

MİKRO-POLİTİKTE N MAKRO-POLİTİĞE: HAROLD Pİ NTER OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Melike Saba AKIM*

I.

İngiliz oyun yazarı Harold Pinter (1930-2008), yazarlık kariyerinin ilk yıllarında oyunlarının politik olmadığını söylerken, ilerleyen yıllarda bunun tam aksini söyleyecektir. Öyle ki; Pinter, artık oyunlarının her dönem politik olduğu vurgusunda oldukça ısrarcıdır; fakat daha ziyade yazarın 1980 sonrası son dönem oyunları politik olarak kategorize edilir. Genel eğilim, Pinter'in yazım yaşamını üç ayrı dönem üzerinden değerlendirmektir. Buna göre, yazarın 1957-1968 yılları arasında yazdığı erken dönem oyunları "tehdit komedisi" olarak;¹ 1968 - 1980 yılları arasında yazdığı orta dönem oyunları "bellek oyunları" olarak;² 1980 yılından ölümüne dek geçen zamanda yazdığı son dönem oyunları ise "politik oyunlar"³ olarak etiketlenir. Pinter'in son dönem oyunları 'politik' olarak anılmaktadır; çünkü artık yazarın siyasi tavrı, oyunlarının konu ve biçimini belirleyen en temel unsura dönüşmüştür. Bu siyasi tavır, oyunlara hiçbir dolayım olmaksızın yansımakta ve erken dönem oyunlarındaki metaforik anlatım bu kez çok daha doğrudan bir ifade kazanarak 1980 sonrası oyunlarında 'politik bir ses' olarak yükselmektedir. Diğer bir deyişle, yazarın 1980 sonrası oyunları, ilk ve orta dönem oyunlarına oranla artık 'açıkça' politiktir. Bu aşamada 'açıkça' ifadesi önem kazanıyor; çünkü bu ifade yazarın 1980

* Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Tiyatro Eleştirme Ligi ve Dramaturji Bölümü

¹ Pinter'in erken dönem oyunları ile birlikte anılan "tehdit komedisi" (comedy of menace) etiketi ilk kez 1958 yılında eleştirme Irving Wardle tarafından, oyun yazarı David Campton'un *The Lunatic View: A Comedy of Menace* isimli oyunundan ödünç alınarak kullanılmış, sonrasında bu kullanım yaygınlaşmıştır. Detaylı bilgi için bkz. **Susan Hollis Merritt**, *Pinter in Play: Critical Strategies and the Plays of Harold Pinter*, Duke University Press, Durham&London, 1990, p. 225.

² Detaylı bilgi için bkz. Michael Billington, "Pinter: Passion, Poetry, Politics", in *Europe Theatre Prize—X Edition (conferencebook)*, Turin, 10–12 March 2006. Retrieved 29 January 2011, cf: Billingtonchap. 29.

³ Detaylı bilgi için bkz. Susan Hollis Merritt, *Pinter in Play: Critical Strategies and the Plays of Harold Pinter*, Duke University Press, Durham&London, 1990, pp. xi - xv and pp. 170 - 209.

öncesi oyunlarında da, açıkça olmasa da politik bir ton olduğuna işaret etmekte. Pekiyi bu durumda Pinter'in 1980 öncesi oyunlarına özgü ve 1980 sonrasında yazdığı oyunlarına oranla daha örtük bir biçimde hissedilen bu politik tondan kasıt nedir? Başka bir şekilde söyleyecek olursak, ne türden bir bakışla yaklaşıldığında yazarın ilk ve erken dönem oyunlarındaki yapılanma (dil ve biçimsel özellikler) politik olarak okunabilir? Takip eden iki bölümünde bu soruların cevapları aranacaktır. Böylelikle, yazarın 1980 öncesi erken ve orta dönem oyunlarına içkin politik nüvenin postmodern düşünce ekseninde okunduğunda başlı başına politik bir sorgulama olarak açığa çıktığı iddia edilecektir. Çalışmanın son bölümünde ise yazarın 1980 sonrası oyunlarındaki 'açıkça' politik tavır yine postmodern düşünce ekseninde ele alınacaktır.

II.

Politik Olanın Başladığı Yer: *Kişisel Olan Politik*tir ya da Tam Ters

Yukarıda, Harold Pinter'in 1980 yılı sonrasında yazdığı oyunların genellikle 'politik' olarak anıldığını; çünkü artık yazarın siyasi tavrının, oyunlarının konu ve biçimini belirleyen en temel unsura dönüştüğünü söylemişim. Yazarın 1980 sonrası oyunlarında görülen bu politik yapılanma, erken ve orta dönem oyunlarına oranla her açıdan çok belirgindir. Buna rağmen Pinter, yazarlık kariyerinin ilerleyen yıllarında oyunlarının salt 1980 sonrasında değil, her daim politik olduğunu iddia edecektir ve bu hususta pek de haksız sayılmaz; çünkü ilk ve orta dönem oyunlarının lokomotiflerinden olan 'belirsizlik' ögesi, bu oyunlardaki politik nüveyi de gizil kılar. Karakterlerin saklı duyguları, tehlikeli sırları, yok saydıkları olaylar, hatırlamak istemedikleri anılar her şeyi muğlak bir zemine taşır. Neyin doğru ve neyin yanlış olduğunun gittikçe belirsizleştiği bu muğlak zeminde Pinter, bir oyun yazarı olarak 'gerçek ve gerçek olmayan' arasındaki kaygan zeminle ilgilenmektedir:

Gerçek ve gerçek olmayan arasında çok belirgin bir ayrım yok, ya da doğru ve yanlış arasında. Bir şey mutlaka doğru ya da yanlış olmak zorunda değil; bir şey hem doğru hem de yanlış olabilir.⁴

⁴ Harold Pinter, Nobel Lecture: Art, Truth & Politics, 2005, retrieved from Nobel Media AB Web., (2013, Jul 4), http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/literature/laureates/2005/pinter-lecture-e.html (Çeviri bana ait.)

1980 öncesi Pinter oyunlarında karakterler, gerçeğin açığa çıkması olasılığından doğan tehlikenin baskısı altında, birbirleriyle ve dolayısıyla aklı olan gerçeği bilmek/hatırlamak/öğrenmek ihtimaliyle yüzleşirler. Oyunların çatışması, karakterler arasındaki bu yüzleşmenin birer güç gösterisine dönüşmesi üzerinden şekillenir. Oyunlardaki politik nüve ise gerçek ve gerçek olmayan arasındaki tehlikeli sınır üzerinde ‘gücü muhafaza etme’ derdine düşen karakterlerin diyaloglarında saklıdır. Tam da bu yüzden, Austin Quighey, Pinter’in erken dönem oyunlarındaki politiklik ile “kişisel olan politiktir” sloganı arasında bir analogi kurar.⁵ Karakterlerin gerçeği gizlemeye ya da onu açığa çıkarmaya yönelik savaşımından doğan laf dalaşı haklı-haksız, güçlü-zayıf dengelerinin altını oyarken; ağızlarından çıkan her söz, atılan her adım politik birer hamleye dönüşür. Pinter karakterleri, politik davranmak konusunda ustadırlar: Gücü ve kontrolü yitirmemek adına yeri gelir uzun sessizliklere sığınır; yeri gelir durmaksızın konuşurlar. Belki de bu yüzden, Quighey bu oyunlarda kişisel olanın politik oluşundan ziyade, politik olanın kişisel olduğunu öne sürer.⁶ Bu noktada “politik davranmak” ifadesinin dilimizdeki çifte anlamından da faydalanarak diyebilirim ki; Pinter oyunlarında karakterler ‘kişisel’ olanı gizlemek ya da açığa çıkarmak adına, kelimenin tam anlamıyla politik davranmak durumundadırlar.⁷ Dolayısıyla; bu dönem Pinter oyunlarında kişisel olan hiç şüphesiz politiktir ve politik olmak -kaçınılmaz olarak- kişisel bir tutumdur.

Peki Austin Quighey, Pinter oyunlarında politik olanın kişisel olduğunu iddia ederken tam olarak ne demek istemektedir? Meseleye bir diğer analogiyle yaklaşalım: Pinter’in ilk ve orta dönem oyunlarındaki politik nüve, karakterler arasındaki ilişkilerde başlar; oyunların tansiyonu karak-

⁵ Austin Quighey, “Pinter, Politics and Postmodernism (1)”, in P. Raby, *The Cambridge Companion to Harold Pinter*, Cambridge University Press., Cambridge, 2009, s. 8.

⁶ Austin Quighey, a.g.e., s. 10.

⁷ Gündelik dilde “politik davranmak” deyişini TDK belli “bir amaca ulaşmak için uzlaşmaya, iyi geçinmeye önem vererek hareket etmek” olarak açıklıyor. Pinter oyunlarında karakterler açığa çıkarmak ya da gizlemek istedikleri gerçek uğruna ‘yerine göre’ davranmaktadırlar.

(TDK, politik davranmak: http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5421d75dd02216.55154443)

terler arasındaki gerilimin faşizan boyutlara varmasıyla yükselir; çünkü Ingeborg Bachmann'ın sözleriyle, “faşizm iki insan arasındaki ilişkide başlar”.⁸ Üstelik sözünü ettiğimiz bu faşizan gerilim, örneğin **Sevgili** (1962), **Eve Dönüş** (1964), **Eski Günler** (1971), **Aldatma** (1978) gibi kimi Pinter oyunlarında daha çok karakterler arasındaki gündelik diyaloglarda belirirken; **Oda** (1957), **Doğum Günü Partisi** (1957), **Git-Gel Dolap** (1959)⁹ gibi kimi oyunlarında da bir durum, bir olay veya bir karakter yoluyla somutlanır. **Oda**'nın finalinde beliren siyahi kökenli ve gözleri görmeyen Riley'nin yaşlı Bert'i öldüresiye dövmesi, **Doğum Günü Partisi**'nde Goldberg ve McCann isimli iki yabancıdan Stanley'e uyguladıkları ağır psikolojik şiddetin oyun sonunda onu zorla evden götürmeleriyle sonuçlanması ya da **Git-Gel Dolap**'ın finalinde iki kiralık katilin birbirlerine doğrulttuğu silahlar karakterler arasındaki gerilimin somutlaşmasının örnekleridir.

Quighey'in sözlerine geri dönecek olursak, bu durumda asıl politik olanın kişisel ilişkilere içkin olduğu görülüyor; çünkü Pinter oyunlarında kişiler arası ilişkiler somut birer güçler savaşına dönüşür ve nihayetinde –dolaylı ya da doğrudan– faşizan boyutlara varır. “Faşizm iki insan arasındaki ilişkide başlar” analojisi ile devam edelim: Bachmann, bu sözlerinin öncesinde şöyle söylemektedir: “Faşizm, atılan ilk bombalarla başlamaz, her gazetede üzerine bir şeyler yazılabilecek olan terörle de başlamaz.”¹⁰ Bu noktadan hareketle denilebilir ki; 1980 öncesi oyunlarında Pinter, faşizmin başladığı yerle, kişisel olandan, ikili ilişkilerden türeyen güç dalaşısıyla ilgilenmektedir; fakat 1980 sonrası oyunlarında bu kez faşizmin başladığı yerle değil, varabildiği ve vardığı yerler ile ilgilenecektir.

Harold Pinter'in, bir oyun yazarı olarak, esasında ‘gerçek ve gerçek olmayan’ arasındaki kaygan zemini araştırdığını söylemişim. Konuyla ilgili olarak yazar, 2005 yılındaki Nobel konuşmasında şöyle söyler:

⁸ Ingeborg Bachmann, **Wir müssen wahre Sätze finden ‘Gespräche und Interviews’**, Piper, München, 1983, s. 144.

⁹ Parantez içindeki tarihler oyunların yazım yılı değil, yayınlanış yılı göz önünde tutularak verilmiştir.

¹⁰ Ingeborg Bachmann, **a.g.e.**, s. 144.

1958 yılında şöyle yazmışım: “Gerçek ve gerçek olmayan arasında çok belirgin bir ayrım yok, ya da doğru ve yanlış arasında. Bir şey mutlaka doğru ya da yanlış olmak zorunda değil; bir şey hem doğru hem de yanlış olabilir.” Bu iddiamı hala mantıklı buluyorum ve hala gerçeğin ifşasını sanat yoluyla açığa çıkarmaya çalışıyorum. Dolayısıyla, evet bir yazar olarak buna katlanabilirim fakat bir yurttaş olarak bunu yapamam. Bir yurttaş olarak sormalyım: Doğru nedir? Yanlış nedir?¹¹

Bu sözleriyle neyi kastettiğinin sorulduğu bir röportajındaysa şunları söyler:

[...] yaşadığımız gerçek, fildi ve somut dünyada, bana göre, doğru ve yanlış arasındaki ayrımı görmek çok kolay. Bize söylenen pek çok şey aslında yanlış. Ve gerçek, bütünüyle gizli ve tüm bu doğrultuda gizli gerçeğin açığa çıkarılması, sunulması ve onunla yüzleşilmesi gerekiyor.

[...] Bence bize çoğunlukla yalan söyleniyor. Ya da yalan söylenmediği zaman bir sürü zıvalık sıralanıyor. Demokrasilerimizin esas propagandası açıkça riyakârlık. Kimi kandırıyorlar? Sorun, korkunç sayıda insanı kandırabiliyor olmaları. Bu korkunç bir şey.¹²

Nihayetinde, 1980 sonrası Pinter oyunları, yazarın gerçek ve gerçek olmayan arasındaki farkın aslında ‘görünür kılınabilir’ olduğunu düşünmeye başlamasının bir sonucu olarak; açıkça politikleşir. Dolayısıyla, önceki oyunlarında örtük bir biçimde hissedilen politik ton, artık oyunların merkezindedir; ton olmaktan çıkmış ve yüksek bir sese, hatta öfkeli bir haykırışa dönüşmüştür. Bu sebeple; 1980 sonrası oyunlarda açıkça hissedilen bu politik haykırış çoğunlukla modern anlamda bir tekselilik olarak okunmuştur. Çoğunlukla diyorum; çünkü Mireia Aragay, Drew Milne, Austin Quighey gibi bazı eleştirmenler, yazarın 1980 sonrası oyunlarına postmodern bir bakışla yaklaşacak ve bu oyunlardaki politik haykırışın postmodern anlamda bir çokselilik olarak okunabilirliğine dikkat çekeceklerdir.

¹¹ Harold Pinter, **Nobel Lecture: Art, Truth&Politics, 2005**, retrieved from Nobel Media AB Web, (2014, Feb 9), http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/literature/laureates/2005/pinter-lecture-e.pdf, s. 1. (Çeviri bana ait.)

¹² Anne-Marie Cusac, **Harold Pinter Interview**, retrieved from The Progressive Magazine, (2001, March), <http://www.progressive.org/mag/pinter.html>, s. 1. (Çeviri bana ait.)

Benzer yaklaşımlarla Pinter oyunlarını değerlendiren kimi araştırmacılar¹³ ise yazarın ilk dönem oyunlarını da ziyadesiyle politik bulduklarından olsa gerek, 1980 sonrası oyunlarını “politik oyunlar” olarak değil, “*açıkça politik* oyunlar” olarak anmaya özen gösterirler.

Takip eden bölümde, yazarın 1980 öncesi oyunlarını dil ve karakterler üzerinden kurulan belirsizliğin ‘mutlak gerçeği’(!) görecelendirmesi üzerinden okuyacak ve yazarın dil kullanımının, dolayısıyla ilk ve orta dönem oyunlarının da postmodern anlamda bir politik sorgulama içerdiğinden söz edeceğim. Bir sonraki bölümdeyse; yazarın 1980 sonrası oyunlarında dil kullanımının değişmediği ve bu yüzden aynı postmodern sorgulamanın sürdürülebileceği düşüncesinden hareketle, biraz önce sözünü ettiğim bu oyunlardaki politik haykırışın postmodern bir çoksesliliğe ne şekilde teka-bül ettiğini açıklamaya çalışacağım.

III.

Düzensiz Bir Yapı Olarak Dil: Gerçekliğe Dair Müphem Olasılıklar

Harold Pinter oyunlarındaki gerçek-sahte sorgulaması, yazarın dili kullanış biçiminde ayrıca belirginlik kazanır. Yazar, dil ve gerçeklik arasındaki bağın ne ölçüde güvenilir olduğunu irdelemektedir. Düzenli bir yapı olarak dil, bir bütün olarak gerçekliği yansıtmaya vakıf mıdır; yoksa düzensiz bir yapı olarak gerçekliğin çeşitlemelerini mi üretmektedir? Pinter bir söyleşisinde dildeki yapılanma ve gerçeklik yapılanmasının paralel bir hatta hareket edip etmediğini sorgularken¹⁴, esasında Mireia Aragay’ın da dediği gibi, postmodernizmin dil ile girdiği hesaplaşmaya benzer türden bir tutum içerisinde dir.¹⁵

¹³ Marc Silverstein, Mary F. Brewer, David Pattie, Michael Patterson, Varun Begley, Austin Quigley, Marc Shaw, Mireia Aragay, Mary Luckhurst, John Stokes, Drew Milne, Yael Zarhy-Levo, Juliet Rufford gibi eleştirmenler 1980 sonrası Pinter oyunlarına ‘açıkça politik’ demeye özen gösteren isimlerden yalnızca bir kaçıdır.

¹⁴ Harold Pinter, ‘**Oh, Superman**’, **broadcast for Opinion**, Channel 4, 31 May 1990, retrieved from *Various Voices: Prose, Poetry, Politics 1948–1998*, Faber, London, 1998, p.182.

¹⁵ Mireia Aragay, “**Pinter, Politics, and Postmodernism (2)**”, in P. Raby, *The Cambridge Companion to Harold Pinter*, Cambridge, Cambridge University Press, 2009, s. 283.

Bilindiği gibi postmodernist düşünce, dili ‘bir söylem türü’ olarak kabul eder ve dilin dış dünyayı anlamlandırma aşamasında üretken, dolayım-layıcı bir belirleyen olduğunun altını çizer. Buna göre; merkezin olmadığı ve tam da bu yüzden çok merkezli kabul edilen bir anlam dünyasında dil, her şeyi belirleyen bir özneymişçesine rastgele anlamlar üretir. “Düşünceyi örten” dil (Wittgenstein¹⁶) yapısal olarak kaypaktır; kesin ve tutarlı bir gösterilene sahip olmadığından mutlak bir anlamı ihtiva etmez, aksine anlamı geçici ve dolayısıyla da belirsiz kılar (Derrida). Gerçeğe ulaşmak, dil oyunlarının sınırsız çoğulluğu sebebiyle imkânsızdır (Lyotard¹⁷). Dolayısıyla denilebilir ki; postmodernist düşünceye göre düzensiz bir yapı olarak dil, gerçeği şeffaf ve objektif bir pencereden göstermeye muvaffak değildir. Çünkü ‘bir söylem türü’ olarak dil, güce dayalı ilişkileri tekrar tekrar üretmekte; böylelikle gerçek; ‘dil söylemi’ ve güce dayalı ilişkiler tarafından eğilip bükülmekte, sonsuz sayıda görece gerçekler türetilmektedir.¹⁸

Bu noktadan hareketle; Pinter oyunlarında dilin mutlak bir gösterilene sahip olmayışı sebebiyle gerçekliği muğlak kıldığından söz edilebilir: oyunlardaki diyaloglar mutlak gerçeği yansıtmamaktadır. Örneğin 1957 tarihli **Doğum Günü Partisi**’nde, Stanley’nin doğum gününün gerçekten o gün olup olmadığı oyun boyunca belirsizdir. Meg, o gün Stanley’nin doğum günü olduğunu iddia ederken; Stanley her fırsatta aksini iddia eder:

MEG: *Bugün senin doğum günün, Stan. Akşama kadar bundan kimseye söz etmeyeceğim.*

STANLEY: *Hayır değil.*

MEG: *Evet, öyle. Sana bir hediye aldım. (Büfeye gider, paketi alır ve onun önüne gelecek şekilde masanın üzerine bırakır.) İşte. Hadi, aç.*

STANLEY: *Nedir bu?*

MEG: *Hediyen.*

¹⁶ Ludwig Wittgenstein, **Tractatus**, çev. O. Arıoba, YKY, İstanbul, 2002, s. 45

¹⁷ Jean François Lyotard, **Postmodern Durum: Bilgi Üzerine Bir Rapor**, Vadi Yayınları, Ankara, 2000, s. 33.

¹⁸ Mireia Aragay, “**Pinter, Politics, and Postmodernism (2)**”, in P. Raby, The Cambridge Companion to Harold Pinter, Cambridge, Cambridge University Press, 2009, s. 284.

STANLEY: *Bugün benim doğum günüm değil, Mag.*

MEG: *Elbette doğum günün. Hediyeni aç.¹⁹*

Benzer bir biçimde, 1960 tarihli **Kapıcı** adlı oyunda Davies'nin gerçek adının ne olduğuna dair belirsizlik, oyun boyunca sürmektedir. Davies herkesin onu "Bernard Jenkins" adıyla tanıdığını; ama gerçek adının "Mac Davies" olduğunu iddia eder. Oyunun sonlarına doğru, aslında kim olduğunu açıklaması için diğer karakterlerce yapılan şiddetli ısrarlara rağmen gerçeğe ulaşamaz. Dil, yazarın geç dönem oyunlarında da gerçekliği muğlaklaştırmaya devam etmektedir. Örneğin; 2000 tarihli **Kutlama**'da, "Garson"un ağzından dökülen tüm sözler tam anlamıyla bir muammadır:

GARSON: *Biraz önce T.S. Eliot'la ilgili konuşmanıza kulak misafiri oldum da.[...] Büyükbabamın T.S. Eliot'ı çok yakından tanıdığımı bilmek istersiniz diye düşündüm.*

[...] *Yani, çok yakın arkadaş olduklarını iddia etmiyorum. Büyükbabam onun için sıradan birçok tanıdıktan daha öte bir arkadaştı. Aslında büyükbabam Ezra Pound, W. H. Auden, C. Day Lewis, Lois MacNeice, Stephen Spender, George Barker, Dylan Thomas gibi birçok kişiyi de tanırdı ve birkaç yıl daha geriye giderseniz ihtiyarlığında D. H. Lawrence, Joseph Conrad, Ford Madox Ford, W. B. Yeats, Adous Huxley, Virginia Woolf ve Thomas Hardy gibi kişilerin de kadeh arkadaşıydı.²⁰*

[...]

Şey, biraz öncesinde bu insanların Avusturya-Macaristan İmparatorluğu hakkında söz ettiklerine kulak misafiri oldum da, acaba büyükbabam hakkında bir şey duyup duymadıklarını merak ettim. Büyükbabamın Arşidük'ün kendisiyle inanılmaz derecede dostluğu vardı ve Benito Mussolini ile çay içmişliği vardı. Hep beraber, Winston Churchill dâhil poker oynarlardı.²¹

Gerçeklerin söylenip söylenmediğine dair örnekler çoğaltılabilir: 1971 tarihli "Eski Günler"de Anna ve Deeley aynı güne ait anılarını farklı şekillerde anlatmaktadır. Söz gelişi Deeley'e göre o gün sinemada kendinden başka yalnızca bir kişi daha vardır, o da ilk kez o gün gördüğü karısı Ka-

¹⁹ Harold Pinter, "**The Birthday Party**", in Harold Pinter: Plays 1, Faber and Faber, London, 1996, ss. 29-30. (Çeviri bana ait.)

²⁰ Harold Pinter, **Kutlama**, çev: İbrahim Yerebakan, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2000, ss. 42-43.

²¹ Harold Pinter, **a.g.e.**, s. 65.

te'dir. Fakat Anna, o gün sinemaya Kate'le beraber kendisinin de gittiğini söyler; dolayısıyla o gün sinemada yalnızca iki kişinin mi, yoksa aslında üç kişinin mi olduğu bilinmemektedir. Benzer bir biçimde, 1996 tarihli "Küller Küllere" oyununun sonunda Rebecca'nın bir toplama kampındaki kadın ile bebeğine dair anlattığı hikâyenin, aslında kendi hikâyesi olup olmadığı belirsizdir. Üçüncü tekil kişi ağzından anlatmaya başladığı hikâye birinci tekil kişi ağzıyla devam etmektedir. Tam kendisinden ve bebeğinden söz ettiği düşünölmeye başlanmışken, oyun Rebecca'nın bir bebeğinin olmadığına dair sayıklamalarıyla sonlanır. Dolayısıyla; anlatılanların bir göstereni bulunmamaktadır.

Pinter'in dil kullanımına ilişkin bu durum 1975 yılında yayınlanan "**The Pinter Problem**" adlı kitapta Austin Quigley tarafından derinlemesine ele alınır.²² Quigley, Pinter oyunlarında karakterlerin kullandığı dilin, güç ilişkilerinin karmaşık yapısını ve bundan doğan belirsizlikleri başarıyla yansıttığını söyler ve oyunlardaki dilin bu işlevini *karşılıklı ilişkili* (interrelational) olarak tanımlar.²³ Böylelikle; Pinter'in kullandığı dil tam da gerçekliği doğrudan yansıtmayı ve esasında gerçekliğin sonsuz sayıda çeşitlemelerini türettiği için her türlü olasılığı bünyesinde barındıran bir belirsizliği ortaya koyar. Pinter oyunlarına has bu belirsizlik atmosferi, postmodern düşünce ekseninde okunduğunda başlı başına politik bir sorgulama olarak açığa çıkmaktadır. Marc Silverstein ve Mireia Aragay gibi yakın dönem Pinter eleştirmenleri, tıpkı Austin Quigley gibi, yazarın dil kullanımından hareket ederek gerek erken dönem gerekse son dönem Pinter oyunlarının postmodern okumalara olanak tanıdığıнын altını çizerler. Mireia Aragay, özellikle erken dönem Pinter oyunlarındaki postmodern politik tavrın üzerinde durur.²⁴ Marc Silverstein'a göre ise –şimdiye dek değindiklerime benzer gerekçelerle- 1980 öncesi ya da sonrası tüm Pinter oyunları postmodern anlamda bir politik nüveye sahiptir.²⁵ Bir sonraki

²² Austin Quigley, **The Pinter Problem**, Princeton University Press, Princeton, 1975.

²³ Mireia Aragay, "**Pinter, Politics, and Postmodernism (2)**", in P. Raby, *The Cambridge Companion to Harold Pinter*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009, s. 284.

²⁴ Detaylı bilgi için bkz. Mireia Aragay, "**Pinter, Politics, and Postmodernism (2)**", in P. Raby, *The Cambridge Companion to Harold Pinter*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009.

²⁵ Detaylı bilgi için bkz. Marc Silverstein, **Harold Pinter and the Language of Cultural Power**, Associated University Presses, Inc., Cranbury, London and Canada, 1993.

bölümde, yazarın üslubundaki kırılmaya ve sözü edilen bu politik tonun mikro bir düzeyden makro bir seviyeye taşınmasına değineceğim; çünkü böylesi bir değişime, yani yazarın 1980 sonrası ‘açıkça politik’ oyunlarına yakıştırılan makro-politik sıfatına rağmen, bu oyunların ne türden gerekçelerle postmodern anlamda çoksesli bulunabildiği sorusu bu aşamada önem kazanmaktadır.

IV.

Mikro-politikten Makro-politiğe: HaroldPinter’in ‘Açıkça Politik’ Oyunlarında Postmodern Söylem

Hassas olduğum konu, her insan ilişkisinin bir dereceye kadar bir iktidar ilişkisi olması gerçeğidir. Bizler süregelen bir stratejik ilişkiler ortamında hareket ediyoruz. (MichelFoucault)²⁶

Makro güçler “yalnızca iktidarın en son büründüğü biçimlerdir” (Michel-Foucault)²⁷

Pinter’in 1980 sonrası yazdığı ‘açıkça politik’ oyunlarında önceki dönem oyunlarındaki lokal yapılanmaya rastlanmaz. Özellikle yazarın “tehdit komedisi” olarak anılan erken dönem oyunları tek bir odada geçmekte; dışarıya açılan kapılar olası bir dışsal tehdidin temsili olarak, odanın içerisi ise tehlikeye karşı sığınılan alan olarak sembolleşmektedir. Örneğin yazarın 1957 tarihli tek perdelik oyunu **Oda**’da, büyük bir evin içindeki tek göz bir odada yaşayan yaşlı bir çiftin öyküsü anlatılır. Dışarı her daim soğuk ve karanlıktır. Oyun sonunda dışarıdan gelen siyahi yabancı ise yaşlı çiftin korunaklı alanınsızan tehlikeyi, dışarıdan gelebilecek olan kötücül şiddeti temsil eder. Martin Esslin’in de belirttiği gibi; oda, oyunun merkezi ve temel imgesi olarak erken dönem Pinter oyunlarının yinelenen motiflerinden biridir: “bir sahne, iki kişi, bir kapı; tanımlanmayan bir korku ve beklentinin şiirsel bir imgesi.”²⁸ Yazarın “bellek oyunları” olarak anılan orta dönem oyunlarında da oda motifi üzerinden sürdürülen bu lokal yapılanma devam eder. Tüm bu oyunlar küçük bir odadan ibaret sınırlı bir alanda

²⁶ Michel Foucault’dan aktaran, Steven Best & Douglas Kellner, **Postmodern Teori**, Ayrintı Yayınları, İstanbul, 1998, s. 76.

²⁷ Michel Foucault’dan aktaran, Steven Best & Douglas Kellner, **a.g.e.**, s. 73.

²⁸ Martin Esslin, **Absürd Tiyatro**, Dost Kitabevi, Ankara, 1999, s. 185.

geçerken; dilin bir önceki bölümde sözünü ettiğimiz kaypak ve istikrarsız yapısı diyalogları şüpheli kılar. Böylelikle tüm sosyal yapılanmaların güvensiz zemini lokal bir düzeyde vurgulanmış olur. Yazarın ‘açıkça politik’ oyunlarındaysa dilin bir önceki bölümde sözünü ettiğim *karşılıklı ilişkili* (interrelational) yapısı sürmektedir; fakat mikro seviyedeki politik ifade alanı genişlemiş ve makro bir seviyeye taşınmıştır.

Ne var ki, makro ön eki alan her türden ifade postmodern söylemin aksine bir yönelimi işaret eder: postmodern düşüncede büyük söylemler yerini yerel söylemlere, kitlesel kültür politikaları yerini kimlik politikalarına, merkezi ideolojiler yerini demokratik anarşiye bırakmıştır. Pinter’ın 1980 sonrası oyunlarının ‘açıkça politik’ bir ifadeye bürünmüş olması, doğal olarak ilk etapta yazarın estetiğinin postmodern düşünceyle uyumsuz bir yöne evrildiğini düşündürür. Oyun konuları, hiçbir dolaylama olmaksızın açıkça siyasal mesajlar içermektedir. Yazar, insan haklarının ihlali, işkence, tecavüz gibi meseleleri tüm çıplaklığıyla konu edinmekte ve çağımızın sözde demokrasi anlayışını keskin bir dille eleştirmektedir. Örneğin **Dağ Dili** (1988) adlı oyunda, yaşadıkları coğrafyada ana dilini kullanması yasaklanan bir etnik azınlığa devlet eliyle uygulanan faşizm açıkça gözler önüne serilir. **Bir Tek Daha** (1984) adlı oyunun konusu ise anne, baba ve oğuldan oluşan üç kişilik bir ailenin kimliği belirsiz kişilerce uğradığı işkencedir. **Yeni Dünya Düzeni** (1991) adlı oyundaysa yine kimliği belirsiz iki yabancıların karşılardaki gözleri bağlanmış adama yapmak üzere oldukları işkence konu edilmektedir. Bu oyunlarda artık “yazarın yüzyılımızın son çeyreğinde tanık olduğu siyasal, toplumsal olaylardan ve daha önemlisi kendi kişisel izlenimlerinden kesitler görmek olasıdır.”²⁹ Buna rağmen, bu oyunlardaki politik tonun tek ya da belirli bir ideolojik sisteme karşılık gelmediğini vurgulamalıyız. Artık konu edilen durumlar insanlığa dair daha genel sorunlardır; fakat bu durumlar hiçbir spesifik kurum veya yapılanma üzerinden ele alınmaksızın; isimsiz hapisaneler, işkence koridorları, sorgu odaları gibi mekanlarda verilmektedir. Diğer bir deyişle; yazarın 1980’e dek kişisel ilişkiler üzerinden ele aldığı güç savaşlarını, yerini *Foucaultyen*³⁰ anlamda bir gücün eleştirisine bırakmıştır. Yanı sıra,

²⁹ İbrahim Yerebakan, “**Harold Pinter: Yaşam ve Sanat Serüveninden Yansımalar**”, Kutlama, Mitoş Boyut Yayınları, İstanbul, 2000, s. 13.

³⁰ Foucaultyen terimiyle, Fransız düşünür Michel Foucault’nun ‘güç’ yahut ‘iktidar’ın

oyunların hapishaneler gibi panoptik mekânlarda geçmesi de artık bu anlamda bir gücün eleştiriliyor oluşuna işaret eder.

Bilindiği gibi Foucault, toplumdaki yerleşik güç ilişkilerini ‘söylem’ analizi yaparak deşifre etme çabasındadır. Foucault’a göre ‘söylem’, güç ilişkileriyle örülmüş, tüm toplumu ve bireyleri şekillendiren, tüm yapılanmaları (dil, düşünce, gelenek vs.) kapsayan sarmal bir ağıdır. ‘Söylem’, her yerdedir ve güç ilişkilerini belirler; söyleme içkin güç de aynı şekilde kapsayıcı bir yapıdadır. Bu anlamda; güç, toplumun her yerine nüfus etmiştir; fakat bir kurum, bir yapı, bir aidiyet olmaktan öte, karmaşık durumları belirleyen bir öznedir. Best ve Kellner’e göre, 1970’li yıllardan itibaren Foucault, “modern iktidarın doğasını totalleştirici olmayan, temsil edici olmayan, anti hümanist şemalar içerisinde yeniden düşünmeye”³¹ başlamıştır ve iktidarın makro yapılarda “demir attığını ve doğası gereği baskıcı olduğunu bildiren tüm modern teorileri”³² reddetmektedir. Dolayısıyla gücü ve iktidarı, postmodern bir perspektifle, “dağılgan, belirlenmemiş, başkalaşabilen, öznesiz ve bireylerin bedenlerini ve kimliklerini oluşturan üretken”³³ bir yapı olarak tanımlar.

Pinter yazımına has ‘belirsizlik’ ögesi, başlangıçtan bu yana belirttiğimiz üzere, postmodern düşüncenin bu anlamda işaret ettiği ‘belirsizlik’ ile pek çok bakımdan örtüşmektedir. Pinter’ın –hem 1980 öncesi hem de 1980 sonrası– oyunları, modernite projesinin öngördüğü belirliliğin aksine; başı ve sonu belli olmayan, düzensiz, çok sesli bir biraradalığa ve bu dağınıklık yapının koşulladığı bir belirsizliğe işaret eder. 1980 sonrasının ‘açıkça politik’ oyunlarındaki farklılık, bu vakte dek kişiler arası ilişkilere içkin olarak, dolayısıyla; mikro-politik bir düzeyde takip edilebilen belirsizliğin daha büyük bir bütün içinde veriliyor oluşundadır. Örneğin; yazarın erken dönem oyunlarından **Git-Gel Dolap** (1959), vuracakları kişiyi bekleyen iki kiralık katilin, bekledikleri odadaki servis asansörü aracılığıyla yukarıdan bir takım tuhaf emirler alması üzerinden ilerler. İki katil arasındaki anlamsız diyaloglar ve yukarıdan gelen emirlerin artmasıyla gerginlik yük-

gündelik hayatta nasıl opere edildiği üzerine geliştirdiği perspektif kastedilmektedir.

³¹ Steven Best & Douglas Kellner, **Postmodern Teori**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1998, s. 69.

³² a.g.e., s. 69

³³ a.g.e., s. 69.

selir. **Git-Gel Dolap**'taki bu yapının, yazarın 'açıkça politik' oyunlarında daha makro bir düzeyde tekrar ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Söz gelişi; yazarın 1984 tarihli oyunu **Bir Tek Daha**, işkence evi olduğunu var saydığımız bir mekânda, Nicholas isimli karakterin anne, baba ve çocuktan oluşan bir aileyi sorgulaması üzerinden ilerlemektedir. Nicholas, **Git-Gel Dolap**'takine oranla daha büyük bir mekanizmadan emirler almaktadır. Bu mekanizma altında çalışan askerleri, yanı sıra bu mekanizma altında kendine emirler veren üstleri vardır. Fakat üstlerinin kim olduğu, tıpkı **Git-Gel Dolap**'ta yukarıdan gelen emirleri kimin/kimlerin verdiğinin bilinmeyişi gibi belirsizdir. Emir alınan mekanizma artık genişlemiştir. Bir üst kattaki kim olduğu belirsiz buyurgan tıpkı bir örümcek gibi artık ağlarını örmüştür ve **Bir Tek Daha**'da çok daha büyük ve etkin bir alana yayılmıştır. Bir anlamda Pinter yazınına has belirsizlik öğesi artık makro-politik bir düzeyde işlemektedir. Fakat oyun kişileri ve mekânların isimsiz/belirsiz bırakılması, yazarın yekpare bir bütünü, başı ve sonu belirli olan bir sistemi, tek bir ideolojik söylemi hedef almadığını gösterir. Bu oyunlardaki makro-politik söylem çok sesli, dağınık ve değişken bir biraradalık ve üzerinden verilmektedir. Aynı yapı yazarın 1991 tarihli **Yeni Dünya Düzeni** adlı oyununda da görülmektedir. Oyun, iki kişinin karşılardaki sandalyeye oturttukları gözleri bağlanmış adama birazdan neler yapacakları hakkındaki konuşmalarından ibarettir. Üstelik aralarındaki diyalog gözleri bağlı bu adama gerçekten neler yapacaklarının da bilgisini vermez. Oyun sonunda bu iki kişi her şeyi demokrasi için yapacak oluşlarıyla gurur duyarak, el sıkışırlar. Yukarıdan emir verenler ve bu emirleri uygulayanlar şablonu, zamanla genişlemiş, demokrasiye dek varmıştır: demokrasinin ucu bucağıysa belirsizdir. Pinter, demokrasinin tıpkı bir örümcek ağı gibi sistematik, düzenli işleyen bir yapıymış gibi görünmesine rağmen; esasında tekinsiz bir yapılanma olduğuna işaret eder. Yazının başlarında alıntılanan sözlerinden de anımsanabileceği üzere, Pinter'a göre; "demokrasilerin esas propagandası açıkça riyakârlıktır" ve bizlere doğruymuş gibi sunulan tüm bu sistem aslında yanlıştır. Buna göre demokrasi bir düzene değil; düzen illüzyonu yaratan bir kaosa tekabül eder. Türlü söylemler, türlü yapılanmalar: tüm bu oyunlarda demokrasi, odağının neresi olduğu bilinemeyen, tehlikenin nereden geldiği öngörülemeyen, dağılgan, sürekli olarak başkalaşan geniş bir örümcek ağı gibidir.

Pinter'ın 1980 sonrası oyunlarında, yukarıdan emir verenler ve bu

emirleri uygulayanlar şablonunun ya da gündelik yaşamda kişiler arası bir düzlemde işleyen mikro-politikaların zamanla genişleyerek makro bir düzleme, demokrasiye dek vardığından söz ettim. Bu noktada; öncesinde de değinildiği üzere, postmodernizmin modernite projesinin öngördüğü belirliliğin aksine; birbiriyle bağımsız parçaların hiçbir düzen gözetmeksizin birbirine eklenildiğini varsayması, böylesi bir genişleme olarak ele alınabilir. Quigley'in de belirttiği gibi, postmodernizm "yüksek sanatla pop artın, seçkin sınıfla kitle kültürünün, eklektik bir düzensizlikle bir araya gelmesi"³⁴ bir tür kolaj yöntemiyle parçaların birbirine eklenmesidir. Aynı şekilde, Pinter'in son dönem oyunlarındaki makro yapı da heterojen bir tutarlılık içermez. Oyunlar, bu eklektik bütün içerisindeki güce içkin tüm yapılanmaların ürettiği gizil ve/ya da gözle görülür söylemlerin birer eleştirisidir.

Pinter'in 'açıkça politik' oyunlarındaki bir diğer belirgin farklılık: yazarın erken ve orta dönem oyunlarında görülen metaforik anlatımın somut bir düzeye aktarılmış olmasındadır. 1959 tarihli **Git-Gel Dolap** oyununda bir üst kattan alınan emirleri aktarmaya yarayan servis asansörü metaforu, artık soyut birer metafor olmaktan çıkarak 1984 tarihli **Bir Tek Daha** adlı oyunda Nicholas isimli somut bir karaktere, onun asları ve üstlerine evrilmiş, tabiri caizse ete kemiğe bürünmüştür. 1957 tarihli **Doğum Günü Partisi**'nde Stanley'nin gözlüklerine el koyan Goldberg ve McCann; 1991 yılında yazılan **Yeni Dünya Düzeni** 'nde bu kez doğrudan karşılarındaki adamın gözlerini bağlayan Lionel ve Des'tir artık.

Böylelikle yazar, gündelik yaşamdaki mikro-politikaların, makro düzeyde çok daha somut karşılıkları olduğuna işaret eder. Bu oyunlardaki aleni şiddet sahneleri, gücün bütüncül yapılanmalar içinde nasıl somut bir şiddete dönüştüğüne, daha doğrusu bu şiddetin bütün içerisinde nasıl tekrar tekrar üretildiğine dair sunulan gözle görülür ölçüde açık yaşam kesitleri olarak düşünülebilir. Bu aşamada artık söz konusu edilen güç (iktidar) çok daha somut kurbanlar yaratacaktır. Bu sebeple; anlatımdaki metaforik düzey işkence ya da hapisane gibi açıkça somut örneklere kayar; fakat

³⁴ Austin Quigley, "Pinter, Politics and Postmodernism (1)", in P. Raby, The Cambridge Companion to Harold Pinter, Cambridge University Press., Cambridge, 2009, s. 12. (Çeviri bana ait.)

tüm bu somutlamalarla aktarılan (*Foucaultyen* anlamdaki) güçten/iktidardan doğan sömürü, aynı zamanda “gündelik yaşamdaki mikro politikaların da bir parçasıdır”.³⁵

Özetle denilebilir ki; Harold Pinter’ın ‘açıkça politik’ oyunları, kişisel olandan, ikili ilişkilerden türeyen güç dalaşının makro düzeyde bir araya geldiğinde ne derece vahşi söylemler üretebileceğini anlatmaktadır. Bu oyunlar konu bakımından çok daha somut örnekler içermekle ve genele dair olmakla birlikte; yazara has *pinteresk* unsurlar korunmaktadır. Artık karakterler, mikro-politikaların makro düzeyde oluşturduğu düzensizlikten doğan güçle çatışma halindedir. Dolayısıyla yazar, bu gücü herhangi bir kuruma dair bir aidiyet olarak vermez: bu sebeple oyunlar herhangi bir spesifik yapılanmanın veya bir ideolojinin eleştirisi değildir. Söz konusu güç, bütündeki düzensizliği ve karmaşık durumları belirleyen, onları tekrar tekrar üreten bir özne olarak eleştirilmektedir. Diğer bir deyişle; yazarın ‘açıkça politik’ oyunlarında çatışmayı doğuran güç, totalleştirici, temsili bir yapılanma olarak belirmez. Tam da bu yüzden, yazarın artık bir ton olmaktan çıkmış politik itirazı modern anlamda bir teksesliliğe değil postmodern anlamda bir çoksesliliğe denk düşmektedir. Söz konusu olan makro alan düzensiz ve daha da ötesi dağılgan, merkezsiz, başkalaşabilen ve sürekli olarak yeni olasılıklar/kimlikler üreten bir alan olarak çok daha büyük bir tehdit unsurudur; çünkü bu güçten türeyen gizil söylemlerin gözle görülür hasarlar bıraktığı yerdir.

³⁵ Drew Milne, “Pinter’s Sexual Politics”, in P. Raby, *The Cambridge Companion to Harold Pinter*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009, s. 238. (Çeviri bana ait.)

KAYNAKÇA

- ARAGAY, Mireia; “**Pinter, Politics, and Postmodernism (2)**”, in P. Raby, *The Cambridge Companion to Harold Pinter*, Cambridge, Cambridge University Press, 2009.
- BACHMANN, Ingeborg; **Wir müssen wahre Sätze finden ‘Gespräche und Interviews’**, Piper, München, 1983.
- BEST, Steven & KELLNER, Douglas; **Postmodern Teori**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1998.
- BILLINGTON, Michael; “**Pinter: Passion, Poetry, Politics**”, in *Europe Theatre Prize–X Edition* (conferencebook), Turin, 10–12 March 2006. Retrieved 29 January 2011, cf: Billingtonchap. 29.
- CUSAC, Anne-Marie; **Harold Pinter Interview**, retrieved from *The Progressive Magazine*, (2001, March), <http://www.progressive.org/mag/pinter.html>
- ESSLIN, Martin; **Absürd Tiyatro**, çev. G. Siper, Dost Kitabevi, Ankara, 1999.
- QUIGHEY, Austin; “**Pinter, Politics and Postmodernism (1)**”, in P. Raby, *The Cambridge Companion to Harold Pinter*, Cambridge University Press., Cambridge, 2009.
- QUIGHEY, Austin; **The Pinter Problem**, Princeton University Press, Princeton, 1975.
- LYOTARD, Jean François; **Postmodern Durum: Bilgi Üzerine Bir Rapor**, Vadi Yayınları, Ankara, 2000.
- MERRITT, Susan Hollis; **Pinter in Play: Critical Strategies and the Plays of Harold Pinter**, Duke University Press, Durham&London, 1990.
- MILNE, Drew; “**Pinter’s Sexual Politics**”, in P. Raby, *The Cambridge Companion to Harold Pinter*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009.

- PINTER, Harold; **‘Oh, Superman’, broadcast for Opinion**, Channel 4, 31 May 1990, retrieved from *VariousVoices: Prose, Poetry, Politics 1948–1998*, Faber, London, 1998.
- PINTER, Harold; **“The Birthday Party”**, in *Harold Pinter: Plays 1*, Faber and Faber, London, 1996.
- PINTER, Harold; **Nobel Lecture: Art, Truth&Politics, 2005**, retrieved from *Nobel Media AB Web.*, (2013, Jul 4), http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/literature/laureates/2005/pinter-lecture-e.html
- SILVERSTEIN, Marc; **Harold Pinter and the Language of Cultural Power**, Associated University Presses, Inc., Cranbury, London and Canada, 1993.
- WITTGENSTEIN, Ludwig; **Tractatus**, çev. O. Arıoba, YKY, İstanbul, 2002.
- YEREBAKAN, İbrahim; **“Harold Pinter: Yaşam ve Sanat Serüveninden Yansımalar”**, *Kutlama*, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2000.

Öz

Bu yazıda, Harold Pinter oyunlarındaki politik tonun geçirdiği genişleme postmodern bir bakış açısıyla değerlendirilmektedir. Yazarın ilk ve orta dönem oyunlarındaki politik ses, ilişkilere içkin belirsizlikten doğan gücün metaforik bir düzeyde verilmesi sebebiyle daha düşüktür. Yazarın 1980 sonrası yazdığı 'açıkça politik' oyunlarındaysa, gündelik yaşamdaki mikro-politikaların düzensiz biraradallığı, makro düzeyde tanımlanması çok daha zor bir güce tekabül etmektedir. Dolayısıyla, yazarın önceki oyunlarında duyulan politik ton, artık çok daha belirsiz bir güce yöneltilmiş somut bir haykırışa dönüşür.

Anahtar sözcükler: İngiliz tiyatrosu, politiklik, postmodernizm, HaroldPinter.

From Micro-politics to Macro-politics:

An Assessment on the Plays of Harold Pinter

Abstract

In this essay, the enlargement of the political tone seen in the plays of Harold Pinter is evaluated in the light of postmodern perspectives. His political voice heard in his early and middle period of plays is lower as compared to his plays written after 1980's. In his early and middle period of plays, power conflicts are raised from the uncertainty implicit in personal relationships. However, in his 'overtly political' plays after 1980's, by integrating all sorts of irremediably local conflicts of everyday life arbitrarily, a much more macro terrain is reflected as a challenging power itself. Thus, his early lower political tone is turned into an audible voice as a shout to the uncertainty of this power.

Keywords: British drama, politics, postmodernism, Harold Pinter.