

Tiyatro Estetiği Bağlamında Sophokles'in Antigone'u ile Anton Çehov'un Kısa Oyunları Üzerine Bir Değerlendirme¹

Münevver EROĞLU²

Marmara Üniversitesi, munevvereroglu01@hotmail.com

Geliş Tarihi/Received:

12.07.2020

Kabul Tarihi/Accepted:

28.12.2020

e-Yayım/e-Printed:

30.12.2020

ÖZ

Kültür ögesi olarak ele alınabilecek "oyun" kavramı, farklı bağlamlarda pek çok anlamı bünyesinde barındırır. Oyuna ilişkin geçmişten bugüne farklı retorik yaklaşımlar sunulmaktadır. Oyun eğlence, yarışma, hile gibi anlamlarda kullanılabilirdiği gibi dramatik bir öge olarak da ele alınabilir ve sahnede oynanmak üzere hazırlanmış eserleri tanımlarken kullanılır. Bu makalede ise oyun, Roger Caillois'in oyun sınıflandırmasında belirttiği 'ludus' (kural yapıları daha net olan oyunlar) ögesine bağlı olarak tiyatro oyunları anlamında ele alınmıştır. Seyirlik oyunlar da diğer sanat eserleri gibi estetik bir düzen içerisinde sanatseverlere sunulur. Güzele ulaşma ereğinin bir sonucu olarak oyun metinlerinde estetik dengenin sağlanmasına ilişkin görüşler, tiyatronun gelişim seyrine paralel olarak değişip dönüşmektedir. Antik Yunan yazarlarından Sophokles'in *Antigone*'undan ve 19. yüzyıl yazarlarından Anton Çehov'un *Ayı*, *Düğün*, *Evlence Teklifi*, *Tütünün Zararları*, *Yazlıkçının Yaşamı*, *Tatyana Repina*, *Anayolda*, *Kuşunun Şarkısı*, *Yıldönümü Kutlaması*, *Duruşmadan Önceki Gece* başlıklarıyla bilinen kısa oyunlarından hareketle farklı toplumsal yapılarda, değişik oyun metinlerinde, süreç içerisinde estetik dengeye yönelik bakış açılarının hangi aşamalardan geçtiğinin ve nasıl farklılaştığının sorgulanması bu makalenin temel çıkış noktasını oluşturur. Oyunlardaki başlangıç durumları, olay dizileri, kişileştirme teknikleri ve konuşma örgüleri bu çerçevede irdelenir. Ortaya çıkan bulgular oyun kuramları ile ilişkilendirilir. Gerek Yunan gerekse Rus oyun yazarlarını estetik denge bağlamında birleştiren evrensel bakış açıları bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: tiyatro oyunları, estetik denge, metinlerarası ilişkiler

An evaluation of Sophokles ' Antigone and Anton Chekhov's Short Plays in the Context of Theatre Aesthetics

ABSTRACT

The concept of "game", which can be considered as a cultural element, has many meanings in different contexts. Different rhetorical approaches to the game are presented from the past to the present. The game can be used in entertainment, competition, cheating, as well as being considered as a dramatic element and is used to describe Works prepared to be played on stage. In this article, the play is considered in the sense of theatre plays, depending on the 'ludus' (games whose rule structures are clearer) that Roger Caillois has stated in his classification of plays. Like other works of art, the games are presented to art lovers in an aesthetic order. As a result of the desire to achieve beauty, opinions about achieving aesthetic balance in play texts change and change in parallel with the development of theatre. From the *Antigone* of Sophokles, an ancient Greek writer, and 19. based on the short plays of the century writer Anton Chekhov, *The Bear*, *Wedding*, *Marriage Proposal*, *the damages of tobacco*, *The Life of the summer Farmer*, *Tatyana Repina*, *on the Highway*, *Song Of The Swan*, *Anniversary*

¹ Bu makale, Yeditepe Üniversitesi Edebiyat Buluşma X: Edebiyatımızda Oyun Sempozyumu kapsamında 7 Mayıs 2019 tarihinde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² Yüksek Lisans Öğrencisi, Marmara Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı, munevvereroglu01@hotmail.com

Celebration, the night before the trial, the question of the stages of aesthetic balance in different social structures, different play texts, in the process Starting situations in Games, event sequences, personification techniques and speech patterns are examined within this framework. The resulting findings are associated with game theories. There are universal perspectives that unite both Greek and Russian playwrights in the context of aesthetic balance.

Keywords: theatre plays, aesthetic balance, intertextual relations

GİRİŞ

Dil değişen, dönüşen canlı bir dizgedir ve dildeki sözcükler farklı bağlamlarda bambaşka kavram alanlarına kapı açabilmektedirler. Oyun sözcüğü etimolojik olarak incelendiğinde şu tanımlar okuyucunun karşısına çıkar: “Oyun, tr. oy (çukur)dan oy-un/oyun (gerçek anlamı çukur açma), anlam genişlemesiyle oynamak, biriyle eğlenmek, aldatmak... Kaş. da oyun sözcüğü yarış karşılığı geçer.” (Eyüboğlu, 2004, s. 520). Dil göstergelerinin değişmezlik ilkesine karşın oyun sözcüğü farklı anlam dizgelerinde pek çok yeni anlamı bünyesine katmıştır, bu yüzden “Gösterilenle gösteren arasındaki bağlantıyı her an değiştiren etkenlere karşı dil kesinlikle savunmasızdır” (Saussure, 1998, s. 122). Tarih bilimci Johan Huizinga “Hakiki, saf oyun uygarlığın belkemiklerinden biridir” (Bateson&Martin, 2014, s. 18). diyerek oyunun yalnızca çocuklar için önem taşımadığını, medeniyetin her aşamasındaki bireylerin gelişimi için gerekli olan kültürel bir öge olduğunu vurgular.

Peki insanı oyuna sevk eden itici güç nedir? James ve Lange’ın Vücut Tepkisi Kuramı, Cannon-Bard Kuramı, Kavramsal Duygu Değerlendirme Kuramı gibi kuramlar incelendiğinde insanda duyguların oluşmasında pek çok etmenin rol aldığı görülür. James ve Lange “duygunun bedensel geri dönüşten kaynaklandığını savunur” (Gerrig&Zimbardo, 2013, s. 374). Cannon ve Bard ise fizyolojik durumun duyguların oluşmasında en önemli etken sayılmayacağını söyleyerek kurama eleştiri getirir. Fizyolojik ve bilişsel etkenleri kaynaştıran bir kuram olarak Kavramsal Duygu Kuramı ortaya çıkar. Tüm bu kuramların kabul edebileceği nokta ise evrensel duyguların varlığıdır. Her insan oyun duygusu ile dünyaya gelir. Büyüme süreci ile ‘estetik bir özne’ye dönüşen insan, ‘estetik nesne’lerle ilişkiler kurar. Bu estetik nesnelere doğal olabilecekleri gibi sanat yapıtları da olabilir.

Sanat yapıtı olarak oyunlar, izleyicide estetik bir uyanışın gerçekleşmesini sağlarlar. “Roger Caillois oyunların kural yapılarının iki ayrı başlık altında incelenebileceğini belirtir: ‘paidia’ ve ‘ludus’. Roger Caillois ‘ludus’u kural yapıları daha net olan oyunlar olarak, ‘paidia’yı ise kural yapıları belirgin olmayan oyunlar olarak yorumlamaktadır” (Sezgin, 2015, s. 38) Oyunlar ayrıca agon (rekabet), alea (şans), mimicry (simülasyon) ve ilinx (heyecan) kategorilerine dâhil edilebilmektedir. Bu makalede sözü geçen oyunlar tiyatro oyunları sınıflamasına girecek türden oyunlar olduklarından simülasyon kategorisinin ‘ludus’ başlığında değerlendirilmesi daha uygundur çünkü yapısal olarak bir dizgeye sahiptirler.

Sophokles’in *Antigone*’u ile Anton Çehov’un Kısa Oyunlarında Tiyatro Estetiği

Konularının tarih ya da mitolojiden alınarak ideal olanı sorgulandığı, ciddi bir havanın hâkim olduğu, kaba sözlerin yer almadığı trajedilerde de komedi ile pek çok bakımdan ilişki kurulabilecek, toplumsal sorunları mizahi bir yaklaşımla gösteren vodvillerde de sanatsal bir

verim olmaları yönüyle bir estetik vardır. İki türde ortak öğeler bulunur: “Oyun metninin tema, önerme, kişiler, konu, olay dizisi, kişileştirme ve konuşma örgüsü gibi öğelerden oluştuğunu görürüz” (Paker, 2008, s. 22). Seyirci ve tiyatro oyununun etkileşimi estetik bir buluşmayı ortaya çıkarır. “Bir dramın içinde hepimize, insanlığa ait deneyimlenmiş bir şeyler var. Aynı zamanda çoğumuzun deneyimlemediği özel, uzak şeyler de var. Birincisi bizi yabancı kalmaktan alırkorken ikincisi bizimle anlatı arasına mesafe koyuyor. Biri karşılaştığımız şeyi canımızın içinin içinde hissetmemize neden olurken öbürü bu nasıl bir şey, bu nedir diye düşünmemize ve belki irkilmemize yol açıyor” (Uzunlar, 2014, s. 29). Tiyatro olayını diğer sanat dallarından ayıran nokta ise onun, bir roman, bir heykel gibi tek bir yaratım sürecinin ürünü olmayışı ve daima dönüşerek her bir oyuncunun yeteneği ile yeniden yaratılmasıdır.

Antigone Sophokles’in en meşhur tragedyası olup Thebai Üçlemesi’nin son oyunudur. Oidipus’un kızları Antigone ve İsmene, Thebai Kralı Kreon, Kreon’un karısı Eurydike, Kreon’un oğlu Haimon, Kâhin Teiresias, yaşlı Thebaililerden oluşan koro, nöbetçi, haberci bu oyunun şahıs kadrosunu oluşturur. Kente saldıran Argos ordusunun püskürtülmesinden hemen sonraki şafak vakti olaylar başlar. Antigone’un iki ağabeyi birbirini öldürür. Kreon kardeşlerden birini törenle gömerken diğerini aç akbabalara yem olması için gömülmeden bırakır. Antigone ağabeyini gömmek için cesaretle işe girişir ve bu fiili ile Kreon’a ve devlet yasalarına karşı çıkmış olur. Antigone ise Zeus’un yasalarını ve doğal hukuku ön planda tutmaktadır. Antigone ve İsmene’nin babası da utanç ve nefret içinde ölmüştür. Günahını anlayıp iki gözünü kendi elleriyle oymuştur ve ardından hem karısı hem annesi olan kadın da kemerini boynuna dolayarak hayatına son vermiştir. Antigone’un ağabeyini gömmesi onun amcası ve aynı zamanda nişanlısının babası olan Kreon tarafından zindana gönderilmesine yol açar. Kreon bu kararından vazgeçtiğinde artık işler dönülmez bir duruma gelmiştir ve Antigone, onu seven nişanlısı ve nişanlının annesi ölür.

Aristoteles *Poetika* isimli eserinde “katharsis” kavramından söz eder ve acıma ve korku duygularının uyandırılması ile ruhun tutkularından arınmasının sağlanmasının gerekliliği üzerinde durur. Psikanalizmde de bu, kişide yük olan duygu durumlarından arındırılması anlamında ele alınmaya devam eder. Sophokles bu eserinde korku kavramını Antigone ve kız kardeşi üzerinden bir çatışma zemini oluşturarak izleyiciye sunar. “Çatışma gerçek yaşam tezatlarının yansıması olup yalnız konstrüktif (yapısal) olay dizisi taşıyor, hem de dramın estetik fikir temeli gibi, onun içerikliğinin açılmasına hizmet ediyor” (Genceli, 2011, s. 53). İsmene, isteklerini toplum yasaları karşısında duyduğu korkudan ötürü bastırırken Antigone direnişe geçer ve “Nefret etmek için değil sevmek için yaratıldım” (Sophokles, 2015, s. 21). der. Trajedide sağduyu kavramına dair sorgulamalar ön plandadır. “Bugün de varlığını sürdüren tiyatro, Antik Çağ’da ortaya çıkmış, zaman içinde gelişip zenginleşmiş ve bilinen formuna kavuşmuştur. (...) Antik Çağ edebiyatı, Rönesans sonrası Batı edebiyatı için hep bir model ve kaynak olmuştur. Bu sebeple ondan uzaklaşma yozlaşma olarak görülmüş ve tekrar ona dönme ihtiyacı hissedilmiştir” (Çetişli, 2013, s. 41). Tiyatro sanatında yaşanan değişimler ve dönüşümler tragedyanın katı kuralcılığını yıktığında, toplumda yaşanabilecek olaylar, daha

rahat bir üslûp ile sahnelerde ele alınmaya başlanır. “Tiyatroda evdekinden değişik bir şey yaşamayacaksa, insan doğrusu ne diye kalkıp tiyatroya gitsin?” (Brecht, 2011, s. 38). gibi sorular etrafında tiyatronun mahiyeti sorgulanmaya başlar. Rus tiyatrosuna yenilikler kazandıracak olan Çehov ortaya çıkar ve yeniliklerini izleyiciye sunar.

Kısa güldürülerinden vodvil olarak söz eden Çehov, önemsiz görünen olay ve durumları kendisine has bir yorumla okuyucu ve izleyici ile buluşturur. Basit görünen olayların içerisinde dahi ustalıkla bir karmaşa yaratır, gündelik olayların derin yapısına odaklanıldığında dönemin Rus toplumuna ışık tutan sahneler gözlenmiş olur. “Çehov’un devamlı vodvil terimini kullanması asıl amacını işaret etmektedir: “İzleyicileri, belirli tiyatro geleneklerine göre eğlendirilme beklentisiyle tuzağa düşürmek ve sansür denetleyicilerine, eleştirmenlere ve edebiyatçılara, yazarın popüler, ciddiye alınmaması gereken ve ikinci sınıf bir tiyatro biçiminde bir oyun ortaya koyduğunu düşündürmek” (Çehov, 2017, s. 183). İzleyicilerin beklentilerini boşa çıkararak onları çoğu zaman şaşırtan, gündelik olayların içine yerleştirdiği tiyatro kişilerine farklı katmanlar sunarak çok boyutlu bir anlam düzenini sağlayan Çehov’un kısa oyunlarını başlangıç durumları, önermeleri, konuları, olay dizisi (serim-durum-düğüm/kriz-doruk nokta-çözüm/final), kişileştirme, konuşma örgüsü yönleriyle inceleyerek oyunlardaki estetik dengenin oluşturulma şeklini tespit etmek mümkündür.

Ayı bir perdelik bir güldürü olup bu oyunun kişileştirmesi için şu kişiler yaratılmıştır: Yelena İvanovna Popova (büyük toprak sahibi, gamzeli, genç dul bir kadın), Grigori Stepanoviç Smirnof (büyük toprak sahibi, orta yaşta bir adam), Luka (Popova’nın yaşlı uşağı). Mekân, Popova’nın evidir. Oyunun başlangıç durumu, Popova’nın evinin salonunda Popova’yla konuşmasıdır. Popova’nın eşi Nikolay Mihayloviç ölmüştür. Luka, Popova’nın artık yasına son vermesi ve hayata karışması gerektiğini düşünmektedir ve bu düşüncelerini Popova’ya beyan eder. Bu düşüncesinin devamında Riblov’daki bir alayın varlığından söz eder. Subaylarının yakışıklılığını, bandosuz bir cuma geçmediğini anlatır. Sonrasında Grigori Stepanoviç Smirnof gelir ve Popova’ya ölen eşinin ona borçlu olduğunu, bu borcu yarına dek kendisinden tahsil etmek istediğini söyler. Popova ruhsal durumunun para işleriyle uğraşacak durumda olmadığını söyler ve bu işi yarın halledebileceğini ifade eder. Smirnof’un bu cevaptan dolayı sinirlenişinin nedenleri; tüm alacaklılarının ona bir nedenle parasını vermeyişi, borçlarını tahsil etmek için evinden uzak oluşu, paraya hemen yarın ihtiyacı olmasıdır ve bunlar oyunun ‘kriz noktası’nı teşkil eder. Parasını alamayarak evde bekleyişe başlayan Smirnof kadınlar hakkında olumsuz düşüncelerini açıklar. Popova, bu düşüncelere antitezlerini ortaya koyar. Smirnof sadık bir kadın olamayacağını, sadık ve içten olan tarafın erkekler olduğunu düşünürken sadakatli davrandığı halde eşi tarafından aldatılmış Popova bu düşüncelere şiddetle karşı çıkar. Popova “ayı” olarak nitelendirdiği bu adama gittikçe öfkelenir, adam da Popova’ya. Düello yapmaya karar verirler ve silahlar çekilir ve bu durum şöyle anlatılır: “Evet, düello yapılacak; gerçek eşitlik ve kadın özgürlüğü işte budur! İki cinsiyet eşit olarak karşı karşıya!” (Çehov, 2017, s. 21). *Antigone*’da İsmene’nin “Aklından çıkarma sakın, kadınız biz, / altından kalkamayız erkeklerle mücadelenin” (Sophokles, 2015, s. 3). cümlesi geçer. Çehov güldürü nitelikleri de taşıyan

oyununu şekillendirir ve olayların doruk noktası olan düello sahnesinde ani bir değişiklik olur. Popova'nın düello fikrini kabul etmesi, Smirnof'un onu "olağanüstü bir kadın" olarak nitelemesine neden olur, öfkesi azalmaya başlar. Düello sırasında Smirnof Popova'ya ondan çok hoşlandığını itiraf eder ve evlenme teklifinde bulunur. Popova bu adamın haddini aştığını düşünmektedir ancak adama "gidin" der demez "hayır, bekleyin" de der. Kararsız bir ruh hâlinindedir. Smirnof sevgisini ve yarına dek ödemesi gereken borcunu düşünür, sevginin ona ne faydası olacaktır ki? Son sahnede bu iki kişi öpüşürler. Yas tutan güçsüz kadın imgesinden eli silahlı bir kadın hakları savunucusuna dönüşen Popova'da feminist bir karakter gözlenmiş olur. Bu da Çehov'un oyunlarında beklenmedik olaylar yaratmasına örnek teşkil eder.

Düğün (Güldürü, bir perde) oyunun şahıs kadrosunu Yevdokim Zaharoviç Jigalov (emekli üniversite kayıt memuru), Nastasya Timofeyevna (karısı), Daşenka (kızı), Epaminond Maksimoviç Aplambof (damadı), Fedor Yakovleviç Revunof-Karaulof (2. dereceden kaptan, emekli), Andrey Andreyeviç Nyunin (sigortacı), Anna Martinovna Zmeyukina (ebe), İvan Mihayloviç Yat (telgrafçı), Harlampiy Spiridonoviç Dımpa (Yunan, pastacı), Dmitriy Stepanoviç Mozgovoy (Gönüllü filosuna mensup denizci eri), sağdıçlar, kavalyeler, uşaklar ve diğerleri oluşturur. Mekân Andronov'un salonlarından biridir. Damadın anneye asilce davranışlar sergilemesi yönünde uyarıları ile oyun başlar. Yemek sahnesine geçilir ve yeni evli çift için içilir. Telgrafçı Yat bu esnada elektrik ışığının eksikliğinden dem vurur ve "Yalnızca bu konuda Rusya geri kaldı." der. Yemekte Yat tarafından çeyizin yetersizliğinden bahsedilince eşyalar için kaç ruble harcandığı dahi belirtilir. Sohbet sırasında Dımpa tarafından sık sık Yunanistan'da neler bulunduğu bahsedilir, Yunanistan ile Rusya karşılaştırılır. Düğün yemeğine bir generalin katılması fikri tüm masa için önem taşımaktadır. Yat ve damat arasında gerginliğin başlaması beklenen generalin gelme zamanının beklenmesi diğer önemli olaylardır. General diye davet edilen Revunof, aslında ikinci dereceden bir kaptandır ancak oyundaki ataerkil aile, üstlerine karşı saygılı davranmayı ve rütbeleri sevdiklerinden Nyunin kaptanı aileye general olarak tanıtır. Revunof'un sürekli denizden söz etmesi düğün yemeğindeki davetlileri sıkır, konuklar onu kaba bulduklarını ifade ederler. Revunof'un söylenenleri doğru işitmeyip konuşmasını hevesle sürdürmesi ve tenkitleri doğru işitmeyerek teşekkür etmesi olayı iyice karmaşıklarır. 'Kriz noktası' ise kaptanın general olarak tanıtılması karşılığında Nyunin aracılığı ile düğün sahiplerinden beş ruble aldığı zannedildiğinin öğrenmesi olmuştur. Kaptan para almadığını ve bu olanların alçaklık olduğunu söyleyerek sinirlenir ve evi terk eder. Parayı alan Nyunin açıklama yapmaksızın genç çiftin mutluluğundan söz açarak konuyu dağıtır. Bu oyun Çehov'un oyunlarında gestusun ele alınış biçimlerini örneklemesi bakımından önem taşır. "Gestusla anlatılmak istenen, bir ya da birden çok kişinin, bir ya da birden çok kişiye yönelik jestleri, mimikleri ve genellikle sözlerinden oluşan bütündür" (Brecht, 2011, s. 26). Ataerkil bir ailenin düğün yemeklerine bir generalin gelmesine ne denli önem verdiğinin alaycı bir dille anlatılışı ortaya çıkan trajikomik olaylar *Antigone*'daki soylu ve idealist yapıdan uzak bir görünüm sergiler.

Evlenme Teklifi (güldürü, bir perde) oyununda Stepan Stepanoviç Çubukof (toprak sahibi), Natalya Stepanovna (kızı, 25 yaşında), İvan Vasilyeviç Lomof (toprak sahibi, Çubukof'un bekâr komşusu, sağlıklı biri ancak hastalık hastası, 35 yaşında.) kişileştirilir. Mekân, Çubukof'un çiftlik evidir. Lomof'un Stepanoviç'ten kızını eş olarak istemesi oyunun 'başlangıç durumu'nu teşkil eder. Sohbet sırasında Lomof ile Natalya Öküz Çayırının kime ait olduğu konusunda tartışmaya başlarlar, iki taraf da sözü geçen arazinin kendilerine ait olduğunu iddia eder. Bir süre sonra iki taraf da bir diğerrinin ailesine hakaretler etmeye başlarlar. Lomof sürekli kalp ağrılarından yakınır. Lomof evden sinirle ayrılır. Natalya sonrasında tekliften haberdar olunca bir koltuğa yığılır ve babasından Lomof'u tekrar çağırmasını ister. Çayırın Lomof'a ait olduğunu kabullenen Natalya önceki tavırları için Lomof'tan özür diler. Sohbetin devamında bu kez de yeni bir tartışma konusu çıkar: Lomof'un köpeği Ugaday mı yoksa Natalya'nın babasının köpeği Atkatay mı daha iyi bir köpektir? İki taraf birbirlerine "dalavereci, şaklaban, enik, ihtiyar fare, cizvit" gibi sözler söylerler. Lomof tartışma sonunda fenalaşır, öldü sanılır. Bu durum endişeye yol açar. Lomof'un ölmediği anlaşılınca Lomof ve Natalya'nın evlenmesine karar verilir. Hangi köpeğin daha iyi olduğu tartışılarsun, Çubukof evliliğin kutlanması için şampanya istemiştir bile. "Tiyatro eserinin sahnelenmesi edebiyat dışı, ikinci bir işlemdir" (Enginün, 2016, s.160). Bu işlemde Çehov'un oyun kişilerine söylenen sözlerden kimileri argo olarak sayılabilir. Antik Yunan trajedilerinde bu durum gözlenmez.

Tütünün Zararları (Tek bölümlük sahne monologu), İvan İvanoviç Nyuhin (Bir müzik okulu ve bir kız yurdu sahibi olan kadının kocası) tarafından aktarılır. Mekân, taşradaki bir kulübün tiyatro sahnesidir. Görüldüğü üzere tragedyalardaki üç birlik kuralı tiyatronun gelişme seyri içerisinde yok olur. Taşraya ait yerler de oyun mekânı olarak düzenlenir. Tütünün zararları üzerine konuşacak olan Nyuhin, sürekli karısına, evlilik ve iş yaşamına ait konular açarak konuşmasının ana eksenini yan konularla saptırır. Bunlar, karısından korkusunu, hayata dair duruşunu, her şeyi unutmak isteğini ele veren satırlardır. Son derece basit bir konu gibi görünse de Çehov Nyuhin'in kişileştirmesinin alt metninde insanın trajedisine vurgu yapar.

Yazlıkçının Yaşamı bir perdelik bir güldürü olup İvan İvanoviç Tolkaçof (bir aile babası), Aleksey Alekseyeviç Muraşkin (arkadaşı) arasında geçer. Petersburg'da Muraşkin'in evinde geçen oyunun başlangıç noktası Tolkaçof'un Muraşkin'den bir tabanca ödünç istemesidir. Merak duygusu seyircide bu noktada oluşur. Monoton işi, dairedeki çalışma arkadaşlarından usanmışlığı, karısının bitip tükenmek bilmeyen istekleri, yazlık evde oturmanın getirdiği sorumluluklar Tolkaçof'u intihar düşüncesine sevk etmiştir: "Anlaşılsın artık, ben bir canlı varlığım, ben de yaşamak istiyorum. Bu bir vodvil değil, tam aksine bir tragedya! Bak, bir tabanca vermesen bile, hiç olmazsa en azından acı benim bu halime!" (Çehov, 2017, s. 83). Oyunun sonunda Muraşkin de Tolkaçof'tan yazlıktaki bir yakınına emanetlerini götürmesini isteyince Tolkaçof yine anlaşılmadığını ve aynı durumlarla karşılaştığını görür ve yine ölüm düşüncesi ile çıldırmaşçasına bir hal alır. *Antigone*'da aksiyon planının taşıyıcısı Antigone kişisidir ve asal kişi olarak sayılabilir. "Önceleri ortalamanın üzerinde, bilerek ya da bilmeyerek yaptığı trajik bir hatanın sonucunda dönüşüme uğrayan tragedya kişisi ya da ortalamanın

altında, düzeltilebilir kusurları nedeniyle gülünç duruma düşen komedyacı kişisi, Romantizm ile birlikte gündelik yaşam içinde, sıradan özellikleri olan kişilere dönüşmeye başlamıştır” (Korukçu, 2016, s. 55). Çehov’un oyunlarında kişiler günlük yaşamda görülebilen kişiler olup hedef kişiden ziyade birer figürdürler. Biyolojik, sosyolojik ve psikolojik olarak incelendiklerinde seyirci anlaşılması güç, kompleks yapılar ile karşılaşmaz.

Tatyana Repina bir perdelik oyundur; Vera Olenina (gelin), Kokoşkina (davetli), Matveyef (tiyatro grubunun başkanı), Zonenşteyn (davetli), Petro Sabinin (damat), Kotelnikof (damadın sağdıçı), Kokoşnin (davetli), Patronnikof (davetli), Volgin (damadın sağdıçı genç subay), üniversite öğrencisi (gelinin kardeşi ve sağdıçı), genç kız (davetli), Rahip İvan (başrahip), Rahip Nikolay (genç bir rahip), Rahip Aleksey (genç bir rahip), rahip yardımcısı, zangoç, Kuzma (kilisenin bekçisi), siyah elbiseli kadın, savcı yardımcısı (gelinin sağdıçı) kişi kadrosunu oluşturur. “Oyundaki gerçek olay, 1881 yılında çok ünlü Rus kadın opera sanatçısı Eulalia Kadmina’nın âşık olduğu zengin bir erkeğin aşkına sadık kalmamasının öcünü almak için, sevgilisinin seyirci olduğu Otrovski’ye ait bir oyunun gösterisinde, kendini önceden zehirleyerek sahne üzerinde gerçekten ölmesini anlatan trajik öyküdür (çev. T. Y. Öğüt)” (Çehov, 2017, s. 86). Bu oyunun da kanıtladığı üzere sosyal yapı unsurlarının (sosyal statüler ve roller, roman kişilerinin sosyal ilişkilerindeki konumları ve birbirleriyle etkileşimleri, sosyal normlar ve normlara uyma-uymama çatışması, roman kişilerinin hayata dair kimi görüşleri, evlilik ve aile algısı, eğitime dair düşünceler ve deneyimler, adalet sistemi, sanat-birey-toplum etkileşimi ve sanatın insanları yakınlaştırıcı gücü, meslekler ve ekonomik yapı, mekânsal değişikliklerin sosyal çevreye bakış açısını farklılaştırması gibi) bir şekilde tüm tiyatro eserlerine evrensel olarak yansıdığını görmek mümkündür. Oyunda evlilik töreni sırasında rahip dini değerlerden ve İsa’dan uzun uzun bahseder. Ayin, dualar ve intihara ilişkin konuşmalar iç içe geçer. Davetlilerin uzayan dini törenden sıkılmaları dikkat çeker. *Antigone*’da ise tanrılar kutsallaştırılmaktadır. Tören bittiğinde kilise bekçisinin cenaze, vaftiz, evlenme törenlerini boş bulduğunu rahibe söylemesinin ardından siyahlı kadın çıkar ve kendini zehirlediğini açıklar. Rahip bunu inanca karşı gelmek olarak yorumlarken kadın feryat etmeyi sürdürmektedir.

Anayolda tek perdelik dramatik çalışmasında kişiler Yevstigneyev (anayol üzerindeki hanın sahibi), Semen Sergeviç Bortsof (iflas etmiş büyük toprak sahibi), Marya Yegorovna (karısı), Savva (yaşlı bir erkek yolcu), Nazarovna (dindar bir kadın), Yegor Merik (serseri), Kuzma (arabacı), Postacı, Kuçer, araba sürücüsü, yolcu ve diğerleridir. Çehov kısa olayları anlatırken dahi pek çok farklı kişi yaratır. Tragedyada koro aracılığı ile öğrenilen bilgiler Çehov’un oyunlarında bu kişiler aracılığıyla sezdirilir. Rusya’nın güney bölgelerinden birinde geçen oyunda yaşlı bir erkek yolcunun ölüyor sanılacak ölçüde kötü oluşu oyunun başlangıç durumudur. O dönemde Rusya’da polis muhbiri anlamında kullanılmış olan “tazi”lerden söz açılır. Merik’in dindar yolcularla konuşmaları bir çatışma unsuru yaratır. İçeri giren arabacı Kuzma’nın artık servetini yititmiş Bortsof’u görmesi trajiktir çünkü Kuzma eskiden onun babasının kölesidir. Kuzma handakilere Bortsof’un âşık olduğu kadının onu aldatmasının etkisiyle nasıl içkiye kendini vererek servetini yitirip düşkün duruma geldiğini anlatır. Bu olayı

dinleyen Merik adlı serseri, kadının madalyondaki resmini kötü bir söz ederek yere atınca Bortsof buna çok sinirlenir ve oyunun doruk noktası başlar. Arabaları bozulan bir hanım hana gelir. Bu az önce adı geçen kadındır ve kadınla Bortsof karşılaşır. Tesadüfler silsilesi bu olayı doğurmuştur. Merik bu kadının yaptıklarını duyduğundan kadını karşısında gördüğü an ona balta ile saldırır ancak kadın oradan uzaklaşır. Madalyon aracılığı ile kadının önceden görülmesi tiyatro metinlerinde de 'izlekler'in önemli bir yeri olduğunun göstergesidir.

Kuğunun Şarkısı (Kalhas) tek perdelik dramatik çalışma olup kişileri Svetlovidof (komedyen), Nikita İvaniç (suflör); mekânı bir taşra tiyatrosu sahnesidir. Komedyen soyunma odasında çok içki içmesi yüzünden uyuyakalır. Uyandığında yalnız olduğunu, kendisini seven kimse olmadığını düşünür. İvaniç de tiyatro binasında yatmaktadır ve kalacak yeri yoktur. Sohbet ederler. Svetlovidof artık seyircilerinin samimiyetine inanmamaktadır, eskiden sevdiği bir kadın bir aktörü sevebileceğini ancak onun hanımı olamayacağını söylemiştir, o günden sonra Svetlovidof komedyen olmuştur; yaşlılığını iyice hissettiği şu günlerde diksiyonunu, duyarlılığını, kaybettiğini hissetmektedir. Eskiden oynadığı oyunları, replikleri tekrar ettikçe tekrar canlanır. Kısa bir an için yaşlılığına bile üzülmez: "Sanatın, yeteneğin olduğu yerde yaşlılık, yalnızlık, hastalık olmaz, ölüm ise var ile yok arası" (Çehov, 2017, s. 147).

Yıldönümü Kutlaması bir perdelik bir güldürüdür. Şipuçin (N. Kredili İştirak Bankası Yönetim Kurulu Başkanı), Tatyana Alekseyevna (karısı), Kuzma Hirin (bankada muhasebeci), yönetim kurulu üyeleri, bankadaki memurlar kişilerdir. Muhasebeci Hirin'in işinden yakınmaları ile olay başlar. 1891 yılında yazılan bu oyunda dönemin Rus gazetelerinde yer bulan olaylara da yer verilir. Örneğin, 1888 yılında Londra'da beş kadını öldüren "Karındaşen Jack" unvanlı katil oyun esnasında anılır. Hirin banka yıldönümü zamanında çalışmasını sürdürürken çeşitli kişilerin bankadaki konuşmaları onu işinden alıkoyar. Banka üyeleri geldiğinde konuşkan kadınlar ve işini yapamamaktan ötürü gerilerek fenalaşmış bir Hirin vardır. "Hiçbir oyun, sahnede sergilenen hiçbir tiyatro yapıtı yoktur ki, seyircilerin duygu ve düşüncelerine bir müdahale niteliği taşımasın" (Brecht, 2011, s. 59). Bu oyunda hayatın karmaşası içinde kendini kaybetmiş bireyin yalnızlaşmasına temas edilir ki bu durum, tiyatrodaki tarihsel konular dışında bireyin de öncelendiği bir evrilmenin yaşandığını kanıtlar.

Duruşmadan Önceki Gece Fyodor Nikitiç Gusev (yaşlı bir beyefendi), Zinoçka (genç eşi), Aleksey Aleksiç Zaytsev (yolcu), hancı arasında yol üzerinde bir handa geçer. Yolcu bir davada yargılanacaktır, eğer suçlu bulunursa kendini tabanca ile vurmaya tasarlamaktadır. Bu sırada böceklerden rahatsız olan bir hanım yolcudan yardım ister. Kadından hoşlanan yolcu kadına böcek ilacı verirken doktor olduğu yalanını söyler. Gusev, karısını doktor olduğunu sandığı yolcuya gönderir ve rahatsızlığından bahsetmesini ister. Muayene sırasında kadın ve yolcu yakınlaşır. Bu durumdan sonra yolcu yarın görülecek olan davasını rüyasında görür. Rüyasında Zinoçka ve Gusev vardır. Yine günlük hayattan küçük bir kesit bu şekilde oyunlaştırılmıştır.

SONUÇ

Dionysos'tan bugüne dek tiyatro oyunları, "insanı insana insanla" anlatmaktadır.

İnsanlığın evrensel duyguları yazarların, toplumların sanata ilişkin birikimlerinin süzgecinden geçerek izleyicinin estetik algısına ulaşır. Yazarların ele aldıkları temalar aynı olsa dahi farklı önerme yapıları ile ortaya çıkan sanat yapıtı tek ve biricik bir kimlik kazanarak medeniyet birikiminin bir ögesi biçimine dönüşür. Bu bağlamda Antik Yunan'dan Rus edebiyatına değin tiyatro metinlerinin yapısında özde ve biçimde farklılaşmalar ve dönüşümler yaşanmıştır.

Tragedyanın daha katı kuralları zamanla dönüşüm sürecine girmiştir. Sophokles nasıl ki ilk kez sahne dekorlarını kullanmış, aktör ve korodaki kişi sayısının artmasını sağlamış ve Aiskhylos'un getirdiği konu birliği şartını kaldırmışsa yüzyıllardır tiyatro oyunlarına katkı sunan yazarlar da yeni oyun biçimleri denemişlerdir. Bunlar arasında çok önemli bir yeri olan Anton Çehov, çoğu güldürü olan tek perdelik tiyatro oyunlarında türsel beklentilerle oynamış, klasik tiyatrodaki çok kesin sınırlarla ayrılmış tragedya/komedyaya, avam/havas karşıtlıklarını da tersyüz ederek karmaşık olay örgüleri ve ilginç karakterler tasarlamıştır. Tüm bu dönüşüm ve gelişim seyrinde sabit kalan unsurlardan biri insanların sanat ve estetik ihtiyacı, sanat verimlerinden duyduğu haz olmuştur. Bu çerçevede Sophokles'in ve Çehov'un eserleri hâlâ estetik bir değer olarak değerini sürdürmektedir.

KAYNAKÇA

- Bateson, P. , Martin, P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. (S. Kirgezen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Brecht, B. (2011). *Oyun Sanatı ve Dekor*. (K. Şipal, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Çehov, A. (2017). *Kısa Oyunları*. (T. Y. Öğüt, E. Kandemirli, Çev.). İstanbul: Mitos-Boyut.
- Çetişli, İ. (2013). *Batı Edebiyatında Edebî Akımlar*. Ankara: Akçağ.
- Enginün, İ. (2016). *Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatı*. İstanbul: Dergâh.
- Eyüboğlu, İ. Z. (2004). *Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü*. İstanbul: Sosyal Yayınlar.
- Genceli, H. (2011). *Yönetmen ve Oyun*. İstanbul: Özener Matbaası.
- Gerrig, R. , Zimbardo, P. (2013). *Psikoloji ve Yaşam*. (G. Sart, Çev.). Ankara: Nobel.
- Korukçu, M. M. (2016). *Oyun Analizi*. İstanbul: Mitos-Boyut.
- Paker, Ö. (2008). *Tiyatro Estetiği Cilt: 1 Oyun Metninde Estetik Denge*. İstanbul: Papatya.
- Saussure, F. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. (B. Vardar, Çev.). İstanbul: Multilingual.
- Sezgin, B. (2015). *Oyun-Tiyatro-Drama İlişkisi Kuram ve Uygulama*. İstanbul: bgst.
- Sophokles (2015). *Antigone*. (A. Çokona, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- Uzunlar, C. (2014). *Oyunculuk Atlası*. İstanbul: Babil.