

Absürd Tiyatroda İroni

The Irony of Absurd Theatre

Beliz Güçbilmez*

ÖZET

Samuel Beckett'in yazarken hep elinde tuttuğu öz-farkındalık, oyunlarının aynı özelliği barındırmasını sağlar ve Beckett, tiyatrosunda ironi aygıtını kendine işaret etme, içinde bulunulan ortamın farkında oluş ve yazarın ve izleyicinin kastedilmesi gibi teknik seçimlerle işletir. Ionesco için ise ironi daha çok dilin bir fonksiyonu olarak çıkar ortaya;. Genet tiyatrosu ise izleyicinin gündelik hayatının tiyatrodan daha "sahte" olduğu anlayışının sürekli yinelenmesi yoluyla, ironin üzerine kurulacağı "rol" kavramını ironik teatralliğinin merkezi haline getirir.

ABSTRACT

Samuel Beckett's own self-awareance as a writer's stance, maintains the very same quality of his plays and his irony as a theatrical device operates through three technical choices: self-reflexivity, awareness of the theatrical space and time, adressing the playwright and audience For Ionesco, irony is considered as a function of the language and the theatre of Genet reveals the comparable side of the life with theatre by emphasizing the counterfeit quality of everyday life of its audience. This method makes the concept of "rol" a central argument of his ironic theatricality

* Öğretim Görevlisi, Doktor Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü

Absürd tiyatro bir çelişkiler, karşıtlıklar toplamının sahneye yansıtılmasıdır. Oyun kişileri hiçbir yere, dolayısıyla içine fırlatıldıkları ortama ait değillerdir, diyalog biçiminde kurulmuş konuşmalar birbirini karşılamaz ya da neden-sonuç ilişkisiyle ilerlemez, oyun süresi boyunca bütün olup bitenlere rağmen genellikle ve aslında oyunlarda “özetlenebilir” ya da ana hatları çizilebilir bir olay dizisi yoktur, oyunlardaki ilerleyişe rağmen dramatik anlamda bir gelişmeden söz etmek genellikle imkansızdır. Bu çelişkilerin varlığı, karşıtlıklardan beslenen ironi açısından verimli bir toprağı anlatmaktadır. Dolayısıyla bütün bir absürd tiyatro, yazarlarının oyunlarına yansıttıkları dünya görüşü açısından, bu görüşle yaratılan anlam açısından ve son olarak da bu anlamın taşındığı anlatım açısından ironiktir.

Bu makalede, absürd tiyatronun ironi aygıtından nasıl yararlandığı incelenirken, özellikle Beckett tiyatrosu, hem anlam, hem de anlatım düzeyinde ironi kullanımının özgün örneklerini sunması nedeniyle en sık başvurulan kaynak olacaktır. Beckett dışında kalan ve Martin Esslin tarafından absürd oyun yazarı olarak sınıflandırılmış diğer yazarlara ise gereksinildiği boyutta ve ironi aygıtına, absürd tiyatronun içerdiği genel anlam ironisi dışında yaptıkları katkılar ölçüsünde değinilecektir. Bu noktada geleneksel içerik/biçim ayrımının ve bu ayrıma dayalı incelemelerin, bu iki öğenin ayırt edilemez biçimde iç içe girdiği Beckett tiyatrosu söz konusu olduğunda iflas ettiğini anımsamak gerekmektedir. Genel bir eleştirel tutum olarak güncelliğini yitirmiş olsa da böyle bir tutum klasiklere ya da gerçekçi oyunlara uygulandığında sıkıcı ve önceden tahmin

edilebilir olsa da, bir sonuçlar toplamına ulaşmayı mümkün kılarken, Beckett gibi, biçim/içerik ikilisi üzerine düşünen ve bu ikisini birlikte örmeyi hedefleyen bir yazar incelenirken tümüyle etkisiz kalmaktadır. Beckett'in anlattığı, anlatma biçiminin kendisine dönüşmüştür, dolayısıyla, ironinin hangi düzeyde anlatılana, hangi düzeyde anlatıma ait olduğunu saptamak olanaksızdır, üstelik bunu saptamaya çalışmanın, ne incelemeye, ne de incelemeciye bir katkısı olacaktır.

Tiyatroda modern sonrasına/postmoderne bir geçiş olarak değerlendirilebilecek ve Martin Esslin tarafından “absürd tiyatro” başlığı altında sınıflandırılmış oyunlar, yansıttıkları durumun yoğun trajik boyutu ile, oyun kişilerinin içinde buldukları duruma verdikleri tepkinin komik boyutunun içiçe geçmesiyle ironi aygıtının varlığının ilk ipuçlarını vermektedir.

Northop Frye'in *Anatomy of Criticism* (Eleştirinin Anatomisi)'de ironi aygıtının tragedyayı ve komedyayı birbirine yaklaştırarak, kahramansız bir dünyayı temsil eden sanat anlayışının göstergesi olduğu yolundaki saptaması¹

belki de en çok Beckett için, özellikle de *Godot'yu Beklerken* için geçerlidir. Beckett, eleştirmenler ve akademisyenlerce absürd tiyatro akımının kilometre taşı olarak değerlendirilen bu oyununa, Fransızca'dan İngilizce'ye çevirirken *iki perdelik traji-komedi* alt başlığını eklemiştir. Yazar böylece izleyicisini/okurunu, oyun

¹ Ed. Enoch Brater ve Ruby Cohn, *Around the Absürd* içinde, Charles R. Lyons, “Beckett, Shakespeare and the Making of Theory”, (Ann Arbor: The Univ. Of Michigan Press, 1993), s.100.

kişilerinin içinde bulunduğu durumun ve verdikleri tepkinin karşılığını fark etmeye kıskırtmıştır.

Beckett her şeyin olanaklı olduğu ama yine de olanaksızlığın egemen olduğu bir dünyayı yaratır sahne üzerinde. Vladimir'in İncil'den aktardığı/anımsattığı "iki hırsız" meseli, insanların içine fırlatıldıkları durumun saçmalığını yansıtır.

VLADIMIR :[...]Kurtarıcımız ile aynı zamanda çarmıha gerilmiş iki hırsızdı bunlar. Biri-

ESTRAGON :Kim dedin?

VLADIMIR :Kurtarıcımız. İki hırsız. Biri kurtulmuş, ötekirse...(kurtulmuş'un karşısını arar) ... ölüme mahkum edilmiştir.¹

1956 yılında, Harold Hobson, Beckett'e bir inançsız olduğu halde neden *Godot'yu Beklerken* de İsa ile birlikte çarmıha gerilen iki hırsızla bu denli ilgilendiğini sorduğunda Beckett şöyle yanıtıyor:

Düşüncenin kendisine inanmadığım durumlarda bile bir düşünme biçimi beni ilgilendirir. Augustine'de muhteşem bir cümle vardır. [...]‘Umutsuzluğa kapılma; hırsızlardan biri kurtarıldı. Bir şey farz etme; hırsızlardan biri

¹ Samuel Beckett, *Godot'yu Beklerken*, (Bütün Oyunları-I içinde). Çev: Uğur Ün (İstanbul: Mitoş/Boyut, 1993), s.44.

lanetlendi.’ Bu cümlenin harika bir biçimi var.
Önemli olan biçimdir.¹

Augistine alıntısının Beckett’in algısıyla ilgisi, bütün olasılıkların aynı derecede olası, dolayısıyla tümünün birden geçersiz olduğu bir duruma içkindir. Giderek bütün bir absürd tiyatro akımının temel düşüncesi, büyük harflerle yazılması gereken tümcesi olarak alımlanabilir Beckett’in Augistine alıntısı. İki hırsızın konumları da suçları da eşittir, yalnızca birinin affedilmesi, dünyanın, keyfi, ölçütsüz, mantıksız, saçma bir dünya olarak algılandığının özlü ifadesine dönüşür. Üstelik bu durumu yaratan “insanlığın kurtarıcısı” olan İsa’dır. Dolayısıyla absürd tiyatronun anlama dayalı genel ironisi, her şeyin mümkün olduğu ama yine de imkansızlığın damgasını vurduğu bir dünya algısından beslenmektedir.

Godot’nun Vladimir ve Estragon’u içinde buldukları anlamsız durumdan kurtarıp kurtaramayacağı, kurtarabilecek güçteyse bile bunu isteyip istemeyeceği bilinmez. Godot, İsa gibi davranabilir; Vladimir’i kurtarıp Estragon’u anlamsızlığın ortasında bırakabilir, ya da tam tersini yapabilir. Her tümce bir sonraki tarafından olumsuzlanır, her eylem bir sonrakini yok sayar. Bu mekanizma anlam bütünüyle ortadan kalkana dek kendini işletir.²

Wolfgang Iser, *Godot’yu Beklerken*’i bir dizi eksi fonksiyon olarak tanımlar. Oyunun bütün bileşenleri konvansiyonel beklentilere muhalefet edecek biçimde bir araya getirilmiştir. Örneğin oyunun ve

¹ Harold Hobson, “Samuel Beckett: Dramatist of the Year,” *International Theatre Annual*, no:1 (Londra: John Calder, 1956) s. 153.

² James Acheson, *Samuel Beckett’s Artistic Theory and Practice* (London: Macmillan Press, 1997), s.148.

Estragon'un birinci cümlesi, "Yapacak hiçbir şey yok"¹tur. Bu tümce geleneksel olarak bir başlangıçtan çok bir sonu imlemektedir. Oyun boyunca izleyici sık sık kahkaha atar ama bütün bu kahkahalar oyun tarafından kısa devreye uğrattılır Iser'e göre. Çünkü bir savunma mekanizması olarak tarif eder kahkahayı. Komik olan bir tür ciddiyetsizliğin bildirimidir. Bu noktada Iser,

Bu ciddiyetsizlik bildirimini de
dirseklenip devriliyorsa ne olacak?
Ciddiyetsizliğin bir tür özgürleştirim olduğunu
fark etmemizle aynı anda yeniden ciddiyet
kazanılmaz mı? Bu tür durumlarda, gerilimden
kurtulmamız olanaksızdır, kahkahamız
dudaklarımızda söner.¹

demektedir.

Godot'yu Beklerken'in izleyicisi/okuru Vladimir ve Estragon'un sahnede yaptığını yapar aslında. Eylemlere ve olup bitenlere anlam verme çabası izleyiciyi Didi ve Gogo'yu oynuyor olma noktasına getirecektir. Böylece izleyici tiyatronun hem yaratıcısı hem tüketicisi haline gelir. Oyunda eylem ilerledikçe, Didi ve Gogo'nun bekleyişleri ironik biçimde gittikçe anlamsızlaşır. Oyundaki belirsizlik sonunda öyle bir noktaya ulaşır ki, ya da oyun ilerledikçe oyunun sunduğu belirsizliğin dağıtılacağına ilişkin beslenen umut öyle kesinlikle ortadan kaldırılır ki, izleyici neredeyse içgüdüsel olarak daha büyük bir gayretle anlam üretmeye, yorum yapmaya ve

¹ Samuel Beckett, *Godot'yu Beklerken*. Çev: Tuncay Birkan (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1990), s. 14.

belirsizliđi, kendi yorumunun belirginliđiyle dengelemeye alıřır. Ancak izleyici ne kadar yorum yaparsa, Didi ve Gogo'nun kurgusal gerekliđinin o kadar dıřına dıřecektir. İzleyicinin anlamlandırma abası ile, Didi ve Gogo'nun kendi durumlarına karřı geliřtirdikleri giderek yođunlařan kayıtsızlıkları ironik bir karřıtlık oluřturur. Godot'nun gerekte kim olduđu, neden gelmediđi gibi sorular izleyici/okuru, kahramanları ilgilendirdiđinden daha fazla ilgilendirmeye bařlar.

Aslında metin [Godot'yu Beklerken] sürekli bir karar verme arzusunu iř bařına ađırtacak biimde kurulmuřtur. İzleyici ne bu arzuya ayak direyebilir, ne de kaınılmaz biimde, karar verme ařamasında kendi sınırlılıklarının tuzađına dıřmekten kurtulabilir.²

Bu anlamda Beckett'in oyunlarının son derece kendine özgü bir teknik yarattıđı sylenebilir: Bu oyunlar her bir okuru/izleyiciyi bireysel olarak kendi yorumuna/kavrayıřına gmer ya da yalnızlařtırır. Tiyatroyu kolektif bir deneyim/yařantı olmaktan ıkaran bu kavrayıř, aynı zamanda dnyanın da belirli bir biimde algılanmasına eřlik eder.

Iser, metin-okur iliřkisini ele aldıđı alıřmasında, bir metnin yazarının bilinli, kasıtlı olarak yarattıđı belirsizliklerin, okurun spekulasyonlarıyla belirli kılındıđını saptar.

Bir ykü ancak kaınılmaz ihmalleriyle canlılık kazanabilir. Bu anlamda akıř kesintiye

¹ Wolfgang Iser, "The Art of Failure: The Stiffled Laugh in Beckett's Theatre," *Theories of Reading, Looking and Listening*. Ed.: Harry R. Garvin (Lewisburg: Bucknell University Press, 1981), s.145.

² Wolfgang Iser, *The Implied Reader*, (London: Johns Hopkins Press, 1978), s.272.

her uğratıldığında, beklenmedik yönlere gönderiliriz, oyuna, bağlantılar kurma yeteneğimiz ölçüsünde katılma, metnin kendisinin yarattığı uçurumları doldurma şansı tanır bize.¹

Boşlukların doldurulma biçiminin sunduğu olasılıkların geniş yelpazesi, metnin tümüyle tüketilmemesinin sigortası haline gelir.

Oyunun Sonu'nda Hamm ve Clov'un ilişkisine egemen olan tekrar jestler, tümceler ve tepkiler aralarındaki ilişkinin, önceden belirlenmiş kuralları olan ve daha önce bu iki oyun kişisi tarafından oynanmış ve olasılıkla bundan sonra da oynanacak bir oyunun varlığını anıttırır. Aynı anda metin, *bu kez* oynanan oyunun farklı olduğunu ve gerçek bir sona, örneğin Hamm'in ölümüne doğru ilerlediğinin de ipuçlarını taşır. İlk anda beliren bu iki olasılık bile "kararsız" metnin karşısında karar vermek durumunda olan izleyici/okura, kendi yapacağı yorumun varsayıma dayalı, spekülatif ve öznel olduğunu gösterecektir.

Eğer *Oyunun Sonu*'nun kuralları izleyici tarafından koyulacaksa, olasılıklardan hiç biri metin tarafından tek başına doğru kabul edilemez. Ve bütün oyuna uygulanabilecek tutarlı bir kod geliştirilse de, bu ancak metnin öteki katmanlarını görmezden gelmek pahasına yapılabilir ve izleyici/okur dikkatini kodun dışarıda bıraktığı katmanlarına yönelttiğinde kendi anlam arayışını reddetmekten başka çaresi kalmayacaktır. Dolayısıyla *Oyun Sonu* izleyicisini metnin kısıktığı 'anlamları' yadsımaya mecbur bırakır ve bu şekilde bitim noktasının "bitimsizliğini" ve kendi deneyimlerimizle boşlukları doldurmak ya da

¹ Iser, 1981, *Ön.ver.*, s. 280.

sonu bağlamak için ürettiğimiz kurguları ifade etmiş olur.¹

Iser'in izleyici/okur merkezli Beckett dramaturgisi belki bu noktada Brecht tiyatrosuyla karşılaştırılmalıdır. Yirminci yüzyılın en önemli iki teatral kavşağının birbiriyle benzerlikler göstermesi de, karşıtlıklar barındırması da kaçınılmazdır. Beckett'in oyunları da, Brecht'inkiler gibi kapalı bir sistem olarak algılanmaya direnç gösterirler. İki tiyatro adamı da, oyunlarındaki boşlukların doldurularak, nihai anlama ulaşılabilmesi için izleyicinin aracılığını talep ederler. Brecht'in metinleri, yabancılaştırma tekniği aracılığıyla, izleyicisini/okurunu alternatif çözümler ve tavırlar üzerinde yoğunlaşmaya yönlendirirken, Beckett'in oyunları, izleyicisinden /okurundan kendisine verilen önemsiz ve belirsiz ipuçlarıyla, varsayımsal bağlantılar geliştirerek metnin keyfiliğini vurgulamasını bekler. Sonuçta bir anlamda iki tiyatro adamının tüketicilerinden beklentisi aynıdır: Aktif katılım. Her ikisi de bu özellikleriyle, bugünkü modern eleştirinin okur-metin ilişkisini geliştirmesinde katkı sahibidir.

Beckett tiyatrosunda ironi, metinlerinin ve sanat anlayışının hep dönüp kendine, kendi varlığına işaret eden doğasından beslenir. "Hiçbir modern yazar yaratma eylemini Beckett kadar ironik ve onun

¹ Wolfgang Iser, *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978), s.123.

kadar süreklilik içinde kendi yaratımıyla bütünleştirmemiştir.”¹ Aynı şekilde Hanna Copeland de

Beckett’in sanatının bütünüyle kendi bilincinde olmanın, dolayısıyla kendine işaret etmenin doruğuna yükseldiğini; yapıtlarında yaratıcının kendisinin ve yaratma eyleminin, yaratımın ortaya çıkışında birincil öneme sahip²

olduğunu kesinler. Tiyatro sanatının gerçekleşebilmesi için izleyicinin varlığına kaçınılmaz biçimde ihtiyaç duyuyor oluşuna ilişkin genel geçer doğru, Beckett tiyatrosunda, bir başka kaçınılmaz ihtiyacı beraberinde getirerek tiyatro-izleyici ilişkisini yeniden tanımlar. Çünkü “öz-farkındalığın, tam bir öz-farkındalık olabilmesi için, bir başka öz-farkındalığın orada bulunması gerekir.”³ Bu anlamda Beckett tiyatrosunun öz-farkındalık’a sahip bir tiyatro olarak varlığını kesinleyebilmesi için, yazar ile izleyicinin/okurun ilişki kurması şarttır. Söz konusu ilişki ya da diyalogun bir tarafını, yazar metnini yazarak ve sunarak kurmuştur; izleyici/okurun üzerine düşeni yapmasını beklemektedir artık. Brecht’ten farklı olarak Beckett’in tiyatrosu izleyicisini dönüştürmeye çalışmaz, ondan sadece yardım ister.

¹ Ruby Cohn, *The Comic Gamut* (New Jersey: Rutgers University Press, 1962), s.296.

² Hanna C. Copeland, *Art and the Artist in the Works of Samuel Beckett* (Hague: Mouton, 1975), s.20.

³ Hans Georg Gadamer, *Hegel’s Dialectic* (New Haven: Yale University Press, 1986), s.62.

Beckett, James Joyce üzerine yazdığı bir makalede “onun yazıları bir şey hakkında değildir, o şeyin ta kendisidir.”¹ derken aslında aynı anda kendi yazarlık (oyun yazarlığı) anlayışını da açıklamış olur.

Bir dramatik araç olarak kendine işaret etme'nin örneklerine Aristophanes'in *Kurbağalar*, *Kuşlar* ve *Barış*'ından başlayarak rastlanmaktadır. Aynı araç, Roma komedyalarında da görülmektedir. *Beğendiğiniz Gibi*, *Hamlet*, *Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası* gibi Shakespeare oyunlarında kendine işaret- eden pek çok öge kimi zaman belirleyici, kimi zaman ikincil düzeyde kullanılmıştır. Bu tekniğin daha incelmış, rafine edilmiş haline Goethe'nin *Faust*'unda ya da Ibsen'in *Peer Gynt*'ünde ve yaklaşık kırk altı oyununun temel eksenini oluşturacak biçimde Pirandello'da rastlanmakta, yine aynı tekniğin belirgin biçimde modern oyun yazarlığını da etkilediği, özellikle Weiss, Ionesco, Genet, Stoppard, Tardieu, Handke gibi yazarların oyunları incelendiğinde anlaşılmaktadır.

Beckett'in tiyatrosu absürd tiyatroyu en belirgin ve geniş biçimde temsil etmiş ve kendisinden sonraki dönem ister absürd sonrası, ister modern sonrası ya da postmodern dönem olarak adlandırılınsın, bu dönemdeki yazma biçimini de açıkça belirlemiş, kışkırtmış, imkanlarını genişletmiş, kısacası değiştirmiştir. Beckett tiyatrosu, tiyatroyla hatta bundan da öte yazıyla ifade edilemeyecek olanı ifade etmeye soyunur. Onun tiyatrosunda ironi aygıtı, kendini

¹ Samuel Beckett, *Dante...Bruno...Vico....Joyce* (London: Faber&Faber, 1972), s.14.

referans gösterme/özünderimsellik/ kendine işaret etme*, yansıtıcılık, içinde bulunulan ortamın farkında oluş ve yazarın ve izleyicinin kastedilmesi gibi teknik seçimlerin bir araya gelmesiyle oluşan sanatsal bütünlüğün içinde aranmalıdır. Beckett'in yazarken hep elinde tuttuğu öz-farkındalık, oyunlarının aynı özelliği barındırmasını sağlar.

Öz-farkındalık (self-awareness) R.D. Laing tarafından "kişinin kendisine yönelik farkındalığı ve kişinin bir başkasının gözlem nesnesi olarak kendisinin farkında olması" şeklinde tanımlanmaktadır.¹ Sanatsal öz-farkındalık'tan söz edildiğinde ise bu farkında olma hali, bir sanat ürününde biçim, içerik ve yazın alanına ait teknik araçlarla yaratılmış, gösterilmiş, ima edilmiştir. Öz-imleme (self-reference) bir niteliğin ya da söz dizisinin (bu tümce beş sözcükten oluşuyor) ya da tiyatronun sahnenin araçlarıyla (ışık, dekor, efekt, kostüm vb.) dikkati kendi üstüne çekme yaklaşımını anlatan bir özelliktir. Öz-gönderim- öz-yansıtma/düşünümsellik (self-reflexiveness) bir özün yansıtıldığı durum ya da sürece işaret eder. Yansıtılan özün, yazara, oyun kişisine, oyuncuya ya da izleyiciye ait olması önemli değildir. Yansıtıcılık ise bir duygu, düşünce ya da davranış biçiminin aynadaki kendi görüntüsünü yarattığı durumlar için kullanılan bir sıfat olmakla beraber, genellikle öz-imleme ile aynı anlamda kullanılmaktadır.

* Hepsi de (self-referential)a karşılık üretilmiştir.

¹ R.D.Laing, *The Divided Self* (Harmondsworth: Penguin, 1974), s.106.

Jerome Schwartz, Rabelais'yi ironi açısından incelerken kendine işaret eden yapılarla, ironinin bağlantısını kurar:

Söylemlerarasılık nosyonu- toplumsal açıdan tabakalandırılmış ve işlevsel açıdan bölünmüş söylemlerin toplumsal bir biçimlendirme ile bir araya getirilmesi – ironiye ilişkin yeni tartışmaların asal çerçevesini oluşturarak, kasıtlı bir retorik stratejisini anlatacak biçimde tanımlanmış geleneksel ironi kavramını tamamlar. Söylemlerarasılık ile yazınsal ya da sanatsal metin arasındaki ilişki yalnızca yansıtma, taklit ya da benzerliğe dayanmaz, karmaşık bir dönüşüm sistemini gerekli kılar. [...]

Üç ironi türünün çağdaş incelemesi (ironi, satir, parodi) oldukça net biçimde satirin metin ötesi, parodinin metinler arası ve ironinin metin içi olduğunu saptamaktadır. Buna uygun olacak biçimde, satir ve parodinin başka referansları olması gerekirken ironinin tek referansı kendi metnidir.¹

Beckett'in her oyunu en az bir dramatik öge ile ya da "tiyatro"yu yaratan önemli bileşenlerden biri ile yoğun biçimde ilgilenir ya da o ögeye odaklanır. Oyunları genellikle teatral durumun kendisinin etrafında biçimlenir, hem kendi kurgusallığını hem de kendi gerçekliğini yaratır. Bu anlamda sahne alanı, hareket, ışık, makyaj, kostüm, çıkışlar ve girişler, diyaloglar, monologlar ya da sahne yönelimleri, salt nihai ve bütünlüklü bir anlamın yaratımına katkıda bulunmaları için yaratılmamışlardır. Beckett'in kendini referans gösteren, kendine gönderen oyunlarında anlam, öncelikle

¹ Jerome Schwartz, *Irony and Ideology in Rabelais* (Cambridge: Cambridge University Press, 1990), s.3.

tiyatronun bileşenlerinin içinde aranmalıdır. Çünkü Beckett'in tiyatro tekniği bu türden bir kendine gönderme, kendisine işaret etme üzerine kurulmuştur. Beckett, oyunlarının içeriğini, bu teknikle sağladığı biçimiyle yaratır.¹ Bu saptamayı belki de en çok destekleyen oyunu, *Godot'yu Beklerken*'de, bekleyen, giderek beklemeyi bekleyen oyun kişilerinin dolayısıyla eylemin boşunallığını gösterebilmek için çok çeşitli teatral araçları devreye sokarak bu “boşunallık” duygusunu öncelikle biçimsel düzeyde yaratır. Sonraki oyunlarında üzerinde yoğunlaştığı teatral araçları azaltır ve teatral unsurları daha ekonomik kullanmaya başlar. Oyunlarını daha az ışık, daha dar mekan, daha az sahne donanımıyla yaratmayı seçer. Bütün bu teatral öğelerin kullanım ağırlığı azalırken sahnedeşinin kullanımı artar. Tiyatroda var “olmayan”ın ancak sahnedeşinin olanaklarıyla temsil edilebileceğini düşünür Beckett. Aslında bu bir tür teatral intihardır; olanaksız, olanaksızlığın içinden temsil etmeye çalışmaktır yaptığı. Temsil edilemeyeni, bu özelliğinin farkına vararak sahne dışı ile temsil etmeye çalışmak başlı başına ironik bir tutumdur. Beckett, bu tutumuyla neredeyse Schlegel'in romantik/ironik sanatçıyı tanımlayışına uygunluk gösterir; ifade etmenin olanaksızlığının farkına vardığı halde, kusursuzluğun imkansız olduğunun bilinciyle yaratmaya soyunan kişiye dönüşür.

Beckett'i salt kendine işaret eden ve giderek kendinden başka kimseyi ilgilendirmeyen yapılar kurmaktan kurtaran performansın kendisidir: çünkü, hep kendine gönderen bir tiyatronun kendi

¹ Shimon Levy, *Samuel Beckett's Self-Referential Drama* (Basingstoke: Macmillan, 1990), s. 15.

dışındakilere ne ifade edebileceği, metin düzeyinde bir sorundur. Beckett sahnede teatral bir yapı kurarak, tiyatronun dünyası olarak düşünülmesi gereken bir evreni izleyicinin gözleri önünde yaratır ve yaratım süresince izleyiciden ortaklık ve işbirliği talep eder.

Beckett'in oyun metinlerine bakıldığında, her birinde bir teatral ögenin kendine işaret edecek biçimde öne çıkarılarak kullanıldığı görülür ancak Beckett'in yazarlık dehası, parçalı yapının varlığına rağmen bir teatral bütün oluşmasını sağlar. Teatral unsurlar, birbirlerine eklemlenir, yorumları çeşitlendirir, gerilim yaratır ve birbirini destekler. Teatral araçlar, tek tek ve birlikte, kendilerine, parçası oldukları “oluşum”a ve yazarlarına dikkat çekerler ve bütün bunlar izleyicinin gözlerinin önünde oluşur. Bu noktada teatral unsurların, hem nasıl kendi varlıklarına işaret edip, hem de oyunun genel anlamını kendi varlıkları içinde taşıyarak, metnin nihai anlamının oluşumuna katkıda bulduklarını örneklerle incelemekte yarar vardır.

Godot'yu Beklerken'de bir teatral öge olarak oyun mekanı/sahne üç temel hareket eksenini ile belirlenir: 1) yan kanatlarla birlikte sağ-sol hareket eksenini 2) arka sahne ile ön sahne arasındaki ileri-geri hareket eksenini 3) sahneden yukarı doğru ilerleyen, dikey, aşağı-yukarı hareket eksenini.¹ Birinci eksen, “kır yolu” ile belirlenmiştir ve oyunda en sık kullanılan eksenidir. Geçip gitmekte olan bir yolla belirlenmiş bu eksen, merkezsiz ve odaksız bir dünyada yaşandığı duygusunu destekler. “Lucky'nin ardından uzanan ip[in],

¹ *Aynı*, s. 87.

Pozzo sahnede gözükmeyen önce Lucky'nin sahneye gelmesine olanak verecek uzunlukta"¹ oluşu, izleyiciye daha uzun bir yolun yalnızca sıkıştırılmış, bölünmüş bir kesitini gördüğünü fark ettirir. Değişim ve gelişimlerin kaynağının, sağ ve sol girişler olacağına yönelik izleyici beklentisi, potansiyel eylemin sahne merkezine doğru çekilmesiyle birlikte, zaman öldürmeye yönelik amaçsız bir eylemlilik algısına dönüşür. Bekleme eylemi üç eksenin kesiştiği, hareketin ya da geliş gidişin olanaksız olduğu ve *sıkışmanın* doruğu olan merkez noktada gerçekleştirilir ve bu mekan kullanımı "Yapacak bir şey yok."u [G.B.,s.41] destekler ve kendi varlığında yeniden üreterek, anlamı büyütür.

Arka ve ön sahne arasında gidiş-geliş, birinci hareket eksenine benzer bir kapalılığa, sıkışmışlığa işaret eder.

VLADIMIR: Sarıldık desene!(ESTRAGON
çılına döner, sahnenin arka tarafındaki
fon perdelerine atılır, çarpar, düşer.)
Aptal! Oradan çıkış yok! [G.B.,s.105]

Dikey eksen, özellikle gecenin gelip gelmediğini anlamak için ya da çaresizlik içindeyken, oyun kişilerinin bakışlarını yukarı çevirmeleriyle belirlenir. Didi, Gogo ve Pozzo ve Lucky'nin içinde buldukları saçma durum düşünüldüğünde, dikey eksenin, çözümsüzlüğe getirilen alaylı bir metafizik çözüme işaret ettiği de söylenebilir.

¹ Samuel Beckett, *Bütün Oyunları-1 (Godot'yu Beklerken, Tüm Düşenler, Oyun Sonu)*. Çev: Uğur Ün (İstanbul: Mitoş/Boyut, 1993), s.59.

Oyun boyunca mekanın tüm belirsizliğine karşın, Didi ve Gogo'nun kesinlikle emin oldukları tek şey sahnede oldukları gerçeğidir. Birbirlerine oyun içinde tiyatronun tuvaletini tarif ederler.

VLADIMIR : Dönerim şimdi. (*kulise doğru gider.*)
ESTRAGON : Koridorun sonunda, solda.
VLADIMIR : Yerimi tut. (*çıkart*)[**G.B., s.67**]

İçinde buldukları mekan, yapay olarak yaratılmış, dekor ve sahne donanımları ile belirgin kılınmıştır.

ESTRAGON : (*birden sinirlenir*)
Tanımak mı? Nasıl tanıyacak mıyım?
Şu kepaze yaşamımı çamurun içinde geçirdim! Sen de tutmuş dekordan, sahneden bahsediyorsun bana! (*çevresini süzer*) Şu pisliğe bak bir. Bunun dışına çıkmadım ki hiç!
[**G.B.,s.92**]

Yine benzer biçimde, izleyicinin ve seyir yerinin de farkındadırlar.

ESTRAGON : (Estragon sahnenin ortasına gelir, sırtı izleyiciye dönük durur) Ne sevimli bir yer. (Döner, sahnenin önüne kadar ilerler, yüzü izleyiciye dönük durur.) Gülen yüzler.(Vladimir'e döner) Haydi gidelim. [**G.B., s.46**]

*Mutlu Günler'*e bakıldığında sahnede, yalınlık ve simetrisinin olabildiğince arttığı çarpar göze. Winnie'nin oyun boyunca izleyiciyle

yüz yüze olmasına neden olacak sıkışmış konumunun yarattığı yapay ve teatral ortam,

arkada çok geniş bir asma perde
ötelede kesişmek üzere uzayıp giden ovayı ve
gitgide derinleşen gökyüzünü canlandırır.¹

Sahne ve sahnede yaratılan durum bir dizi karşıtlığı barındırır; arkadaki perdenin canlandığı geniş ova ve derin gökyüzüne karşın, Winnie'nin oyun ve hareket alanı çarpıcı biçimde daraltılmıştır, oyun boyunca da daralmaya devam edecektir. Toprak tarafından yutulmuş olduğu halde tam tersi bir duygu içindedir Winnie oyun boyunca.

WINNIE: Hani burada bir güç beni böyle tutuyor olmasa- (*tutma jesti*)-göğe doğru hızla uçar gidermişim duygusu durmadan büyüyor içimde. (*Susar*) Belki bir gün yer beni bırakıp salıverecek, çünkü bu çekim öyle büyük ki, evet, bütün çevremi çatır çatır kırıp yerimden söktüğü gibi beni yukarılara sürükleyecek. (*Susar*) Sen hiç böyle bir duyguya kapılmadın mı, Willie yukarıya emilme duygusuna? [M.G., s.102]

Burada yine varoluşsal bir çıkmazı temsil etmeyi hedefleyen oyunun genel duygusu, hareket ve mekanla gösterilmeye çalışılmıştır .

Kendisine ve kendisini yaratan bileşenlerine işaret eden, oyun ya da performans metninin çözümlenebilmesi için bu kaynakları referans gösteren Beckett tiyatrosunda sahnedışı tiyatroyu yaratan bir

¹ Samuel Beckett, *Tüm Kısa Oyunları (29 Oyun)*. Çev:Akşit Göktürk, (İstanbul: Mitoş/Boyut, 1997), s. 85.

bileşen olarak, öz-farkındalık özelliği ile donatılmış ve ironik bir biçimde kullanılır. Tiyatro sanatında sahnenin, varoluşu, orada ve o anda bulunuşu (burada ve şimdi'yi) temsil ettiği düşünülürse, sahnedışı'nın da burada-olmayan, şimdi-olmayan, ben-olmayan'ı temsil ettiği kabul edilebilir. Bilinç ve yetkinlik düzeyleri farklılık gösterse de tiyatro tarihi boyunca pek çok yazar ve yönetmen sahnedışı'nı oyunlarının başat ögesi olarak kullanmayı seçmiştir. Modern tiyatrodaki Pirandello, Beckett, Stoppard, Handke; oyun yazarlarıyla paralellik gösterecek biçimde Stanislavski, Appia, Steiner, Grotowski ve Brook kendi tiyatro anlayışları çerçevesinde bu teatral öğeden çeşitli düzeylerde yararlanmışlardır. Sahnedışı, oyun ile tiyatro arasındaki bağlantı olarak kabul edilebilir; pek çok modern oyunda ve gösteride hem bir anlatımsal, hem de anlamsal düzeyde kullanıldığı görülür.

Tiyatroda sahne, olanın gösterildiği yerdir ve her sahne kaçınılmaz biçimde, bir sahne-olmayan'ı çağırır ve çerçeve sahne söz konusu olduğu sürece, bu mekan izleyici tarafından görülmeyen bir alanla kuşatılmıştır. Sahne-dışı, sahnenin çevresini saran belirgin boşluktur ve bazı durumlarda dışsal gerçeklik ile içsel teatral gerçeklik ya da yanılısama arasındaki geçişi sağlar. Bu terimlerle bakıldığında sahnedışı, sahne ile yaşam arasında bir tampon bölgedir; iki dünyaya da ait değildir, bir tarafsızlık, bir geçiş bölgesidir. Sanki oyundan yaşama geçmenin keskinliği bir sahne dışının varlığıyla yumuşatılır.

Sahnedışı kullanımı kuşkusuz tiyatro kadar eskidir. Oedipus'un gözlerini kör ettiği, Bakkhalar'ın Pentheus'u parçaladığı,

Macbeth'in Duncan'ı öldürdüğü, Ionesco'nun gergedanlarının koşturduğu yerdir. Ancak denebilir ki, Beckett'e kadar hiçbir oyun yazarı, bu "mekan"ı, bir teatral araca dönüştürerek, bu denli ironik, bu denli bilinçle ve kendine işaret edecek biçim ve yoğunlukla kullanmamıştır. Yine Beckett'e kadar sahnedışının kullanımı pratik gerekçelere bağlıdır ancak, Beckett'le birlikte bir zorunluluk değil bir seçim olarak kullanıma girmiş, bir "poetika"nın en önemli aracı ve en önemli metaforu olmuştur. Beckett sahnedışını harekete katarak, hatta giderek hareketin motoru haline getirerek, uzamın, hareketin ve ışığın ve sahne araçlarının kendilerini referans gösteren yapısının kurulmasına destek olur.

Beckett [...], oyun kişilerini de görünme ve görünmeme konumları arasındaki gerilime asar. Radyo oyunlarında aynı gerilim, işitilme ve aktif olarak suskun kalma arasında kurulmuştur. Tiyatroda sahnedışı "anti-mekan"dır. Hem kavram, hem de teknik bir araç olarak sahne ile yoğun ve yakın bir ilişkisi vardır.¹

Alain Robbe-Grillet sahne/oyun kişisi ilişkisini saptayarak, aslında sahnedışının da adresini yeniden belirler:

Heidegger, insanın durumu *orada* bulunmaya ilişkindir der. Tiyatro büyük olasılıkla bu durumu, gerçekliğin diğer temsil edilme yöntemlerinden çok daha doğallıkla üretir. Bir oyundaki oyun kişisiyle ilgili en önemli şey onun "sahnede"; orada olmasıdır.²

¹ Shimon Levy, *Ön.ver.*, s. 50.

² Alain Robbe-Grillet, "Samuel Beckett or 'Presence' in the Theatre," *Samuel Beckett: A Collection of Critical Essays*. Ed.: Martin Esslin (Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1965), s.108.

Sahne ve gösteri anı tiyatronun tanımı nedeniyle hep “şimdi ve burada”yı yansıtıyorsa, bu durumda sahnedeşisi, aynı zamanda gösteri anını zamansal olarak da kuşatan uzamı yansıtarak sahne/yaşam karşılığını dönüştürür. *Orada ve o zaman* (geçmiş ve gelecek), burada ve şimdiki çeşitli biçimlerde etkiler. Beckett’in tiyatro tekniğinin izi *Godot’yu Beklerken*’den *Ben Değil*’e ya da *Oyun*’a doğru sürüldükçe sahnedeki oyun alanının giderek daraldığı ve sahnedeşisi kullanımının arttığı görülür. Oyunlarında sahnedeşisi farklı biçimlerde, farklı temsil düzeylerinde kullanılırlar. *Godot’yu Beklerken*’de Godot’dur sahne dışı ve sahnedeki yokluğu ile sahnedeşisini tümüyle kapladığı duygusunu yaratır. *Oyunun Sonu*’nda sahnedeşisi ölümü, durgun denizi ve çölleşmiş bir dünyayı temsil eder. *Sözsüz Oyun -I*’de sanki Godot yeniden belirir sahnedeşisinde ve oyunda, sahneye bir ağaç, su ve ip göndererek önemli bir yer tutar. Sahnede izlediğimiz hareket, sözsüz oyunun sözcüklerine dönüşür neredeyse. Sahnedeki oyun kişisi oyun boyunca bilinmeyen sahnedeşisi güçlerle savaşır durur.

Oyun ve Geliş ve Gidiş’de, sahnedeşisi daha da yakına getirilmiş, hatta sahneye taşınmıştır. *Geliş ve Gidiş*’deki kadınlar gerçek “çıkış”lar yapmazlar, sadece karanlıkta kaybolurlar ve böylece sahnenin karanlık bölümleri sahnedeşisi’nin yerini almış olur. Aynı şekilde *Oyun*’da ışığın yokluğu, ya da kullanılma biçimi, oyun kişilerini kısacık anlar için sahnedeşisi’na alıp geri bırakır. *Ben Değil*’de, oyunun biricik oyun kişisi olan Ağız, sahnedeşisi’na emilir. (Sanki *Ben Değil*, *Mutlu Günler*’e eklenmiş bir üçüncü perde gibidir bu anlamda.) *Oyun*’da, sahnedeşisi ve seyir yeri, sahnenin uzatılmış

bölümleri oldukları duygusunu verir. Sahnenin sınırları karanlıkta seçilemediğinden, oyun kişilerini sarmalayan karanlık izleyiciyi de kapsamayı hedefler. Beckett'in ilk oyunlarında sahnedışı genellikle sahneden oldukça uzak tutulmuş ve sahne/sahnedışı ayrımı belirgin kılınmıştır. Sonraki oyunlarda sahnedışı oyun kişilerini içine çekmeye ve sahneyi ve seyir yerini işgal etmeye başlamıştır.

Sahnedışı Beckett'in, bilinen tiyatro zamanı kullanımını değiştiren kendine özgü zaman ve zamana bağlı değişim algısını da göstermesini sağlar. *Godot'yu Beklerken*'de her çıkış, izleyici/okurun o ana kadar biriktirdiklerinin sıfırlanması anlamına gelmektedir. Pozzo ve Lucky II. perdede sahnede yeniden gösterildiklerinde I. perdede onlar hakkında yapılan bütün yorumlar ve çıkarımlar geçersizleştirilmiştir. Sahnedışı'nda buldukları süre içinde izleyici/okurun gözündeki kazanımlarını kaybetmişlerdir. Lucky ve Pozzo'nun ikinci girişle zamansal süreklilik kesintiye uğratılmış ve yeni bir "şimdi" başlatılmış olur. "Oradan", sahnedışı'ndan gelen herkes, "burada", sahnede yeniden şekillendirilmek durumundadır. *Oyunun Sonu* ve *Geliş ve Gidiş* için de aynı durum geçerlidir.

Mutlu Günler'de, Willie, sahnedışı'nın kıyısında yaşar, bulunduğu yerden arada bir yaşıyor olduğuna ilişkin görsel ve işitsel işaretler göndermekle yetinir. *Oyun*'dan sonraki metinlerde, ikincil değil, birincil karakterlerin sahnedışı'nın kıyısında yaşamaya başladığı görülür. Bedenlerinin büyük bir kısmı "oradayken", yalnızca küçük bir bölümü, örneğin başları ya da ağızları "burada"dır.

Sahnedışı, oyunlara sadece görsel ve metinsel göndermelerle değil, işitsel olanlarıyla da katılır. *Godot'yu Beklerken*'de korkunç bir çığlık, *Sözsüz Oyun-I*'de bir ısıklık, *Mutlu Günler*'de bir zil sesi gelir sahnedışı'ndan. Bu işitsel işaretler bir bakıma sahnedışı'nın tanrısı Godot'nun varlık belirtileridir.

Beckett tiyatrosu, tiyatroyu vareden, bütünleyen bütün teatral araçları bir anlatım aracına dönüştürmüş olsa da, son tahlilde, tamamlanmış, eksiksiz bir anlatımın imkansız olduğunu gösterir. Sahnedışı dolayısıyla izleyiciyle kurulan ilişki bir tür kusurlu, eksik iletişimdir. Sahnedışı, hem somut, hem görünmez yapısıyla, sahneye ve izleyicilere işaretler gönderip tepkiler alır ama yeni de eksik iletişimin, kesintiye uğratılmış iletişimin varlığına işaret eder.

Beckett'in kahramanlarının pek çoğunun sahnede yaptığı bir tür öykü-anlatıcılığı, yazarlık ya da oyunculuktur. Kurgusal olmalarına karşın kendilerini ifade ederek yazarlarını ifade etmeye çalışan insanlardır. Lucky sonunda konuşmaya başladığında, konuşma hakkında konuşmanın kendine işaret eden acısının da temsilcisi haline gelir. Hamm de bir aktör, bir öykü anlatıcısı, bir meddaktır. Anlatımı boyunca öyküsünü sık sık keserek öyküsünün anlatıldığı koşulları belirtir; anlatmaya başladığı ilk öykü hakkında bir öykü anlatmaya ve bu öykünün neden anlatılmayacağını anlatmaya başlar. Winnie bir oyuncu ve bir meddah olarak ne yaptığının farkındadır. Krapp “sadece on yedi kopya satmış” bir kitabın yazarıdır. *Oyun*'daki üç oyun kişisi de konuşma gereksiniminin kaçınılmazlığından ve içiçe geçmiş yaşamlarından söz ederler. *Soluk*'da kendini ifade etme, otuz beş

saniyeye sıkıştırılmış bütün bir hayat, nefes alıp verme ile temsil edilir. Her iki *Sözsüz Oyun*'da da Beckett sözcükler olmadan “konuşmaya” çalışır.

Bütün Beckett karakterleri sözcüklerin yaratım sürecinin öylesine farkındadırlar ki, konuşmak onlar için yaşamın metaforu, yaşamın yerini tutacak bir eylem haline gelir. Varlıklarının sözel, söze dayalı olduğunun ayrımındadırlar ve bu varoluşu sonlandıracak sessizliği özlerler ama artık sessizlik (ölüm) özlemlerini dile getirmek için konuşmaya her başladıklarında yeniden varlık kazanır, suskuyu ve ölümü uzaklaştırırlar.

Beckett tiyatrosunda oyun kendini yansıtan bir yapı içinde oluşturulur. *Mutlu Günler* en basit öğelerine indirildiğinde sahnede önceden Beckett tarafından yazılmış bir gösteriyi sürdüren Winnie ile onun izleyicisi Willie'yi gösterir. Bu anlamda tiyatro bütün bileşenleriyle sahnededir: Oyun yazarı, oyuncu ve izleyici. Oyundaki ışık belirgin biçimde spot ışığıdır, arkadaki fon perdesi yapaylığını gizlemeyi, bir gerçeklik duygusu yaratmayı hedeflemez. Oyunun başındaki zil sesi, oyunun başladığını duyuran ve izleyicilere yerlerini almalarını anımsatan zil sesi olarak algılanabilir. Winnie zil sesiyle konuşmaya başlayan itaatkar bir Pavlov köpeğine dönüşür.

Mutlu Günler'in iki başlangıcı vardır. İlki “Çok güzel bir gün daha” repliğiyle başlayan, törensel ve oyuncunun sahneye çıkmaya hazırlanışını gösteren başlangıçtır. Winnie soyunma odasındaymışçasına kendini oyuna hazırlar, hatta sahneye çıkmadan dua eder ya da ezber geçer. (Dudakları işitilmeyen bir duayı

mırıldanır.) Sonra yine kendine işaret eden sözleriyle, içerdeki oyuna, rolüne başlar¹: “Başla Winnie (susar) Gününe başla Winnie.” Winnie sahne donatılarıyla, aksesuarla ve izleyicisi Willie’yle iletişim kurar. Son olarak da teatral bir unsur olarak ilgilenir ışıkla: “Kutsal ışık...(gözlüğünü siler)- ansızın çıktı karanlıktan- (siler) – cehennemsel parıltı.” Bütün bu titizlikle sayılan teatral unsurlar – dekor, sahne gereçleri, oyuncular, ışık vs.- oyundaki gelişmiş teatral farkındalığı destekler. Bu farkındalığın sözcüsü olan Winnie için izleyicisi ve dinleyicisi ile kurduğu ilişki, oyuna devam edebilmesi açısından yaşamsaldır.

WINNIE: [...] Ah evet evet, yalnız kalmaya bir alışabilseydim, hani şu sürekli konuşmamı dinleyecek tek kişi bile olmasaydı yanımda. (Susar) [...]O zaman senin cevap vermediğin, belki de hiçbir şey dinlemediğin anlarda bile hep konuştuklarımdan bir şeyin işitildiğini sanır, bir çölün ortasında sırf kendi kendime konuşmaktan kurtulurum, çünkü aklımdan bile geçiremeyeceğim, bir an için olsun katlanamayacağım bir durumdur bu. (Susar)Bana konuşmaya devam etme gücünü bu düşünce veriyor. [M.G., s.94]

Tiyatroda oyun yazarı ile izleyici buluşturan oyun metni değil, oyuncunun konuşma eylemidir. Beckett’in oyunlarında tiyatroyu oluşturan öğelerden biri olarak ima edilen, varlığına işaret edilen yazar, bir başka öge olan izleyiciyle, doğrudan bağlantılıdır.

¹ Shimon Levy, *Ön.ver.*, s. 111.

Beckett'in bütün oyunlarında kimi zaman doğrudan, kimi zaman dolaylı göndermeler vardır izleyiciye.

Oyunların kendine gönderen, kendini referans gösteren niteliği ile oyunculuk, gösteri zamanı ve mekanı, konuşma eylemine yapılan sık göndermeler, görmenin ve şahit olmanın tiyatrodaki karşılıklarının sahnede temsil edilmesi bir arada düşünülmelidir. Bu öğelerle yarattığı kendine gönderen, öz-farkındalığa sahip, dolayısıyla ironik tiyatrosunda, Beckett, tiyatronun öğelerini tamamen değiştirmeye çalışmaz, tam tersine bu öğeleri veri kabul eder. Çünkü ancak geleneksel, bilinen, alışılmış görüntü ve nitelikleriyle sahnede gösterildiklerinde bu öğelere kendine işaret etme niteliği kazandırılabilir.

Winnie'nin "iletişim" özlemi Beckett'in özlemidir aslında. Bu itkiyle Beckett, oyunlarını iletişim hakkında, ya da izleyiciyle iletişim kurmak için değil, iletişim kurma eyleminin kendisi olarak biçimlendirir. Yine de Beckett arayışını durdurmasa da kurduğu her iletişimin eksik olduğunu bilir. Schlegel'in tanımladığı ironist gibi kusursuzluk diye bir şeyin varolmadığının bilinciyle üretir.

Beckett kendi tiyatrosunda eksiksiz iletişimin kanallarını zorlarken bir başka absürd oyun yazarı Eugène Ionesco da özellikle dil düzeyinde aynı çabayı gösteren, aynı hedefe odaklanmış oyunlar yazmıştır. Klişelerden oluşmuş bir dilin ifade konusundaki yetersizliğini kendi oyunlarındaki dil kullanımıyla göstermeye çalışan yazar, veri anlam sistemini, ironik bakış açısıyla yıkmaya soyunmuştur. Her tür konuşma ve eyleme konvansiyonunu

darmadağın ederek kendi tiyatrosunun konvansiyonunu oluşturmuştur Ionesco. “Karşı-oyun” alt başlığıyla yayınlanan oyunu *Kel Şarkıcı*’da dil, bir iletişim kurma aracı olmaktan çıkmış, giderek yabancılaşmayı, şeyleşmeyi çoğaltan bir karşı-dile dönüşmüştür. Evli Bay ve Bayan Martin’in, Smithler’in odasında birbirlerini tanıdıkları duygusuna kapılarak, bu tanışıklığın kaynağını klişelerden ve anlamsız soru ve yanıtlardan oluşan bir araştırma sürecinden sonra bulabilirler. Birbirlerini evli oldukları ve aynı evde yaşadıkları için tanımaktadırlar.

BAY MARTİN: (...) Bu durumda sevgili hanımefendi, sanırım artık hiç kuşku yok, biz birbirimizi daha önce de gördük ve siz benim karımsınız.. Elisabeth, sana yeniden kavuştum!

BAYAN MARTİN: (...) Donald, bu sensin Darling!¹

Konuşma ve dil, oyun boyunca çözüm yerine çözümsüzlük üretir; diyaloglar doğal bir akıl yürütmeyle ilerlemek yerine birbirinden uzaklaşır, giderek her bir tümceyi oluşturan sözcükler bile birbirini izlemez, herhangi bir anlam üretilmesini bütünüyle engeller.

BAY MARTİN : Ekmek bir ağaçtır, oysa ekme de bir ağaçtır, meşeden de meşe doğar, her sabah, her tan vakti. [K. Ş., s.75]

(...)

¹ Eugene Ionesco, *Bütün Oyunları-2 (Kel Şarkıcı, Ders)*. Çev.: Hasan Anamur (İstanbul: Mitoş/Boyut, 1997), s.51

BAY MARTİN : (...) Peynir tırmalamaya yarar.[s.75]

(...)

BAY SMİTH : İnsanlar ayaklarıyla yürürler, ama elektrikle ya da kömürle ısınırlar. [s.73]

BAYAN MARTİN: Ama inek bize kuyruklarını verir.[s.74]

Oyunun bu konuşmaların geçtiği bölümün sonuna doğru, kendi içinde anlamsız ve birbiriyle bağlantısız tümceler, önce salt ses uyumuna dayalı tekerlemelere, sonra sözcük tekrarlarına, son olarak da sözün en küçük birimi olan harflere indirgenir.

BAYAN SMİTH : Kabakçı kabakları kabaklıyorsun. (...)

BAYAN MARTİN: Kakaoluktaki kakaolar kestane vermez, kakao verir. **[s.76]**

BAYAN SMİTH : Krişnamurti, Krişnamurti, Krişnamurti! (...)

BAY SMİTH : Or! (...)

BAY SMİTH : A,e,i,o,ö,u,ü, A,e,i,o,ö,u,ü, a,c,t,i,o,ü,il! (...)

BAYAN SMİTH : B,c,ç,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,r,s,ş,t,v,w,y!
[s.77]

Dilin işlevini yitirdiğinin fiziksel olarak temsil edildiği *Kel Şarkıcı*'da olduğu gibi *Ders*'de de, dilin kullanımı, işlevinin değişimi ele alınır. Bir öğretmenin çeşitli alanlarda ders verdiği öğrencisi ile yaşadığı sürecin yansıtıldığı oyun, finale doğru ilerledikçe, öğretmenin ve öğrencinin hem dillerinde, hem de kullandıkları dilin etkisinde ters yönlü bir değişim olur. Öğretmen giderek, egemen, buyurgan, despot, aşağılayıcı bir dil kullanırken, öğrencinin güvenli konumu sarsılır; ezilen, içine kapanan, boyun eğen birine dönüşür, kimliği dönüşürken dili de aynı yönde değişir.

ÖĞRETMEN :Küçük hanım, ama, eğer izniniz olursa, bana söyleyebilir misiniz acaba, Paris hangi...ülkenin başkentidir?

ÖĞRENCİ :(Bir an düşünür, sonra bilme sevinciyle) Paris, şeyin... Fransa'nın başkentidir, değil mi?

ÖĞRETMEN :Evet, küçükhanım, kutlarım, gerçekten çok iyi. Mükemmel. Yürekten kutlarım. Ulusal Coğrafyanızı su gibi biliyorsunuz. Başkentleriniz mükemmel.

ÖĞRENCİ :Yok! Daha hepsini bilmiyorum, efendim, o kadar kolay bir şey değil, öğrenirken çok zorlanıyorum.

ÖĞRETMEN :Merak etmeyin, hepsi olacak... biraz cesaret...Küçükhanım...özür dilerim... ama biraz sabırla... yavaş yavaş, yavaş yavaş...Göreceksiniz o da oluverecek.¹

Öğretmenin, abartılmış ve anlamsız görünen övgü sözleriyle dolu konuşması, ezik kimliğinin bir yansımasıdır. Hizmetçi Kadın iyi bildiği hatta bir parçası olduğu öğrenci-öldürme oyununa engel olmak ister ama bunun da oyunun bir parçası olma olasılığı oldukça yüksektir. Hizmetçi kadın Öğretmen'i matematik ya da betikbilim yapmaması, bütün bunların sonunun kötüye varacağını söyleyerek uyarır. Oyunun finaline, dolayısıyla cinayete doğru ilerlendikçe öğretmenin tarzı bütünüyle değişir.

ÖĞRETMEN : (Duruma egemen olmak isteyen birinin tepkisiyle) Susun! Bu da ne demek oluyor?

¹ *Aynı*, s.85.

ÖĞRENCİ : Özür dilerim efendim. (Ellerini yavaş yavaş masanın üstüne koyar.)

ÖĞRETMEN : Susun ! **[D., s.99]**

Örtük baskı giderek artacak, sözel olmaktan fiziksel olmaya doğru ilerleyecektir.

ÖĞRETMEN : Küstahlaşma, şekerim yoksa canına okurum. **[D., s.111]**

ÖĞRETMEN : Koparırım senin o kulaklarını, o zaman bir şeyin kalmaz şekerim! **[D., s.114]**

Hizmetçi Kadın ile Öğretmen arasındaki dil, oyun boyunca onların bir şekilde iletişim kurmalarını sağlıyormuş gibi görünse de, finale geldiğinde bunun da bir yanılsama olduğu anlaşılır. Öğretmen'in o günkü kırkinci öğrencisini de öldürmesinden sonra Hizmetçi Kadın onu baştan uyardığını anımsatır.

HİZMETÇİ K : Demin sizi bir kez daha uyarmıştım: Aritmetiğin sonu betikbilime, betikbilimin sonu da cinayete varır...

ÖĞRETMEN : Yok! 'Kötüye' varır demiştiniz?

HİZMETÇİ K. : O da aynı şey.

ÖĞRETMEN : Yanlış anlamışım. Ben 'Kötüye'nin bir şehir olduğunu, betikbilimin de insanı kötüye şehrine götürdüğünü sanmıştım. **[D., s.117]**

Northop Frye'in ironinin komedyayla tragedyanın içiçe geçtiği yerde yeşerdiğine ilişkin saptamasının, Ionesco'nun oyunları için de geçerli olduğu, özellikle oyunlarına kendisinin eklediği alt başlıklar gözönünde bulundurulduğunda rahatlıkla söylenebilir.

Komedilerime ‘anti-oyunlar’, ‘komik dramlar’ adını verdim, dramlarıma ise ‘sahte dramlar’ ya da ‘trajik farmlar’ dedim, çünkü bana komik, trajikmiş gibi geliyor ve insanın trajedisi benim alay etme zevkimi kabartıyor. Modern eleştirel düşünce artık çok fazla ciddiye alınmıyor asla, ama hiç bir zaman çok fazla hafife de alınmıyor. ‘Görev Kurbanları’nda komiđi trajik içinde bođmaya çalıştım; ‘Sandalyeler’ ise komik içine gömüldü. Yeni tiyatrosal bir çözüme yükseltebilmek için, eđer söylememe izin verilirse, trajiđin karşısına komiđi koymayı denedim. Ama bu hiç de kendine özgü bir çözümlene deđil, çünkü her iki öđe de erimeyip yan yana durarak birbirlerini sürekli itiyor, karşıtlıklarla kendilerini aydınlığa çıkarıyor, birbirlerini karşılıklı olarak sorun ediyorlar, evet yadsıyorlar. Bu karşıtlama sayesinde dinamik bir denge, bir gerilim doğuyor.¹

Uyumsuz tiyatronun en tartışmalı yazarlarından biri olan Jean Genet, tiyatroyu algılama biçimiyle, ironinin kullanımına, bu bölümde incelenen Beckett kadar önemli katkılarda bulunmuştur. O da tıpkı Beckett gibi, oyunlarında teatralliđi ve bir olgu olarak rolü ön plana çıkararak, öz-farkındalık niteliđi yüksek, kendi içine dođru derinleşen ve kendine gönderen yapılar kurarak, tiyatroda ironi tarihinin önemli sayfalarından birini yazmıştır.

Genet’nin tiyatrosunu uyumsuz tiyatro içinde yadsımacılıđı en uç noktaya kadar götüren bir tiyatro olarak deđerlendirmek gerekmektedir. Oyunlarına bakıldıđında devrimlerin bile “birinin

¹ Eugene Ionesco, “Tiyatro Üzerine Çok Basit Düşünceler,” *20. Yüzyıl Edebiyat Sanatı*. Ed.: Hüseyin Salihođlu (Ankara: İmge Yayınları, 1995), s.331.

düşü” olmanın ötesine geçemediklerini ve izleyicinin günlük hayatının, tiyatronun kendisinden daha “sahte” olduğu anlayışının sürekli yinelenildiği görülür.

Eğer ‘olmak’ (Sartre’ın anladığı anlamda) ‘eylemek’ ile tanımlanabilirse ve toplumsal düzeyde her eylem bir kendini-kandırma ise, bu durumda sadece ‘olmamak’ durumu, özün olumsuzlanması gerçek olabilir.¹

Gerçeklik duygusunun kırılmasının ya da gerçeğin olumsuzlanmasının Genet tiyatrosundaki temel aracı “rol”dür. *Balkon*’da ve *Hizmetçiler*’de rolün sahnede ve gerçek yaşamda ne anlama geldiğini araştırır. Irma *Balkon* oyunun hem izleyicisi, hem yönetmeni, hem de oyuncusudur. Irma’nın varlığı, sahnenin ve oyunun sınırlarını belirler; teatral olanla, teatral olmayanın sınır çizgisidir. Sahnedeki diğer oyuncuların bu sınırlar içinde kalmasını sağlamak görevini üstlenmiştir.

GENERAL : Bu ne? (Sağ duvara yaklaşmak ister ve bakmak için eğilir. Irma müdahale eder.)²

Irma, oyuncuların oyun kişisi oldukları sürece kendileri için belirlenmiş hareket alanı içinde kalmalarını sağlar. Ya da kimi durumlarda, sahne üzerinde kurulan bütün oyunlardan birinci derecede sorumlu olması nedeniyle, oyunların kusursuz olması için her şeyi sağlar, aksesuarları bile.

¹ Christopher Innes, *Avant-Garde Theatre* (London: Routledge, 1993) s.108.

² Jean Genet, *Balkon*. Çev.: Uğur Ün (Istanbul: Ayrıntı Yayınları, 1990), s.34.

Kapı aralanır, kapının aralığından küçük bir kırbaç ve çok kirli, darmadağınık bir peruk tutan Irma'nın eli ve kolu uzanır. Fahişe bunları alır. Kapı yeniden kapanır.
[B., s.30]

Irma'nın sahne üzerindeki izleyici konumunun, kendisine sağladığı görme açısı, televizyona benzeyen ve bütün salonlarında olup bitenleri görmesini sağlayan aygıtla genişlemiştir. Bu anlamda Irma oyunun ideal izleyicisidir; odalarda “sahnelenen” bütün “oyun”ların, oyunlardaki bütün rollerin ayırındadır. Fahişe Carmen onu sadece izleyici olmakla, seyirci kalmakla suçlar.

CARMEN: Bizim gerçek duygularımızdan bütünüyle habersizsiniz o halde. Bütün bunları hep uzaktan, patroniçe olarak izliyorsunuz, oysa mavi tülü ve entariyi bir defalık geçirebilirdiniz üstünüze ya da suçlarını itiraf eden kadını ya da General'in kırsağını ya da samanlıkta basılan köylü kadını canlandırabilirdiniz...**[B., s.43-44]**

Ama aslında birinin, herkesin roller konusunda kafası karıştığında sorunu çözebilmek için profesyonel izleyici rolünü/görevini üstlenmesi şarttır. Irma, oyunun başında oyunlara katılmadığı için bunu başarabilecek durumdadır.

IRMA :(...)Yanlış alarm. İşi biten muslukçu bu, gidiyor.
CARMEN : Hangisi?
IRMA : Gerçeği.
CARMEN : Gerçeği hangisi?
IRMA : Muslukları tamir eden. **[B.,s.47]**

Yaşamdaki rollerle, “yanılsamalar evindeki” roller birbirine karıştığında, her defasında Irma işleri yoluna koyar.

IRMA : (...) Ama General, Başpikopos ve Yargıç’ın yaşamın içinde olduklarını unutma...

CARMEN : Hangilerinden söz ediyorsunuz?

IRMA : Sahicilerinden

CARMEN: Hangileri gerçek? Bizim evdekiler mi?

IRMA : Ötekiler. *[B., s.49]*

Ancak Irma’nın kendi “özel tiyatrosu” için duyduğu hırs ve onun salt izleyici ya da sahne dışındaki yazar olarak kalmasını engeller. O da, Kraliçe ölünce onun rolünü üstlenir. Irma’nın sahnede seyirci olma konumu, oyunun içine girdikçe değişir. Bu açıdan ele alındığında Irma, *Hizmetçiler*’deki Claire ve Solange’la ciddi benzerlikler taşımaktadır. Irma gibi, kızkardeşler de, geliştirdikleri ve kontrol altında tutmaya çalıştıkları oyunun izleyicisidirler ve oyunları ilerledikçe yaratıcılarını ele geçirmeye başlar. Oyun, oyunu yaratanlardan bağımsızlaşır, giderek canlı bir organizmaya dönüşür. Bu canlı organizma izleyici/oyuncu konumlarını istediği gibi dönüştürür ve içiçe geçirir. Irma’nın *Balkon’un* finalinde söylediği gibi oyunun gerçek izleyicisi de zaten hem izleyici, hem oyuncu durumundadır. Carmen’in, genelevden çıkmak üzere olan Roger’a verdiği tarifi, Irma izleyiciye verir. Carmen müşterisine, Irma hem kendi tiyatrosunun, hem Genet tiyatrosunun izleyicisine seslenmektedir.

IRMA : (...) evinize dönme vaktiniz geldi, hiç kuşkunuz olmasın eviniz buradan da sahte ve gerçekdışı...Gitmeniz gerekiyor...Dar sokaktan sağa dönersiniz...(son bir ışık daha söndürür) Sabah oldu bile. **[B., s.111]**

Oyuna bakıldığında Fahişe Carmen, Genelev Patroniçesi Irma'nın karşıtı olarak çıkar izleyici/okurun karşısına. Genelevde kurulan oyunlar onun yardımıyla ve varlığıyla ve "rolleri" üstlenmesi ile mümkündür. Bu anlamda oyun ilerledikçe sahnedeki Carmen-Irma ilişkisi bir tür oyuncu-izleyici ilişkisi olarak yeniden tanımlanır. İzleyici ile oyuncuları biraraya getiren mekan bir geneleve, izleyici-oyuncu ilişkisi de, Carmen ile Irma'nın lezbiyen ilişkisi göz önünde bulundurulduğunda, iktidarın, cinsel baskın kimliğin izleyicide olduğu kösnül bir ilişkiye dönüşür. Tiyatro insanın aynasıysa, Irma'nın çelişkilerini yansıtan Carmen gibi, Genet'nin oyuncuları, Genet'nin izleyicisini yansıtır. Üstelik izleyici de Irma gibi sonunda oyuna dahil olur, teslim olur.

Genet'nin sembollerle sık dokunmuş tiyatrosu, Katolik ayinlerini yansılarken, hem gösteriden yalıtılmış, hem de psikolojik olarak gösteriye dahil olmuş bir izleyiciye ihtiyaç duyar. Irma bu anlamda da Genet tiyatrosundaki izleyici metaforudur.¹

Irma merkezde olmak üzere oyun boyunca bu karmaşık izleyici kavramının kendini tekrarladığı görülür. General, Başpiskopos ve Yargıç, bastırılmış bedensel isteklerinin çağrısıyla geldikleri

¹ Sidney Homan, *The Audience as Actor and Character*, (Levisburg: Bucknell University Press, 1989), s. 58.

yanılsamalar evinde bireysel açıdan önemsiz ve silik rollerini, soylu ve önemli rollerinin içinde yok etmeye çalışırlar. Bir yandan da, kendilerinin, çeşitli fantezilerde sembole dönüştürülmüş, soyutlanmış halleriyle nasıl tekrar edildiklerini, tekrar üretildiklerini izlerler. Oyuncu ve izleyici kimlikleri, tek kimlik içinde yoketme, Genet tiyatrosunun asal eksenini oluşturur. Buradan Genet'nin bütün oyunlarına uygulanabilecek bir ironi formülü çıkarmak mümkündür: İnsan hem sahnede, hem sahne dışındaki günlük yaşamında rol yapar ama yaşamda oynanan rollerin bilincinde olunmadığından, yaşamda üstlenilen roller, tiyatrodaki üstlenilen rollerden daha az “gerçek”tir.

Hizmetçiler'de aynı anlayış daha oyunun başında temel kabul olarak sunulur.

Açılış sahnesinde hanımefendi ile hizmetçinin gerçekliğinin yanlış olduğu gösterilir. Her ikisi de hizmetçidir, biri Madam'ı, diğeri kendi kardeşini taklit etmektedir. Ancak bu rollerin de etkisi indirgenmiştir, çünkü bu iki kadın ergenlik çağındaki oğlanlar tarafından oynanacak ve gösteriden her tür gerçeklik duygusunu uzaklaştıracak biçimde, amatörce oynamaları istenecektir kendilerinden. İki hizmetçinin, Papin kardeşlerin gerçek hikayesinden yola çıkılmış olsa da, bu hizmetçiler toplum tarafından aşağılanmanın intikamını ancak fantastik bir dünyada alabilirler ve erkek homoseksüeller olarak düşünüldüklerinde, sınıf nefretleri travesti bir cinsel baskı fantezisine dönüşür; ancak

bu da çalımdır çünkü bu da düşseldir,
göstermelidir.¹

İki kız kardeş Claire ve Solange'ın oyun içinde oynadıkları oyun boyunca, kendi gerçeklerinden parçalar koparıp, rollerine yapıştırdıkları görülür. Ortaya çıkan uygunsuz diyaloglar, onların konuşma ritmini aksatmaz. Sütçü, Claire ve Solange'ın tavan arasına ait bir sembolken, Claire –Solange ikilisi, Bayan-Claire ikilisine dönüştüğünde, bu sembol bağlamıyla ironik bir karşıtlık oluşturacak biçimde gündeme getirilir.

Solange : (...) Sütçüyü de mi elimden
alacaksınız? Açıkça söyleyin. Sütçüyü
almak istediğinizi saklamayın²

Başkasını “oyarken”, kendi yaşamlarının sözcüklerini, sorunlarını ve alışkanlıklarını da yaşayan hizmetçilerdeki bu içiçe geçmişlik durumu oyun içinde oyun/oyun içinde gerçek ilişkisinin birlikte dokunmuş yapısını gösterir. Oyunun finalinde yaşam-oyun ilişkisi, yaşam-ölüm ilişkisine dönüşmüş, “oyunlarla yaşama” gerçeğinin, adı konulmamış derin anlamı olan ölüm, bir kez daha kıyıya vurmuştur. Claire, Bayan rolüneyken zehirli ihlamuru içerek gerçek Claire kimliğiyle hem Bayan'ı öldürmüş, hem intihar etmiş, hem Solange'a kendisini öldürterek ona var olma şansı vermiş, hem de Solange'ın Claire rolüneyken bu “cinayet”i işlemesi nedeniyle bir kez daha varolmuştur. Oyun boyunca gerçeğe oyun, oyun kişileriyle

¹ Innes, *Ön.ver.*, s.109.

² Jean Genet, *Hizmetçiler*. Çev.: Salah Bırsel (İstanbul: Nisan Yayınları, 1989), s. 16.

gerçek kişiler arasındaki sürekli geçişler, kurguda bir tür sarmal yapının oluşmasını sağlamaktadır. Sarmal, kendi içine dönerek gelişirken bir yandan da sürekli döngüyü sağlamaktadır.

Hizmetçiler'in kendi içine doğru derinleşen sarmal yapısının bir benzerine *Balkon*'da yer verilmiştir. Dördüncü tabloda, ilk kez “gerçek” gibi görünen bir oyun kişisini çıkarır Genet sahneye. Üç ayna bu oyun kişisini yansıtacaktır ama Genet'nin oyuna düştüğü nota bakılırsa, bu aynalar üç ayrı oyun kişisi tarafından canlandırılacaktır.

Bu anlamda, bu sahnede kullanılan aynalar “çarpıtan” aynalardır, bu nedenle ve Genet'nin tersine çevrilmiş metafiziği içinde, gerçek aynalardan daha gerçektirler. –sahne direktifi boş çerçevelerin içinde durup, serseriye taklit eden küçük adamı taklit etmek üzere üç oyuncu çağırır sahneye. Bu anda izleyici kavramı, tiyatroyu bütünüyle ele geçirir: kendisini görmek istediği gibi yansıtan üç aynadaki görüntüsünü izleyen oyuncuyu izleriz.¹

Oyun boyunca asiler tarafından gözlenip duran genelevi belki de aynı açıdan gözleyen izleyici, asilerin içine, yanlısamalar evinin hemen dışına yerleştirilir ustalıklı. İzleyicinin neredeyse Irma kadar geniş olan görme açısına rağmen, geneleve yaklaşanlar dışında asi grubu görmesi olanaksızdır. Çünkü her şeyi gören göz ironik bir biçimde kendini göremez.

Genet'nin ve Beckett'in tiyatrosunun, ironinin tiyatro sanatındaki kullanımına en büyük katkısı, yarattığı yeni izleyici-sahne ilişkisidir. Genet, anlamsal düzeyde, ironinin en basit, retoriğe dayalı

¹ Homan, *Ön.ver.*,s.64.

tanımını, tiyatro sanatının üstünü örtecek şekilde genişletmiş, “görünen hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığını” göstermekle kalmamış, buradan bir adım daha ilerleyerek, oyun kişilerinin yaptığı gibi deneyi ve deneyimi olabilecek en uç noktaya kadar götürmüştür. Genet’in yarattığı oyun kişileri, içsel özelliklerinin tutarlı bütünlüğü içinde tanımlanmış kişilikler olarak varolmak yerine salt rollerine indirgenirler ya da o noktaya kadar soyutlanırlar. İçinde bulunarak var ettikleri oyunlarda, paralel aynalarda çoğalan ve gitgide gerçeklikten uzaklaşan görüntülerinin imgeleri birer maska dönüşür.

Genet’in tersine çevrilmiş denklemi, ironinin de yeni denklemidir. Görünen, gösterilen, söylenenin izleyici/okur tarafından algılanmayı hedefleyen “gerçek” öte-anlamı, Genet tiyatrosunda, görünenin bütün yapaylığı, yanlışlığı, yanıltıcılığının bilincine varmış okuyucunun/izleyicinin bu bilgisine rağmen taklitle gösterileni, rolü, gerçek kabul etmesi ironiyi yaratır.

Absürd yazarların ürettikleri metinlerle ironi tarihine nasıl katkı yaptıkları sorusunun yanıtı, aynı zamanda bu metinlerin Sartre ve Camus’nun temsil ettiği varoluşçu tiyatrodan farklılığını da belirleyen biçimlerinde saklıdır. Varoluşçu düşüncede ve bu düşüncenin sanatta temsil edilmesinde, insan varlığının ölümlü belirlenmesi, varoluş serüvenini ironik kılar. Absürd oyun yazarları insanın var olmaktan kaynaklanan bunalımını, yazmanın, konuşmanın, sahnede bulunmanın bunalımıyla yansıtmışlar, ürettikleri metinlerin kurgusuyla, biçimi ve diliyle, uyumsuzluğu, uyumsuzluğun diliyle ve araçlarıyla anlatmanın ironisinden beslenmişlerdir.

Her eylemin bir karşı eylemle hareketsizleştirildiği ya da yorgun düşürüldüğü, her sözün bir karşı sözle suskunlaştırıldığı ya da söze boğulduğu uyumsuz tiyatro metinlerinde ironi ancak metinlerin anlam ve anlatım özelliklerinin birlikte değerlendirilmesiyle ortaya koyulabilmektedir. Çünkü insan varoluşunu belirleyen uyumsuzluk, yazma eyleminin de belirleyicisidir. Dolayısıyla varolmanın ironisi, doğal olarak yazmanın ironisinde kristalize olur, somutlanır.

Bu bölümde ele alınan Beckett'in, Ionesco'nun ve Genet'nin oyunları hem uyumsuz düşüncenin beraberinde bilgece ama buruk bir gülümseyişle taşınan genel bir ironik tonu barındırır, hem de anılan yazarların her biri tiyatro sanatını oluşturan farklı öğelere vurgu yaparak bu ironiyi özgün katkılarıyla damıtarak geliştirir, çeşitlendirir ve uygularlar. Bu anlamda Samuel Beckett'in yazarken hep elinde tuttuğu öz-farkındalık, oyunlarının aynı özelliği barındırmasını sağlar ve Beckett tiyatrosunda ironi aygıtını kendine işaret etme, içinde bulunulan ortamın farkında oluş ve yazarın ve izleyicinin kastedilmesi gibi teknik seçimlerle işletir. Ionesco için ise ironi daha çok dilin bir fonksiyonu olarak çıkar ortaya; çoktan yetersizleşmiş, iletişim gereksinimini karşılayamayan ama yine de temel ifade aracı olarak egemenliğini ve gücünü koruyan bir organizma olarak dil, ironik bir biçimde yetersizliğinin ortaya konulabilmesi için kullanılmak durumunda kalınmıştır. Ionesco bu bilinçle yazdığı oyunlarında, böyle bir dil algısının kaçınılmaz sonucu olarak dili bir tür karşı-dile dönüştürerek, yazma eylemini ironik kılmıştır. Genet tiyatrosuna gelindiğinde ise izleyicinin gündelik hayatının tiyatrodan daha "sahte" olduğu anlayışının sürekli yinelenmesi, Genet'nin ironi anlayışını

üzerine bina edeceği rol kavramı ya da yaklaşımıyla doğrudan bağlantılı olduğu görülür. Yaşamda üstlenilen roller farkında olunmaksızın edinilip yaşatıldığından, tiyatrodaki üstlenilen rollerle karşılaştırıldığında daha az gerçektir. Onun bu yaklaşımı gerçeklik/sanat ilişkisinin, bir tür yansıtma, taklit etme ilişkisi olduğu ön kabulüyle belirlenen her tür konvansiyonun yadsınması ve tersine çevrilmesi anlamına gelir. Genet'nin ironisi bu genel yadsımadan beslenir.

Kaynakça

- Acheson, James. *Samuel Beckett's Artistic Theory and Practice*, London: Macmillan Press, 1997.
- Beckett, Samuel. *Bütün Oyunları-1 (Godot'yu Beklerken, Tüm Düşenler, Oyun Sonu)*. Çev: Uğur Ün İstanbul: Mitoş/Boyut, 1993.
- _____. *Godot'yu Beklerken*, (Bütün Oyunları-I içinde). Çev: Uğur Ün, İstanbul: Mitoş/Boyut, 1993.
- _____. *Godot'yu Beklerken*. Çev: Tuncay Birkan, İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1990.
- _____. *Tüm Kısa Oyunları (29 Oyun)*. Çev: Akşit Göktürk, İstanbul: Mitoş/Boyut, 1997.
- _____. *Dante...Bruno...Vico....Joyce*, London: Faber&Faber, 1972.
- Brater, Enoch ve Cohn, Ruby ed. *Around the Absürd* içinde, Charles R. Lyons, *Beckett, Shakespeare and the Making of Theory*, Ann Arbor: The Univ. Of Michigan Press, 1993.
- Cohn, Ruby. *The Comic Gamut*, New Jersey: Rutgers University Press, 1962.
- Copeland, Hanna C., *Art and the Artist in the Works of Samuel Beckett*, Hague: Mouton, 1975.
- Gadamer, Hans Georg. *Hegel's Dialectic* New Haven: Yale University Press, 1986.
- Genet, Jean. *Balkon*. Çev.: Uğur Ün, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1990.
- _____. *Hizmetçiler*. Çev.: Salah Birsal, İstanbul: Nisan Yayınları, 1989.
- Hobson, Harold. "Samuel Beckett: Dramatist of the Year," *International Theatre Annual*, no:1, London: John Calder, 1956.

- Homan, Sidney. *The Audience as Actor and Character*, Lewisburg: Bucknell University Press, 1989.
- Innes, Christopher. *Avant-Garde Theatre*, London: Routledge, 1993.
- Ionesco, Eugene. "Tiyatro Üzerine Çok Basit Düşünceler," *20. Yüzyıl Edebiyat Sanatı*. Ed.: Hüseyin Salihoglu , Ankara: Imge Yayınları, 1995.
- _____. *Bütün Oyunları-2 (Kel Şarkıcı, Ders)*. Çev.: Hasan Anamur, İstanbul: Mitoş/Boyut, 1997.
- Iser, Wolfgang. "The Art of Failure: The Stiffled Laugh in Beckett's Theatre," *Theories of Reading, Looking and Listening*. Ed.: Harry R. Garvin, Lewisburg: Bucknell University Press, 1981.
- _____. *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978.
- _____. *The Implied Reader*, London: Johns Hopkins Press, 1978.
- Laing, R.D.. *The Divided Self*, Harmondsworth: Penguin, 1974.
- Levy, Shimon. *Samuel Beckett's Self-Referential Drama*, Basingstoke: Macmillan, 1990.
- Robbe-Grillet, Alain. "Samuel Beckett or 'Presence' in the Theatre," *Samuel Beckett: A Collection of Critical Essays*. Ed.: Martin Esslin, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1965.
- Schwartz, Jerome. *Irony and Ideology in Rabelais*, Cambridge: Cambridge University Press, 1990.