

# MAETERLİNCK OYUNLARINDA TEATRAL OYUK

## THE THEATRICAL VOID IN MAETERLINCK PLAYS

GÖZDE ŞAHİN<sup>1</sup>

### ÖZET

*Çalışma boyunca, teatral edimin sınırlarını araştırmak amacıyla, Maurice Maeterlinck'in oyunlarına başvurulmuştur. Sembolizmin öncülerinden olan Maeterlinck, tiyatro tarihindeki tarihsel avangard dönüşümünün yol ağzında durmaktadır. Sahnenin gerçeği temsil etme gücünün sınırdığı oyunlarından, öncelikle statik dramatik metinlerinden örnekler incelenmiş (Körler, Çağrılmadan Gelen , Pelleas ve Melisande, Evin İçi, Arienne ve Mavisakal); statik dram anlayışıyla Derrida'nın "hayalet" kavramı arasındaki paralellikler tespit edilmiştir. Teatral etmenlerin, oyunlardan eksiltilmesinin açtığı oyuğa ve yarattığı tekinsiz hisse değinilmiştir. Yazının son bölümünde ise yazarın statik olmayan (aksine son derece kinetik görünen) dramatik metinlerinden Mavi Kuşa bakılmış, teatral alanın ufuk noktalarının her ikisinde de bulunmuş olan yazarın salınıminin sonuçları incelenmiştir.*

### ABSTRACT

*This article reviews Maurice Maeterlinck's work in order to study the limits of theatrical performance. As one of the initiators of "Symbolism", he stands where "historical avant-garde" departs in theater history. From his plays which challenge the stage and its power to represent reality, we first review the ones that apply "static drama", and then we relate the concept of "static drama" with Derrida's "specter" to point out the similarities. We try to formulize the odd feeling aroused by the exclusion of some theatrical elements which seemed essential to his predecessor. In conclusion, "The Blue Bird" one of the non-static (even kinetic) works of Maeterlinck is reviewed, in order to benefit from an author whose works fit to the opposite margins of the performing arts spectrum.*

1. Yüksek Lisans Öğrencisi  
Ankara Üniversitesi  
Dil ve Tarih - Coğrafya Fakültesi  
Tiyatro Bölümü, Tiyatro Kuramları  
Eleştirisi ve Dramaturji  
Yüksek Lisans Programı

## I.

Maurice Maeterlinck'in dilimizdeki en eski tarihli oyunu olan *Körler*'i (1890) yazdığı yıllar, gerçekçiliğin hükümdarlığının son dönemlerine rastgelir. Gerçekçi tiyatro, çok temel metinsel ve sahnesel sınırları olan bir alandır. Metinler iyi kurulu bir şekilde, neden – sonuç bağlantısından kopmadan, bir karakter çevresinde, serim ve düşümlerden oluşarak doruğa ulaşan ve çözüldükten sonra biten belli bir grafik izlerler. Sahne ise genelde işlevsiz ve gerçekçi zannedilen dekorlarla ayrıntıya boğulmuş burjuva evlerini gösterir. Oyuncuların seyircileri görmeden, o oturma odası kendi eviymiş, canlandırdığı rol de kendi karakteriymiş gibi davranması beklenir. Günümüzde hala oturmuş bir tiyatro algısının temelini oluşturan gerçekçi tiyatro, bütün modernite düşüncesinin cisimleşmiş hali gibidir. Üstelik gerçekçiliğin egemenliği öyle bir noktadadır ki, insanın doğal algısının gerçekçiliğin kurduğu gibi çalıştığı düşünülür. Gerçeklik algısı, gündeliği bütün somutluğuyla temsil etme çabasından, çağ değişirken sarkacın öbür ucuna, soyutlamanın derinliklerine savrulacaktır.

Tarihsel avangardlar, bu anlamda sanata saldırarak, sanat – yaşam ayrımının bulanıklığını savunurlar. Gerçekçiliğin getirdiği bütün biçimsel ve içeriksel ürünler reddedilecek, bütün putlar parçalanacaktır. Tarihsel avangardlar sanat tarihi içinde bir kırılmaya işaret ederler. O zamana kadar ki konvansiyon temelden reddedilir, gerçeklik algısı baştan masaya yatırılır. Tiyat-

roda tarihsel avangard kırılmasının ilk çatlaklarına göz atarsak Maeterlinck'in metinlerini görürüz. Söz konusu metinler döneminin tiyatro algısının altını oyarken diğer yandan tiyatro karşıtlığının temel dayanak noktalarını sorunsal olarak benimsemişlerdir.

Maeterlinck tiyatrodaki simgecilik (sembolizmin) öncülerindedir. Sembolizmin en görünür yönelimi, sahnede dramatik durumun inandırıcılığını kuran bir kanıt göstermesi değil, “görünür dünyanın ötesini ima etmesi, çağrışımlar yaratacak şekilde göze yönelmesidir”. (Innes: 2004, 37) Artık göze getirilecek gerçeklik, oyun kişilerinin ruhsal tasarımlarıdır. Seyircide uyandırılmaya yönelen bilinç, toplumsal veya bireysel farkındalık yaratmaktan çıkmıştır. Düşsel ve uçucu görüntülerin, kendi kendine söylenen lafların oluşturduğu “dolayumsuz dil”, seyircinin bilinçdışını dürtmeye yönelir ve onu kendiyle, varoluşuyla ilgili sırları kurcalamaya iter. İnsanoğlunu hizaya getirme işlevini bir tarafa bırakan tiyatro, tutarsızlıkları ve akıldışı hareketleriyle insanın temellerini çağrıştırmaya yönelmiştir.

Maeterlinck çözümü aksiyona dayalı, çatışmalardan örülü dramda değil; “statik dram”da aramaya başlamıştır. Statik dram temelde merak ögesine tutunarak ilerlemez, durağan şekilde görünüp kaybolan hayaletleri bir dizge içinde biçimlenir. Statik dram, Saussure’ün belirlediği eşzamanlılık X artzamanlılık farklılığı içerisinde aksiyona dayalı dramla karşılaştırılarak anlaşıl-

labilir. Aksiyona dayalı dram bir dizimsellik içerir, yatay eksen üzerinden anlaşılmalıdır; ard arda gelen olayların, neden – sonuç, etki – tepki gibi bağlantıların yol açtığı dinamizm sayesinde ayakta durur, inandırıcılık kazanır. Statik dram ise diziseldir, çağrışımlar eksenini üzerinde yer alır, sözün akışından değil çağrışımsal yapısından beslenir, zamanını ardışıklıkla değil eşanlıkla şekillendirir. (Yüksel: 1995, 45) Aksiyon kahramanın içindedir, ruhsaldır; yüzeye tam olarak vurulamaz ancak sezdirilebilir.

Maeterlinck, kendini statik dramın mucidi gibi düşünmez, düşüncesine Antik Yunan'dan *Prometheus*, *Yakarıcılar* ve *Oidipus Kolonos'ta* oyunlarını örnek gösterir. (Carlson: 2008, 308) Bu oyunlarda iç yaşantı harekete değil, söze yansıtılır. Söz konusu oyunların iki tür diyaloga sahip olduğunu aksiyona katkıları üzerinden düşünür yazar: gerekli olan ve gereksiz görünen. Yakından bakıldığında bu iki türün birbirine geçip tek bir amaca, ruha seslenmeye yöneldiği görülecektir. Düşünce dramı, hareketin öğreticiliğinin ötesine, insan ruhunun derinliklerine; orada öylece oturmuş kör bir adamın, çevresindeki görünmez güçlerle olan kıvıltısız etkileşimine odaklanır.

Maeterlinck'in statik dramatik oyunlarını incelemek için sırasıyla *Körler* (1890), *Çağrılmadan Gelen* (1890), *Pelleas ve Melisande* (1892), *Evin İçi* (1894) ve *Arienne ve Mavisakal* (1899) oyunlarını ele alacağız. Söz konusu oyunlar ölüm teması etrafında şekillenip; ayrı bir dünyaya aitmiş

gibi görünen oyun kişilerinin ruhsal yaşamları etrafında döner. Hepsinin atmosferine harekete geçme itkisinin ötesinde bir bekleme, umutsuzca bir kurtuluşu anma, yapacak bir şeyin olmaması sinmiştir.

*Körler* oyununun kişileri, daha önce görmedikleri bir adaya, gözlerini tedavi ettirme umuduyla gelmiş farklı yaş ve cinsiyetlerdeki körlerdir. Rahip tarafından, havalar bozmadan gezmeleri için adanın öbür ucuna götürülmüşlerdir. Oyun başladığında, ölmüş rahibin etrafında oturmuş; manastıra dönmek üzere onu beklerler. Dekor dallar ve taşlardan ibarettir. Uzaktan endişe verici şekilde denizin sesi duyulur. Körlerden hiçbiri orada olmayı istemez, hepsi de acıkmış ve susamış perişan haldedir ve anladığımız kadarıyla onları gelip alacak biri de yoktur. Bir aralık köpeğin gelişti kurtuluş umudu gibi görünse de, sadece cesedi bulmaları açısından işlev görecektir. Orada öylece oturur ve durumları hakkında konuşurlar, bir dala ayağı takılan yerine geri oturur. Böylece sahneye hiç hareket etmeyen, başı sonu belirsiz figürlerin bölük pörçük düşünceleri egemen olacaktır. Seyirci var olmayan bir adayı, deneyimmediği bir algıyı izlenimlerken içine girebileceği, özdeşleşebileceği bir açıklık bulamayacaktır. Sahne devinmeyen bedenlerden, öncesiz sonrasız kişilerden, havaya üflenmiş sözlerden şekillenerek algıya sunulmaktadır; dolayısıyla seyircisiyle arasında uçurumlar bulunmaktadır.

*Çağrılmadan Gelen*, zorlu bir doğumu yeni atlatmış annenin uyanmaması için al-

çak sesle konuşarak evin salonunda oturan bir aileyi gözler önüne serer. Oyun süresince, kör büyükbabanın dışında kimse- nin farkına varmadığı ölüm sahnede şöyle bir dolaşacak; ardından hiç görmediği- miz kadını da alarak gidecektir. *Çağrılma- dan Gelen*, sahnedışı kuvvetli kurulmuş bir oyundur. Büyükbaba körlüğü nedeniyle her duyduğu sesin kaynağını torununa soracak, böylece kimi göstergeler ikilene- rek, harekete değil söze dönerek sahnedi- şini kuvvetlendirecektir. Aktarım aracı ola- rak mimetik bir yol izlendiği kadar, diege- tik bir anlatıma da başvurulmuştur. Söz ge- limi camdan dışarısını torunun anlatımı sayesinde, bütün bahçeyi ayrıntılarıyla, yo- lun görüldüğü son noktaya kadar duyarız. Annenin zorlu bir doğum sonucu hiç ağla- mayan tuhaf bir bebek doğurduğunu fakat artık hayati tehlikeyi atlattığını da aynı şe- kilde konuşmaları duyarak çıkarırsınız. Ses- lerin ve hareketlerin hepsi sahne dışında oluşmaktadır. Oyun da bu sahnedışından ibarettir. Seyirciye sahnedışını dinletir ve ölümün ürpertisini hisseden adamın duy- duğu işaretlerden bir anlam çıkarma serü- venini gösterir.

Yazarın bir diğer oyunu olan *Pelleas ve Melisande*, çürümüş bir krallığın kasvetli ortamında, hayaletler gibi kendilerinin far- kında olmadan dolaşan oyun kişileri ara- sındaki ilişkiler sonucu Melisande'in "bir kuşu öldürmeyecek ufakık bir yara yüzün- den" hayatının sona ermesiyle biter. (Mae- terlinck: 1944, 27) Sahnenin seyirciyle kur- duğu ortaklığın, en alt seviyelerde oldu-

ğu bir oyundur bu. Oyun kişileri efsunlan- mış mekanlarda, kendi kendileriyle konu- şuyormuş gibi üstü kapalı diyaloglar kura- rak dolaşırlar. Oyun, insan bilincinin ka- ranlık mağaralarına, dibi görülmeyen kay- naklarına yapılan yolculuğun ölüm hakika- tinde son bulması serüvenidir. Dolayısıyla seyirciye ancak çağrışımsal bir takım gös- tergeler yoluyla yönelir, soğuk ve dolaylı bir ilişki kurar.

*Evin İçi* ise seyirciyi büsbütün yabancı- laştıracak bir anlatımcılığa sahiptir. Küçük kızlarının öldüğünü mutlu bir aileye haber vermeye gelen, cesedi bulan yabancımin ve köyden yaşlı bir adamın evden içeri bir tür- lü girememesi gösterilmektedir. Evin bütün camları açıktır, çocukların ve ebeveynleri- nin salondaki her hareketi seyirci tarafın- dan görülmektedir. Buna karşın yaşlı adam ve yabancı, içerdekilerin bütün hareketleri- ni seyirciye en ufak ayrıntısına kadar anlat- maktadırlar. Oyun, bütün diyalojik dizge- sini bu aktarma üzerine kurmuştur. Bütün köy cama toplandığında bile aktarma de- vam edecektir. Böylesine bir anlatım seyir- ciye şahit olunan bir şeye şahit olma duru- mu yaşatarak gösterimle arasındaki mesa- feyi katlayacaktır. Oyunun zamanı ne ölü- mü ne onun karşısında ailenin tepkilerini gösterecek kadardır, yalnızca bir gözetle- meyi, gözetleme aralığını gösterir.

*Arienne ve Mavisakal* ise, durağan- laştırılmak için nesnelere işe sokulması- nı gerektiren, bir halk masalından devşi- rilmiştir. Arienne, kocası Mavi Sakal'ın şa- todaki odalarının anahtarlarını tek tek de-

ner ve kapılardan yakutlar, zümrütler, elmaslar dökülür. “Açma!” buyruğuna uymaya gelen Arianne, köylülerin de yardımıyla aynı suçu işleyen kızları kurtaracaktır. Dehlizin derinliklerinden denize açılan bir pencere onlara kurtuluşu getirirken; diğer kızlar Mavi Sakal’ın yanında kalacak, Arianne yoluna devam edecektir. Saray’ın, mahzenlerindeki mücevher selinin ve dehlizlerinin canlandırılması o dönemde ancak ışıkla sembolize edilerek çözülebilecektir. Oyun, bir görünüp bir kaybolma izleği çerçevesinde ışık oyunları ile görünür kılınacaktır. Maeterlinck’in diğer oyunlarının aksine bu oyunda hareket, kucaklamalar, okşamalar vardır fakat karanlıktadır. Mavi Sakal köylüler tarafından dövülür, fakat bu sahne dışını gören oyun kişisi tarafından anlatılarak temsil edilir.

Sahnedişinin sözlü anlatımla sahneye getirilmesiyle birlikte, dramatik ve teatral tercihlerin, Maeterlinck oyunları için, seyirciyle sahne arasında bir mesafe koyma işlevi gördüğünü tespit ettik. Sahnenin kendi sanatsal olanaklarını göz önüne sereyerek, seyircinin evreniyle arasındaki mesafeyi katlaması, burada Brecht’in yabancılaşmasının yöneldiği yolun tam aksi yönünde işlev görmektedir. Sahne, kendini gündelik olandan bütünüyle koparmıştır. Dolayısıyla seyirciyle, iletişim kopukluğuna da yol açabilen kendine has bir dille konuşur. Bu yabancı dilin ve açtığı yarığın izlerini ikinci bölümde tekinsiz olarak niteleneceğiz ve hayaletsi etkisini araştırırken, konvansiyonda açtığı oyuğun çapını tespit etmeye çalışacağız.

## II.

Maeterlinck, oyunlarının gösterimcilerinin gerçek bedenler değil, kuklalar olmasını yeğleyeceğini belirtmiştir. “Kuklanın gerçekten de doğal olarak simgeci bir yanı vardır. Kişisiz kuklaların saf ve gizemli iç yaşamları seyirciye tuhaf bir huzursuzluk verir.” (Innes, 2004, 39) Bu yönüyle oyunların konvansiyonel tiyatrodan daha sahici bulunabilmesinin nedeni, seyircinin kendi ruhsal yaşamını dalgalandıran, tedirgin edici taraflarıdır. Oyuncunun taklidinin en aşağı mimetik tavır olduğunun iddia edilmesinden çok önce, sözün egemenliği sahneyi ele geçirdiğinde, canlı beden sahnedeki sili necektir. Simgeci bir tiyatrodaki kan ve etten oluşan bir anlatım aracı işlemecektir. İnsan içi olan bir varlıktır, bir şeyi tam anlamıyla simgeleyebilmesi için önünde duran engel de budur.

Kaldı ki, oyuncunun rolü ayakta tutması için gereken veriden yoksundur Maeterlinck oyunları. Oyun kişilerinin önceleri yoktur, gelecekle imkansızdır. Oyun kişileri, metinler üzerinden öylesine sahneye fırlatılmış, kendinde olmadan aktarmaları gereken şeyleri kurulmuşçasına söyleyen içi boş figürlerdir. Bedenin devininin, seyirci için inandırıcılığı kuran en temel unsurlardan biri olduğu düşünüldüğünde, tiyatro algısındaki dönüşüm görünür hale gelir. Şimdi sahnenin seyirciyi kışkırttığı nokta, çok daha derin ve ürkütücü içsel kaynaklardır. Oyuncunun canlı bedeni, bu çağrışımlar ağını, sezginin uçuculuğunu maddi varlığıyla tehlikeye atacak, oyunu bir ayağından yeryüzüne bağlayacaktır.

Oyunların mimetik olanaklarını kısarak, diegetik araçlara ağırlık vermesinin işlevi; seyirciyi yakalanamayacak özellikteki sözcüklerle bir tür büyü altına almaktır. Suya yazılan yazılar gibi sözler de, zihinde çözümleri için bu denli ön planda ve desteksiz şekilde bırakılmışlardır. Kelimelerin ve seslerinin, nihai bir mesajı iletme sınırlarından çıkıp, daha özerk bir alanda işlemeye başlaması, sözün merkezsizleştirilmesi fikrini hatırlatır. Maeterlinck, görüne güvenmeyip onu sözle teyit etme yolunda, dilsel anlamın ertelenmesi fikrini Derrida dillendirmeden önce araçsallaştırmıştır. Maeterlinck'in metinleri için söz zaten bir parola, bir aracı, bir tetikleyicidir; bütün ağırlığıyla oyunun kalıbını biçimlemekten daha uçucu bir işlevi vardır. Oyunda sözler, ne dediğinin kendisi de farkında olmayan kişiler tarafından havaya saçılır ve sürekli bir ertelenme ve farklılığa işaret ederek her duyan için özgün ve bitimsiz bir dönüşüm sürecine girerler. Seyircide belirledikleri bir noktaya parmak basarak iz bırakma iddiasında değildir metinler, herkes için bireysel çağrışım haznesini şöyle bir sallayıverirler ve dökülenlerin zihinde dönüşümü gevşek bırakılmıştır.

Oyunların esas kişileri, bu dönüşümü göstermeden sezdiren hayaletli oluşumlardır. Kuklalar da bedensizliklerini bu hayaletsiliği kuracak şekilde araçsallaştırırlar. Sezdirmelerin her kişi için kendi haznesinden geri dönen anlamlar yaratması, hayaletsidir. Derrida, hayaleti “ ruhun belirli bir görüngüsel ve tensel biçimi, be-

den oluşu, paradoksal bir bedenlenişidir”. (Derrida: 2009, 23) diye tarif ettiği yerde, Maeterlinck oyunlarını anlamak için bize bir anahtar kavram sunar. Söz edimiyle bir değer kazanan kartondan ya da tahtadan oyulmuş kukla bu sayede vücut kazanıp konuştukça hayalet kulağınızdan girer ve takip edemeyeceğiniz kıvrımlarınızda bir belirlirip bir kaybolma oyununa girişir.

Kuklaların “siperlik etkisi” de burada başlar. Kuklanın gerçek dışılığı “her tür aynalığı kesintiye uğratar, zamandaşlığı kırar, zamana aykırı düşmemize çağrıda bulunur”. (Derrida: 2009, 24) Görülmeden bakar, çünkü dillendirdiği söz onu iyice bulanıklaştırır, hayaletliği onu bütün bütüne cansızlaştırır. Kendisine bakan gözü görmeme yetisiyle esir alır; bakışın çift yönlü okunu kırar. “Zaman kurallarının işlemediği bir yerden, geçmişin ve bakımımızın ötesinden bize bakar” fakat görmez. Zırh (burada konuşma) hayaletin bedenini gözlerle aramaya seyirciyi boşuna yönlendirecektir. Gözlerimizin önünde bulunan kuklalar, oyunun meselesini bize dolayımın (seslendirmenin) dolayımından (kuklanın çenesinin oynatan elden) geçerek aktardıkça, sahne daha çok hayalete yer açacaklardır.

Oyun kişileri gerek kuklasal yok-bedenleriyle gerek oyunların içeriğinden gelen görülmeyene bakma, onlar için ve onlarla oynama durumlarından ötürü körlerin zamansızlığı içinde yer alırlar. Saati ve güneşi göremezler, gelecekte geri dönecek olanı beklemekten başka çareleri yoktur, geldiğinde veya zaten burada bulun-

duğunda bekleneni seçebilecek uzuvlardan yoksunlardır.

Kendileri de bu nedenle, geçmişin hamurundan yapılmamışlardır ve gelecek zaman kipini kullanmazlar. Örneğin, Melisande, bir ırmağın kenarında ağlarken bulunmuş genç bir kızdır ve geçmişinden sadece, onu getiren vapura bakıp onu tanıması vasıtasıyla haberdar oluruz. Geleceğinden de ömrünün az sonra sona ereceğini bildirdiği yerden başka bir yerde bahsedilmez. Bütün sözleri kupkurudur, bu dünyada yaşamayan birine aittir. Melankolisi de, sevgisi de dünya dışıdır, ifadesizdir. Dile getirilmeyişiyle sahnenin en dışında, seyircinin varsayımsal üretimi sırasında bir vücut kazanır ve onu derhal kaybeder. Melisande'nin görünümü, böyle bir göz kırpımı anında sezilecek ve yeniden sezilecek ama devamlı (ertelenerek, bir başka varsayuma dönüşerek) yokluğa karışacaktır.

Maeterlinck'in söz konusu oyunları sahnedeki gösterenler yoluyla, daha geniş çaplı gösterilenlere işaret ederler. Oyunların hepsinin bütün gerçek dışılıkları içerisinden seslendikleri bir tek hakikat vardır: Ölüm. Ölüm sahnede soğuk bir esinti gibi dolaşır. Her özellikle cansızlaştırılmış etmenin ardından, ölüm kokar. Geçmişten sızar ve gelecekte döner ölüm, bütün zamanların ve yaşantıların belirleyicisi ve nihai hedefidir. Bu nedenle ölüm hayatların en görkemlisidir, en önce geleni ve diğer küçük hortlakların yardımıyla kovulamayacak kadar görkemli olanıdır. Bu nedenle, görülme gücüne sahiptir. *Haya-*

*let daha başka şeyler yanında, bir de düşlenendir, gördüğümüzü sandığımızdır, yansıtılandır; düşsel bir ekrana, görülecek hiçbir şeyin olmadığı yere yansıtılandır. Kimi zaman ekran bile olmaz, bir ekranın, temelde, neyse o olduğu temelde, ortadan yok olucu bir beliriş yapısı vardır. Ama geri dönüşü gözlemlemeye gözünü kapayamaz olur artık insan. Sözün kendisinin tiyatrolaştırılması ve de zaman üzerine gösterileştirici bir düşünme çıkar böylece ortaya.* (Derrida: 2009, 157)

Sahnedişinin evreni bizim evrenimiz değildir. Dünyadan sahneyi çıkardığımızda elimizde kalan alan (dünya eksi sahne uzamsallığı), hayaletsi yokluğunun içinde yoğurulmuş bir olanaksızlığa işaret eder. *Pelleas ve Melisande*'in kasvetli ormanlar, büyülü mağaralar ve kıtlıktan oluşan ülkesinin dünya üzerinde bir karşılığı yoktur, *Körler*'in adasının da öyle. Mekanlar, hem asla evren üzerinde konumlanamayacak olanaksız ortamlardır hem de bütün dünyayı temsil etme işlevini gösterirler. Ev içi oyunları da bir tepede, yalıtılmışlık içinde geçerler, çünkü sahne dışında ölüm pusu kurmuş beklemektedir; bu sayede seyirciyle sahne arasındaki zamansal ve uzamsal ortaklık tamamen koparılır. Düşsel ekranın bildik yabancılığı, sözün belirlediği “tekinsizlik hissini” iyiden iyiye pekiştirecektir. (Güçbilmez: 2005, 21)

Tekinsizliğin en ucuna götürüldüğü oyunlardan *Körler*'i düşünelim. Sahnenin kurulduğu yerin açık bir alan olması, onu her türlü dış etkiye ve sürprize açık hale ge-

tirir. Sahnenin dışından belli belirsiz duyulan, (oyun kişilerinin bazılarının duyduğu bazılarının duymadığı) denizin sesini ele alalım. Sırf bu özelliğinden bile, sahnenin somut görünülüğünü tehlikeye atmasının yanında işitsel olarak bile, ancak odaklandığımızda duyabileceğiniz türden bir su sesi tekinsiz bir etmendir. Suların yükselip oyun kişilerini boğabileceği ihtimaliyle tekinsizlik, seyirciyi tedirgin bir bekleyişe iter.

Maeterlinck'in söz konusu oyunları bu anlamda sahne dışı ve sahne arasındaki oyuktan içeri hayaletlerin dolduğu bir yere çevirir sahneyi. Sahnenin dışında milyonlarca hayalet vücuda gelmek için beklemektedir; su sesi olarak, ölüm olarak, beklenen ceset olarak, yıllardır görülmemiş bir aile bireyi olarak... Sahne dışı bu anlamda beklenenin yanında, bilinmeyenin geri dönüşüne de ortam sağlar. Fakat hayaletler sahneyi zaten çoktan zapt etmişlerdir. Şifreli diyaloglar, kuklaların ardından, görünmez kişiler tarafından seslendirilerek; hayaletlerin çok yakınlarında olduğunu, her an belirebileceğini hissettirirler seyirciye, ki bu tam anlamıyla tekinsiz bir durumdur. Oyunların seyirciyle kurduğu yegane ortaklık da tedirginlikle beklemenin tekinsizliğidir. Bu tekinsizlik tiyatroyu seyirciyi de içine alacak bir illüzyon içine sokar. Bu yanılısamanın kaynağı, gerçeği taklit etmekten değil, düşleri kıskırtmaktan gelir.

Maeterlinck, toplu oyunları için yazdığı önsözde, soyutlamanın lirik şairin işi olduğunu, oyun yazarı için mümkün olma-

dığını belirterek statik dram anlayışından vazgeçmiştir. (Maeterlinck: 1903, akt.; Carlson: 2008, 308) Oyunları kendisi hayattayken sahnelenen Maeterlinck, pek çoğunun operaya dönüştürülüp sahneye konduğunu görmüştür. Yazarın müzikle ilgili dikkat çekici saptaması, *körler için müze* deneyimi yaşattığı şeklindedir. Bir kör müzede ancak hayaletleri duyabilir. Bu nokta önemlidir çünkü yazar, kör bir seyirci tahayyül ederek, sahnesinin vücutsuzluğuna vurgu yapmaktadır. Üstelik yaşantılanan, teatral bir gösteri deneyimlemek değil, müze gezmeektir.

Maeterlinck'in sahnesinde bir boşluk, içinden görülmeden duyumsanan şeylerin çıktığı bir oyuk durmaktadır. Soyutlamanın keskin uçlarına gidildikçe böylesine metafiziksel bir tiyatronun temsilinden, çağrışıma kayan etkisi teatral temsil olanaksızlaştırmıştır. Maeterlinck, tiyatronun mevcut işleyiş mekanizmalarının etmenlerini açığa çıkarmış ve işlevsizleştirmiştir. Tiyatro bütünlüğünün içinden metin (ve anlam ileticilerinden karakter, aksiyon dizisi, diyalektik diyalog gibi etmenleri), oyuncu, dekor gibi somut gösterenleri çekip çıkardığınızda; teatral algıya yön veren çarkları; yokluğu sayesinde ortaya koyan bir oyuk bulunursunuz. Yazar, teatral araçları başkalaştırarak (eksilterek), seyircinin o güne dek oluşturduğu tiyatro algısının içini de oyar. Çünkü Maeterlinck tiyatrosu açıkça materyal bir boşluğa, bir yokluğa işaret etmektedir. Kendini, kaynaklarını gizleyerek (görünüştünden oyup çıkararak) duyuma açmaktadır.



## III.

Devinen bedeninin etkisini ortadan kaldırıp, yerine anlamın kaygan tabanında doluşan sözü koyduğunuz zaman teatral temsil olanaksızlaşmaktadır. Hayaletler çığırından çıkma olanaklarının en geniş olduğu yer olan sahnede, izlenebilecek bir gösteriye destek vermekten çok kaotik bir boşluk yaratırlar. Ne zaman belireceği seyircinin konsantrasyonuna ve hayal gücüne bağlı bir hayalet temsilini görmek için zihnini zorlayan bir seyirci, ne yazık ki, henüz mümkün değildir. Teatral araçların azami kullanımına yönelik dram, anlam üretecek başka bir yapı devreye girmeden “izlenebilir” olmayacaktır. Müziğin temsil gücüne dayanmadan, Maeterlinck tiyatrosu gerçekleştirilememiştir. Sahne, hareket olmadan dilini konuşamaz, ancak başka bir duyuşal uyaranlara (burada müzik, libretto) başvurarak bir etkileşim kurabilir.

Sembolizmin diğer önemli temsilcilerinden Appia'nın ve Jerry'nin sahneleme anlayışlarını hatırlayalım. Konvansiyonel teatral anlayışını, tiyatro için yıpratıcı bulan akım sanatçıları, ışıklara, gerçek dışı fon perdelerine, masklara ve kuklalara yönelmişlerdir. Appia'nın da, sahnede çağrışım etmeninin (ışığın şeffaf anlatımının) teatral temsili etkisizleştirmesine karşı müziğin temsiliyet gücüne başvurduğu görülür. *Arienne ve Mavisakal* iyi bir örnektir. Oyun duyulara, belli belirsiz seçilen bir takım uzuvlar izletmeye ve titreme, sarılma, yardım çığıkları gibi şeyler dinletmeye yönelir. Sahne zaten denizin de altından ge-

çen bir mahzeni gösterdiği iddiasındayken, seyirciyi bir ışık oyununa sokmak anlamın boşlukta sallanmasına neden olur. Bedensel canlılık sallantıdayken, sesler ürkütücü ve kaotiktir. Ortada bir takım şifrelerin sezdirimlerinden başka izlenecek bir şey yoktur. Burada müzik devreye girerek, görünmez bedeniyle bütün sahneyi doldurur. Maeterlinck'in opera olarak sahnelemelerinde müziğin işlevi, beden (canın) sahneden çekilmesinin yarattığı boşluğa bir gölge (ruh) kazandırılmasıdır.

Maeterlinck, oyun yazarının amacını; “bilinmeyi gerçek yaşama, günlük yaşama getirdiği fikrini ispat etmek zorundadır. Şair olarak evreni kapladığını hissettiği bu üstün güçlerin, bu sonsuz ilkelerin, bu bilinmeyen etkilerin nasıl, hangi biçimde, hangi şartlarda, hangi kurallara göre, hangi amaçla hayatımızı etkilediğini bize göstermelidir” diye belirlemiştir. (Maeterlinck: 1903, akt.; Carlson: 2008, 309) Söz konusu farkındalığın uyanmasının tek yolu, hareket olarak tespit edilmiştir. Statik dram terk edildikten hemen sonra, bu sefer sahne, abartılı hareketliliğin olanaksız kaosu-na evrilmiştir.

*Mavi Kuş*, Maeterlinck'in değişen tiyatro anlayışı için kilit önemde bir metindir. Oyunun tam adı şimdiki dek öne sürdüğümüz savları destekler şekilde *Mavi Kuş:Beş Perde Perili Bir Oyun* 'dur. Oyun perilerden, daha doğrusu bir takım ruhların görünürleşmesiyle ortaya çıkan bedenler bolluğundan geçilmez. Oyun çocuklar için yazılmıştır, başroller çocuklara aittir. Yoksul bir ai-

lenin, zenginlerin eğlencelerini izleyen çocuklarına gelen Peri Berilün, hasta kızının iyileşmesi için gerekli olan mavi kuşu bulmaları için Titil ve kız kardeşi Mitil'i görevlendirir. Zorlu görevlerini başarabilmeleri için Titil'e bir de şapka verir, şapkanın üzerindeki kristal çevrildiğinde eşyanın ruhu görünür olmakta ve nesnelerin özüyle iletişime geçilebilmektedir.

Çocuklar, evdekilerin de (kedi, köpek, şeker, ekmek, ateş, süt ve en etkili ışığın beden kazanmış hallerinin) yardımıyla; hatıralar ülkesine, gecenin karanlık sarayında kimsenin açmadığı dehlizlere, (babaları oduncu olduğundan onları öldürmek isteyen) ağaçların ruhlarından yapılmış ormana, gönençler bahçesine, doğmamış çocuklar ülkesine; gün doğana kadar sürececek bir yıllık bir yolculuk gerçekleştirir ve mavi kuşu ararlar. Titil her durakta sihirli kristali çevirir; bu sayede çeşitli hissiyatları, durumları ve nesnelere görünür hale getirerek mavi kuşu bulmaya çalışır. Çocuklara ev yaşamının ve aydınlık duyularının önemini kavratmak oyunun temel meselesi olduğundan, mavi kuş oyununun sonunda Titil'in çoktan sıkıldığı kuşu olarak ortaya çıkar. Titil, komşu Berlingo'nun kızına kuşunu hediye eder ve kuşu elinden kaçırın kız için onu tekrar tutmaya söz verir.

Oyunda nesnelerin ruhları genelde mayo giymiş, güzel, genç kızlar şeklinde görünür kılınır. Kostümleri canlandırdıkları karakterin özüne göre ("sevinçlerin yoğunluğuna göre gül uyanışı, su gülümseyişi, amber pembesi, tan mavi parıl-

tılı; ateşin parıltılı alevin renklerinin kombinasyonunda ipekli; kedinin siyah parıltılı") elbiseler giyer ve çocukların sevgisini, saflığını yüceltir; hayat hakkında gözlerini açarlar. Hayatın değerini ölçmek için nesnelerin canlanıveren bedenlerini ve seslerini temsil etmek sahneyi (önceki oyunlarda) düştüğü boşluktan kurtarmanın yoludur. Fakat sahne gene de, bir tür görünmezlik olarak karşımızdadır.

Değişim – dönüşüm sahnel hareketin temelidir ve bütün aksiyon duygusunu seyirciye ileten öğedir. Ancak Maeterlinck, durgunluğun boşluğundan, aşırı devinimin en ucuna taşımıştır sahnesini. Sahne yine bir olanaksızlıklar evreni olarak karşımızda durmaktadır. Örneğin:

*"Titil elması çevirir çevirmez, her yerde ani, tansılı bir değişme görülür. İhtiyar Peri birdenbire çok güzel bir Biyim oluverir; kulübenin duvarlarındaki çakıl taşları aydınlanıp gök yakutlar gibi mavileşir; şeffaflaşır ve en kıymetli taşlar gibi parıltılarla gözleri kamaştırır. Gösterişsiz eşya canlanır ve parlar; Beyaz tahtadan yapılmış masa, mermer bir masa gibi ağır ve ki-bar görünür. Duvar saatinin kadrani sevimli göz kırpmalarıyla gülümserken arkasında rakkasın gidip geldiği görülen camlı kapı açılır, el ele verip, kakkahalarla gülüşerek tatlı bir musikile dans etmeye koyulan, Saatleri dışarı salıverir."* (Maeterlinck: 1937, 23)

Sahnelenmeye karşı duracak kadar dramatik bir tiyatro eseri kaleme alma dü-

şüncesi, Maeterlinck'in son dönemi için belirleyici önemdedir. Fikirlerini deneme, şiir, roman ve öykü formatları içerisinde de defalarca ifade etmiş bir yazar olarak, Maeterlinck'e sahnesel olanın alanını ihlal ettirenin içerisinde, diğer avangard denemelerde açıkça gözlenen, kurum olarak sanata saldırma ilkesinin nüvelerini buluyoruz. Çağımızda sahnesel olanaklar çerçevesinde böylesine bir sahnesel devinimi metne sadık kalarak temsil edebilmek usta oyuncular, cin fikirli tasarımcılar, sahne teknolojisindeki yenilikler sayesinde mümkündür. Gene de *Mavi Kuş*, sahnesel olanaksızlığıyla gözü kıskırtmaktadır. Sahnelenemez görünenin ağız sulandırıcılığına ancak en usta isimler kapılmıştır. En dikkat çekicisi, şüphesiz, Stanislavski'dir.

Stanislavski son döneminde, (Rusya'da sanat üzerinde ideolojik dayatmanın böylesine baskın ve katı olduğu zamanlarda) gerçekçiliğin dibinden, böylesine sembolik bir düzeye çıkmıştır. Stanislavski, kendi sanat yaşamını, 1905 sonrasında "Fantastik – Masalsımsı Çizgiye Geçiş"le açıklamıştır. (Karaboğa: 2001, 54) Artık gerçekçiliğin olgun ürünleri, dönemin algısını temsil etmekten uzağa düşmüşlerdir. Bu nedenle bir arayışı işaret eder şekilde, 1905 – 1906 sezonunda Stanislavski, Moskova Sanat Tiyatrosu'nda *Mavi Kuş*'u sahnelemiştir. (Rusya'nın siyasi ortamından ötürü yalnızca küçük bir sanatçı çevresine bir defalığına oynandığından olsa gerek) oyun pek yankı uyandırmamıştır; bu nedenle Stanislavski'nin çalışma anlayışının bu metni dikeltmede nasıl

bir işlev gördüğünü tam kavrayamıyoruz. Yine de Stanislavski'yi sembolizme yönlendirenin Meyerhold olduğu bilgisi bu konuda bir ipucudur. Oyuncunun bilinç dışından, bedensel semptomlarına giden bir görünürlük tek yol gibi görünmektedir. Göze değil, imgeleme yönelen görsellik ülküsü burada bir kez daha karşımıza çıkmaktadır.

Maeterlinck'in mevzu bahis oyununun bir diğer ilginç sahnelemesi Claude-Achille Debussy tarafından gerçekleştirilmiştir. Dramatik metnin örüntüsünü bozmadan, oyunları müziğe evriltmek Debussy'nin on yıldan fazla zamanını almıştır. Çünkü tiyatrodaki bakış açısı değiştiği gibi müzik de kırılmalara uğramıştır. Debussy, Wagner'ci opera anlayışını temelinden sarsacak atonal, izlenimci ve sembolist bir müzik anlayışına yönelmiştir. Teatral araca hizmet eden müzik, sembolizmde işlemeyecektir. Müziğin kendi müzikselliğinin temsiline içini doldurması, neredeyse onu belirlemesi, görünür kılması gerekmektedir. Müzik bir eşlikçi, bir atmosfer yaratıcı olmaktan kurtulmuştur. Onun işlevi jestin görünürlüğünü belirleyen bir ışık huzmesi olmak değildir. Müzik, temsiline boşalan gediklerinden girerek oyuna can verir, ruh katar. Bunu kendi müzikselliğini bedenleştirerek, sözden fazla bir ifadeyle, kulağa değil göze yönelerek başaracaktır.

Carlson, Maeterlinck dramını olanaksız olarak nitelemiştir. Bunun nedenlerinden birinin görünmez müziğin, sahneye bir devinim aygıtı (bakanı canlı gösteren bir gözlük) olarak çıkarılma mecburi-

yeti olduğunu ileri sürüyoruz. Tiyatro kendi bedenlenişini görünmez bir araca (sinestezik şekilde) yüklediğinde teatral temsil devre dışı kalmaktadır. Bir ağaca insan ruhu kazandırıldığını müzik yoluyla aktarma işi, duyuumsal ikiliğini teatral edim alanını daraltarak aşar. Bu anlamda tekinsizlik izlenebilir bir şey olmaktan çıkar, tiyatronun yöneldiği duyumsallığı aşar ve onu imkansızlaştırır. Sahnenin yerinden edilmesi, göz hizasından ya fazla aşağı ya da çok yukarı koyulmasına bağlı olarak, görünürlüğü tehlikeye düşürmüştür. Bakışın sınırlarında konumlanan bu imkansızlık, tiyatronun alanını belirleme işlevi de görmektedir. Öyle ki, tiyatro yoluyla tiyatroyu aşan edimleri göze getir(eme)mek, tiyatronun uçsuz bucaksız çölünde bir anlığına parlayan bir dikenli tel görüntüsü gibi, teatralliğin sınırlarına işaret eder.

## KAYNAKÇA

- Carlson, Marvin. Tiyatro Teorileri. Çev: Eren Buğralılar, Barış Yıldırım. Ankara: De Ki, 2008
- Derrida, Jacques. Marx'ın Hayaletleri. Çev: Alp Tümertekin. İstanbul: Ayrıntı, 2007
- Güçbilmez, Beliz. "Tekinsiz teatrallık/ Sahnedışı'nın Temsili: Eurydike Olarak Beckett". Tiyatro Araştırmaları Dergisi. Sayı: 20, Güz 2005
- Innes, Christopher. Avant - Garde Tiyatro 1892-1992. Çev: Beliz Güçbilmez - Aziz V. Kahraman. Ankara : Dost Kitabevi Yayınları, 2004
- Karaboğa, Kerem. Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks. İstanbul: Habitus, 2001
- Maeterlick, Maurice. Arienne ile Mavi Sakal. Çev: Yaşar Nabi Nayır İstanbul: Maarif Basımevi, 1945
- . Çağrılmadan Gelen. Çev: Mehmet Fuat İstanbul: De, 1961
- . Evin İçi. Çev: Vedia Tataroğası, Ömer Akkan. İstanbul: Maarif Basımevi, 1935
- . Körler. Çev: Vedia Tataroğası, Ömer Akkan. İstanbul: Maarif Basımevi, 1935
- . Mavi Kuş. Çev: Mehmed Şükür Erden. İstanbul: Remzi, 1937
- . Palleas ve Melisande Çev: Turgut S. Erem. İstanbul: Maarif Basımevi, 1944
- Sarrazac, Jean-Pierre, "The Invention of "Theatricality": Rereading Bernard Dort and Roland Barthes, SubStance, Vol.31, 2002
- Yüksel, Ayşegül. Yapısalcılık ve Bir Uygulama: M. Cevdet Anday Tiyatrosu. Ankara: Gündoğan Yayınları, 1995