

HENRİK IBSEN OYUNLARINDA GEÇMİŞ MOTİFİ VE “HAYALETLER”

Meryem ŞAHİN*

ÖZET

Bu çalışma, Henrik Ibsen oyunlarında geçmiş motifinin dramatik yapıya etkisini konu almaktadır. Çalışmanın ilk kısmında, geçmiş motifinin oyunlarda nasıl yer aldığı örneklerle açıklanmaya çalışılmıştır. Ibsen'in oyunlarında çatışmaların, dış dünya yerine karakterlerin iç dünyalarında; oyunun şimdi'sinden daha çok geçmişte yoğunlaştığı görülür. Geçmiş motifi, oyunun aksiyonuna yön vermesinin yanı sıra karakterlerin psikolojik derinliğinin yaratılmasında da önemli bir rol oynamaktadır. Çalışmanın son kısmında, Hayaletler oyununda tekrar eden geçmiş, Psikosoybilim açısından çözümlenmeye çalışılmıştır. Karakterlere bu disiplinin perspektifinden bakarak, onların ruhsal çatışmalarının daha iyi anlaşılması hedeflenmiştir. Yazarın yaşadığı yüzyılda genetik ve kalıtım üzerine bilimsel gelişmeler mevcutsa da ancak 1980'lerde adını almış bilimsel bir yöntemin, Psikosoybilimin, izlerini oyunda görmek, karakterlerde yaratılan psikolojik derinliği bize gösterir. Geçmiş motifinin dramatik yapıda, oyun kişilerini 'yaşayan' bir karakter yapan en önemli öğelerden biri olduğu görülür.

Anahtar Kelimeler: Henrik Ibsen, Hayaletler, Geçmiş motifi, Psikosoybilim

PAST MOTIF IN THE PLAYS OF HENRIK IBSEN AND THE “GHOSTS”

*Meryem ŞAHİN**

ABSTRACT

This study deals with the effect of the past motif on the dramatic structure in Henrik Ibsen’s plays. It was tried to explain with examples how the past motif is included in plays. In Ibsen’s plays, the conflicts are in the inner worlds of the characters rather than the outer world; it appears to have been concentrated in the past rather than the present. The past motif plays an important role in creating the psychological depth of the characters as well as direct the action of the play. In order to develop a different perspective in the last part of the study, the repeating past in the play Ghosts was evaluated in terms of Psychogenealogy. By seeing the characters from the perspective of Psychogenealogy, a better understanding of their spiritual conflicts was aimed. Although there are scientific developments on genetics and heredity in the century in which the author lived, we see only traces of a scientific method, Psychogenealogy, which took its name in the 1980s, shows us the psychological depth created in the characters. The past motif is seen to be one of the most important elements in the dramatic structure that makes play people an “alive” character.

Key words: Henrik Ibsen, Ghosts, Past motif, Psychogenealogy.

Giriş

Dramatik motif bilindiği üzere, oyunun imgesel ve anlatsal araçlarında açığa çıkar. Öykünün aksiyonu, karakterlerin düşünceleri hakkında önemli şeyler söyler. Olayların doğrudan söylediğini, incelikle söyleyerek estetik etkiyi kuvvetlendirdiği gibi öyküyü, kişileştirmeyi, karşıtlıkları besler ve aksiyonun ilerlemesine doğrudan katkı sağlar (Özşener, 2010: 27). Dramatik motifin tüm bu özellikleri içerisinde barındırması ve ustalıkla kullanılması çok sık karşımıza çıkmamaktadır. Henrik Ibsen oyunlarında geçmiş/hayaletler motifi, dramatik motifin tüm bu özelliklerini karşılamakta; ayrıca karakterlere psikolojik derinlik kazandırmakta ve oyunun inandırıcılığını kuvvetlendirmektedir.

Ibsen oyunları üzerine yazılan çoğu inceleme “geçmiş” ve “hayaletler” motifi üzerinden hareket etmektedir. Ibsen’in geçmişin ağırlığını taşıyan oyunlarının hepsine “Hayaletler” adının verilebileceğini söyleyenler bile olmuştur (Aktaran: Güçbilmez, 2007: 127). Bunun nedeni, kastedilen oyunlardaki çatışmanın geçmiş üzerine temellenmiş olması, aksiyonun şimdiden daha çok geçmişe doğru açılmasından kaynaklanır. Bu teknik “retrospektif” olarak adlandırılmaktadır. Ibsen oyunları üzerine yapılan çalışmalarda bu teknik üzerinde durulur.

Retrospektif tekniği ilk kez Yunan tragedyalarında kullanılmıştır ve en başarılı örneği olarak Sophokles’in Kral Oidipus oyunu gösterilmektedir. Oyunda Kral Oidipus, geçmişte gerçekleşmiş olanı araştırmaktadır. Onun gerçeği bulma tutkusu, oyun sonunda yıkımını getirir. Peter Szondi, Kral Oidipus oyununda olaylar örgüsünün geçmişe açılmasından ortaya çıkan gerçeğin, geçmişe değil şimdiye ait olduğunu belirtir. Ona göre, Henrik Ibsen oyunlarında, Kral Oidipus’tan farklı olarak gerçek, geçmişe aittir. William Archer da Ibsen oyunlarının bir eylemin taklidi olmaktan daha çok, daha önce gerçekleşmiş olayların sonuçlarının temsili olarak bir eylemin taklidi olduğunu belirtir.

Ibsen oyunlarında çok önceden olup bitmiş olayların gücü, oyunların şimdi’sinden daha etkindir (Ejder, 2016: <http://www.mimesis-dergi.org/2016/12/ibsen-ve-retrospektif-dram>). Geçmişte yaşanan fakat oyunların şimdi’sinde yaşananları kontrol eden bazı olaylar aşağıdaki tabloda listelenmiştir.

Oyunlar	Geçmişe Ait Olaylar/ Durumlar
Nora Bir Bebek Evi	Nora’nın, Krogstad’tan borç alması
Biz Ölümler Uyanınca	Rubek’in başyapıtı “Kıyamet Günü” eserini yapması
Yaban Ördeği	Werle ile Gina arasındaki ilişki
Hayaletler	Yüzbaşı Alving’in evin hizmetçiyile olan ilişkisi
Denizden Gelen Kadın	Ellida’nın, Yabancı’ya söz vermesi
Yapı Ustası Solness	Malikânedede çıkan yangın
John Gabriel Borkman	Borkman’ın, Ella yerine hırsları yüzünden onun ikiz kardeşiyle evlenmesi
Rosmersholm	Beata’nın intiharı

Tablo 1: Oyunlar ve Oyunlar Başlamadan Önce Yaşanmış Olaylardan Örnekler.

Ibsen oyunlarının başlangıcında oyun kişileri sahte bir güvenlik, yarı sabit bir denge içindedir. Bazı oyunlarda bu denge, geçmişten gelen bir karakter aracılığıyla bozulur. Biz Ölümler Uyanınca oyununda Prof. Rubek’in kendisiyle ve karısıyla ilişkisi, Irene’nin mezarından çıkıp gelmesiyle birlikte aynı olmayacaktır. Hedda Gabler oyununda Lövborg’un ve Thea’nın geçmişten gelişiyile birlikte yaşanan olaylar Hedda’yi ölüme götürecektir.

Denizden Gelen Kadın oyununda geçmişten gelen Yabancı, Ellida'yı ikilemde bırakacak ve gerçek bir seçim yapmaya zorlayacaktır. Yapı Ustası Solness oyununda, geçmişten gelen Hilde'nin yüreklendirmesiyle Solness kuleye çıkacak ve bu eylem onun sonunu getirecektir. Ibsen oyunlarında geçmişi sahneye getiren sadece karakterler değildir. Rosmersholm oyununda "beyaz atlar", Hayaletler oyundaki "hayaletler" de geçmişi, şimdi'ye taşımaktadır.

Henrik Ibsen'in bazı oyunlarında geçmişte yaşamış ve şimdi'de hayatta olmayan karakterlerin de sahne üzerinde hala etkisi olduğu görülmektedir. Rosmersholm oyununda sahnede yer alan ataların resimleri gibi. Kroll, Rebekka'yla olan konuşmasında duvarları göstererek şöyle der: "Burada duvarlardan bize bakan adamların soyundan gelmiş olan Rosmer, kuşaktan kuşağa gelmiş olan değişmez özelliklerin hepsini birden parçalayıp atmaya boşu boşuna denemekten kurtulur belki" (Ibsen, 2013: 77). Oyundaki bu replik, duvardaki cansız resimlerin "canlıymışçasına" orada olduğunu bize gösterir. Hayaletler oyununda da Yüzbaşı Alving hayatta/sahnede olmasa da şimdi'deki olayların etken kişisidir.

Ibsen'in bazı oyunlarında geçmişin "gerçekleri" içinde taşıdığı görülür. Oyunların şimdisi; yalanlar, yanılsamalar üzerine kuruludur. Yaban Ördeği oyununda Hjalmar'ın hayatı, Hayaletler oyununda Yüzbaşı Alving'in yaşamış olduğu hayat üzerine bir yanılsama yaratılmıştır. Bu oyunlarda karakterlerin geçmişi hatırlaması ya da onunla karşı karşıya kalması, yanılsamanın- gerçekle karşı karşıya kalmasıyla neredeyse aynı anlama gelir. Yaban Ördeği oyununda Gregers, geçmişi "gerçek/ideal" olarak sahneye getirir. Babasının, Hjalmar ve ailesine yaptıklarını eleştirirken, onlara "yalandan" bir yaşam sunmasına karşı savaşırken aslında tıpkı bir zamanlar babasının yaptığı gibi aileye zarar vererek bir anlamda geçmişi yeniden tekrar eder.

Geçmiş, gerçeği içinde barındırmasıyla bir bakımdan olumlu gibi görünse de aslında oldukça karanlık ve yıkıcıdır. Oyun sonunda

karakterlere yıkım getirir. Geçmiş, tüm doğallığıyla, bir afet gibi şimdi'ye çöker. Hayaletler oyununda bu afetten sonra geriye yanmış bir yetimhane, ölü bir oğul, acılar içinde bir anne kalır. Rosmersholm oyununda Rosmer, "korkunç hatıralardan ve derin acılar veren geçmişten kurtulabilmesi için, onların karşısına yeni ve canlı bir gerçeklikle çıkmanın en iyi çözümlü olduğunu" bilse de bunu başaramaz ve Rebekka'yla birlikte intihar eder (Ibsen, 2013: 62).

Henrik Ibsen'in geçmişe olan bu tavrının, yenilikçi dünya görüşünden kaynaklandığı söylenebilir. Ibsen, 1870 yılından itibaren radikal bir düşünür ve tartışma yaratan bir oyun yazarı olarak ün kazanmaya başlamıştır. İşlediği temalar döneminde tepkiyle karşılanmıştır. Örneğin Hayaletler oyunu birçok ülkede yasaklanmıştır (Brockett, 2000: 494). Ibsen, yazdığı eserlerdeki tüm çatışmaları yaşadığı toplumun tüm insanları gibi kendi içinde yaşadığını söylemiştir (Aktaran: Şener, 2006: 178). Yazarın tartışma yaratan oyunlarında, yeni düşünceler peşinde koşan karakterlerin geçmişteki ölmüş, eski düşüncelerle çatışması görülür. Rosmersholm oyununda Rosmer, Rebekka'yla birlikte daha çağdaş ve özgür bir düşünceye açılmışsa da ailesinin geçmişi ve tüm o eski değerlerin hareket etmesine izin vermemektedir. Hayaletler oyununda Bayan Alving yeni kitaplar okuyup, hayata yeni bir bakış açısı geliştirmeyi başarsa da hayaletlerden kurtulamamaktadır. Oyunlarda gezen hayaletler bir bakımdan geçmişin değerlerini, alışkanlıklarını, hastalıklarını taşımakta ve onlardan bir türlü kopamayarak kurban giden insanları bize göstermektedir.

Oyunlardaki çatışmanın geçmiş üzerine temellenmiş olması dramatik yapıda oldukça kuvvetli bir etki yaratır. İnsanın kendinden büyük, değiştirilemez güçlerle savaşımı en çok kullanılan çatışmalardan biridir. Geçmiş değiştirilemezdir ve insan bu güçsüzlüğüne rağmen savaşımını sürdürür. Nietzsche'ye göre geçmiş, insanın zincirli olduğu bir durumdur.

İnsan, geçmişin kölesidir ve insanın acılar içinde bir yaşam sürmesinin en önemli nedeni bu köleliktir (Erez, 2014: <http://www.edebiyat-haber.net/nietzsche-insan-belleginin-dinmeyen-acisi-ve-mutsuzlugu-emek-erez/>).

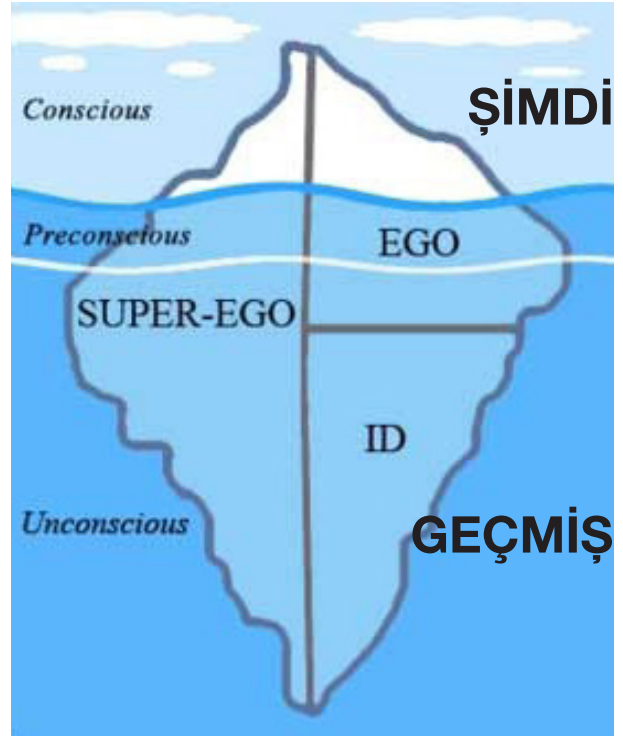
“Zaman tomarından boyuna bir yaprak çözülür, düşer, uçup gider -birden yeniden insanın kucağına geri döner. İşte o zaman insan ‘anım-sıyorum’ der ve hemen unutan, her an’ının gerçekten öldüğünü, sis ve gece içinde geride kalıp yittiğini ve bütün bütüne söndüğünü gördüğü hayvanı kıskanır”

(Nietzsche, 2000: 62).

Nietzsche’ye göre geçmiş, acıdan başka bir şey getirmez ve çoğu zaman tutarsız ve anlamsız davranışlarımızın temelinde “geçmiş” vardır. (Erez, 2014: <http://www.edebiyathaber.net/nietzsche-insan-belleginin-dinmeyen-acisi-ve-mutsuzlugu-emek-erez/>). Nietzsche’nin geçmişe dair düşüncelerinin, Henrik Ibsen’in ‘geçmiş’i ele alışıyla benzerlik taşıdığı görülür.

Ibsen oyunlarındaki geçmiş ve şimdi ilişkisi, Freud’un buzdağı teorisini de hatırlatır. Freud, insan zihninin bir buzdağı gibi olduğunu belirtir. Suyun altındaki görünmeyen kısım, suyun üstündeki kısımdan daha büyük bir yer kaplar ve hayatın iradesini elinde tutar. (New World Encyclopedia, 2017: <http://libidodergisi.com/id-alt-benlik-ego-benlik-super-ego-ust-benlik>). Freud’a göre bilinç dışından gelen içgüdülerin; duygu ve düşünceler üzerinde büyük bir etkisi vardır. Bu etkiler, bazen aklın etkisinin ötesine geçebilmektedir. Duygularımız ve eylemlerimiz yalnızca bilinçli güçlere değil; bilinç dışının etkilerine de sıkı sıkıya bağlıdır. Freud’un buzdağı teorisinde elbette ki buzdağının görünmeyen kısmında “geçmiş” de zorunlu bir biçimde yer alır. Zaten psikanaliz; kişinin geçmiş deneyimleri, erken çocukluk yaşantıları ve bilinç dışı faktörlere eğilmektir (Vikipedi. Psikanaliz, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Psikanaliz>). Ibsen oyunlarında da iki ya da üç günde tamamlanan oyunların görünen şimdi’deki aksiyon oldukça azdır fakat görünmeyen geçmiş, tıpkı buzdağının görünmeyen kısmı gibi, oyunlarda daha fazla yer kaplamaktadır.

Nasıl buzdağının görünmeyen kısmı, insanın amaçlarını ve seçimlerini belirlemede etkinse; Ibsen’in çoğu oyununda da geçmiş, karakterlerin şimdi’deki eylemlerine yön vermektedir. Ibsen oyunlarında şimdi’yi anlayabilmek için geçmişe bakmak gerekir. Oyundaki karakterler de sıklıkla bunu yapmaktadır.



Şekil 1: . Freud'un Buzdağı Teorisi,

https://www.researchgate.net/figure/An-iceberg-is-often-used-to-represent-Freuds-theory-that-most-of-the-human-mind-operates_fig2_286501612

Freud 1909 yılında “bireysel bilinçaltı”, Jung 1953 yılında “kolektif bilinçaltı”, Moreno ise “ortak-bilinç ve ailevi ve grupsal ortak-bilinçaltı” alanını açmıştır. Moreno’nun “ailevi ve grupsal ortak-bilinçaltı” kavramı, Anne Ancelin Schützenberger’in çalışmalarına yön vermiştir. Schützenberger, kuşaklararası bağları anlamak için 1980’li yıllarda adını koyduğu “Psikosoybilim”i geliştirmiştir. (Schützenberger, 2018: 21). Psikosoybilim, bilimsel bir yöntem olarak geçmişle ilgilenmektedir. Bireyin, atalarıyla kurduğu ilişkinin, kendilik oluşumunda ve şimdi’deki seçimlerinde büyük bir etkisi olduğunu iddia etmektedir. Psikosoybilim, öz olarak soybilimle ilişkilidir ve bireylerin kendi yaşantılarında anlamlandıramadıkları psikolojik sıkıntılarının soy geçmişlerinin araştırılmasıyla ortaya çıkarılmasını amaçlamaktadır.

Bu pencereden Henrik Ibsen'in Hayaletler oyununa bakmak, oyunun anlaşılmasından ve çözümlenmesinden çok Psikosoybilimin iddialarına katkıda bulunmak olarak da görülebilir. Fakat çalışmanın amacı, Psikosoybilimin bulguları ışığında karakterleri ve onların eylemlerini daha iyi anlamak olacaktır. Ayrıca Henrik Ibsen'in yaşadığı yüzyılda genetik ve kalıtım üzerine bilimsel gelişmeler mevcutsa da ancak 1980'lerde adını almış bilimsel bir yöntemin izlerine rastlamamız durumunda, karakterlerdeki psikolojik derinliğin yaratılmasında geçmiş motifinin önemi görülmüş olacaktır.

1. Hayaletler Oyunu ve Geçmişin Tekrarı

“Anneler ve babalar çok yeşil üzüm yediler, çocuklarının kamaşan dişleri oldu.”

(Kitab-ı Mukaddes)

“Babaların günahını çocuklar çeker, dedi”

(Henrik Ibsen, Hayaletler, II. Perde, s.59)

Henrik Ibsen'in 1881 yılında yazdığı Hayaletler oyunu, burjuva aile yapısındaki aksaklıkları, toplumun birey üzerindeki etkisini ve bireyin varoluş mücadelesini konu almaktadır. Oyun, Bayan Alving'in korkuları yüzünden toplumsal normlara boyun eğmesi ve tüm hayatını bu amaç doğrultusunda inşa etmesi üzerine kurulmuştur. Bayan Alving, geçmişte kocasından ayrılmasına engel olan toplumsal etmenler yüzünden evliliğini sürdürmüş ve evliliği boyunca dışarıya çizilen “ideal” görüntünün altında gizlenen çürümüş gerçekleri saklamıştır. Fakat “hayaletler” peşini bir türlü bırakmamaktadır. Oyunu özel yapan yaratılan olay örgüsünden çok yazarın karmaşık insan psikolojini irdelemesi ve özellikle baba ve oğul arasındaki kalıtsal suç normunu vurgulamasıdır. (Hossein, 2016: 1). Ibsen'in özellikle bu oyununda natüralizmin etkisi olduğu görülür. Oswald babasından aldığı kalıtımın kurbanı olur.

Henrik Ibsen'in Hayaletler oyununda, geçmişin şimdi üzerindeki etkisi oldukça kuvvetlidir ve diğer oyunlarından farklı olarak geçmiş kendini yeniden var eder.

GEÇMİŞ	ŞİMDİ
Bayan Alving'in evi terk edişi- Rahip Manders'e gidişi- Rahip'in ısrarı sonucu eve yeniden dönüşü	Engstrand'ın, Regina'yı yanına alma isteği Rahip Manders'in gelişi Yetimhanenin sigortalannaması
Bayan Alving'in, Yüzbaşı Alving'le Jonanne'yi görmesi Jonanne'nin evden gönderilmesi	Bayan Alving ve Rahip Manders'in Oswald ve Regina'yı görmesi
Jonanne ve Engstrand'ın evliliği (Rahip'in oyuna gelmesi)	Bayan Alving'in, Oswald'ın hastalığını öğrenmesi
Regina'nın dünyaya gelişi Oswald'ın 7 yaşında yatılı okula gönderilmesi	Oswald'ın Regina'yla evlenmek istemesi
Regina'nın, Bayan Alving'in yanında çalışmaya başlaması	Yetimhanenin yanması
Jonanne'nin ölümü	Engstrand'ın, Rahip Manders'i oyuna getirmesi
Yüzbaşı Alving'in ölümü (10 yıl önce)	Regina ve Oswald'ın kardeş olduğunun açıklanması
Oswald'ın ünlü bir ressam oluşu	Regina'nın evi terk edişi
Oswald'ın son ziyaretinde Regina'ya Paris'e gitme teklifi (2 yıl önce)	Oswald'ın sonu*
Oswald'ın hastalanması	
Oswald'ın eve dönüşü (Önceki gün)	
Yetimhanenin yangınla karşı karşıya kalması (Engstrand'ın kibrit yakması) (Dün)	

Tablo 2: Hayaletler Oyununda Geçmiş ve Şimdi

Psikosoybilim, kuşaklararası bağların bireyler üzerinde etkisinin bulunduğunu, bir son verilmiş yahut anlamlandırılmamış travmaların ve “tamamlanmamış görevlerin” sıklıkla hortladığını ve bunun sonucunda huzursuzluk, ağır hastalık, rahatsızlık (*maladie, mal-a-dit, yani dile getirilmekten yana sıkıntı duyulan, söylenmesi sıkıntı yaratan*), trajik veyahut beklenmedik ölümlerin tekrarlandığını gözlemlemiştir (Schützenberger, 2018: 11-12).

Istraplar, acılar, dramlar, üstesinden gelinmemiş travmalar, tutulmamış yaslar, feci ölümler, tamamına erdirilmemiş olarak kalan, kimi zaman yüzlerce yıldır devam eden ve geçmiş kuşaklar tarafından hal yoluna sokulmamış sırlar, sonraki kuşaklara aktarılabilir ve onları çeşitli, farklı düzeylerde, derinden ve bazen de trajik bir şekilde biçimlendirebilmektedir. (Schützenberger, 2018: 12).

Bayan Alving, kendisini başka kadınlarla aldatan, hiçbir sorumluluğunu yerine getirmeyen kocasının eylemlerini yıllarca saklamak zorunda kalmıştır. Ayrıca evin ve işlerin idaresini yürütmüştür. Oswald'ı, babasına benzememesi için 7 yaşındayken evden uzaklaştırmıştır. Fakat Oswald, aynı babasına benzemektedir. Babası gibi bir hayat yaşamıştır ve babasını doğru düzgün tanıımıyorken bile eylemleri ve seçimleriyle ona benzemektedir. Rahip Manders, yıllar sonra Oswald'ı gördüğünde adeta Yüzbaşı Alving'i görmüş gibi olur.

“OSVALD- Babamın piposu, yukarda odada buldum.

MANDERS- Ha evet, sahiden tam o.

BAYAN ALVING- Ne oldu Sayın Rahip?

MANDERS- Oswald ağzında pipoyla odaya girdiğinde tıpkı babasını görmüş gibi oldum da...” (Ibsen, 2014: 24-25.)

Oyunda görünmeyen karakterler Jonanne ve Yüzbaşı Alving adeta Oswald ve Regine tarafından temsil edilmektedir. Yani geçmişin yeniden bir temsilidir söz konusu olan. Oswald'ın babasına benzediğini anlatan diyaloglarla birlikte Regine'nin de annesine benzediğini belirten referans replikler duyarız. *“Bir gün ben de yeri gelecek kibar insanlarla şampanya içmeyi başaracağım”* (Ibsen, 2014: 79) diyen Regine, Oswald'la Paris'e gitme hayalleri kurar, Fransızca öğrenmeye çalışır. Jonanne de geçmişte Regine gibi farklı hayallere sahip biridir. Engstrand ve Regine arasındaki diyalogda Jonanne'yle ilgili bilgi sahibi oluruz.

“ENGSTRAND- (...) O hep kibar biri gibi davranmak sevdalıydı. (Taklidini yapar) ‘Bırak beni Engstrand! Beni rahat bırak! Üç yıl Rosen-vold malikânesinde Mabeynci Alvinglerde çalıştım ben! (...)” (Ibsen, 2014: 8).

Psikosoybilimde, Nicolas Abraham ve Marie Török'ün *“hayalet teorisi”*ni öne sürmeleri oyunu ele almak açısından ilginçtir. Onlara göre kuşaklararası iletimde, sanki sonraki nesillerden birinin içinde eski atalardan birinin mezarı veya mahzeni gömülüdür. Bu hayalet, bilinçaltının bir inşasıdır ve hiçbir zaman bilinçe çıkmadan bir ebeveyn den çocuğuna geçer (Schützenberger, 2018: 43-44).

Oswald'ın babasına benzemesi ve ondan bir hastalığı miras alması kalıtsal olarak değerlendirilmektedir. Fakat Bayan Alving, tıpkı bir zamanlar eşini hizmetçiyle birlikte gördüğü aynı yerde bu kez oğlu Oswald ve Regine'yi görür. Bayan Alving hayaletleri gördüğünü söyler:

“Hayaletler... Regine ve Oswald'ın içeriden seslerini işitince, hayaletleri görür gibi oldum. Biz hepimizin birer hayalet olduğumuza inanmaya başladım, Sayın Rahip. Yalnız bu değil, anne ve babalarımızın ruhları bizim içimizde dolaşiyor. Ve akla gelebilecek bütün eski ölmüş düşünceler; her türden eski ölmüş inançlar ve benzerleri de öyle... İçimize sinmişler; onlardan kurtulamıyoruz (...)” (Ibsen, 2014: 46).

Psikosoybilimde bireyin, bilinçsiz bir şekilde yaptığı seçimlerde, önceki neslin hatalarını temize çekmeye çalıştığı saptaması yapılmaktadır. Bu açıdan Oswald'ın da Regine'yle evlenmek istemesi bir telafi çabası olarak görülebilir. Oswald anlam veremediği ruhsal bunalımından tek kurtuluşu Regine'de görmektedir. *“O zaman açıkça anladım ki, benim kurtarıcım o olacak”* (Ibsen, 2014: 65) diyen Oswald repliklerinde sürekli bu düşüncesini tekrarlar.

“OSWALD- (Yerinde fırlar) Anne, Regine benim tek kurtuluş umudumdur.

BAYAN ALVING- (Ayağa kalkar) Ne demek istiyorsun?

OSWALD- Bu ruhsal bunalımlarım... Yalnız başıma bunlara dayanamıyorum” (Ibsen, 2014: 63).

Geçmişin yeniden temsilinde Oswald ve Regine arasında daha büyük bir engel vardır. İkisi de kardeştir. Bayan Alving geçmişin yeniden tekrar etmemesi için ikisini özgür bırakıp, gerçekten istiyorlarsa evlenmelerine izin verebileceğini söyler (Ibsen, 2014: 45). Elbette ki toplumsal normlar buna izin vermeyecektir. Oswald ve Regine kardeş olduklarını öğrenince; Regine annesi Jonanne'den farklı olarak kendisi evi terk eder. Regine için bir umut vardır. Fakat o umut gerçekleşmezse sonu annesi gibi olacaktır. Bir zamanlar Bayan Alving'in yaptığı gibi Rahip Manders'tan yardım isteyecek ve istediklerine ulaşamazsa annesinin yaptığı seçimi tekrarlayacaktır.

“BAYAN ALVING- *Regine, bir yuvaya ihtiyacın olursa, bana gel.*

REGİNE- *Hayır, teşekkür ederim, Bayan Alving. Rahip Manders benimle ilgilenecek. Eğer durumum kötü olursa gideceğim yeri ben biliyorum.*

BAYAN ALVING- *Hangi yermiş orası?*

REGİNE- *“Mabeynci Alving’in Yeri”*

BAYAN ALVING: *Şimdi net olarak görüyorum Regine, kendini adeta uçuruma atacaksın demektir”*(Ibsen, 2014: 79-80).

Oyunun genç kahramanları Oswald ve Regine geçmişi tekrar etmek zorunda kalır. Karakterleri özgür seçimlerden alkoyan başta geçmiş olmak üzere birçok zincir vardır. Ibsen, doğal ve toplumsal güçler karmaşasını bir bütün olarak görür; oyunlarında söz ile davranış, irade ve eylem arasındaki çelişkiyi gözler önüne serer. En önemlisi sahneye taşıdığı çelişkinin nedenlerine odaklanmasıdır (Şener, 2006: 178). Ibsen’in oyunlarında çatışmalar dış aksiyon yerine karakterlerin iç dünyalarında; şimdiden daha çok geçmişte yoğunlaşmaktadır. Geçmiş motifi, karakterlerin bu noktaya nasıl geldiklerini, hangi eylemleri neden yaptığını anlamamızı, onların ikilemlerine doğrudan dâhil olmamızı sağlamaktadır.

Sonuç

Henrik Ibsen oyunlarında retrospektif tekniği başarıyla kullanmış bir yazardır. Ona ün kazandıran, büyük tartışmalara yol açan oyunlarında geçmiş motifinin ağırlık taşıdığı görülmektedir. Geçmiş motifinin öyküyü, kişileştirmeyi, karşıtlıkları beslediği ve aksiyonun ilerlemesine doğrudan katkı sağladığı görülmüştür. Ibsen’in bazı oyunlarında geçmişin gerçeği içinde barındırması olumlu gibi görünse de geçmiş karakterlere yalnızca yıkım getirmektedir. Yazarın yaşadığı yüzyılda genetik ve kalıtım üzerine bilimsel gelişmeler mevcutsa da ancak 1980’lerde adını almış bilimsel bir yöntemin, Psikosoybilimin, izlerini oyunda görmek karakterlerde yaratılan psikolojik derinliği bize göstermektedir. Ibsen, sadece şimdi’de eyleyen karakterler yaratmamıştır. Onların atalarını da sahneye taşımıştır.

Görmediğimiz bir geçmişte var olan birçok karakter oyunda aslında vardır. Geçmiş, karakterlere acıdan başka bir şey getirmese de sahnede hayaletler kol gezse de; geçmiş motifi, dramatik yapıda, oyun kişilerini yaşayan bir karakter yapan en önemli elemandır.

Kaynakça

Brockett, O. (2000) Tiyatro Tarihi. (Çev. İnönü Bayramoğlu). Ankara: Dost Yay. 2. Cilt.

Ejder, E. (2016, Aralık). Ibsen ve Retrospektif Dram. Mimesis Tiyatro/ Çeviri-Araştırma Dergisi. Elde edilme tarihi: 29 Nisan 2019, <http://www.mimesis-dergi.org/2016/12/ibsen-ve-retrospektif-dram>

Erez, E. (2014, Mart). Nietzsche: İnsan Belleğinin Dinmeyen Acısı ve Mutsuzluğu. Elde edilme Tarihi: 6 Nisan 2019. <http://www.edebiyathaber.net/nietzsche-insan-belleğinin-dinmeyen-acisi-ve-mutsuzlugu-emek-erez>

Güçbilmez, B. (2007). “Ibsen’den Beckett’e Belleğin Temsili”. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı: 23, s. 127.

Hossein, A. (2016) Henrik Ibsen’s Ghosts: A Critical Study of Hereditary Genetics, Hereditary Genet, Cilt: 5, Sayı: 1. s.1.

Ibsen, H. (2014). Hayaletler. (Çev. T. Yılmaz Öğüt). İstanbul: Mitos Boyut Yay.

Ibsen, H. (2013). Rosmerler. (Çev. T. Yılmaz Öğüt). İstanbul: Mitos Boyut Yay.

Ibsen, H. (2015). Toplu Oyunları 3. (Çev. Meriç Gök). İstanbul: Mitos Boyut Yay.

Ibsen, H. (2006). Ibsen Oyunları/ bir/ Denizden Gelen Kadın/ Biz Ölüler Uyanınca. (Çev. Beliz Güçbilmez- Ümmühan K. Güneş). Ankara: Deniz Yay.

Ibsen, H. (2007). Ibsen Oyunları/iki/ Nora: Bir Bebek Evi/ Hedda Gabler/ Rosmersholm. (Çev. Beliz Güçbilmez- Ümmühan K. Güneş). Ankara: Deniz Yay.