

## Murat Gülsoy'un “Yazarın Belleği” Adlı Öyküsünde Luigi Pirandello Etkisi

Şahmurat ARIK\*

**Öz:** İtalyan edebiyatında deneme, şiir, hikâye, roman ve tiyatro eserleriyle şöhret bulan Luigi Pirandello; özellikle *Altı Kişi Yazarını Arıyor* (*Sei personaggi in cerca d'autore*) (1921), *IV. Henri* (*Enrico IV*) (1922) ve *Çıplakları Giydirmek* (*Vestire gli ignudi*) (1925) adlı oyunları başta olmak üzere, yazdığı çok sayıdaki eseriyle dünya tiyatro tarihinde önemli bir yer edinir. Pirandello'nun oyunlarındaki yenilikler, dünya çapında bir tesir uyandırır ve farklı ülkelerde birçok yazara ilham kaynağı olur. Türk edebiyatının önemli isimlerinden Murat Gülsoy da İtalyan yazardan etkilenenler arasındadır. Gülsoy, *Yazarın Belleği* (2000) adlı hikâyesini tema, konu ve kurgu yönüyle Pirandello'nun *Altı Kişi Yazarını Arıyor* isimli oyunundan hareketle kaleme alır. İki eser arasındaki benzerlikler; sanatın gücü, evrenselliği, sanatçı hassasiyeti ve kültürlerarası etkileşimi göstermesi yönüyle dikkat çekicidir.

**Anahtar Kelimeler:** *Luigi Pirandello*, “*Altı Kişi Yazarını Arıyor*,” *Murat Gülsoy*, “*Yazarın Belleği*,” *Varoluşçuluk*, *Türlerarasılık*.

---

\*Prof. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü. Kütahya/TÜRKİYE. sahmurat.arik@dpu.edu.tr; <http://orcid.org/0000-0002-1525-5984>.

**Geliş Tarihi** / Received: 22 Ekim 2024 / 22 October 2024  
**Kabul Tarihi** / Accepted: 16 Aralık 2024 / 16 December 2024

## The Impact of Luigi Pirandello on Murat Gülsoy's Short Story "Yazarın Belleği"

**Abstract:** Famous in Italian literature for his essays, poems, stories, novels and plays, Pirandello's many works, especially his plays *Six Characters in Search of an Author* (Sei personaggi in cerca d'autore) (1921), *Henry IV* (Enrico IV) (1922) and *The Dressing of the Naked* (Vestire gli ignudi) (1925), have played an important role in the history of world theatre. The innovations in Pirandello's plays had a worldwide impact and inspired many writers in different countries. Murat Gülsoy, one of the most important names in Turkish literature, is among those influenced by Luigi Pirandello. Gülsoy pens his short story *Yazarın Belleği* (2000) with reference to Pirandello's play *Six Characters in Search of an Author* in terms of theme, subject, and plot. The similarities between the two works are remarkable in terms of the power of art, universality, artistic sensitivity and intercultural interaction.

**Keywords:** *Luigi Pirandello, "Six Characters in Search of an Author," Murat Gülsoy, "Yazarın Belleği," Existentialism, Intergenreality.*

## Giriş

Luigi Pirandello, Stefano Pirandello ile Caterina Ricci Gramitto çiftinin çocuğu olarak 28 Haziran 1867'de Sicilya'nın Agrigento şehri yakınlarındaki Kaos'ta doğmuştur. Babası, sülfür madeni işleten varlıklı bir aile reisidir. Annesi ise İtalya'nın önde gelen soylu bir ailesine mensuptur. Eğitimine Sicilya'da başlamış ve sanatına yön verecek Sicilya folkloruna ait pek çok eseri küçük yaşta ezberlemiştir. İlk edebî çalışmasını, henüz 12 yaşındayken yazmıştır. Palermo Üniversitesi'nde hukuk eğitimine (1886) ve Roma Üniversitesi'nde edebiyat fakültesine devam etmiş (1886-1889); Palermo'da okurken *Neşeli Acı* adlı ilk şiir kitabını yayınlamıştır. Filoloji alanında Sicilya ağız üzerine yaptığı çalışmayla Bonn Üniversitesi'nden doktor unvanını almıştır (1890). İkinci şiir kitabı *Gea'nin Paskalyası*'nı bu dönemde çıkarmıştır (1891). Doktora sonrası Roma'ya dönmüş ve sadece edebiyatla ilgilenmeğe başlamıştır. İlk öykü kitabı *Aşksız Aşk* bu yılların mahsulüdür. 1894'te Antontietta Portulano ile evlenmiştir. Bu evlilikten üç çocuğu olmuştur. İlk romanı *Dışlanmış Kadın*'in hemen ardından *Dönüş* (1902), *Müteveffa Mattia Pascal* (1904), *Gölge Adam* (1904), *İhtiyarlar ve Gençler* (1909) ve *Karımın Kocasısı* (1911)'ni peş peşe yayınlamıştır. Pirandello, 1921 yılında kendisine büyük şöhret kazandıran *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'u neşreder. Hemen ardında bir diğer ünlü eseri *IV. Henri*'yi çıkarır (1922). Aynı yıl *Bir Yılın Öyküleri* ile *Aptal ve Çıplakları Giydirmek*'i telif eder ve oyunları ABD'de sahnelenir; eserlerindeki felsefî düşünceleri sebebiyle “Pirandellizm” terimi (Pirandello, 2023: 20) yaygın olarak kullanılmağa başlanır (1924). Yöneticiliğini yaptığı Roma Sanat Tiyatrosu'yla Avrupa ve Amerika'yı kapsayan bir yıllık turneye çıkar (1927). Luigi Pirandello, 1926'da yayımladığı *Biri, Hiçbiri, Binlercesi* romanıyla dikkatleri tekrar üzerine çeker. 1929'da İtalyan Kraliyet Akademisi üyeliğine seçilir. Nobel Edebiyat Ödülü (1934)'nü almasıyla ismi tüm dünyada duyulur. 10 Aralık 1936'da Roma'da ölür (Balamir, 2008: 2-66).

İtalyan edebiyatının önemli temsilcilerinden olan Pirandello, sanat hayatına şiirle başlamış, öykü ve romanlarıyla ünlenmiş ve tiyatro oyunlarıyla sanatının zirvesine ulaşmıştır. XX. yüzyılın başlarında eserleriyle modern edebiyatın gelişimine önemli katkılar sunmuş, farklı kültür ve coğrafyalarda birçok yazara ilham kaynağı olmuştur. Yazarın sanat özellikleri ana hatlarıyla şöyle özetlenebilir:

Metatiyatro/oyun içinde oyun: Pirandello'nun eserleri, tiyatro ve edebiyatın geleneksel sınırlarını zorlar. Oyunları, tiyatro sanatının sadece bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda derin düşünsel ve duygusal katmanlara sahip bir sanat formu olduğunu gösterir. Yazarın oyunları değerlendirilirken metatiyatro kavramı tercih edilir. Metatiyatro, çerçeve oyun tekniğiyle tiyatro eserinin yazımını, oyunun konusu hâline getirmek ve ana oyun içinde yeni oyunlar kurgulamaktır. Bu yaklaşım, seyirciyi oyuna dâhil eder ve onları, kişi ve olayların gerçekliğini sorgulamaya iter (Atasoy, 2021: 245-246). Pirandello, izleyicinin dikkatini tiyatronun yapısına/kendisine çekmek için eserlerinde sıklıkla "oyun içinde oyun" tekniğini kullanır. Gerçek olayları, "sahnedeki olay örgüsüyle yan yana" koyarak "rol -içinde- roller, ortam -içinde- ortamlar, gerçekler -içinde- gerçekler" inşa eder (Paolucci, 2023: 346). Bu teknik; öncelikle oyun karakterlerinin sonra da izleyicinin kendi hayat hikâyeleri ve rolleri üzerine düşünme fırsatı sunar.

Rölativizm ve varoluş problemi: Pirandello'nun hayatı anlamlandırmasında, rölativist bakış açısı önemli bir etkiye sahiptir. Yazara göre mutlak gerçek yoktur. Bireyin kendi yaşamındaki roller ve sahnedeki gerçekliği ile oyuncuların/karakterlerin temsil ettiği hayat sahnelerindeki kurmaca ve gerçeklik katmanları dikkatle incelenmelidir (Sevim, 2010: 62). Herkesin farklı bir gerçeği vardır. Gerçeklik; kişi, toplum, zaman ve mekâna hatta kişinin farklı zamanlardaki ruh hâli ve duygularına göre değişebilir. Pirandello'nun ifadesiyle gerçek, kişiye "nasıl görünüyorsa öyledir"; kişi, nasıl algılıyorsa, onun gerçeği odur. Ayrıca kişinin kendisi ve başkaları için ne olduğu ile gerçek kimliği arasında da farklar vardır (Kundakçı,1990:

183-184). Bu sebeple eserlerinde karakter ve oyuncuların varoluş biçimine ışık tutulur. Karakterler ile bunları temsil eden oyuncuların sahnedeki varoluş mücadelesi, varlık düzeyleri, iç dünyalarıyla dış görünüşleri arasındaki farklar ve bunun sebep olduğu çatışmalar konu edilir (Sevim, 2010: 158-159). Bu bağlamda kimlik arayışı, özgür irade, rol çatışmaları, kader ve insanın varoluş problemi, çoğu zaman eserlerinin mihverini oluşturur.

Maskeler, ayna ve kimlik arayışı: Yazarın eserlerinde sıkça görülen “maske”, “ayna” ve “gerçek kimlik” temaları; bireyin toplumsal rolleri ve kendi gerçekliği arasındaki çatışmayı ifade eder. İnsanlar hem kendi seçtiği hem de toplumun dayattığı çok sayıda maskenin tutsağıdır. Bu sebeple birey, özünü açıkça dışarı yansıtamaz ve hem kendi hem de toplumun algısına göre şekillendirdiği başka bireylerle sağlıklı bir iletişim kuramaz (Çobanoğlu, 2021: 63). Pirandello, insan doğasının çok katmanlı ve çelişkili yapısına dikkat çeker ve insanlardan kendi varoluşsal durumlarını dikkatle takip etmelerini ister. Ayrıca aynı kimsenin çeşitli görünüşlerinin varlığından hareketle farklı birçok yüze sahip olmanın hiç kimse olmamak anlamına geldiğini belirtir (Kundakçı, 1990: 201). Eserlerinde bireyin kimlik arayışı, insan davranışlarındaki gerçeklik ve kurmacanın iz düşümlerini irdeleyerek, psikolojik problemler ve toplumsal sorunları ele alır (Balamir, 2010: 22-23). Pirandello'nun oyunlarında karakterler, gerçek hayatta olduğu gibi, toplumun onlara dayattığı maskeleri takar ya da bunu reddeder ve gerçek kimliklerinden uzaklaşır yahut kendi kimliklerini aramak zorunda kalırlar (Özgül, 1970: 162).

Absürt ve ironik üslup: İtalyan yazarın eserlerinde ironi ve absürt unsurları öne çıkar. Yazar, sıra dışı karakterleri için absürt ve karmaşık durumlar çizerek olay örgüsünde imkânsız çözümler kurgular. Bu bağlamda insanların gerçeklik-kurmaca algısını sorgular; okur ya da seyircileri, eserin derinliklerine gizlediği mesajları anlamaya davet eder (Fisher, 2023:29).

Karakter gelişimi ve psikolojik derinlik: Pirandello'nun karakterleri genellikle varoluşlarının farkındadırlar. Kendilerini gerçekleştirme yolunda mücadele ederler. Eserlerindeki karakterlerin psikolojik derinlikleri, bilinçaltında yatan arzuları, toplumsal baskılar karşısındaki tepkileri ve iç çatışmaları onun edebî tarzının önemli bir parçasını oluşturur. Karakterleri, çok boyutlu ve karmaşık yapıya sahiptir (Özgü, 159-160).

Gerçek, kurmaca evren ve yanılısma: Pirandello'nun eserlerinde dikkat çeken ayrıntılardan biri, gerçeklik ile kurmaca arasındaki sınırların silikleştirilmesidir. Bu durum, yanılısamayı doğurur. Oyun karakterlerinin kurmaca dünyasında sanatçıların gerçeklikleri gündeme getirilir ya da kurmaca kişilerin sahnelediği gerçek davranışlar yahut temsil ettiği duygular tartışmaya açılır. Yazar, tiyatronun doğasının yanılısama olduğu fikrindedir ve bu yanılısamanın izleyiciyi düşünmeye teşvik ettiği görüşündedir.

Dil ve anlatım teknikleri: Pirandello'nun eserlerindeki dil tercihi ve anlatım teknikleri, sıra dışı ve yenilikçi olarak değerlendirilir. Oyunlarında diyaloglar, monolog ve iç çözümlemeler arasında geçişler öne çıkar.

Toplumsal eleştiri: İtalyan yazarın eserleri genellikle toplumsal normları, değerleri ve insan ilişkilerini eleştirir. Toplum hayatındaki çarpıklıkları ve çelişkileri gözler önüne serer.

Tiyatroda yenilikçilik: Pirandello, oyunlarında yeni teknikler ve yapılar denemiş, geleneksel tiyatro kurallarını değiştirmiştir. Oyunlarındaki sahneleme tarzı ve dramatik yapı, dikkat çeker. İzleyiciyi pasif bir gözlemci olmaktan çıkarır, onların düşünce ve duygularını oyuna dâhil eder. Yazar, tiyatroyu sorgulama aracı olarak görür, izleyiciyi interaktif hâle getirir ve onları kendi gerçeklikleri ve kimliklerini keşfetmeye davet eder (Balamir, 2010: 21-33). İlave olarak tiyatrodan anlık kurgulamaya büyük önem verir. Bu yolla tiyatro çalışanları, oyuncular ve yönetmenin yaratıcılıklarını artırır.

Otobiyografik unsurlar ve kişisel temalar: Pirandello'nun eserlerinde kişisel deneyimlerinden izler bulmak mümkündür. Yazarın sanatçı kimliği ve felsefesini şekillendiren Sicilya, nerdeyse bütün öykülerinin çıkış noktasını oluşturur (Balamir, 2010: 20). Aile içi çatışmalar, yoksulluk, tutunamamak, kimlik arayışı, yalnızlık, mutsuzluk, ölüm korkusu ve varoluş problemi, vb. temalar, biyografik yansımalar olarak eserlerinde sıkça işlenir (Balamir, 2008: s. 3-25 ).

### **1. Pirandello'ya Dünya Çapında Şöhret Kazandıran Bir Eser: *Altı Kişi Yazarını Arıyor***

Luigi Pirandello'nun *Altı Kişi Yazarını Arıyor* adlı oyunu, öncelikle İtalyan tiyatrosunda sonrasında da dünya tiyatro tarihindeki önemli eserlerinden biridir. Oyun, kurmaca içinde kurmaca hikâyeler barındıran bir yapıya sahiptir. Eserin yazılma ve sahnelenme süreci, eserin konusunu oluşturur.

*Altı Kişi Yazarını Arıyor*, bir tiyatro sahnesinde “gezginci bir tiyatro grubu”nun *Hamlet* provası sırasında başlar. Claudios, Gertrude, Hamlet, Ophella, Polonios, Laertes, Horatio ve Nedime rollerini prova eden oyuncular, tiyatronun çatısından bir gürültü işitir. O sırada elektrikler kesilir. Karanlığın içinden altı karakter çıkar. Bu karakterler, yazarları tarafından yarım bırakılmış bir oyunun kahramanlarıdır. Yönetmen tarafından yeniden yazılmak ve bir eserde hayat bularak sonsuza kadar yaşamak isterler. Altı karakter ve bunların talepleri karşısında büyük şaşkınlık yaşayan oyuncu ve tiyatro görevlileri, olup bitenleri algılamakta zorluk çekerler (Pirandello, 2009: 7-30).

Yönetmen ve oyuncular, altı karakteri dinlemek istemeseler hatta Yönetmen bunları tiyatrodan kovsa da özellikle Baba ve Üvey Kız, hikâyelerinin yazılmasında ısrar eder. Karakterler, geçmişlerindeki travmatik olayları ve ilişkileri anlatarak, kendi gerçekliklerini açığa çıkarmaya çalışırlar. Bu sırada tiyatro grubu, karakterlerin ani çıkışları ve isteklerine nasıl cevap vereceklerini şaşkınlık içinde tartışır. Karakterler, kendi hikâyelerini anlatma arzusunu sürdürürken, tiyatro grubu ve Yönetmen, bu beklenmedik durum karşısında ne yapacaklarını

bilemez. Sahne hem gerçeklik hem de sanat arasındaki ince çizgiyi sorgulayan bir ortam hâline gelir (s. 31-46).

Altı karakterin ısrarına dayanamayan "Yönetmen", onların hikâyesini sahnelemeye karar verir. Altı karakter, başlarından geçen olayları anlatacak ve Süflör, onların hikâyesini not alarak oyunu yazmaya çalışacaktır. Hikâye de oyuncular tarafından temsil edilecektir. Ancak altı karakter buna razı olmaz. Kendi hikâyelerini, yine kendileri temsil edecektir. Yönetmen buna karşı çıkar. *Hamlet*'in provasına çalışan oyuncuların bu görevi icra edeceğini belirtir ve öyle de olur. Altı karakter, istemeyerek de olsa bunu kabul eder. Hikâyeleri temsile başladığında rol-oyuncu uyumsuzluğu olduğunu ve oyuncuların duygu aktarımında yetersiz kaldığını ileri sürerler. Altı karakterin istek ve tenkitleri sebebiyle karakterler ile tiyatro grubunun çatışması doruğa ulaşır. Altı karakter, kendi varoluşlarının tamamlanması için çabalarını sürdürürlerken, tiyatro grubu da onları nasıl yönlendireceklerini ve bu durumu nasıl çözeceklerini düşünmektedir (s. 47-74).

Oyunun sahnelenmesiyle birlikte karakterlerin hikâyesi dramatik bir şekilde açığa çıkar. Üvey Kız, babasının ölümünden sonra ailesinin ihtiyaçlarını karşılamak için randevu evine gider. Orada, sonradan üvey babası olacak kişiyle tanışır. Burada yaşanan dram, diğer kardeşlerin sonradan idrak edeceği acı gerçekle içinden çıkılmaz bir hâl alır. Anne, yaşadıkları karşısında ölümü kurtuluş olarak görür. Annenin yaşadığı trajedi etrafında karakterlerin geçmişleri, ilişkileri ve içinde buldukları ruh hâli derinlemesine tahlil edilir. Bu süreçte hem karakterler hem de tiyatro grubu duygusal anlar yaşar (s. 75-88).

Oyunun sonunda, "Küçük Kız" havuzda boğulur; oğlan ise intihar eder. Acılı Anne boğulan kızını, çaresiz Baba da oğlunun cesedini kucağına alarak sahneden ayrılır. Ailenin diğer karakterleri de onları takip eder. Tiyatro çalışanları ve oyuncular, yaşadıklarının kâbus mu yoksa gerçek mi olduğu şaşkınlığıyla altı karakterin peşinden birbirlerine bakarlar (s. 91-94).



Altı karakterin hikâyesi, tamamlanmamış bir oyunun içinde kalmaktan kurtulmuş mudur, yoksa bu çatışma ve arayışlar sonsuza kadar devam edecek midir? Oyun, sahne ile hayatın gerçekliği arasındaki karmaşık ilişkiyi derinlemesine irdeleyen bir metaforla kapanır.

## **2. Murat Gülsoy'un Hayatı, Sanat Anlayışı ve *Yazarın Belleği* Öyküsü**

Murat Gülsoy, 1967 yılında İstanbul'da doğmuştur. Tahsil hayatı İstanbul'da geçmiş, mühendislik ve psikoloji eğitimi almıştır. 1993-2023 yılları arasında Boğaziçi Üniversitesi'nde öğretim üyesi olarak çalışmıştır. 2004-2021 tarih aralığında Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi'nin yayın kurulu başkanlığını ve 2015-2023 seneleri arasında da Boğaziçi Üniversitesi Nâzım Hikmet Kültür ve Sanat Araştırma Merkezi'nin müdürlüğünü yapmıştır. *Hayalet Gemi* (1992-2002) dergisinin kurucuları ve yazarları arasında yer almıştır. Öykü ve romanları birçok yabancı dile tercüme edilen Gülsoy; *Bu Kitabı Çalın* (2000) adlı öykü kitabıyla Sait Faik Hikâye Armağanı (2001), *Bu Filmin Kötü Adamı Benim* (2004) isimli romanıyla Yunus Nadi Roman Ödülü (2004), *Baba Oğul ve Kutsal Roman* (2012)'la Notre Dame de Sion Ödülü (2013) ve *Gölgeler ve Hayaller Şehrinde* (2014) romanıyla da Sedat Simavi Edebiyat Ödülü (2014)'ne layık görülmüştür. Gülsoy, 2003 yılından itibaren "yaratıcı yazarlık" eğitimi vermektedir (www.muratgulsoy.wordpress.com).

Çağdaş Türk edebiyatında özellikle postmodern öykü ve romanlarıyla tanınan Murat Gülsoy, kaleme aldığı eserlerde tekrardan kaçınarak sürekli yeniliğin peşinden koşar ve okurlarına hem entelektüel hem de özgün bir okuma deneyimi sunar. Sanat eserlerinin karakteristik özellikleri şöyle özetlenebilir:

Postmodernizm ve anlatım teknikleri: Gülsoy'un eserlerinde Modernizm yanında Postmodernizm de önemli bir etkiye sahiptir (Akyıldız, 2015: 99-261). Yazar, Postmodern anlatım tekniklerinden sıklıkla faydalanır ve bunları ustaca kullanır (Kılıç, 2019: 56-157).

Deneysel edebiyat: Yazar, edebiyatla birlikte tüm sanatların deneysel bir tarafı olduğuna inanır. İlk kitabından itibaren kurgusal özellikler, anlatım, şekil ve muhteva itibarıyla yenilik arayışındadır. Deneysel edebiyatın, yazarı tekrara düşmekten koruduğunu belirtir (Gülsoy-Öztop, 2012: 4). Yazma süreci ve eser üzerine kafa yorar, araştırır ve yazar. Yazdıkça edebiyatın imkânlarını ve kendi yazarlık serüvenini ve ruh kudretini görme, tanıma ve geliştirme fırsatı bulur (Gülsoy, 2003: 2).

Bilinç, Bilinçaltı ve rüyalar: Karakterlerin bilinç, bilinçaltı, rüya ve anılarını irdeleyerek bunlardan hareketle kahramanların iç dünyalarını ve psikolojik derinliklerini ortaya çıkarır. Gülsoy'a göre yazarın düşünme biçimini gösteren gündüz düşleri gibi rüyalar da yaratıcılığın bir parçasıdır. Gülsoy'un karakterleri rüya ile bilinçten uzaklaşmakta ancak bilinçten tamamen kopmadan, kendi varlığı hakkında ipuçları bulabilmekte ve rüyada kendileri için özgür bir alan bulabilmektedir (Polat, 2021:128).

Çerçeve hikâye/ metin içinde metinler yazma: Murat Gülsoy; hikâye ve romanlarında üstkurmacanın tüm imkânlarını kullanarak metin içinde metin yazma, kurmaca dünya ile gerçek arasındaki sınırları bulanıklaştırma gibi yöntemlere başvurur.

Zaman ve mekân oyunları: Yazar; eserlerinde olay, zaman ve mekân unsurlarını geleneksel anlatılardan farklı bir şekilde kurgular. Geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki geçişler, iç içe geçmiş zaman dilimleri ve mekân oyunları ile teşkil edilir. Yazar kimi oyunları gerçeklik algısını kırmak için tasarlar (Tökel, 2019:139). Yazar, edebî eserlerde kurgulanan "oyun"ların zekâ gösterisi için yapılmadığını, hayatı, gerçeği ve varoluşu araştıran/sorgulayan bir araç olduğunu belirtir (Gülsoy-Çalidiz, 2003: 1). Bu oyunların okuyucu ve yazar için ruhsal ve düşünsel derinleşmeye vesile olduğunu düşünür (Gülsoy, 2003: 2). "Okuru aldatmak" ya da "ona numaralar yapmak" kaygısı taşımadığını belirten Gülsoy, ideal okurun bu oyunların farkına varacak kadar "zeki" olduğunun bilincindedir (Gülsoy-Aslan, 2001: 1).

Varoluşsal sorgulamalar: Karakterler; genellikle kendi iç dünyalarına döner, kendi varlık düzeyleri, içinde buldukları durum ile yaşadıkları olaylar hakkında sıradan olmayan yorumlarda bulunur ve varoluşsal sorgulamalar yaparlar. Kimlik arayışı, hayatın anlamı, özgürlük, yalnızlık ve ölüm gibi temalar, Gülsoy'un eserlerinde önemli bir yer tutar.

Kurmaca ile gerçeklik: Gülsoy'un eserlerinde kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırlar, gerçek hayat üzerinden sorgulanır. Ya da tersi yapılır. Hayatın kurmacalığı ya da kurmaca eserlerin/kahramanların gerçekliği üzerinde durulur. Yazar, edebî eserlerde sahiciliğin önemine inanır ancak kurgunun da ihmal edilmemesi gerektiği fikrindedir. Sadece akla ve zekaya hitabeden eserlerde eksiklik hisseder (Gülsoy-Duruel, 2011: 1). Anlatıcının tekinsizliği, hikâyenin gerçek mi yoksa kurgu mu olduğu, dünya hayatının gerçekliği/kurgusalılığı gibi konular, farklı yönleriyle ele alınır. Edebî eserlerin sınırları, ihlâl edilir (Gülsoy-Barbarosoğlu, 2003: 5).

Edebî ve felsefî göndermeler: Murat Gülsoy, çeşitli yazar ve düşünüre ait edebî ve felsefî referanslara eserlerinde farklı biçim ve düzeylerde sıkça yer verir. Bu göndermeler, Gülsoy'un metinlerine zenginlik katar ve donanımlı okuyucular için farklı katmanlarda okuma deneyimi sunar.

Dil ve üslup: Gülsoy, yalın bir dile sahiptir. Bununla birlikte dilin imkânlarını zorlayan, zengin ve çok katmanlı bir üsluba sahiptir. Kelime oyunları, semboller ve metaforlar metinlerine edebî bir derinlik katar.

Murat Gülsoy'un *Bu Kitabı Çalın* (2000) adlı eseri, 2001 yılında Sait Faik Hikâye Armağanı'nı kazanır. Kitap; Haldun Taner ve Dostoyevski'nin yazma eylemine dönük sözleriyle başlar. Eserde bir bütünün parçaları olan 12 öykü bulunur. Kitabın girişinde yer alan *Bu Kitabı Çalın* isimli hikâye, eserin genelini kapsar biçimde kurgulanmıştır. Bu öykünün ardından *Kayıp Eşyalar Bürosu*, *Hindistan Yolculuğu*, *Hızlı Düşünme Sanatı*, *54 Numara'nın esrarı*, *Kötü Yola Düşen Ev*, *Yazarın Belleği*, *Hasta Bir Konak*, *Birkaç Dolar İçin*, *Kukla* ve *Sak-*

*la Beni* isimli hikâyeler şekil ve muhteva olarak bir zincirin halkaları şeklinde tasarlanmıştır. Kitabın son hikâyesi *Yasadışı Öyküler* ise eserin tamamını yorumlar mahiyettedir.

*Yazarın Belleği* (2000) adlı öykü, *Bu Kitabı Çalın* isimli hikâye kitabında yedinci sırada yer alır. Eserin başında iki epigraf bulunur. Bunlardan ilki, Giovanni Papini'nin *Saçma Sapan Bir Öykü*'sünden alınmıştır: "O adamın okuduğu öykü benim iç ve dış yaşamımın baştan başa, tam ve kesin anlatısıydı." İkincisi de *Don Quijote*'tan nakledilir: "Herhalde benim kahramanlığımın öyküsünü yazmakla yükümlü bilge, benim de eski şövalyeler gibi bir lâkap edinmemi uygun bulmuş olacak." (s. 98).

Murat Gülsoy, birçok eserinde yaptığı gibi *Yazarın Belleği*'nde de üstkurmacanın imkânlarını ustaca kullanarak öykü boyunca anlatılanların kurmaca olduğunu özellikle vurgular (Arık, 2007: 341). Bu yolla gerçeklik olgusunu kırmaya çalışır, kurmaca ile gerçekliğin sınırlarını sorgular; karakter ve eserin vücuda getirilmesinde yazarın muhayyilesinin işleyişi, yazma süreci ve edebî metinlerin yazılma gerekçesini konu edinir. Hikâyede ismi belirtilmeyen başkahraman, kurmaca karakter olduğunun farkındadır. Kurmaca yazarın zihninde tasavvur edilmiş ancak çok istemesine rağmen henüz yazıya geçirilmemiştir. Edebî bir metinde yazılarak, ebedî bir hayatı arzular. Bir öykü kahramanı olarak herhangi bir metinde yer alamadığı için oldukça endişelidir. Zira yazarın belleğinde dolaşırken "yarım bırakılmış öyküler mezarlığı" ile karşılaşmıştır. Burada "ölü doğmuş ya da yaşamasına izin verilmemiş öyküler, öykü kişileri, kurgular" ve "olay parçaları" gömülüdür (s. 99). Kendi varlığının da onlar gibi sona ereceğinden korkar. Uzun ve endişeli bir bekleyişin ardından kahramanın hikâyesi yazılmağa başlanır (s. 104).

Öyküde olay örgüsü, kurgu gereği ihmal edilir. Hikâyenin ilerleyen sayfalarında başkahraman ve kurmaca yazar üzerinden kurmaca-gerçeklik ilişkisi, bunların güçlü ve zayıf yanları, karakterin varoluş serüveni, özgürlük, yazarın yazma

gerekçesi ve yaşadığı zorluklar, yazar ve kahramanların iradesi ile sahip olduğu yetiler, yazar ve kahramanların kader birlikteliği, yazar-kahraman ilişkisi bağlamında yazar-Yaratıcı benzerliği, vb. konuları irdelenir. Başkahraman, yazarın zihninde bir an evvel yazılıp tamamlanmayı bekler. Olay örgüsü, belirli fasılalarla devam eder. Derken başkahramanın hiç beklemediği bir anda hikâyede bir gelişme yaşanır. Bilinmeyen bir lokantada iki kişilik bir yemek sahnesi tasarlanmıştır. Ancak mekân ve buradaki diğer müşteriler silik bir şekilde tasvir edilmiştir. Başkahraman; nerede olduğunu, ne için orada bulunduğunu, aynı masada oturduğu kadının kim olduğunu ve yazarın bütün bunlarla neyi amaçladığını bilmez. İlerleyen satırlarda, masada oturan kadının eşi olduğunu öğrenir (s. 114-115). Hikâyenin bu şekilde başlayıp anlamsız bir şekilde devam etmesi, başkahramanı derin bir üzüntüye/umutsuzluğa sürükler. Sherlock Holmes yahut Don Kişot gibi yazarını gölgede bırakan büyük bir kahraman olmayı hayal ederken onun payına başarısız bir öyküde basit bir kahraman rolü düşmüştür. Bundan son derece rahatsızdır. Sebebini bilmeden masada duran bıçaklardan birini alarak karşısındaki kadını öldürür. Sonra da kendini dışarı atarak hızla oradan uzaklaşır (s. 116). Başkahraman, yaşadıklarına bir anlam veremez. Şaşkınlık içerisinde ne yapacağını bilemez. Büyük bir üzüntüyle dolaşırken “yazarın zihninde açık bulduğu” bir kapıdan içeri dalar ve kafasındaki soruların cevabını arar. O sırada yazarın uyuduğuna ve rüyasında sebepsiz yere bir kadını bıçakladığına şahit olur. Çok geçmeden kendi yaşadıklarının yazarın rüyasından ibaret olduğunu anlar. Ancak arada bazı farklar vardır. Kurmaca dünyanın yoksunluklarını acı bir şekilde yaşayan başkahraman, kurmaca yazarın muhayyilesindeki kalabalık şehirde, onca insan arasında kendini yapayalnız hisseder. Bu durumdan okuyucular sayesinde kurtulabileceğini düşünür. Yazılmış bir metinde yer alsa bile, varolabilmenin yegâne şartının okunmak olduğunu fark eder. Aksi hâlde açılmayan sayfalar arasında karanlığa gömülecek ve arafta kalacaktır (s. 117-119).

### 3. Yazarın Belleği'nde Pirandello Tesiri

Murat Gülsoy, *Bu Kitabı Çalın* (2000)'in neşrinden sonra verdiği birçok röportajda kaleme aldığı hikâyeler, yazarlık macerası ve sanat anlayışı üzerine açıklamalar yapar. Bu röportajlarda *Yazarın Belleği*'ndeki Pirandello tesirinden bahsetmez. Nursel Duruel'le yaptığı bir söyleşide öyküyü şekillendiren farklı etkenlerden söz eder. Bu açıklamalar doğrultusunda Gülsoy'un *Yazarın Belleği* hikâyesindeki kurmaca yazarın öyküye başlayamaması, karakterini geliştirememesi ya da başladığı birçok öyküyü yarım bırakması tesadüfi değildir. Bu durum, Gülsoy'un kendi yaşadıklarıyla ilgilidir. Hatta yazara göre, *Sakal-ı Şerif* öyküsündeki Gazeteci Cem'in bile bunda payı vardır: "Sakal-ı Şerif hikâyesinin ana karakteri olarak tasarladığım Gazeteci Cem birbiri ardına başka hikâyeler yazdırıyordu. Bu Kitabı Çalın hikâyesinde de azımsanmayacak bir rolü olan Gazeteci Cem'in bir türlü benim istediğim hikâyeyi başlatamaması ve bunun yerine adeta kendi seçtiği hikâyelerde rol alması beni *Yazarın Belleği* adlı öyküyü yazmaya itmişti belki de, bilemiyorum" (Gülsoy-Duruel, 2011: 2). Bir eserin vücuda gelip şekillenmesinde şüphesiz pek çok saik rol oynamaktadır. *Yazarın Belleği* de bunlardan nasibini almıştır. 2013 yılında İstanbul'da düzenlenen bir programda bu öykünün diğer etkenler yanında, İtalyan yazarın tesiriyle kaleme alındığı ortaya çıkar.

Ayfer Tunç ile Murat Gülsoy, AynalıGeçit'te katıldıkları *Diyaloglar: Oyun* başlıklı etkinlikte, Türk ve dünya edebiyatından örnekler vererek edebî eserlerde yazarlar tarafından kurgulanan "oyun"lar üzerine sohbet ederler. Bu sırada Murat Gülsoy, *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da Pirandello'nun kurguladığı oyuna temas ederek, yazarın tiyatroya getirdiği yenilikler ve roman sanatındaki başarısına değinir. Ardından Ayfer Tunç'un *Kırmızı Azap* adlı öyküsünde, *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'un etkisini dile getirir. Daha sonra da Dostoyevski'ye izafe edilen "Hepimiz Gogol'ün *Palto*'sundan çıktık" sözüne atfen "Hepimiz, Pirandello'dan çıktık" ifadesini kullanır. Ayfer Tunç ise Pirandello'dan etkilendiğini kabullenmekle birlikte "Hepimiz

Donkişot'tan çıktık" ilavesinde bulunur ve Murat Gülsoy'un da İtalyan yazardan esinlendiğini belirterek, *Yazarın Belleği*'nin bu tesiri gösterdiğini söyler. Gülsoy, bu tespiti doğrular ve söz konusu iki eseri yazdıkları sırada Ayfer Tunç'la tanışmadıklarını, o dönemde Pirandello okuduklarını esprili bir şekilde ifade eder. Sonra da salondakilere *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'u tanıtmaya başlar (Tunç-Gülsoy, 2013).

*Yazarın Belleği* 'nde Pirandello'nun eserinde olduğu gibi öykünün yazılma süreci hikâyenin konusu hâline getirilmiştir. Bu durum çerçeve hikâye tekniği ile gerçekleştirilir. Pirandello'nun oyun içinde oyun, mekân içinde mekân, rol içinde rolleri kurgulaması gibi, Gülsoy da kurmaca yazarın "rüya"sını ustaca kullanarak ana hikâyenin içindeki öyküyü ve bunun cereyan ettiği mekânı, yazarın rüyasının farklı bir tezahürü olarak resmeder. Çok katmanlı bir yapı kurarak hikâye içinde hikâyeler anlatır. Gülsoy, Pirandello'nun eserini farklı bir bakış açısıyla yorumlayıp dönüştürür ve öykü formunda yeniden yazar. Bu yönüyle *Yazarın Belleği*, birden çok edebi türün keşiştiği edebî bir metne dönüşür (Derrida, 2010: 249; Akyüz, 2020: 89-129).

Ayrıca, *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da temas edilen yazarlık ve yaratıcılık, yazma eylemi, yazarın rolü ve sorumluluğu, yazarların karşılaştıkları zorluklar, yazarın hayal dünyasındaki işleyiş, edebî metinlerin teşkili, yazar-karakter ilişkisi, karakterlerin vücuda getirilmesi ve gelişimi, özgürlük, yok olma korkusu, değersizlik, gerçeklik-kurgu ilişkisi, kimlik arayışı, edebî metinde çok katmanlılık, varolmak ve varoluş biçimleri; *Yazarın Belleği*'nde işlenmiştir.

*Yazarın Belleği* ile *Altı Kişi Yazarını Arıyor* arasındaki tematik benzerlik, eserin yazımının metnin konusu hâline getirilmesi ve karakterlerin var olma gayreti/mücadelesi etrafında şekillenir. Pirandello'nun altı karakteri, *Hamlet*'in provasının yapıldığı tiyatroya gelerek yönetmene, yazarlarının kendi hikâyelerini yarım bırakıp bir kenara attığını ve metni bir daha eline almadığını söyler. Kalem almazlarsa yok olup gitmekten

korkarlar. Yönetmen tarafından yazılarak hikâyelerini sahnede canlandırmak ve edebî bir metinde sonsuza değin yaşamak isterler (s. 22-26). Yönetmen, altı karakterin isteğini kabul eder. Hikâyelerini ona anlatırlar. Suflör notlar alır, tiyatro metni şekillenmeğe başlar ve nihayetinde roller dağıtılır. Ancak katlanılması zor bir durum ortaya çıkar. Altı karakterin yaşadığı dram, hikâyeleri her okunduğunda ya da sahnelendiğinde yeniden canlanacak ve bu durum sonsuza kadar devam edecektir. Anne, bunu şöyle ifade eder: "Şimdi gene oluyor! Bütün ayrıntılarıyla! Bitip tükenmek bilmiyor. Her an tazeleniyor bu çile!" Baba da aynı durumdan şikâyetçidir: "Evet sonu gelmeyen anlar. Bu anlarda yaşıyoruz biz. (Üvey Kız'ı gösterir) Nasıl bana duyduğu nefretin sonu gelmeyecekse, onun bu görünüşü de, böyle bir odada, giysileri, kolları, bakışı o an içinde donmuş olarak sonsuza kadar sürecek. Ne o kurtulabilir bundan, ne de ben" (s. 77). Hikâyenin yazılma süreci, karakterlerin vücuda getirilmesi, geliştirilmesi ve metnin tamamlanması meselesi, *Yazarın Belleği*'nde de öykünün konusu şeklinde kurgulanır. Yazarın zihninde vücuda getirdiği kahraman, uzun süredir yazılmayı beklemektedir. Belirsizliklerle dolu olan bu bekle-yiş, korkunç ve tahmin edilemeyecek kadar zor bir durumdur: "Öyle korkunç bir şey ki beklemek. Beklemek, bağlı olmak demek. (...) Benim bekleyişim ise hayal edemeyeceğiniz kadar acılı bir süreçti. Neyi beklediğimi, kimi beklediğimi, kim olduğumu, hangi durumların yolunu gözlediğini bilmeksizin bekliyordum. Ta ki bu satırların yazarı beni yazmaya başlayana dek" (s. 98). Kahraman yazılmağa başlanmıştır, bundan son derece mutludur ancak kaderinin nasıl olacağı konusu içini kemirmektedir. Hikâyesinin yarım bırakılma ihtimalini düşünür ve telaşa kapılır: "Tabii, yaratılma heyecanının ilk sevinç sarhoşluğu geçince aslında müthiş bir kaygı ve korku tablosunun tam da içinde durduğumu fark ettim. *Ne kadar sürecek? Serüvenimi yaşayabilecek miyim? Yeterince sabırlı mı? Tamamlamaya gücü yetecek mi?*... Bir anda sizi yazan kişi hakkında olmadık kuşkulara kapılıyorsunuz" (s. 99). Kahraman, korku dolu bekle-yişi sırasında yazarının belleğinde dolaşmağa baş-



lar. Orada yarım kalmış hikâyeler, tamamlanmamış karakterler ve kurgulara rastlar. Kendisinin de aynı akıbeta uğrayacağı endişesiyle içi ürperir: “O koridorlarda gezinirken, yarım bırakılmış öyküler mezarlığı ile karşılaştım. İnsanın tüylerini diken diken eden, kasvetli bir yer. Burada, ölü doğmuş ya da yaşamasına izin verilmemiş öyküler, öykü kişileri, kurgular, olay parçaları gömülüydü. Bazıları inanılmaz derecede kısaydı. Kimileri birkaç cümleden ibaretti. Yazarımın bu mezarlığa sık sık uğramadığını hemen anladım. Belli ki, burada, hayal âleminin sonsuz karanlığında ebedi uykularından kaldırılıp onlara bir kez daha can verildiği çok seyrek oluyordu. İçim ürperdi. *Ya ben de bu mezarlıktaki yerimi çok geçmeden alırsam? Ya öykümün son noktasını göremezsem?* İşte size öbür şeylerden söz ederken hep bundan korkuyordum: Ya yazar sıkılırsa...” (s. 99-100). Kurmaca yazar, öyküyü yazmağa ara verdiğinde kahraman, macerasının yarım kalacağını düşünerek tekrar endişelenir. Yazar, yemek molası vermiştir. Sonra televizyon izlemeğe başlar ve uyur. Ardından gündelik işleriyle meşgul olur. Tekrar yazmağa başlar fakat bir müddet sonra yazdıklarını silmeyi düşünür. Kahraman, olacakları korku içinde bekler: “Yazarım bir önceki paragrafı bitirdikten sonra bir süre durup düşündü. Acaba bunları silsem mi, diye. Korku içinde bekledim. Bu, her şeyin sonu olabilirdi” (s. 106). Hikâyenin yazımı, bir türlü ilerlemez. Kahraman, bir an evvel yazılmayı ve gerçek bir kahraman olmayı heyecanla beklemektedir: “Gerçek bir kahraman olmam için şart olan bu serüven ne zaman karşıma çıkacak acaba?” (s. 110). Hikâye yazılmağa başlanmıştır ama olay örgüsü bir türlü kurgulanamaz. Kahraman yazılmayı heyecanla bekler zira yazılmak sonsuzluğun muştusudur: “Bir öykü kahramanı olmak, bir öykü olarak yaşamak, hayal edilebilecek en güzel şey. Başkalarının aklının içinde, her okunuştta tekrar tekrar hayat bularak sonsuza dek var olmak...” (s. 100). Kaygı dolu bir bekleyişe rağmen kahraman, yazılmağa başlanan metinde yaşamaya devam etmektedir. Üstelik bu hayat ve yaşayış, kahramanın hikâyesi her okunduğunda tekrar edecektir: “Ben yine de yaşıyorum bu öykünün içinde. Hem

de her okunuşta defalarca" (s. 113). Kahramanların metne geçirilerek sonsuzluğu yakalama isteği, Pirandello ve Gülsoy'un ortak paydasını oluşturur. Ancak Murat Gülsoy, bu düşüncüyü bir adım öteye götürür ve kahramanına, sonsuz bir hayat için yazılmanın yeterli olmadığını söyler. Karakterlerin varoluşu, ancak hikâyeye okunduğu takdirde gerçekleşecek, aksi hâlde kahramanlar, kitap sayfalarının arasında hapsolacak ve arafta kalacaktır. "Biliyorum, ben bana bakıldığında, okduğumda varolabiliyorum sadece. Gerisi üst üste degen metinlerin karanlığı. Sürekli Araf!" (s. 119).

Luigi Pirandello'nun altı karakteri, yazılmayı ve bu yolla sonsuz bir hayatı istemektedir. Yönetmen bu talebi kabul etmiş ve hikâyeleri, Süflör tarafından yazıya geçirilmiştir. Bundan böyle olay örgüsündeki her detay, zamanın akışı içerisinde karakterler hâlinde dondurulmuş gibi ebediyen yaşayacaktır: "Evet sonu gelmeyen anlar. Bu anlarda yaşıyoruz biz. (Üvey Kız'ı gösterir) Nasıl bana duyduğu nefretin sonu gelmeyecekse, onun bu görünüşü de, böyle bir odada, giysileri, kolları, bakışı o an içinde donmuş olarak sonsuza kadar sürecek" (s. 77). Murat Gülsoy, Pirandello'nun bu yaklaşımını benimsemekle birlikte kahramanların metin içindeki varlıklarını, sadece bir "an" içine hapsedmez: "Ve tabii fark etmişsinizdir sevgili okur, benim bir çok şu an'ım var. Örneğin şu anda siz beni okuyorsunuz ve beraberiz. Ve aynı zamanda, şu anda henüz yazılıyorum ve aşağıda büyük bir boşluk var. Dolayısıyla geleceğe sesleniyorum. Bir de öbür zamanlarım var: Kapalı durduğum anlar..." (s. 113).

*Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da yazılmayı isteyen karakterler, Yönetmen'in onayıyla metne geçirilir. Altı karakter, oyunlarını kendileri sahnelemek düşüncesindedir. Ancak Yönetmen, metinde onlara yazar tarafından böyle bir vazife verilmediğini, dolayısıyla oyunu sahneleyemeyeceklerini söyler: "Olaak şey değil! Seyircinin karşısına çıkabileceğinizi nasıl düşünebiliyorsunuz? Siz oyuncu değilsiniz ki. Yazarınız sizin için nasıl bir kimlik düşünmüşse, siz osunuz. Neydi size verdiği görev?" (s. 57). Altı karakterin arzuları yerine getirilmiştir ancak met-

nin içinde kurmaca yazara kayıtlı bir şekilde yaşamak zorunda kalmışlardır. Bu mecburiyet, onlarda mahpusluk hissi uyandırır. Üvey kız, babasının ölümüyle birlikte Anne ve kardeşinin ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla randevu evine gider. Orada sonradan üvey babası olacak ihtiyar adamla tanışır. Üvey Kız, gayrimeşru ilişkiyi “Hoş bir şey değil”, “Anlamlı, temiz, yüce bir şey değil. Bağışlanır bir yanı da yok” diyerek tasvip etmez (s. 74-75). Ancak buna mecbur kalmıştır. Baba, oyundaki kaderini değiştiremeyeceğini ve kendisine biçilen rolü, sonsuza kadar tekrar yaşamak zorunda kalacağını, bunun da “korkunç” bir durum olduğunu söyler. Bu tam bir “tutsaklık”tır. Claudius, Baba’nın yaşadıklarını sahnede canlandırmağa çalışır. Baba, bir aktörün anlayıp, hissederek kavradığı şekliyle onun hayal dünyasında kayıtlı olmayı, yine “tutsaklık” olarak değerlendirir (s. 50-84). Altı karakterden Baba, yazarın tanrısal kudrete sahip olduğunu, kahramanlarını istediği gibi tasarlayıp hareket ettirdiğini, oyun kişilerinin ona itiraz edemeyeceğini, biraz hayranlık biraz da çaresizlikle dile getirir: “Tanrısal, olağanüstü bir güçle yazar böyle bir kahramanı tasarlıyor. Şuraya dizilen giysiler yoktan varoluyor. Ama her hücre sine kadar gerçek bir insan o. Evet, gerçek. Hanginiz ondan daha inandırıcı olabilir? Bakın kızım nasıl boyun eğiyor ona!” (s. 62). Yine aynı karakter, Yönetmen’e yazarın kendisi için çizdiği özelliklerin hiçbir zaman değişmeyeceğini, “tutsaklık” a eşdeğer bu gerçekliğin de “korkunç” bir durum olduğunu vurgular: “Sizin gerçekliğiniz her gün değişiyor. Ama benimki değişmiyor. Aramızdaki ayrım işte bu. Benim gerçekliğim hep olduğu gibi kalıyor; değişmeden, sonsuza kadar. İşin korkunç yanı da bu. Benim yanıma yaklaşmak ürperti vermeli size.” Baba’nın bu sözlerinden kahramanların yazarın tutsağı olma çıkarımında bulunan Yönetmen, “Ama siz, eğer dediğiniz gibi, yazarınızın yarattığı kimliğin tutsağıysanız, nasıl oluyor da kalkıp provaya geliyorsunuz?” (s. 84).

Üvey Kız, kahramanların yazarın elinde “kukla gibi” oynatılmasını tenkit eder. Altı karakterden biri olan Oğul; ailecek yaşadıkları trajedinin tekrar canlandırılmasını ve kendisinin de

içinde olduğu kimi olayların yeniden temsil edilmesini istemez. Bu sebeple sahneden uzaklaşmaya çalışır. Oradan çıkıp gitmeğe yeltenirse de yazarın çizdiği sınırın dışına çıkamaz. Üvey Kız, kurguda yer alan her bir unsurun bir diğeriyle ilintili olduğunu bu sebeple de kimsenin dilediği gibi hareket edemeyeceğini söyler (s. 89-90). Neticede karakterler, içinde buldukları durumdan memnun olmasalar da yazarları tarafından çıkışı olmayan bir labirente hapsedilmişlerdir.

*Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da kahramanlar, yazarın belirlediği sınırların dışına çıkamazlar ve bunu, mahkûmiyet olarak nitelendirirler. Aynı durum, *Yazarın Belleği*'nde de kendini gösterir. Hikâyenin başkahramanı, yazarların keyfi tutumları yüzünden öykü kişilerinin gereksiz yere acı çektiğini, pek çok zorluklar yaşadığını ve buna karşı koyamadıklarını söyler: "Çoğu zaman yazarların keyfi öyle istediği için, yaptıkları kurgularla kendilerinin ne kadar zeki olduğunu sergilemek için, anlattıkları öykülerle ne kadar duyarlı olduklarını gösterebilmek için türlü işkencelere katlanıyoruz, acı verici sahnelerde rol alıyoruz (...) Yazarlar sınır tanımadıkları için kahramanlarının en gizli acılarını ve en utanç duydukları yüzlerini bile keyifle gözler önüne sermekten büyük bir mutluluk duyarlar. Üstelik öykü kişilerinin ruhu bile duymaz. Âşık olduğu kadınla yalnız olduklarından emin olduğu için başını dizlerine koyarak ağlayan genç adam, binlerce meraklı gözün sessizlik içinde onları izlediğini bilse yine de ağlar mı? O azizlerin azizi genç kadın ise bedeninin en gizli köşelerini âşığına sunarken garip bir gösteride rol aldığını hissetse, namusunu korumak için bir şeyler yapmaz mı? Tabii, bir takım sadist yazarlar tarafından sadece işkence çektirilmek üzere yaratılmış kişiler de var ki, onlar için ne kadar üzülsük azdır" (s. 100-101). *Yazarın Belleği*'nin ismi belirtilmeyen kahramanı, hiçbir bilgisi olmadan garip bir hikâyeye dâhil edilir. Öyküdeki kişiler, mekân ve olaylara bütünüyle yabancıdır. Hatta kendi isminin ne olduğunu dahi bilmez. Ancak yazar, onun için böyle bir olay örgüsü kurgulamıştır. Kahraman bunu kabul etmek istemez ve yazarına öfkelenir: "Neden hiçbir ayrıntısını bil-

mediğim bir öykünün içine fırlatılıyorum ki? Bu hakkı yazara veren ne? Böyle öykü nerede görülmüş!” (s. 115). Kahraman, olup bitenler karşısında yazarın ne yapmak istediğini anlayamaz. Delirmek üzeredir: “Bir öykünün ortasında deliren bir kahraman var mıdır? Yazarının isteği dışında? Sahi, yazarım ne yapmamı bekliyor acaba?” (s. 115). Kurmaca yazar, kahramanını kalabalıklar içinde yapayalnız bir kişi olarak resmeder. Kalabalıklar, ruhsuz kişilerden mürekkeptir ve yazarın istediği şekilde “kukla” gibi hareket etmek zorundadır. Kahraman, bu yalnızlığı kabullenemez ve yazarın kendine biçtiği rolün “çarmıha gerilme”kle eşdeğer olduğunu söyler: “Kuklaların, çöp adamların, robotların arasında yapayalnız bir ruh” (s. 118).

*Altı Kişi Yazarını Arıyor* oyununun karakterleri, Pirandello’nun insan psikolojisi ve kimlik çatışmalarına olan ilgisini yansıtır. Yazar, oyuncuların ismini vermeden hangi rolü icra edeceklerini belirtir. Tiyatrodaki görevlileri de aynı şekilde vazifeleri itibariyle “Yönetmen, Sahne Amiri, Suflör, Gardiropçu, Yardımcı Sahne Amiri, Sahne İşçileri” şeklinde tanımlamayı tercih eder. Oyundaki şahıs kadrosu kalabalıktır. Bireyler, mutsuzluklarıyla dikkat çeker (Balamir, 2008: 41). Pirandello’nun karakterlerinde resmedilen yaşama teslim olmuşluk hâli ve mutsuzluk durumu, o dönemdeki gerçek hayatın bir yansıması olarak kabul edilir. İçinde bulunulan hayat farklı sebeplerle anlamsızlığa evrilmiştir (Güler, 2019: 26). Yazar, tiyatrodaki oyuncu ve görevliler gibi altı karakterin de ismini vermez: “Karanlıkta altı kişinin belirlediğini görürüz: bir baba, bir anne, 21 yaşında bir genç kadın, ondan birkaç yaş büyük bir genç adam, küçük bir kız, ondan da biraz küçük bir erkek çocuğu” (s. 22). Eserlerinde kurmaca karakterlere daha çok yer veren Pirandello, ete kemiğe bürünmüş ölümlü gerçek bireylerden ziyade ölümsüz karakter özellikleri, ruh hâlleri ve duygu durumları üzerinde durur (Boschiggia, 1986: 74). Karakterlerin duygu durumları üzerinde dururken kim olduklarından ve fizikî özelliklerinden bahsetmez. Bununla birlikte kahramanların tutkuları, zaafı, alışkanlıkları ve arzularını başarılı bir şekilde tasvir eder. Bu tercih; kişilerden ziyade tas-

vir edilen insan psikolojisi, durum ve yaşanan olaylara dikkat çekmek içindir. Böylece insanoğlunun yaşadığı benzer olaylar, ortak kader ve ruh hâllerine işaret ederek bunları, okur/izleyiciye hissettirir. Zaman, mekân ve kişiler değişse de insanların ruh hâlleri, karakter özellikleri, yaşanan olaylar ve içinde bulunulan durumlar değişmemektedir. Bu nedenle gerek *Hamlet*'i sahnelemeye hazırlanan oyuncular gerekse altı karakterin ismi belirtilmez. Murat Gülsoy, Pirandello'nun isim kullanmama konusundaki tercihinin, *Yazarın Belleği*'nde de bağlı kalır. Kişilerin şahsî hususiyetlerini silikleştirerek insanın değişmeyen doğası, olaylar karşısında verdiği değişmeyen tepkiler, ruh hâlleri, yazma eylemi, gerçeklik-kurgu münasebeti, varoluş süreci, yazar-kahraman/yazar-Yaratıcı ilişkisi, karakterlerin teşkili ve gelişimi, yazma gerekçeleri, vb. üzerine dikkatleri toplar. Öyküde başkahramanının ve kurmaca yazarın ismi belirsizdir. Kahramanın yaşadığı şehir ya da yemek yedikleri lokantanın adı verilmez. Hatta başkahraman ne kendi adı ne de eşinin ismini bilir. Yazarın belleğinde yer alan diğer kişilerin de isimleri belirtilmez (s. 115). Eserde yer alan kahramanların duygu durumlarındaki değişimler ve genel itibarıyla içinde bulunulan durumdan hoşnutsuzluk ve mutsuzluk hâli, Pirandello'nun oyununa benzer çizgide resmedilir.

Pirandello'nun Yönetmen ve Gertrude rolünü canlandıran oyuncu ile altı karakterden Baba ve Üvey Kız, tiyatro yazarlarından şikayetçidirler. Yönetmen, oyun yazarlarının gereksiz ayrıntılara takılarak önemli noktaları ıskaladığını söyler: "Böyle konuştuğum için kusura bakmayın ama, siz de tıpkı birlikte çalıştığım bütün oyun yazarları gibi düşünüyorsunuz. "Burada gözlüğünü sileceğini düşünmüştüm" ya da "Bu kadın fazla şişman" gibi şeyler söylerler. Hep önemsiz ayrıntılara takarlar kafalarını oyun yazarları. Çünkü oyunu bitirdikleri zaman, neyle ilgili olduğunu unutmuşlardır bile. Hoş, başlarken de bildikleri şüphelidir ya!" (s. 58). Altı karakterden Üvey Kız, tiyatrodakilere hikâyelerini yarım bırakan oyun yazarı hakkında bilgiler verir. Yazar; iç çatışmaları, oyuncu ve seyircilere olan güvensizliği nedeniyle eserini tamamlaya-

mamıştır. Hamlet, seyirciler konusunda onun haklı olduğunu söyler. Gertrude, yazarın oyuncular konusundaki düşüncesini sorgular. Yönetmen ise, oyun yazarlarına sataşır: “Oyun yazarlarının söylediklerini dinleyecek kadar alçaldıysak, bu işi bırakalım daha iyi. Hadi, başlıyoruz” (s. 85). *Yazarın Belleği*’nin başkahramanı, Pirandello’nun karakterleri gibi, genel olarak öykü yazarları, kendi yazarı ve içinde bulunduğu hikâyeden mustarıptir. Yazarı, öyküyü bir türlü yazmamış daha doğrusu okurda bu intibayı uyandıracak bir “oyun” kurgulamıştır. Kahraman bu durumu onaylamayarak hem yazar hem de hikâyeyi eleştirir: “Sevgili yazarımın oyun meraklısı bir kişiliğe sahip olduğunu şimdi daha iyi anlıyorum. Onun hakkında birbiri ardına sıraladığım övgülere dudak büküyor. Her şeyin, benim varlığımın, bu öykünün (ayrıca bu ne biçim öykü hâlâ olan biten bir şey yok) tüm düşüncelerimin bir oyunun parçası olduğunu hissediyorum. Ve bu oyun meselesinin canımı sıkıtiğini itiraf etmeliyim” (s. 109). Başkahraman, yazarı tarafından bütünüyle yabancı olduğu bir öyküye aniden yerleştirilmiştir. Hikâyedeki mekân, zaman, olay örgüsü ve şahıs kadrosu hakkında hiçbir bilgiye sahip değildir. Bundan son derece rahatsızdır: “Neden hiçbir ayrıntısını bilmediğim bir öykünün içine fırlatılıyorum ki? Bu hakkı yazara veren ne? Böyle öykü nerede görülmüş!” (s. 115). Kahraman, kendisine reva görülen kaderle yazarın ne yapmak istediğini kavrayamaz. Delirmek üzere olduğunu söyler: “Bir öykünün ortasında deliren bir kahraman var mıdır? Yazarının isteği dışında? Sahi, yazarım ne yapmamı bekliyor acaba?” (s. 115). Başkahraman, yazarın kendini sevdiği düşüncesine kapılmıştır. Ancak bilmediği bir hikâyenin içine rasgele atılması ve vasatın altında bir karakter olarak tasvir etmesi, onu hayal kırıklığına uğratmıştır. Mevcut durumdan hareketle kendini Pinokyo gibi cansız ve ruhsuz bir kukla şeklinde hisseder: “İpleri kopmak üzere gerilmiş bir kukla gibiyim. Kandırılmış, tuzağa düşmüş, sirklerde palyaçoluk yapan Pinokyo gibi” (s. 116). Kurmaca yazar, kahramanını kalabalıklar içinde yapayalnız bırakır. Kalabalıklar, ruhsuz kişilerden oluşmaktadır ve yazarın istediği şekilde “kukla” ya

da "robot" gibi hareket etmek zorundadır. Kahraman, bu yalnızlığa isyan eder ve yazarın kendine biçtiği rolü kabullenmek istemez: "Kuklaların, çöp adamların, robotların arasında yapayalnız bir ruh" (s. 118).

Varoluşçuluk, "insan ne ise o değildir ne olmuşsa odur" söylemiyle bireyin kendini gerçekleştirme, özgürlüğünü ve bireysel sorumluluğunu ön plana çıkaran felsefi bir akımdır. Pirandello'nun tiyatro eserleri, roman ve hikâyelerinde varoluş felsefesinin izlerini görmek mümkündür. *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da yazarını arayan altı karakter; hikâyelerini yazarak sahneye Suför ve Yönetmen ile tiyatro oyuncularına rağmen kendi gerçekliklerini kurgulamaya çalışır. Oyunun yazımı ve sahnelenmesi sırasında Yönetmen, Suför ve oyunculara sık sık müdahale ederler. Oyuncuların varlığı, roller ve gerçeklik çizgisinde varoluşlarını gerçekleştirme, kendilerini yerli yerince konumlandırma uğraşı verirler. Pirandello'nun karakterleri bireysel sorumluluklar ve özgürlüğe vurgu yapar; hayatın anlamını çözmeye çalışırlar. Yazar, oyun içinde oyunlar kurgulayıp gerçeklik ile kurmaca arasında geçişkenliği sağlayarak gerçek ve kurmaca evrenler üzerine izleyici ve okuyucuları düşünmeye sevk eder. Oyundaki altı karakter, öncelikle bir yazar tarafından yazılarak "var olma" arzusunu hayata geçirmek isterler. Bir metinde boy gösteremedikleri takdirde yok olacaklarının farkındadırlar. Yazılmağa başladıklarında bu merhaleyi geçerek "varoluş" biçimleri üzerine görüş bildirirler. Yazarın belirlediği sınırlar içerisinde kalmaktan hoşnut olmazlar ve kendi varoluşlarını inşa etmeye çalışırlar. Pirandello; karakterlerinin ruh hâlleri ve duygu durumlarını, gerçek hayata paralel biçimde, birbiriyle çelişir vaziyette oyun boyunca değiştirir. Ona göre duygu ve düşünceler; donuk bir vaziyette "sabit ya da değiştirilemez bir gerçek" olarak metinde temsil edilemez (Pirandello, 2023: 197). Yazarın bu tercihi, hayata dair "umutsuz, ironik ama son kertede sevecen" tavrından kaynaklanır (Fisher, 2023:47). Murat Gülsoy gerek hikâyeye ve romanlarında gerekse teorik çalışmalarında yazarlık, metnin teşkili ve kahramanların vücuda getirilmesi üzerine kafa yoran



bir yazardır. Yazar ve karakterlerin varoluş serüvenlerini, eserlerinde sıklıkla gündeme getirir. *Yazarın Belleği*'nde de bunun örneği mevcuttur. Pirandello'nun oyunundaki tatbikata benzer biçimde, hikâyesinde başkahraman vesilesiyle varoluşu irdeleyerek yazılarak bir öyküde “var olma” ümidiyle yaşayan ya da herhangi bir metinde yer bulamayarak “yok olma” korkusuna kapılan kahramanlar, vücuda getirildikten sonra “varoluş”u sorgular. Başkahraman, yazar tarafından var edildiğini bilir: “Neyi beklediğimi, kimi beklediğimi, kim olduğumu, hangi durumların yolunu gözlediğini bilmeksizin bekliyordum. Ta ki bu satırların yazarı beni yazmaya başlayana dek. İşte o an, ilk sözcük, hatta ilk harf yazıldığı an; dev, ilahi bir iç çekiş hissettirdi diyebilirim. Varolmaya başladığımı, varolmadan önce varolacağım ânı bekliyor olduğumu anladım. Anlamanın ne olduğunu anladım. Evet, yine önümde bilinmezler vardı. Yine kaderimin ne olacağı içimi kemiren bir sırды. Ama olsun. Ben o anda, var olduğumu anladım” (s. 98-99). Kahraman kendi “varoluş” biçimlerinin kurmaca yazarın elinde olduğunun bilincindedir: “Kalem durduğu an duran, basit bir mürekkep lekesi, sessiz bir gölge gibi gözüksün de yazarın zihninde cılız bir ses olarak varım. Bu ses, yazı yarım bırakıldıktan sonra orada kalacak ve yazar kalemi her eline alışında varlığını anımsatacaktır. Ben bunları söylerken yazarın bıyık altından gülümseydiğini görür gibi oluyorum. *Ne gizemli tipler, ne muazzam kurgular gördüm, sonra onları tembel bir boşvermişlikle kolayca unuttuğum* der gibi yazıyor söylediklerimi. Bir yandan da varolma çabamı takdir ediyor. Bu takdir, içten içe bir ümidi de barındırıyor. “Şu elimin ucuyla yarattığım tip, şu benim uydurduğum ne idüğü belirsiz şişko, gerçekten, yazdığım gibi ete kemiğe bürünse de gerçekten kapışsak,” diye düşünüyor” (s101-102). Kahraman, yazar tarafından vücuda getirilmiş ancak geliştirilmemiştir. İsmi, karakteri, ailesi, eğitim seviyesi, mesleği, sosyal çevresi, vb. bir türlü tayin edilmemiştir. Hatta “yüz”ü bile çizilmemiştir. Kurmaca bir karakter olarak kitaplarda “gururla, dimdik, yıllarca ayakta durma”yı hayal eder. Bir yüzünün olmasını ve yüzüne bakılmasını ister. Ardından

sözü yazara getirir ve onun konumuyla yaratıcı arasında benzerlikler kurar. Sonra da kurmaca karakterlerin yazarlarının varoluşuna sunduğu katkıya değinir. Yazma-yazılma süreci çift yönlü bir varoluşu ifade eder: "Varolmak dedim de, içime bir kuşku düştü: Varolan biri neden başkalarını var etmeye çalışır ki? Örneğin yazarımın beni yaratması (Tanrı'nın insanı yaratması gibi), bir mükemmeliyetin sonucu mu yoksa bir eksikliği giderme, bir boşluğu doldurma ihtiyacının bir ürünü mü? Yani bende kendi yansımamı görmek, kendisini bilmek için mi yazıyor beni? Eğer öyleyse işim zor..." (s. 105). Yazar-Yaratıcı paralelliği, ilerleyen sayfalarda da nazara verilir: "Sık sık size *sevgili okur* diyorum ya, bunu açıklamalıyım. Başlangıçta varolmamın getirdiği sevinçle üzerinde fazla durmamıştım; yazarın bana söyletiverdiği biraz da özenti bir hitap şekli sanıp kurcalamamıştım. Ama şimdi şimdi anlıyorum ki, ben bu sözcükleri içtenlikle kullanıyorum. Çünkü benim gibi kendisine anlama/bilme yeteneği verilmiş bir çeşit hilkat garibesinin Tanrı'sı, babası, yaratıcısı yazar ise, sevgilisi de okurundan başkası değildir" (s. 107). Yazma-yazılma süreci; yazarın kahramana, kahramanın da yazara evrilmesini netice verir. Yukarıdaki alıntıda bu durum, okura açık bir şekilde hissettirilir. Bu doğrultuda öykü boyunca kahraman ve kurmaca yazarın italik ve tırnak içinde verilen iç sesi, zaman zaman birbirine karışır/karıştırılır. Çift yönlü varoluşu imleyen bu durum, bir yanılsamadır. Gülsoy'un kahramanı, söz konusu etkileşimi şöyle ifade eder: "Onu zaman zaman yoruyorum. Bazen pişman olur gibi durakladığını hissediyorum (bu noktada unutturmayın da, bir ara size sözcük sözcük varolmak nasıl bir duygu anlatabayım.). Neden böyle saçma bir işe kalkıştım, diye düşünüyor. Çünkü bana tüm belleğine ve özellikle de dünyaya ilişkin bir köşeye istiflediği bilgilere sınırsız giriş izni verdi ve ben bu bilgileri kullandıkça kendisini benimle karıştırıyor. Ya da daha güzeli, karıştırdığını sanıyor. Benim çizgilerimi iyice yitirerek ona dönüştüğümü, bu yazıların kendi ağzından çıktığını sanıyor. Evet bu bir sanrı, ama yine yazarımın bilgilerine dayanarak şunu iddia ediyorum: Kişilikleri birbirinden ayıran,

insanları farklılaştıran ya da benzeştiren, sahip oldukları ya da kullandıkları bilgiler değildir. Aynı bilgilere sahip olduğunuz arkadaşlarınızı (ya da düşmanlarınızı) gözünüzün önüne getirin... Ne kadar farklısınız değil mi? Farklılığı ortaya koyan davranışlardır. Sevgili yazarımın bunu düşünmesi gerekirdi” (s. 108). *Yazarın Belleği*'nde karakter-yazar etrafında farklı yönleriyle işlenen varoluş problemi, hikâyenin sonunda okuru da kapsayacak biçimde toparlanır. Öykü kişileri, edebî düzlemde ebedî bir hayata adım atar ancak onların varoluşu, okura bağlıdır. Okundukça farklı zihinlerde yeniden canlandırılacak, kurgulanacak, çoğalacak ve okuyucunun varoluşuna katkı sunacaktır. Aksi hâlde açılmayan sayfaların karanlığında “var olma” ile “yok olma” arasında arafta kalacaktır: “Biliyorum, ben bana bakıldığında, okunduğumda varolabiliyorum sadece. Gerisi üst üste degen metinlerin karanlığı. Sürekli Araf!” (s. 119).

*Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da Baba ve Üvey Kız, bilinç düzeyi olarak, diğer karakterlerden üstün bir konumdadır. Kendilerinin ve kurgu içerisindeki yerlerinin farkındadırlar. Yazılmak, edebî bir metinde hayat bulmak için âdeta çırpınırlar. Her hâlükârda var olmaya çalışırlar. Bu sebeple onları büyük bir dram bekler. Üstelik bu oyun her okunduğunda/sahnelendiğinde bu dram tekrarlanacaktır (Pirandello, 2023: 193). Pirandello'nun oyunundaki bu iki karaktere karşılık *Yazarın Belleği*'nde başkahraman vardır. Bu kahraman da yazılmayı ve sonsuza kadar yaşamayı çok ister. Yazarın belleğindeki diğer kahramanlara göre, anlama ve anlatma yetisine sahiptir. Etrafında olup bitenlerin farkındadır. Bilinç düzeyi yüksektir. Derinlemesine düşünebilmekte ve tahliller yapabilmektedir. Onun var olma yolunda gösterdiği büyük çaba ve varoluş düzeyi, öykünün sonunda karşılaşacağı büyük dramı hazırlar. Sherlock Holmes veya Donkişot gibi büyük bir kahraman olmayı hayal ederken başarısız bir öyküde vasatın altında bir öykü kişisi olarak yer almıştır. Hatta öyküde bile yer alamamış, kurmaca yazarın rüyasını, kendi hikâyesi zannetmiştir. Yazılmak, bir metinde yer almak ve ebedî bir hayatı kazan-

mak için büyük uğraş vermiştir ancak yazılsa bile, okunmadığı takdirde bütün bunların hiçbir anlamının olmadığı gerçeğiyle yüzleşmek zorunda kalmıştır: "Biliyorum, ben bana bakıldığında, okunduğumda varolabiliyorum sadece. Gerisi üst üste değen metinlerin karanlığı. Sürekli Araf!" (s. 119).

Pirandello, *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'un 1925 yılındaki baskısının ön sözünde bu eserinde yaptığı yenilikle "sahne görüntüsü altında" seyircilere, "yaratım eylemi sırasında" kendi zihninin işleyişini takdim ettiğini söyler. Dolayısıyla izleyiciye sunulan yazarın belleği ve zihnin işleyiştir (Pirandello, 2023: 196). Yüksek bir farkındalığın tezahürü olan bu uygulama, *Yazarın Belleği*'nde çok daha yukarılara taşınır. Gülsoy, öykünün tamamında kurmaca yazar ve başkahraman üzerinden yazarın belleği, muhayyilesi ve ifade etme yetisini farklı yönleriyle deşifre eder. Okuyucu; yazarın yazma eylemine ışık tutan bu çabası sayesinde hikâye kahramanları, olay örgüsü ve mekân tasvirleri yerine yazarın zihin dünyasını izleme imkânı bulur (98-119).

*Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da karakterlerin kendi varoluşları ve içinde buldukları durum hakkında sürekli kafa yormaları, *Yazarın Belleği*'nde de dikkat çeker. Pirandello; oyun içinde oyun, "rol içinde rol"leri kurgularken karakterlerin ruh hâllerini derinlemesine tahlil eder; gerçeklik ve kurmaca evrenler üzerinden hayatı sorgular ve izleyicileri bu hususta düşünmeğe sevkeder. İnsanlar, yaşamları boyunca zaman ve mekâna göre, kurmaca ve gerçeklik arasında, farklı rollerde bulunmakta ve çoğu zaman farkında olmadan "kurmaca" davranışlar sergileyebilmektedir. Pirandello, bu gerçeği sahnelerken oyuncuların psikolojileri, canlandırılan olay ve temsil edilen durumlar üzerinde hassasiyetle durur. Söz konusu durum *Kırmızı Yazarın Belleği*'nde de görülür. Öyküde başkahramanın iç dünyası, okura ayrıntılı bir şekilde yansıtılır. Kurmaca yazar ve başkahramanın hikâye boyunca değişen ruh hâli ve duygu dünyası, insan doğasının değişkenliğine ışık tutar. İçinde bulunulan durum ve yaşanan olaylar karşısında ortaya çıkan insan davranışları, kurmaca ve gerçeklik bağlamında uzun uzadıya

irdelenir. Gerçeğin temsili ile temsilin gerçekliği sorgulanır. Bu çerçevede öykü kişinin yaşadığı gelgitler ve varoluş süreci; kurmaca ve gerçeklik bağlamında insan psikolojisinin değişkenliği ve kimlik arayışının göstergesi olarak okunabilir.

*Yazarın Belleği*'ndeki zaman ve mekân tercihi, Pirandello etkisini gösterir mahiyettedir. *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da zaman ve mekân unsurları esnek bir yapıya sahiptir. Olaylar, tiyatro sahnesinde gerçekleşir ve bu sahne hem gerçek hem de kurmaca bir alan olarak kurgulanır. Eserdeki oyuncular, gerçeği; canlandırmaya çalıştıkları rol ise kurmacayı temsil eder. Zaman ve mekân unsurları, durum ve psikolojik tahlillere göre arka plana atılır. Reel olmayan zaman, altı kurmaca karakterin geçmişleri ve mevcut durumları arasındaki geçişlerle tasarlanır. *Yazarın Belleği*'nde zaman unsuru, reel olmayan bir yapıda tasarlanır. Öykü başkişisinin yaşadığı zaman dilimi, kurmaca yazarın zihninde var olmasıyla işlemeye başlar ve hikâye kişisi olarak yazılmayı beklediği sırada, ümitle korku arasında yaşadığı gelgitlerin ifadesine aracılık eder. Zaman, başkahramanın "an"lık kurmaca dünyası ve yeni kurgu durumlarıyla iç içe verilir. Mekân kullanımı da zaman unsurunda olduğu gibi kurmaca ile gerçeklik arasındadır. Yazarın belleği, kurmaca karakterler için gerçek bir düzleme işaret eder. Kurmaca yazarın zihninde şekillenen mekân unsurlarından lokanta, sokak, sahil ve şehir ise öykü kişileri gibi kurgusaldir (s. 114-119). Ancak bunlar da "gerçek" mekân unsurlarından hareketle üretilmiş kurmaca özelliklere sahiptir.

Luigi Pirandello'nun *Altı Kişi Yazarını Arıyor* oyunu, olay örgüsü itibariyle açık uçludur. Oyunun sonunda Baba, küçük erkek çocuğun cesedini kucağına alır ve ailesiyle birlikte sahneden ayrılır. Bu olay sırasında elektrikler kesilir. Tiyatro karanlığa gömülür. Derken altı karakter gözden kaybolur. Oyuncular olup biteni izleyerek şaşkın ve irkilmiş hâlde birbirine bakar. Yönetmen, afallamış bir vaziyette yaşadıklarının gerçek mi yoksa rüya mı olduğunu anlayamaz. Tiyatro görevlileri, oyuncular ile altı karakterin gerçek ve kurgusal varlıkları birbirine karışır. Altı karakterin nereye gittiği ve akıbetleri

bilinmez. Aynı şekilde tiyatro oyuncularını ve diğerk görevlilerin de bu olaydan sonra ne yaptıkları bildirilmez. Oyuncu ve karakterlerin bundan sonraki hayatları, izleyicilerin hayal gücüyle şekillendirilecek ve devam ettirilecektir (s. 93-94). *Yazarın Belleği* hikâyesi de *Altı Kişiyazarını Arıyor*'da olduğu gibi açık uçlu kurgulanır. Kurmaca yazarın başkahramanı, yazarın belleğinde var olduktan sonra uzun müddet bekler ve nihayet yazılmağa başlanır. Başarısız bir kahraman olarak anlamsız bir hikâyede yaşamını sürdürür. En azından o, öyle sanmaktadır. Derken, kahramanı olduğu öykünün kurmaca yazara ait bir rüya olduğunu fark eder. Yazılarak sonsuz hayata kavuşmamıştır. Derin bir ümitsizliğe kapılır. Kurmaca bir karakter olarak varoluşun sadece yazılmakla gerçekleşmeyeceğini, yer alacağı edebî metnin okunması gerektiğinin de şart olduğunu düşünür (s. 119) ve hikâye bu şekilde noktalanır. Başkahramanın öyküsü tamamlanmış mıdır? Yoksa hikâyesi olmayan diğerk taslak kişiler gibi kurmaca yazarın belleğinde yaşamını sürdürmüş müdür? Yeni bir öyküye eklenmiş midir? Yazıldıysa hikâyesi okunmuş mudur? Bütün bu sualler, cevapsız bırakılır. Her okur, hikâyeyi kendi hayal gücü, edebî zevki ve kahramanla kurduğu duygusal ilişki doğrultusunda tamamlayacaktır.

Pirandello ile Gülsoy'un eserleri arasındaki bir diğerk benzerlik, sanatın işlevi ve anlamına yaptığı vurgu itibariyledir. *Altı Kişiyazarını Arıyor*'da tiyatronun gerçeği yansıtma şekli ve bu işlevin sınırları üzerinde durulur. Karakterlerin yazarlarını arayışı; sanatkârın eseri inşa süreci ve bu var edişin doğasını sorgulayan metaforik bir göndermedir. Eserde, sanatın insan yaşamındaki rolü ve değeri dikkate sunulur. *Yazarın Belleği*'nde de aynı vurgulama göze çarpar. Başkahramanın yazıya geçirilerek hayat bulma çabası ve kendini gerçekleştirme arzusu üzerinden sanatın bireyler üzerindeki etkisi ve bunun toplumsal yansımaları irdelenir. Ayrıca, sanatın bireysel kimlik oluşumundaki rolü ve bireylerin kendi gerçekliğini inşa sürecindeki tercihleri dikkate sunulur.

## Sonuç

Luigi Pirandello'un *Altı Kişi Yazarını Arıyor* adlı eseri ile Murat Gülsoy'un *Yazarın Belleği* öyküsü arasında önemli benzerlikler bulunmaktadır. Bunlar, tematik benzerlik ve anlatım teknikleri etrafında kümelenir. *Yazarın Belleği*, *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'un tesiriyle kaleme alınmış bir hikâyedir. Bu etkilenme hem sanatın gücü, evrenselliği ve kültürler arası etkileşim hem de türlerarasılığa örnek teşkil eder.

Pirandello'nun oyunundaki dramatik yapı ve kurgu tekniği, Gülsoy'un hikâyesinde de tercih edilir. *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da oyun içinde başka oyunların kurgulanması, üstkurmaca vasıtasıyla eserin yazım sürecinin oyunun konusu hâline getirilmesi, olayların beklenmedik şekilde başlayıp gelişmesi ve sona ermesi, karakterlerin yaşadığı dram ve yaşanan çatışmalar, vb. o dönem itibarıyla izleyiciyi oyuna dâhil ederek eserin dramatik etkisini artırır. Gülsoy da aynı yolu takip ederek *Yazarın Belleği*'ni çerçeve hikâye tekniğiyle kaleme alır. Öykü içinde öyküler anlatır. Kurmaca düzlemde iç içe geçen hikâyelere ilave olarak öyküde kurmaca yazarın rüyasını da ayrı bir katman olarak inşa eder.

*Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da İtalyan yazar, karakterlerin varoluşsal gerçekliği ve kurmaca dünyaları üzerine derinlemesine fikir yürütür. Buna paralel olarak, Gülsoy'un *Yazarın Belleği* hikâyesinde de yazarın belleği üzerinden gerçekliğin nasıl şekillendiği ve kurmaca dünyanın yaratım süreci ele alınır. Her iki metinde de karakterlerin kendi varoluşlarını sürdürme arzusu ve bağımsızlığı vurgulanır. Pirandello, karakterlerin yazarlarından bağımsız olarak var olabileceği fikrini ileri sürerken Gülsoy da yazarın bilinci veya belleği dışında da var olabilecek karakterlerin potansiyelini tartışır. Hem Pirandello'nun hem de Gülsoy'un eserinde metnin teşkilinde yazarın rolü ve yetki sınırları etraflıca irdelenir. Pirandello, yazarın karakterler üzerindeki tasarrufunu sorgularken Gülsoy da yazarın belleğinin, karakterlerin oluşumunda ve gelişiminde nasıl bir etkiye sahip olduğunu tecrübe etmeğe çalışır.

Pirandello'nun eserinde zaman ve mekânın soyutlanması dikkat çeker. Bu durum, *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'un felsefî boyutunu güçlendirir. Gülsoy'un eseri de İtalyan yazarın oyunuyla aynı şekilde kurgulanır. Zaman ve mekân unsurları, *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'a göre daha soyut bir yapıya sahiptir.

Pirandello, gerçeklik ile kurmaca arasındaki karmaşıklık ve geçişkenliği derinlemesine inceler. *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'un ana izleklerinden biri, gerçeklik algısı ve kimlik arayışıdır. Eserdeki gerçeklik ve kurmaca evrenlerin farklı katmanları buna işaret eder. Karakterler kendilerini keşfetme ve varoluşlarının peşindedirler. *Yazarın Belleği*'nde benzer bir uygulama görülür. Gülsoy, kurmaca yazarın zihninde gerçeklik ve kurmacanın farklı düzlemlerini resmeder. Kahramanların varoluşu, kimlik arayışı, dönüşümleri ile kurmaca ve gerçeklik algısı detaylı bir şekilde ele alınır.

Felsefî göndermeler ve karakterlerde görülen psikolojik derinlik, *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da önemli bir yere sahiptir. Pirandello, oyunda vurgulamak istediği mesajları öne çıkarmak düşüncesiyle zaman ve mekân unsurlarını arka plana iter. Eserdeki karakterlerin isimlerini belirtmediği gibi onların fizikî özellikleri üzerinde de pek durmaz. Geçici olandan ziyade değişmeyen ortak duygu, durum ve olayları işlemeyi tercih eder. Gülsoy da *Yazarın Belleği*'nde aynı yolu takip eder. Öyküde zaman unsuru üzerinde kafa yorulsa da mekân unsuru soyuttur ve öne çıkarılmaz. *Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da olduğu gibi kahramanların isimleri belirtilmez. Başkahramanın istekleri, psikolojik durumu ve yazarın zihninde yaşadığı gelgitler merkeze alınarak değişmeyen insan doğası, yazar-kahraman ilişkisi ve varoluş süreçleri detaylı olarak ele alınır.

*Altı Kişi Yazarını Arıyor*'da bireyin sosyal çevredeki konumu, roller ve bunun gerektirdiği davranışlar üzerinde durulur. Toplum yapısı ve normlar, bireyin gerçek benliğini sınırlandırır. Bireyin özgürlüğü ile toplumun değer yargıları arasında gerilim yaşanır. Aynı şekilde kişinin içinde bulunduğu durumdan hoşnutsuzluğu da travmatik sonuçlar doğurur.



Oyunda iç içe geçen hikâyeler, roller, zaman ve mekân ile ifade edilen kişi-rol, karakter-hikâye uyumsuzluğu vb. bu memnuniyetsizliğin ifadesidir. Bu anlayış, *Yazarın Belleği*'nde de kendini gösterir. Eserde kurmaca yazar ve diğer kahramanlar, kalabalıklar içerisinde yalnızdır. Başkahraman, en başta yazarının dayatmalarına göğüs gererek bireysel özgürlüğünü elde etmeğe ve kendi kimliğini bulmaya çalışır.

Netice olarak; *Yazarın Belleği* hikâyesinde *Altı Kişi Yazarını Arıyor* adlı oyunun etkisi; tematik yapı, anlatım teknikleri ve üslup özellikleriyle belirgin izlere sahiptir. Pirandello'nun eserinde konu edinilen kurmaca-gerçeklik algısı, kimlik problemleri, varoluş süreçleri, toplumsal baskı ve bireysel özgürlük gibi temalar; *Yazarın Belleği*'nde farklı bir perspektifle tekrar ele alınır ve başarılı bir şekilde dönüştürülerek işlenir. Ayrıca, Pirandello'nun oyununda inşa ettiği dramatik yapı ve kurgu teknikleri de Gülsoy'un öyküsünde benzer biçimde kullanılır. Bu bağlamda, *Yazarın Belleği* hikâyesi, *Altı Kişi Yazarını Arıyor* adlı oyunun çağdaş Türk hikâyesindeki yansımalarından biri olarak kabul edilebilir.

### **Kaynaklar**

- Akyıldız, Ş. (2015). *Murat Gülsoy'un Eserlerinde Postmodernist Ögeler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bursa: Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akyüz, M.(2020). *Bir Okuma Biçimi Olarak Tiyatro -Türlere-rası İlişkiler-*. Ankara: Ürün Yayınları.
- Arık, Ş. (2007). *Kurmacanın Üstkurmacaya Dönüştürülmesinde Murat Gülsoy Hikâyeleri*. İstanbul: Hikâyenin Bugünü-Bugünün Hikâyesi/ 80 Sonrası Türk Hikâyesi Sempozyumu. 338-356.
- Atasoy, E. (2021). The Portrayal of Family and Self-reflexivity in Luigi Pirandello's Six Characters in Search of an Author. *Dil ve Edebiyat Araştırmaları (DEA)*, (23), 239-253.

- Balamir, E. (2008). *Luigi Pirandello'nun Yazın Kimliğinde Son Nokta Tiyatro (Kimi Tiyatro Oyunlarında Kadın Figürü)*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Balamir, E. (2010). İtalyan Yazarı Luigi Pirandello'nun Tiyatroya Bakışı. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, (50), 19-34.
- Boschiggia, E. (1986). *Guida alla Lettura di Pirandello*, Mondadori. Milano.
- Çobanoğlu, (2021). *Pirandello'nun Romanlarında Maske Kavramı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demir Solak, N. (2023). An Analysis of the Play Six Characters in Search of an Author in the Context of the Author-Work Relationship. *Art Time*, (4), 15-20.
- Demirtaş, M. (2016). "Yazarın Ölümü" ve "Geri Dönüşü": Yazarın Rolü Üzerine Bir Değerlendirme. *MSGSÜ Sosyal Bilimler*, (13), 48-56.
- Derrida, J. (2010). *Edebiyat Edimleri*. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Doğanalp, E. (2016). *Murat Gülsoy'un Hayatı, Sanatı ve Eserleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Denizli: Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erkek, H. (1999). *Oyun İçinde Oyun*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Fisher, J. (2023). Karakterlerini Arayan Bir Yazar: Pirandello ve Commedia Dell'arte. *Altı Kişi Yazarını Arıyor -Oyunlar- Önsöz*. (Çev. B. Özkul), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Güler, İ. Y. (2019). *Luigi Pirandello'nun "Biri, Hiçbiri, Binlercesi" Adlı Eserinde Görecelik Kavramı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Gülsoy, M. (2002). *Bu Kitabı Çalın*. (3. Basım). İstanbul: Can Yayınları.
- Kılıç, Z. (2019). *Murat Gülsoy Öykülerinin Postmodernizm Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Malatya: İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kundakçı, D. (1990) Pirandello'nun Psikolojik Rölativizmi, *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, (1-2), 179 – 202.
- Özgü, M. (1970). Luigi Pirandello -Tiyatro Yazarı-. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, (I), 155-170.
- Paolucci, A. (2023). Sicilya'ya Özgü Temalar ve Yeniden Yapılandırılan Sahne: Luigi Pirandello'nun Eserlerinde Kurmaca ve Drama Diyalektiği. *Altı Kişi Yazarını Arıyor -Oyunlar- Sonsöz*. (Çev. B. Özkul), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Pirandello, L. (2009). *Altı Kişi Yazarını Arıyor, Liola, Ağzı Çiçekli Adam, Meslek Belgesi*. (Çev. H. Aygen). İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Oyunları.
- Pirandello, L. (2023). *Altı Kişi Yazarını Arıyor -Oyunlar-*. (Çev. N. Adabağ). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Polat, B. (2021). *Murat Gülsoy'un Romanlarında Rüya*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Malatya: İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sevim Y. (2010). *Modern ve Modern Sonrası Tiyatroda Karakterin Evrimi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Şen, C. (2015). *Bir Tereddüdün Romanı'nın İtalyan Misafiri: Luigi Pirandello. Hece Dergisi, Peyami Safa Özel Sayısı*, (217), 380-390.
- Tökel, E. B. (2019). *Murat Gülsoy'un "Tanrı Beni Görüyor mu?" Adlı Eserinin Postmodernizm ve Deneysel Ede-*

*biyat Bağlamında İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kastamonu: Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

## E-Kaynaklar

- Gülsoy, M.-Tunç, A. (2013). *Diyaloglar: Oyun*. İstanbul: Sipyllum Film. [https://youtu.be/jiJYxd\\_1SEo?si=8GbdvAs5UTOMU4oJ](https://youtu.be/jiJYxd_1SEo?si=8GbdvAs5UTOMU4oJ) (Erişim tarihi: 10 Haziran 2024).
- Gülsoy, M.-Çaldız, N. (2003). Kitap Öykülerin Toplamından Fazla Bir Şeydir. İstanbul: *Cumhuriyet*. <https://muratgulsoy.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/s6.pdf> (Erişim Tarihi: 13/07/2024).
- Gülsoy, M. (2003). *Okunurken Yazılan, Yazılırken Okunan" Kitaplar*. 1-5. <https://muratgulsoy.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/s7.pdf> (Erişim Tarihi: 13/07/2024).
- Gülsoy, M.-Barbarosoğlu, N. (2003). Belki de bu kitabım sürekliliğe bir özlem. İstanbul: *Varlık*. 31-39. <https://muratgulsoy.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/12/2-soylesi.pdf> (Erişim Tarihi: 13/07/2024).
- Gülsoy, M.-Öztop, E. (2012). Deneysel Edebiyat İnsanı tekrara düşmekten korur. İstanbul: *Cumhuriyet Kitap*, (1161), 4. <https://muratgulsoy.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/s40.pdf> (Erişim Tarihi: 13/07/2024).
- Gülsoy, M.-Aslan, S. (2001). Hayalet Gemi'nin Tayfası. İstanbul: *Milliyet Sanat*. 1-2. <https://muratgulsoy.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/s1.pdf>
- Gülsoy, M.-Duruel, N. (2002). Üslup Edebiyatın En Gizemli Meselesi. İstanbul: *Cumhuriyet Kitap*. 1-2. <https://muratgulsoy.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/s5.pdf> (Erişim Tarihi: 14/07/2024).