

GEÇMİŞİN İZLERİNDE DEVİNEN İKİ OYUN: MARTI VE SANDALYALER ÜZERİNE BİR İNCELEME

Doç. Dr. Hanife Nâlân GENÇ

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Eğitim Fakültesi

Fransız Dili Eğitimi Anabilim Dalı

ngenc@omu.edu.tr

ÖZET

Bu çalışmada Anton Çehov'un *Martı* (Çayka; 1896) ve Ionesco'nun *Sandalyeler* (Les Chaises; 1952) isimli oyunları geçmişe, anılara yaptıkları göndermeler yönünden ele alınmıştır. Ele alınan oyunlarda amacımız anının yazınsal tür olarak nasıl işlendiğini göstermek değil, tam tersi oyun yerlemlerinin anılarda nasıl yer aldığını, oyunlar içinde anı biçimindeki anlatının sahnede nasıl aktarıldığını incelenmeye çalışmaktır. Oyunlarda geçmişin tanıklığını yapan anılar oyun kurgusu içerisinde kahramanların ağzından öyküleme biçiminde aktarılırlar. Ancak anılara yolculuk kahramanların geçmiş olaylar ve yaşantılarını, akıllarında kalanları canlandırmaktan ya da başkalarıyla paylaşma isteğinden çok anlatısal yönden yani söz aracılığıyla geçmişi didikleme hatta onunla hesaplaşma adınadır. Oyunlarda anılar kesintisiz biçimde değil parçalar halinde söyleşimler yoluyla aktarılmışlar ve bu parçalar oyunun bütünlüklü biçiminin oluşturulması işlevini üstlenmişlerdir. Böylece izleyicinin ilgisi ve oyunun etkisi canlı tutulmuştur.

Anahtar sözcükler: Anı, Martı, Sandalyeler (Les Chaises).

ABSTRACT

In this study, Anton Chekhov's *The Seagull* (1896) and Ionesco's *The Chairs* (1952) are analysed in respect to the references they make towards the past and the memories. In the analysed plays, we do not to examine how memories are handled as a literary genre but how the settings of the play take place in the memories and how the narration of the memories are carried over the stage during the performance. In the plays, the memories which are witnessing the past are narrated by the characters within the plot structure. But these journeys towards the memories do not derive from the ambition to reveal the previous experiences or affairs of them or to refresh the memories and share them with others, but from the will to tease the past by means of words in a narrative way and even to settle their accounts with the past. In the plays, the memories are not transferred continuously but in a form of episodic dialogues which are also functioning as the parts of the whole play. By doing so, the interest of the audience is evoked and the influence of the play is arised.

Key Words: Memory, The Seagull, The Chairs

Giriş

'Geçmiş' sözcüğü gerek kişisel gerekse toplumsal bağlamdaki anlamıyla yaşanılmış yaşantı ve olayları imler. Geçmiş özellikle anı türünde belirgin olarak görülür. Eski dilde 'hatıra' veya 'hatrat' sözcüğüne karşılık gelen "anı", çoğunlukla

özyaşamöyküsel nitelikler taşır. Anılar, kişisel izlenim, gözlem, yaşantı ya da yaşananların dış dünyaya aktarılması isteği veya önerisiyle doğarlar. Bu yaşantının bütünü veya bir bölümü, tamamen kişisel bir bakış açısıyla yansıtılır. Anılar kişinin kendisince ya da yakınlarınca doğrudan anımsanmaya değer olanın anlatılmasıdır. Bunun için de nesnel değillerdir. İlgi çekici olmalarının en büyük nedeni gizli kalmış olanın ya da olanların açığa çıkartılmasıdır kuşkusuz. Dış dünyadan çok, kişinin iç dünyasının anlatımıdır. Yazınsal bir tür olarak anı, “bir kişinin başından geçen ya da kendi döneminde ortaya çıkan olay ve olguları bilgilerine, edintilerine, gözlem ve izlenimlerine bağlı kalarak anlattığı düzyazı biçimi olarak tanımlanabilir” (Özdemir, 2002: 190). Dikkat edildiğinde tüm bu kavramlar özellikle sıkı sıkıya bağlantılıdır.

Anlatısal bir tür olarak anıların roman, öykü, şiir, eleştiri, makale, deneme ya da tiyatro oyunlarında çoğu kez kullanıldığı bilinmektedir. Yazın dünyasında anılara bütünüyle veya kısmen yer veren ya da onlara gönderme yapan pek çok yapıt vardır (1).

Bu çalışmada yaptıkları çeşitli göndermeler ya da doğrudan kullanımlarıyla anılar, tiyatrodan seçilmiş iki örnek oyun bağlamında ele alınmıştır. Bu değerlendirmede Ionesco'nun *Sandalyeler* ve Çehov'un *Martı* isimli oyunları incelenmiştir. Ele alınan bu oyunlarda anıların doğrudan ya da yazarlarının özyaşamöykülerinden kimi yansımalar olarak belirdikleri görülmektedir. Anılara yolculuk oyunların bazı temel düğümlerinin oluşumunda ya da çözülmesinde izleyici ya da okurun ilgisini çekmek amacıyla taşır. “Oyun kişilerinin başından geçen, geçmişe mal olan, anımsama yoluyla ve söz aracılığıyla, yine aynı kişilerin ağzından anlatılarak aktarılan anlatıları oyun içinde anılar olarak nitelendiriyoruz” (Erkek, 2001: 213). Oyun kahramanları ve kahramanlar arasındaki ilişkilerin açığa vurulması, aktarılmasını sağlayan anılar oyunun etkisini artıran çok önemli bir işlev üstlenir. Oyunlarda olay ve kişiler üzerine gelişen sürprizleri de hesaba katacak olursak anıların okur ya da izleyicinin heyecanını artırıcı etkileri de göz ardı edilmemelidir. Çünkü kaygılı bir bekleyişin çözümlenmesi anılar yoluyla gerçekleştirilebilmektedir.

Oyunların Biçimsel Özellikleri

Uyumsuz Tiyatro, 1950'li yıllarda ilk başta Fransa, İngiltere, İspanya, İtalya, Almanya, İsviçre gibi batı geleneğinin öncüsü ülkelerde doğmuş gibi görünse de Doğu Avrupa'da, Rusya'da ve hatta Amerika'da önemli ölçüde yaygınlık kazanmış bir tiyatro anlayışı ya da oluşumudur. Günümüz çağdaş insanının kalıplaşmış değerlerine bir tepki olarak doğmuş, bireysel yalnızlaşmadan toplumsal yabancılaşmaya değin uzanan insanlık durumunun sorgulamasını yapan bir anlayışın simgesi olmuştur. Bu sorgulamada, bunalımlı insanın yaşama karamsar ve anlamsız bakışının izleri hiççi, bilinmezci bir mantık anlayışını beraberinde getirmiştir. Oyunlarda kahramanların güçsüzlük ve başarısızlıkları karşı oldukları dünyayla savaşında eylemsizlikleri, edilginlikleriyle anlatılır. Ne bu dünyayla savaşabilir ne de tersini yapabilirler. Bu saptamayı Ionesco'nun şu sözleriyle güçlendirebiliriz. “*Saydam olmayan bir bloğun önündeymişim gibi dünyanın karşısındayım ve bana öyle geliyor ki hiç mi hiç bir şey anlamıyorum ve anlayacak hiçbir şey de yok*” (La Meslée, 1995: 25). Bu tiyatro anlayışı içinde yer alan oyunlarda belli bir öykü ya da izlek yoktur demek yerine oyunun konusunu ortaya koyacak canlı karakterler yoktur demek daha doğru bir yaklaşım olacaktır. Birer evrensel insan olan karakterler mekanikleşmiş, kuklaya dönüşmüşlerdir. Dil, birbirine anlatacak bir şeyi olmayan ve birbirinden uzaklaşmış insanların ağzında

tümüyle bir sağır diyaloguna dönüşmüştür. *Sandalyeler*'de dilin bir iletişim aracı olmaktan çıkması daha açık biçimde yansıtılırken, *Martı*'da konuşmalar monoloğa dönüşerek iç konuşma ve sessizliklerle daha kapalı ancak benzer bir yapılanmayla gösterilir. Oyunlar arasındaki bir başka benzerlik de başlarının veya sonlarının olmamasıdır. Bunun için de oyun başladığı yerde sona erebilir ya da tam tersi bitiş sahnesinden yeniden başlayabilir.

Bu çalışmada ele alınan oyunlardan *Sandalyeler* doğrudan Uyumsuz Tiyatro anlayışı içerisinde yer alırken Fransa'dan oldukça uzakta bir başka kıtada beliren bir başka oyun *Martı*'nın Çehov'un diğer oyunları gibi "...gerçekçi, hatta doğalcı akım içinde yer aldığı" (Şener, 2005: 38) dikkate alındığında bu oluşumun izlerini bütünüyle yansıtmadığı ortadadır. Zaten böyle bir düşünceyi kesinlemek ya da iki oyunu yakınsayarak ortak noktalar bulmak gibi bir amacımız da yoktur. Gerçekçilik ilkesi bağlamında değerlendirildiğinde, *Martı*'daki kahramanların gerçek yaşamdakilere benzerliğinin önemli olduğu açıkça görülür. Bu kez farklı bir oluşumda değerlendirilen *Sandalyeler* için de karşıt bir görüş geliştirebiliriz. Oyunun olay örgüsü, kurgusu, zamanı, izleği ve kahramanları gerçeğe uygun olarak oluşturulmuştur denebilir. Gerçekçi akım inandırıcılığını bu benzerlikle sağlarken, Uyumsuz Tiyatro bu özdeşleşmeyi olabildiğince yıkararak sağlar. Klasik tragedya karşıt olarak Uyumsuz Tiyatro'da gündelik yaşamdan sıradan, hatta silik kişiliklerin oyunların temel kahramanları olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda bir anlamda *Sandalyeler*'i de doğalcı akıma yakınsayabiliriz. Ancak şurası asla göz ardı edilmemelidir; farklı ülkelerde farklı tiyatro anlayışları içerisinde doğmuş ve her biri sahnelendiğinde büyük tepkiler almış bu iki oyun için pek çok benzer noktanın bulunduğu da bir gerçektir. Uyumsuz Tiyatro geleneği içerisinde yer almasa da *Martı*'nın kahramanları, izleği, uzamı ve oyunun genel yapılandırılışında bu tiyatro anlayışı ile bütünleşen, örtüşen kimi noktalarının varlığı kolayca görülmektedir. Küçük bir örnek vermek gerekirse, Ionesco'da sandalyelerin çoğalması, *Martı*'da martı imgesinin eylemin her noktasında oyuna farklı bir ivme kazandırması sözel olmayan biçimlerin kullanılarak söylenece ve düş arasında gidip gelen bu tiyatro anlayışı için çarpıcı bir benzerlik olarak belirmektedir. Özetle belirtmek gerekirse, oyunların kurguları gereği 'insanlık durumunun anlamsızlığı' noktasında kesiştikleri söylenebilir. Şimdi bu ortak paydayı oyunların içinde yer aldıkları tiyatro anlayışı bağlamında değil birebir oyunların kendi kurgulanışları içerisinde saptamaya çalıştığımız ortak izlek ve biçimleri yönünden bir çözümleme yapmayı deneyeceğiz.

Rus eleştirel gerçekçi tiyatro yazınının ve modern kısa öykünün büyük ustalarından Anton Çehov, dört perdelik oyunu *Orman Cini*'nde yaşadığı başarısızlıktan sonra 1890 yılında bir süre oyun yazmaya ara verir. Yazarın olgunluk dönemi sürecinde yeniden oyun yazarlığına yönelmesi *Martı* isimli oyunu ile gerçekleşir. İlk kez Petersburg'da 1896 yılında Aleksandrinskiy Tiyatrosu'nda sahnelenen ve geleneksel dram sanatı anlayışıyla örtüşmeyen oyunu, ne oyuncu ne yönetmen ne de geleneksel tiyatro kalıplarına koşullanmış izleyici kavrayabilir. Buna modern/gerçekçi tiyatronun örneklerini veren oyunun Moskova Sanat Tiyatrosu'nun klasik tiyatro anlayışına ters düşmesi de eklenince başarısızlık kaçınılmaz olur. Üst üste yaşadığı bu iki başarısızlıktan sonra Çehov yurtdışına çıkar. Oyun iki yıl aradan sonra, 1898 yılında Moskova Sanat Tiyatrosu kurucularından Nemiroviç-Dançenko tarafından sahnelendiğinde beklenmedik bir başarı elde eder. Bu başarıdan sonra oyun gerek yazarın

yazınsal kariyerinde gerekse geri kalan yaşamında önemli bir dönüm noktası olur. Yazarın *Martı*'yla elde ettiği başarısı sonraki oyunları *Orman Cini*'nin yeni yazımı olan *Vanya Dayı*, *Üç Kız Kardeş* ve *Vişne Bahçesi*'nin güvencesi olmuştur.

Dört perdelik bir komedi olan *Martı* kalabalık bir oyuncu kadrosuna sahiptir. Çehov üzerine incelemesinde oyunun konusunun yazarın özyaşamından Lika ile Potapenko'nun acınası serüveninden esinlendiğini belirten Troyat (2), yazarın 21 Ekim 1895'te Aleksis Suvorin'e (3) oyunla ilgili niyetini belirttiği sözlerini şöyle açmıyor. "*Düşünün hele, bir piyes yazıyorum! Sahne kurallarına fena halde aykırı düşmekteysen de, zevkle yazıyorum. Bu, üç kadın, altı erkek rolü olan dört perdelik bir komedi; bir göl görünümü, birçok edebiyat tartışmaları, az eylem, beş dirhemlik aşk*" (2004: 172). Oyunun ilk perdesi Sorin çiftliğinde bahçenin bir bölümünde, fundalıklar içinde iki yanı ağaçlı göle doğru uzanan geniş bir yol dekoru ile açılır (M; 243) (4). Amatör tiyatro gösterisi için hazırlanmış sahnede Treplev heveskâr, yenilikçi bir yazar olarak yer alır. Oyunun Treplev dışındaki diğer oyuncularını malikâne sakinleri, Arkadina'nın sevgilisi Trigorin, Doktor Yevgeni Sergeyeviç Dorn, Sorin çiftliğinin kâhyası, Arkadina'nın oğlu Treplev'i umutsuzca seven Maşa ve ona âşık köy öğretmeni Medvedenko'dur.

Genç bir oyun yazarı olan Treplev var olan oyunları beğenmemektedir. Kendini onaylatmak ve kanıtlamak için gölün karşı yakasında oturan aşkla bağlı olduğu zengin bir çiftlik sahibinin genç kızı Nina Mihaylovna Zareçnaya'nın başoyuncululuğunu yaptığı deneysel oyununu dönemin tiyatro anlayışının temsilcisi annesi Arkadina ve onun popüler yazar sevgilisi Trigorin'in çiftlikte buldukları bir yaz tatilinde sergilemeye karar verir. Ne var ki oyun aralarında Treplev'in aktris olan annesi ve onun yazar sevgilisi Trigorin'in de bulunduğu izleyici tarafından beğenilmez. Çağdaş simgeci oyunu beğenilmeyen ve hevesi kırılan Treplev, annesinin küçümseyici tavırlarına öfkelenir ve oyunu yarıda keser.

Öte yandan Treplev Nina'ya âşıktır. Aynı akşam oyunun sahnelenişi sırasında Nina ile ne yazarlıkta kendini kanıtlayabilmiş ne de isteklerine ulaşabilmiş olan Trigorin arasında gerek Arkadina'yı gerekse Treplev'i rahatsız eden bir aşk başlar. Treplev'in Trigorin'i düelloya davet etmesine engel olan anne, oğlunun başarısız intihar girişiminden sonra Trigorin ile birlikte şehre döner.

İkinci perdede Treplev'in oyunu başarısızlığa uğrarken, Nina Trigorin'le iletişim kurar ve birbirlerine olan ilgileri artar. Nina bu evde mutsuzdur. Çiftlikten ayrılıp Moskova'ya gitmek, aktris olmak istemektedir. Çehov'un özyaşamında "Moskova'yı düşündükçe başım dönüyordu" (Troyat, 2004: 40) sözleriyle belirttiği bu özlem oyunda Nina'nın ağzından yinelenir. Trigorin Moskova'ya giderken Nina'ya adresini verir. Bu perdede sevgisine karşılık bulamayan Treplev, burada yalnız olduğunu söyleyerek ölü bir martıyı Nina'nın ayaklarına serer.

Treplev: Bugün bu martıyı öldürmek alçaklığında bulundum.

Onu ayaklarınızın dibine bırakıyorum.

Nina: Neyiniz var sizin?(Kaldırıp bakar martıya.)

Treplev (bir sessizlikten sonra): Yakında kendimi de böyle öldüreceğim. (M; 270).

Trigorin, ikisinin konuşmalarına dayanarak defterini çıkartıp not alır. Bir hafta sonra Treplev canına kıymaya kalkışır. Arkadina bunun sebebinin Treplev'in Nina ile

Trigorin'i kıskanmasına bağlar. Sorin, Treplev'i yurt dışına göndermeyi önerse de bu Arkadina tarafından destek bulmaz.

Üçüncü ve dördüncü perdelerin arasından iki yıllık bir süre geçer. (M; 289). Kır sakinleri Sorin'in rahatsızlığı nedeniyle bir araya gelmişlerdir. Geçen zaman içerisinde Sorin çiftliğinin kâhyası Şamrayev'in kızı Maşa, Treplev'e hâlâ umutsuzca yakınlık duymakla birlikte Medvedenko'yla evlenmiş ve bir bebeği olmuştur. Treplev artık bir yazar olmuştur ancak tam anlamıyla umduğunu bulamamıştır. Uzun bir süre geçmesine karşın, Nina'ya olan aşkını unutamamıştır. Nina ise şehre gittiğinde Trigorin ile bir ilişki yaşamış, hatta bir çocuk yapmışsa da çocuğu ölmüştür. Trigorin tarafından terk edilmiştir. Diğer yandan Trigorin büyük bir yazar olmayı başaramamış ve eski ilişkilerine yeniden dönmüştür. Arkadina ise yaşlanmış hâlâ ününü sürdürmek uğraşısındadır. Bu arada o günlerde oralarda olduğu söylenen Nina ansızın çıkagelir. Treplev'in çalışma odasında geçen konuşma sırasında ancak ikinci sınıf bir oyuncu olabildiği anlaşılan Nina hâlâ Trigorin'i sevdiğini söyleyerek evden ayrılır. Onun gidişinden sonra Treplev el yazmalarını yırtar, ardından bir silah sesi işitilir. Doktor Dorn'un ağzından, Treplev'in kendisini vurduğu açıklanır. Karamsar, kapalı bir atmosferde düşkünlüğü ve acılar içinde oyun biter.

Martı'da zaman düzlemi akşam saatlerinde başlar. İkinci perdede zaman öğleyi, üçüncü perdede sabahı ve dördüncü perdede yine akşamı gösterir. Bir akşam vakti başlayan oyun tekrar edilen bir döngüyle son sahnede -iki yıllık aradan sonra- tekrar akşamla sonlanır. Bir sonbahar günü, havanın kapalı ve fırtınalı olduğu bir akşamda geçen bu son sahne sonlanışın kesinleşmesini de dolaylar. Akşam başlayan ilk sahne ile yine akşam sonlanan son sahne arasında aslında zaman akmamış tersine bir kısır döngüye dönüşmüştür. Aynı anın içinde devinip duran insanlar, birinci perdede sahnelenecek bir tiyatro oyununu izlemek için, dördüncü perdede ise tombala oynamak için gelmiş olsalar da her iki perdede de şehirden çiftliğe gelirler.

Oyunun uzam düzlemi zamandan farklı değildir. Açık havada başlayan oyun, ikinci perdede açık alanda devam eder. Uzam, trajik sonun vurgusunu güçlendirecek biçimde üçüncü perdede daralmaya başlar ve dördüncü perdede kapalı alanlarda geçer. Geriye işleyen zaman ve daralan uzamda sıkışan yaşlı ve genç kuşak için 'şimdi' geçmişten daha karanlık, daha mutsuz ve daha umutsuzdur. Aslında oyunun başladığı nokta ile bittiği nokta arasında hiçbir şey değişmemiştir.

Oyunda kişilerin günlük yaşamlarında iletişim bağlamında aralarında anlam üretmeye yönelik söyleşimlerde bulunmadıkları görülür. Onların bu edilgin yaşamları içinde konuşmaları kaçınılmazdır. "*Her konuşma yalnızlığın aşılması demektir*" (Uygur, 1989: 55). Yine de herhangi bir eyleme dönüşmeyen içi boş bu konuşmalar tekrarlanan bir edilginliğin ve eylemsizliğin somutlanmasından öteye gidemez. Oyunda eyleme dair tek gösterge amaç ve istekler farklı olsa da her kahramanın kendince var olduğu yerden bir şekilde uzaklaşma, büyük kentlere (Moskova) gitme isteğidir. Yaşamı kendileri için bir yük gören bu edilgin insanlar için her şey olacağına varır.

Arkadina: ...Ne yaşlılığı ne de ölümü getiririm aklıma...Her şey olacağına varır.

Mâşa: ...Hayatımı, bitmez tükenmez kuyruğu olan bir elbise gibi sürüklüyorum sırtımda. (M; 263)

Yaşamı sırtlarında ağır bir yük olarak taşıyan bu mutsuz ve edilgin insanlar, eylemlerinde amaçsız, amaçlarını gerçekleştirmede başarısızdırlar. “*Çehov’un kişileri, yetersizliklerinin farkına vardıkları halde yenilgiye razı olmayan, gururlarını koruyan insanlardır*” (Şener, 2007: 118). Nitekim çeşitli niyetlerle çiftlikten ayrılmış kahramanların yaşam öykülerini dinlediğimiz dördüncü perdede içlerinde hiçbirinin başarıyı yakalayamamış olduğunu görürüz. Çoğu yapıtında feodalitenin dağılmasını anlatan Çehov’un karakterleri, Moskova düşleriyle yaşarlar. Ancak, tüm eylemler, çabalar ve istekler boşunadır. “*Martı’da Treplev’in intihar etmeye kalkışıp bunu becerememesi, üstelik annesine karşı bir protesto anlamı taşıyan böyle bir davranıştan sonra başındaki yarayı gene annesine sardırması, eylemsizlikten anlam üretmeye bir örnektir*” (Şener, 2007: 25). Oyunun dramatik yapısındaki en büyük ateşleyici öge, hem buldukları an ve uzamdan kopmak, uzaklaşmak isteyen hem de bu gücü kendilerinde bir türlü bulamayan bu kahramanların çiftlikten ayrılmak ve dönmek arasında yaşadıklarıdır. “*Bütün oyun, insan yaşamının saçmalığına tanıklık etmektedir*” (Troyat, 2004: 177). Kahramanların bir kısmı entelektüel yapıları ve kişilik özellikleriyle ne köy, ne de şehir yaşamına ayak uydurabilmiş, iki yere de tam anlamıyla ait olamamışlardır. “*Çehov’un kişileri, toprak köleliğinin kaldırıldığı, orta sınıfın güçlendiği, ticaretin geliştiği, para kazanma tutkusunun ateşlendiği, endüstrileşmeye adım atıldığı, değer yargılarının değiştiği bir dönemde yaşamlarını sürdürmeye çalışan mülk sahibi toprak soylularıdır. İyi eğitim görmüş, güzel alışkanlıklar edinmiş, rahat yaşamaya alışmışlardır. Gördükleri eğitim onlara sıradan insanların üstünde bir ahlâk düzeyi, bir arti duyarlık, bir zevk inceliği sağlamıştır. Fakat hazır yemeye ve rahata alışmış olduklarından çalışmayı, topraklarını işletmeyi beceremezler, ellerindeki yitirme tehlikesi yaşarlar, ya da tümüyle yitirirler, yoksul düşerler*” (Şener, 2007: 56–57). Bu nitelikleriyle boşlukta bir yandan diğer yana savrulur dururlar.

Ionesco’nun trajifars olarak yazdığı üçüncü oyunu olan *Sandalyeler* (Les Chaises) insanın yaşama ancak düşlerinde anlam verebileceğini anlatan tipik bir örnektir. Oyun, 1952’de Jacques Noël’in dekoruyla, oyunun aynı zamanda oyuncusu da olan Sylvain Dhomme tarafından Lancry Tiyatrosunda sahnelenmiştir. Dhomme’a oyuncu olarak Paul Chevalier eşlik etmiştir. 75 yıllık evli yaşlı bir çiftin sularla çevrili ve dünyadan yalıtılmış bir kuledeki yaşamları yansıtılır sahnede. İmgesel olarak da hapsolme durumunu somutlayan bu uzam boşa geçmiş bir yaşamın izlerine de tanıklık eder adeta. Her akşam aynı iç sıkıntıları, aynı boşunalık içinde aynı olayları ve anıları tekrar eden bu yaşlı çift için yaşamları çoktan alışkanlığa dönüşmüş saçma bir sorgulamadır. Kadın ve Erkek’ten oluşan oyun, sınırlı sayıdaki kahramanı ile sıkıcı, boğucu bir uzamla zamanın durduğu karamsar bir dünyayı yansıtır. Perde açıldığında loş bir sahnede siyah bir tahta, yan yana iki sandalye, kapı ve pencerelerden oluşan sınırlı bir dekora sahip iç karartıcı bir oda yansıtılır (S; 7) (5). Adam bütün yenilgi ve başarısızlıklarını, insanlığa seslendiği bir konuşma ile giderecektir. Bunun için sahne gelecek konuklara ayrılmış sandalyelerle donatılmaya başlanır. Gelen saygın konuklar için sandalyeler birbirine eklenir durur. Ancak gelen konuklar düşseldir onları adam ve yaşlı karısından başka hiç kimse ne görür, ne işitir. Doğru sözleri bulamayacağından endişe duyan Erkek kendi yerine konuşmayı yapması için bir konuşmacı bulur. Tam konuşmacı konuşmaya başlayacakken bu coşkuya dayanamayan adam ve karısı kendilerini pencereden aşağıya, denize atarlar. Boş sandalye yığıyla karşı karşıya kalan konuşmacı konuşmaya çalışsa da başarılı olamaz. Çünkü sağır ve dilsizdir.

Tahtaya anlaşılmaz birkaç çizik attıktan sonra sahneden çıkar gider. Geriye su ve dalga sesleri arasında fısıltılar, gülmeler ve sandalyeler kalır.

Oyunda zaman düzlemi hakkında açık ve kesin bir bilgi verilmezken yapılan hazırlıklar ve bekleyiş süresine göre birkaç saatlik bir zaman dilimini kapsadığı anlaşılabilir. Bu zamanın boşluğu uzamda artan nesnelere ve kahramanlar arasında gidip gelen sözler arasında iyiden iyiye duyumsanır/duyumsatılır.

Uzam oyunun iç gerilimini artıran kapalı ve gittikçe de daralan bir oda ile sınırlanır. İki pencere, on kapı ve geçişli duvarlar... Yazar tarafından oluşturulmuş bu seçim oyunun dramatik anlam derinliğini ve iç dinamizmi uzamın olabildiğince daraltılması yoluyla evden odaya, odadan pencere kapı ya da daha farklı nesnelere (burada örnek olarak sandalyeler) indirgeyerek sağlamaktadır. Sahne, kahramanların iç dünyalarının bir yansıması olarak loş, karanlık, fena kokular yayan, sivrisinekle kaplı bir suyun çevrelediği bir adadır.

Kadın: ...Ah bu ev, bu ada... bir türlü ısınamadım. Her taraf su... tâ pencerelerin altına kadar... ufuklara kadar... (S; 8)

İçerde sahnede yansıtılan bu boşluğu ortamın sıkıcılığı dışarda denizin varlığı ile keskinleştirir. Çoğu kez özgürlüğün, açılışın ve ferahlığın adı olan deniz burada boşluğu, yakıcı ve fena kokusuyla bu çift için içerden belki de daha kötü olan dışarısını imler. Bunun için de buldukları kulenin etrafının denizle değil de fena kokan ve sivrisinekle kaplı pis bir su olarak tanımlamayı yeğlerler.

Kadın: Haydi cicim, pencereyi kapat, durgun su hem fena kokuyor, hem de içeriye sivrisinek doluyor. (S; 7).

Bu su, dalgalı denizlerdeki gibi coşkun değil, göl suyu gibi durağan ve fena kokuludur. Yıllarını burada geçirmiş karı koca için dışarıda da ümit duyulacak bir beklenti, bir mutluluk, bir düşlem yoktur. Suların bu evi pencerelerinin altına kadar yutması gibi dışarıya dair hiç güzel beklentileri kalmayan çifti de bu boşluğu uzam boşluklarına kadar yutmuştur.

Oyundaki kahramanlar yazarın eleştirdiği burjuvazi dünyasında kuklalaşmış birer figürdürler. Oyun kahramanları zamanın durduğu boş sandalyelerle de keskinlenen düşsel bir evrende şimdiki yaşarlarken geçmişlerini ararlar. Oyun kişileri insanın kendi kendinden uzaklaştığı bir evrende içi boş ya da çocukça konuşmalarla oyalanırlar.

Kadın: (Yankı) Fazla iyi idi... yi... yi... yi...

Kadın: (Yankı) Mik... mik... mik...

Kadın: (Yankı) Paratoner... facia... paratoner... (S; 43).

Metafizik şaşkınlık içinde kahramanlar varolmanın boşluğunda konuşmaya yazgılıdır. "Elimizde değil ki konuşmamak? Bizi konuşmaya iteleyen bir içgüdü vardır sanki içimizde. Konuşunca dışına doğru taşar gibidir insan. Sussa, özünü yitirecekmiş gibi olur. İnsanın zaman zaman kendisini konuşmaya bırakivermesi bir kaçınılmazlığın işbaşında olduğunu gösterir. Bir de bakarsınız, yabancı- bildik seslerin, alıştığımız sözcüklerin, dizi dizi tümcelerin ardına takılmış gidiyoruz. Anlatılmaz bir

bunalımdan sıyrılırız sanki o zaman; nedenine ad koyamadığımız bir baskıdan kurtuluruz. Konuşmadan önce bizi ezen birşeylerin üstümüzden kalktığını duyarız. Varlığımızdaki tıkanma azalır yavaş yavaş. Bir boğunukluk aydınlanır” (Uygur, 1989: 54). Belki bir anlamda anlamı anlamsızlık anlamlı kılar.

Oyunlardaki İmgeler

Her iki oyun yazarı da dolaylı anlatım yolunu seçerler. Şifrelenmiş bir dizge olarak kabul edilen bu anlatım biçimi oyun metnini çözümlenmede önemli bir işlev üstlenir. Her iki oyun yazarı da sözcüklerin ardındaki anlamlara dikkat çekerek, gerçeği sözcüklerin içinden değil onların göndermeleriyle sağlarlar. İnsanın yapabildikleri ve istekleri, bunu yapabilme gücü arasındaki uyumsuzluk yaşanan gerçeklikteki uyumsuzlukla keskinleşir. Oyunda kullanılan imgeler daha ilk bakışta başlıklarıyla bir merak uyandırır okurda/izleyicide. Yazarların bu isimlendirmeye oyunun dolantisıyla nasıl bir bağlantı kuracağı ve bu iki öğenin oyunun akışını ne yönde değiştire(meye)ceği merak edilirken bir biçimde oyundaki ilginin de sürekli canlı tutulması sağlanır. Dolayısıyla, oyunların başlıkları temel olarak kullanılan iki büyük imgenin adıdır. Genel bir değerlendirme yapıldığında ‘martı’ ve ‘sandalyelerin’ imgesel anlamda yaptıkları göndermeler oyunun özünü hatta izleğini açığa çıkarlar. Oyundaki bu simgeler kimi zaman açık kimi zaman da örtük göstergelerle anlam kazanırlar. Her iki oyunda kurgulamanın şifrelenmiş dizgeyle gerçekleştiği açıktır.

Martı’da “...yazarın idealize ettiği her şey, sevgilisi Nina ve kendisi martı sembolü ile” betimlenir (Nutku, 2006: 233). İlk kez ikinci perdede beliren martı imgesi, tam da Treplev’in oyununun başarısızlığa uğradığı, Nina’nın Trigorin’le yakınlaştığı anda belirir. Bu ilk belirmede martı Nina ve Treplev arasında geçen bir söyleşim içerisinde yer alır. Treplev’in hem duygusal hem de mesleki anlamda başarısızlığı, vurmuş olduğu bir martıyı Nina’nın ayaklarının altına sererek *“bugün bu martıyı öldürmek alçaklığında buldum. Onu ayaklarının dibine bırakıyorum”* (M; 270) sözü ile anlatılır. Aslında martı imgesi bunu izleyen *“yakında kendimi de böyle öldüreceğim”* (M; 270) sözü ile oyundaki kırılma noktasını belirler. İzleyici/okur oyunun sonuna dolaylı bir gönderme yapıldığının ayırına bu sözle varacaktır. Zaten doğallıkla bağdaştırılabilecek diğer Çehov oyunları gibi bu oyunda da martının var oluşunun oyunun herhangi bir yerinde bu imgenin tekrar kullanılacağı için orada bulunduğunu anlamak hiç de zor değildir. Çehov’a özgü bu tipik özellik sahnede bulunan her şeyin işlevsel bir amaç için kullanılmasını gerektirir. Çünkü Çehov *“...gerçeği en doğru görünüşüyle ama onu traji-komik yönleriyle yeniden var eden gerçekçi bir yazardır”* (Nutku, 2006: 277). Nina’nın Treplev’in sözlerini fazla dikkate almıyormuş gibi *“son zamanlarda çok alıngan oldunuz. Söyledikleriniz de anlaşılmas birtakım şeyler, imgeler. Bakın işte, bu martı da bir simge olsa gerek, ama bağışlayın, anlayamıyorum onu...”* (M; 270) demesine karşın, gerçekte Nina’nın Treplev’in bu ölü martı ile bir şeyler anlatmak istediğini *“anlamıyorum”* sözünün *“anlıyorum ama anlamamak işime geliyor”*a karşılık geldiği martının ikinci kez belirmesiyle anlaşılır. Oyunda martı imgesinin ikinci kez bu perdenin sonunda Nina’nın yeni yeni yakınlaştığı Trigorin’le söyleştiklerinde belirmediğini görürüz. Trigorin Treplev’in vurduğu martıyı görür ve elindeki defterine bazı notlar alır. Defterine şunları not alır.

Trigorin: Not alıyorum... Bir konu geldi de aklıma...(Deferi cebine koyar.) Küçük bir hikâye konusu. Çocukluğundan beri göl kıyısında yaşayan bir genç kız var, sizin gibi biri; tıpkı bir martı gibi seviyor bu gölü ve bir martı gibi mutlu ve özgür. Günün birinde bir adam geliyor oraya, kızı görüyor ve yapacak başka bir işi olmadığından yazık ediyor kıza, tıpkı bu martı gibi... (M; 276).

Martı imgesi kahramanların geçmişi ve yaşadıklarını sorguladıkları ve onlarla yüzleştikleri oyunun son perdesinde tekrar belirir. Dorn ve Treplev arasında geçen bir konuşmadan Nina'nın Treplev'e mektuplar yazdığını ve 'Martı' diye imzaladığını öğreniriz.

Treplev:...Puşkin'in Deniz Kızı oyununda değirmencinin kendini kuzgun sanması gibi, o da mektuplarında, bir martı olduğunu tekrarlayıp duruyordu. (M; 297)

Martı'da martı imgesinin anıların aktarımında ve paylaşımında oyunun anlamlandırılmasıyla örüntülediği açıkça ortaya çıkmaktadır. Martı imgesinin sandalyelerden çok daha fazla gönderme yapmada işlev kazandığı açıktır. Özellikle kahramanların geçmişlerine yaptıkları yolculukta kullanılan martı imgesi oyunun tüm ivmesini değiştiren ve yöndendiren bir anlam üstlenir. Çehov'un şiirsel anlatımında, tüm simge ve motifler yazarın gerçeklikleri yansıtmada doğrudan kullandığı birer anlatım aracıdır. (Nutku, 2006: 226). Her iki oyunda da ortak izlek olarak beliren anıların sergilenişinde bu imgeler ayrıca önemli ve belirleyicidirler. Anılar aracılığıyla martı imgesinin kullanılması, anılarda yer alması ve oyunun tüm dolantisını baştan sona değiştirmesi ya da yöndendirmesi bakımından ele alındığında, anılarda bu imgenin nasıl kullanıldığı üzerine daha ağırlıkla durmak gerektiği açıktır. O halde oyunda martı yalnızca bir imge değil, anılarda kalan ve bugüne taşınan tüm duygu, yaşantı ve geçmişin de tek sessiz tanığı olacaktır.

Sandalyeler'de pek çok dekor nesnesinin sözün yerine kullanıldığı söylenebilir. Örneğin, pencereler kaçıışı, duvarlar içe kapanmayı, gaz lambasının ateşi ölümü, kötü kokan durgun su çürümeyi anlatır. Denizciler için doğru yönü bulmak için bir aydınlanmayı anlatan ve yaşlı çiftin yaşam alanı olan kule, karamsarlığın çöreklediği bir yer olup çıkar. Diğer yandan, sandalye daha doğrusu boş sandalye imgesi doğrudan karakterler arasındaki iletişimsizliği ve ilişkilerin tekdüzeliğini sahnede somutlarken aslında orada var olmayan konukların kimlik çatışmasını vurgular.

(...Erkek davetlileri kabul eder, bir iki adım atarak yerlerini gösterir, vakti yoktur, geri döner. Kadın sandalye taşır) (S; 34).

Sandalyeler sıradandırlar onları farklı kılan üzerinde oturdukları görülmeyen insanların oluşudur. Bir anlamda boş sandalye içi boşalan insanla özdeşleştirilir. Mantığını doğru kullanamayan, uyumsuz, kendine ve yaşadığı topluma yabancılaşmış, ruh derinliği olmayan kişilerin iç karmaşası bu boşluk durumuyla keskinleşir. Oyunda ne kahramanların kişilik özellikleri ne de duyumsadıkları hakkında bir açıklamaya

rastlanmaz. Çağdaş insanın amaçsızlığı ve uyumsuzluğu durumu artan ancak bir türlü somut olarak doldurulmayan sandalyelerden farklı değildir. Yaşamdaki umutsuzluk ve kendilerine anlam kazandırmada başarısızlıklarıyla yüzleşen bu yaşlı çiftin çaresizliği izleyici tarafından görülmeyen konuklara ayrılmış ve artarak çoğalan sandalyelerin boğuculuğunda yansır.

Oyundaki tekdüzelik ve eylemsizliğe en büyük katkıyı sağlayan sandalyeler saçmalık ve anlamsızlık içindeki bireyin yalnızlığını hem görsel, hem duyuşal, hem de düşünsel boyutta gösterir.

Oyunlardaki Düşler, Arayışlar, Umutlar, Beklentiler ve Anılar...

Martı'nın birinci perdesinde Sorin çiftliğindeki hareketsiz ve sıradan yaşamda Arkadina ve Trigorin'in şehirden çiftliğe gelişleri geçmiş gelecek ekseninde belirecek köy-kent, mutluluk-mutsuzluk, aşk-düş kırıklığı, kıskançlık-şöhret gibi ikilemleri doğurur. Bu ikilemler kahramanların çiftlikte (kırsal kesimde) ya da şehirde yaşamalarına göre farklı biçimlerde ortaya çıkarlar.

Çiftlikte yaşayan ve geçmişlerinde kimi istekleri kırılmış olan kahramanların bu buluşma ile yeniden bazı heveslere kapıldıkları görülür. Örneğin, gençlik yıllarında yazar olmayı düşlemiş olan Sorin, kız kardeşi Arkadina'nın sevgilisi Trigorin'in gözde bir yazar olması ve yeğeni Treplev'in oyununu izleyiciyle buluşturmak istemesinden de güç alarak o güne kadar dinginlik içindeki yaşamında yeni bir sayfa açabileceği umudunu yeşertir. Şehirden gelenlerin etkisiyle geçmişini sorgulayan Sorin'in gençlik yıllarını şehirde geçirdiğini emekli olduğunda ise gerek sağlığı gerekse maddi koşulları el vermediğinden çiftlikteki yaşama katlanmak zorunda kaldığını anlıyoruz. Yaşamda amaçladığı hiçbir şeyi gerçekleştirememiş olan Sorin ne kadınlardan gerekli ilgiyi görüp evlenebilmiş ne de yazarlık düşünü gerçekleştirebilmiştir.

Sorin:...Bir zamanlar gençken yazar olmak istedim, olamadım. Güzel konuşmaya özendim, beceremedim, dilin canına okudum... Evlenmek istedim, evlenemedim. Kentte yaşamak isterdim, hayatım köyde sona eriyor, vesselem! (M; 295).

Altmış yaşına gelmesine karşın bir baltaya sap olamadığı gibi hiçbir hedefini de ne yazık ki gerçekleştirememiştir. Geleceği olmayan ve kendisini bugünde yaşamak zorunda duyumsayan Sorin, bu varoluşunu sürdürmekte bile çaresizdir. Özlemini duyduğu kent yaşamında yaşayabilmesi için gereksinim duyduğu parayı edinebileceği ya da kendisine destek olabilecek biri ya da bir kaynağı yoktur. Kendi giderlerini ancak karşılayabildiğini savunan kız kardeşinden de ümidini kesen Sorin ne düşlediği kent yaşamında yaşayabilmiş ne de yaşayabilecektir. Geleceğe dair tüm umutlarını yitiren Sorin'e geriye yalnızca bugündeki varlığını olabildiğince uzatmak kalmıştır.

Geçmişle yüzleştiğinde en çok annesiyle ilgili anıları su yüzüne çıkan Treplev için bu yıllar çocukluk yıllarının en tatlı günleri iken annesi için anımsanmaya bile gerek duyulmayacak değerdedir. Treplev annesini aktrisliğinden öte anne olarak görürken, annesi için bu çocukluk anılarının pek de bir değeri yoktur.

Treplev:...Hiç unutmam, devlet tiyatrosunda çalıştığım sırada, ben küçük bir çocuktum, bizim avluda bir kavga çıkmıştı da, kiracılardan bir çamaşırcı kadını fena halde hırpalamışlardı. Anımsadın mı? Kadını kaldırıp götürdüklerinde baygındı... İyileşinceye kadar ziyaretine gitmiştin onun, ilaç götürmüştün, çocuklarını çamaşır teknesinde yıkamıştın. Yoksa anımsamıyor musun?
Arkadina: Hayır! (Yeni bir sargı sarar oğlunun başına.) (M; 282).

Bir anlamda çiftlikte yaşamaya yazgılı olan Treplev için yaşamı ve geçmişiyle yüzleştiği dördüncü perdenin oyunun birinci perdesiyle doğrudan ilintili olarak gelişim gösterdiği söylenebilir. Çünkü oyunun ilk perdesinde Nina'ya âşık olan Treplev son perdede arada Trigorin olmasa da Nina'ya kavuşamayacağını anlar. Bu anlamda, dördüncü perdede, Trigorin ve Arkadina'nın çiftliğe gelişleri, oyunun sonunu da belirleyen bir etkiye sahip olacaktır. Bu sahnede Trigorin Treplev'den övgüyle söz etmesine karşın ne o ne de Arkadina onun dergideki öyküsünü okumuştur. Ne aşkıta, ne de anne sevgisi ve şefkatinden umduğunu bulan Treplev mesleki anlamda başarısız bir yazar olduğu kanısına varacaktır. Dolayısıyla, geleceği kalmayan Treplev'e intihar etmekten başka bir çıkış yolu kalmayacaktır.

Öte yandan, ünlü bir aktris olma hevesiyle evden kaçan Nina ancak ikinci sınıf bir aktris olabilmıştır. Tüm olanlara karşın hâlâ Trigorin'i sevdiğini söyleyen Nina bu sahnedeki davranış ve sözleri ile Treplev'in intihara sürükleyecek kararı almasına sebep olacaktır.

Nina: ...Demek yazar oldunuz. Siz yazar, ben aktris... Böylece biz de bir girdaba yuvarlandık... Oysa bir çocuk sevinciyle yaşıyordum burada.
Treplev: Nina, nefret ettim, sizden, lanetler yağdırdım; mektuplarınızı, fotoğraflarınızı yırtıp attım. Ama her an, bütün benliğimin size sonsuzca bağlı olduğunu biliyordum. Sizi sevmemek elimde değil Nina. (M; 305)

Gençlik yıllarından koparıldığını ve kendisini bu dünyada doksan yıldır yaşıyor gibi duyumsadığını söyleyen Treplev'in bu sözlerine karşın Nina umursamazca sözlerine şöyle devam eder.

Nina: Neden bastığım toprakları öptüğünü söyledin bana? Beni öldürmek gerek. (Masaya eğilir) Öyle yorgunum ki! Dinlenebilsem, birazcık dinlenebilsem!...(M; 306).

Nina'nın, düş kırıklığı, korku ve telaş içinde geldiği çiftlikte Trigorin'i eskisinden de çok sevdiğini söylemesi sahneye yansımayan ancak sahne dışında üçüncü ve dördüncü perde arasındaki iki yıllık süreçte geçen olayların izleyici/okura iletilmesini sağlar. Treplev'in Nina'nın yokluğunda yaşadıkları bu anılar yoluyla anlatılır. Hatta bu anılar her birinin kişilik özellikleri hakkında da pek çok bilgi içerir.

Sorin çiftliğinin kâhyası Şamrayev'in kızı Maşa'nın geçmişiyle yüzleştğinde umutsuz ve mutsuz geçmiş iki yılın, duygularında da yeni yaşamında da bir değişiklik yaratmadığı açıkça görülmektedir. Ne Treplev'den aşkına karşılık bulamayarak evlendiği ve çocuk sahibi olduğu Medvedenko'yla mutlu olabilmiş ne de Treplev'i unutabilmiştir. Onun için geçmiş de şimdi de oyunun hemen başında söylediği ilk repliği "*Hayatımın yasını tutuyorum. Mutsuzum.*" (M; 243) sözüyle anlattığı gibidir. Bir türlü kurtulamadığı bu duygusal açmaz yaşamını mutsuzlukların tekrarına dönüştürmüştür.

Oyunun bir diğer kahramanı Sorin çiftliğinin kâhyası Şamrayev'in karısı Polina'nın geçmişiyle yüzleşmesi birinci perdede Doktor Dorn'a olan aşkının su yüzüne çıkmasıyla belirlir. Diğer yandan, var oluşunu geçmişe dayamış olan Dorn ise, "*Bende her şeyden önce becerikli bir hekimi sevdim. On-on beş yıl kadar önce bütün bu il çevresinde, anımsayacaksınız, doğru dürüst tek doğum hekimi bendim.*" (M; 251), "*Yaşam elli beş.*" (M; 251), "*Söz etme gençliğimi mahvettiğinden...*" (M; 251) ve "*Ah gençlik, gençlik!*" (M; 260) sözleriyle geçmişe olan tutkulu özlemini belirtir.

Arkadina ve Trigorin'in çiftliğe gelişleriyle geçmiş bugünde yaşamayı ve yaşatmayı düşleyen ve tek derdi kâhyalık konumunu kaybetmemek olan Şamrayev'in de tiyatroyla ilgili anıları canlanır.

Oyunda kırsal kesimde yaşayanlar için geçmiş bugünde yaşamak büyük bir mutluluk iken şehirde yaşayan Arkadina ve Trigorin için geçmiş yalnızca bugünkü varlıklarını ve diğerlerinin gözünde edindikleri hayranlık duyulan ve istenilen konumlarını yaşatma isteğinin uzantısıdır. Onların var oluşları ancak yaşanan anıdır. Bu ikili için geçmiş tatlı bir anı değildir. Zira onlar var oluşlarını şimdiye bağlamışlardır. Bunun için de Arkadina, oyun boyunca şimdide var olan konumunu kaybetmemek adına savaşır. Yalnızca şimdide var olma çabası içinde gerçekte kırk iki yaşında olmasına karşın otuz altı yaşında olduğunu söyler.

Geçmişle yüzleşmekten kaçınan ve bunu oyunda çoğu söyleşiminde dile getiren Arkadina'nın bunu yaparkenki tek dileği geçmişi bugünde yaşatmak istemesindedir. Hatta Şamrayev'le konuştukları bir sahnede Şamrayev'in şu sorusu onu çok sinirlendirir.

Şamrayev: ...Ya komik Çadin, Pavel Semyoniç Çadin, onun nerde olduğunu biliyor musun? Rasplyuyev rolünde onun gibisi yoktu, Sadovski'den bile üstündü, inanın hanımefendi. Kendisi acaba nerde şimdi?

Arkadina: Durmadan bir takım Nuh nebiden kalma şeyleri sorup duruyorsunuz. Nerden bileyim canım! (Oturur.) (M; 252)

Bugünde varlığını sürdürmesini yalnızca ve sadece geçmişteki başarı dolu oyunculuk günlerini yaşama arzusuna borçlu olan Arkadina, her zaman bu çabayı duyumsar. Kendine on beş yaşında kız rollerine çıkacak kadar iyi baktığının altını çizer.

Arkadina: ...Ya, cancağızım, derler ya hani, kendimi bir an bile koyvermem. Saçım başım, giyim kuşamım her zaman

comme il faut'dur... Bakın, piliç gibiyim! On beş yaşında kız rolüne bile çıkarım. (M; 264).

Geçmişini bugünde yaşama isteğini belirten replikleri sıkça kullanan Arkadina “*Sonra, bir de kuralım vardır benim: İleriye bakmamak... Ne yaşlılığı ne de ölümü getiririm aklıma... Her şey olacağına varır.*” (M; 263) türünden söylemleriyle bunu sergiler. Tüm bu sözlerine karşın Arkadina “*...güzel, alımlı, ama mutsuz, dayanıksız, tek başına var olamayan bir kadındır*” (Nutku, 2006: 223).

Tıpkı Arkadina gibi bugünde yaşamayı isteyen Trigorin’de bu durum iki farklı nedene bağlı olarak belirir. Gençliğinde elde ettiği başarının kendisini gelecekte yaşatmayacağına, anımsatmayacağına ve asla Tolstoy ya da Turgenyev gibi olamayacağına ayırıldığı olan Trigorin kendisiyle yaptığı bu yüzleşmeyi gizlercesine sakın bir göl kıyısında balık tutmayı özlediğini bile dile getirecektir. Aslında bugünde yaşamak adına kendisini Nina’yla değil Arkadina ile birlikte olmaya zorlar. Trigorin geçmişte kaçırdığı fırsatları değerlendirme adına Nina ile bir ilişki yaşasa da Arkadina’nın tehdit ve engellemesi üzerine ancak bir düş olabileceğine inandığı ve onda hiçbir iz bırakmayan bu ilişkiden kolayca vazgeçer ve bugünde var olması adına istese de istemese de Arkadina’nın tüm isteklerine boyun eğer.

Martı’da anıların daha yoğunlukla kullanıldığı dördüncü sahne olayların gelişimi ve sonuçlandırılması işlevini üstlenir. Çünkü geçmiş ve bugünün ilişkilendirilmesi ve sahneye yansımaya olan ve yaşantıların anlatımı yalnızca anılar yoluyla sağlanır. Oyunda geçmişte yaşanmış olanlar ve şimdi yaşananlar arasında bağlantı sağlayan anılar hem geçmişe duyulan bir özlem hem de bugünde kahramanların gerçekleştirmemiş oldukları buruk umutsuzluğun adidir. Anlatılan ve paylaşılan anılar bugünde herhangi bir umut ışığı uyandırmayacak ve bu anılar Treplev’i kendisiyle hesaplaşmaya iterek onu, hazin sonunu hazırlayan intihara kadar sürükleyecektir.

Martı’da anlatılan anıların martı imgesiyle sıkı sıkıya eklemlendiğini görüyoruz. Oyunda ilk kez ikinci sahnede beliren martı Treplev ve Nina arasındaki duygulanımı yansıtır. Yine anılar aracılığıyla Treplev’in anlattıklarından Nina’nın kendisine gönderdiği mektupları ‘Martı’ diye imzaladığı anlaşılır. Anılar içinde sürekli kullanılan bu martı imgesi kullanılış yeri ve biçimi ile oldukça çarpıcıdır. Örneğin, martı imgesinin ilk olarak kullanıldığı ikinci perdede Treplev’in öldürdüğü bir martıyı Nina’nın ayaklarının dibine bırakarak “*yakında kendimi de böyle öldüreceğim*” demesinden Şamrayev’in içi doldurulmuş martıyı Trigorin’e getirmesine ancak ısrarla Trigorin’in bunu anımsamadığını söylemesine kadar kullanılan bu imge anılar yoluyla oyunun örüntülenmesini ve anlamlandırılmasını sağlar. Oyunda kullanılan anılar özellikle final sahnesi ile en trajik anımlar. Çünkü oyunun sonundaki bu etki yalnızca martı imgesiyle güçlendirilir.

Hiçlik üzerine kurulu *Sandalyeler*’de yaşlı kapıcı bir çiftin, sıradan ve doyunlaşmamış yaşamlarının sonunda insanlığa sunacakları bir bildiri için davet ettikleri konukları karşılama töreniyle oyunun eylem boyutu gelişim gösterir. Yaşamlarında özlemini duydukları her şeye bu gece bu küçük odada ağırlayacakları devlet büyüklerinden yüksek sosyeteye hatta krala kadar konukların gelmesiyle kavuşacaklardır. Tamamen düşsel evrende karşıladıkları konukların gelmesiyle düşlem güçleriyle ulaştıkları gerçeklik onları öylesine sarmalar ki kendilerini tutamayıp pencereden atarlar. Gerçek yaşamla hiçbir ilişkisi olmayan bu düşleri yaşlı karı kocanın

kendilerini pencereden attıkları doyum noktasında doruğa ulaşır ve oyunun iç gerilimini sağlar. Bu, edilgin kahramanların yaşamı protesto ettikleri tek eylemleridir. Ionesco oyunlarındaki başkaldırı “*insanın bitimli (fani) durumuna, ölüme karşıdır*” (Liiceanu, 1995: 22). İç yaşamdaki bu duygulanım dış yaşamda sayıları sürekli artan sandalyeler ve gittikçe daha da saçmalaşan bir törenle somutlanır.

Geçmişin arayışında Erkekle Kadın, peşinden koştukları ütopyalarla şimdiyi unuturlar. Geçmişin izlerini ararlarken yaşamlarının sonuna geldiklerinin ayırdına varırlar. Koşmaktan yorulmuş bu iki kişi çoktan anılarda kalmış geçmişlerini yeniden yaşamak, canlandırmak isterler. Gerçekte insanlığa verecekleri hiçbir iletileri yoktur. Yaşamlarında hiçbir şeyi başaramamış bu yaşlı çift için anılar anlamdan yoksun, kaçırılmış bir yaşamı imler. Ölmeden önce tek yapmak istedikleri insanlığa seslenmek ve bir iz bırakmaktır.

Binlerce yıl öncesine gönderme yapan anılar yitirilmiş bir cennete duyulan yoğun özlem gibidir. Bu yaşanmamış zamandan birkaç anı kırıntısı kalmıştır geriye.

Erkek: ...Kaybettiğimiz bir zamanı yerine getirmemizi ister misiniz? Getirebilir miyiz? Getirebilir miyiz?...Oh, hayır, hayır, getiremeyiz, kabil değil. Zaman bir tren hızıyla geçti. Derilerimizin üzerine raylar çizdi...(S; 26)

Bu yaşlı çiftin geçen zamandan bunca acı duymalarının nedeni ölüme yaklaşmakta olduklarını duyumsamalarıdır. Ne doğan bir gün ne de batan bir güneş kalmıştır onların yaşamlarında.

*Erkek: Saat daha altı, her taraf karardı, gece oldu. Eskiden böyle değildi, hatırlar mısın? Saat 9 da, 10 da, gece yarısı bile gündüzdü.
Kadın: Sahi, nasıl da hatırında kalmış? (S; 8).*

Zamanın akışı içinde geçmiş yıllara, gençliğe ya da çocukluk yıllarına özlem bu iki yaşlı insan için yaşamlarının bir rengi olmuştur. Hiçbir anlamı olmasa da yaşlı kadın eşinden bıkip usanmadan altmış yıldır dinlediği tüm günlerin öyküsünü anlatmasını ister.

*Kadın: Hadi hikâyeyi anlat, biliyorsun ya, işte o zam...
Erkek: Gene mi?...Bıktım...İşte o zam...gene mi? Hep aynı şeyi istiyorsun benden. İşte o zam... Hiçbir değişiklik olmayacak mı? Yetmişbeş yıldır evliyiz. Her akşam, tanrının her akşamı aynı hikâyeyi anlattırıyor, aynı kimselerin, aynı ayların taklitlerini yaptırıyor... Hep bu... Biraz da başka şeyden bahsedelim. (S; 9)*

Bu öyküyü sayısız kere dinlemiş olan Kadının öykünün nerede geçtiği konusunda tutarsızlıklar göstermesi oyundaki çelişkili durumlardan bir tanesidir. Ionesco'nun açıkça belirttiği gibi bu karşıtlık yazarın tüm yapıtlarında tıpkı kendi özel yaşamında olduğu gibi yer alır. “*Dünya hem olağanüstü hem de iğrenç, bir mucize ve cehennem,*

bu iki karşıt duygulanım, bu iki apaçık gerçeklik kişisel varlığımın ve yazınsal yapıtımın geri perdesini oluştururlar” (Pintilie; 1995: 28). Anının geçtiği yer büyük olasılıkla Paris’ken bir başka yerde de bu şehrin dörtyüzbin yıl önce söndüğü ileri sürülür.

Erkek: Nereden gidiliyordu? Hangi yoldan? Burası galiba Paris denilen bir yerdi.

Kadın: Paris diye bir yer dünyanın hiçbir tarafında yoktu ki yavrum.

Erkek: Bu şehir madem ki yıkıldı, demek vardı... Bu, ışık şehri idi, çünkü söndü, söndü, dört yüz bin yıl önce söndü... Bugün izi bile kalmadı, sadece bir şarkı...(S; 10).

Yaşlı çiftin anılara yolculuğu bu noktada on küsur yıl çocukluğunu Fransa’da nemli, sağlıksız ve kapalı mahzen gibi bir bodrum katında geçirmiş olan yazarın kendi özyaşam öyküsüyle oldukça bütünlük gösterir. Zemin katındaki bu ev yaşlı çiftin yaşadığı kuleyle o kadar benzeşir ki yazarın o yıllara bu yolla bir gönderme yaptığı düşünülebilir.

Doksan küsur yaşlarına karşın yaşamda istedikleri hiçbir şeyi yapamamış ya da başaramamış bu zavallı iki kişi kendilerine bir varlık kazandırmak çabası içindedirler. Kocanın deneyimlerini görülmeyen konuklara anlatmak isteği ile yanıp tutuşmasının tek ve en önemli sebebi de işte budur.

Erkek:...Ben boş bir insan değilim, beşeriyete tebliğ edilecek bir mesajım var, beşeriyete...(S;13).

Küçük dünyaları içinde bu karı koca geçmişte isteyip de başaramadıklarına öylesine büyük bir özlem uyarlar ki özellikle Kadın sayısız defalar eşine *“istesen başkan başı, kral başı, doktor başı, binbaşı, gazeteci başı, aktör başı, onbaşı, hatip başı vb.”* olabildirdin diyerek pek çok mesleği yakıştırır. Tüm mesleklerin başına da bir ‘başı’ ön adını eklemeyen edemez. Bu da bir bakıma davranışları gibi sözlerinde de küçük bir dünyaları olan bu küçük insanların ulaştıklarına değil ulaşmak istediklerine ne denli tutkulu olduklarını gösterir. Anılarda olsun büyüklük, saygınlık kazanmak en büyük istekleridir.

Sandalyeler’de yaşlı karı koca anılarını anlatırken gerek davranışları gerekse sözleri saçma ve anlamsız bir etki uyandırır izleyicide/okurda. Kahramanlar gülünmeyecek bir anıya gülünmesi adına öylesine kendilerini zorlarlar ki ta başından beri bu kurgunun bilinçli olarak anlatılan anıya okuru/izleyiciyi yakınsamak için yapıldığı açıkça görülür. Bir anlamda anılar sınırlı bir uzam, dekor ve kahramanla yapılandırılmış bu oyuna bir ivme kazandırır.

Sonuç

Her iki oyunda da oyunların yapısında, konuşma örgüsünde ve sahnede somut olarak yer alan görüntülerle oluşturulan akıldışı düzenlemeler, kötümserliğin kol gezdiği, umutsuzluğun güvensizlikle buluştuğu bir uzamı kesinler. *Sandalyeler* de *Martı* da ölüme, boşuna yaşanmış bir ömre, aldatmacalara, korku ve güvensizliklere, nedensiz

bir endişeye karşı tepkinin sessiz çığlıklarıdır. Çehov “niyetinin yaşamı, gülünçlüğü ve coşkunu, bayağılığı ve kederleri, adiliği ve gizemiyle bir arada dile getirmek istediğini söyleyerek” bunu kesimler (Troyat, 2007: 176). Her iki oyun da gerek ilk gösterimlerinde gerekse içsel oyun dokularıyla aldıkları tepkilerle izleyiciyi şaşırtmayı, rahatsız etmeyi, hatta acıtmayı amaçlayan Uyumsuz Tiyatronun ilkeleriyle birebir örtüşmektedir. *Sandalyeler*'de bu yaşlı çift, *Martı*'da Treplev ve dayısı Sorin her zaman yaşadıkları ezeli sürgün hayatına kaldıkları yerden devam etmek üzere dönerler. İşte bu yüzden Treplev ölümü seçer. Kahramanların bunu yıkmak adına yaptıkları tüm denemeler kötümserlik ve eylemsizliğin yoğunlukla duyumsandığı düşsel bir evrende başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Gerçekte bu durum nihilist bir ruh halinin yansıması değil, caresizlikle baş başa kalmış bireyin traji-komik durumudur. *Martı*'da umutsuz ve yalnız Treplev'in, *Sandalyeler*'de yaşlı çiftin duyumsadıkları saçmalığı oyunun sonunda kabullenmeleri bunun bilincine ermeleri ya da daha doğrusu kendi gerçeklikleri ile yüzleşmeleriyle olmuştur. Oyunun sonunda kahramanların yaşadıkları ve kabullendikleri yenilmişlik duygusu belki de ilk kez yaşamın gerçek anlamı üzerinde düşündükleri anda belirir. Bu durumda kişiye düşen umutsuz, mutsuz ve güvensiz yaşama süren uyumsuzluğunu görmemezlikten gelerek değil saçmayı kabullenerek yaşamaktır. *Sandalyeler*'in sonuna kadar yaşlı çiftin vermek istedikleri iletinin ne olduğu/olabileceğinin uyandırdığı merak duygusu canlı tutulmuştur. Ancak bu çiftin sözcüye sözü bırakıp suya atlayarak yaşamlarına son vermeleri yerleşik tüm değer yargılarıyla dalga geçmelerinin en güzel örneğidir.

Değişen mekanik dünyanın eksenindeki insanın içine düştüğü bunalım, tüm yaşananların ve olanların anlamsızlığı yalnızlık duygusuyla birleştiğinde, ortaya merkezine bireyi alan Uyumsuz Tiyatronun temel anlatım biçimi çıkar. Bu anlatım biçimiyle yapılmak istenen her okur/izleyicinin sahneden yansıyanlarla kendi öznel yorumunu yapabilmesidir. Kitle insanı olmamak için direnen Treplev ne yazık ki güçsüzlüğü ve açmazlarıyla, Ionesco'nun deyimini ile bir türlü ‘akıntıya karşı yüzemeyiz’.

Her iki oyunun temel kurgusunda yer alan iletişimsizlik konusu *Martı*'da değişen zaman içinde değişmeyen uzamla, *Sandalyeler*'de ise dış dünyadan kopmuş bir odayla somut olarak gösterilir. Böylesi bir uzamda her iki oyundaki kahramanlar incelendiğinde içe dönük, yalnız, mutsuz ve dünyayla uyumsuz kişilikler göze çarpar. En yakın ilişkilerde bile -ki iki oyunda da sevgi ve güvene dayanması tasarlanan aile, arkadaşlık gibi ilişkilerde- kahramanlar birbirlerine hayat arkadaşlığı, can yoldaşlığı yapacakları yerde birbirlerine hayatı zehir ederler. Çünkü “*insan ve ailevi özü, insan ve düşlemi, ölüm korkusu insanın temel takıntılarıdır*” (Costaz, 1995: 34). Birbirlerine söyleyecek hiçbir şeyleri kalmayan kişiler eğer anlamsız da olsa konuşuyorlarsa bu yalnızca varlıklarını duyumsayabilmek adınadır. Örneğin, *Martı*'da Treplev, *Sandalyeler*'de yaşlı karı koca konuşacağı birini bulsalar da yine de konuşamazlar. Birbirine yapışıp kalan silik kişilikleriyle bu kahramanlar aldatmaya dayanan ilişkiler içinde bulurlar kendilerini. Tıpkı Arkadina ve Trigorin, Trigorin ile Nina ilişkisinde olduğu gibi.

Oyunlarda temel olarak ele alınan en önemli izlek yaşanan zamanda uyumsuzluktur. Oyunlarda kum saatindeki kum tanelerinin akıp gitmesi gibi nesnel zaman geçmiş, tükenmiş, yaşanmıştır. Akıp giden bu nesnel zamana karşıt olarak kahramanların öznel zamanları olduğu yerde durmuş, bir bakıma donmuştur. Nesnel ve özel zamandaki bu karşıtlık ya da uyumsuzluk oyunlarda yazarların yaratmak istedikleri

gerilimi desteklemede oldukça etkili olmuştur. *Martı*'da da *Sandalyeler*'de de hayatın boşunluğunda yitip giden zamanın ardından yaşanan hüznün kahramanların iç hesaplaşmalarıyla gösterilir. Yaşanmış onca zaman geriye dönüp bakan kahramanlar için artık koca bir hiçtir. Çünkü gerçek bir yaşantıları olmamıştır. Oyunlarda kahramanlar ne getireceği belirsiz bir geleceğe doğru yelken açarken tek gerçeklikleri içinde yaşadıkları zaman dilimi ve uzam olmuştur. Gerilimin arttığı noktada uzam daralmış, sıkışmıştır. Tıpkı tükenen yaşam gibi anıların da tükendiği noktada oyunlar, bir çıkışın olmadığı yere ya ölüme ya da intihara dayanır. Kahramanlar boş düşler peşinde yaşamı tüketip bitirmişlerdir. Gidecek yeri olmayan Treplev ya da Sorin tüm düş kırıklığı ve sefaletin orta yerinde kalakalmışlardır.

Son söz olarak anlayıp anlatamadıklarımızın sözcüsü olan oyunlar için şunu söyleyebiliriz. Gelecekte dilediğimiz gibi bir geçmişte olabilmek yalnızca bugüne bağlıdır. Çünkü yaşanan anın tekrarı yoktur.

Notlar

(1)Yazın dünyasından bunlardan bazılarına romanlardan Yakup Kadri Karaosmanoğlu'nun *Gençlik ve Edebiyat Hatıraları*, Halide Edip Adıvar'ın *Mor Salkımlı Ev'i*, Falih Rıfkı Atay'ın *Çankaya'sı*, Oktay Akbal'ın *Şair Dostlarım'ı*, Mina Urgan'ın *Bir Dinazor'un Gezileri*, Abdülhak Şinasi Hisar'ın *Fahim Bey ve Biz*, Çamlıcada'ki *Eniştemiz'i*, Nahit Sırrı Örik'in *Eve Düşen Yıldırım'ı*, Ahmet Hamdi Tanpınar'ın *Huzur*, *Saatleri Ayarlama Enstitüsü*, Oktay Akbal'ın *Önce Ekmekler Bozuldu'su*, Jean Jacques Rousseau'nun *İtirafı*, Peyami Safa'nın *Dokuzuncu Hariciye Koğuşu*, Bekir Yıldız'ın *Aile Savaşları*, Orhan Kemal'in *Baba Evi*, Rıfat Ilgaz *Sarı Yazma'sı*, Necip Fazıl'ın *Kafa Kâğıdı*, Tarık Dursun K.'nin *Gönderdiği Mektubu Aldım'ı*, Adalet Ağaoğlu'nun *Göç Temizliği*, Hasan Öztoprak'ın *İmkansız Aşk'ı*, tiyatro alanından ise Aikhylos'un *Persler ve Zincire Vurulmuş Prometheus'u*, Moilère'in *Cimri'si*, Çehov'un *Vişne Bahçesi* ve *Vanya Dayı'sı*, Bertolt Brech'in *Üç Kuruşluk Opera* ve *Bay Puntilla ile Uşağı Matti'si*, Samuel Beckett'in *Mutlu Günler'i*, Hampton'ın *Ah, Hollywood!', Marguerite Duras'ın *Bütün Gün Ağaçlarda'sı*, August Strinberg'in *Rüya Oyunu*, Anna Frank'ın *Hatıra Defteri*, Müsahipzade Celal'in *Gül ve Gönül'ü*, Vasıf Öngören'nin *Asiye Nasıl Kurtulur'u*, Turgut Özakman'nın *Fetih Paşa Konağı*, Melih Cevdet Anday'ın *İçerdekiler'i*, Tomris Uyar'ın *İpek Bakır*, *Ödeşmeler*, *İki Yaka İki Uç'u*, Adalet Ağaoğlu'nun *Çok Uzak Fazla Yakın'ı*, Ülkü Ayvaz'ın *Yeniden Yaratma'ki* örnek olarak verilebilir.*

(2) Çehov'un özyaşamı, dramaturjik yaklaşımı, anlatım biçimleri ve görüşlerini kapsayan bu inceleme 1987 yılında Ada Yayınları'nca Vedat Günyol'un *Çehov: Yaşamı/Sanatı* başlıklı çevirisi ile yine aynı çevirmen tarafından 2007'de *Çehov: Mektupların Söylediği* adıyla Türkçeye kazandırılmıştır.

(3) Çehov'un, 1885 Aralık ayında Petersburg'da tanıştığı basının kralı ve aynı zamanda dönemin en büyük günlük gazetesi *Yeni Zamanlar*'ın kurucusu ve direktörü. *Yeni Zamanlar* Çehov'un ilk kez gerçek adını kullanarak yazılar yazdığı gazetedir.

(4) Bu çalışmada *Martı* oyunundan yapılan tüm alıntılar için bkz.: Çehov Anton. (2002). *Bütün Oyunları II*. (Çev: Ataol Behramoğlu), İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. Parantez içindeki M; *Martı* adlı oyunu belirtmektedir.

(5) Bu çalışmada Ionesco, Eugène. (1962). *Sandalyeler*. (Çev: Fikret Adil), İstanbul, Kent Yayınları adlı oyun kullanılmıştır. Parantez içindeki S; *Sandalyeler* adlı oyunu imlemektedir.

KAYNAKÇA

- Costaz Gilles. (1995). “Lavelli: Un Théâtre de la Métamorphose”, *Magazine Littéraire*, no: 335, Septembre, 34–36.
- Erkek, Hasan. (2001). *Oyun İçinde Anlatı: Tiyatro İnceleme*, Ankara, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- La Meslée, Valérie Marin. (1995). “La Force du Refus”, *Magazine Littéraire*, no: 335, Septembre, 25.
- Liiceanu, Gabriel. (1995). “Tout Finit Dans L’horreur” (Un Entretien Inédit avec Ionesco), *Magazine Littéraire*, no: 335, Septembre, 20–26.
- Nutku, Hülya. (2006). *Dramaturgi Oyun Sanatbilimi*, (İkinci Baskı), İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları.
- Özdemir, Emin. (2002). *Yazınsal Türler*, (Beşinci Baskı), Ankara, Bilgi Yayınları.
- Pintilie, Lucien (1995). “Travelling Latéral”, *Magazine Littéraire*, no: 335, Septembre, 27–30.
- Şener, Sevda. (2005). *İzleri Kaldı/Tiyatro Eleştirileri*, İstanbul, Dünya Yayıncılık.
- Şener, Sevda. (2007). *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*, (Üçüncü Baskı), Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- Troyat, Henri. (2004) *Çehov: Mektupların Söylediği*, (Fransızcadan Çeviren: Vedat Günyol) İstanbul, Dünya Yayıncılık.
- Uygur, Nermi. (1989). *Dilin Gücü*, (Üçüncü Baskı), Ankara, Ara Yayıncılık.