

'Arzu Tramvayı' Oyununun Semboller Üzerinden İncelenmesi

An Examination of 'A Streetcar Named Desire' Through Symbols

Görkem GENÇ*

Araştırma Makalesi / Research Article

Öz

Sembollerin pek çok edebi metinde yaygın olarak kullanıldığı bilinmektedir. Edebi metin türlerinden biri olan tiyatro metinlerinde de sembol kullanımına sıkça rastlanır. Tiyatro metinleri başta olmak üzere edebi metinlerin çok katmanlı yapılarının anlaşılabilmesi ve yorumlanabilmesi için metinlerde kullanılan sembollerin anlaşılması ve yorumlanması gerekmektedir. Bu doğrultuda, bu çalışmada Tennessee Williams'ın Arzu Tramvayı (A Streetcar Named Desire) isimli oyununu semboller üzerinden inceleyerek okuyucuya sunmak amaçlanmıştır. Sembolik inceleme kapsamında oyunun ana karakterlerinin sembolize ettikleri kavramlar açıklanmış, oyundaki mekanların sembolik anlamları üzerinde durulmuş ve oyunda kullanılan renkler üzerinden renk sembolizmi incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Sembol, Arzu Tramvayı, Karakter, Mekan, Renk.*

Abstract

Symbols play a pervasive role within numerous literary compositions, a facet not excluded in theatrical works, which constitute a subset of literary textual forms. To fathom and construe the intricate stratifications inherent in these textual constructs, particularly within the domain of theatrical literature, it becomes imperative to comprehend and construe the symbolic elements woven into the fabric of these texts. Hence, this research endeavor is fundamentally directed towards meticulous scrutiny of Tennessee Williams' renowned play, A Streetcar Named Desire, with a specific focus on the elucidation of its symbolic motifs. In furtherance of this objective, this investigation diligently explores and elucidates the symbolic significance embedded within the primary characters, locales, and chromatic elements of the play.

Keywords: *Symbol, A Streetcar Named Desire, Character, Place, Colour.*

*Görkem GENÇ
genc.gorkeem@gmail.com
ORCID: 0009-0003-3016-3169

Giriş

Bir metnin anlaşılabilmesi için ilgili metnin derinlerinde yatan yan anlamların ortaya çıkarılması ve yorumlanması gerekmektedir. Yapılan bu incelemeler ve açıklamalar ile metinlerin çok katmanlı yapıları ortaya çıkarılmaktadır. Metinlerin anlaşılabilmesi ve yorumlanabilmesi için öncelikle metinlerde kullanılan sembollerin anlaşılması gerekmektedir. Sembol kullanma ihtiyacı geçmişten günümüze değin sürmektedir. Destanlarda, mitolojik öykülerde, efsanelerde ve kutsal metinlerde sembol kullanımının olduğu görülmektedir. Bununla beraber, farklı yüzyıllarda farklı coğrafyalarda yaşamış insanların benzer semboller kullandığı görülmektedir. Bu açıdan bakıldığında sembollerin evrensel özellikler taşıdığı söylenebilir. Sembollere anlatımı güçlü kılmak, karakterleri tanıtmak, zaman, mekân ve tema gibi metnin önemli unsurlarına açıklık getirmek gibi pek çok neden ile edebi metinlerde sıklıkla yer verilmektedir (Yılmaz, 2011: 45).

Semboller diğer edebi türlerde olduğu gibi tiyatro metinlerinde de bir anlatım aracı olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Bu nedenle, tiyatro metinlerini semboller üzerinden incelemek metinlerin anlaşılması ve yorumlanması açısından ilgi çekicidir. Bu doğrultuda, bu çalışmada Amerikalı oyun yazarı Tennessee Williams'ın Arzu Tramvayı (A Streetcar Named Desire) isimli oyununun semboller üzerinden yapılan incelemesini okuyucuya sunmak amaçlanmıştır. Arzu Tramvayı oyunu ilk defa 3 Aralık 1947 tarihinde New York'ta Ethel Barrymore Tiyatrosu'nda seyirci ile buluşmuştur. Oyun hem eleştirmenler tarafından beğenilmiş hem de Broadway'de iki yıl boyunca 855 temsil oynanarak ticari başarı elde etmiştir. Yazar bu oyunu ile New York Drama Critics' Circle Ödülü'nü, Donaldson Ödülü'nü ve Pulitzer Ödülü'nü kazanmıştır (Bak, 2013: 122-123).

Bu çalışmada, Arzu Tramvayı oyununu semboller üzerinden inceleyerek metnin çok katmanlı anlam ve çağrışımlarını açıklamak ve yorumlamak hedeflenmiştir. Çalışmada, sembol kavramının tanımlanmasının ardından bu kavramın edebi metinlerdeki önemi üzerinde durulacak ve oyundaki ana karakterlerin sembolize ettikleri anlamlar açıklanacaktır. Daha sonra, oyunda yer alan mekanlar ve renkler üzerinden yapılan sembolik inceleme okuyucuya sunulacaktır. Bu konular işlenmeden evvel eserin kısa bir özetini okuyucu ile paylaşmak faydalı olacaktır.

Blanche DuBois kardeři Stella'yı görme ve onunla kalma umuduyla New Orleans'a gelir. Stella, Polonyalı Stanley Kowalski ile evlidir. Stella ve Stanley küçük bir apartman dairesinde yaşamaktadır. Blanche kardeşine Bella Reve'i, Mississippi'deki aile evleri, birikmiş borçları ödemek için kaybettiklerini itiraf eder. Belle Reve'deki evi kaybettiklerini öğrenen Stanley yasalar geređi Stella'nın kocası olarak kendisinin de hak sahibi olduğunu ve bu konuyu takip etmekte ısrar edeceğini dile getirir. Blanche Stanley'den Stella'nın hamile olduğunu öğrenir. Blanche ve Stella dışarıdan eve döndüklerinde Stanley, Mitch, Steve ve Pablo evde poker oynamaktadır. Blanche o gece Mitch ile tanışır ve ondan etkilenir. Blanche'ın açtığı müzikten rahatsız olan Stanley radyoyu pencereden dışarı fırlatır ve Stella'ya tokat atar. Stella ve Blanche üst kat komşuları Eunice'in evine gider. Ertesi sabah Stella Blanche'e Stanley ile barıştıklarını söyler. Blanche Stella'yı Stanley'den ayrılması konusunda ikna etmeye çalışır. Blanche, Shep Huntleigh isimli milyoner bir tanıdığının ona ve kardeşine yardım etmesi için plan yapmaktadır. Stanley Blanche'e Shaw adında bir adamı tanıyıp tanımadığını ve Blanche'in İngilizce öğretmenliği yaptığı Laurel'deki Flamingo otelini bilip bilmediğini sorduğunda Blanche Stanley'in sorularını anlamazlıktan gelerek geçiştirir. Blanche ve Mitch birlikte dışarı çıkarlar ancak pek güzel bir gece geçirememiş olarak eve dönerler. Stella ve Stanley evde yoktur. Blanche Mitch'e on altı yaşındaki aşkı Allan ile olan kısa süreli evliliğinden, eşini başka bir erkekle aynı yatakta yakalamasından ve eşinin kendini öldürmesinden bahseder. Tarih 15 Eylül'dür, Blanche'ın doğum günüdür. Stanley Blanche'ın New Orleans'a gelmeden önceki hayatını araştırmıştır ve onun Laurel'de isminin kötüye çıktığını, 17 yaşındaki öğrencisini öptüğü için çalıştığı okuldan kovulduğunu öğrenmiştir. Öğrendiklerini Stella'ya anlatır ancak Stella duyduklarına inanmaz ve kardeşini savunur. Stanley öğrendiklerini Mitch'e de anlatmıştır. Blanche hakkındaki gerçekleri öğrenen Mitch Blanche'ın doğum gününe gelmez. Stanley doğum günü hediyesi olarak Blanche'e Laurel'e dönüş bileti almıştır. Stella bu davranışı yüzünden Stanley'e sinirlenir ve tartışırlar. O esnada Stella fenalaşır. Stella ve Stanley hastanedeyken Mitch eve gelir ve Blanche'e her zamankinden farklı davranır. Onunla artık evlenemeyeceğini ama onunla beraber olmak istediğini söyler. Blanche kabul etmez ve Mitch'i evden kovar. Stanley hastaneden eve döner. Stanley'in davranışlarından ve bakışlarından rahatsız olan Blanche kendini korumak için bir şişeyi masaya vurarak kırar ve kendini onunla korumaya çalışır. Ancak Stanley Blanche'ın bileğini yakalar ve şişe yere düşer. Stanley Blanche'ı kaldırır ve onu yatağı taşıır. Birkaç hafta sonra, Stanley, Mitch, Steve ve Pablo evde poker oynamaktadır. Stella Blanche'ın bavulunu

toplamaktadır. Blanche Shep Huntleigh'in kendisini almaya geleceğini düşünmektedir, akıl hastanesine gönderiliyor olduğundan habersizdir. Kapı çaldığında gelen Blanche'ın beklediği kişi değil, akıl hastanesinden gelen doktor ve hemşiredir. Blanche onlarla gitmek istemez. Ancak daha sonra doktorun nazik davranışıyla beraber Blanche ikna olur ve doktorun koluna girerek evden ayrılır (Williams, 1997: 5-148).

1. Sembol

Oyunda yer alan sembollere dair incelemeye geçmeden önce sembol kavramını tanımlamak yararlı olacaktır. “Sembol kelimesi, Grekçe symbolos’tan Latince’ye symbolus şeklinde, oradan da Avrupa dillerine bugünkü şekil ve telaffuzuyla geçmiştir. İşaret, iz, ima gibi anlamları vardır” (Demirel, 2012: 917). Çebi’ye göre ise semboller, aydınlatma ve gizleme, konuşturma ve susturma, aleniyet kazandırma ve sır saklama aracı olarak bir bilmedir (Çebi, 2008: 196). Bu tanımlardan anlaşıldığı üzere semboller taşıdıkları anlamların dışında başka bir anlam taşımaktadır ve kendileri dışındaki başka bir şeye işaret etmektedir. Kılıç’a göre sembolün en belirleyici özelliği kendisi dışında başka bir şeye işaret etmesidir. Sembol görünmeyen bir hakikate işaret etmekte ve bu sayede kendisi vasıtası ile başka bir anlam doğurmaktadır (Kılıç, 1995: 57-58). Sembol kavramı üzerine yazılmış kaynaklara bakıldığında sembolün işaret kavramı ile ilişkili olduğu görülmektedir (Demirel, 2012: 917). Semboller, kendilerine ait olan bir özellik ile veya nesnelerle kurdukları gerçek bir bağlantıyla değil, işaretler olarak temsil edilmeleri ile işlev görürler (Santaella, 2003: 55). Ancak bu durum kendi içinde bir paradoks içermektedir. Çünkü semboller kendileri dışındaki bir şeye işaret ederken o işaretler de kendileri dışındaki başka bir şeye işaret etmektedir (Uluç, 2009: 31). Semboller aracılığı ile somut bir noktadan yola çıkıp soyut bir noktaya ulaşmak mümkündür. Çünkü semboller yeni çağrışımlara zemin hazırlamaları yönüyle bir kavramı veya unsuru olduğu halinden farklı nitelendirmemize olanak sunar. Yazarlar duygu ve düşüncelerini semboller sayesinde daha yoğun ve estetik bir biçimde ortaya koyarlar (Yeter, 2018: 23). Bu sebeple, edebi bir metnin semboller üzerinden incelenmesi yazarın işaret ettiği soyut anlamlara ve metnin derininde yatan çağrışımlara ulaşabilmeyi mümkün kılmaktadır.

“İnsan; sembolik düşünür, yorumlar ve eylem gerçekleştirir. Soyutlama, kavramlaştırma ve canlandırma yoluyla dış dünya ile soyut bağlantılar kurar, kendini ve evreni zihninde sembolik olarak canlandırır, zihnindeki kavramlar, terimler ve sembollerle algı içeriklerine anlam verir. Bu

yaklaşımına göre semboller, anlamlandırma araçları olarak gerçekliğin tanımlanması ve inşasında çok önemli bir işlev üstlenirler’’ (Çebi, 2008, s. 196).

Sanat kendisine özgü bir dile sahiptir ve bu dili oluşturan şey de sembollerdir (Ayaydın, 2012: 261). Sembol dili, edebi metni tek boyutlu olmaktan çıkarıp zenginleştirirken okuyucuya farklı yorum ve çağrışım olanakları sağlamaktadır. Bu sayede metin her okunuşta tekrar tekrar üretilen canlı ve dinamik bir kaynağa dönüşmektedir. Bu yönleriyle sembol dili, karşısında aktif ve donanımlı bir okuyucu istemektedir (Yılmaz, 2011: 54). Semboller kendileri dışındaki başka bir şeye işaret ederken okuyucuların zihni ile bir bağlantı kurar. Bu bağlantı okuyucunun zihnindeki fikir ile kurulan bağlantıdır. Bir başka deyişle, sembol, nesnesine sembolü kullanan zihnindeki bir fikir sayesinde bağlanmaktadır. Bu durum bir yorumlayıcının olmaması durumunda sembolün gösterge özelliğini kaybedeceği anlamına gelmektedir. Sembol kavramı toplumsal bir kavramdır. Çünkü sembollerden söz edildiğinde bir topluluğun bir sembolü nasıl kullandığı sorusu kendiliğinden ortaya çıkmaktadır (Santaella, 2003: 55). Sembolün etkisi belki de en çok, sanatçının ve okuyucunun deneyim kalıpları yakından örtüştüğünde ortaya çıkmaktadır. Sembol aynı zamanda izleyici üzerinde belirli kalıplar oluşturmaya da hizmet edebilir (Burke, 1989: 110).

Sembolün tüm bu özellikleri ve işlevleri göz önüne alındığında, tiyatro metinleri de dahil olmak üzere edebi metinleri anlayabilmek ve yorumlayabilmek için sembol kavramının anlaşılması gerektiği ortaya çıkmaktadır. Sembollerin en önemli özelliği kendileri dışındaki başka bir şeye işaret etmeleridir ve bu özellikleriyle okuyucuda yeni çağrışımlar yaratırlar. Bu sebeple, sembolik incelemede yorumlayıcının varlığı da önemli bir yer tutmaktadır. Çünkü yorumlayıcının olmaması durumunda semboller gösterge özelliğini yitirmektedir.

2. Oyunun Ana Karakterlerine Sembolik Bakış

Arzu Tramvayı oyununda karakterler hem kişisel özellikleri hem de birbirleriyle olan ilişkileri gereği farklı kavramları sembolize etmektedir. Karakterlerin ifade ettikleri semboller karakterler arasındaki farkı ortaya çıkarmakta ve oyunun derinliklerinde yatan anlamların ve çağrışımların güçlenmesine katkı sağlamaktadır. Bu nedenle, oyundaki ana karakterler olan Blanche DuBois, Stella Kowalski, Stanley Kowalski’nin oyunda sembolize ettikleri kavramları incelemek oyunu ve oyunda kullanılan sembolleri anlamak adına yardımcı

olacaktır.

Karakterlerin sembolize ettikleri anlamlar karakterlerin eylemleriyle ve sözleriyle kendini göstermektedir. Oyunda Blanche “illüzyonu ve hayal gücünü” sembolize ederken Stanley “gerçekliği” sembolize etmektedir (Zhao, 2016: 466). Oyunda Blanche’ın sıklıkla yalan söylediği, gerçeği sakladığı görülür. Blanche pek seyrek içtiğini söylemesine rağmen sıklıkla alkol tüketmektedir. İngilizce öğretmeni olarak çalıştığı okuldan atıldığını gizleyerek okul müdürünün izin almasına salık verdiğini söyler. Benzer şekilde geçmişi, yaşantısı ve yaşı hakkında sıkça yalan söyler. Çünkü Blanche gerçeklikten hoşlanmaz ve gerçeklerle yüzleşmek istemez. Gerçeklerden uzaklaşmak için de hayal gücüne sığınır. Blanche gerçeklikten hoşlanmadığını, bir illüzyon yaratmaktan ve etrafındaki insanları da gerçeklerle değil yarattığı illüzyon ile kendine bağlamaktan hoşlandığını şu sözlerle dile getirir: “Ben gerçeklikten hoşlanmam... Ben bir büyü havası yaratmak istiyorum. Evet büyü. Etrafımdakileri bununla bağlamaya çalışıyorum. Onlara gerçeği değil, gerçek olması gereken şeyi göstermek istiyorum” (1997: 118-119). Ancak Stanley Blanche’ın büyü havası yaratarak kendine bağlayabileceği biri değildir. Çünkü Stanley gerçeklere bağlıdır. Blanche, Stanley’in gerçeklere bağlı olan yanını ikinci sahnede şöyle ifade eder: “Hiçbir kadının senin üzerinde bir büyü tesiri bırakabileceğini sanmıyorum” (1997: 33).

Gerçekliği sembolize eden Stanley ise oyun boyunca Blanche hakkındaki gerçekleri ortaya çıkarmaya çalışır. İkinci sahnede Belle Reve’i kaybettiklerini öğrenen Stanley satış evraklarını görmek ister, çiftliğin ne kadara satıldığını sorar, Napoleon Yasası’ndan ve Stella’nın eşi olarak kendi haklarından bahseder, gerçeği aramak için Blanche’ın bavulunu karıştırır, Blanche’ın doğruyu söyleyip söylemediğini öğrenmek için avukat bir arkadaşına danışacağını söyler. Stanley, Blanche’ın geçmişi ile ilgili araştırmalar yapar, çalıştığı fabrikanın görevlileri ile konuşur ve öğrendiklerini yedinci sahnede Stella ile paylaşır. “... En güvenilir kimselerden elde ettiğim delillerim var. Üstelik her birini teker teker sorup soruşturdum da” (1997: 96).

Onuncu sahnede Blanche yine hayal dünyasında yaşamaktadır. Stanley’e Shep Huntleigh isimli gizli bir hayranı tarafından bir telgraf aldığını ve onu bir yat gezisine davet ettiğini, Mitch’in o gece ellerinde güller ile ondan özür dilemeye geldiği söyler. Stanley ise Blanche’ın anlattıklarının yalan olduğunu bilir çünkü Stanley Mitch’e Blanche hakkında öğrendiği

gerçekleri anlatmıştır. Hayal gücünü sembolize eden Blanche ile gerçekliği sembolize eden Stanley arasındaki gerilimin arttığı sahnede Stanley Blanche'e "Salladığın palavraların birine bile inanmadım" (1997: 130) der ve ona tecavüz eder.

Blanche genç yaşında eşini intihar etmesi üzerine kaybetmiştir, ailesinin ve dostlarının ölümüyle tek başına ilgilenmiştir. Stella ise kendisine yeni bir aile ve hayat kurmuştur. Blanche ailesinin ve eşinin ölümü ile "ölümü" sembolize ederken Stella hamiledir ve "yaşamı" sembolize etmektedir (Suzuki, 2009: 55). Blanche birinci sahnede yitirdiği ailesinden, dostlarından, ölümden ve hayatın bütün yumruklarını tek başına yediğinden bahseder. Ölümün ağırlığını şu sözleriyle anlatır: "... Sen tam cenaze törenine yetiştin, Stella. Ölüme göre cenaze töreni ne güzel şey. Cenaze törenleri sessizlik içinde geçer. Ama ölüm öyle mi?... Azrail çadırını eşiğimize kurmuştu" (2009: 22). Stella ise yaşamına devam etmiştir: "Benim yapabileceğim tek iş kendi yaşamımı düzene koymaktı, Blanche" (2009: 21).

Stella, kız kardeşi Blanche ve kocası Stanley arasında seçim yapmak zorunda kaldığında bir orta yol olmadığını bilir. Stella sonunda acımasız gerçekliği seçer çünkü Stella Blanche'dan daha gerçekçidir ve gerçeğe nasıl tahammül edebileceğini bilmektedir (Zhao, 2016: 466). Stella'nın gerçekliği seçmesi bir yanıyla gerçekliği sembolize eden Stanley'i seçmesidir. Oyunun son sahnesinde Blanche sahte bir evlilik alayında doktorun kolunda canlı ölüme götürülürken Stanley, Stella ve yeni doğmuş çocuğu ile yeniden bir araya gelir. Bu, Blanche'ın yenilgisi Stanley'in zaferidir (Thompson, 2002: 48). Tecavüz sahnesi Blanche'ın sembolik ölümü olarak görülebilir (Hooti, 2011: 25).

Oyunda Blanche'ın cinselliği, onun seksteki hayal kırıklığını değil, aşktaki yenilgisini sembolize eder. Onun erkekler ile olan cinsel ilişkilerinde dikkate değer bir örüntü vardır. Blanche her zaman cinsel partner olarak genç erkekleri seçer: ordudaki gönüllü askerler, gazeteci çocuk, okuldaki öğrencisi. Bu erkeklerin hepsi yakın yaşlardadır. Genç erkek seçimi Blanche'ın, kayıp geçmişi geri alma arzusunu sembolize etmektedir. Blanche sürekli olarak Allan ile olan evliliğindeki trajediyi yinelemektedir. Blanche bu genç adamlar aracılığı ile zamanda geriye gitmek ve romantik ilişkilerinde mutlu bir son umarak evlilik trajedisini geçersiz kılmak için beyhude bir girişimde bulunur. Genç erkekler ile cinsel beraberlik kurarak kendini genç ve kadınsı olduğuna inandırmak adına umutsuzca çabalar. Bir anlamda, genç

erkeklerle olan ilişkileri aracılığı ile zamanı durdurmaya çalışır. Bu çaba imkânsız olduğu kadar onun için kaçınılmazdır da. Ancak bu durum, Blanche'ın kimlik arayışını sorunsallaştırır. Çünkü Blanche'ın kimlik arayışı kronolojik olarak hatalıdır. Blanche, kimlik arayışını yaşamının mevcut koşulları arayıcılığı ile değil yitirdiği geçmişi arayıcılığı ile yapmaya çalışır. Ölümün sembolik olarak zamanın gücünü temsil ettiği düşünüldüğünde, Blanche'ın her zaman genç erkekler aramasına yönelik eylemleri, bu gücü etkisiz hale getirme girişimleri olarak okunabilmektedir. Genç erkeklere duyduğu arzu, ölümle savaşmak için psikolojik bir silaha dönüşmektedir (2011: 20-22).

Oyunda Blanche bir yanıyla hayal gücünü ve illüzyonu sembolize ederken bir yanıyla da ölümü de sembolize etmektedir. Blanche'ın hem hayal gücünü ve illüzyonu hem de ölümü sembolize etmesi kendi içindeki çelişkiyi ortaya koymaktadır. Gerçeklikten kaçarak kendi hayal gücüne sığınır ancak bunu yaparken kendi ölümüne ortam hazırlar ve bunun farkında değildir. Çünkü o da kendi yarattığı illüzyonun etkisindedir. Blanche'ın Stanley tarafından tecavüze uğraması ve akıl hastanesine yollanması onun ölümünü sembolize eder. Oyunda Stanley gerçekliği sembolize etmektedir ve oyun boyunca Blanche hakkında araştırmalar yapar, kanıt arar ve Stella'yı kardeşi hakkındaki gerçekleri görmesi için ikna etmeye çalışır. Stella ise yaşamı sembolize etmektedir. Stanley Blanche'e tecavüz ettiğinde, Stella Blanche'e değil, Stanley'e inanır ve eşi Stanley'i seçerek yeni doğmuş çocuğu ile hayatına devam etme kararı verir. Daha önce ailesini ve dostlarını kaybettiğinde yapabileceği tek işin kendi hayatını düzene koymak olduğunu söyleyen Stella yine benzer bir karar vererek ne pahasına olursa olsun kendi hayatına odaklanır. Ancak Stella'nın seçtiği gerçek, Stanley'in Blanche'e tecavüz ettiği ve bunu başından beri planladığı gerçeğidir. Stanley'in Blanche'e tecavüz etmeden önceki sözü şudur: “Bu daha işin başında olacaktı” (1997: 133). Stella gerçekliği sembolize eden Stanley'i seçerken asıl gerçekliği görmezden gelir. Bu davranışıyla o da kardeşi Blanche gibi gerçeklerden kaçarak illüzyona sığınmak istemiş olabilir.

3. Sembol Dilinde Mekân

Mekânlar, bireylerin yeryüzündeki fiziki ve coğrafi konumunu belirtmektedir. Ancak bu özelliğinin yanında mekanlar insan ruhunun çözümlenmesine dair önemli ipuçları da sunmaktadır. Edebi metinlerde karakterlerin psikolojik durumlarının ve ruhsal yapılarının

içinde bulundukları mekân ile yakından ilişkili olduğu görülmektedir. Mekân, temanın açılımına da hizmet etmektedir (Yılmaz, 2011: 49-50).

Sembol dilinde mekân renklere, tabiat unsurlarına ve diğer dekoratif unsurlara yapılan vurgular ile kendini göstermektedir. Kendisiyle barışık, çevresi ile uyum içinde olan bir insanın mekân ile kurduğu ilişki, baskı altında olan birinin mekân ile kurduğu ilişkiden farklı olacaktır. Mekân birinin üzerinde baskı ve stres yaratmazken diğerinde ezici bir ağırlık yaratacaktır. Mekânın darlığı veya genişliği de aynı şekilde karakterin ruhsal durumunu etkilemektedir (Yılmaz, 2011: 50). Mekânın karakterler üzerinde yarattığı bu etkiler metinlerde kullanılan semboller aracılığı ile kendini göstermektedir. Arzu Tramvayı oyununda, oyunun başında Blanche Arzu Tramvayı'ndan inip mezarlıklara giden tramvaya binerek kardeşi Stella'nın ve kardeşinin eşi Stanley'in yanına gelir. Blanche'ın indiği ve bindiği tramvaylar onun hayatının kısa bir özeti gibidir (Sakaoğlu, 2013: 69). Arzu Tramvayı, Blanche için arzularını gerçekleştirebileceği yeni bir başlangıcı sembolize etmektedir. Ancak Arzu Tramvayı'ndan indikten sonra bindiği tramvay mezarlıklara giden tramvaydır. Bu tramvay ise ölümü sembolize etmektedir. Oyunun sonunda Blanche'ın doktorun koluna girerek akıl hastanesine gönderilmesi sembolik olarak onun ölümüne işaret eder.

Arzu Tramvayı oyununda New Orleans labirent mekandır. Edebi metinlerdeki labirent mekanlar dış dünyadaki konumları itibariyle değil, karakterlerin ruhsal yapılarını yansıtmaya işlevleri ile önem taşırlar (Yılmaz, 2011: 50). Bireyin kendi olamadığı, yalıtık ilişkiler içinde olduğu, maddenin ön planda olurken manevi değerlerin yıkıma uğradığı mekanlar labirent mekanlardır. Blanche birinci sahnede New Orleans'a geldiğinde göze çarpan ilk şey onun bu ortama uygun olmadığıdır. Yazarın sahne hakkında verdiği bilgiler şu şekildedir: “Giyinişi, tavırları sahnenin havası ile kesin bir çelişme halindedir. İnci gerdanlığı, küpeleri ve şapkası ile beyaz eldivenleri, tüylü bluzu ve şık elbisesi içinde bir kokteyl partisine ya da çaya gidiyor gibidir” (1997: 8). Yabancılaşma yaşayan, varoluşsal sancılar çeken, kendi olamayan bireyler çoğu zaman bulundukları mekânda nefes alamazlar (Geçen, 2016: 258). Blanche de kardeşinin yaşadığı ortama, gördüklerine inanamaz ve Stella'ya şöyle der: “Seni bu korkunç yerde bulacağımı hiç düşünmemiştim” (1997: 12). Daha sonra yine benzer şekilde sözlerine devam ederek şaşkınlığını dile getirir: “Böylesini en kötü rüyalarımda görsem, gözlerime inanamazdım. Ancak Poe'nun, şair Edgar Allan Poe'nun tasarlayabileceği bir yer.

Gulyabaniler ormanı!” (1997: 13). Hem yazar notlarına hem de Blanche’ın ifadelerine bakıldığında, Arzu Tramvayı oyununda New Orleans’ın labirent mekân olduğu görülmektedir. Oyunda “Belle Reve” de bir sembol olarak kullanılmaktadır. Belle Reve, Fransızca “güzel rüya” anlamına gelir. Blanche için Belle Reve iki anlam ifade etmektedir. Bunlardan ilki artık geride kalan eski görkemli günlerinin rüyasıdır. Bir diğeri ise ölümlerin yer aldığı bir kâbustur (Sakaoğlu, 2013: 68). Belle Reve’in ideal dünyası şehvetin ve ölümün tutsağı olmaktadır ve şu sonuca varılmaktadır: Biyolojik evrende, romantizm, eğer mümkünse, yalnızca sınırlı bir süreye sahiptir. Bu açıdan, Blanche’ın Belle Reve dünyasından kaçışı, onun romantik ideallerinin kalıcılığını arama girişimi olarak görülebilir. Blanche hem Belle Reve’de hem de New Orleans’ta kendi yarattığı illüzyonları sürdüren bir yapı inşa etmiştir. Çünkü illüzyonların yokluğu onun için bir tehdittir (2011: 24).

Oyunda illüzyonların pek çok farklı katmanı vardır. Örneğin Blanche’ın Belle Reve’i kaybetmesi kayıp deneyimine ilişkin pek çok illüzyonu beraberinde getirmektedir. Blanche, Belle Reve’in kaybı ile romantik hayallerini de kaybeder. Blanche’ın Belle Reve’deki mücadelesi dünyanın somut gerçekliğine pek bağlı değildir. Belle Reve’de görülen çürüme ve parçalanma Blanche’a ıstırap vermektedir. Çünkü bu çöküş rüyalarının ölümünü sembolize etmektedir. Blanche’ın Belle Reve’i kaybetmesi benliğini kaybetmesi olarak görülebilir. Bu nedenle New Orleans’a geldiğinde kaybettiği benliğini geri kazanmak için girişimlerde bulunmaktadır (2011: 24). Ancak bu arayış gerçeklerden kaçarak yeni bir illüzyon yaratmaya yönelik bir arayıştır. Bu nedenle, Blanche’ın kimlik arayışı bir kendi kendini yok etme yörüngesini izler ve New Orleans bir katalizör görevi görür. Akrabalarının ölümüne ve kocası Allan’ın intiharına yakından tanıklık ettiği düşünüldüğünde Blanche’ın ölüme çok yakın yaşadığı sonucuna varılabilmektedir. Onun bu tanıklığı aynı zamanda bir tür sembolik ölümdür. Kowalski ailesi ile konaklaması Blanche’ın Belle Reve’de başlamış olan çürümesini hızlandırmaktadır (2011: 25).

Oyunda Blanche sıklıkla duşa girer ve orada uzun süre vakit geçirir. Blanche’ın sıklıkla duşa girmesi onun gerçeklerden uzaklaşmak istemesini sembolize eder. Duş, Blanche için hem evin içindeki kaostan ve kalabalıktan hem de evlerinde yaşadığı Stella ve Stanley’den uzaklaşabileceği tek yerdir. Dolayısıyla, duş oyununda onun için gerçeklerden uzaklaştığı bir yer olarak işlev görür. Çünkü Blanche’ın odası ile Stella ve Stanley’in yatak odasını yalnızca bir

perde ayırır. Blanche ise Stanley'in davranışlarından rahatsızdır ve bu rahatsızlığını altıncı sahnede Mitch'e şöyle anlatır:

“Gerçekten ürkünç bir durumdayım, Mitch. Mahremlik denen şeyin bu evde yeri yoktur. Geceleyin bu iki odayı yalnız şu iki bez parçası birbirinden ayırır. Stanley yarı çıplak bir halde, bir odadan ötekine ortalıkta kimse yokmuş gibi girer çıkar. Banyonun kapısını kapatmayı sen ona hatırlatacaksın” (Williams, 1997: 90).

Sakaoğlu'na göre Blanche'ın sık sık sıcak suyla banyo yapması onun arınma arzusunu sembolize eder ve onun için gerçeklerden kaçmanın bir yoludur (2013: 70). Stanley'in Blanche hakkında öğrendiklerini Stella'ya anlattığı yedinci sahnede Blanche duştan çıktığında Stella'nın yüz ifadesini garip bulur ve ona da duşa girmesini tavsiye eder: “Bir banyo yap. Ben şimdi çıkıyorum” (2013: 100). Blanche duşa girerek gerçeklerden uzaklaşır ve kardeşine de aynı şeyi yapması için tavsiyede bulunur.

Blanche oyun boyunca hep doğrudan ışığın altına girmekten kaçınır ve çıplak ampulün üzerine kâğıt bir fener geçirir. Oyunda ışık, gerçeğin sembolüdür. Blanche'ın ışığa tahammül edememesi gerçeklere olan tahammülsüzlüğünden gelmektedir. Blanche'ın ışıktan kaçması gerçeklerden kaçmasını tasvir eder (2013: 68). Birinci sahnede uzun süre görmediği kardeşi Stella'yı gördüğünde ona şöyle der: “Hayır, hayır bakma bana... Şu ışığı söndür hem. Söndür şunu. Şu insafsız ışık altında bana bakmanı istemiyorum” (1997: 12). Stanley'den Blanche hakkındaki gerçekleri öğrenen Mitch dokuzuncu sahnede Blanche'ın yanına onun gerçek yaşını öğrenme ve onu ışık altında görme düşünceleriyle gelir ve Blanche'e şöyle söyler: “Pek karanlık burası” (1997: 117). Blanche ise şöyle yanıt verir: “Karanlıktan hoşlanırım. Bana rahatlık verir” (1997: 117). Mitch'in varlığı Blanche'ın gerçeklik korkusunu pekiştirir (2011: 28). Blanche karanlıktaki bilinmeyen metindir. Mitch onu asla ışıktan görmez. Blanche karanlıkta dolanır. O, karanlıkta arzuyla kur yapan bir kadındır (Kolin, 1999: 299-300). Mitch: “Hele şu ışığı bir yakalım” (1997: 118). Blanche ürkerek şöyle yanıt verir: “Hangi ışığı? Niçin?” (1997: 118). Zhao'ya göre Blanche'ın ışıktan hoşlanmamasının nedeni ışığın başka bir gerçekliği sembolize etmesidir. Bu gerçeklik harika ilk aşkı ve şimdiki hayatı arasında keskin tezatlık oluşturan, kayıp saygınlığı da dahil olmak üzere çoktan gitmiş olan zarif geçmişidir (2016: 466). Mitch, gerçeği görmek istediğini söyleyerek kâğıt feneri ampulden koparır ve Blanche'ı sembolik olarak gerçeğe maruz bırakır (2011: 28). Blanche gerçeklerden kaçtığını şu sözlerle ifade eder:

“Ben gerçeklikten hoşlanmam... Ben bir büyü havası yaratmak istiyorum. Evet büyü. Etrafımdakileri bununla bağlamaya çalışıyorum. Onlara gerçeği değil, gerçek olması gereken şeyi göstermek istiyorum. Eğer bu bir günahsa, bütün lanetleriyle benim olsun! Yakma ışığı!” (Williams, 1997: 118-119).

Blanche'ın gerçek yaşını ve daha da önemlisi utanç verici geçmişini saklama çabaları kaybolmuştur; saklamaya çalıştığı her şey artık açığa çıkar ve Mitch ile evlenme ümidi yıkılır (Alnamer, 2022: 169). Işık, arzuyu ve mutluluğu ortadan kaldırır (Kolin, 1999: 300). Şimdi Blanche, köşeye sıkıştırılmış ve kendi fantezi dünyasına sürüklenmiştir (O'Connor, 1997: 13).

Oyunda Blanche'ın mekân ile kurduğu ilişki gerçeklerden kaçınması üzerinedir. Gerçeklerden kaçınmak için kullandığı yöntemlerden biri sıklıkla duşa girmektir. Duş, onun için gerçeklerden kendini yalıttığı bir mekandır. Işıktan kaçınması onun için gerçeklerden kaçınmasının bir diğer yoludur. Bulunduğu mekanlarda doğrudan ışığın altında olmaktan kaçınır ve mekanları buna göre düzenler. Işıkların üzerini kâğıt bir fener ile kapatır. Ancak oyunun sonunda kendi gerçekliğinden kaçamayan Blanche akıl hastanesine gönderilir. Akıl hastanesine gönderilmesi onun ölümünü sembolize etmektedir. Oyunun başında Arzu Tramvayı'ndan inip mezarlıklara giden tramvaya binen Blanche için ölüm kaçınılmaz bir sonudur.

4. Sembol Dilinde Renkler

Renkler, görsel sembollerin yapıtaşdır (Yu, 2014: 50). Bu nedenle edebi metinlerde yer alan semboller incelenirken renklerin sembolize ettikleri anlamların incelenmesi de büyük bir önem teşkil etmektedir. “Renkler, tarihin en eski dönemlerinden bu yana insanlığın dikkatini çekmiş, varlıkları tanıma ve kategorize etmede en çok yararlanılan hususlardan biri olmuştur” (Yıldırım, 2006: 129). Bu nedenle, renklerin sembolize ettikleri anlamlara geçmeden evvel renklerin işlevleri hakkında bilgi sahibi olmak önem arz etmektedir.

Gündelik yaşamda kullanılan sembollere yönelik yapılan araştırmalarda renklerin göstergebilimsel olarak önemli bir yeri olduğu görülmektedir. Renkler, bir yandan sembol olarak etkileşim ve iletişim kurulmasını sağlamakta, diğer yandan da insan imgesinin oluşmasına katkı sağlamaktadır (Akçakaya, 2018: 385). Yu'ya göre de renkler bir iletişim aracı olarak hizmet etmektedir. Bir rengin iletişimsel nitelikleri, doğal ve psikolojik

çağrışımlar açısından tanımlanabilir. Renkler, zihinsel ve duygusal durumlarla yakından ilişkilidir ve onları derinden etkileyebilmektedir. Renkler sembolik anlamları itibarıyla kültürlerde olumlu ve olumsuz anlamlar da dahil olmak üzere geniş kapsamlı çağrışımları ortaya çıkarmaktadır. Renk yorumları farklılık gösterebilmekte ve sembolizm kültürel çevreye göre değişebilmektedir. Ancak renklerin yorumlanmasındaki bu bireysel farklılıklara rağmen, eski uygarlıklar temel ilkeler arayışının bir parçası olarak geleneksel olarak belirlenmiş renk sembolizmi biçimlerini geliştirmişlerdir (2014: 49-50). Akçakaya'ya göre de sembolik renklere atfedilen anlamlar, kültürlerin kendilerine özgü şartlarına ve süreçlerine göre farklılık gösterse de bazı sembollerde toplumlar arası benzerlikler görmek mümkündür. Bazı sembollerin evrensel özellik taşıyor oluşu toplumların kültürler arası etkileşiminden kaynaklanmaktadır (2018: 386). Renk sembolizminde renkler, kültürler arası etkileşimlerden kaynaklı olarak benzerlikler taşımakla beraber kimi zaman da kültürel farklılıklardan dolayı farklı şekillerde yorumlanmaya açıktır. Benzer şekilde renkler, kültürden kültüre değişim gösterecek şekilde olumlu ve olumsuz olmak üzere farklı çağrışımlar yaratırlar. Bu nedenle, çalışma kapsamında sembolik anlamları incelenen renkler metnin bağlamı ile ilişkili olarak olumlu ya da olumsuz yanlarıyla ele alınıp yorumlanmıştır.

Oyunda önemli yer tutan renklerden biri beyazdır. Beyaz, ışığın mutlak rengi olarak tanımlanabilir ve saflığı, masumiyeti sembolize eder (2014: 64). Blanche DuBois, oyunda Williams'ın beyaz kimliği tanımlama problemine verilen diyalektik tepkiyi temsil etmektedir. “Blanche” ismi hem beyaz hem de boş anlamına gelmektedir. Stanley pervasız karakterine uygun olarak rengârenk giyinirken Blanche isminin anlamına uygun olarak beyazlar içerisinde. “Blanche” ismi onun beyazlığına dair bir işarettir (Duyvenbode, 2001: 207-208). Oyunda, Blanche'ın beyaz kıyafet tercihi eski asil hayatını artık sürdürmemesine rağmen hala o hayatı sürdürdüğünü lanse etmek içindir. Bu Blanche'ın gerçeklerden kaçarak hayallerine sığınmasının bir yoludur (2013: 68). Beşinci sahnede Stella yanlışlıkla Blanche'ın beyaz gömleğine kola döktüğünde Blanche çılgın atar ve şöyle der: “Tam da beyaz gömleğimin üzerine” (1997: 77). Blanche'ın bu abartılı tepkisi, eski asil hayatını sürdürmediği gerçeği ile kısa süreli yüzleşmesinden doğan bir tepkidir. Oyunun ilk sahnesinde inci gerdanlığı, küpeleri, şapkası, beyaz eldivenleri, tüylü bluzu ve şık kıyafetiyle görülen Blanche, onuncu sahnede kırışık ve lekeli beyaz bir saten elbise giymektedir. Blanche'ın korktuğu olmuş ve beyaz elbisesi artık lekelenmiştir. Bu, sembolik olarak Blanche için gerçeklerden kaçabileceği bir

yerin kalmadığı anlamına gelmektedir.

Oyunda önemli yer tutan renklerden bir diğeri mavidir. Mavi, geniş ve açık alanları çağrıştırır. Sonsuzluk mavi ile bağlantılıdır. Gökyüzü mavisini, erkek prensipleriyle, mesafeyle ve tanrılarla ilişkilendirilmiştir. Mavi, gerçeğin ve Tanrı'nın sonsuzluğunun, insanın ölümsüzlüğünün simgesidir. Eski İngiliz gelinlerinin mavi bir şey giyme geleneği sadakati sağlamak içindir. "Mavi kanlı (blue-blooded)" ifadesi, "aristokrat veya sosyal açıdan üstün" anlamlarında kullanılmaktadır. Mavi, sakin duyguların aşırılıklarını da temsil etmektedir ve "hüzünlü hissetmek (feeling blue)" veya "hüzünlü olmak (having the blues)" gibi kullanımları ile sıklıkla depresyonla eş anlamlı olarak kabul edilir. Mavi; aynı zamanda geri çekilme, izolasyon, yalnızlık ve istikrarsızlığı da temsil etmektedir (2014: 63-64).

Blanche on birinci sahnede ceketinin mavisinin eski Meryem Ana tablolarındaki robların mavisinden olduğunu söyler. Kadınlığın bu ikonografik imgesi, "temiz beyaz çuvalını" reddedecek ve karanlık "şatafatlı tohum taşıyıcısının" çocuğunu doğuracak olan yeni modern anne Stella lehine yok edilecektir (2001: 208). Blanche'ın mavi ceketinin onun yalnızlığını, sosyal izolasyonunu ve hüznünü sembolize etmektedir. Stella ve Eunice Blanche'ın giydiği ceketin hangi renk olduğunu bilmezler. Blanche ve oyundaki diğer kadınlar arasındaki fark burada da kendini göstermektedir. Eunice ve Stella sorunlu ilişkiler yaşasalar da bir erkek ile beraberdirler, Blanche ise yalnızdır. On birinci sahnede Blanche ömrünün denizlerde geçeceğini ve cesedinin kar gibi beyaz bir çuvala koyulup denize atılacağını anlatır. İlk sevgilisinin gözleri kadar mavi olan denize gömüleceğinden bahseder. Bu anlatımda mavi renkte olan deniz ve ilk sevgilisi Allan'ın gözleri sonsuzluğu sembolize etmektedir. Kar gibi beyaz olan çuval ise Blanche'ın masumiyetini simgelemektedir. O hep on altı yaşında kalmıştır. Beyazlar içinde ve ilk aşkının maviliğinde.

Kırmızı, oyunda sembolik değer taşıyan bir diğer renktir. Kırmızı, sevgi ve doğurganlık ile bağlantılıdır. Fakat aynı zamanda kanın rengi olan kırmızı, uyarı, savaş, yıkım, seks, günah ve cinayeti de sembolize etmektedir (2014: 59). Bu bembeyaz hayaller diyarında, Blanche kırmızı saten sabahlığını ve Della Robbia mavisini ceketini giydiğinde ve cesedinin okyanusa atıldığını hayal ettiğinde efsanevi saflığın ve modern yasin ezici sembolleri hakimdir. Blanche bir yandan sözlü ve fiziksel semboller aracılığı ile "zodyak bakire" olarak poz verirken bir yandan da ölüm, kısırlık ve alçaltılmış/sapkın cinsellik olarak poz vermektedir (2001: 207-

208). Bu bağlamda Blanche’ın kırmızı geceliği onun yıkımını ve “günahlarını” sembolize etmektedir.

Oyunda sembolik anlam taşıyan bir diğer renk de sarıdır. Sarı, yenilenmenin gizemiyle ilişkilendirilmektedir. Ancak bir anlamıyla da sarı, yaşlılığın ve ölümün yaklaştığının habercisidir (2014: 63-64). Blanche evden ayrılacağı gün sarı ipeklisini giymek istemektedir. Burada yazarın sarı rengi tercih etmesi Blanche’ın ölümünün yaklaştığını sembolize eder. Çünkü akıl hastanesine götürülmesi bir yanıyla Blanche’ın ölümünü sembolize etmektedir.

Oyunun bütününe bakıldığında Blanche’ın hikayesinin renkler aracılığı ile sembolize edildiği görülür. Oyunun başında beyazlar içinde gördüğümüz Blanche oyunun sonunda sarı kıyafetinin içindedir. Bu da onun beyazlar içindeki masumiyetinden ölüme doğru giden hayatını sembolize etmektedir. Bu yorum Stella’nın Stanley’e olan şu sözlerinde kendini doğrular: “Sen bilmezsin onun genç kızlığını. Hiç kimse onun kadar iyi yürekli, temiz kalpli olamazdı. Onu siz ayarttınız, siz bozdunuz. Senin gibi katı yürekli” (1997: 112).

5. Sonuç

Semboller, taşıdıkları anlam dışında başka bir anlama işaret ederler ve okuyucunun somut bir noktadan yola çıkarak soyut bir noktaya ulaşmasına olanak verirler. Bu sayede, metin her okunuşta okuyucuya farklı anlam düzeyleri sunar. Bu nedenledir ki sembolik incelemelerde okuyucu aktif bir rol oynamaktadır çünkü okuyucunun bir başka deyişle yorumlayıcının olmadığı durumlarda semboller gösterge özelliğini yitirmektedir.

Arzu Tramvayı oyununda karakterlerin belli kavramları sembolize ettiği görülmektedir. Karakterlerin sembolize ettikleri anlamlar karakterler arasındaki farkların altını çizmekte, oyunun çatışmasını ortaya koymakta ve bu çatışmayı güçlendirmektedir. Oyunda Blanche hem hayal gücünü, illüzyonu ve ölümü sembolize etmektedir. O her zaman arzularını gerçek olmadığı halde gerçekmiş gibi yaşayan, bir büyü havası yaratmak isteyen bir kadındır. Geçmişinde taşıdığı pek çok kayba ve ölüme karşın o illüzyon yaratmayı seçer ve bu uğurda gerçeklerden kaçır. Bu davranış kalıbı Blanche’ın hayatta kalma biçimi, hayatla mücadele etme biçimidir. Stanley ise oyunda gerçekliği sembolize eder. Ancak takıntılı olduğu gerçeklik Blanche’ın gerçekliğidir. O da en az Blanche kadar kendi gerçekliğine kapalıdır. Stella da yaşamı sembolize etmesine rağmen kendi gerçekliğine kapalı olan bir diğer karakterdir. Bu

doğrultuda, Blanche'ın gerçeklerden kaçınma davranışı Stanley ve Stella'ya oranla daha dürüstçe bir kaçınma davranışı olarak yorumlanabilir. Çünkü o gerçeklerden hoşlanmadığını ve bir büyü havası yaratmak istediğini açıkça söyler. Stanley Blanche'e tecavüz ettiğinde kendi karanlık gerçeği ile Blanche'ın bembeyaz hayaller diyarını karartır. Stella bu olayın ardından Stanley'in yanında yer alır ve Blanche akıl hastanesine gönderilir. Akıl hastanesine gönderilmesi Blanche'ın sembolik olarak ölümü olsa da Blanche gerçeklerden kaçarak yine kendi hayal dünyasında sığınacak bir yer bulacak gibidir.

Oyunda mekanlar da sembolik anlam taşırlar. “Güzel rüya” anlamına gelen Belle Reve bu mekanlardan biridir. Bella Reve hem Blanche'ın eski gösterişli günlerinin rüyasını sembolize etmektedir hem de kayıpların yer aldığı bir kâbusu. New Orleans ise oyundaki labirent mekândır. Blanche'ın New Orleans'a ait olmadığı daha ilk sahneden kendini gösterir ve oyun boyunca bu yabancılaşma katlanarak artar ve Blanche'ın sonunu hazırlar. Blanche gerçeklerden uzaklaşmak için sıklıkla duşa girer ve doğrudan ışığın altına girmekten kaçınır.

Oyunda renk sembolizmi de önemli bir yer tutmaktadır. Blanche ismi beyaz ve boş anlamlarına gelmektedir. Oyunda Blanche'ı sıklıkla beyazlar içinde görürüz. Blanche'ın beyaz kıyafet seçimi artık sürdürmediği eski görkemli hayatını sürdürme girişimidir. Ancak oyunun sonunda giymek istediği sarı ipeklisi belki de onun da içten içe bildiği sembolik ölümüne giden yoldaki bir kabullenıştır. Yine de o her zaman ilk ve tek aşkı Allan'ın gözlerinin mavisinde, sonsuzluğunda kalacaktır.

Arzu Tramvayı oyununun katmanlı yapısından ötürü başka perspektiflerden de sembolik olarak incelemek mümkündür. Irvin D. Yalom'un *Nietzsche Ağladığında* kitabında geçen şu cümle belki de oyunu başka bir bakış açısı ile ele almaya yetecektir: “Bizler arzu edilenden çok arzu etmeye aşığızdır!” (2022: 321). Kuşkusuz ki gerçeklerden kaçarak arzuladığı hayatı yaşıyormuş gibi davranan Blanche, arzu ettiklerinden çok arzu etmeye aşık bir kadındır. Bu nedenle her zaman arzularına sığınır.

Kaynakça

- Akçakaya, N. (2018). Renk sembollerine dair sosyolojik bir inceleme. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 39, s. 373-388.
- Alnamer, A. S. M. (2022). Mitch: The forgotten hero of T. Williams's a streetcar named desire. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(1), s. 160-165.
- Ayaydın, A. (2012). Evrensel dil ve semboller dünyası: görsel sanatlar. *New World Sciences Academy*, 7(3), s. 258-268.
- Bak, J. S. (2013). *Tennessee Williams: A literary life*. New York: Palgrave Macmillan.
- Burke, K. (1989). *On Symbols and Society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Çebi, M. S. (2008). Sembolik/retoriksel bir eylem olarak Dil'in anlam inşasındaki aracılık işlevi. *Selçuk İletişim*, 5(2), s. 183-198.
- Demirel, Ş. (2012). Sembol, sembolik dil ve bu bağlamda Mesnevi'nin ilk 18 beytindeki sembolik unsurlar. *Turkish Studies*, 7(3), s. 915-947.
- Duyvenbode, R. V. (2001). Darkness made visible: Miscegenation, masquerade and the signified racial other in Tennessee Williams' "Baby Doll" and "A Streetcar Named Desire". *Journal of American Studies*, 35(2), s. 203-215.
- Geçen, S. (2016). Ülkü Tamer şiirlerinde labirent bir mekân olarak kent. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), s. 257-280.
- Hooti, N. (2011). Quest for identity in Tennessee Williams "The Streetcar Named Desire". *Studies in Literature and Language*, 2(3), s. 18-29.
- Kılıç, S. (1995). *İslam'da Sembolik Dil*. İstanbul: İnsan Yayınları.
- Kolin, P. C. (1998). *Tennessee Williams: A guide to research and performance*. New York: Greenwood Press.
- O'Connor, J. (1997). *Dramatizing dementia: Madness in the plays of Tennessee Williams*. Texas: Popular Press.
- Sakaoğlu, F. (2013). *Tiyatro metnine yönelik eleştiri kuramları*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Santaella, L. (2003). What is a symbol. *S.E.E.D. (Semiotics, Evolution, Energy, and Development)*, 3(3), s. 54-60.
- Thompson, J. J. (2002). *Tennessee Williams' Plays: Memory, Myth and Symbol*. New York:

Peter Lang.

Uluç, T. (2006). İbn Arabî’de mistik sembolizm. *Tasavvuf İlmî ve Akademik Araştırma Dergisi*, 7(16), s. 151-190.

Yalom, I. D. (2022). *Nietzsche Ağladığında*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Yeter, G. B. (2018). Edebiyatta sembol dili ve Orhan Kemal’in “İki Buçuk” adlı hikâyesinde sembol dilinin kullanımı. *Rumeli Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, s. 21-32.

Yıldırım, A. (2006). Renk Simgeciliği ve Şeyh Galib’in üç rengi. *Millî Folklor*, 18(72), s. 129-140.

Yılmaz, E. B. (2011). Hikâye ve romanlarda sembol dilinin görüntüleri üzerine bir değerlendirme. *Bilig* 56, s. 45-56.

Yu, H. (2014). A cross-cultural analysis of symbolic meanings of color. *Chang Gung Journal of Humanities and Social Sciences*, 7(1), s. 49-74.

Zhao, Y. (2016). An analysis of the characters in a streetcar named desire. *4th International Conference on Management Science, Education Technology, Arts, Social Science and Economics 2016*, s. 464-467. Atlantis Press.

Williams, T. (1997). *Arzu Tramvayı*. çev.: Halit Çakır. İstanbul: MEB Yayınları.

Suzuki, Y. (2009). A Streetcar Named Desire: Two Southern Belles, Blanche and Stella. Vol.44, No:2. <https://www.semanticscholar.org/author/%E9%88%B4%E6%9C%A8-%E5%96%9C%E7%BE%8E/2259440271> Erişim Tarihi: 09.10.2023