



Theatre Academy

Geliş Tarihi: 13.10.2022
Kabul Tarihi: 30.01.2023
Araştırma Makelesi/Research Article

Harold Pinter'in *Git-Gel Dolap* Adlı Oyunu Üzerinden Absürt Tiyatro'da Komığın İşlevselliği

The Functionality of the Comic in The Theatre of the Absurd Through
Harold Pinter's *The Dumb Waiter*

Gamze ŞENTÜRK

Dr. Öğr. Üyesi, Munzur Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü

gamzesenturk_26_01@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-5097-7739>

Öz

Tarihin en kanlı savaşlarından olan iki büyük dünya savaşı, çok sayıda insanın yaşamını kaybetmesine ve hayatta kalanların da maddi ve manevi olarak büyük yıkımlar yaşamasına sebep olmuştur. İnsani değerlerin çöküşüne ortam hazırlayan bu savaşlardan özellikle İkinci Dünya Savaşı insanları umutsuzluk, güvensizlik, endişe, korku ve anlamsızlık duygularıyla baş başa bırakırken onları büyük bir varoluş sorgulamasına da itmiştir. Bu savaş deneyiminin etkisiyle, insanın Tanrı tarafından dünyaya fırlatıldığı ve Tanrının onun varlığına kayıtsız kaldığı inancı öne çıkıp Varoluşçuluk akımı gelişmiştir. Varoluş felsefesinin tiyatrodaki yansıması ise Absürt Tiyatro ile kendini gösterir. Savaş sonrası insanlık durumunu yansıtan Absürt Tiyatro yaşamın usa aykırılığını bütün sanatsal formları yıkarak sahneye taşır. Absürt Tiyatro insanın büyük trajedisini, yani saçma ama acı olan yaşam gerçeğini komiğe başvurarak trajikomik bir üslûpla ele alır. Samuel Beckett, Eugène Ionesco, Jean Genet, Arthur Adamov ve Harold Pinter gibi absürt oyun yazarları komığın sırtına yükledikleri derin anlamlarla savaş sonrası insanlık durumunu ortaya koymaya çalışır. İnsanları güldürerek trajik, korkunç ve saçma yaşam gerçeğinin bilincine vardırırmak isteyen Absürt Tiyatro ortaya bir kara mizah çıkarır. Trajik karakterlerin eylemlerinde ve konuşmalarında ürettikleri komik ile seyircisini duruma yabancılaştıran Absürt Tiyatro'da komik, insanın varoluş trajedisine dayanma gücünü veren güçlü bir silahtır. Bu bağlamda bu çalışma Absürt Tiyatro'da komığın güçlü bir silah olarak nasıl ortaya çıktığını çağdaş İngiliz oyun yazarı Harold Pinter'in *Git-Gel Dolap* (*The Dumb Waiter*, 1957) adlı oyunu üzerinden tartışmaktadır. Korku, gizem, tehdit, trajedi ve komedi unsurlarını birleştirerek bir 'tehdit komedisi' üreten Pinter'in oyununun hareketler ve sözler üzerinden yarattığı komiklikler ve saçmalıklar ile varoluşsal bir sorgulama alanı yarattığı sonucu paylaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Absürt Tiyatro, Komik, Trajikomik, Harold Pinter, *Git-Gel Dolap*

Abstract

Two of the deadliest wars in history, two great world wars, resulted in loss of many people's lives and the survivors suffered from great destruction materially and morally. Among these wars, which led up to the collapse of human values, especially the Second World War left people with feelings of hopelessness, insecurity, anxiety, panic and meaninglessness, and pushed them into the great quest for existence. Existentialism, highlighting the belief that human is thrown into the world by God and that God remains indifferent to their existence, emerged out of that war experience. The reflection of Existentialist philosophy in theatre shows itself in the Theatre of the Absurd. Reflecting the post-war human condition, the Theatre of the Absurd brings the irrationality of life to the stage by destroying all artistic forms. By applying to the comic, the Theatre of the Absurd has presented the great tragedy of human, that is, the reality of the absurd and bitter life, in a tragicomic manner. The absurdist playwrights such as Samuel Beckett, Eugène Ionesco, Jean Genet, Arthur Adamov, and Harold Pinter have tried to reveal the human condition with the deep meanings they have hidden in the comic. The Theatre of the Absurd, which aims to heighten awareness of people on the tragic, terrifying and absurd reality of life by making them laugh, creates a dark humor. In the Theatre of the Absurd, the comic produced by tragic characters in their actions and speeches alienates the audience from the situation and the comic is a powerful weapon that gives the strength to endure the tragedy of existence. In this content, this study discusses how the comic has emerged as a powerful tool in the Theatre of the Absurd through contemporary British playwright Harold Pinter's play *The Dumb Waiter* (1957). It infers that Pinter's play, which produces 'comedy of menace' by combining the elements of fear, mystery, threat, tragedy and comedy, creates a space of an existential quest with the funny elements and absurdities created through actions and words.

Keywords: The Theatre of the Absurd, Comic, Tragicomic, Harold Pinter, *The Dumb Waiter*

Giriş

Hamm: Son başlangıcın içindedir, gene de sürdürürsün.

Nell: Hiçbir şey mutsuzluktan daha gülünç değil, kabul ediyorum. O, dünyadaki en komik şeydir.

Endgame /Samuel Beckett

Absürt Tiyatro'nun önde gelen isimlerinden olan İrlandalı oyun yazarı Samuel Beckett (1906–1989), *Oyun Sonu* (1957) başlıklı oyununda Hamm karakterinin dilinden insan yaşamının saçma döngüsellliğini ve insanın bunu yaşamaya yazgısını dile getirirken, Nell karakterinin dilinden de bu saçma varoluşun verdiği mutsuzluk duygusunun dünyadaki en komik şey olduğunu söyler (1985, s. 20). İnsanın, kontrolü elinde olmayan bir yaşamı bir döngüsellik içinde sürdürmek zorunda olduğu gerçeği son derece trajiktir ve bu durum İkinci Dünya Savaşı sonrasında yaşanan ölümler, yıkımlar ve bunun doğal bir sonucu olarak ortaya çıkan güvensizlik ortamındaki acı, endişe ve korku duygularıyla daha da belirginleşmiştir. Savaş sonrası tiyatrodaki insanın trajik var

oluş mücadelesi, Samuel Beckett (1906–1989), Arthur Adamov (1908-1970), Eugéné Ionesco (1904-1994), Jean Genet (1910-1986), Tom Stoppard (1937-) ve Harold Pinter (1930-) gibi absürt oyun yazarları tarafından çeşitli bakış açılarından temsil edilmiş ve bu noktada komiğe işlevsel bir misyon yüklenmiştir. Absürt oyun yazarları insan yaşamının saçmalığını ve trajikliğini anlatırken komiğe başvurmuşlardır.

Büyük ve derin yıkımlara sebep olan İkinci Dünya Savaşı'nın ardından ortaya çıkan Absürt Tiyatro, modern insanın trajedisini trajikomik bir üslûpla dile getirmiştir. Türkçeye 'saçma' ya da 'uyumsuz' diye de çevrilen absürt kavramı "bir kural ya da nedene bağlı olarak uyumdan yoksun, uyumsuz, usa yatkın olmayan, mantıksız" (Esslin, 2001, s. 19) anlamına gelir. Yirminci yüzyıl tiyatrosuna damgasını vuran Absürt Tiyatro hareketi içerisinde kavram, savaş sonrası insanlığın geldiği nihai noktayı anlatmak için kullanılmıştır. Absürt Tiyatro, "İkinci Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan ve yaşamın usa aykırılığını, bilinen tüm sanatsal uyumları bozarak sahneye getiren tiyatro akımı" (Şener, 2006, s. 297) olarak tanımlanır. Absürt Tiyatro'nun gelişiminde ise Fransız yazar Alfred Jarry'nin (1873-1907) 1896 yılında ilk kez Paris'te sahnelenen oyunu *Kral Übü'sünün*, Rumen asıllı Fransız şair ve yazar Tristan Tzara'nın (1896-1963) başını çektiği Dada hareketinin ve Jean-Paul Sartre (1905-1980) ile Albert Camus (1913-1960) gibi önde gelen isimlerin yer aldığı Varoluşçuluk felsefesinin katkıları büyük olmuştur. Absürt tiyatro hareketinin tanıtılmasında ise *Absürt Tiyatro* (1961) başlıklı kitabıyla Martin Esslin (1918-2002) öne çıkmıştır. Esslin, Absürt Tiyatro'yu insanlığın durumundaki anlamsızlık duygusunu akılcı araçların ve gidimli düşüncenin terk edilmesi yoluyla açıklamaya çabalayan bir tiyatro hareketi olarak tanımlar (2001, s. 20).

Toplumdan soyutlanmış, yalnızlaşmış ve korkuları ile baş başa kalmış bireyin sorunları ile ilgilenerek öznel bir dünya portresi çizen ve bunu yaparken de belli bir oyun dizgesi takip etmeyip olay örgüsünü tutarsız bir şekilde ilerleten Absürt Tiyatro, neticesinde "dünyanın aldatmaca gerçeğine karşı bir protesto" (Şener, 2006, s. 301) olarak ortaya çıkmıştır. Bu noktada oyun yazarları komiğe başvurarak insanın içinde bulunduğu dünya aldatmacasına çeşitli imgesel ve biçimsel göndermelerde bulunmuşlar ve bu yolla seyircisine insanın dünyadaki trajikomik durumunu sorgulatmaya çalışmışlardır. Absürt Tiyatro'da komiğin işlevselliğini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışma, bu amacını İngiliz Absürt Tiyatrosu'nun tedirgin edici ve sarsıcı oyun yazarlarından biri olan Harold Pinter'in 1957 yılında yazdığı *Git-Gel Dolap* oyunu

üzerinden gerçekleştirecektir. Bu bağlamda öncelikli olarak komiğin geçmişten günümüze işlevselliği ve Absürt Tiyatro'daki yeri üzerinde durulacak ve sonrasında da *Git-Gel Dolap* oyunu üzerinden komiğin yeri ve işlevselliği tartışılacaktır.

Komik Olan

*Türk Dili Kurumu Sözlüğü*nde komik “gülme duygusu uyandıran, güldürücü, gülünç” (1988, s. 1349) şeklinde tanımlanır. Peki, komik ya da gülünç olan şey nasıl ortaya çıkar? Her güldüğümüz şey gerçekten de komik ya da gülünç müdür? Ya da gülünç görünen bir şeye gerçekten herkes gülebilmekte midir? Gülmenin insan için bir anlamı var mıdır? Komik dediğimizde hemen hemen bu tür sorular aklımıza gelir; ancak bu sorular için vereceğimiz net cevaplar bulunmamaktadır. Öyle ki komik olan konusu araştırıldığında üzerine eski dönemlerden bu yana pek çok çalışmanın yapıldığı ve konuyla ilgili pek çok farklı kuramın geliştirildiği görülür ki bu durum komik kavramının oldukça kapsamlı ve işlevsel olduğunu göstermekte; aynı zamanda bu kavramın çok yönlü, esnek ve yorumlamalara açık olduğu sonucuna bizi ulaştırmaktadır.

Komik ve gülme arasındaki ilişkinin izleri sürüldüğünde ise yolumuz Antik Yunanlı düşünürler Platon ve Aristoteles'e kadar uzanır. Her bir düşünür ise komiğin oluşumunda farklı durumları öne çıkararak, komik ya da gülünç olanı açıklar. Örneğin, Platon (M.Ö. 427-347) *Devlet* (M.Ö. 380) başlıklı eserinde gülmenin devlet otoritesini sarsıcı bir gücü olduğundan bahsederek gülmeye, yani komik olana eleştirel bir açıdan yaklaşır (Platon, 2011). Aristoteles (M.Ö. 384-322) ise *gelion* kelimesinin karşılığı olarak kullandığı gülünç kavramının acı vermeyen, gülünç kusurları ifade ettiğini belirtip, gülücün ya da komiğin özünde soylu olmama davranışının yattığını vurgular. Ona göre, kötü bir olay soylu bir kişinin başına geldiğinde bu trajik olacakken, aynı olay sıradan bir kişinin başına geldiğinde komikleşmektedir (Aristoteles, 1983, s. 20). Bir diğer ifadeyle, Aristoteles gülücü sınıfsal temelli bir anlayışla açıklar ve *Poetika* (M.Ö. 344) başlıklı eserinde de tragedyayı soylu kişilerin eylemlerini taklit eden bir tür ve komedyayı ise alt tabaka insanının eylemlerini taklit eden bir tür olarak tanımlarken bu sınıfsal temelli gruplandırmaya vurgu yapmış olur (1983, s. 17-20).

Komiği açıklarken gülme eyleminin neden kaynaklandığını sorgulamak gerekir ki gülme eyleminin kaynaklandığı yer esasen komiğin kaynağını ortaya koyar. Gülme ise çok çeşitli sebepten kaynaklanabilir ve bu konuda pek çok kuramcının farklı açıklamaları söz konusudur. Örneğin, ünlü *Leviathan* (1651) adlı eserinin sahibi İngiliz

felsefeci Thomas Hobbes (1588-1679) bir başkası sendeliyorken her güçlüğü yendiğini görüp kişinin tazelemiş olduğu güven duygusunun gülmeyi doğurduğunu iddia eder. Gülmeyi anlık bir zafer olarak değerlendiren Hobbes, gülmenin diğerlerinin zayıflığı karşısında kendi üstünlüğümüzü gördüğümüzde hissettiğimiz bir zafer hissi olduğunu söyler (Hobbes, 1992). On sekizinci yüzyılın ünlü düşünürlerinden biri olan Alman Immanuel Kant (1724-1804) da gülmeyi zorlanmış ümidin ani değişim yoluyla boşa çıkması olarak tanımlar. Kant'a göre, gülme hiçbir şeye varmayan, ansızın belli olan bir beklemeden gelir ve komik yeni ile eskinin, içerik ile biçimin, amaç ile aracın, davranış ile çevrenin, insanın gerçek doğası ile kendine ilişkin kanısı arasındaki bağdaşmazlığı yansıtır (Kant, 2006, s. 206-209). Psikanalizin kurucusu Avusturya doğumlu nörolog Sigmund Freud (1856-1939) ise gülmeyi, komik veya gülünç olan ile insanın psikolojik yönü arasındaki ilişkiyle açıklar. Ona göre, fiziksel hareketlere çok enerji harcayıp zihinsel hareketlere az enerji harcayan insanlara gülünür. Freud, gülmenin çocukluktan getirilen şiddet duygusunu dışa vurmanın bir yolu olduğunu altını çizer. Freud'un Psikanaliz teorisinden kaynağını alan Rahatlama Kuramı'na göre, bastırılmış duyguları içerisinde barındıran psikolojik enerjinin fazlası gülme yoluyla atılır (Freud, 1990, s. 185). Gülmeyi gizemli bir olgu olarak değerlendiren Freud, onun istemli bir hareket sonucunda gerçekleşmediğini ve bilinçaltı ile alakalı bir durum olduğunu dile getirir. Gülme ister güçsüz biri karşısında hissedilen zafer hissinden ister hayal kırıklığından ister psikolojik bir rahatlama isteğinden kaynaklansın, neticesinde çok çeşitli işlevselliğe sahip bir eylem olarak karşımıza çıkar ki bu noktada her bir düşünürün gülme veya komik üzerine fikirlerinin komik teorisinin gelişiminde de önemli rol oynadığının altını çizmek gerekir.

Gülme konusunda ayrıntılı çalışmalar yapan kişilerden birisi de şüphesiz Fransız düşünür Henri-Louis Bergson'dur. Bergson (1859-1941) gülmenin sosyal boyutu ile ilgilenir. Gülmeyi "toplumsal bir jest" (2014, s. 58) olarak değerlendiren Bergson, insanlık dışında hiçbir şeyin komik olmadığını dile getirir (2014, s. 87) ve gülmenin duygusuzluk ve merhametsizlik duyguları ardından gerçekleştiğinin altını çizer. Ona göre, gülme duyguya yer vermez ve kalabalıklar içinde ortaya çıkar. Bergson, gülmenin yankıya ihtiyaç duyduğunu ve insanlarla paylaşılan bir şey olduğunu belirtir. Komiğin dolaylı ya da dolaysız insanî olan her şeyde var olduğuna işaret ederek, etki yaratmasında da sakin ve dümdüz bir ruh düzleminin olması gerektiğini vurgular (2014, s. 5-6). *Gülme* başlıklı eserinde komiğin gelişim sürecini ele

alan Bergson biçim komiği, devinimlerin komiği, durum komiği, söz komiği ve karakter komiği olmak üzere beş tür komikten bahseder ve komik olarak ortaya çıkan şeyin ne kadar doğal olursa o kadar komik görüneceğinin altını çizer. Kuramcıya göre, yineleme ya da tekrarlar, mekaniklik halleri, tersine çevirmeler ve dizilerin birbirlerinin içine girmeleri komiği ortaya çıkartan durumlardır. Kuramcı yaşamda tekrarlar olmadığı için tekrarlanan hareketlerin kuklaları hatırlatmasından dolayı komik olduğunu söyler (2014, s. 34). Ona göre, jestlerde, tavırlarda, yüz çizgilerinde ve hatta sözlerde ortaya çıkan mekaniklik halleri; belirli bir durumun ya da rollerin ters çevrilerek tekrar edilmesi; olayların birbirlerinin içine girmesi, bir başka deyişle olayların domino taşlarının ya da kurşun askerlerin birbirini devirmesi şeklinde ilerlemeleri veya bir kartopu gibi büyümeleri tekrarlar gibi komiktir (2014, s. 47-67).

Her ne kadar gülme üzerine çeşitli teoriler ortaya atılmış olsa da günümüzde insanların neden güldüğüne dair üç temel kuramsal yaklaşımdan bahsetmek mümkündür. Genel kabul gören bu kuramsal yaklaşımlar ise Üstünlük Kuramı (Superiority Theory), Uyumsuzluk Kuramı (Incongruity Theory) ve Rahatlama Kuramı'dır (Relief Theory) (Monro, 1985: 356-358). Kaynağını Thomas Hobbes'un Leviathan eserinden alan Üstünlük Kuramı, gülüncün kişinin, başına gülünç bir şey gelen başka kişi karşısında kendini üstün görmesinden kaynaklandığını öne sürerken kaynağı Aristoteles'e dayanan ve Kant, Schopenhauer gibi isimler tarafından geliştirilen Uyumsuzluk Kuramı, beklentilerin boşa çıkması ya da tersine dönmesi ile beraber ortaya çıkan şaşkınlıktan kaynaklı bir gülme eyleminden bahseder. Kaynağını Sigmund Freud'un Psikanalitik teorisinden alan Rahatlama Kuramı da öncesinde de belirtildiği gibi kişinin gülme eylemini gerçekleştirilmesiyle beraber gereksiz enerjiden kurtulmasını ve rahatlmasını ifade eder.

Aristoteles'ten Kant'a, Bergson'dan Freud'a kadar çeşitli kuramcılar tarafından gülme veya komik üzerine ortaya atılmış çeşitli kuramlar ve fikirler, neticesinde bizi komik veya gülünç olanın özünde aslında öznel bir yargının var olduğu sonucuna ulaştırır. Çünkü anlaşıldığı üzere komiğin bağlamdan bağlama, bireyden bireye, kültürden kültüre ve hatta çağdan çağa pek çok farklı tanımlaması mevcuttur. Tüm bu farklı tanımlamalar öznel deneyimlerin sonucu ortaya çıkmakta veya öznel yargıları ifade etmektedir. Bununla birlikte her bir tanımlamanın da kendi içinde tutarlılığı söz konusudur. Bu bağlamda Absürt Tiyatro'nun trajikomik uyarlamasındaki komik tarafın anlamını ve derinliğini keşfetmek ve anlamak önemli hale gelir.

Absürt Tiyatro'da Komik Olan

Absürt Tiyatro'da komik olan, trajik olan bir kaynaktan çıkar; uyumsuzluktan, bir başka ifade ile trajik olan ile arasındaki gerilimden beslenir. Alman düşünür Soren Kierkegaard'a (1813-1855) göre, "komik olan hayatın her safhasında mevcuttur. Zira nerede yaşam varsa orada bir çelişki vardır ve nerede çelişki varsa komik orada yer alır. Varoluşun kendisi, var olma hareketi bir çabalamadır ve aynı derecede acı verici ve güldürücüdür" (2000, s. 196). Absürt Tiyatro'da komik, Kierkegaard'ın yaptığı gibi varoluşsal bir çerçeveden değerlendirilir; çünkü insanın saçma dünyadaki yaşam gerçeği trajik olduğu kadar komiktir de. Nitekim absürt oyun yazarları öncelikli olarak "dünyanın trajik olduğu kadar komik olan saçmalığını onaylamış" (Şener, 2006, s. 299) ve insanın ölüme yazgısının farkında olması için dünyanın aldatmacasını komiğe başvurarak trajikomik bir üslûpla seyircisine aktarmaya çalışmıştır. Bunu yaparken komiğe en temel araç olarak başvuran absürt oyun yazarları bu amaca hizmet ederken, yani dünya aldatmacasını seyircisine gösterirken, farklı stratejiler kullanmışlardır.

Absürt Tiyatro'da komiğin ortaya çıkma yolları çeşitlidir. Belli bir olay örgüsü içinde gelişmeden ve neden-sonuç ilişkisine bağlı kalmadan ilerleyen absürt oyunların olay örgüsü, komik yanlar barındırır ki bu noktada sürekli tekrarlanan amaçsız konuşmalar veya hareketler komiği üretir. Absürt oyun yazarları, Bergson'un *Gülme* başlıklı kitabında yer verdiği biçim, hareket, durum, karakter ve söz komikliklerini işlevsel olarak devreye sokar. Bunu yaparken hepsinin ulaşmayı istediği nihai nokta dünyada insan yaşamının saçmalığını, aynılığını veya anlamsızlığını gözler önüne sermek, seyircisini avutmak yerine onların gerçeklerle yüzleşmesini sağlamaktır. Bu bağlamda komik de insanın varoluş trajedisine dayanma gücünü veren güçlü bir silah olarak ortaya çıkar ve komik yoluyla ortaya konulan aslında gülünç olanın karanlıkta kalmış tarafıdır. Öyle ki "kahkaha ciddi bir iştir ve komedi trajediden daha tehlikeli bir silahtır" (Lahr 1987, s. 160). Absürt oyunlarda insan bir yandan güldüğüne ağlamak bir yandan da ağladığına gülmek zorunda bırakılmıştır. Absürt tiyatro komik ve trajik gerilimi yoluyla dünya aldatmacasını seyircisini hem üzerek hem güldürerek hem onu şaşkınlık içinde bırakarak hem de onda dehşet duyguları uyandırarak ortaya koymaktadır. Sevda Şener'e göre,

Absürd oyun yazarları toplumun günümüzdeki şizofrenik durumunu, insanların şaşkın hallerini sergilerken seyirciyi korkutma ve şaşırtma yöntemlerine başvururlar.

Mantıklı bir gelişimi olmadığı için birdenbire ve nedensiz olarak meydana gelen olaylar seyirciyi irkiltir. Bu irkilmede dehşet duygusu ile gülme birbirine karışmıştır. Dilin ve görüntünün alışılmamış düzenlemeleri, grotesk ögesine bolca yer verilmesi traji-komik etkiyi artırır. (2006, s. 304)

Şener'in de belirttiği gibi, absürt oyunlarda sahneye konan insanın içinde bulunduğu acınılası saçma durum, hitap ettiği seyirciyi bir endişe ve tehlike içerisinde hissettirir ve onda beceriksiz olduğu duygusunu yaratır. Böylelikle seyirci tepkisel olarak pasif hale gelir ve kahkahası bir tepki olarak elinde son kalan malzemesidir ve oldukça da etkilidir. Absürt oyun yazarları insanın içine düşmemesi gereken hali groteskleştirip, seyircisini oyun kişisine yabancılaştırıp ona güldürerek sunar; bir anlamda kendisinin de parçası olduğu saçmaya seyircisini güldürür. Ancak önemli olan taraf, durumun komik olandan arındığı son halidir; yani saçma yaşam gerçeğidir. Çünkü komik olan, insan durumu ortaya çıkmaya başladığı andan itibaren komikliğini yitirmeye başlamaktadır. Öyle ki Esslin'in de işaret ettiği gibi trajedi ile ilgili dikkat çekici husus her şeyin artık komik olmadığı noktadır (2001, s. 237).

Karakterlerle ilgili psikolojik ayrıntılara yer vermeden iletmek istediğini seyircisine imgelerle aktaran absürt oyun yazarları, Epik Tiyatro'nun kurucusu Bertolt Brecht'in yabancılaşma etkisinden faydalanır; bir diğer ifadeyle yabancılaştırıcı bir etki yaratması için komiğe başvururlar. Absürt oyun yazarları karakterleri belirsiz ve anlaşılmasız düşünceler, tavır ve davranışlar ile temsil ederler ve bu şekilde seyircisinin onlarla özdeşim kurmasının önüne geçerler. Esslin'in ifade ettiği gibi, "güdülerin anlaşılmasızlığı ve oyun kişilerinin eylemlerinin çoğunlukla gizemli ve açıklanamaz yapısı nedeniyle seyirci oyun kişileriyle özdeşim kuramaz" (2001, s. 403) ve karakterlere dışarıdan bakıp onlara gülerek tepki verirler. Bu doğrultuda Absürt Tiyatro'daki yabancılaştırıcı etki seyircisini bir bölünmüşlük içerisinde bırakarak kendi içindeki gizli korkuları ile yüzleştirir ve onu özgürleştirir. Bir diğer ifadeyle, seyircisini kendi içindeki bütünlendirici güçlerle karşılaştırıp psikolojik güçleri aktifleştirir (2001, s. 404).

Absürt Tiyatro'nun yabancılaştırma etkisine başvurması oyun yazarının iç dünyasının, insan durumuna dair fikrinin ve bunu ifade ediş biçiminin anlaşılması açısından önemlidir. Arpine Mızıkyan'a göre, Absürt oyun yazarı

belirli bir düzeni olmayan ve anlaşılmasız bir yer olarak dünyanın çarpık bir resmini çizer. Bundan dolayı, karakterler böyle bir dünyada benlikleri ol(a)mayan ve

davranışları anlaşıl(a)mayan insanlar olarak karşımıza çıkarlar. Oyun kahramanlarının dramatik, hatta trajik olan uyumsuzluğu, bunu izleyen seyirciye gülünç görünür. Bu durumda, insan nasıl ki kendi yaşamını bir yabancıya benzer bir şekilde anlamadan sürdürüyorsa, izleyici olarak tuhaf olay örgülerine tanık olduğumuzda onlara bir anlam veremeyiz. [...] Bertolt Brecht'in oyuncu ve izleyici arasındaki herhangi bir özdeşleşmeyi engelleyen 'yabancılaştırma etkisi' olarak adlandırdığı durum bu tür tiyatrodaki öne çıkar. Bu kavrama göre oyuncudan rolünü onunla özdeşleşmeden oynaması beklenir. Özdeşleştirme imkânsızlaştığında, oyun komik hale dönüşür; ama izleyicinin tepkisi gülmenin ve dehşetin iç içe geçtiği bir tepki niteliğindedir. Yazar, amaçsız ve anlamsız bir evrendeki insanın güvensizliğini ve umarsızlığını sergilerken izleyeni korkutma ve şaşırtma yöntemlerine başvurur. (2010, s. 26)

Absürt oyun yazarları komedi ile trajedi özelliklerini kullanırken, seyircide kahkaha ile korkuyu bir arada yaşatır ve sonrasında komik bulduğu şeyi komikten arındırarak seyircisini varoluş saçmalığı ile yüzleştirmeyi hedefler. Bu yüzleşmeye kadar seyirci bir anlamda güldürülerek kandırılmaktadır; ancak ondan beklenen bu yüzleşmeyi kendisi olarak gerçekleştirmesidir. Bu bağlamda Absürt Tiyatro'da bir aldatmaca olarak sunulan komiğin özünde bir aracı işlevi ve düzeltme niteliği vardır. Çünkü seyircisine sahnede gördüğü saçma durumlara kahkahalar atarak tepki vermesini sağlasa da durumlardan kendine ait sonuçlar çıkarmasını ve bunun doğal bir sonucu olarak da kendi varoluşu ile yüzleşmesini ister. Bu noktada seyircinin kahkahası da acı verici bir hal alır. Absürt oyun yazarları komiği bir silah olarak kullanırken derin anlamlar üretirler ki bu anlamlar komiğin arkasına gizlenmiş insan varoluşuna dair derin anlamlardır ve gerçekte tıpkı insanın varoluşu gibi acıklı ve trajiktir. Çünkü insan varoluşu gerçekte acıklı ve trajiktir. Nitekim Absürt Tiyatro'nun bu yönünü vurgulamak için Fransız oyun yazarı Emmanuel Jacquard onu 'Acı Alay Tiyatrosu' (Theatre of Derision) (1974) olarak nitelendirir. Esslin'e göre, Absürt Tiyatro'daki komik seyircinin kötümser mesajı almasında aracı işlevi görür. Ona göre, seyirciye kötümser mesaj esprili/komik bir üslûpla iletilindiğinde onu daha kolay anlayacaktır (2001, s. 244 & 403-404). Nitekim kahkahanın gücüne inanan Eugène Ionesco mizahın insana eleştirel bir ruh bağışladığını ifade eder. Ionesco insanın mizah yoluyla trajik durumunun veya saçmanın farkına vardığını, yani insanın kahkahası yoluyla korkunç olanın bilincine vardırılıp korkunç olanın efendisi haline geldiğini söyler (akt. Esslin, s. 183). Sonuç olarak Absürt Tiyatro komik unsurlarla trajik unsurları birleştirerek bir kara mizah yaratır, korku ile kahkahayı bir arada sunarak anlamsızlığının dehşetini ortaya koyar.

Bu bağlamda Absürt Tiyatro'da komiğin ortaya çıkma yollarını İngiliz oyun yazarı Harold Pinter'in bir tehdit komedisi örneği olarak ürettiği *Git-Gel Dolap* adlı oyunu üzerinden tartışmak Absürt tiyatrodaki komiğe yüklenen misyonu somutlaştırmak noktasında faydalı olacaktır.

Harold Pinter'in *Git-Gel Dolap* Adlı Oyununda Komik Olan

Oda (1957), *Doğum Günü Partisi* (1958), *Kapıcı* (1960), *Koleksiyon* (1963), *Yuvaya Dönüş* (1965), *Eski Günler* (1971), *Aldatma* (1978) ve *Bir Tek Daha* (1984) gibi oyunları ile bilinen Nobel ödüllü oyun yazarı Harold Pinter (1930-2008), gençlik yıllarında İkinci Dünya Savaşı'na tanıklık etmiştir. Savaşın yıkıcı etkilerini hayatı boyunca derinden hisseden yazar, savaş deneyiminin bir sonucu olarak kendisinde gelişen dış dünyaya karşı duyduğu güvensizlik ve huzursuzluk hislerini oyunlarında çeşitli stratejilere başvurarak ortaya koymuştur. Savaş sonrası dönemde gelişen insan varoluşundaki nihilist duyguyu açığa çıkararak Absürt Tiyatro'nun temsilcilerinden biri olarak kabul edilen yazar, *Pinteresk* (*Pinteresque*) denen kendine has üslûbu ile insan varoluşundaki trajikomik duruma gizem ögesi katarak şiirsel bir dille ifade etmiştir. Bu üslûpla 1957'de kaleme aldığı *Git-Gel Dolap* başlıklı oyunda Pinter yalnızlık, iletişim eksikliği, dış dünyanın acımasızlığı, bireyin sıradanlığı ve gelecek korkusu gibi çeşitli konulara değinmiştir. Pinter "tehdidi gülünç içerisinde tanıtmak" (Dick, 1961, s. 258) konusunda ustadır. Yazar oyunda komiği kullanarak insanın dünya üzerindeki daha en baştan yenik düştüğü ya da zaten hep yenik olduğu savaşını çarpıcı imgelerle okuruna başarılı bir şekilde aktarmıştır. Korku, gizem ve tehdit üzerine inşa ettiği oyununda Pinter, varoluş trajedisindeki trajikomik tarafları saçma, komik, korkunç, gizem ve acımasızlık yoluyla göstermiştir.

Çok fazla sessizlik ve duraksamaların yer aldığı *Git-Gel Dolap* oyunu Pinter'in komik, trajik ve grotesk unsurlara başvurarak modern insanın trajedisini anlattığı çarpıcı oyunlarından biridir. Oyun, "darağacı mizahını komik bir rahatlama biçimi olarak birleştiren kara bir tehdit komedisi"dir (Von Paschen, 2012, s. 78). Yazar, Ben ve Gus isimli iki kiralık katilin görev için geldikleri bodrum katındaki bir odada yaşadıklarına odaklanan oyununda, pek çok çalışmasında yer verdiği gibi oda sembolünü kullanır. Esslin'e göre, Pinter 'oda-kapı gerilim sendromu' (the room-door-suspense syndrome) yoluyla oyunu ilerletmektedir (1976, s. 70). Pinter, çoğu oyununda karşımıza çıkan ve olaylara tehdit, gizem ve gerilim havası katan oda sembolü üzerine şunları söyler: "Bir

odada iki insan; çoğu zaman, odadaki bu iki insanın görüntüsü ile ilgilenirim. Sahnenin perdesi açıldığında bu görüntü çok etkili bir soru gibi görünür bana; odadaki bu insanlara ne olacak? Birisi kapıyı açıp içeri girecek mi?" (akt. Tynan, 1960). Bodrum katındaki penceresiz odada iki kiralık katilin trajikomik durumlarını resmeden Pinter, *Git-Gel Dolap*'ta seyircisini oyun boyunca bu iki insana ne olacak sorusu ile meşgul eder ve oyunun sonunda ulaşılan doruk noktasıyla ise seyircisini şaşkına uğratar ki bu noktada gülünç olanın seyirciye Uyumsuzluk Teorisi'ne uygun olarak sunulduğu söylenebilir. Eleştirmen Michael Billington'ın da vurguladığı gibi, yazar ilk olarak seyircisini açıklık ve doğallık ile karşılar ve sonra onları kolayca kontrol edilemeyen bir belirsizlik ile boşuna umutlandırır (2007, s. 89) ve sonuç trajikomik bir durum, saçma yaşam gerçeğidir. Bir fare gibi kısıtıldıkları oda, her iki karakter için güvenli bir yer gibi görünür; ancak ilerleyen saatlerde tedirginliklerini arttırır, panik ve gerilim yaratır ve ayrıca en sonunda da Gus'ın mezarı olacaktır.

Tek perdelik oyunun girişinde ilk olarak gözler yatağının üzerinde uzanmış gazete okumakta olan Ben ile ayakkabılarını bağlamakla uğraşan Gus karakterine yönelir. Çocuksu tavırları öne çıkan Gus, bir tekinde kibrit diğerinde sigara paketi sakladığı ayakkabılarını zorlukla bağlamaya çalışırken yavaş hareketleri ve yaptığı tekrarları ile dikkati eylemlerinin üzerine çeker. Bu durum Pinter'in mekanik olarak fiziksel hareketler üzerinden yarattığı bir komedi unsuru olarak karşımıza çıkar. Gus söz konusu mekanik hareketini gerçekleştirirken, Ben tehditkâr bakışları ile onu izleyip uyarır ki Ben oyun boyunca bu tehditkâr bakışları ile Gus'ı sürekli rahatsız edecektir. Ben gerçek bir katil gibidir. Ancak Gus tedirginliği ve korkusu ile bu tanımlamadan çok uzaktır. Nitekim Gus'ın dış dünyadan gelen tehditlerden ve bunun neticesinde iç dünyasında yaşadığı duygusal belirsizliklerden dolayı hareketlerindeki mekaniklik ve konuşmalarındaki tekrarlar ile yarattığı anlamsızlıklar seyirci açısından komik olanı üretirken bu durumu da açıkça bize gösterir. Dışardan ve içerden gelen tehlikeler Gus'ı konuşmalarında ve hareketlerinde gülünç hale getirirken anlamsızlığın ortasında debelenen insan için bir bütün olarak trajikomik bir sonucu ortaya koyar. Gus komik bir biçimde sürekli Ben'in sözcüklerini tekrarlar bir kukla gibidir ve bu haliyle oldukça trajikomiktir. Her bir karakter aslında hem bizi kendilerine güldürürler aynı zamanda da sinirlendirerek rahatsız hissettirirler. Her iki karakter de adeta Bernard F. Dukore'un ifade ettiği gibi "etraflarındaki dünya tarafından tekmelenmiş (...) hiçliklere indirgenmiş" (1962, s. 55) birer karakterdir. Daha oyunun girişinde ikili tekrar eden komik hareketleri

ve saçma davranışları ile bize Samuel Beckett'in *Godot'yu Beklerken* (1953) oyunundaki Vladimir ve Estragon karakterlerini hatırlatırlar. Kendinden emin tavırları ile ortaya çıkan, her zaman durumlar hakkında üstün bilgi sahibi biri gibi davranan ve Gus üzerinde otorite kuran Ben, Vladimir'e benzer. Her şeyin en iyisini bildiğini gösteren bir otorite karşısında boyun eğmek zorunda kalan ve aptal gözüküp oyun ilerledikçe sorduğu sorular ile Ben'i terleten meraklı, gergin ve şaşkın Gus ise Estragon'a benzer. Birbirinden zıt özellikler taşıyan ancak birbirini tamamlayan bu iki karakter, oyun boyunca rutubet kokan bir odadan başka bir yere kımlıdayamaz ve gergin, komik ve trajik halleri ile seyirciyi hem güldürür hem üzer hem de tedirgin eder. Gerçekte birbirlerinden korkup görünürde birbirlerine güveniyor gibi davranan ikili, Vladimir ve Estragon gibi amaçsız ve anlamsız bir bekleme eylemi içerisinde ve adeta sanki Godot'yu bekliyorlardır (akt. Zarhy-Levo, 2009, s. 261). Nitekim bir asansör vasıtasıyla yukarıdan gelen siparişleri karşılayacak güçleri kalmadığında Gus'ın ifade ettiği üzere "Yok, yok! Hiçbir şey kalmadı. Anlıyor musun, hiçbir şey yok! Bitti" (1962, s. 38) derken tıpkı bu iki adam Vladimir ve Estragon gibi amaçsız beklemekten ve belirsizlikten tükenmiştir. Bir anlamda ikili sonlarını bekler gibidir. "Harekete geçme" konusundaki yetersizlikleri nedeniyle Ben ve Gus, Sisifos'un olduğundan daha kötü bir kaderle karşı karşıya kalmış gibi görünürler" (Goh, 2017, s. 56). Her ikisi de içinde buldukları durumdan dolayı sıkılmış ve endişe içindedirler. Belirsizliklerden dolayı korku hissederler. Ortak bir amaç için bekleseler de birbirlerine asla güvenmezler. Birbirlerinden sürekli bir şeyleri saklarlar. Birbirlerine güvendiklerini gösterdikleri anlarda bile ironik bir biçimde güvensizlerdir. İlişkilerindeki en büyük sorunsal da birbirlerine güvenmeyip duygu ve düşüncelerini birbirlerinden saklamalarından kaynaklanır ki bu durum trajikomik bir unsur olarak seyirciye yansır. Her ikisi de iç dünyalarında benzer duygulara sahiplerdir; ancak bu duyguların dışavurumları birbirinde farklıdır. Bu bağlamda çocuksu tavırlarıyla öne çıkan Gus durumlar karşısında bir id gibi ilkel dürtüleri doğrultusunda basit hareketler, komik tepkiler gösterirken, Ben bir süperego gibi uyarıcı, ciddiyetle sürekli olması veya yapılması gerekenleri hatırlatıcıdır.

İkili, önemli tartışmalara girmeyip hep sıradan konular üzerine konuşarak kendi ruh sağlıklarını korumaya çalışır; bir anlamda korkularını ve tedirginliklerini bastırmaya çabalar. Üstelik Ben Gus'ın varlığına bile dikkat etmez, onun sorularını ve tepkilerini hiçe sayar, sürekli emirlerle onu kontrol altında tutmaya çalışır. Esslin'e göre,

oyunda “komedinin ana unsuru iki adamın artan endişelerini arkasına sakladığı zeki küçük konuşma tarafından sağlanır” (2001, s. 233). İkili, sıradan uğraşlarla tekinsiz bir odada kendilerini meşgul ederek içlerini rahatlatmayı dener. Bu noktada Pinter'in bu iki karakterini sembolleştirmesi söz konusudur. Yüzeydeki görüntüleri altında derin anlamlar barındıran ikili aslında birer kurbandır ve tüm insanlığı temsil ederler. Ben itaatkâr bir tavırla ve Gus da sorgulayıcı bir tavırla kaderlerini beklemekte, aslında saçma yaşam gerçekleriyle yüzleşmektedirler.

İçinde yer aldıkları durumlar ve bu durumlar karşısında verdikleri cevaplar ile birer soytarıyı/maskarayı andıran Ben ve Gus, pek çok saçma, komik ve aşırıya kaçan fiziksel hareketleriyle oyunu adeta bir kaba güldürüye dönüştürürler. Ayrıca öldürecekleri kişiyi bodrum katındaki rutubet kokan odalarında amaçsız bir şekilde beklerken, tıpkı Amerikalı gazeteci-yazar Ernest Hemingway'in *Katiller* (1927) adlı kısa hikâyesinde yer alan, önceden hiç tanışmadıkları ve öldürmeleri beklenen kişileri restoranda bekleyen Al ve Max adlı katil haydutlar gibilerdir (Stevenson, 1984, s. 30). Ancak onlardan farklı olarak yazar tarafından daha az tektipleştirilmişlerdir; çünkü her biri kendine has karakter özellikleri ile ortaya çıkar. Bir bakıma ikili görevlerini yerine getirme noktasında hem ustalarmış hem de beceriksizlermiş izlenimi vermektedir. İşini ciddiye alan Ben ve ne yapacağı konusunda daha tedirgin ve gergin görünüp sorgulayıcı bir tavır takınan Gus sürekli anlamsız ve saçma davranışlarla meşgul olup, önemsiz konular üzerine konuşur. Aptalmış gibi görünen Gus her ne kadar ciddi meseleler üzerine sorular sormaya çalışsa da devamlı ona emirler veren ve nasıl davranması gerektiğini söyleyen otoriter figür Ben tarafından sürekli susturulur veya konuşması, sorular sorması engellenir.

Git-Gel Dolap oyunu trajedi, komedi, tehdit ve gizem öğelerinin mükemmel bir karışımını sunar. Pinter oyunda komiği çoğu kez belirsizlikler ve gerilimler üzerinden yaratır. Esslin'e göre, “Pinter'ınki bir dil tiyatrosudur; belirsizlik, dramatik gerilim, kahkaha ve trajedi kelimelerden ve bunların ritminden ortaya çıkar” (1976, s. 48). *Git-Gel Dolap* oyunu Pinter'in *Oda* ve *Doğum Günü Partisi* oyunları gibi ‘tehdit komedisi’ (comedy of menace) olarak nitelendirilen oyunlarından biridir ve bu tabir, ilk kez 1958 yılında eleştirmen Irving Wardle tarafından kullanılmıştır. Wardle, kavramı oyun yazarı David Campton'ın *The Lunatic View: A Comedy of Menace* isimli oyunundan ödünç alıp, Pinter'in 1957-1968 yılları arasında yazdığı oyunlarını nitelendirmek için kullanmıştır (Merritt, 1990, s. 225). Söz konusu tabir normal olan durumun ardında

saklanan bir tehdidin ve yaklaşan bir felaketin olduğu duygusunu, iletişimin olanaksızlığını ve dışarıdan gelenlerce huzuru bozulan kapalı bir alanın var olduğunu vurgularken; gerçeklerin belirsizleştiği ve çarpıtıldığı bir ortamda şaşkınlığın yaşandığını da ifade eder (Cohn, 1986, s. 85-86). Pinter oyunda kahkaha ve tehdidi araçsallaştırır. Trajik durumları kaba güldürü unsurları, ritim ve tekrarlı diyaloglar kullanarak komikleştirir; ciddi meselelerin tehditkâr ve gizemli boyutlarını komik diyaloglar ve fiziksel komiklikler ile gizler. Charles Evans'a göre, "(...) ciddi tiyatrodaki *Git-Gel Dolap*, alışılmadık, komik ve tehdit edici karışımı ile ruh halini daha hassas bir şekilde yakalar" (2009, s. 175). Evans ile benzer düşüncelerin altını çizen Dukore'a göre ise, Pinter oyunları çoğunlukla komik bir şekilde başlayıp sonunda fiziksel, psikolojik ya da potansiyel şiddete döner (1988, s. 24-25). Oyun, "bir tiyatral anın sınırları içerisinde kahkahadan endişeye doğru geçerken ise seyirciyi şaşırtır" (Roumani, 2012, s. 107) ve bu durum oyun sonunda Gus'ın Ben tarafından vurulmakla karşı karşıya kalmasıyla somutlaşır.

Pinter oyun boyunca yarattığı sürekli tekrar eden hareketler, sonuçsuz kalan eylemler, gerilim ve gizem yüklü durumlar ve saçma diyaloglar üzerinden komiyi iletir. [Yazar Anna Luyat'ın da belirttiği gibi "[...] kahkaha ve söz oyunları hiçbir şeyden şüphelenmeyen karakterleri hiçbir kaçış yolunun olmadığı son derece umutsuz durumlara sokar" (2009, s. 238). Daha oyunun girişinde sıkışıp kaldıkları küçük odada zamanlarını geçirecekleri pek bir uğraşları olmayan bu iki kiralık katilden Gus'ın ayakkabılarını tekrar tekrar bağlamaya çalışması, Ben'in Gus'a sürekli çay demlemesini söyleyip eylemin Gus tarafından bir türlü gerçekleşmemesi ve konu üzerine yapılan saçma ve tekrar eden diyaloglar oldukça komiktir.

Pinter oyuna ilk olarak bu iki kiralık katilin işleri üzerinden komik bir hava yaratarak başlar. Yatağında uzanan Ben, elindeki gazeteden Gus'a ölüm temalı iki haber okur ve her ikisinin bu trajik haberlere yaptıkları yorumlar oldukça komiktir. İkilinin günlük yaşamın olaylarına başvurarak yaptıkları konuşmalar dış dünya ile ilgili bilgiler verirken bu eylemler aslında ikilinin görünürde zaman geçirmek için yaptıkları birer eylemdir ve gerçekte gerçek duygularını, yani hissettikleri korku ve gerginliklerini gizlemenin bir yoludur. Bu durum sadece gazeteden haber okumakla sınırlı değildir ve ikili önemsiz pek çok konu üzerine konuşarak gerginliklerini ve korkularını gizlemeye çalışırlar.

Gazeteden okunan ilk haber ise yaşlı bir adamın kamyonun altında kalması ile ilgili haberdir ve haber üzerine ikili arasında geçen trajikomik diyalog ise şöyledir:

BEN. (*Gazeteye eliyle vurur.*) Vay canına! (*Okur.*) İşe bak sen! (*Okuduğuna kasıtlı.*)
87'lik bir ihtiyar yolda karşıdan karşıya geçmek istiyor. Kalabalık tabii. Bir kamyonun altına girmiş.

GUS. Ne yapmış?

BEN. Bir kamyonun altına girmiş. Yük kamyonu.

GUS. Valla mı?

BEN. Kamyon yürümüş geçmiş, çiğnemiş.

GUS. Yoo?

BEN. Burada öyle diyor.

GUS. Sonra ne olmuş?

BEN. Daha ne olsun. Ölmüş tabii.

GUS. Kim demiş ona altına girsin diye.

BEN. 87'lik bir ihtiyar, kamyonun altına giriyor.

GUS. İnanılmaz şey.

BEN. İşte burada yazıyor. Beyaz üstüne siyah basmışlar.

GUS. Aklı duruyor adamın. (Pinter, 1962, s. 6-7)

Ben'in gazetede okuduğu bu ölüm haberi, dış dünyadaki şiddeti gözler önüne serer. Ben'in trajik bir ölüm haberini sunma biçimi ve Gus ile birlikte haber için yaptıkları yorumlar oldukça komiktir. Pinter işleri insanları öldürmek olan Ben ve Gus'a trajik bir ölüm haberini komik bir üslûpla sıradanlaştırarak sundurur ve böylelikle gülerek tepki gösteren seyirci için durum oldukça trajikomik bir hal alır. Pinter'ın yer verdiği söz komiği burayla sınırlı kalmaz ve devamında gelen diğer ölüm haberinin sunumu da aynı şekilde trajikomiktir ve burada komiğin dozu daha da artmıştır. İkilinin aralarında devam eden konuşma ise şöyle ilerler:

BEN. (*Elinin tersiyle gazeteye vurur.*) Vay canına.

GUS. Ne olmuş?

BEN. 8 yaşında bir kız bir kediyi öldürmüş

GUS. Yoo!

BEN. İşte bak sen. 8 yaşında kız kedi öldürüyor.

GUS. Ne adamlar var şu dünyada.

BEN. Adam değil bu, kız.

GUS. Nasıl yapmış?

BEN. Şey yapmış. (*Gazeteyi kaldırıp bakar*) Yazmıyor.

GUS. Niye?

BEN. Dur bakayım. Diyor ki, 11 yaşındaki kardeşi pencereden görmüş, diyor.

GUS. Sonra?

BEN. Sonrası bu kadar işte.

Sessizlik.

GUS. Garanti o yapmıştır.

BEN. Kim?

GUS. Kardeşi.

BEN Bence de.

Sessizlik.

Ne buyrulur? 11 yaşında bir velet kediyi öldürüyor; sonra da kardeşim yaptı diyor.

Buna ne derler- (*Sonunu getirmez. Gazeteyi okur. GUS kalkar.*) (1962, s. 8)

Her ikisi de birer ölüm makinesi olan Ben ve Gus ölümle sonuçlanan haberler ile ilgili yaptıkları yorumlarla seyircisini kahkahalara boğar. İkili ölüm temalı iki haber için yaptıkları yorumlarda trajik durumları sıradanlaştırıp ortaya grotesk bir komik çıkarmışlardır. İlk durumda yaşlı bir adamın kamyonun altında ezilmesi ve ikinci durumda ise küçük bir çocuğun bir kediyi öldürmesi ve bunu kardeşinin üzerine attığına dair Ben'in tahmini son derece komik bir üslupla ele sunulmuştur. Bu sunum ile seyircisini duruma yabancılaştıran Pinter, onlardan bir anlamda söz konusu ciddi meseleler üzerine düşünmelerini talep etmektedir.

Pinter oyunda ironi, mizah ve tehdit unsurlarına bir arada yer verir. İki kiralık katilin içinde buldukları durum gizem, gerilim ve tehdit doluyken aynı zamanda da komik yanlar barındırır. Bu komikliği yaratan da kimden geldiğini bilmedikleri dış

tehlikelerle başa çıkmaya çalışan ikilinin basit hareketleri ve saçma diyaloglarıdır. Pinter oyunlarını trajikomedî olarak tanımlayan Elin Diamond'a göre, yazar pek çok oyununda olduğu gibi *Git-Gel Dolap* oyununda da komik eylemlere ve karakterlere oyununu yapılandırmak ve seyircisinin ona tepki vermesini kontrol etmek maksatlı yer vermiştir. Yazar komik karakterlerini metafizik terörle birleştirip kahkahamızı altüst etmiş ve ortaya acı bir komik çıkarmıştır. (1985, s. 12-13). Francesca Coppa'ya göre, oyunun "içerdiği espriler, seyirciyi kendi ittifaklarını sorgulamak için gülmeyi kestiği ölçüde önemli ve ciddidir" (2009, s. 55). Oyunda başarılı bir şekilde mizah ve trajedi unsurlarını bir arada kullanan Pinter'a göre, "her şey gülünç; en büyük ciddiyet gülünç; tragedyaya bile gülünç. Ve sanırım oyunlarımda yapmaya çalıştığım şey yaptıklarımızın, davranış ve konuşma biçimlerimizin absürtlüğü'nün bu ayırimsanabilir gerçeğine varmak"tır (akt. Foster, 2004, s. 32). Pinter absürt olandaki komik tarafı görür. Ona göre, varoluşun trajik yanları olsa da varoluş da dahil her şey komiktir. Oyunundaki komik sahneler de seyirci açısından görünür de komik gibi görünse de karakterler açısından korkutucudur. Oyununda yazar komiğe kahkaha yaratmaktan ziyade karakterlerinin iç dünyalarına bir içgörü sağlamak için başvurmuştur. Oyunda komik bir noktaya kadar komikken, bir noktadan sonra trajik meselelerin boyutunu ciddileştirmiştir. Elin Diamond duruma şöyle bir açıklama getirir: "*Git-Gel Dolap*'ta Pinter'ın stratejisi parodidir. Bir kurbanı alt etmek için bekleyen tetikçilerin gerilimini hem istismar eder hem de alay eder. Gus'ın kaygısı ve Ben'in kavgacı tavrı, klişeleri göz önünde bulundurur" (1985, s. 241). Esslin'e göre ise karakterlerin saçmalıklarının korkutucu, korkunç, acıklı ve trajik hale geldiği noktaya kadar oyun çok komiktir. (2001, s. 233). Ancak oyundaki komik yan, karakterlerin gerçek durumları ile yüz yüze gelmeleri ile trajik bir hal almaktadır ki bu durum oyuna kara bir komedi havası da katar. Oyunda söz konusu durum öldürmek için kurbanlarını bekleyen kiralık katillerin gerçek kurbanlara dönüşmesiyle ortaya çıkar; çünkü Ben namıyusu kapıdan ilk giren kişi olan iş arkadaşı Gus'a doğrultmuştur ve tetiğe basması da an meselesidir.

Ben ve Gus'ın kaldıkları oda, aslında eski bir lokantanın alt katıdır ve oyunun ilerleyen bölümlerinde ikili yemek asansörü ile kimden geldiğini bilmedikleri yemek siparişlerini kendilerince karşılamaya çalışırlar. Bu sayede aşağıda yalnız olmadıkları anlaşılan ve bu durumun sonucu olarak kendilerini gergin ve korkmuş hisseden ikili hiç sorgulamadan siparişler için ellerinde mevcut olan süt, bisküvi, cips, erimiş çikolata ve ekşimiş kek gibi bayat yiyecekleri gönderirler. İkili telaşları, gergin halleri ve saçma

hareketleri ile komik olsa da tehdit altındayken oldukça trajiktir. Bu halleriyle ikili, Esslin'in vurguladığı gibi, "insan durumunun [...] ete kemiğe bürünen ve aynı zamanda son derece komik ve trajik olan somut şiirsel bir imge olarak sunumunu" (2001, s. 330) üstlenirler. Aynı zamanda yukarıdan inen asansör aslında, Michael Billington'ın da altını çizdiği gibi komik bir araç olmanın yanı sıra "bir giyotinin rezonansı ile uçsuz bucaksız bir yükseklikten inen bir asansör"dür (2007). Yukarıdan gelen siparişlere yetişmeye çalışan ikilinin yaşadıkları gerginlikler hareketlerinden okunur. Ayrıca sonradan fark ettikleri konuşma borusu vasıtasıyla yukarıdaki bilinmeyenle temas kurma çabaları ve onları ellerindeki ile memnun etme uğraşları oldukça gülünçtür. Yukarıdan istenenlerin bir türlü bitmek bilmemesi ve duruma verdikleri tepkiler komik görünse de ne olduklarını tam olarak bilmedikleri görevleri için bir odada hiçbir yere kıyılamadan beklemeleri ve bilmedikleri güçler tarafından rahatsız edilmeleri yeterince trajik ve tehditkârdır.

İlk oyunlarında kasıtlı olarak komiğe yer veren Pinter, Francesca Coppa'ya göre, *Git-Gel Dolap* oyununda yüksek seviyeli komedi tekniğini kullanır ve böylelikle hikâyesini kara mizahlı bir masala dönüştürür. Coppa, Pinter'ın komiğini Freudyen şaka üçgeni içinde değerlendirir. Ona göre, öldürme eylemini gerçekleştirme için emri veren ve sahnede hiç görünmeyip sadece ismi geçen Wilson, bu şaka metaforu içerisinde şakayı söyleyen kişidir ve bu kişi, "sadece olaylar üzerinde değil, Ben üzerinde de güç ve kontrol gösteren [...] görünmez [bir] karakterdir" (Leon, 2001, 263). Şakanın nesnesi sürekli bir aptal gibi görünen ve sorgulayıcı tutumu ile öne çıkan Gus ve emirleri sorgulamadan yerine getirmeye hevesli Ben'dir. Ben ve Gus, "görünmeyen bir otoritenin kurbanları ve birbirleri ile tartışan, birbirlerini sınanan, birbirleri hakkında konuşan ve eski zamanları sıralayan vekil evli bir çift"tir (Billington, 1996, s. 90). Son olarak bu üçgeni şakayı dinleyen ve onunla eğlenen seyirci tamamlar ve şakaya gülüp gülmemesi de onun elindedir (Coppa, 2009, s. 44-45). Coppa'ya göre, Pinter'ın oyunundaki bu önemli şaka "genellikle seyircilere gülmeyi bıraktıran, yani kitleleri saldırgan şakacılar ile kendi ittifaklarını sorgulatan bir şeydir" (2009, s. 44); çünkü aslında seyirci de Ben ve Gus ile aynı saftadır; yani birer kurbandır. Coppa, Pinter'ın oyununda komiğin milyonlarca şakanın ortasında ciddi, karamsar ve kutsal bir şakayı keşfettiğinin altını çizer ki bu kutsal şaka insanın dünyada eli kolu bağlı ölümü bekleyişi ve herkesin gerçekte birer kurban olduğudur. Bu durum, oyunun sonunda Ben'in Gus'a doğrulttuğu silahlı sahnede gözler önüne serilir. Dukore'a göre,

Oyunun başında komik olan ölüm, sonunda komik değildir. Mağdurların komik hikâyeleri oyunu başlatır, Gus'ın komik olmayan bir tasavvuru, oyunu bitirir. Oyunun sonunda, talimatların tekrarlanmasında görülen, eğlenceli görünen bir hata, aynı durum gerçekleştiğinde artık eğlenceli olmaktan çıkar. Gus'ın hayatından mahrum bırakılabileceği zaman, Gus'ın kaynaklarından komik bir şekilde yoksun bırakılması komik olmaz. (1976, s. 21)

Karşı karşıya kaldıkları durumdan dolayı afallayan ve tedirgin olan ikilinin yer aldığı son, oyuna kahkahalarla eşlik eden seyircisini de şaşkına uğratar ve afallatır. Nitekim oyunun kara mizahı da bu andan itibaren seyirci ile tamamlanır. Seyirci duruma yabancılaştırılır ve kendinden yapması beklenen eleştirel mesafeden bakmaya yöneltilir. Pinter oyunda seyircisini “çoğunlukla tamamen ikircikli hale getirilen ancak yine de deneyimsel olarak yoğun olan entelektüel ve fizyolojik-duygusal tepkiler” (Chiasson, 2009, s. 41) vermeye iter. Sonuç olarak Pinter'in seyircisi tiyatroyu kendi kahkahaları tarafından büyülenmiş bir şekilde terk eder (Coppa, 2009, s. 11). Bu sonla tetiğin ucunda kalıp ölümle burun buruna gelen Gus, avcıyken av haline gelmiştir. Gus “düşündürücü ve bir şekilde komik bir karaktere dönüşmüş, (...) kurallarına uymakta zorlandığı bir dünyaya hapsolmuş; (...) bu dünyanın kurallarına karşı çıkmanın bedelini acı bir biçimde ödemiştir” (Vitello, 2006, s. 29). Trajikomik kurgusu ve şaşırtıcı sonu ile Pinter'in *Git-Gel Dolap* oyunu bu noktada basit bir komedinin ötesinde hem korkutan hem de acı veren bir trajikomediyeye dönüşmüştür.

Sonuç

Pinter'in *Git-Gel Dolap* oyununda komik yalnızca bir güldürü aracı olmanın ötesinde, beraberinde trajik ve grotesk unsurların melezlendiği çok katmanlı bir yapı olarak ortaya çıkar ve bu durum oyunu bir tehdit komedisine dönüştürür. Pinter dünyadaki güvensizlik ve tedirginlik duygularını trajikomik bir perspektiften durumlar, hareketler ve sözler üzerinden yarattığı komiklikler ve saçmalıklar ile varoluşsal bir sorgulama alanı da yaratarak yansıtır. Renée Von Paschen'in aktardığı gibi, “Pinter'in söyleyiş biçimi, keskinliği, özlülüğü ve zorlayıcı sıradanlığı ile İngiliz mizahının büyük ve harikulade canlı geleneğinden türemiştir” (2021, s. 79). Oyun, Ben ve Gus adlı kiralık katillerin kurbanlarını öldürmek için buldukları odada kendilerinin birer kurbanına dönüşmesinin hikâyesini anlatır. Her iki karakter yaptıkları hareketler ve konuşmalarıyla komiklikler üretirken aslında trajik bir durumun içindedir ve seyirci de onlarla birlikte aslında bu trajikomik durumun içerisine sürüklenmiştir. Her iki karakter

hapsoldukları odada büyük korkular yaşar ve bu korkuları kendilerine bile itiraf edemezler. Eylemlerinde ve konuşmalarında ürettikleri komik, aslında ironiktir. Gus'ın mekanikleşmiş hareketleri ve tekrarlardan oluşan tepkileri ile Ben'in durumlara karşı yönelttiği sert tutumu arasındaki gerilim oyunun trajikomik doğasını yansıtır. Yazar seyircisini karakterlerin yer aldığı trajikomik durumlarla güldürmenin yanı sıra yarattığı gerginlikler ve absürtlüklerle şaşırtıp düşünmeye sevk eder. Saraci Terpollari'ye göre, "Pinter, trajediden çok komedinin biçimine bağlı olsa da bu, kötülüğün güçlerinden kaçmak isteyen karakterlere yönelik gizli tehdidi azaltmaz. Pinter, günümüz dünyasında insanların karşılaştığı kaçınılmaz çelişkileri göstermeyi sever" (2013, s. 385-386). Aslında bu durum tam olarak insanlık tarihinden bu yana insanın yaşam gerçeği içinde yaşadığı çelişkiler ve onun trajikomik durumunun yansımasıdır. Sahnenin kararması ile birlikte ise Pinter, seyircisini kendisiyle baş başa bırakır ve güldükleri şeylerin gerçekte bir aldatmaca olduğunun ve asolanın saçma yaşam gerçeği olduğunun farkına varmasını bekler. Şimdi kendi yaşamını sorgulama sırası seyircinin kendisindedir. Aynı anda hem tetiğin başında olan Ben hem de namlunun ucunda olan Gus gibi seyirci de trajikomik, saçma yaşam gerçeği ile kendisi olarak yüzleşmelidir.

Kaynakça

- Aristoteles. (1983). *Poetika*. (İsmail Tunalı, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Beckett, S. (1985). *Endgame: A Play in One Act, Followed by Act Without Words: A Mime for One Player*. London: Faber and Faber.
- Bergson, H. L. (2014). *Gülme*. (Devrim Çetinkasap, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Billington, M. (1996). *The Life and Work of Harold Pinter*. London, Faber and Faber.
- Billington, M. (2007, Feb 9). *The Dumb Waiter*. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/arts/theatre/drama/reviews/story/0,,2009375,00.html>
- Billington, M. (2007). *Harold Pinter*. London: Faber and Faber.

- Leon, E. (2001). An Exploration of Modality in H. Pinter's *The Dumb Waiter*. *CAUCE, Revista de Filología y su Didáctica*, (s. 259-268).
- Büyük Türkçe Sözlük*. (1988). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Chiasson, B. (2009). (Re)thinking Harold Pinter's Comedy of Menace. Mary F. Brewer (Ed.). *Harold Pinter's Dumb Waiter* (s. 31-55) içinde. Amsterdam & New York: Rodopi.
- Cohn, R. (1986). *Pinter's Thread*. Michael Scott (Ed.), *Harold Pinter: The Birthday Party, The Caretaker & The Homecoming: A Casebook* (25-29) içinde. Basingstoke: Macmillan.
- Coppa, F. (2009). *The Sacred Joke: Comedy and Politics in Pinter's Early Plays*. Peter Raby (Ed.). *The Cambridge Companion to Harold Pinter* (s. 44-56) içinde. Cambridge: Cambridge University Press.
- Diamond, E. (1985). *Pinter's Comic Play*. London & Toronto: Bucknell University Press.
- Dick, K. (1961). Mr. Pinter and the Fearful Matter. *Texas Quarterly*, 4(3), 257-265.
- Dukore, B. F. (1962). The Theatre of Harold Pinter. *The Tulane Drama Review*, 6(3), 43-54. <https://doi.org/10.2307/1124934>
- Dukore, B. F. (1976). *Where Laughter Stops: Pinter's Tragicomedy*. Columbia: University of Missouri Press.
- Dukore, B. F. (1988). *Harold Pinter*. London & Hong Kong: Macmillan.
- Esslin, M. (1976). *A Study of His Plays*. New York: Norton Library.
- Esslin, M. (1977). *Pinter: A Study of His Plays*. London: Methuen.
- Esslin, M. (2001). *The Theatre of the Absurd*. London: Methuen.
- Evans, C. (2009). Pinter in Russia. Peter Raby (Ed.). *The Cambridge Companion to Harold Pinter* (s. 56-74) içinde. Cambridge: Cambridge University Press.

- Foster, V. (2004). *The Name and Nature of Tragicomedy*. Hampshire: Ashgate Publishing.
- Freud, S. (1990). *Jokes and Their Relation to the Unconscious*. (James Strachey, Çev.). New York: Norton.
- Goh, Q. W. (2017). *Regarding the unseen : reading the offstage in Harold Pinter's early plays*. Master's thesis, Nanyang Technological University, Singapore.
- Hobbes, T. (1992). *Leviathan veya Din ve Dünya Devletinin Biçimi ve Kudreti*. (Semih Lim, Çev.). İstanbul: YKY.
- Jacquard, E. (1974). *Le Théâtre de Dérision*. Paris: Gallimard.
- Kant, I., (2006). *Yargı Yetisinin Eleştirisi*. İstanbul: İdea Yayınları.
- Kierkegaard, S. (2000). *Kahkaha Benden Yana*. (Nedim Çallı, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lahr, J. (1987). *Prick up Your Ears*. New York: Vintage.
- Luyat, A. (2009). The First Look in the Shadows: Pinter and the Pinteresque. Mary F. Brewer (Ed.). *Harold Pinter's The Dumb Waiter (231-245)* içinde. Netherlands: Rodopi.
- Merritt, S. H. (1990). *Pinter in Play: Critical Strategies and the Plays of Harold Pinter*. Durham & London: Duke University Press.
- Mızıkyan, A. (2010). Rosencrantz ve Guildenstern Gerçekten Öldüler mi Yoksa Zaten Ölü müydüler?. *Litera*, 23(2), 23-38.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/iulitera/issue/1240/14543>
- Monro, D. H. (1985). Theories of Humor. L. S. Bahr, W. D. Halsey & B. Johnston (Eds.). Collier's Encyclopedia (s. 356-358) içinde. 12, New York: Collier's.
- Pinter, H. (1960, October 28). Interview with Harold Pinter. (Interviewer. K. Tynan). *BBC Home Service*.

- Pinter, H. (1962). *Git-Gel Dolap*. (Ergun Sav, Çev.). İstanbul: De Yayınevi.
- Platon, (2001), *Devlet*, (Çev. Sabahattin Eyüboğlu & M. Ali Cimcoz). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Roumani, J. (2012). *Political Tension and Existentialist Angst in the Drama of Harold Pinter and Isam Mahfuz*. [Master Thesis, Lebanese American University].
- Saraci Terpollari, M. (2013). The Sense of Insecurity and the Language of Pinter's Absurd Play *the Birthday Party*. *Mediterranean Journal of Social Sciences MCSER Publishing*, 4(11), 384-388. 10.5901/mjss.2013.v4n11p384
- Stevenson, R. (1984). *Harold Pinter-innovator?*. Alan Bold (Ed.). *Harold Pinter: You Never Heard Such Silence* (s. 29-60) içinde. London: Vision Press.
- Şener, S. (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Von Paschen, R. (2012). Harold Pinter's *The Dumb Waiter* in German: What's Missing in Translation?. *ELOPE*, 9(1), 77-86. <https://doi.org/10.4312/elope.9.1.77-86>
- Vitello, B. (2006). Double Pleasure Pinter, *Albee Plays Work Well*. *Daily Herald*.
- Zarhy-Levo, Y. (2009). *Pinter and Critics*. Peter Raby (Ed.). *The Cambridge Companion to Harold Pinter* (s. 249-266) içinde. Cambridge: Cambridge University Press.