

“HIÇLIK”TE DÜZEN DÜŞÜ-N

Öğr. Gör. Evren Nazım ARAT

*Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi
Sahne Sanatları Bölümü-Dramatik Yazarlık Anasanat Dalı*

M. Esslin'e göre kavramların, anlamın yitirildiği bir dönemde ortaya çıkan absürt (fr. absurde) akım, 1880'lerde Nietzsche ile birlikte Tanrının öldüğünü söyleyen inanç yitikliği, iki dünya savaşı, din ile felsefenin insan yaşamını anlamlandırmadaki yetersizliği, bireye akıldışı bir dünyada yaşadığını göstermektedir. Becket'in "Oyun Sonu" adlı yapıtındaki söyleşim, insanlığın umutsuz, sıkışmış, güçsüz durumunu irdelerken Sartre, Camus gibi yazarlarla ortak doğrultuda bireyin dünyadaki varlığını sorgular:

Hamm- Sakın anlamlı bir şeyler söylemeye başlamış olmayayım.

Clov-Anlamlı bir şey söylemek mi? Senle ben mi?(Kıkırdar) İyi espri!

İkinci Dünya Savaşı'nı yaşamış ve yıkıma uğramış insanlığın durumunu yansıtan Beckett, "Godot'yu Beklerken" adlı oyunuyla anlamın belleklerdeki yerini yitirdiğini işaret etmektedir. Yazar, tiyatronun yüzyıllarca kemikleşmiş kurallar içine kaldığını savlayan absürt anlayışı benimseyerek, Aristotelesçi dram anlayışının dışına çıkmaktadır. Absürt tiyatronun evrimi de eski geleneğe uzanarak çeşitli bileşimlerde sirk, revü, hokkabazlık, soytarılık ve delilik sahnelerinden yararlanarak, dilsel anlamsızlığı destekler. Becket'in müzikhollerden, baleden yararlanması antik çağın olimpiyat oyunlarına, boğa güreşlerine kadar götürülerek, dilin elenişini desteklemektedir.

Oyunda, alegorik yapının etkilediği rüya ve fantezi edebiyatı, absürt'e kaynaklık ederken, "saydam kişilikler", ani süre ve mekan değişimleri ile karşımıza çıkar. Reji yorumunda kararsızlığın, karışıklık öğelerinin

kullanılması ve belirsizlik duygusunun uyandırılması ile bu durum pekiştirilir. Doğaçlama uygulamalarıyla desteklenen spontane görünümlü soytarılık anlayışında ise, tersine mantık çıkarımları, yanlış kıyaslamaları, deli taklitlerini içeren Antik çağın Moros-Stupidos isimli soytarılarından, Commedia dell'arte nin Arlecchino tipinden, Shakespeare soytarılarından yararlanılmıştır. Oyunun ana karakterleri olan Vilademir ve Estragon'un repliklerinde müzikhol komedyenlerinin ateşli tekrarlamalarına benzer bir anlatım işlenirken, sessiz sinema dilinden de yararlanılmış, soytarılık geleneğinin sadece biçimsel yönüyle değil tematik yapıyla da birleşerek, trajedi-komik algıya dönüşmesi amaçlanmıştır.

Saçma düşüncesi günümüze yaklaşan akılcı anlayışa karşı başkaldırı olarak öncelikle insanın içinde yer aldığı yaşamın mekanikliğini, boğucu monotonluğunu ele alarak varlıklarının değerini-amacını sorgulatmaktadır. Absürt'e kaynaklık edecek bu soruş saçmanın habercisidir ve oyun kişilerince zamanın geçip gitmekte olduğunun duyumsanışıyla, yaşam ve ölümün kaçınılmaz ilişkisinin diyalektiğiyle metinde yerini bulmaktadır. Bu ilişki insanın tek başına olduğunun-bırakıldığının gerçekliğiyle ilişkilidir. Yaşam arenasında anlamlı bir şeyler yapmanın boşunalığını Sisyhpos Efsanesi'yle Camus şöyle dile getirmektedir: Tanrı Zeus, Sisyhpos'a ceza olarak her defasında gerisin geriye yuvarlanacağını bildiği büyük bir kayayı dağın zirvesine çıkarma görevini verir. Bu kopma eylemi absürt oyunlarda güvensizlik, iletişimsizlik, insansızlaşma, yalnızlık olarak tematik görünüm kazanacaktır.

"Godot'yu Beklerken" oyununda grotesk yeryüzünün içinde sıkışmış kalan bireyin, yabancılaşmış evrenindeki uyumsuzluğundan komik olanın yaratılabilmesi; bazen eksantrik, bazen de şaşkırtıcı oluşumlardan izleyiciye ulaşarak, düşüncelerimizde hareketliliği sağlamayı amaçlamaktadır. Sosyal yaşamdaki umutsuzluk, ekonomik dengesizlikler ve sanayileşmenin kentsoylu ömrümüzde ortaya çıkardığı ikilem ile insanın özüyle davranışları arasındaki çelişki, temel soruyu içermektedir. Seyircinin uyumlu ve mantıklı "düzen

düşünü” sorgulamasını hedef alan oyun, yaşamın bütünden özele nasıl algılanması gerektiğini de tüm çıplaklığıyla irdelemektedir.

İyi Seyirler...