

SUMMARY

In this study called "Absurd Theatre", we aimed at, together with the definition of the word absurd, investigating historical and artistic process which prepared ground for this theatrical movement and studying technical and thematic features of this theatre. While the terminologic definition of the word "absurd" puts light especially on the intellectual basis of the theatre movement, it also includes the data concerning the origin of it when historical and artistic processes are handled. Besides this, the plays in Absurd generalization have been pointed out and "theoretical" one has been supported with the "practical" one. As the theatre of the absurd which reflects the comic and dramatic sides of man before the world has very thick thematic layers, it also puts forward its peculiar understanding in technical sense. Moreover, it can be claimed that this theatrical style is, in a sense, a short summary of the contemporary art with its technical and thematic characteristics. Besides being avant-garde, it is also one of the most prominent sources of post-anant-garde movement. We are in the opinion that Absurd theatre, which was nourished by socio-cultural, economic, political, ethical and artistic data of three hundred years ago, will be effective in the coming centuries and be the source of the future artistic styles.

CLOV – Ölümden sonra yaşama inanıyor musun?

HAMM – Benim yaşantım hep öyleydi zaten.

Oyun Sonu'ndan

I.

Tanrısız insanın yapayalnız ve umarsızlığı ile farklı kültürlere sahip olan insan yığınlarının meydana getirdiği kültürel kaos, 19. ve 20. yüzyıllarda meydana gelen insan doğasını tehdit edici tarihsel olaylarla birlikte absurd hareketin / tiyatronun da filizlenmesine olanak sağlamıştır. Absurd (Uyumsuz) tiyatronun temaları bu verilerin sosyopsikolojik boyutlarını yansıtır. Düşünsel tabanını Dünya Savaşları sonrasında oluşan kötümserlik ile Varoluşçu (Egzistansiyalizm) ve Hiççilik (Nihilizm) gibi düşünce dizgelerinin etkisi altında oluşturan Absurd tiyatrodaki dramatik olan dünya ile insanın karşıtlığıdır. İnsanın istekleri ile dünyanın buna yanıt vermeyişi ve dünyanın bu istekler karşısındaki mantıksız duruşu Absurd tiyatronun asal izleğidir. Bu tiyatro hareketinde bütün yollar böylesi bir karşıtlığa çıkar: İnsan ister ama, dünya bu isteklere karşı sağırdır.

Düşünsel tabanını insan-dünya karşıtlığı üzerine oturtan Absurd tiyatro, gerçekte bilinçli ve tanımlanmış belli başlı kuralları içeren, 'izm' ya da 'akım' özelliği gösteren, herhangi bir okula bağlı yazarların meydana getirdiği bir hareket değildir. Varoluşçuluk, dışavurumculuk, gelecekçilik, dadacılık, klasisizm, romantizm... gibi akımların kendilerine özgü manifestoları varken, Absurd tiyatro yazarları kendi öznel sanat anlayışları doğrultusunda tarzlarını ortaya koymuşlar, hiçbir akımın ne üyesi ne de bağımlısı olmuşlardır.

Absurd Tiyatro, eleştirilenler tarafından ortaya atılan ve genel kabul gören bir kavramdır. Adlandırmayı yapan **Martin Esslin** (*The Theatre of the Absurd, 1961*) bu hareket içerisinde değerlendirdiği yazarların ve oyunların ortak yanlarını bir bileşke etrafında toplayarak bunu 'Absurd Tiyatro' kavramıyla özdeşleştirmiştir. **Esslin** tarafından Absurdçüler sınıfına dahil edilen yazarların (*Beckett, Ionesco, Adamov, Genet, Pinter vb.*) ortak bir duyarlılık alanları, ortak dünya görüşleri ve sanat anlayışları, ortak tarihsel, kültürel ve ideolojik yaklaşımları; oyunların ise ortak tematik ve teknik yanları bulunmaktadır.

Herhangi bir akımın manifestosuna bağımlı kalmayan, buna karşın belli ortak özellikler gösteren yazarların ve yapıtlarının dahil edildiği Absurd Tiyatro hareketi Fransa'da doğmuştur. Bu hareketin öncüleri o dönemlerde dünya sanatının merkezi sayılan Paris'e göç etmiş olan yabancılardır (*Beckett-İrlanda, Ionesco-Romanya, Adamov-Rusya, Arrabal-İspanya*). İlk 1940'ların sonunda boy gösteren, 1950'lerin sonu ile 60'ların ilk yarısında popüleritesi artan ve 60'lı yılların ikinci yarısından sonra da etkisini yitirmeye başlayan Absurd tiyatro **Özdemir Nutku**'nun ifadesiyle iki bölüm halinde değerlendirilebilecek bir yapıya sahiptir. İlk bölümde Beckett'in, Ionesco'nun, Adamov ve Genet gibi yazarların oyunlarının dahil olduğu, dış aksiyonla gelişen, salt tiyatro kavramıyla özdeşik yapı; diğeri ise Ghelderode, Audiberti, Neveux, Pichtte gibi yazarların, iç aksiyonun ön planda tutulduğu, şiirli bir konuşma ve atmosferin yer aldığı oyunlarının yapıları.¹

Absurd tiyatro insanın durumunun anlamsızlığı ile bu duruma mantıksal yaklaşımın yersizliğini ifade eder. Yazarlara göre tiyatronun işlevi, insanın korkularını, kaygılarını, umarsızlığını, yabancılaşmışlık duygusunu, yalnızlığını, bu dünyada bir sürgün oluşunu ve bunların fark edilmesiyle ortaya çıkan iç dramı dile getirmek olmalıdır. İnsana sunumu yapılan gerçekler aslında birer aldatmacadır. Absurd tiyatronun amacı da bu aldatmacaya son verip, insanları bilinçlendirerek kendi trajedilerini seyrettirmek ve avunmanın yerine uyumsuz olanın bilincine vardırımdır. Bir başka ifadeyle absurd tiyatro yalancı gerçeğe karşı bir protestodur.²

Absurd tiyatro işlevini yerine getirmek için teknik ve tematik özellikler bağlamında oldukça öznel bir yapıya sahiptir. Başta oyunların yapıları ve konuşma örgüleri olmak üzere görüntüsel düzenekte de yeni anlatım olanaklarına başvurur. Bu tiyatro anlayışına göre eski kurallar aslolan gerçeği saptırmaktan başka bir işe yaramamışlardır. Şöyle ki, gerçek anlamda iletişim yoktur. İnsan bu dünya üzerinde yapayalnız ve umarsızdır. Uşçu yöntemler çözüm yerine ancak sorun üretebilirler. Dünya anlaşılabilir ve açıklanamayan büyük bir karmaşa yumağından başka bir şey olmayıp, insan burada korku ve kaygıları ile yaşamaya zorunlu bırakılmış acınası bir varlık durumundadır. Kısacası insan ile dünya uyumamaktadır. Peki, anlaşmaları olanak dışı olan bu iki karşıtlık nasıl olur da sahnede mantıksal sistemlerle yansıtılmaya çalışılır? Uyumsuzluğu sahnede uyumsuzluk yaratarak yansıtmak Absurd tiyatronun yapısal ilkelerinden biridir. Absurd yazarlar, "insanın durumunun absurlüğü ancak varlığıyla ifade edilebilir; kurgu da absurd olmalıdır"³ düşüncesinden hareketle insan ile dünya arasında yaşanan kaosun doğru ile-

timindeki en uygun yöntemin saçma olanı saçmalayarak, mantık dışı olanı mantıksal sistemlerin dışına çıkararak dile getirmek olduğunu vurgularlar.⁴

Absurd tiyatro, başkaldıran, düzenin onarılması için çıkış yolları öneren, insanın iyi yaşam koşullarına sahip olması için alternatifler üreten bir hareket değildir. Aksine eylemi öngörmeyen ve insanın kötü koşullarla yaşamaya zorunlu bırakıldığına dikkat çeken bir harekettir. İnsana akli değil, ilkel güdüleri egemendir. Kötümser bir bakış açısıyla insanın içinde yaşadığı koşulların trajik ve komik uyumsuzluklar barındırdığına inanılır. Bunun için de salt, insanın akılsal istekleri ile dünyanın akılsızlığı arasındaki ilişkiyi yansıtmaya çabalar.

II.

Absurd tiyatro kapsamında değerlendirilebilecek oyunların temel ortak özelliklerinden başlıcası, onların benzer temalara, iletilere ve anlam katmanlarına yer vermeleridir. Dramatik öz insan ile dünyanın karşıtlığıdır. Oyunların vurgu alanları da bu karşıtlığı ortaya koyabilecek tezler barındırmalıdır. İnsanın ölüme yazgılı oluşu, hayatın anlamsızlığı, yabancılaşma, iletişimsizlik, umarsızlık, dünyanın korku ve kaygılar yüklü güvensiz oluşu, birey-kitle savaşımı ve toplumsal-politik sorunlar absurd tiyatronun temalarıdır. Bu tiyatro hareketi içinde aslanan dramatik özün güçlü bir biçimde yansıtılmasıdır. Ele alınan temalar sadece dramatik öze hizmet ederler. Örneğin iletişimsizlik olan bir oyunda, bu sorunun çözümü aranmaz. İletişimsizlik, insanın yazgısıdır ya da insan gerçek anlamda iletişim gereksinimini karşılayamaz. Bu, direkt olarak dramatik öze hizmet eden, insanın dünya ile karşıtlığından doğan, acınası görüntüsünü yansıtan fotoğraf karelerinden biridir. Dolayısıyla oyunlar bir durumu yansıtır, bu duruma karşın geliştirilen / yapılan herhangi bir eylemden, bir çıkış yolundan bahsetmezler.

Hayatın anlamsızlığı ve insanın ölüme yazgılı oluşu: Absurd tiyatronun üzerinde durduğu öncelikli temalar, insanın ölümlü oluşu ve hayatın anlamsızlığıdır. Oyunların hemen hepsinde gizli veya direkt olarak insanın ölümlü oluşu ve hayatın anlamsızlığına vurgu yapılır. İnsan ölümlüdür. Bir gün ölecektir. Hal böyleyken, yaşamak ve bu hayat içinde bir şeyler elde etmeye çabalamak anlamsızdır. **Samuel Beckett**'in *Mutlu Günler* adlı oyununda Winnie gitgide toprağa daha çok gömülmeye başlar. İlk perdede beline kadar, ikinci perdede ise boynuna kadar toprağa gömülüdür. Öyle ki, başını bile oynatamaz durumdadır. Buna karşın, toprağa gömülü olduğuna ya da gitgide toprağa gömülüyor oluşuna kayıtsızdır. Ölüm insana yavaş yavaş yaklaşmaktadır. İnsan yaşamı boyunca gitgide toprağa biraz daha gömülmeye başlamaktadır. Ve zaman sonra toprak onu tamamen yutacaktır. **Ayşegül Yüksel**'in ifadesiyle bu durum, "*ana rahminden mezara' ulaşan insanlık serüveninin yaman bir görsel anlatımıdır*"⁵. Anlam katmanları oldukça zengin olan *Mutlu Günler*'de, ölümün giderek yaklaşmakta olduğu iletilerinin yanı sıra hayatın anlamsızlığı temasına da sıklıkla vurgu yapılır. Sahnede yaşlı iki kişi vardır. Kavruk çimenlerle kaplı bir alanda, görünürde birbirleriyle, gerçekte ise kendi kendile-

rine konuşan, hiçbir şey yapmayan, bütün edimleri zamanı geçirmeye yönelik olan bu kişiler, zamanın ve koşulların denetlenemeyeceği bilinciyle sürekli kendilerini avutacak bir şeyler yapma gereksinimi duyarlar. Yazar bununla, "insanoğlunun yaşamın yüküne, ancak "kendi kendisini aldatarak" dayanabileceği"⁶ düşüncesini yansıtmaktadır. Hayat anlamsızdır; anlamsız olan bu hayatın yükü de ağırdır. Bu anlamsızlığı taşıyabilmesi için insanın sürekli olarak kendini avutması, kendini kandırması gerekmektedir. Oyunun ikinci perdesindeki şu ilginç ileti dikkat çekicidir:

WINNIE : (...) Ben hep... (Susar.) ... hep bir saniye ile gelecek başka bir saniye arasında hiçbir ayrım bulunmadığını düşünürdüm, düşünürdüm diyorum. (Susar.) Hep kendi kendime... Wiinnie, değişecek değilsin, derdim, baksana bir saniye ile gelecek başka bir saniye arasında tek ayrılık yok.⁷

Beckett'in hemen tüm oyunları bu tema üzerine kurulmuş ve vurguda önplana çıkartılan düşünce, ölüm-hayat arasında sıkışan insan yığınlarının prototiplerini yansıtan bir yapıya bürünmüştür.

Ölüm olgusu ve hayatın anlamsızlığı temalarının işlendiği bir diğer önemli oyun da **Ionesco**'nun *Sandalyeler*'idir. Oyunda, hayatlarının sonuna gelen iki yaşlı kişinin trajedisi yansıtılır. Yetmiş beş yıllık evli olan karı-koca geçmiş yaşamları ile ilgili birikimlerini gelecek kuşaklara aktarmak için bir toplantı düzenlemiş ve pek çok önemli kişiyi de davet etmişlerdir. Evin bir odasında yapılan toplantıya yavaş yavaş konuklar gelmeye başlar. Ancak seyirci bu konukları görmez. Karı-koca bu görünmeyen konukları karşılar, onlarla sohbet ederler. Toplantı salonu (oda) gittikçe dolar, konuklar geldikçe de yeni sandalyeler getirilir. Bir süre sonra toplantı salonu tıka basa insanlarla (sandalye) dolmuştur. Öyle ki adım atacak yer kalmamıştır. Toplantının son konuğu Yaşlı Adam'ın hayat görüşünü anlatacak olan bir sözcüdür. Sözcü diğer konuklar gibi düşsel bir görüntü değil, seyircinin gördüğü gerçek bir kişidir. Sözcü, toplantıya katılanlara Yaşlı Adam'ın hayat görüşünü anlatacağı sırada, karı-koca kendilerini odanın camından birden denize atarlar. Sözcü konuşmaya başlar. Ağzından anlamsız sesler dökülür. Sözcü sağır ve dilsizdir. Oyunda, bir yanda yaşanılanlara -anlatıyla da olsa- bir daha tanık olmayı göze alamama ve yaşamın anlamsızlığına katlanmaktansa ölümü tercih ediş, diğer yanda da hayatlarının son demlerini yaşayan iki yaşlı kişinin hayat ve ölüm arasındaki trajik döngüleri anlatılmaktadır.

Yazarın *Kral Ölüyor* ve *Ölüm Oyunları* gibi oyunlarında da ölüm olgusunu direkt olarak işlenmiştir. Absurd tiyatro bağlamında, insanın ölüme yazgılı oluşu ile hayatın anlamsızlığını vurgulayan bu oyun örneklerini daha da çoğaltmak olasıdır. Hemen her yazar dramatik malzeme olarak bu iki iletiyi oyunlarında yer yer kullanmışlar; sonuçta dünyanın / hayatın bir kaostan ibaret olduğunu ve insanın bu düzen ile uyumlu yaşayamayacağını, hayat ile insan ilişkisi arasında bir uyum aramanın boşunalığını, hayatın anlamının, insanın ise bir amacının olması gerektiği varsayımının aldatmaca olduğunu dile getirmişlerdir.

Yabancılaşma - İletişimsizlik: Absurd tiyatronun başlıca üzerinde durduğu anlam katmanlarından biri de yabancılaşma olgusu ve iletişimsizliktir. İki olgu da birbirini doğuran etkileyen veya birbirlerine sebep-sonuç ilişkisi içerisinde bağlı olan olgulardır. Biri olduğu için bir diğeri vardır. Birinin olmadığı yerde diğer olgudan söz edilemez.

Yabancılaşma üç aşamada kendini göstermektedir İnsanın kendine, başkalarına ve dünyaya yabancılaşması. İnsan gerek bireysel ilişkilerde, gerek toplumsal ilişkilerde, gerekse dünya (doğa) ile ilişkide onarımı olanaksız sorunlar yumağı ile iç içedir. İnsanların birbirleri ile olan iletişimleri ve dünya ile olan ilişkileri yapay ve aldatmacadır. Gerçek anlamda iletişimden söz edilemez. Herkes farklı bir kimliğin sahibidir. Bu farklı kimlikler, ne kimi zaman, ne de kimi mekanlarda birbirleriyle asla özdeşleşemezler. Farklı olmak bir diğerine yabancı olmaktır. Sonuç olarak insanın karşısındakine yansıyamaması, kendine yabancılaşmasını da sağlar ki, bu, üç boyutlu yabancılaşmanın insanın yazgisal gerçeklerinden biri olduğunu gösterir.

Absurd tiyatrodaki yabancılaşma ve iletişimsizlik merkezi bir konumdur. Hemen her oyun bu iki olgunun yansımalarıyla doludur. **Samuel Beckett**, tüm oyunlarında bu olguların etkisini, ortaya çıkardığı insan profilini yansıtmıştır. *Godot'yu Beklerken*'de tüm oyun kişilerinin yapay bağlarla birbirlerine bağlanmış olduklarını görürüz. Vladimir ve Estragon bilinç düzeyinde birbirleriyle iletişim kuramazlar, Pozzo ile kölesi Lucky'nin iletişimi söz ile değil, Pozzo'nun elindeki Lucky'nin boynuna bağlı ip ile olur. *Mutlu Günler* oyununda da Winnie ile Willie kendi dünyalarına hapsedilmiş iki kişidir. *Oyun Sonu*'nda Nagg ve Nell çöp tenekelerine tıkmış anne ve baba, *Krapp'ın Son Bandı*'nda ise söylenecek tek söz bile kalmamıştır.

İletişimsizlik ve yabancılaşma izleklerini oyunlarında daha belirgin kullanan yazar **Eugene Ionesco**'dur. Öğrenci-Öğretmen arasındaki ilişkiyi (iletişimsizliği) anlatan *Ders*, birbirlerini anlayamayan, buna karşın ısrarla birbirlerini anlamaya çabalayan ve bunun bir sonucu olarak da giderek kendi kimliklerini (doğal yapılarını) kaybederek farklılaşan iki insan tipini yansıtıyor. Oyunda, Öğrenci-Öğretmen arasındaki iletişimsizlik uç noktadadır. Oysa yeryüzünde birbirleriyle anlaşmak zorunda olan veya anlaşmaları en olanaklı kesim, öğrenci-öğretmen kesimidir. Bu uç örneği vererek insanlar arasındaki iletişimsizliğin vurgusunu yapan **Ionesco**, *Kel Kantocu (Şarkıcı)* oyununda da dilin iletişim kurmadaki yetersizliği üzerinde durmaktadır. Oyunda günlük kullanım dilinin eleştirisi ile karşılaşırız. Dil başlı başına bir sorundur. Anlamsız sesler yumağına dönüşen konuşma dili, kalıplaşmış, sloganlaşmış sözler, yanlış benzeşmeler ile mantıksız söz dizimleri bu oyunun en belirgin özelliğidir. İnsanlar arasındaki iletişim güçlüğü oyunun tüm dokusuna egemendir.

- BAY SMİTH** : Öh. (Sessizlik.)
BAYAN SMİTH : Öh, öh. (Sessizlik.)
BAYAN MARTİN : Öh. öh, öh. (Sessizlik.)
BAY MARTİN : Öh, öh, öh, öh. (Sessizlik.)
BAYAN MARTİN : Ya, öyle. (Sessizlik.)
BAY MARTİN : Hepimiz nezle olmuşuz. (Sessizlik.)
BAY SMİTH : Oysa hava soğuk değil. (Sessizlik.)
BAYAN SMİTH : Hava cereyanı yok. (Sessizlik.)
BAY MARTİN : Evet, neyse. (Sessizlik.)
BAY SMİTH : Of, of, of, of. (Sessizlik.)⁸

Oyunda ayrıca yabancılaşma vurgusu da ön plandadır. Karı-koca olan Bay Martin ile Bayan Martin karşılaştıklarında birbirlerini tanımazlar. Sadece tanır gibi olurlar. Dramatik malzemenin ilginçlik özelliği, karı-koca ilişkisinin yabancılaşma yönüne dönüştüğü böylesi bir durumda yansıtılır.

BAY MARTİN : Ne kadar tuhaf ve ne kadar garip bir rastlantı! Belki de altıncı kompartımda karşılaşmışızdır, sevgili hanımefendi!

BAYAN MARTİN : Pekâlâ mümkün, niye olmasın! Ama hatırlamıyorum, sevgili beyefendi!

BAY MARTİN : Doğrusunu isterseniz, sevgili hanımefendi, ben de hatırlamıyorum, ama birbirimizi orada görmüş olabiliriz, hatta biraz düşününce, bu bana pekâlâ mümkün görünüyor!

BAYAN MARTİN : Ya! Gerçekten, tabii, gerçekten, beyefendi!⁹

Ionesco'nun *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyunu da yabancılaşma ve iletişimsizlik izlekleri taşır. Oyunun iki kahramanı Madeleine ve Amédée, yıllardır evli olmalarına karşın birbirlerine yabancılaşmış ve yapay bir iletişim ile kapılarını bacalarını kapattıkları evlerinde onbeş yıldır yaşamlarını sürdüren karı-kocadır. Dış dünya ile iletişimleri yoktur. İhtiyaçlarını bile aşağıya sarkıttıkları sepetle karşılamaktadırlar. Birbirlerine nefret duyan karı-koca, kendi aralarında da gerçek anlamda iletişim kuramazlar. Buna karşın her iki oyun kişinin sosyal görevleri de vardır. Madeleine evindeki telefon santrali ile başta cumhurbaşkanı olmak üzere önemli kişilere telefon bağlamaktadır. Onun ara sıra yaptığı bu görev dışarıyla iletişim kurduğu şeklinde görünse de, durum aslında hiç de öyle değildir. Telefondaki ses dış dünyada olup-bitenlerden bizi (seyirci) haberdar etmektedir. Madeleine ise buna kayıtsızdır. Sadece telefonlara yanıt verir, konuşulanlar (dış dünya) hiç ilgilendirmez onu. Kocasını Amédée ise oyun yazarıdır. Ancak onbeş yıldır yazdığı tek replik şudur: "Yaşlı Kadın Yaşlı Adama: "Bu iş yürür mü dersin?", "Hayır, yardımsız olmayacak."¹⁰ Karısı gibi Amédée'nin de, yazar olmasına karşın oyununu bir türlü tamamlayamadığından ötürü dış dünya ile iletişimi yoktur.

İletişimsizlik ve yabancılaşma olgusuna değinen bir diğer yazar da **Harold Pinter**'dir. **Pinter**'in hemen bütün oyun kişileri yabancılaşmanın ve iletişimsizliğin doğurmuş olduğu 'insansızlığı' yaşarlar. Çözülmüş bir toplumun kişileri olan bu insanlar dış dünyaya karşı büyük bir korku ve güvensizlik beslemektedirler. Yazarın *Doğum Günü Partisi* oyunu bu izlek üzerinedir. Oyunun kahramanı Stanley bir pansiyona sığınmıştır. İki yaşlı karı kocanın işlettiği pansiyonun tek müşterisi Stanley'dir. Kendi içine dönük, yalnız bir insan olan Stanley'in çevresindekilerle iletişimi yoktur, hatta iletişim kurmamak için özel bir çaba harcar. Yazarın *Hafif Bir Acı* adlı oyununda da kendi dar dünyalarına hapsedilmiş iki yaşlı karı kocanın sessizlik dolu yaşamları konu edinilir. Birbirleriyle konuşma zorunluluğu duyan bu iki kişinin tek amaçları sessizliği bozmak ve birbirlerine varlıklarını duyurmaktır.

Absurd oyun yazarlarından **Jean Genet**'nin başta *Balkon* ve *Karalar* oyunları olmak üzere diğer bütün oyunlarında da iletişimsizlik ve yabancılaşma izlekleri kullanılmıştır. Kendi kimliklerinin gerektirdiği gibi davranmayan **Genet**'nin kişileri, adeta yabancılaşmanın birey üzerindeki derin acısını duyumsatırlar. Yine önemli absurd oyun yazarlarından olan **Arthur Adamov** da özellikle ilk oyunu olan *Parodi*'de insanın yalnızlığı ve insanın başkalarıyla ilişki kuramaması temasını ele almıştır. **Edward Albee**'nin *Hayvanat Bahçesi Masalı* adlı oyununda da toplumsal ilişki kuramayan kahramanının saldırganlığı konu edinilir. Bu oyunlarda dil, geleneksel kalıpların dışına fazla çıkmasa da, absurd genelleme içerisinde değerlendirilecek özelliğe sahiptir.

Sonuç olarak şunu söyleyebiliriz: Absurd sınıflamaya dahil edebileceğimiz oyunlarda insanlar arası ilişkiler anlam ve değer kaybına uğramıştır. Yabancılaşma ve iletişimsizlik bir yandan diğer insanları bireye karşı kayıtsız hale getirirken, öte yandan bireyin karşısındaki insanı anlayamamasını sağlamıştır. Bu ise tüketici ilişkilerin doğmasına yol açmış ve dil, işlevsel olarak insanlar arasında iletişim kurmaya değil, iletişimsizliği gölgelemeye hizmet eder bir hale gelmiştir.

İnsanın korku ve kaygılar yüklü-güvensiz durumu: Absurd tiyatronun temalarından biri de dünyaya olan güvensizliktir. Dünya açıklanamayan ve bilinmesi olanak dışı olan kaoslarla örülüdür. Burada yaşamaya itilen insan da, kaosun ortasında ne yapacağını bilmeyen, direkt bir tehditle karşı karşıya bulunduğu bilincinde, yalnız ve umarsız kalmış, korku ve kaygılar yüklü bir varlıktır. Tehlikenin her an gelebileceği varsayımı insanın dünyaya bakış açısının doğal bir sonucudur. Dünya insanı her an tehdit etmektedir. Bu tehdit dünyanın maddi yapısından, devletlerin yönetim anlayışından, insanlar arasındaki sosyo-ekonomik, etik ve ideolojik vs. durumlardan kaynaklanmaktadır. Meydana gelen doğal afetler, insanları topluca, bir hiç uğruna katleden totaliter rejimler, toplumsal ilişkileri yok eden sosyal sınıflar arasındaki ülküsel itilimler ve yaşam tarzları dünyayı yaşanmaz bir yer haline getirmiştir. Burada yaşamak tehlike ile koyun koyuna yatmak anlamındadır. İnsan korku, kaygı ve güvensizlik duygularıyla dünyadan kaçmak ister. Ama bu, tek başına onun karar vereceği bir şey de değildir. Gerçek söz sahibi dünyadır.

Korku, kaygı ve güvensizlik gibi izlekler özellikle bazı absurd oyun yazarları tarafından daha baskın bir şekilde kullanılmıştır. **Harold Pinter** bunlar arasında önemli bir yere sahiptir. Onun absurd özelliği gösteren hemen tüm oyunlarının dramatik malzemesi dünyanın bir tehdit unsuru olduğu, insanın ise bu tehdit karşısında sürekli korktuğu ve kaçtığı izleği üzerinedir. **Pinter**, dramatik öze buradan yola çıkarak ulaşır: Dünya ile insan uyuşamamaktadır; çünkü insan her an dünya tarafından tehdit edilmektedir. **Pinter**'in kahramanları sürekli kaçış halindedirler. Hep bir yerlere sığınma gereksinimi duyarlar. **Pinter**'in *Doğum Günü Partisi* adlı oyununda kahraman hep bir şeylerden kaçmak ve saklanmak gereksinimi duymaktadır. Onun neden ve kimden kaçtığı, belirsizdir. Stanley kimdir, neden bu ıssız pansiyonda kalmayı sürdürür, kimi-kimsesi yok mudur, evvelce

yaptığı işler, kurduğu ilişkiler, yaşama tarzı nasıldır, ne düşünmektedir ve neler planlamaktadır? Bu soruların yanıtları net değildir. Hatta onu alıp götürmeye gelenler kişilerin kim oldukları da. Üst kattaki odada ona ne yapıldığını, ardından onun nereye, niçin götürüldüğünü de bilmeyiz. Tek bildiğimiz ve nesnel olarak tanık olduğumuz şey Stanley'in hırpalanmış bir halde pansiyondan çıkarılıp götürüldüğüdür. Oyundaki atmosfer şiddet ve korku yüklüdür. Stanley kurbandır. Kimin? Dünyanın. Bilinmez güçlerin baskısına yenik düşmüş insanın acınası durumunun yansıtıldığı oyun, insanın sürekli bir savaşım içerisinde olduğunun izleklerini taşır.

Birey-kitle savaşımı ve düzen eleştirisi: Yazar **Eugene Ionesco** absürdü, “*Duygusal ve düşünsel kökenlerinden kopan insan kendini yitirir; tüm devinimleri amaçsızlaşır, anlamsızlaşır*”¹¹ şeklinde tanımlarken, Endüstri çağında toplumun tabanını oluşturan yığınların yüzeyde belirmesiyle ortaya çıkan kitle insanının profilini de şöyle çizer: “*En kurnazları, olaylara adım uydurabilenler, başarıya ulaşıyor. Akıntıya karşı yüzmüyorlar. Böylece hep kârlı çıkıyorlar. Kazançlılar ama yaşamıyorlar, kendileri yok ortada, akımın içinde eriyorlar, onun biçimini alıyorlar, kendi biçimleri yok*”¹². Kitle insanına ayna tutan **Ionesco**, günlüğünde de çağımızda iki insan türünden söz edilmesinin doğru olacağını söyler. Bu iki tür: ‘İnsan’ ve ‘yeni (modern) insan’dır. **Ionesco**’nun imge dünyasında yeni insanın karşılığı gergedandır: “*Yeni insan bana yalnız psikolojik açıdan değil, fizik açıdan da insandan ayrılıyor gibi görünüyor. Ben yeni insan değilim. Bir sabah kalktığınızda gergedanların ortalığı sardığını görüyorsunuz. Gergedanların ahlak anlayışı, gergedanların felsefesinin egemen olduğu bir gergedan dünyasında buluyorsunuz kendinizi. Yaşadığınız kenti bir gergedan yönetiyor. O sizin sözcüklerinizi kullanıyor ama sizin dilinizi konuşmuyor. Onun için sözcüklerin ayrı bir anlamı var. Böyle bir kimseyle nasıl anlaşabilirsiniz?*”¹³

Yazarın *Gergedanlar* oyununa konu olan bu durum gergedan imgesinin kitle insanıyla özdeşleşmesini yansıtır. İnsanlar bir gün uyandıklarında sokaklarında gergedanların dolaştıklarını görürler. İlkın şaşkınlık ve kargaşa havası oluşur. Ancak daha sonra insanlar giderek alışmaya, gergedanlara özenmeye, hatta onlar gibi olmaya başlarlar. Oyunun kahramanı Berenger’in tepki dolu şaşkınlığına insanlar artık anlam veremez olmuştur:

DUDARD : Rahat bırakın, koştursunlar istedikleri gibi. Ayrıca da daha terbiyeli olun. Bu tarz konuşulmaz yaratıklarla...

BERENGER : (*Hep pencerededir*) Yine geliyorlar! (*Pencerenin altındaki orkestra çukurundan bir gergedan boynuzuyla delinmiş hasır bir şapka görünür ve büyük bir hızla soldan sağa doğru gidip kaybolur*) Gergedanın boynuzuna geçmiş hasır bir şapka! Eyvah, bu Mantıkçının şapkası! Mantıkçının şapkası! Bok canına olsun, Mantıkçı gergedan olmuş!

DUDARD : Kabalaşmanız için bir neden değil!

BERENGER : Kime güvenmeli, Tanrım, kime güvenmeli! Mantıkçı gergedan olmuş.¹⁴

Sonuçta gergedanlaşma isteği herkesin biricik tutkusu haline gelir ve herkes giderek gergedan olmaya başlar. Öyle ki Berenger ile gergedan olmak isteyen en iyi arkadaşı Jean arasında, gergedan-insan kavgası patlak verir.¹⁵

Kitle-birey arasındaki savaşım absurd oyun yazarlarının ele aldığı konular arasındadır. Sorumluluk duygusu olmayan, kendi doğrusu bulunmayan, duyuları körelmiş, akıntıya kapılmış bir çöp misali öz varlığından habersiz kişiliğini yitiren kitle insanı ile **Ionesco** gibi “her şeyden vazgeçerim, ama kendimden vazgeçmem” diyen birey, sürekli bir karşıtlık içerisindedir. İki kutup arasında her an elle tutulur bir savaşım gözlenir. Kitle bireyi iterken, birey de kitlenin içinde bulunduğu akıntıya çomak sokarak, onu rahatsız eder.

Absurd genelleme içerisinde birey-kitle savaşımını ele alan çok sayıda oyun vardır. Bu oyunların genel özelliği kitleye ayak uydurmuş olan insanların duyarsızlaşmış kişiliklerine dikkat çekmektir. Yukarıda da değindiğimiz gibi *Gergedanlar* bu konuyu en işleyen oyunlar arasındadır. Oyunda, bilmeden, düşünmeden, sorgulamadan, herhangi bir şeye körü körüne bağlanan insanlar yansıtılmaktadır. Toplum yaşamında fanatizme dönüşen bir akımın insanı gergedanlaştırması, başka bir deyişle insanı insanlığından çıkarması¹⁶ konusunu ele alan oyunda kişilerinin hemen hepsi gergedanlara karşı diren(e)meyen ve kendilerini akıntıya kaptıran bir görünüm arzederler. Başoyun kişisi Berenger ise bunlardan ayrıdır. O, içinde bulunduğu durumun bilincinde olan ama eyleme geçmek için yeter gücü kendinde bulamayan, eli kolu bağlı aydın sınıfının temsilcisi¹⁷ gibidir.

Konuyu ele alan oyunlar arasında yine **Pinter**'ın *Doğum Günü Partisi* adlı oyunu özel bir yere sahiptir. Bu oyunda da bireyin karşı konulmaz bir güce teslim olması anlatılmaktadır. Karşı konulmaz güç kitleyi temsil ederken, başoyun kişisi Stanley bu güç karşısında sürekli kaçan, gizlenen, ama sonunda güce teslim olan birey olarak göze bakar. Stanley, kendini ilkin kimselerin gitmediği bir pansiyona hapseder, burada korku ve kaygılarının bir sonucu olarak 'insansız yaşam'a alışmaya çabalar. Dış dünya tehlikelerle dolu, güvensiz ve kaygı yüklüdür. Duyarsız insan yığınlarının yaşadığı bu dünyada kendisi olmaktan kurtulamayan bireye yer yoktur. Birey önünde sonunda kitleye benzemek, onun bir kuklası olmak zorundadır. Oyunda da bireyin bu umarsız durumu karamsar bir atmosfer içinde yansıtılır. Stanley'in bütün çabaları oyunun sonunda boşa çıkmış, o da 'mafya'nın bir üyesi olmuştur. Oyunda mafya imgesi kitleyi simgeler ve toplumsal ilişkilerdeki zorbalığı ifade eder. Stanley de giyim kuşamıyla mafyanın bir üyesidir artık.

(... MCCANN soldaki kapıya gider, dışarı çıkar. STANLEY'i içeri getirir. STANLEY çizgili pantolon, siyah ceket, beyaz gömlek giymiştir. Bir elinde melon şapka, öbür elinde kırk gözlüğü vardır. Tıraş olmuştur).¹⁸

Doğum Günü Partisi'ndeki, 'kitlenin içinde yaşadığı dünyaya dahil olmama isteği, bu dünya içinde yaşamaya karşı direnme ve sonuçta tüm bu çabaların boşunluğu' şeklindeki izlek, **Pinter**'ın *Oda* adlı oyununda da kendini gösterir. Bu oyunda da yazar bireyin etkin değil, edilgen oluşunu yansıtır. Yazarın bir diğer oyunu olan *Git Gel Dolabi*'da ise gizli bir örgütün elemanı olan Ben ve Gus'un kendilerine verilen buyrukları koşulsuz yerine

getirmeleri konu edinilir. Örgüt gerekli gördüğü kişilerin öldürülmesini ister, onlar da gözü kapalı bu isteği yerine getirirler. Oyundaki korku ve güvensizlik atmosferi giderek yoğunlaşırken, Gus bir ara su getirmek için Ben'in yanından ayrılır. Bu arada yeni bir buyruk gelir ve içeriye ilk giren kişinin kim olursa olsun öldürülmesi istenilir. İçeri ilk giren biraz önce su getirmek için dışarı çıkan Gus'tur ve örgütün yeni kurbanı Ben tarafından öldürülür. Ben ve Gus gizli gücün kuklalarıdır. Hiçbir soru sormazlar, düşünmezler ve sorgulamazlar. Çünkü gücün zorbalığı onların tüm duyularını köreltmıştır.

Edward Albee'nin *Hayvanat Bahçesi Masalı* adlı oyunu da birey-kitle savaşımına ve buna paralel olarak düzen eleştirisi izleğine verilebilecek en iyi örneklerden biridir. Oyunda sokak serserisi olan Jerry ile iki kızı, iki muhabbet kuşu, bir evi, iyi bir geliri ve tekdüze yaşamı olan Peter'in çatışmasına yer verilir. Jerry toplumdışı bir kişiliktir. Peter ise güvenli bir hayat yaşadığına inanan bir burjuvadır. Peter her Pazar günü gittiği Central Park'ta oturmuş kitabını okurken, birden Jerry gelir. Peter ile konuşmaya çabalar. Peter ilkin ilgilenmiyormuş gibi yapar, ancak Jerry'nin anlamsız soruları karşısında giderek rahatsız olmaya başladığı gözden kaçmaz. Kendi yaşamını anlatan Jerry, toplumla ilişki kuramamanın vermiş olduğu saldırganlığı tavırlarında giderek göstermeye başlar ve Peter'in oturduğu banka oturmak ve bu banka sahip olmak ister:

PETER : Yok canım. Şuna da bakın. Bir kere senin bu banka ihtiyacın yok. Bu kesin.

JERRY : Evet, evet var.

PETER : (Kendini güçlükle kontrol ederek): Ben yıllardır buraya geliyorum; burada son derece keyifli ve doyumlu saatler geçiriyorum. Bunlar insan hayatında önemli şeylerdir. Ben sorumluluk sahibi bir insanım ve bir YETİŞKİNİM. Bu benim bankım, ve senin onu benim elimden almaya hakkın yok.¹⁹

Toplum tarafından dışlanması, onlar gibi olmaması, Jerry'nin yaşamını çatışmalar yumağı haline getirmiştir. Hiçbir şeye tutunamayan, hiçbir yerde bannamayan Jerry, artık kararını vermiştir. Bu dünyada yeri yoktur. Oyunun sonunda, huzur içinde, ama bir ot gibi yaşayan Peter'e kendini bıçaklatır.

*(Birden kendini öne atıp tüm gövdesiyle Peter'in elindeki bıçağın üzerine yıkılır. Jerry bu pozisyondayken bir an tam bir sessizlik olur. Sonra Peter bir çığlık atar ve elindeki bıçağı Jerry'nin gövdesine bırakarak geri çekilir. Jerry kıpırdamadan durur. Sonra o da ölümcül bir yara almış olan öfkeli bir hayvan gibi bağırır...)*²⁰

Bu noktadan sonra roller değişmiştir. Huzursuz bir yaşam süren Jerry artık huzura kavuşurken, Peter, yaşamında ilk kez huzursuz ve bilinçlenmiş bir insan olmuştur.

Birey-kitle karşıtlığı ve düzen eleştirisi **Jean Genet**'nin oyunlarında da yer alır. Bu oyunlarda toplum öğretileri kesin bir dille yadsınırken, yazar, başkalarının insana zorla dayattığı yazgiya karşı çıkar ve toplumun yerleşik değerlerine öfke ile yaklaşır. Oyun kişileri toplum dışına itilmiş veya toplum yapısına yabancı olan, örgütlü topluma karşı isyan eden kişilerdir. Bunlar, hiçbir şeyin karşıtı olmaksızın bir anlam ifade etmeyeceğini (suç ve ceza, din ve günah, aşk ve nefret) ve sapkın davranışın da en az kabullenilen erdemler kadar değerli olduğunu savunurlar.²¹ **Aziz Çalışlar**, **Genet**'in oyunlarına değinirken, şu noktalara dikkat çeker: "...*Genet, varoluşsal kimliksizliğin tiyatrosunu yapmıştır. Bu kimliksizlik, acımasız kurallara (sınıf, ırk, vb. ayırımına) göre işleyen toplum düzeninin (insanlık halinin) kendisinden kökenlenir; ezilen sömürülen insanı kendi benliğinden ederek kimliğini yitiren bu saçma-vahşi-varoluşsal durum, kişileri aynı acımasızlıkla, saçma-vahşi bir tepki göstermeye iter*".²²

Bireyi dışlayan dünyanın yine birey tarafından kararlı bir biçimde dışlanması ve yerleşik düzene başkaldırı izlediğini ele alan **Genet**'nin oyunlarının yanı sıra, **Fernando Arrabal**'ın *İki İşkenceci* oyununda da yerleşik ahlak kurallarının yergisi ile karşılaşırız. Oyunda birbiriyle çelişen çok sayıdaki ahlak kuralının insan yaşamını kaoslar yumağına döndürdüğü konusu işlenir. Annesinin babasına uygulattığı işkencelere karşı çıkan küçük oğul Maurice büyük bir çelişkinin tam ortasındadır. Ya babasını savunup onu işkenceden kurtaracak ya da annesinin babasına uygulattığı işkenceye seyirci kalıp, annesinin biricik çocuğu olmayı devam ettirecektir. Maurice ilkin babasına yapılan işkencelere isyan eder. Hemen yanı başında babasına olmadık işkenceler yapılırken, o annesi ve kardeşi ile kavga eder. Anne Françoise bir 'azize'edasıyla çocuklarına yaklaşmaktadır. Maurice'nin olanca hakaret ve isyanına karşın o, bir yandan kocasına işkencesini sürdürür, diğer yandan da 'büyük' laflar ederek oğluna ahlak dersi verir. Oyunun sonunda baba işkence edilerek öldürülmüş, isyan eden oğul ise sakinleşmiş ve kardeşi Benoit gibi annesinin yanında yer almıştır. Oyunda anne Françoise yan odada çılgılık ve inlemelerini duyduğu kocasına bir ara şöyle seslenir:

FRANÇOISE : ... Cezanı isyan etmeden kabul et. Bu seni arındıracak. Günahlarından pişmanlık duy ve bir daha aynı hataya düşmemeye söz ver.²³

Onun söylemleri bir azizenin insancılığını yansıtmaktadır. Yaptıkları ise tam bir vahşettir. Bu çelişkili yapıyı üzerinde barındıran Françoise, yerleşik değerler sisteminin savunucusu ve uygulayıcısı olarak göze batar. Maurice ise ilkin birey olan ve yerleşik kuralların insan yaşamını sömürdüğünü düşünen, ancak daha sonra bu özelliğini yitirerek annesine teslim olan bir kişidir.

Arrabal bu oyundaki sunumu ile insanın içinde bulunduğu durumun anlamsızlığını yansıtmaya çalışmaktadır. Ancak herhangi bir çıkış yolu önermemekte ve direkt olarak herhangi bir yargıya başvurmamaktadır. Bu, ilke olarak absurd oyun yazarlarının yöntemidir. Onlar oyunlarında yaptıkları düzen eleştirisine karşılık herhangi bir çözüm yolu

önermezler. Sadece durumu, yani düzenin insan doğasına aykırı yapısını yansıtmaya çabalarlar.

Absurd tiyatro özde bireyi ele alırken, birey aracılığıyla sosyal ve politik eleştirilere de yer verir. Oyunlardaki anlam katmanları arasında düzenin eleştirisi ve yergisi de bulunmaktadır. Ancak yukarıda da dediğimiz gibi bu eleştiri ve yergilerin sonucunda herhangi bir alternatif çözüm yolu sunulmamakta, salt durum yansıtılmaya çalışılmaktadır. Bireyden yola çıkılarak yapılan düzen eleştirisi yer yer hemen tüm oyunlara serpiştirilmiştir. Örneklendirmek gerekirse özellikle şu oyunları sıralayabiliriz: **Beckett**'in *Godot*'yu *Beklerken, Bir Oyuncu İçin Pantomim / Sözsüz Oyun*, **Ionesco**'nun *Ders, Yeni Kiracı*, **Vaclav Havel**'in *Bildirim*, **Albee**'nin *Hayvanat Bahçesi Masalı*, *Amerikan Rüyası*, **Pinter**'in *Doğum Günü Partisi, Git-Gel Dolabı*, vs.

Sonuç olarak Absurd tiyatronun tematik vurgu alanları oldukça zengin ve bir o kadar da renklidir. İnsan ile dünya arasındaki uyumsuzluğa sebep olan tüm koşullar oyunların anlam katmanları içerisinde yer almaktadır. Hayatın monotonluğu, insanın ölüme yazgılı oluşu, dünyanın güvenilmezliği, insanın kaygı ve korkularla iç içeliği, iletişimsizlik, yabancılaşma, birey ile kitle arasındaki savaşım, düzen fobisi (dinsel, etik, politik, sosyo-kültürel ve iktidar) ve bunun getirisi olarak insanı çevreleyen koşulların insanın doğasına olan aykırılığı gibi anlam katmanları oyunlarda birbirleri ile sürekli olarak etkileşimde ve birbirlerine sebep-sonuç ilişkisi ile bağlı olan bir yapı arzederler. Sözü edilen bu katmanların oyunlarda bütünlük içerisinde yer almaları absurd oyunların yapısal ilkelerindedir.

III.

Tiyatro sanatına farklı bir bakış açısı ve biçem kazandıran absurd oyunlar, yukarıda sözünü ettiğimiz tematik vurguları geleneksel kalıpların dışına çıkarak, farklı olay örgüsü, farklı kurgu ve öyküler aracılığıyla yansıtırlar. Geleneksel tiyatronun olay örgüsünde yer alan serim-düğüm-çatışma-sonuç gibi etmenler absurd oyunların olay örgülerinde, ya yer almazlar ya da mantıksal bir dizgeye oturtulmazlar. Eylem ise ikinci planda olup, duruma indirgenmiştir. Oyun kişisi tepkisini karşısındaki güçle çatışarak göstermez. Çünkü o eylem alanı sınırlı ve koşulların boyunduruğunda olan çağımız insanının protipidir. Dolayısıyla çatışmanın yerini amaçsız ve anlamsız davranışlar almıştır.. Absurd genelleme içinde yer alan oyunlarda üç farklı olay örgüsü ve buna bağlı olarak dramatik eylem türü vardır.

a) Herhangi bir eylem içermeyen, salt evrensel durum bildirisi yapan olay örgüsü:

Bu tür oyunlarda insanın dünya ile ilişkisindeki evrensel budalalığı (zayıflığı), evrensel bir durumdan yola çıkılarak yansıtılır. Özellikle **Beckett**'in oyunları bu türe örnek verilebilecek oyunlardandır. Yazar *Mutlu Günler*'de, topraktan gelen insanın yaşamı boyunca giderek toprağa gömülmeye başladığını, sonunda da insanın toprak tarafından yutulacağını anlatır. Bu oyunda eylem yoktur. Winnie ilkin beline kadar, sonrasında ise boy-

nuna kadar toprağa gömülüdür. Bütün edimi anlamsız, tutarsız ve zamanı geçirmeye yönelik konuşmalardır. İnsanın dünya karşısındaki zayıflığını görselleştiren oyun, evrensel bir durum bildirisidir. *Godot'yu Beklerken*'de ise iki zavallı insan perde açılırken de, kapanırken de Godot'yu beklemektedirler. Ne zamandır bekledikleri bilinmez. Ama beklerler. Godot'nun gelip gelmeyeceği noktasında kaygılanı olsa da içlerinde küçük bir umut ışığı vardır ve beklemelerini sürdürürler. Oyunun sonunda Godot gelmez ama onlar yine de beklerler. Yine belirgin bir eylemin olmadığı bu oyunda durum merkezdedir. İnsan kendisine vaat edileni ister, ama dünya yanıt vermez.

b) Eyleme dayalı (doğrusal), ancak eylemi duruma indirgeyen ve merkezinde yine evrensel durumu barındıran olay örgüsü:

Bu tür oyunlarda belirgin bir eylem ve geleneksel olay örgüsü kalıbına yaklaşık-uyumlu bir yapı vardır. Gözle görülen, elle tutulan eylem sebep-sonuç ilişkisine bağlı olarak kendini var etmese de, serim-düğüm-çatışma ve sonuç gibi etmenleri yapısında barındırmaktadır. Öykü-kurgu belli bir düzlem üzerinde gelişir ve bir sonuca bağlanır. Ancak özellikle bu tür olay örgülerinde mantıksal sürekliliğin yerini rastlantılar almakta; sebebi belli olmayan veya gizli tutulan edimler olay örgüsü içinde rastlantılarla yansıtılmaktadırlar. Bu oyunlarda eylem yine duruma indirgenmekte ve evrensel durumun sunumuna hizmet etmektedir. Sahnede varolan eylem oyunun bütünlüğü içinde ikincil plana itilmiş, evrensel olan durumun yansıtılması için kullanılmıştır. **Albee**'nin *Hayvanat Bahçesi Masalı*, bu türe örnek verilebilecek oyunlardandır. Oyunda serim-düğüm-çatışma ve sonuç belirgin olarak yer alırken, öykü belli bir düzlemde kendini vareden bir eylemle ele alınır. Jerry parka girer, bankta oturan Peter ile konuşmaya çabalar. Peter, ilkin kayıtsız davransa da, daha sonra Jerry'ye yanıt vermeye başlar. Konuşmaları çeşitli düğümlerin atılmasına yol açar. Çatışmalar ve Jerry, Peter'in oturduğu banka sahip olmak ister. Peter, direnince oyunun doruk noktasını oluşturan düğüm atılır. Jerry bıçağını çeker. Peter korkar. Sonrasında Jerry, bıçağını Peter'a kaptırır ve bilerek bıçağın üzerine atılıp, Peter'ı katil yapar, kendisini de öldürür. Bir başka oyun da **Ionesco**'nun *Gergedanlar*'ıdır. Oyun belli bir eylem içermekle birlikte, olay örgüsü geleneksel kalıplara uyumluluk göstermektedir. Ancak burada da asal olan evrensel durumun yansıtılmasıdır. Yine **Plinter**'in *Doğum Günü Partisi* ile *Git-Gel Dolabı* da bu tür oyunlara verilebilecek örneklerdendir.

c) Eyleme dayalı veya eylem içermeyen, evrensel durumların döngüsellliğini (dairesel) yansıtan olay örgüsü.

Döngüsel (dairesel) yapı absurd tiyatroya özgü bir yapıdır. Bu yapıda oyun bittiği yerde, tekrardan ilk sahneye döner ve böylece sürüp gider. Oyunda son yoktur, aslında baş da yoktur. Döngüsel bir eylem tarzı sergilenmekte, bu ise evrensel durumun vurgusuna hizmet etmektedir. Bu yapı ile çözümsüzlük yansıtılırken, eylem veya eylemsizlik yine ikincil plandadır. Bu tür olay örgüsü özellikle **Ionesco**'nun oyunlarında yer almaktadır. Örneğin *Ders* adlı oyunda bu yapı belirgin olarak verilmeye çalışılmıştır. Olay

Öğretmen ile kendisinden özel ders alan öğrencisi arasında yaşananları konu edinir. İlk sahnede kapı çalınır. Hizmetçi açar ve ilk ders öğretmen ile öğrenci arasında başlar. Oldukça sakin başlayan bu ders giderek gergin bir ortama dönüşür. Öğretmen öğrenci üzerindeki baskısını artırarak devam ettirir ve sonucunda öğrenciyi bıçakla öldürür. Hizmetçi ile Öğretmen öğrencinin cesedini ve eşyalarını bir yere sokuşturmaya çalışırken, ölen öğrencinin aslında kırkinci cinayetin kurbanı olduğunu görürüz. Diğer öğrencilerin eşyalarını gördüğümüz bu sahnede birden kapı çalınır ve içeriye yine ilk sahnedeki gibi bir öğrenci girer. Oyun bu döngüsellik ile devam eder. Yazarın *Kel Şarkıcı* oyununda da oyun kişileri yer değiştirirler. Oyun Bay Smith ve Bayan Smith ile başlarken, ikinci başlangıç Bay Martin ve Bayan Martin ile yapılmaktadır. **Ionesco** bu yapı ile de döngüsellik amaçlamış ve kısır döngünün vurgusunu yapmıştır.

IV.

Çağımız insanı tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar yıkım ve buhran ile içiçedir. Bu durum absurd tiyatronun dramatik özünü oluştururken, insanın çevresine ve kendisine yabancılaşması, ilişkilerinin kopması, kişiliğinin yitilmesi; yalnızlık, umarsızlık, korku, kaygı ve şaşkınlık gibi duyguların boyunduruğu altında olması absurd oyun kişilerinin temel davranış özellikleri olarak sahneye taşınır. Onlar psikolojik çöküntülerinden dolayı hem duyarsız, hem de pasif yapıdadırlar. Geleneksel tiyatronun kahraman imgesine karşın absurd oyun kişileri ne bir eyleme başvururlar, ne de içinde buldukları durumdan kurtulmak için herhangi bir çözüm arayışına girerler. Sahnede onların (çağımız insanının) yıkılışı ve umarsızlığı yansıtılmaktadır. Klasik dramaturji çözümlemesinde yer alan karakter ve tip boyutlu oyun kişileri de değıllerdir.

Absurd tiyatronun merkezinde eylemsiz birey vardır. Oyunlarda kişiler salt, “toplum ilişkilerinden soyutlanan birey olarak çıkarlar karşımıza”.²⁴ Bireyin evrensel anlamda dünya ile oluşturduğu karşıtlık bu tiyatro hareketinin temel amacıdır. Anlayışa göre, özellikle yaşadığımız çağ bireyi yok etmektedir. Bireyin bu yok oluş süreci absurd oyunlar aracılığıyla gözler önüne serilirken, sahneden yansıtılan ile sadece, dünya ile insan arasındaki kopukluğun anımsatılması öngörülmektedir.

Absurd oyunlardaki hemen bütün oyun kişileri insanın evrensel görünümünün birer parçası gibidirler. İnsan zaman ve mekana bağlı olmaksızın dünyanın tutsağı / oyuncacıdır. Çoğu absurd yazar, kişi ve konularını çağımızın göstergeleriyle donatarak buradan evrensel olana ulaşmaya çalışırken, bazı yazarlar da sadece insanın evrensel anlamda dünya ile oluşturduğu karşıtlığı yansıtırlar. Örneğin **Beckett**'in oyun kişileri sadece çağımız insanının değil, tüm zamanlardaki acınası varlığın protipleridir. Onun oyunlarında dünya tüm zalimliği ile insanı kuşatmışken, insan bu kuşatılmışlıktan kurtulmak için hiçbir yola başvuramaz, vuramaz da. **Ionesco, Pinter, Genet, Albee** gibi yazarlar ise zaman ve mekan noktasında çağımızın göstergelerinden yola çıkarak evrensel olana ulaşırlar. Bu yazarların oyun kişileri çağımızın insan üzerindeki etkileriyle donatılmışlardır.

V.

Oyun kişilerinin yönelişleri veya duruşlarının absurd boyutta alımlanmasının en önemli göstergelerinden biri de kullandıkları dildir. Absurd oyunlar diyalog düzeni ve konuşma örgüsü ile geleneksel yapının dışında kalırlar. Geleneksel söylem biçimlerindeki mantıklı bir dizgeye oturtulan diyaloglar ve konuşma örgüsü, absurd tiyatrodaki yerini parçalanmış, anlam üreten değil, anlamsızlığı yansıtan bir yapıya bırakmıştır. Konuşma örgüsü, yer yer anlamı tamamlanmamış tümceler, abuk-sabuk ifadeler, birbiri ile bağlantısız söz dizeleri ile oluşturulmuştur. Ayrıca sahnede yaratılan 'suskunluk / sessizlik' de Absurd oyunlardaki diyalog düzeni ve konuşma örgüsünün önemli özelliklerinden biridir. Absurd yazarlara göre insanların birbirleri ile konuşmaları bir iletişim / anlaşma aracı değil, boş bir gevezeliktir. Konuşmalardaki söz ile anlam birbiri ile uyuşmamakta, bu ise bir anlam ifade etmekten öte, anlamı gizlemeye yardımcı olmaktadır. Dolayısıyla konuşmalar içi boşaltılmış ve gerçek anlamı ifade edemeyen özelliği ile yalan ve düzmece bir gerçeğe işaret ederler. Absurd tiyatronun olumladığı konuşma biçimi daha çok bilinç altı gerçeklerini dışı vuran sayıklamalar ve çağışımlardır.²⁵ Sahne dili yapısı içinde değerlendirebileceğimiz suskunluklar ise insanın iletişim olanaksızlığının, yabancılaşmışlığının, şaşkınlığının ve anlamsızlığının göstergesidir.

Absurd tiyatronun kendine özgü yapısına göre söz, sesin ve görüntünün ardına düşmüştür. Oyunlarda söz ikinci planda kalırken, ses ve görüntü anlamsızlığı / uyumsuzluğu somut olarak sahneye taşıyan önemli etmenlerdir.

VI.

Absurd Tiyatrodaki yazarlar sahnede uyumsuzluğu yansıtmak için doğada birebir karşılığı bulunmayan imgeler kullanırlar. Görünen gerçeğe benzemeyen ancak kendi içinde tutarlı olan ve bir anlam ifade eden imgeler, sahnenin çok boyutlu ortamı, ışığın, sesin, hareketin, görüntünün ve dilin eşzamanlı kullanılması ile bir bütünlük taşırlar. Bu durum **Sevda Şener**'in ifadesiyle Absurd tiyatronun şiirsel yaratıcılık ilkelerinden biridir.²⁶ Kullanılan imgeler ayrıca görsel olan ile uyumsuzluğu somutlaştırdığından dolayı, görsel anlatım ilkesinin de gereklerinden birini yerine getirmektedirler. Sözü edilen imgelere oyunlardan örnek vermek gerekirse şunlar sıralanabilir: *Amedee* oyunundaki büyüyen ve artık odaya sığmayan ayak imgesi ile evin içinde türeyen mantarlar, *Gergedanlar*'daki gergedan imgesi, *Oyun Sonu*'ndaki birbirlerine zorunlu olan iki yarım kişinin yaşamları ile çöp yığınlarından oluşan dış dünya imgesi, *Godot'yu Beklerken*'deki çorak bölge, *Mutlu Günler* oyunundaki beline kadar toprağa gömülü kadın, *Genet*'nin aynaları vs.

VII.

Çağımız insanının açıklanması, anlaşılması zor gerçeklerle karşı karşıya bulunması, bir başka deyişle insan ile insan doğasına aykırı olan dünya arasındaki uyumsuzluk ve çelişkiler absurd tiyatronun groteske başvurusunu, dramatik tür olarak da karakomediyayı kullanmasını gerekli kılmıştır. Grotesk, gerçek ve mantıksal olanla bağdaşmayan, abartılı, tuhaf ve şaşırtıcı durumlardan alışılmadık gülünçlükler yaratan biçim; karakomed-

ya ise groteski bir araç olarak kullanarak komik olanı, düzeltilemeyen bir dünyayı yansıtısıyla da trajik olanı bantıran dramatik bir türdür. Bu anlamda karakomedyaya kavramı traji-goresk kavramıyla özdeşdir. **Fırat Güllü** *Absurd Oyunlarda Temalar* başlıklı çalışmasında kavramı şöyle açıklar: *“Trajik olan, kaderin sebep olduğu kaçınılmaz bir düşüşü anlatır. Bu düşüşü yaşayan kahramanla özdeşleşmek suretiyle ona karşı acıma hisleri duyar, bir yandan da benzer bir durumun bizi de tehdit edebileceğini düşünür ve korkarız. Grotesk olan ise komik bir durumu ifade eder, ama gelip geçici değil kadere dönüşmüş bir komik durum. Bu özelliği dolayısıyla bizi güldürmekten çok rahatsız eder. Kaderin hakimiyeti her iki anlatım biçiminin de ortak noktasıdır ve bu ikili yapının kurulabilmesini mümkün kılar”*.²⁷

Karakomedyaya türü absurd tiyatronun ideal dilidir. Komik olan ile trajik olan iç içe geçmiştir. Bu yapı, insanın yazgısal gülünç boyutu ile insanın dünya ile ilişkisindeki uyumsuz ve anlamsız birlikteliğindeki trajik boyutun aynı anda gözler önüne serilmesine hizmet eder. Oyunlarda grotesk başta olmak üzere, alay etme, taşlama, aşağılama yöntemleri ve insanın şaşkınlığı, budalalığı, korkaklığı, kötücül ve güvenilmez oluşu ile trajik olan, ama özellikle komik olan yansıtılır; tanrısız ve düzensiz bir dünyadaki insanın umarsızlığı ile de trajik olan baskın bir şekilde kullanılır. Bir başka deyişle, tehlike duygusu trajik etkiyi, beceriksizlik ise gülünç etkiyi pekiştirir.²⁸

Karakomedyanın absurd oyunlardaki gelişim ve alımlama evrelerini açıklamak gerekirse, yine **Sevda Şener**'in bu konudaki görüşlerine yer vermemiz gerekecektir. **Şener** sözü edilen gelişim sürecini şöyle yorumlamaktadır: *“Başlangıçta, komedyaya geleneğine uyularak, sorunlar hafife alınmaya, dertler şakayla geçiştirilmeye çalışılır. Fakat giderek durumun ağırlaştığı, şakanın ciddiye dönüştüğü görülür. Gülmenin yerini şaşkınlık alır. Komedyanın, mutlu sonu müjdeleyen çözümü ya hiç gerçekleşmez ya da görünüşte gerçekleşir. Çözümsüzlük ise korku vericidir. Yalnız sonuçlar değil, nedenler de belirsizdir. Kendini, mantıklı açıklaması olmayan bir dünyanın içinde bulan insan umarsızdır. Kara Komedyaya insanı iyimserliğin kırılma noktasında yakalar, umarsızlık sürecini izler, yılgınlığın kırılma noktasında işi deliliğe döküp bırakır. Çünkü bu yılgınlık o denli açıklamasız, o denli nedensizdir ki sahne ile seyirci arasında duygusal yaklaşım gerçekleşmez. Seyirci durumu acınası olduğu kadar gülünesi de bulabilir. Şaka ile başlayan, sonra ciddileşen durum yeniden şakaya dönüşmüş gibidir. Oyun kişilerinin şaşkınlığı seyirciye geçer. Bu şaşkınlık korkutucu olduğu kadar güldürücüdür de”*.²⁹

İnsanın gülünç ve acı dolu yaşamını birarada yansıtan karakomedyaya, absurd oyunlar ile seyirciye günlük yaşamdaki kaosun, anlaşılmasız ve uyumsuz gerçeğin sivriltilerek yeniden anımsatılmasını öngörür. Bu, bir yandan absurd tiyatronun işlev ve amacına hizmet ederken, bir yandan da günümüz insanının sanattan beklentisine karşılık verir.

Absurd oyun yazarları içinde karakomedyaya başvuran öncelikli isim **Ionesco**'dur. Onun hemen bütün oyunlarına bu yapı hakimdir. Grotesk öğeler ve komik olan ile trajik olanın iç içe geçmişliği **Ionesco**'nun yazım ve tiyatro anlayışının bir gereğidir. Ayrıca **Beckett, Pinter, Adamov, Albee** gibi yazarlar da karakomedyaya ve grotesk öğelere başvurmuşlardır.

VIII.

Absurd tiyatronun teknik ve tematik özelliklerine ilişkin yapılan bu değerlendirmelerin yanı sıra, bir diğer önemli konu da seyirci-sahne / oyun ilişkisi ve estetik uzaklık (alımlama) ilkesinin aldığı yeni boyuttur. Öncelikle şunu yeniden belirtmemiz lazım: Absurd tiyatronun amacı aslolan gerçeği anımsatarak seyirciyi rahatsız etmektir. Bunu yaparken de, ne klasik tiyatro anlayışındaki 'dördüncü duvar' kuralına bağlı kalır, ne de epik ve didaktik tiyatro biçiminin belli düşünceleri seyirciye benimsetmek için başvurduğu yöntemi kullanır. Bu tiyatro hareketinin seyirci ile olan ilişkide dikkate aldığı şey duyuların şiddetle uyarılması ve bireyin özyaşamıyla sahnede yansıtılan kaçınılmaz temel durumlar arasında paralellik kurmasını sağlamaktır.

Sevda Şener absurd tiyatro ile seyirci arasındaki ilişkiyi şu 5 maddede toplamaktadır:

1. Duygusal iletişimin ortadan kaldırılması,
2. Şaşırtıcı gerçeğin, seyircinin daha önce tanımladığı biçimler içinde sunulması,
3. Sözlü ve görüntülü anlatımda keskin uyarılar kullanılması,
4. Seyirci ilk şaşkınlık dönemini aşip biçimsel uyumsuzluğun kendine özgü uyumu görmeye başlaması,
5. Seyircinin oyundan estetik bir zevk alması.³⁰

Sıralanan bu 5 maddedeki sahne-seyirci ilişkisinin açılımı şöyledir: Absurd tiyatro sahne ile seyirci arasında duygusal bir yakınlık kurmaktan özellikle kaçınır. Sahne sevimli yanları olan, seyircinin birebir tanıyıp, birebir özdeşleştiği bir ortam değildir. Tiyatronun geleneksel biçim kalıpları kullanılmadığı için absurd oyun düzeni herşeyden önce şaşırtıcıdır. Gerçeküstücü, düşsel biçimler, uyumsuz sesler seyirciyi tedirgin eder. Tanıdık biçimlerin çarpıtılmış olması hem seyirciyi uyarır, hem de dikkatini diri tutar. Oyun boyunca seyirci örtülü bir anlamı bulmaya çalışmaktadır. Gerçeğin özündeki uyumsuzluğun sahnedeki biçimsel uyumsuzluk ile yansıtılmaya çalışıldığını sezen seyirci, dünyanın insanın isteklerine kayıtsız kaldığını, kişilerin çevreye ve kendilerine yabancı olduklarını, iletişimin gerçekleşemeyeceğini, toplumsal yaşamın bireyin doğasına ters düştüğünü anlayarak bu kaçınılmaz temel durumlar karşısında uyarıldığının farkına varır. Seyirci bu noktaya şaşkınlık, korku ve tedirginlik gibi duyguların eşliğinde gelir. Bunun yanı sıra bilinçlenme süreci de giderek olgunlaşmaya başlar. Daha önce şaşırın, korkan ve tedirgin olan seyirci artık bilinçlenme evresini tamamlamış ve bununla oyundan zevk almaya başlamıştır. Böylece sahneyi seyirciden ayıran uzaklık işlevsel bir estetik uzaklık değerine sahip olmuştur.³¹

Yaptığımız bu çalışmada son söz olarak absurd tiyatronun ilkeleri şeklinde belirlenen şu özellikleri maddeler halinde sıralamakta yarar var:

1. Sahnede mantıklı bir tartışma oluşturan geleneksel söylem biçimlerinin terkedilmesi;
2. Dilin 'anlam üretme' yetisinin sorgulanması sonucu oluşan (dili bir anlamda işlev-

siz kılan, bir anlamda da dile daha bir özenle yaklaşan) bir sahne dilinin oluşması;

3. Oyun kişilerinin, bireysellikten soyunmuş, daha çok evrensel insanın temel özelliklerini sunabilecekleri düzeyde soyutlaştırılması (zaman zaman da düş ya da karabasan imgelerine dönüştürülmesi);

4. Sahnedeki eylemin özgül durum ve olayların mantıksal sıra içindeki doğrusal anlatımına değil, evrensel durumların döngüsellğine dayandırılması;

5. Yüzeysel dış çatışmalara bağlı olarak oluşan devinimin doğal bir durağanlık içinde oluşturulması;

6. Seyircinin 'mutlak gerçeği yakalama' umudunun anlatımında kullanılan tüm öğeler tarafından boşa çıkarılması.³²

DİPNOTLAR

- * Arş. Gör., Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü.
1. Bkz. Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi II**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985, s.237.
 2. Bkz., Sevdâ Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Dost Kitabevi, Ankara, 1998, s.301
 3. Richard Bach, **Mavi Tüy**, Çev. Tahsin Ünal, Puhu Yayınları, İstanbul, 1986, s.10
 4. Bkz., Sevdâ Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, s.302
 5. Ayşegül Yüksel, **Samuel Beckett Tiyatrosu**, YKY, İstanbul, 1997, s.93
 6. A.g.y., s.93
 7. Samuel Beckett, **Mutlu Günler**, Çev. Akşit Gökçürk, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993, s.120
 8. Eugene Ionesco, **Toplu Oyunları II**, Çev. Hasan Anamur, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1997, s.54
 9. A.g.y., s.48
 10. Bkz., Eugene Ionesco, **Toplu Oyunları I**, Çev. Hasan Anamur, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1996, s.49
 11. Jak Deleon, **Harold Pinter Tiyatrosu**, Yayınevi Yayıncılık, İstanbul, 1993, s.11
 12. Zehra İpşiroğlu, **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1996, s.24
 13. A.g.y., ss. 24-25
 14. Eugene Ionesco, **Toplu Oyunları IV**, Çev. Hasan Anamur, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1999, s.100
 15. Bkz., a.g.y. ss. 78-81
 16. Bkz. Zehra İpşiroğlu, **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**, s.29
 17. Bkz. A.g.y., s.28
 18. Harold Pinter, **Doğum Günü Partisi**, Çev. Memet Fuat, De Yayınevi Yayınları, İstanbul, 1965, s.83
 19. Edward Albee, **Absurd Tiyatro / Hayvanat Bahçesi Masalı**, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara, 1995, ss. 181-182.
 20. A.g.y. s.183
 21. Bkz. Oscar Gross Brockett, **Tiyatro Tarihi**, Çev. İnönü Bayramoğlu, Dost Yayınları, Ankara, 2000, s.579
 22. Aziz Çalışlar, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1995, s.244
 23. Fernando Arrabal, **Absurd Tiyatro / İki İşkenceci**, Çev. Hamit Çalışkan, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara, 1995, s.148
 24. Zehra İpşiroğlu, **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**, s.20
 25. Bkz., Sevdâ Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, s.300
 26. Bkz., a.g.y., s.305
 27. Fırat Güllü, **"Absurd Oyunlarda Temalar"**, Mimesis, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, sayı:6, s.371
 28. Bkz. Sevdâ Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, s.305
 29. Sevdâ Şener, **Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**, YKY, İstanbul, 1997, ss.144-145
 30. Bkz., Sevdâ Şener, **Oyundan Düşünceye**, Gündoğan Yayınları, Ankara, 1993, s.58
 31. Bkz., a.g.y. ss.56-58
 32. Ayşegül Yüksel, **Samuel Beckett Tiyatrosu**, s.42.