

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KARŞILAŞTIRMALI EDEBİYAT ANABİLİM DALI
KARŞILAŞTIRMALI EDEBİYAT PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

SİSİFOS'UN TAŞI: SAMUEL BECKETT VE EUGÈNE
IONESCO'NUN ABSÜRT TİYATROSUNDA İNSANLIK
DURUMU

Manzar İSMAYİLOVA

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Ufuk GÜNDOĞAN

İZMİR-2020

TEZ ONAY SAYFASI



YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum ‘Sisifos’un Taşı: Samuel Beckett ve Eugène Ionesco’nun Absürt Tiyatrosunda İnsanlık Durumu’ adlı çalışmanın, tarafımdan, akademik kurallara ve etik değerlere uygun olarak yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Manzar İSMAYİLOVA

...../...../2020



ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

Sisifos'un Taşı: Samuel Beckett ve Eugène Ionesco'nun Absürt Tiyatrosunda

İnsanlık Durumu

Manzar İsmayilova

Dokuz Eylül Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Karşılaştırmalı Edebiyat Anabilim Dalı

Karşılaştırmalı Edebiyat Programı

Bu çalışmanın temel amacı Samuel Beckett ve Eugène Ionesco'nun absürt tiyatro oyunlarında yabancılaştırmanın grotesk açıdan ve iletişim açısından nasıl gerçekleştiğini göstermektir. Beckett'in *Oyun Sonu* ve E. Ionesco'nun *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* adlı oyunları esas alınarak yabancılaşmanın modern dönemde nasıl geliştiği ve nelere sebebiyet verdiği, oyunlardan örneklerle gösterilmiştir. Aydınlanmacı geleneğin insani olanı bastırdığı için Absürt Tiyatro oyunlarında rasyonel aklın eleştirisi ön plandadır.

Oyun Sonu ve *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyunlarında yabancılaşmanın grotesk ve iletişim açısından nasıl işlendiğine gelmeden önce Birinci Bölüm'de "absürt" kelimesinin edebiyatta kullanımına ve Geleneksel Tiyatro ile Absürt Tiyatro'nun hangi yolları izlediğine bakıldı. Absürt Tiyatro'nun ortaya çıktığı dönem Modernite'nin yıkımına denk geldiği için insanlığın geldiği nokta incelendi. Yaşanan dönemin absürtlüğü, mitolojiden Sisifos'un sonuçsuz ve umutsuz çabası ile yorumlandı. Yabancılaşma kavramının grotesk açıdan ve iletişim açısından nasıl işlendiği verildi.

İkinci Bölüm'de Beckett'in *Oyun Sonu* ve Ionesco'nun *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* adlı oyunlarında yabancılaşmanın iletişim yoluyla nasıl gerçekleştiği örneklerle ele alındı. Yazarların oyunlarında dilin iletişimi sağlama aracı olmaktan çıktığını ve mantık kurallarına uymadığını iddia ederek karakterler arasında anlatım ve iletişim bozukluğuna sebebiyet verdiği konu edildi.

Son olarak *Oyun Sonu* ve *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyunlarında yabancılaşmanın grotesk açıdan nasıl geliştiği oyunlardan örneklerle gösterildi. Yazarlar daha çok aydınlanma eleştirisi yaparak düzgünlük ve güzelliğin yerine çirkinlik ve kaosu oyunlarının merkezine yerleştirdiler. Değişen ve dönüşen vücutlar, sakat bedenler kendilerine modern dönemde yer bulamayınca etraftakilerden yabancılaştılar.

Anahtar Kelimeler: Absürt Tiyatro, Yabancılaşma, İletişim, Grotesk, Samuel Beckett, Eugène Ionesco.



ABSTRACT

Master's Thesis

The Rock of Sisyphus: Human Condition in Samuel Beckett and Eugène

Ionesco's Absurd Theatre

Manzar ISMAYILOVA

Dokuz Eylül University

Graduate School of Social Sciences

Department of Comparative Literature

Comparative Literature Program

The main purpose of this work is to show how estrangement occurs in grotesque and communicative ways in the absurd theatre plays of Samuel Beckett and Eugène Ionesco. Based on Beckett's *Endgame* and Ionesco's *Amédée, or How to Get Rid of It*, This thesis shows how estrangement developed in the modern period and what it led to. As The Enlightenment period suppressed humanity, criticism of rational thought was at the forefront in Absurd Theatre plays.

Before coming to the grotesque and communicative process of alienation in plays *Endgame* and *Amédée, or How to Get Rid of It*, the first part looks at the use of the word absurd in literature and the ways in which Traditional Theatre and Absurd Theatre emerged. Since the period in which Absurd Theatre emerged coincided with the destruction of modernity, this work examines what place humanity has come to. The absurdity of the period was interpreted from mythology by Sisyphus's fruitless and desperate efforts. It was given how the concept of estrangement was grotesque and processed in terms of communication.

In the second part, Beckett's *Endgame* and Ionesco's *Amédée, or How to Get Rid of It* are dealt with by examples of how alienation occurs through communication. In Writers' plays, language ceased being a means of communication and logic rules, showing that it did not comply with the expression and communication between the characters.

Finally, the plays *Endgame* and *Amédée, or How to Get Rid of It* were illustrated with examples from the plays of how alienation has developed in grotesque terms. Writers made more enlightenment criticism, replacing smoothness and beauty with ugliness and chaos at the center of their plays. Changing, and transforming bodies, and crippled bodies could not find a place for them in the modern period, and they became alienated from those around them.

Keywords: Absurd Theatre, Estrangement, Communication, Grotesque, Samuel Beckett, Eugène Ionesco



**SİSİFOS’UN TAŞI: SAMUEL BECKETT VE EUGÈNE IONESCO’NUN
ABSÜRT TİYATROSUNDA İNSANLIK DURUMU**

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI	ii
YEMİN METNİ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR	x
GİRİŞ	1

**BİRİNCİ BÖLÜM
ABSÜRT TİYATRO VE İNSANLIK DURUMU**

1.1. ABSÜRT KAVRAMININ EDEBİYATTA KULLANIMI	4
1.2. ABSÜRT TİYATRO’DA YABANCILAŞMA	8
1.2.1. Absürt Tiyatro’nun Ortaya Çıkması	8
1.3. MODERN TOPLUMDA İNSANIN KONUMU	14
1.4. MİTOLOJİK ÖĞELERİN ABSÜRT TİYATRO’YA YANSIMASI	16
1.5. MODERN TOPLUMDA YABANCILAŞAN İNSAN	18
1.6. SİSİFOS’UN TAŞI VE YABANCILAŞMA	23
1.7. İLETİŞİM VE YABANCILAŞMA	27
1.8. GROTESKLİK VE YABANCILAŞMA	28

İKİNCİ BÖLÜM
YABANCILAŞMANIN İLETİŞİMSİZLİK OLARAK BECKETT'İN OYUN
SONU VE IONESCO'NUN *AMÉDÉE YA DA NASIL KURTULMALI*
ESERLERİNDE İNCELENMESİ

2.1. SAMUEL BECKETT VE DİL SORUNU ÜZERİNE	34
2.2. OYUN SONU VE İLETİŞİMSİZLİK	37
2.3. EUGÈNE IONESCO VE ABSÜRT TİYATRO	43
2.4. AMÉDÉE YA DA NASIL KURTULMALI OYUNUNDA İLETİŞİM SORUNU	45

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
YABANCILAŞMANIN GROTESK AÇIDAN BECKETT'İN OYUN SONU VE
IONESCO'NUN *AMÉDÉE YA DA NASIL KURTULMALI* ESERLERİNDE
İNCELENMESİ

3.1. SAMUEL BECKETT VE YABANCILAŞMA	50
3.2. OYUN SONU'NDA GROTESKİN ELE ALINIŞI	51
3.3. EUGÈNE IONESCO VE YABANCILAŞMA	57
3.4. AMÉDÉE YA DA NASIL KURTULMALI OYUNUNDA GROTESKİN BOYUTU	60
SONUÇ	67
KAYNAKÇA	72

KISALTMALAR

Bkz.	bakınız
Çev.	çeviri
Vb.	ve benzeri



GİRİŞ

İkinci Dünya Savaşı sonrası yaşanan olaylar, edebiyatta kendini gerçeküstü boyutta göstermiştir. Savaşın insan hayatını hiçe sayarak yok etmesi, insanlara hayatlarının ne kadar değersiz olduğunu gösterdi. Bununla da insanlar günlük yaşamlarına bile devam etmekte zorluklarla karşılaştılar ve giderek kendilerine ve etraftakilere yabancılaşmaya başladılar. Bu yabancılaşmanın boyutu, insanların kendi hayatlarına son vermeleri ile sonuçlandı. Dünyanın evrenin merkezi olmayışı insanlığı sarsan ilk olaylardan birisiydi, daha sonra tanrının olmayışı insanın modern dönemde başsız, babasız kalmasına sebebiyet verdi.

İkinci Dünya Savaşı'na kadar insanlara dayatılan erdemli ve iyi insan olmak vasıfları giderek yerini kocaman hiçliğe bıraktı. Modern Dönemde insandan beklenen en iyi olma niteliğinin artık bir değeri yoktu. İyinin yerini kötünün alması ve savaşa sebebiyet vermesi insanlarda güvensizlik duygusunu tetikledi. Tiyatronun sosyal hayatta yaşanan bu gibi değişimleri ele alma yolu klasik edebiyattan farklı idi. Tiyatro, bir tek iyiyi yansıtmakla kalmıyordu, kötüyü de iyi ile bir yerde kullanıyordu. İnsanı tek yönü ile yansıtmak, aydınlanmanın ortaya attığı bir kavramdı. Akıllı ve rasyonel düşünce sergileyen insan aydınlanma ürünü bir birey idi. İnsanın akli, duygularını ve insani yönlerini bastırdığı için insan kendini tamamlanmamış hissediyordu. Savaş zamanı yaşanan olaylar, mantığın insanı getirdiği yeri gösterdi ve insanlar artık akıl ile hiçbir yere varamayacaklarını idrak ettiler. Absürt Tiyatro ikisini de bir arada vermekle insanı bütün halinde, olduğu gibi yansıtmıştır.

Tiyatronun asıl konusu insandır ve tarih boyunca yaşanan olaylar tiyatroya kendi etkisini göstermiştir. Tiyatro, insanı erdemli, iyi, kötü, ilkel, soytarı gibi tanımlarla izleyici ile buluşturmuştur. Klasik dönemin başlaması ile insanda olan kötü yönler yansıtılmamaya başlandı. Absürt Tiyatro ise aksine klasik çağdan önce olan tiyatroya geri dönüşün bir ifadesi idi. Mitolojik öğelerin yeniden kullanımı ise eskinin tekrar vurgulanması niteliğindeydi. Mitlere tekrar dönmek, onların modern dönem insanı için de hala geçerli olanı içerisinde barındırdığı içindi. Mitoloji politika gibi tarihsel değildir. O, karmaşık duyguların ve olayların yaşandığı durumu resmeder; politika ise belirli durumu vurgular ve bir perspektiften yaklaşır. Eski mitlerden olan *Sisifos miti*, tekrar eden cezanın hiç bitmeyen döngüsünü içermektedir. Her gün umutla

kaya parçasını zirveye doğru kaldırırsa da yine de kaya parçası yuvarlanarak olduğu yere geri döner. Modern insan da aslında hep çabalamakta, umut etmektedir; her gün yaşamını sürdürürken içinde umudu taşır, ancak ölüm duygusu ve tanrının ölümü ile bir anda içinde barındırdığı duyguları yok olur ve boşluğun içerisine düşer. Mitoloji hiçbir tarihsel perspektif gözetmediği için aktüelliğini hala korumaktadır.

Dönemin sanatçıları, ressamalar ve yazarlar gerçeği en çıplak haliyle ifade etmek için anlaşılabilir olana yüz tuttular. Aklın ve mantığın insanlığı getireceği noktanın felaket olduğu kanısına vardılar. Erdemli bir hayat yaşamaya çalışan insan, artık modern düşüncelerin kurbanı olmuştur. Resimde Dadaizm ve Sürrealizm akımları, edebiyatta ise Absürt Tiyatro'nun ortaya çıkması gerçeğin boyutlarına işaret etmekteydi. Gerçeklik, sanatçıların eserlerinde en uç boyutlarda verilmiştir. Ne kadar da gerçeği yansıtmıyor olarak gözüktü de yaşanan sarsıntının karışıklığını en iyi bir şekilde izleyici ile buluşturmayı başardılar. Aslında varoluşçu yazarların eserlerinde kullandıkları gerçekle alakası olmayan imgeler, gerçekliği daha iyi yansıtmak için kullanılan araçlardır.

Absürt Tiyatro, Dünya savaşının insanlar üzerinde bıraktığı etkileri farklı yollarla izleyiciyle buluşturmuştur. Geleneksel tiyatrodan farklı olarak karakterleri ve olayları sıradan değil, olağanüstü şekilde yansıtmıştır. Absürt Tiyatro, Yabancılaştırmayı iki açıdan bariz bir şekilde ele almıştır: Bunlardan birincisi grotesk, diğeri ise iletişim problemidir. Tiyatro oyunlarına yerleştirilen garip ve alışılmadık olmayan karakterler, oyunlara grotesk hava kattığı için herkes tarafından olağanüstü olarak algılandı. Grotesk sıradan olmayışı ile yabancılaştırma için olanak sağladı ve insanlar kendileri gibi olmayandan, yani groteskten uzaklaştılar. Absürt Tiyatro, özellikle aydınlanmanın ve klasik dönemin mükemmel insanını altüst etti. Grotesk, bu açıdan aydınlanmaya yapılmış bir eleştiri niteliği de taşımaktaydı. Diğeri ise iletişimin oluşturduğu yabancılaşmadır. Farklı dillerin bir oyunda kullanılmasından başka anlamsız tümcelerin kullanımı ve içerisinde mantık kurallarını yıkan cümlelerin kullanımı da iletişimde yabancılaşmaya sebep olmuştu. Burada “yabancılaştırma” kavramının tiyatrodaki işlenişini ve yabancılaştırma sonucu ortaya çıkan problemleri eserlerdeki örneklerle açıklanmaya çalışıldı.

Sürreal olayların yabancılaştırma yoluyla eserlerde işleniş ve dilin yıkıma uğratılarak mantık zincirinden kopuşu Absürt Tiyatro'nun genel çerçevesine dâhildir.

Dönemin iki büyük yazarı olan Eugène Ionesco (1909-1994) ve Samuel Barcley Beckett (1906-1989) yabancılaştırmanın insanlık durumunu nasıl etkilediğini tiyatro oyunları vasıtasıyla gösterilmeye çalışıldı. Savaş dönemi insanların ruhsal, psikolojik durumlarını felsefi açıdan yorumlayabilmek için Friedrich Nietzsche'nin düşüncelerinden ve yaşanan facianın siyasi tarafının ele alınıp incelenmesi için dönemin siyaset düşünürü Hannah Arendt'in siyaset felsefesinden yararlanıldı. Bunların yanı sıra yabancılaştırma iki esas olgu altında kendini göstermiştir: bunlardan biri iletişim, diğeri ise grotesktir.

Verilen örnek eserlerde yabancılaştırma hangi yollarla kendini ortaya çıkarmıştır ve bunun sonuçları nedir diye anlatılmaya çalışıldı. Nietzsche'nin felsefesinin iki yazarın eserlerinde farklı yollar izleyerek aynı amaca hizmet etmesi örneklerle verilmiştir. Filozofun “ebedi döngü” diye isimlendirdiği kuramını “saçma” adı altında tekrar eden bir olgu olarak yansıması gösterilmiştir. Vurgulanan tarihler savaş dönemi olduğu için, çalkantılı ve siyasi açıdan yorumlamaya müsait olduğu için Hannah Arendt'in *İnsanlık Durumu* (1994) kitabından yararlanıldı. Grotesk ve iletişimin insanlar arasında yabancılaşmaya nasıl yol açtığı ve tarihsel açıdan grotesk ve iletişimin nasıl değiştiği gösterildi.

Kullanılan kaynakçalar, İngilizce ve Türkçe dillerini kapsamaktadır. Örnek eserler Türk diline çevrilmiştir ve kaynak olarak onlardan yararlanıldı. Hannah Arendt'in *İnsanlık Durumu* kitabının Türk diline çevrilmiş yayınından, Beckett ve Ionesco'nun tiyatro üzerine düşünceleri ikincil kaynakça olarak İngilizceden alınmıştır. Yararlanılan kaynakçalar çoğunlukla yabancı dillerde olmasına rağmen anlaşılması kolay olması amacıyla en önemli görülen kısımlar Türkçeye kazandırılmıştır. Aksi belirtilmedikçe çeviriler şahsıma aittir.

BİRİNCİ BÖLÜM

ABSÜRT TİYATRO VE İNSANLIK DURUMU

1.1. ABSÜRT KAVRAMININ EDEBİYATTA KULLANIMI

‘Absürt’ kelimesi birçok sözlükte yakın anlamlara denk gelmektedir.¹ Sözlükte verilen “mantıktan yoksun ve manasız hayatın yanı sıra insanın da kendi varlığının dışından hiçbir mana taşıyamamasıdır”.² Dönemin varoluşçu yazarlarından biri olan Eugène Ionesco ‘absürt’ kelimesini “kökenlerinden koparılmış ve insanın çabasız ve değersiz oluşuna vurgu yapması” olarak ifade etmiştir.³

Özellikle Samuel Beckett’in eserlerindeki iletişim problemlerinin duymazlık, duyup anlamamak, duyup yanlış cevap vermek gibi örneklerde olması absürt kelimesini açıklar niteliktedir. Dönemin yazarları bu kelimeyi mantıktan uzak, harmoniden yoksun ve hiçbir manayı barındırmayan olarak nitelendirmişlerdir. Nitekim mantık modern insanın karakteristik özelliği olduğundan ‘absürt’ kelimesi insanlar tarafından ilk başlarda düzene aykırı olarak algılanıyordu.

Hayatın anlamsızlığını vurgulamak için seçilen bu kelime, insanların dönem içerisindeki haletiruhiyesini tamamen ifade ediyordu. Tanrının ölümünden sonra başsız kalan insanlarda umudun kaybı anlamsızlığa yol açarken insanların içlerinde yarına dair herhangi bir mutluluğu barındırmaları olanaksızdı. Hayat insanlara saçma gelmeye başlamıştı. Dönemin yazarlarından başka ressamı da eserlerindeki saçmayı farklı yollarla izleyiciyle buluşturdular. Savaş dönemi ortaya çıkan akımlarda kendini gösteren eserlerin genel çizgisi, mantıktan arınmış ve tamamen ani olanla bağlantılıydı.

Eserlerde güzelliğin, düzgünlüğün, düzenin yerini kopukluk ve insan suratlarındaki değişimler aldı. Bunlara örnek olarak Modernizm akımlarından olan Dadaizm ve Sürrealizmi gösterebiliriz. Dadaizm hem Zürih hem de New York’ta faaliyet göstermekteydi. Daha sonraları diğer Avrupa ülkelerinde de tanındı ve takipçileri artmaya başladı. 1916 yılında Tristan Tzara ile Zürih’te başlayan edebi akım, bir süre sonra merkezini Paris’e taşımıştır. Paris’te Dadaizm akımına katılanlar

¹ Neil Cornwell, **The Absurd in Literature**, Manchester University Press, Manchester, 2006, s. 3.

² Cornwell, s. 3.

³ Cornwell, s. 3.

arasında Marcel Duchamp, Man Ray, Aragon ve Francis Picaba vardı. Dadaizm akımı ani olana yönelikti. Amaçtan ve kaygıdan arınmış her şeyi içerisinde barındırıyordu. Dadaizm akımından ilham alan ve ortaya çıkan ikinci bir akım ise Sürrealizm idi. Akımın öncüleri arasında ünlü ressam Salvador Dali ve Rene Magritte bulunuyordu.⁴ Sürrealizm resimden başka edebiyatta da etkisini göstermiştir. Edebiyatta sürrealist akımının öncüsü, yazdığı şiirler ile Andre Breton olmuştur. Onun ileri sürdüğü görüş gerçek ile rüyanın her ne kadar birbirinin zıttı olsalar da ayrı tutulmamaları gerektiğidir. Onların aynı yerde işlenişini şiirlerinde de örneklendirmiştir. Şiirlerinden ilave yazdığı *Nadja* (1928) adlı kitabında bir kadının hem gerçek hem de fantastik hayatının geçişlerini konu almıştır.⁵

Absürt Tiyatro'nun ortaya çıkışına kadar olan bu edebi akımlarda absürtlüğü, sanatçılar farklı yollarla vermişlerdir. Gerçeğin bir plan geride kalmasını sağlayarak ya da eserlerde rüya ile gerçeği iç içe vererek yapmışlardır. Klasik dönem insan algısı yavaş yavaş değişmekteydi. Önceleri insanı sadece iyi yönleri ya da erdemleri ile konu etmenin aksine modern dönemde artık insan her yönü ile ele alınmaya başlandı. Ortaya çıkan eserlerde de insanın hem iyi hem kötü yanlarının oluşu, onun mükemmel olmadığını gözler önüne serdi. İnsanlar artık kendilerine karşı olan güvenlerini de yitirmişlerdi. Bununla da yaşanan olayların karışıklığını ve insanın o dönem içine düştüğü çıkmazı sanatçılar gerçek olmayan öğelerle ifade ettiler. Bunu yaparken eserlerde nihilist öğeler de göze çarpmaktaydı. Amaçsızlık, Dadaizm ve Sürrealizm akımlarında nihilist açıdan da vurgulanmıştır.

'Absürt' kelimesi manadan yoksun olarak nitelendirilmesinin yanında, hiçliğe bir vurgu olarak da yorumlanmıştır.⁶ Absürt, Nihilist görüşlerle eşdeğerdedir. Nihilizm bir akım olarak Rus edebiyat yazarı olan Ivan Turgenyev'in (1818-1883) *Babalar ve Oğullar* (1862) adlı eseri ile başlanmıştır.⁷ Klasik dönemin sona ermesiyle edebiyatta gözle görülür değişiklikler meydana geldi. Hayatın acımasızlığı karşısında dayanmaya çalışan kahramanların yerini artık hiçbir şeyi önemsemeyen karakterler almaya başladı. Nihilizmin absürttten ayrıştığı nokta ise nihilizmin değerleri hiçe

⁴ Michael Copp, **The Fourth Imagist. Selected Poems of F. S. Flint, Fairleigh**, Dickinson University Press, 2010, s. 149.

⁵ Poetry, Magazine, "Andre Breton", <https://www.poetryfoundation.org/poets/andre-breton>.

⁶ Cornwell, s. 4.

⁷ Journal of The History of Philosophy. Volume 28. Number 4. October 1990, s. 627-631, Johns Hopkins University Press.

saymasında yatmaktaydı. *Babalar ve Oğullar* eserinde isminden de görüldüğü kadarıyla kuşak çatışmasında değerlerin yeniden gözden geçirilmesi söz konusudur. Absürtte ise aksine yaşanan dönem dışında, insan hayatının da hiçliği ve amaçsızlığı ön plandaydı. Dönemin düşünürleri, Nihilizmi yaşanan olaylarda açıkça göstermişlerdir. Onların savundukları hiçliğe ise hiçbir ad verilemez, onun üzerine konuşulamaz, konuşulsa bile daha da ötesine gidilemez.

Absürt, yirminci yüzyılda Albert Camus ve Jean Paul Sartre'ın öncelik ettiği Varoluşçuluk akımının kilit kelimesidir. "Sartre, saçma olanı, insandaki indirgenemez bir çatışmadan ziyade insanlık durumunun anlamsız bir yönüyle ilişkilendirir."⁸ Camus'tan farklı olarak Sartre, daha karamsar yaklaşım sergiliyordu. Sartre'ın Varoluşçuluk akımında belirttiği esas kavram ateistliktir. Bu da insanı daha umutsuz bir dünyada yaşamaya mecbur kılar. Hiçbir çıkış yolu kalmamıştır artık insan için. Sartre 'Cehennem başkalarıdır.' der.⁹ Hayata karşı olan bu kötümser tutumunda insanın çevresindekilerin rolünün daha baskın olduğunu vurgular. Yazarın saçmaya yaklaşımı evrenseldir. İnsanın saçmaya mahkûmiyetinden bahsediyor yazar ve bundan bir kaçış olmadığını dile getiriyor. Saçma olan insanın etrafında olanlardır. Buradan da Sartre ve Camus'nün absürt kelimesini kullanmalarındaki farklılıkları görebiliriz. Camus, absürt kelimesine iyimser bakış getirerek hayatın mücadele ile yaşanmaya değer olduğuna değinmiştir.¹⁰

Dünya savaşından sonra artık hiçbir şey insanlara çekici ve anlam dolu gelmiyordur. Dönemin yazarları ortaya çıkan karmaşık durumda dönemin ruhunu eserlerine yansıtmışlardır. Bazı yazarlar savaşın beraberinde getirdiği saçmalık duygusu karşısında pozitif yaklaşım sergilemeler de bazıları daha da pesimist tutum sergilediler. Bu yüzden ki 'absürt' kelimesinin kullanımı dönem içerisinde farklı açılardan ele alınmıştır. Sartre'dan farklı olarak ise Camus'nün absürdü içinde umudu barındırıyordu.

⁸ Challenging The Absurd . Sartre's article on Kafka and the Fantastic. Sartre Studies International. Jo Bogaerts. Volume 24. Issue 1. 2018. 15-33.

⁹ The Atheistic Existentialism of Jean Paul Sartre, Stuart M. Brown, Jr. The Philosophical Review Vol. 57, No. 2 (Mar 1948), pp. 158-166, <http://www.jstor.org/stable/2181764>.

¹⁰ David D. Galloway, The Absurd Hero in American Fiction: Updike, Styron, Bellow, Salinger University of Texas Press, 2014, "The Myth of The Absurd".

John Macquarrie Camus'un absürtlüğünü "kahramanca yapılmış bir absürtlük" olarak ifade etmiştir.¹¹ Camus amacı olmasa bile çabalamayı ve hayata sıkı tutunmayı yeğliyordu. Ancak Sisifos'u tüm insanları temsilen mutlu olarak tasarlamamızı istemiştir. Camus'ya göre hayatın kendisi absürttür ve bunu kabul etmeyip intihara teşebbüs edersek absürtlüğü daha da çoğaltmış oluruz, buna karşılık hayatın absürtlüğünü kabul edersek özgürlüğümüzü daha da kazanmış oluruz.¹² Bu yüzdendir ki yazarlar ve filozoflar dönemin ruhunu anlatmak için absürt kelimesini makbul görmüşlerdir.

Martin Esslin, *Absürt Tiyatro* kitabında absürt kelimesi üzerine çeşitli yazarların görüşlerini toplamıştır. Dönemin yazarlarından Ionesco absürt kelimesini 'tüm köklerinden koparılmış, bir yere ait olmayan' olarak nitelendirmiştir.¹³ Absürt kelimesini insanı vurgulamak için kullanır. Diyonizyakta kargaşa vardır ve tamamen insanidir. Kaotik olayların yaşanması ile diyonizyaklık eşdeğerdedir. Absürtlük insana has bir değerdir çünkü insanı olduğu gibi yansıtmaktadır; hayata anlam yüklemekten gerçek olanı yani absürtü göremez oldu insanlar. Bu yüzdendir ki Sartre absürtü doğal olarak evrensel karakteristiğini vurgulamıştır. Diyonizyakta da aynı şekilde insanın aklı değil duyguları ön plandadır, yani insana has olan özellikler. Karşıt duygular ve ahlakla çelişen yaşam söz konusudur. Yazarın bu tutumu Friedrich Nietzsche'nin Dionysos hakkındaki görüşleri ile düşmektedir.¹⁴ Absürt, bir kavram olarak dini ve metafizik kökenlerinden koparılmıştır. Bu koparılış gerçekleştiği için insan artık amaçsız ve çaresiz kalmıştır. Nietzsche için diyonizyak hayat insan yaşamına absürt gözlerle bakmaktır.¹⁵

Dionysos ve Apollon karşıtlığı antik dönemde kaos ve aklın kargaşası olarak gösterilmiştir. Apollon mantığı ve aklı her şeyden üstün tutarken Dionysos ise kaosu daha üstün görüyordu. Burada yapılabilecek benzetme ise kaosun absürt kelimesi ile olan yakınlığıdır. Hayatta anlamlar üretmeye çalışan modern insanın aksine hayatı ciddiye almayarak kaotik bir düzeyde yaşantısına devam eden nihilistlik yaklaşım sergileyen insanlardır.

¹¹Cornwell, s. 3.

¹²Albert Camus, **Sisifos Söyleni**, Can Sanat Yayınları, 2018, s. 141.

¹³Cornwell, s. 3.

¹⁴Friedrich Nietzsche, **Tragedyanın Doğuşu**, çev. I.Z. Eyüboğlu, Say Yayınları, 2002 s.22.

¹⁵Cornwell, s. 8.

Kaos daha çok akıldan uzak olana ve insanın ilkel duygularına hitap edene denk gelmektedir. İnsanı belirli kalıplarla kısıtlamaya çalışan ve ona yasalar getiren bir toplumu kabul etmeyerek insanı serbest bir şekilde yaşamın tadını çıkarmaya davet eden Dionysos olmuştur. O yüzden hayat mı yoksa insan duyguları mı absürt diye bir soru sorulacak olursa eğer, verilecek cevaplardan biri ya da ilki hayat olacaktır. Hayata anlam yüklemeye çalışan insan onun absürtlüğü karşısında yenilecektir ya da Sisifos gibi mücadelesini sürdürecektir.

Absürt kavramını eserlerinde kullanan Absürt Tiyatro yazarlarından biri de Beckett'dir. Yazar, kendi yapıtlarında dilin absürtleşmesini daha çok ön plana çıkarmıştır. Beckett için absürt kavramı iletişimde yatmaktadır. Yazarın eserlerindeki absürtlük, kendini iletişimsizlikte bariz bir biçimde göstermektedir. Beckett insanın duygularının onun dille ifade ettiklerinden daha değerli olduğunu söylemiştir. Duygular bazen kelimelerle ifade edilemedikleri için ya da karmaşık olduğu için dilin mantık kurallarına aykırıdır. Absürt yukarıda da belirtildiği üzere eserlerine konu edinen diğer yazar Ionesco olmuştur. Onun oyunlarında absürt kavramı groteskliğe bürünerek yansımıştır. Ionesco oyunlarını absürt çerçevede işlemesine rağmen kendisini realist yazar olarak nitelendiriyor. Onun gerçekliğe bakışı içerisinde sürrealizmi barındırıyor. Her şey gerçek dünya ile, yani insanla ilintilidir ve insani olan absürde bürünmemiştir; o zaten vardı, sadece Modernizm'in insanlarda yapmış olduğu değişiklikler yüzünden insani olanlar zamanla kaybedildi. Ionesco onların yeniden canlandırılmasını ise eserlerinde grotesk öğeler kullanarak işlemiştir.

1.2. ABSÜRT TİYATRO'DA YABANCILAŞMA

1.2.1. Absürt Tiyatro'nun Ortaya Çıkması

Tiyatro, tarih boyunca hep insanı yansıtmıştır. En ulvi hisleri ve yaşantıları konu eden tiyatro oyunları seyircilerde merak doğuruyordu. Bu duyguları yansıtırken tiyatronun dayanağı mitler ve ayinler olmuştur. İnsani duyguları yansıtmak ya da en eski çağlarda ortaya çıkan korkuların üstesinden gelmek için insanlar mitlere

inanırlardı ve ayinler onların hayatlarının bir parçası haline gelmişti.¹⁶ Eski dönemlerde insanlar, dışarıdan gelen mümkün tehlikeleri gözetmişler ve tabiatın gelecek olan bu tür doğaüstü olaylara karşı ayinler yapmaya başlamışlar. O zamanlar insanın tek korkusu tabiatı ve felaketlerle nasıl başa çıkılacağını bilmeyen insanlar kendi görünüşleri üzerinde değişiklik yapmaya ve yardımcı aletler kullanmaya başladılar. Bunları icra ederken giyilen maske ve kostümler de dikkat çekiciydi. Kostümün ve maskelerin kullanımı ise karşı tarafta korkutucu bir izlenim bırakmak içindi. Modern zamanlarda bu tarihsel açıdan değişti.

Tiyatronun kökenlerine dair ortaya atılan bir başka fikir de Aristoteles'ten gelmiştir.¹⁷ Onun ileri sürdüğü sav ise 'insanların tabiatında taklit etmek yatar.' şeklindedir. Taklit etmek insanın duygularını yansıtmasındaki en büyük araçtır.

*Tragedyanın kuruluşu, yalın değil, karmaşık olmalıdır. Tragedya, korku ve acıma duyguları uyandıran eylemleri taklit etmelidir. Bu, tragedya denen sanatın özelliğini oluşturur.*¹⁸

Bunu çocukların davranışlarında da görmek mümkündür. Çocuklar gördüklerini taklit etmeye meyillidirler. İlk başlarda anne ve babanın taklitleriyle başlar, daha sonra toplum içerisinde diğer insanların davranış ve fikirlerinin taklitleri ile devam ederler. İnsanın doğasında da taklidin yatması, tabiat itibarı ile olağandır. Bu taklit etme yetisi daha sonra doğada başa çıkılamayan olaylara karşı mücadele etmek için ayinlere dönüştürüldü. Orada gördüklerini gerçek hayattaki korkularına yeğ tutmaktadır. Yukarıda verilenler bağlamında Martin Esslin 'Absürt Tiyatro'yu "eskiye, arkaik olana geri dönüş" olarak nitelendirmiştir.¹⁹ Eugène Ionesco'nun da söylemek istediği geçmişe dönüş, bu ifade ile uyumaktadır. Her şey yeniden yapılmaktadır, değişen sadece tarihi olgulardır.

Tiyatro insanın arınmasını, daha da iyi birine dönüşmesini sağlayan bir yerdir. Oyunlardaki karakterler, daha doğrusu kahramanlar hep iyilik, güzellik olgularını esas alarak hayattaki savaşlarını sürdürmüşlerdir. Ancak dünya savaşının başlaması ile aynı

¹⁶ Oscar G. Brockett, Franklin J. Hildy, **History of the Theatre**, Tenth edition, Pearson, USA, 2014, s.1.

¹⁷ Brockett, Hildy, s. 5.

¹⁸ Aristoteles, **Poetika**, çev. İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi Yayınları, 1987 s. 26.

¹⁹ Martin Esslin, **Absurd Theatre**, Vintage Books, New York, s. 317: "Theatre of the Absurd is a return to old, even archaic, traditions. Its novelty lies in its somewhat unusual combination of such antecedents, and a survey of these will show that what may strike the unprepared spectator".

zamanda insanın hayatının değersizliğinin anlaşılması, kaybedilecek başka bir şeyin kalmayışı ve tüm bunların doğurduğu boşluk hissi, dönemin yazarları tarafından işlendi. Yer değiştirmiş duygular ve düşünceler, yazarlar tarafından farklı açılardan ele alınmıştır. Varoluşçuluk akımının yazarları, daha çok insanın düştüğü boşluk duygusunu yansıtmak için yabancılaşmayı ele almışlardır. Absürt Tiyatro'nun ortaya çıkışı, dönemin yitirilmişlik duygusunu ifade ediyordu. Ortaya çıkan tiyatro hayatındaki anlamın kaybı ile ilintiliydi.²⁰

İlk başlarda Bertolt Brecht tarafından politik olarak yansıtılan tiyatro oyunları daha sonra öncülüğü Antonin Artaud'nun vahşet tiyatrosu gibi oyunlardan sonra kahramanları olmayan, diyalogları anlam içermeyen, garip giyimli insanlar belirmeye başlanan sahnelere dönüştü.²¹ Bertolt Brecht, siyasi partiler ile yakından ilgili olduğu için yazdığı oyunlarda ideolojilerin desteklenmesine yönelik diyaloglara yer vermiştir. Onun tiyatroyu politik olarak göstermesinin başlıca nedeni dönemin kaygısının toplumda bilinirliğini arttırmaktı.

Bertolt Brecht'in yaşadığı dönem ekonomik ve siyasi açıdan buhranlı bir dönemdi. İnsanların kırsal bölgelerden şehirlere akın etmeleri eğitim, barınma gibi birçok problemi beraberinde getirdi. Bunların yanı sıra siyasi olayların, özellikle ülkelerarası savaşların sürdürülmesi insanların yaşantısına ciddi bir tehlike oluşturmaktaydı.²² Tüm bu yaşananların ışığında Brecht'in bu olaylara sessiz kalmayışı doğaldır. O, tiyatroyu daha çok araç haline getirerek dönemin ruhuna ayna tutmaya çalışmıştır. Bunu yaparken de insanlardan değişime açık olmalarını beklemekteydi.

Bertolt Brecht yukarıda belirtilen siyasi oyunlarının yanı sıra oyunlarına yabancılaştırma etkenini de dâhil etmiştir. Brecht bunu yapmakla gelişmekte olan Absürt Tiyatro için yeni bir bakış açısı geliştirdi. Yabancılaşma, modern dönemde insanlık durumunun absürtlüğünü ortaya koymuştur. Yazar yabancılaştırma kavramını böyle ifade etmişti:

Yabancılaşma ve yabancılaştırma bilimsel kavramlardır. Tarih ve toplum olaylarını açıklayabilmek için varsayım olarak ileri sürülmüştür. İnsanoğlu, ilkel topluluklardan kopup işbölümü ve değiş tokuş, alışveriş gibi ekonomik olayların

²⁰ Esslin, s. 388.

²¹ Özdemir Nutku, **Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro**, Özgür Yayınları, İstanbul, 2015, s. 26.

²² Nutku, s. 33.

kendini gösterdiği bir toplumda yaşamaya başlar başlamaz kendi ürettiklerinin kendi yarattıklarının kölesi olmuştur. Onları kendi denetiminden kaçırmıştır. Kendi ürettikleri ona yabancılaşmıştır. ²³

Modern toplumda insanların tuttuğu yer, teknoloji ve bilimin sayesinde gerilemeye başladı. İnsanın yabancılaşmaya başlaması da bununla ilintilidir. Bilimin aracılığıyla atom bombasının kullanılması insanın doğasına olan yabancılaşmayı gözler önüne serdi. Brecht, tiyatrodaki bunu mesafe kazanmak amacı ile yaptı ve kazanılan mesafe eleştirel boyut getirdi. İzleyicilerin de tiyatronun içerisine dâhil olmalarına olanak sağladı. Yabancılaştırma etmeni ile Brecht seyircilerini insanı incelemeye davet etti. Çünkü insanlar sabit kalan ve hepsi birbirilerine benzeyen varlıklar değildirler. Yabancılaştırma etmeni uygulanırken seyircilerin karşısına duygulardan arınmış bir tiyatro çıkar. Duygulardan yoksun bırakılmak ise tiyatrodaki seyircilerin gösterilen oyunla özdeşlik kurması içindir. Dönemin kaygılarını herkesin görmesi için Bertolt Brecht yabancılaştırma etmenini tiyatroya dâhil etti.

Dönemin kaygılarını, yaşanan buhranları yazarlar artık kelimelerden soyutlamaya başladılar, onlar için anlam içermeyen konuşmalar büyük öneme sahipti. Çünkü artık dönemin önemsenecek yahut da tartışılacak kadar değerli konuları kalmamıştı. Dünyanın en erdemli varlıkları olan insanlar ölüyordu. Dönemin yazarlarının oyunları sahnelenirken herkesin dikkatini çekmesi olağan bir durumdu, çünkü herkes aynı hisleri paylaşıyordu. İnsanın değersiz konuma sürüklenişi gerçek olaylarla bağlantılıydı.

Martin Esslin, 1950 ve 1960'lı yıllarda ortaya çıkan tiyatro oyunlarını 'Absürt Tiyatro' adı altında topladı ve yazarlar da Absürt Tiyatro yazarları olarak tanımlandılar. Martin Esslin, dönemin yazarlarının eserlerini uyumsuzluk tiyatrosuna dâhil ederek akıma bir isim vermiştir. Esslin, Absürt Tiyatro'nun tanımını verirken, onun kullandığı dilin sıradan bir dilden tamamen farklı olduğunu vurgulamıştır. Dili edebi eserlerde de da görüp okuyabiliriz ancak tiyatro gösteridir. Onun esas aracı insan mimikleri ve hareketleridir. Kullanılan jestlerin mekanikliği de etrafta olan biten absürtlüğün göstergesidir. Kullanılan beden dili ve jestlerle her şey saçmaya indirgeniyor.²⁴

²³ Nutku, s. 113.

²⁴ Esslin, s. 390.

Tiyatro oyunları, dilin kullanımından başka mimik ve jestlerle seyirci arasında bağ kurmuştur. Tiyatroda beden kullanımı, kelimelerden arınmış bir dildir. Eski dönemlerden günümüze kadar da oynanan tiyatrodaki kelimelerin ve konuşmanın konumunu tartışılır hale getirir. Yazılı metinde kelimelerin önemi büyük iken tiyatrodaki jest ve mimiklerin önemi o büyüktür. Absürt Tiyatro dili bir kenara bırakmamıştı, onu da kullandı, ancak dili kullanırken yıkıma uğrattı. Dilin gerçek işlevini elinden alarak onu niteliksiz konuma getirdi. Bunun yanı sıra jest ve mimikler üzerinde de oynamaya giderek onların işlevini hiçe indirdi. Absürt Tiyatro’da yapılan bu tür değişimler dönemin yaşanan kargaşasını izleyicilere yansıtmaktan ibaretti.

Absürt Tiyatro’nun ortaya çıkışına kadar olan süreçte edebiyatta görülen diğer akımların amacı yaşanan dönemi farklı yollarla yansıtmaktan ibaretti. Sanatçılar resim, müzik ve sinemayı kullanarak söylemek istediklerini belirtmişlerdir. Özellikle resimde ortaya çıkan eserler, karmaşık yüz ifadeleri, vücut şekillerinin yer değiştirmesi gibi unsurlar ön plandaydı. Gerçekliğin boyutunu grotesk ve gerçek olmaktan çıkan bir şekilde tasvir etmişlerdir. Resimlerde gözüken garip insan ifadeleri herkes tarafından garipseniyor ve bir yabancılaşma etkisi bırakıyordu. Sürrealizm ’de gerçeğe maske takılmıştı.²⁵ Takılan maskeler insanları farklı boyutlarda gösteriyordu. Dadaizm akımında da kargaşayı daha iyi ifade etmek için rastgele kullanılan yazılar ve sözler yer alıyordu.²⁶

Yukarıda belirtilen akımlardan başka Franz Kafka (1883-1924) da dönemin absürtlüğünü eserlerinde ifade etmiştir. Onun eserlerinde insanın modern hayatta çektiği sıkıntılardan kaçmaya çalışırken böceğe dönüşmesi ya da bilmediği bir suçtan yargılanması gibi unsurlar vardır. Burada yazar, modern dönemde yabancılaşan insanın geldiği noktayı vurgulamıştır. Kafka yabancılaşmayı karakterlerini absürt durum içerisine hapsederek ifade etmiştir. Bunun yansıya yazar absürtlüğün boyutunu Ionesco’nun yaptığı gibi grotesk hale getirerek vermiştir. *Dönüşüm* (1915) eserinde Gregor Samsa’nın böceğe dönüşmesi buna en uygun örnek olabilir.

Absürt Tiyatro yazarları arasında Jean Genet, Ionesco, Beckett ve Arthur Adamov vardır. Absürt Tiyatro’nun merkezi Paris olarak bilinmektedir, ancak İrlanda,

²⁵ Literary Terms. (2015, June 1). Retrieved November 3, 2015, from <https://literaryterms.net/surrealism/>.

²⁶ The Editors of Encyclopedia Britannica “Dada Art Movement”, Encyclopedia Britannica, 20.07.1998, <https://www.britannica.com/art/Dada>, (30.11.2019).

İngiltere ve başka ülkelerden de yazarlar vardır. Sadece dönemin aydınlarının toplandığı yer Paris olmuştur. Bunun yanı sıra Paris, tiyatronun merkezî öneme sahip olduğu en popüler mekândı. Esslin Paris hakkında tiyatronun merkezi olarak böyle ifade etmiştir.

Modern hareketin bir güç merkezi olan Paris, sadece Fransa'nın bir merkezi olmaktan ziyade uluslararası bir merkezdir; çalışma özgürlüğü arayışında olan ve komşularının şaşkına dönüp bakmadığını görmek için omzunun üstünden bakmak zorunda kalmadan uyumsuz yaşamak isteyen tüm uluslardan sanatçıları çeken bir mknatis gibidir.²⁷

Geleneksel tiyatrodan sonra Beckett'in ve başkalarının oyunlarının gösterime girmesiyle, uyumsuzluk tiyatrosu seyirciler üzerinde şok etkisi yaratmıştır. İnsanlık durumuna yeni bir bakış açısıyla yaklaşım sergilenmesi geleneksel tiyatroya indirilen bir darbe idi. 1953'te *Godot'yu Beklerken* adlı Beckett'in oyunu Aristoteles ve Shakespeare'in geleneksel tiyatrosuna alışmış seyirci için aşırı şaşırtıcıydı.²⁸ Absürt Tiyatro'nun öncesinde görülen yukarıda örneklerini verdiğim türdeki oyunların ortaya çıkması dönemin karmaşıklığından kaynaklanıyordu. Bizim burada daha geniş olarak inceleyeceğimiz ve örneklerle yorumlamaya çalışacağımız iki Absürt Tiyatro yazarı vardır: Beckett ve Ionesco. Onların oyunlarında verilmiş absürt öğeler yabancılaşmayı farklı açılardan işlemiştir. İnsanı merkeze koyarak yabancılaşmasını dil ve beden boyutlarında göstermişlerdir. Yabancılaşmanın boyutu iletişimi ve geleneksel beden görünümünü aşarak gösterilmiştir.

Absürt Tiyatro'nun modern dönem içerisindeki yeri kaostan ibaretti. Sergilenen oyunlarda mimiklerden jestlere, diyaloglara kadar her şey aşırıya kaçmaktaydı. Bu yüzden de modern dönemde Giuseppe Manfredi Absürt Tiyatro'nun temelinde olan 'Aşırılık Tiyatro'suna vurgu yapıyordu. Absürt Tiyatro'nun temelinde olanlar gerçek ile korkunun, mitolojik olan ile hakikatin bir yerde olmasındadır.

Absürt Tiyatro içerisinde yalnız trajikliği barındırmıyor, trajikliğin oyun ilerledikçe mitolojik boyuta dönüşmesi ve bunların hepsinin gerçek dünyada yaşanması akıl almaz nitelikteydi.²⁹

²⁷ Esslin, s. 22.

²⁸ Michael Y. Bennet, **Reassessing The Theatre of The Absurd**, Palgrave Macmillan, United States, 2011, s. 1.

²⁹ Cornwell, s. 293.

1.3. MODERN TOPLUMDA İNSANIN KONUMU

İnsanlığın durumu tarihi olgulara göre değişiklik göstermektedir. Edebiyatta insanlığın geldiği durumu Samuel Beckett ve Eugène Ionesco'nun eserlerinden örneklerle anlatılmaya çalışıldı. İlk olarak insanlık durumu ile neyin kastedildiğine açıklık getirildi. XX. yüzyıl siyaset filozofu Hannah Arendt *İnsanlık Durumu* kitabında insanlığın çağın getirdiği gerekliliklerle nasıl değişime uğradığını, kendine nasıl yabancılaştığını ve yabancılaştırma sonucu duygu kavramının ortadan kalkarak otomat insana dönüşümünü emek, iş ve eylem gibi kavramlarla insanların modern dönemde maruz kaldığı halleri gözler önüne sermiştir.

*Uçağın icadıyla yani yeryüzü sathından tümenden kopmakla yeryüzünde belirgin bir küçülmenin ortaya çıkışı toprak üzerindeki mesafede yaşanan her azalmanın ancak insan ile yeryüzü arasına kesin bir mesafenin girmesi yani insanın kendi dolaysız yeryüzü muhitinden yabancılaşması pahasına sağlanabildiği genel fenomenin bir belirtisi gibidir.*³⁰

“Otomasyonun ortaya çıkışı işçiler toplumunda işsizlik yarattı” der Hannah Arendt kitabında.³¹ Burada insanın değişen değerler toplumunda değersiz bir nesneye dönüştüğünü görebiliriz. İnsan yaptığı işiyle anılır, ancak insanı yapmaya muktedir olabileceği şeylerden alıkoyarsak değersizleştğini gözler önüne sermiş oluruz. İnsanın toplumdaki görevlerinden bazıları bir şeyler üretmek, kalıcı ya da kalıcı olmayan bir şeylerin yapımını sağlamaktır. Otomasyon döneminin başlamasıyla insan yaptığı işleri robotlara, makinelere bırakınca kendinin olandan uzaklaşmaya başlamıştır.

Uzaklaşmak, Bertolt Brecht tiyatrosundan bildiğimiz kadarıyla yabancılaştırma ile kazanılıyordu; araya belirli bir mesafenin girmesiyle insan yaptığı, yaşadığı dünyaya mesafe sayesinde uzaklaşarak bakabiliyordu.³² Mesafenin oyunlarda verilmesi eleştirel yaklaşım için olanak sağlamasının yanı sıra insanların birbirine karşı uzaklaşmasına sebebiyet verdi. İnsanlık artık kendi rollerini unutmaya başladı, iş kavramının yok oluşuna tanık oldu.

³⁰ Hannah Arendt, *İnsanlık Durumu*, çev. Bahadır Sina Şener, İletişim Yayınları, İstanbul, 1994, s. 361.

³¹ Arendt, s. 13.

³² Nutku, s.113.

İnsan toplumsal mı yoksa politik hayvan mı sorusuna Hannah Arendt politik bir hayvandır der, insan ve toplumsallığı siyasallıktan ayıran en önemli şey siyasallığın Modernizmin içerisinde barınmasıdır. Emek, iş ve eylem arasındaki farka bakıldığında onun insana has bir ayrıcalık olduğu görülür. Eylem insanın politik varlık olmasını içerisinde barındırıyor. Toplumsallık bir arada olmaya denk gelmektedir; ancak eyleme geçmek, düşüncemizi de harekete geçirmemizi sağlamaktadır.³³ İnsan doğa ve kültür arasında sıkışmıştır.

*Beden, doğa ve kültür arasındaki menteşedir. Aslında postmodernlik çağının nasıl da doğadan ayrılırken aynı anda doğaya keskin bir yönelmeyle nitelendiği kayda değer bir noktadır. Bir yandan şimdi her şey kültürel dir öbür yandan tahrip edilmiş bir doğayı medeniyetin kibrinden kurtarmamız gerekmektedir. Karşıt görünüşlü bu savunular aslında gizliden gizliye mutabıktır. Ekoloji insani olanı reddediyorsa kültürelcilik bunu göreceleştirir.*³⁴

Modern toplumda insan, kültürle doğanın arasında sıkıştığı için yazarlar tarafından ikilemleri konu edilmiştir. Kültürün dayattığı kimliklere bürünen insan doğadan ayrılmaya zorlandı. Ancak insan doğanın bir parçası olduğu için ondan kopması olanaksızdır. Bu açıdan bakıldığında insanın yabancılaşması aydınlanma felsefesinin güçlenmesinden kaynaklanmaktadır.

İnsanın doğal oluşu moderniteyle yerle bir oldu. Kendi düşüncelerini bastırmasıyla, giyim kuşamıyla insanlar belli rollere büründüler. Toplumun gerektirdiği kurallarla yaşamını devam ettirmeye çalışan karakterler Sisifos gibi aynı taşı aynı yere kadar amaçsızca kaldırmaya devam ediyorlar. Beckett karakterleri hep diyalog halindedir, karşılıklı anlaşamamaları da ikili konuşmalar dikkat çekiyor. Birçok oyununda görüldüğü üzere diyalogun yok derecede olmasına rağmen hep ikili ilerlemeler insanın zorunlu da olsa toplumun birer parçası olduğunu yansıtmaktadır. İnsanın toplumun bir parçası olduğunu, artık kendisi olamayacağını söylemeye çalışmaktadır.

İnsan tabiatı itibariyle kuralları yıkmaya eğilimlidir. Doğada kural yoktur, bu yüzden ki “Ne yapıyorsun” diye sorulduğunda Beckett karakteri “Doğal akışımı

³³ Arendt, s. 58.

³⁴ Terry Eagleton, **Postmodernizm Yanılsamaları**, çev. Mehmet Küçük, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2000, s. 101.

sürdürüyorum” der.³⁵ Artık toplumun bir parçası olmayı beceremeyen insan, kendisini doğal akışa, hayata fırlatılmışlığa bırakmaktadır. Hannah Arendt’in belirttiği insan olmanın gerektirdiği yükümlülükleri insanlar artık gerçekleştirememektedirler. Bunun altında yatan en büyük sorun ise dünya savaşıdır. İnsanları şaşkına çeviren savaş onlarda hayata tutunmak için bir dal bırakmamıştır ve modern insana artık bu tür dayatmalar amaçsız gelmeye başlamıştır.

1.4. MİTOLOJİK ÖĞELERİN ABSÜRT TİYATRO’YA YANSIMASI

Antik Yunan mitolojisinde iki esas tanrının karşıtlığı verilmiştir. Bunlardan biri Dionysos, diğeri ise Apollon olmuştur. Dionysos şarap tanrısıdır. Şarap üzümünden yapılır ve üzümü diğ er birçok meyve ağaçlarından ayıran özelliği ise dallanıp budaklanması ve karmakarışık olmasıdır. Bu da Dionysos kültüne özgüdür. Düzenlenen törenlerde insanlar şarap içer, eğlenir ve törenler her türlü sınırların aşılması ile sonlanır. İnsani olanı koruyup saklayan Dionysos olmuştur. Apollon ise ışık tanrısıdır. Bilgelik onun adı ile bağlantılıdır. İki Yunan tanrısının çatışması modern filozoflar ve edebiyatçılar açısından hala günceldir. Apollon’un temsil ettiği akıl ve mantık, modern insanın yaşantısına denk düşerken Dionysos ise daha çok insani duyguları esas almıştır. Antik Yunan tiyatrosunda düzenlenen oyunlarda da sürekli ikisi arasındaki çekişme tasvir edilmiştir. Mantık dışına çıkılarak yapılan Dionysos törenleri düzenin karşıtı idi. Yunan trajedilerinden sonra klasik dönem tiyatro oyunları tamamen değişim göstererek akıl ve mantık dolu anlatımlara yön verdi. Bu açıdan Absürt Tiyatro, klasik tiyatroya değil Antik Tiyatro’ya geri döndüştü. Nietzsche’nin de Antik Tiyatro ile ilgili söylediği fikirler Absürt Tiyatro’nun niyeti ile uyumaktadır. Absürt Tiyatro da Antik Tiyatro gibi insanı hem olumsuz hem de olumlu yönleri ile ele alıyordu ve bu açıdan da Aristoteles’in ‘arınma’ dediği işlevi Absürt Tiyatro yerine getirmiyordu.³⁶

Aklın insanlığı getireceği nokta savaştı ve ondan sonra da yaşananlar tamamen kargaşa ve absürtlükle dolu bir dünyadan ibaretti. Yunan mitolojisindeki en trajik karakterlerden birisi Sisifos olmuştur. Onun mücadelesi Albert Camus’nün *Sisifos*

³⁵ Samuel Beckett, **Oyun Sonu**, çev. Genco Erkal, Mitos Boyut, İstanbul, 2014, s. 46.

³⁶ Nietzsche, **Tragedyanın**, s. 60.

*Söyleni'*nde yeniden işlenmiştir. Bu doğrultuda da mitolojinin modern dönemde kendi etkisini sürdürdüğünü göstermektedir.

Tanrıların Sisifos'a verdiği ceza taşı kayayı zirveye taşımasından ibaretti ancak taş her seferinde tekrar aşağıya kaydığı için Sisifos'un bu cezası hiç bitmeyen bir döngüye dönüştü. Sisifos'a tanrılar cezayı yeraltı dünyasına, ölüme geri dönmediği için vermişler. Sisifos yeraltından kaçarak yerüstüne çıktı ve tanrılar onu biraz daha da yukarıya dağın zirvesine çıkardılar, ancak sonuç yine yeraltıydı. Yaşam ve ölüm arasında sıkışıp kalan insan gibi. Sisifos, gitmek isteyip de gidemeyen Samuel Beckett karakterlerini andırmaktadır.

Sisifos'un içindeki dürtü yeraltından çıkmaksa modern Sisifos'un niyeti dünyadan kurtulmaktır, ancak mitolojideki Sisifos'tan farklı olarak ona (modern insana) ceza verecek bir tanrının olmadığını gören modern Sisifos'lar varoluşsal boşluk içerisinde kaldılar. Modern dönem insanının yardımına teknolojik gelişmeler koştı ve insan dünyadan uzaklaşarak uzaya roket fırlattı. Mitolojideki Sisifos'un mücadelesi isyankâr nitelikte daha çok bir amaca yönelikti. Savaş dönemi insanın hayatla olan mücadelesi ise daha çok isyankâr karakterlidir. Dünyadan usanan insan ise bilinmeze doğru yol almaya başlamıştır. Kendi dünyasına yabancılaşmış, uzayın boşluğunda bir şey bulmaya çalışan, kendi dünyasından ihanet (dünya savaşı) gören insan boşluğa düşer ve bütün umutlarını kaybeder. Yirminci yüzyılda insanlar artık sadece hayatlarını sürdürmekte. Amédée ya da Madeleine, *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı*, gibi hep hayatlarından şikâyetçi olmaktadır ya da insanlar Hamm, *Oyun Sonu*, gibi isyankârdırlar. Hamm, babası Nagg'a kızar, neden beni dünyaya getirdin diye. Yaşamın yaşanmaya değer olmadığını farkındalar ve boşuna çaba sarfetmezler. Böylelikle de sadece günü yaşamaktadırlar, ne geleceğe dair umut ne de amaçları vardır.

Dünyaya fırlatılmak fikri Hannah Arendt'e hastır. O, *İnsanlık Durumu* adlı kitabında uzaya seyahat etmeyi insanlık tarihinin en büyük olayı olarak göstermiştir, çünkü insan artık kendi dünyasına yüz çevirmiş ve yabancılaşmıştır:

Uçağın icadıyla yani yeryüzü sathından tümenden kopmakla yeryüzünde belirgin bir küçülmenin ortaya çıkışı toprak üzerindeki mesafede yaşanan her azalmanın ancak insan ile yeryüzü arasında kesin bir mesafenin girmesi yani insanın kendi

*dolaysız yeryüzü muhitinden yabancılaşması pahasına sağlanabildiği genel fenomenin bir belirtisi gibidir.*³⁷

Modern insan bunları akıl vasıtasıyla yapmıştır. Teknolojik gelişmeler sayesinde insanların kendi doğalarına yabancılaştığını XX. yüzyıl gözler önüne serdi. Aradığını bulamayan, uzay boşluğunda ne bulacağından ve kimi bekleyeceğinden (Godot gibi) habersiz modern Sisifoslar vardır. Mitolojinin günümüz edebiyatını bu denli etkilemesi ve hala yorumlanmaya müsait olması insanı konu edindiği içindir. Mitler gerçeklikle pek uyuşmadığı için ayakları yere sağlam basmaz. Ancak konu insan olduğu için mitoloji daha kayda değer hale geliyor.

Eski zamanlarda söylemler vardı, yazılı edebiyat olmadığı için şiirler ya da mitolojik anlatılar tasvir edilirdi. Yazının ortaya çıkması, insanın şekle önem vermesine sebebiyet verdi. Şiir duyguları yansıtırken mitolojik anlatılar ise insan ve insan-tanrı karşıtlığını konu edinmiştir. İnsan ve tanrı karşıtlığı yirminci yüzyılda tanrının ölümü ile son buldu. Bu zamana kadar hep tanrısı olan insanlar bir şekil, bir çerçeve içerisinde yaşamlarını sürdürmüşlerdir, ancak savaş sonrası tanrıya olan inanç kaybı yerini koca bir boşluğa bıraktı ve yaşanan her şey absürt olarak nitelendirildi.

1.5. MODERN TOPLUMDA YABANCILAŞAN İNSAN

Toplum konusuna değinildiğinde, Arendt'in toplum dediği kavramı Eugène Ionesco ve Samuel Beckett'in eserlerine uygulandığında görülen şey aynıdır. İnsan eski dönemlerin aksine artık toplumun bir üyesidir. İnsanı insan yapan topluma sağladığı katılımdır. Hannah Arendt'in de belirttiği üzere “sadece özel yaşamı olan biri tam anlamı ile insan değildir. Modern birey ve onun bitip tükenmeyen çatışmaları kendini toplum içinde ne evinde hissedebilişi ne de onsuz yapamayışı duygusal yaşamının her daim değişen havası ve radikal öznelciliği işte yüreğin bu başkaldırısından doğmaktaydı.”³⁸ İnsanın kendinden uzaklaştırılıp toplumun bir parçası haline getirildiğinde onun her şeye yabancılaştığı görülür. Modern topluma ayak uydurmaya çalışan insan, savaşın getirdikleri ile başa çıkamayınca kendisine ve çevresine yabancılaşmaya başladı. Bunu da tetikleyen en büyük olayların başında

³⁷ Arendt, s.361.

³⁸ Arendt, s. 78.

modern hayatın dayattığı ideolojiler gelmekteydi. Belirli bir ideolojiye boyun eğmeyen insanlar hayatın çaresizliği karşısında donup kaldılar. Bu da onların hayattaki her şeyin boşuna olduğuna inanmalarına yol açar.

Kahramanların toplum tarafından önemsenmemesi ve bireyin istek ve arzularının geri plana atılması, anlamsızca para kazanarak günü sadece yaşayarak tamamlamaktan ibarettir. Çünkü insan artık yalnız değil, bir topluma aittir. İnsan artık önemsenmiyor, çünkü dünya savaşından sonra değerli olmadığını öğrendi; ölebileceğini, kolaylıkla öldürülebileceğini. Bu yüzden de kendi dünyasından çıkışlar, kaçışlar çizmeye başladı. İnsan uzaya çıkmaya başlayarak kendinden kaçtı. Başarılı olup bir daha kahramanlık yapabilmesi için. Bu yüzden ki Hannah Arendt uzaya uzay mekiklerinin gönderilmesini insanlık tarihinin değişim noktası olarak görüyordu. Kahramanlık devri dünya savaşı ile son bulduğu için kahramanların (anti) bile artık manasızlığı kabullenip onunla yaşamaları ya da intihar etmeleri bekleniyordu. Bu yüzden de Absürt Tiyatro kahramanlarını daha çok anti kahraman diye nitelendirebilir. Hiç kimsenin artık kahramanlık yapması beklenmiyor. Mitolojideki Sisifos, taşı yukarıya doğru çıkardığında bile içinde umut taşıyordu, ancak Absürt Tiyatro'daki kahramanlar günlük yaşamlarında umuttan yoksun beklemektedirler.

Dünya savaşına kadar olan dönemde yazılmış tiyatrolarda önemli olan insandır, odak nokta onun his ve düşünceleridir ve onun yaptıkları, hissettikleri daha çok önemsenmektedir. Ancak aynı şeyin Absürt Tiyatro yazarlarının eserleri için söylenilmesi ne yazık ki mümkün değildir. Ionesco'nun *Gergedanlar* (1959) oyununda insanların gergedanlara dönüşümü toplum tarafından bile fazla önemsenmiyor. İnsanın önemi ikinci plana atılmıştır ve bu da insanın insana yabancılaşması diye nitelendirilebilir. İnsanlardan çok, olaylar ön plandadır. Gergedanların çıkardığı ses, onların hangi ırka ait oldukları ve çoğalmaları insanların gergedana dönüşmesinden daha fazla konuşulup daha fazla dikkat çekiyor.³⁹ Albert Camus'nün *Yabancı* eserindeki insan var artık karşımızda. Umursamaz ve umutlarını yitirmiş, hayatın onun için ön planda yer almadığını gördüğümüz bir kahramandır. İnsan artık alışkanlığını sürdürmektedir, hayatını değil. Bazen yaşamın anlamsızlığı karşısında insan intihara eğilim gösterir.

³⁹ Bennet, s. 92.

*Yaşamın bizi aştığını ya da yaşamı anlamadığımızı söylemektir. Ama örneklemeleri fazla ileri götürmeyelim de bilinen sözcüklere dönelim. Yalnızca ‘çabalamaya değmez’ demektir kendini öldürmek. Yaşamak hiçbir zaman kolay değildir kuşkusuz. Birçok nedenlerden dolayı yaşamın buyurduklarını yapar dururuz bu nedenlerden biri de alışkanlıktır.*⁴⁰

Modern toplumda yabancılaşma kendini birçok şekillerde göstermektedir. İnsan hayatına dâhil olan yenilikler onları kendi tabiatlarından uzaklaştırmakta büyük rol oynadı. Günümüz toplumunda insanlar toplumun birer parçası haline geldikleri için yaşamlarını devam ettirebilmeleri için belirli işlerle uğraşmaya başladılar. Varoluşsal boşluğun yerini işin doldurması bekleniyordu. Amaçsız kalan insanın hayatına değer katan, işinde elde ettiği başarılar olacaktır. İşin devreye girmesiyle insanın kendine ayırdığı zaman ve kendi ile baş başa kalması imkânsız hale geliyor. Hannah Arendt *İnsanlık Durumu* kitabında “İş eser, insani varoluşun doğa dışı olan etkinliğidir ve uzamla sınırlı değildir, yani faniliği türün sürekli yinelenen gelen ölüm yaşam döngüsünün dışındadır. İş, doğal ortamdan tamamen farklı ‘yapay’ bir şeyler dünyası oluşturur. Her bireysel yaşam, bu dünyanın sınırları içinde kaimdir.”⁴¹ İnsan olmanın koşulu herkesin eşit olmasında yatmaktadır. Eşitlikten kasıt, hayatta yaşanılacak olan her şeyin tüm insanlar tarafından tecrübe edilmesinde yatmaktadır. İnsanı toplumun bir parçası olmasına iten de ortak olarak paylaşılan hayattır. Siyasi açıdan insanın modern toplumdaki konumu henüz robotlaşmamış ve önceden belirlenmiş kurallara dayalı hayattır. İnsanı onun dışında düşünmek artık olanaksız hale gelmiştir.

Varoluşsal sıkıntıların yabancılaştırma ile sonuçlanmasını belirli filozofların eserlerinde bulmak mümkündür. Onlardan biri de Friedrich Nietzsche’dir. Onun “tanrı öldü” söylemi modern dönem edebiyatında izlerini sürdürmektedir.

*Zerdüşt yalnız kaldığında şöyle söyledi yüreğine: “Olacak iş mi bu? Buyaşırmış, ormanında henüz duymamış tanrının öldüğünü”*⁴²

Bu söyleme kadar olan edebiyata bakılırsa eserlerde olay örgüsünü ve inançlı insanlar görülür. Hikâye karakterlerinin inandıkları bir tanrı vardır. Hatta en basit hale indirgemek gerekirse, olay örgüsü nettir ve insanların yapacakları şeyler ardıdır,

⁴⁰ Camus, s. 23.

⁴¹ Arendt, s. 35.

⁴² Friedrich Nietzsche, **Böyle Söyledi Zerdüşt**, çev. Mustafa Tüzel, Türkiye İş Bankası, 2011, s. 15.

istekleri de dünya ile ilintilidir ve anlamsız hareketlerde bulunmazlar. Çünkü tanrıları vardır ve baba figürünün altında hayatlarını bir kanuna tabiiymişçesine sürdürmektedirler. Tanrı öldükten sonra insanların değerli kıldığı her şey değersizleşmeye başladı:

*Bir zamanlar tanrıya küfretmekti en büyük küfür, ama tanrı öldü ve böylelikle de bu kâfirler de öldü. Şimdi en korkunç günah yeryüzüne küfretmek ve anlaşılmaz olanın ciğerine yeryüzünün anlamından daha çok itibar etmektir.*⁴³

Absürt Tiyatro, klasik edebiyatın içinde sıkışıp kalan insanı duyguları ile yeniden ortaya koymuştur. Kapalı alan içine sıkışıp kalan insan, belirli kurallar çerçevesinde hareket ederek zamanla kendine has olan duygulardan uzaklaştı. Nietzsche'nin söylemindeki tanrı ise sembolik karakter taşımaktadır. Tanrı insana bir yol gösterendir, o olmazsa kaos olur ve düzensizlik başlar. Tanrıyı kaybettikten sonra insan neye inanacağını sorgulamaya başlar.

Klasik edebiyat eserlerindeki kahramanlardan farklı olarak savaş dönemi uyumsuzluk tiyatrosunun oyunlarında karakterler artık herhangi bir şey uğrunda savaş vermiyorlar. Savaş dönemine kadar her şeyi (kader) kabullenen insan ve en önemlisi de bir arzu peşinde koşan kahramanlar, artık tanrının yokluğunu bildikleri için daha da umutsuzluğa kapıldılar.

Absürt Tiyatro dünya savaşından sonra insanların tanrıyı öldürdüğü ve başsız, yönetimsiz kaldığı bir dönemde ortaya çıkmıştır. Baba olmadan evde (dünyada) nasıl davranacağını, neyi nasıl yapacağını şaşırان, konuşmayı bile unutan insanlar ortaya çıkmaya başladı. Hatta dilin sınırları bile aşıldı. Her milletin kendi dili olmasına rağmen modern dönem insanında dilin bile iletişim aracı olmaktan çıkarak daha çok manasız sesler çıkaran, sadece kaotik bir ortamda var olan sesler olarak devam ettiği görüldü. Bunu da daha çok Beckett'in eserlerinde görmek mümkündür. Kahramanlar konuşurken anlamdan yoksun ifadeler kurarlar ve iletişim bozukluğu ortaya çıkmaya başlar.

Tiyatroda kullanılan her şeyin zamanla değişimi göze çarpıyordu. Dönemin gereksinimleri göze alınarak işlenen unsurlarda değişiklikler yapıldı. Bunlardan biri de Aristoteles'in 'katarsis' adını verdiği kavramdı. "Arınma" olarak çevrilen kelime

⁴³ Nietzsche, s. 17.

klasik edebiyatta kullanıldı. Bu kavramla tragedya kahramanlarının hayatlarında daha çok karşılaşırız. İşlenen suçtan ya da manevi günden arınma gerçekleşir ve bu da seyirciye yansıtılır. Tiyatro ayna rolünü üstlendiği için seyircide de aynı arınma oluşuyordu. Tiyatro oyunları izleyenlere etki etmekteydi ve oyun sonunda izleyiciler arınmaya maruz kalıyorlardı. Bu arınmaya giden yol ise diyaloglarla kuruluyor ve çözülüyordu.

Tragedya ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir. Sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır. İçine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır. Eylemde bulunan kişilerce temsil edilir. Bu bakımdan tragedya salt bir öykü değildir. Tragedyanın ödevi uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir. (Katharsis).⁴⁴

Ancak Absürt Tiyatro’da bu gibi bir arınmadan konuşmak artık mümkün değildir. Oyun karakterleri saçma ve mantıksız cümleler ve tiratlarla oyunlarına devam etmektedirler ve yaşanan her şey yaşandığı anda vardır, geleceğe dair ne bir umut ve de maksat vardır. Arınmayı gerektirecek herhangi bir şey söz konusu değildir, çünkü insanların artık geleceğe dair bir umutları kalmamıştır. Klasik dönem tragedyalarındaki kahramanın gelişimi değil, şu anda içinde bulunduğu durum önemlidir. Kahramanlar içinde bulundukları durumdan öteye geçememektedirler ve bu durumda da kahramanlık sergilemenin bir anlamı kalmamıştır. Yaşanan zaman esas alındığı için ne geçmiş ne de gelecekte bahsedilmektedir. Bu durumda da karakterler hiçbir gelişim göstermemektedir.

Absürt Tiyatro öncesi tiyatrodaki ortaya çıkan değişimlerin çoğunu Brecht’in adına bağlamak da doğru olur. Yabancılaşma kavramını ilk olarak kullanan Brecht’tir. Sıklıkla Absürt Tiyatro yazarlarında rastladığımız bu kavramı kahramanların kendilerine ve dünyalarına yabancılaşmasında görüyoruz. Brecht tiyatroyu duygusallıktan ve insani hislerden uzaklaştırarak olay örgüsüne dışarıdan bakmamızı ve rasyonel bir yaklaşım sergilememizi sağladı. Duygusallıktan arınan bir tiyatrodaki uzaklaşma evresi başladı. Dünyanın evrenin merkezi, insanın ise dünyanın merkezi olmadığı gerçeğini öğrendikten sonra her şeye yabancılaşan insanı ancak araya mesafe

⁴⁴ Aristoteles, s. 16.

koyarak yorumlayabilir ve rasyonel bir cevap bulunabilirdi. Brecht'in de tiyatrodaki yapmaya çalıştığı da tam olarak buydu.

Absürt Tiyatro'da bunlardan başka işlenen esas olgulardan biri de gülmedir. Gülmek, Aristoteles'ten bilindiği üzere arınma sağlamak içindir. Oyunu izleyen izleyicilerde de gülme yolu ile izleyenin kendisine eleştirel yaklaşmasını sağlar. Ancak bahsedilen dönemde gülmenin işlevi yerini alaycılığa bırakmıştır. Bu da Rönesans dönemi gülmesine daha yakındır. Hatta Beckett'in oyunlarında gülme alaycı, aşağılayıcı bazen ise tamamen anlamsız niteliktedir. Herhangi bir olaya gülmek Absürt Tiyatro oyunlarında insanlara gülmek ile yer değiştirdi. İnsanlar artık gülünen ve alay edilen objeye kadar indirgendiler.

1.6. SİSİFOS'UN TAŞI VE YABANCILAŞMA

Modernizm ve Postmodernizm döneminde mitolojiden hala bahsedilmesi mitlerin günümüze ayna tutması ile ilintilidir. Postmodernizm, içerisinde modern öncesi ve sonrasını barındırdığı için mitolojiye geri dönülüp yeniden incelenmesi olanaklıdır. Postmodernizm tarihin tekerrürünü içerisinde barındırmıştır.

Postmodernizm tarihten sakınmakla birlikte genel olarak tarihe şevkle yaklaşmaktadır. Tarihselleştirmek olumlu bir hamledir. Ama Postmodernizm tarihselleştirmenin radikal bir hamle olduğuna inanıyorsa bunun kesinlikle hatalı olduğunu söyleyebiliriz.⁴⁵

Tanrılar Sisifos'a ceza olarak kaya parçasını dağın zirvesine taşımasını istemişlerdir. Ancak kaya parçası zirveye kaldırıldığında yeniden en dibe doğru yuvarlanmaya başlar ve Sisifos yine kaya parçasını aynı çabayla zirveye kadar taşır. Sisifos tanrıların koyduğu kuralı çiğnediği için bu cezayı ömür boyu çekmeye mahkûm edilmiştir. Sisifos'un cezası Âdem ile Havva'nın cennetten yasak elmayı yiyerek kovulmasını anımsatır. İnsan artık dünyaya mahkûmdur. Sisifos'a verilen cezada ister antik dönem olsun isterse modern dönem olsun, ister nihilist isterse de iyimser birisi olsun genel olarak insanın dünyadaki konumu konu edilir. Dipten zirveye kadar olan mesafe insan hayatına uygun düşmektedir. Sisifos kaya parçasını ne kadar kaldırıp

⁴⁵ Eagleton, s. 54.

yukarıya koysa da cezası bitmez ve tekrarlanır, bu da verilen cezanın ya da yaşanan hayatın amaçsızlığını vurgulamaktadır.

Yunan mitolojisinde işlenen bu konu yabancılaştırmanın en temel taşıdır. Anlam olmadığında gidilen yolda insan dünyaya ve kendine yabancılaşır. Anlam yüklemek için başlangıç ve sona ihtiyaç vardır ki Sisifos'ta sonu görmek olanaksızdır. Yaşanılan ceza durmadan tekrar eder. Hep bir başlangıca dönüşün olması aslında sonuçtan yoksunluğu gösterir ve mantıksız hareketler zincirini beraberinde getirir. Sisifos'un cezası umutsuz bir çabadan ibarettir.

Mitolojideki Sisifos efsanesini Fransız egzistansiyalist yazar Albert Camus farklı açıdan yorumlamıştır.⁴⁶ Sisifos kaya parçası aşağıya yuvarlanırken yine onu yukarıya kaldırır, buradan da onun iyimserliği görülür. Amaçsız olan bir hayat Camus'nün dediği gibi intihara sebebiyet verir. Kaya parçası burada amaca denk gelmektedir. Hayata fırlatılmışsa, insan bir taşa sarılıp hayatı sürdürmek zorundadır, aksi halde hayatın saçmalığı intihara yol açar. Bunların yanı sıra intiharın esas sebeplerinden biri olarak yazar uyumsuz olmayı gösteriyor. Uyumsuz insan yabancılaşmıştır ve hayatına son vermek daha da kolaylaşmıştır.

Düşlerden, ışıklardan yoksun kalmış bir dünyada insan kendini yabancı bulur. Yitirilmiş bir yurdun anısından ya da adanmış bir toprağın umudundan yoksun olduğu için bu sürgünlük çaresizdir. İnsanla yaşamı, oyuncuyla dekoru arasındaki bu kopma uyumsuzluk duygusunun ta kendisidir⁴⁷

Albert Camus, Sisifos'u mutlu düşünmektedir. Sisifos'u hem nihilist hem de iyimser perspektiften incelemek mümkündür. Camus onu daha çok iyimser olarak değerlendirmiştir.⁴⁸ Sonunu bilerek (kaya parçasının zirveden aşağıya yuvarlanışını) sadece gidilen yolu daha da yaşanılır kılmak için mücadelenin gerekli olduğunu belirtmiştir, aksi durumda hayat da yaşanılacak bir yer haline gelmeyecektir.

Yazarın eserlerinde yarattığı karakterler, hayattan beklenti içerisinde olmayıp sadece yaşamı sürdürmeye devam ederler. Camus'nün *Yabancı* eserindeki Meursault karakterinin yabancılaşması Sisifos miti ile eşdeğerdir, ancak Sisifos Meursault'dan

⁴⁶ Abbagnano N. "Existentialism Philosophy", Encyclopedia Britannica, 26.07.1999, <https://www.britannica.com/topic/existentialism>, (26.12.2019).

⁴⁷ Camus, s. 24.

⁴⁸ Camus, s. 141.

farklı olarak hayatın anlamsızlığını kabullenerek yine de onunla başa çıkmaya çalışıyordur.

Albert Camus saçma kavramını eserlerinde ele almıştır. Savaş dönemi yazarı olduğu için yazılan eserlerde dünya ve insan uyumsuzluğuna değinmiştir. Rasyonel düşüncenin insanı getireceği en son nokta yıkımdır. Dünya savaşından sonra değersizleşen insan hayatını ve dünyada yüzleştiği problemleri dünya ve insan karşıtlığı olarak ikili çerçevede ele almıştır. Meursault karakteri kendisini dünyaya kapatmıştır ve Camus'nün bahsettiği umutlu çaba Meursault'da mevcut değildir. Yazar, hayatının ilk döneminde dile getirdiği saçma kavramını sonraki yıllarda umutlu çabayla yer değiştirmiştir.

'Saçma' insanın olduğu yerde vardır, bu da bilinçle bağlantılıdır. Camus'nün *Caligula* (1945) oyununda ise saçma ile savaşılan ve ölümsüzlüğe ulaşmaya çalışan bir karakter vardır. Bu oyunda Sisifos'un çabası *Caligula*'nın çabasıyla eşdeğerdir. Meursault, Sisifos ve *Caligula* karşılaştırmasında Meursault karakteri, yazarın ilk dönem bahsettiği umutsuz çabayla ilişkilidir, ancak *Caligula* hayatın anlamsızlığı karşısında anlam aramaya çalışmış ve ölüme bir çare aramaya kalkmıştır. Sisifos de aynı şekilde hayatla girdiği mücadelede kaya parçası ile olan mücadelesini bırakmamakta ısrarcıdır. İkisinin de maksadı zirveye doğrudur; biri dağın zirvesine bırakacaktır, biri de ayı istiyordur. *Caligula* artık hayatın anlamsızlığından usandığı için dünyadan olmayana yönelmiştir. Onun yabancılaşması dünya dışındaki bir istekte saklıdır. *Caligula*'da Albert Camus imkânsıza duyulan arzuyu işlemiştir, bir nevi distopik bir toplumun absürtlüğü verilmiştir. Arzunun ne derecede absürt olması *Caligula*'nın ayı istemesinde aşıkardı.

*Caligula'da Camus'nün 1938'de yazdığı oyun, Artaud'un izinde, Roma İmparatorluğunun acımasız ve saçma dışsal varoluşlarını izler. Dostoyevski'nin "her şeye izin verilir" politikasının ötesine geçen kahraman, "imkânsız bir arzuyu" kavuşmaya çalışır ve sonuç olarak, şeylerin şemasına müdahale edememesi, toplum siyaseti ve her şeye gücü yetmezliği nedeniyle hayal kırıklığına uğrar.*⁴⁹

⁴⁹ Cornwell, s. 116: "In *Caligula*, his play written in 1938, Camus follows, in the footsteps of Artaud, into the cruel and absurd exterminies of Imperial Rome. The protagonist, aspiring beyond a Dostoevskian policy of "all is permitted", endeavours to prosecute "a desire fort he impossible" and is consequently frustrated by his inability, total political omnipotence notwithstanding, to tamper with the scheme of things".

Sisifos'un amacı kaya parçasını zirvede bırakmaktır, kaya parçasının dibe yuvarlanması onu aynı şeyleri yapmaya zorlayacaktır. Dünya burada 'yer' olarak yeraltı dünyasını simgeler ve netice itibarıyla kaosla ilintilidir. Kahramanlar ise saçma dünyadan çıkış için yukarıya doğru olanı seçerler, bu da onların dünyadan yabancılaşmasının ilk adımı olur. Her iki durumda da yer acı veriyordur ve artık mantık düzleminde saçmanın denk geldiği yer aşağısı, yani topraktır.

Yabancılaşma kavramı antik mitolojiden günümüze kadar çeşitli yorumlamalarla edebiyat eserlerine konu olmuştur. Yabancılaşmayı Camus haricinde eserlerinde işleyen bir başka yazar Franz Kafka (1883-1924) olmuştur. Yazar yabancılaştırmaya grotesk bir sima vermiştir. Dostoyevski'den etkilendiği bilinen yazar eserlerinde "Bildungsroman"ı tamamen tersine döndürerek cevaplamıştır.⁵⁰ Klasik edebiyat yazarı olan Dostoyevski eserlerini giriş, gelişme ve sonuç şeklinde vermiştir, ancak onun eserlerinin etkisiyle modern dönemin ağırlarını bir yerde toplayan Kafka eserlerine tamamen yeni boyut kazandırmıştır. Yazdığı eserlerinde sıradan hayata ayak uyduramayıp vücut şeklini değiştiren kahramanlara yer vermiştir.

Yazarın *Dönüşüm* eserinde Gregor Samsa bir böceğe dönüşerek sıradan hayatını devam ettiremez hale gelir ve yabancılaşma süreci başlamış olur. Her gün aynı sıradan hayatı sürdürmekte olan ana karakter, bir sabah uyandığında böceğe dönüştüğünü fark edecektir. Samsa'nın esas kaygısı böceğe dönüşmekten çok işine devam edemiyor olmasıdır. Ana karakter, böceğe dönüşmekle kendisini diğer karakterlerle arasına mesafe koyarak yabancılaştırmıştır.

Camus'nün umutlu çabası Kafka'da görülmez. O daha çok yabancılaştırma kavramını umutsuz hale getirmiştir. Kafka'nın kahramanları absürt düzene alışmakta daha da zorlanmaktadırlar. Neil Cornwell *The Absurd in Literature* kitabında Franz Kafka'nın eserlerindeki absürtlüğü "Urban nightmares"⁵¹ olarak yorumlamıştır. Kafka'nın absürtlüğü klasik edebiyatta da kullanılan akıl sorunu üzerinedir. Kahramanların kendileri ile olan sorunları onların topluma ayak uydurmasında engel oluşturmaktadır. Bununla mitoloji, klasik çağ ve modern dönem edebiyatlarında da

⁵⁰ MasterClass, "What is a Bildungsroman? Definition and Examples of Bildungsroman in Literature", MasterClass, 02.07.2019 <https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-bildungsroman-definition-and-examples-of-bildungsroman-in-literature#what-is-a-bildungsroman>, (02.01.2020).

⁵¹ Cornwell, s. 187.

toplumsal ve siyasal olandan tecrit halde insana yaklaşılmaması konu edilmiştir. Bu da insanın iç dünyasını yansıtmaktadır.

*Şehirleşen grotesk kavramı Gogol, Hoffman, Dostoyevski ve özellikle de Dickens'ten Kafka'ya kadar gelişmişti. Kafka'nın günlüklerinde Dostoyevski'ye atıf verilerek 'akıl hastalığı' olan insanları işlemiştir.*⁵²

Modern insanın artık şehirleşme ile problemleri vardır. Toplumun bir parçası olduğu için şehir hayatı ile bir bağ kurulması gerekmektedir: iş, aile vb. Modernleşme ve ona ait belli başlı kavramlar insan doğasına aykırı olduğu için yabancılaşma fenomeni ortaya çıkar. Aydınlanmayı her yönü ile savunan Modernleşmenin pratikte tamamen insanın aleyhine işlemesini öncü yazarlar eserlerinde farklı yollarla konu edinmişlerdir. Modern dünyada insan yabancılaşmak için dönüşüm yaşamıştır. Bu dönüşümler daha çok ya grotesk bir yaratık ya da hayvan şekline girmek olmuştur.

1.7. İLETİŞİM VE YABANCILAŞMA

Antik dönemden günümüze tiyatro oyunlarında diyalogun önemi büyüktür. Absürt Tiyatro klasik dönem tiyatrolarından farklı olarak iletişimin absürtlüğünü vurgular.⁵³ Tiyatro içerisinde komiği ve dramatik olanı barındırır. Bunlar da gerçek hayatta karşılaşılan iki esas öğelerdir. Tarihte yaşanan olaylara göre değişim gösterse de tiyatronun genel bir amacı ve kullandığı yöntemler vardır. Bunlardan birincisi diyalogun kullanılmasıdır. Diyalog yazılan esere canlılık katar. Antik Yunan tragedyalarında ve klasik tiyatro oyunlarında diyalogun önemi yaşanan olayı birebir izleyiciye aktarmak ve oyun süresince de kahramanların acılarını, sevinçlerini ifade etmektir. Diyalogun en önemli işlevi iletişimi sağlamaktan ibarettir. Oyunlarda işlenen olayların çözümü diyaloglar yolu ile elde edilmiştir.

İletişim kopukluğu ise İkinci Dünya Savaşı sonrası ortaya çıkan eserlerde kendini göstermeye başladı. Tarihsel açıdan yaşanan dönem edebiyata yansıyor. Savaş sonrası insanlar düştükleri durum karşısında adeta afalladılar ve konuşulacak

⁵² Cornwell, s. 187: "The concept of urban grotesque (and urban nightmares) is developed from Hoffman, Gogol and Dostoyevsky, and in particular also Dickens, to Kafka. The most substantial reference to Dostoyevsky in Kafka's diaries defends the presence of 'mentally ill persons' in his work."

⁵³ Cornwell, s. 33.

hiçbir şeyin kalmadığı kanısına vardılar. Yaşanan olaylar açısından ortaya çıkan tiyatro türüne ‘Absürt Tiyatro’ ismi verildi, ancak absürtlüğün arkasında yaşanan olayların gerçekliği yatmaktaydı.⁵⁴ İnsanlar artık konuşmanın hiçbir sonuç getirmeyeceğine inandıkları için konuşmayı kestiler ve hayatın anlamsızlığı karşısında onların konuşmaları da giderek anlamsız olmaya başladı. Bunların hepsi Absürt Tiyatro’da yazarlar tarafından kaleme alındı.

Oyunlarda verilen diyaloglardaki kopukluklar yabancılaştırmaya ön ayak oluyordu. İnsanların iletişimde ortaya çıkan uzaklaşmalar ve anlaşmazlıklar yabancılaşmayı getiriyordu. Dönemin tamamen karamsar olan havası insanlar arasındaki soğukluk ve iletişimsizlikten kaynaklanmaktaydı.

Absürt Tiyatro’da karakterlerin arasında geçen diyaloglar iletişime ve sonuca dayalı bir konuşma değildir, aksine kopukluğu ve iletişimsizliği vurgulamak için kullanılan bir yöntemden ibarettir artık. Kurulan diyaloglarda anlam kaybı ya da iletişim kopukluğu bariz bir şekilde gözükmemektedir. Karakterler diyaloga girerken sonuca dayalı bir konuşma gerçekleştiriyorlardı. Bu gibi olgular, Samuel Beckett ve Ionesco oyunlarında sık sık görülmektedir. Ionesco’nun oyunlarında diyalogların genel çizgisi anlamın yitirilmesindeydi. Beckett tiyatrosunda ise diyaloglar daha çok yaşanan kopukluğu ifade etmek için kullanılmıştı.

1.8. GROTESKLİK VE YABANCILAŞMA

Tiyatroda kullanılan jestlerin yanı sıra giyimlerin de önemi vardır. Eski dönemlerdeki ayinler zamanla tiyatrodaki maskelerin kullanımı ve modern tiyatrolarda kostümün değişiminde kendini gösterdi. Tiyatro oyunları sergilenirken karakterler konuşmalarının yanı sıra kostümlerine de özen gösteriyorlardı. Sahnedeki her obje bir amaca hizmet etmekteydi. Eski ayinleri icra edenlerin yerine aktörler geçti.⁵⁵ Tiyatro ve ayin, ikisi de performatif sanatlardır. Modern teknolojilerle değişen toplumda insanları eski dönem ayinleri ile birleştiren tek özellik onların inançlarıydı. İnançlarını eski dönemlerde insanlar ritüeller aracılığıyla gerçekleştiriyordu ve bu da zamanla tiyatronun rolü haline geldi.

⁵⁴ Bennett, s. 4.

⁵⁵ Brockett, Hildy, s. 4.

*Antropologlar tarafından tanımlanan en eski teori tiyatronun kökenlerinin mit ve ritüellere dayanması idi. Eskiden insanların doğal felaketlerden korunması için gerçekleştirdiği ayinler zamanla toplumun bunu tiyatro sahnesine taşımasıyla değişti.*⁵⁶

Tiyatro eskiden günümüze bu şekilde değişim göstermekteydi. Zamanla oyuncular aracılığıyla sahnelenen oyunlarda dekoratif unsurlar da belirmeye başladı. Giyilen kostümler ve takılan maskelerden başka insan vücudunda da yapılan değişiklikler tiyatro aracılığıyla gösterildi. Klasik dönem tiyatrolarında kostümlerdeki ihtişam, dönemi yansıtırken, modern zamanlarda insanların eski elbiseler giymesi ve hatta kendi vücut ölçülerinin bile değişimi dönemin kargaşasının bir temsili idi. Kostüm kullanımı antik çağda maske ya da herhangi bir hayvan kılığına girmekle yapılıyordu. Klasik dönemdeki oyunlarda kostümler sembolik bir yol izledi. Kostümler artık belli sınıflandırmayı da beraberinde getirdi. Alt ve üst tabaka insanları giyimlerine göre birbirlerinden kolaylıkla ayırt edilebiliyordu. Modern dönem tiyatrosunda ise klasik dönemin ihtişamı yoktu. Absürt Tiyatro, izleyicilerin tiyatro sahnelerinde görmeye alışık oldukları ihtişamı yerle bir etti.

Tiyatronun içerisine dâhil olan öğeler arasında karakterlerin vücut şekillerinin garipleşmesi vardı. Olağan durumların sürreal bir şekilde işlenmesi tarihsel açıdan yaşanan durumlarla uyuşmaktaydı. Yaşanan dönemin savaş dönemi olması ister istemez edebiyat eserlerinde kendini göstermekteydi. Oyunlarda vücut şekilleri bozulmuş ya da sakat karakterler yazarlar tarafından sık sık kullanılıyordu. Sakat insan figürlerinden başka dönüşüm yaşayan karakterler de vardı. Eugène Ionesco'nun *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyununda, bir zamanlar insan olup sonra cansız bedene dönüşerek gitgide büyüyen birisi veya *Gergedanlar* 'da kasabadaki her kesin günbegün gergedan gibi grotesk bir hayvana dönüşmesi yaşanan sürreal durumun insanların görünümünde kendi etkisini göstermiştir. Gergedan ve cansız beden ya da çöp tenekeleri içerisinde yaşayan sakat insanlar, dönemin absürtlüğünü dile getirmek için seçilmişlerdir. Orantısız bir vücuda sahip olan gergedana dönüşmek mantık sahibi Berenger için akıl almazdır. Berenger yaşanan durumun absürtlüğünü görüyor, ancak bunu kabullenmekte zorlanıyor.

⁵⁶ Brockett, Hildy, s. 1.

*Gergedanlarla karşılaşınca Berenger hayatta iki esas maksadının olduğuna inanıyor ve onlar sayesinde hayata tutunuyor. Bunlardan biri gergedanlara karşı koymak diğeri ise sevdiği kadın Daisy.*⁵⁷

Buradan da görüleceği üzere dönemin kaotik yapısını sergilemek için yazar orantısız bir hayvanı devreye sokarken diğer yandan tüm insanlara şamil olan sevgiyi de vermiştir. Burada yaşanan absürtlüğün boyutu, mantık insanı olan Berenger tarafından bile kabul görüyor ancak Berenger bununla savaşılmaya ve Albert Camus'nün Sisifos'u gibi bir tutum sergilemekle yaşananlarla başa çıkmaya çalışıyor.

Ionesco'nun *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyununda yazar olan Amédée ise evin içerisinde giderek büyüyen bir ölü ve mutfakta gitgide çoğalmakta olan mantarlarla baş etmektedir. Samuel Beckett'in *Oyun Sonu* eserinde Satranç oyununa benzer bir oyun vardır. Hamm Clov'dan sürekli yerini değiştirmesini ister. Satranç aklı içerisinde barındıran bir oyundur ama oyun sakat insanlar tarafından oynanmaktadır. Burada da beden ve aklın karşıtlığı gözükmemektedir. Bu gibi karşıt öğelerin oyunlarda kullanımı hem insanın tabiatına içkin olanı vurgulamak hem de dönemi daha iyi yansıtabilmek için verilmiştir.

Eskiden beridir korkunç görünüm herkes için garip olmuştur. Sanatın her bir alanında iğrenç, korkunç, garip görünüm resmedilmiştir. Özellikle klasik çağda çirkinlik olumsuz yorumlanmıştı.

*Klasik felsefe ise çirkin bedenleri insandan başlayıp aşağı-insana ve hayvana doğru gerileyen bir sıralamaya soktu. Aristoteles 'Hayvanların oluşumu' adlı metninde ana babasına benzemeyen herkesi bir anlamda canavar olarak kabul eden bir türler hiyerarşisi tanımladı. Erkek yerine kadın yaratıldığında hiyerarşideki düşüş başlıyordu zira 'kadın bir bakıma biçimi bozulmuş bir erkek' ti ve hiyerarşi buradan bir basamak daha alçalıp melez olarak kabul edilen evlatlara iniyordu*⁵⁸

Klasik edebiyatta güzellik ve uygunluk vardı. Bunlardan birini yansıtmayanlar hep öteki olarak algılanmışlardır. Değişmez değerler ve kurallar dönemi olan klasik dönemde grotesk gibi şekilsiz ve devingen varlıklar yabancı olarak kalmışlardır. Bunların yansıması kendilerini daha çok masallarda ya da yerel efsanelerde bulmuştur. Absürt Tiyatro yazarlarının groteski yeniden canlandırması ise insanın kökenine geri

⁵⁷ Bennet, s. 99.

⁵⁸ Grethen E.Henderson, **Çirkinliğin Kültürel Tarihi**, çev. Ayşe Müge Çavdar, İstanbul, Sel Yayıncılık, 2016. s. 39.

dönüşü simgelemektedir. Düzen ve uygunluk insan tabiatına has değildir. İnsan değişendir. O baştan sona kadar aynı yolu izleyemez.

Groteskin kelime kökeni ‘grotto’(mağara) kelimesidir.⁵⁹ Grotesk hep sınırdadır. Kelimenin mağara anlamına gelmesi de onun değişkenliğine işarettir. Bedenin groteskliği ise onun hareketli ve devingen olmasına sebep olmaktadır. Çirkinlik grotesk ile yakından ilişkilidir çünkü çirkinlik içerisinde ötekini barındırmaktadır. Tarih boyunca ötekileştirilen ve uzak tutulan hep çirkinlik ve çirkin bireyler olmuştur. Bu da çirkinin sosyal hayatta yabancı rolü oynamasına işaret eder.⁶⁰

Toplum tarafından dışlanan çirkin bireyler grotesk vücuda sahiptirler. Onların vücutlarına daha dikkatli bir şekilde bakılırsa birbirine uyumsuz olan vücut kısımlarının bir araya gelmesinden oluştuğu görülür. Farklılığın bir arada bulunması ise doğayı işaret eder. Düzgün vücut biçimleri ise kültürün yansımasıdır. Groteskle bir yerde bir nevi kültür ve doğa karşıtlığı da kendini açık bir şekilde göstermektedir. Bu gibi zıt değerlerin verilmesinde aydınlanma eleştirisi oyunlarda gözükmektedir. Yazılan oyunlarda karakterler ya akılla hareket edemezler ya da değişmiş düzen artık akıldan yoksundur.

Grotesk, içerisinde hayvan ve insan unsurunu bir arada bulundurur. Eskiden hayvansı özellikleri taşıyan insanlar başkaları tarafından korkulan bir obje olarak görülmüştür. Toplum tarafından dışlanmış olmaları onları hep iki seçim arasında bırakmıştır. Bunlardan birincisi ellerinde olan bu garip görünümü egemenlik olarak kullanmaktı. Diğeri ise bu değişik olan yapısı nedeniyle toplum dışına itilenlerin kendi kabuklarına çekilmesiydi. Aslında egemen olan onlardı, insanın kusursuz varlık olmadığını ve doğa ile de burada benzeştiğini göstermekteydiler. Çirkin ve garip görünüme sahip oluşları onların insanların koyduğu normları sorgulamaya itti. İnsanın hem hayvani hem de tanrısal yönlerinin nerede başlayıp nerede biteceğini gündeme getirdiler.⁶¹

Groteskliğin oyunlarda işlenmesi gerçek olan durumlar ile arasına bir tezat çekmekteydi. Tamamen normal yaşantının aniden grotesk öğelerle bir yerde verilmesi gariplik hissinden daha çok yabancılaşmayı vurguluyordu. Evin içerisinde giderek büyüyen bir ceset insanlar arasında yabancılaşmaya sebep oluyordu. İnsanların şekil

⁵⁹ Grotto, Encyclopedia Britannica, 2018, <https://www.britannica.com/search?query=grotto>.

⁶⁰ Henderson, s. 77.

⁶¹ Henderson, s.60.

değiştirerek hayvanlara dönüşmesi de ilgi çekiciydi. Buna örnek olarak Ionesco'nun *Gergedanlar* oyununda insanların giderek gergedana dönüşmesi örnek verilebilir. Tüm bunların sonucunda insanlar artık değişen dünyada yabancılaşmaya başladılar.

Groteskin boyutları zamanla değişime uğradı. Metaforik anlamda ona bazı değişimler yapıldı. Yirminci yüzyıl tiyatro oyunlarında grotesk sürreal şekilde verilen olaylardan öte 'normal' olana da veriliyordu. Absürt Tiyatro oyunlarında grotesk olan belirli kimlikler aracılığıyla verilmiştir. Modern dönemde sıradan olarak nitelendirilen *Postacı*, *Amerikalı Er (Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı)* gibi karakterler korku uyandıran veya yabancı olarak verilir. Aydınlanma sonrası insanların yabancılaşmasında etkili olanların başında onlara verilen kimlikler yer alıyordu. Tarihin ve zamanın insan hayatında yaptığı değişiklikler öncelikli konumdaydı. Postacı ya da başka kimlik verilmiş insan normal bir birey ya da meslek sahibi biri gibi gözükse de onun başka bir zaman diliminde garip ya da farklı görünmesi normaldir. İnsanlara biçilen roller zaman açısından bakıldığında farklı algılanırlar.

*Cesaretin bir savaşçı olmanın zorunlu bir parçası olmasına karşılık bugün bir asker olmanın anlamı açısından zorunlu olmadığına inanarak, bir tür tarihsel açıdan göreceleştirilmiş bir özcülüğe bağlanabilirsiniz. Korkak bir subay hiç değilse görevine son verilinceye kadar bizim açımızdan hala bir subaydır. Oysa modern öncesi bazı toplumlarda korkak bir önder hangi türden olursa olsun bir önder sayılmaz. Bu toplumlara göre belli toplumsal rollerin yerine getirilmesinde erdemler özseidir. Oysa bugün bizim açımızdan bu her zaman geçerli değil.*⁶²

Postmodern dönemin de insanlara etki etmesiyle beraber rollerin ve kimliklerin değişimi başladı ve insanlar artık yabancılaşmaya doğru yol aldılar. Modernizm rasyonelleştirmeyse Postmodernizm eskinin yeniden canlanması ve rasyonalizmle beraber mantık dışı, kuralsız düzenin de geri gelmesi idi. Rasyonel açıdan bakıldığında insan aklını kullanarak hayatını sürdürmektedir ve akılsız hareketi onun için güzel sonuçlar ortaya çıkarmaz. Ancak Postmodernizm döneminde artık insanın yaptığı her eylem eylemdir ve her şey olduğu gibi kabul edilmektedir. Yapılan hareketlerin kabulünde her şeyin doğru olmasından çok yorumlanmasına ihtiyaç duyulur. Bu da Postmodernizmin esas hareket noktalarından biridir. Kimliklerin değişimine gelince Modernizm erkek ve kadın ayrımı yaparken Postmodernizm bunların ayrımını yapmaz

⁶² Eagleton, s. 138.

ve insanları toplum içerisinde oldukları gibi yorumlamaya başlar. Eşcinselliğin kabul görmesi, klasik müzikten rock müziğine geçilmesi Postmodernizmin içerisinde farklı kültürleri barındırmasının işaretlerindendir. Postmodern kimliklerde ise androjen karakterlerin eserlerde yer alması söz konusudur. Antik dönem mitolojisine özgü olan androjenlik modern değil, postmodern dönemde işlenmiştir.



İKİNCİ BÖLÜM

YABANCILAŞMANIN İLETİŞİMSİZLİK OLARAK BECKETT'İN OYUN SONU VE IONESCO'NUN *AMÉDÉE* YA DA NASIL KURTULMALI ESERLERİNDE İNCELENMESİ

2.1. SAMUEL BECKETT VE DİL SORUNU ÜZERİNE

Samuel Beckett 1906 yılında İrlanda'nın başkenti Dublin'de dünyaya gelmiştir.⁶³ Çocukluk yıllarında din eğitimi görmüştür. Trinity College'den mezun olduktan sonra Paris'e taşınır ve öğretmen olarak çalışmaya başlar. Yazarın hayatının son yılları eserlerindeki o karamsar havaya çok yakındır. Ömrünün sonuna doğru yalnız kalmayı seçmiştir. Ailesinden uzakta yaşamını sürdürmüştür. Hayatının son dönem yıllarındaki yalnızlığı oyunlarında da kendisini göstermiştir. Yalnızlığın getirisi olarak oyunlarında daha çok insanı tek başına ele almaya ve incelemeye çalışmıştır.

Romanları ve oyunlarının yanı sıra yazarın şiirler kitabı da bulunmaktadır. Denemelerinde Proust'dan etkilendiği açıkça görülmektedir. Beckett savaş döneminin haleti ruhiyesini iletişimsizlikten başka karakterlerin dış görünüşleri ile oynayarak da göstermeye çalışmıştır. İnsanların dış görünüşlerindeki bu yıkımı Yazar birçok oyununda göstermiştir. Bunlara örnek olarak *Watt*, *Oyun Sonu* ve diğer eserleri ele alına bilir. Yazarın bunlardan başka meşhur *Godot'yu Beklerken*, *Krapp'ın Son Bandı* ve *Molloy* romanı vardır.

Beckett savaş sonrası ortaya çıkan eserlerde varoluşsal sorunsalı irdeleyen birçok yazardan biridir. İrlanda asıllı yazar Absürt Tiyatro türünde birçok değerli oyun yazmıştır. Yazar, Absürt Tiyatro'da yabancılaşmayı dili hiçe indirgeyip iletişime zarar vermekle yapar. Onun eserlerine sembolik olarak yaklaşırsak 'M' harfinin özellikle romanlarında değiştirilerek tekrar kullanıldığı görülmektedir. Bu da karakterin aynı yollardan geçtiği ve başkalarının da yine aynı hayatı yaşayacağını söylemesi için, bir nevi tekrarı kullanmak için yapmıştır. Oyunlarının çoğunda ikili hareket eden karakterleri görüyoruz. Ne kadar da diyalog halinde devam eden oyunlar olarak

⁶³ Serpilekin Adeline Terlemez, *Samuel Beckett'in Adlandırılmaz Tiyatrosu*, Epos Yayınları, Ankara, 2017, s. 26.

görseller de aslında konuşmadan yoksundurlar. Konuştuklarında bile sonuca bağlanamayacaklardır.

Toplumun temel taşı iletişimdir. İletişim sorununu irdelemeden önce dilin toplumdaki yeri ve önemine bakmak kayda değer olacaktır.

Dil insanlık gelişiminin geç bir aşamasında ortaya çıkmıştır.⁶⁴ Dil tarihsel olarak değişime açık bir olgudur. Dilden daha önce yazıya değinilmesi ise yazının eskiden matematiksel kurallarla açıklanması gerektiği yönündedir. Dil toplumsal bir olaydır. Onun değişimi din, ırk, kültür ve bu gibi başka tarihi olaylara göre değişiklik göstermektedir. Dil yazıdan farklı olarak değişimi daha çok içerisinde barındırır.

Klasik dönemde yazarların kullandığı dil ile savaş dönemi varoluşçu yazarların kullandığı dil arasındaki farklılıklar barizdir. Savaşa kadar olan dönemde insanın umudu, niyeti saf ve açık olduğu için net cümleler, sözcükler kullanılmıştır. Ancak savaş döneminin getirdiği kargaşa da edebiyatta etkisini göstermiştir. Resimde ve edebiyatta daha çok belirgin olarak görülen üsluplar bunun açık birer örneğidir. Modernizm dönemi sanat akımlarında yaşanan kargaşayı sanatçılar farklı yollarla eserlerine aktarmışlardır. Dadaizm’de görülen bölük pörçük yazımları, resimde Ekspresyonizm’de (Dışavurumculuk Akımı) ortaya çıkan duyguların dışavurumunu ve edebiyatta kendini gösteren Absürt Tiyatro’da dilin işlevinin ne kadar gerilediğini ve iletişimin bozulduğu açık bir şekilde görülmektedir. Tiyatroda kullanılan edebi dilin artık geçerli olmadığı görünmektedir. Genel şekli itibariyle sözlerin yerini seslerin alması, konuşmanın yerine sessizliğin hüküm sürmesi Absürt Tiyatro’da oyunlara has olgulardır.

Beckett’in oyunlarında da yukarıda belirtilenler açık bir şekilde gözükmektedir. Oyunlarda çoğunlukla soru ve cevap şeklinde ilerlemek için varlığına ihtiyaç duyulan iki insan vardır, ancak iletişime geçilmesinde zorluklar yaşanmaktadır. Ya da farklı bir şekilde yaklaşılsa insanın tek başına değil, başkası varken var olabilmesi, bireyselliğin yanı sıra toplumsallığa da bir göndermedir. Toplumun parçası olan insanlar dil sayesinde iletişimi sağlıyorlar, ancak dönemin getirisiyle birlikte insanlar arasında yaşanan kopukluk dilde de etkisini gösteriyor. Konuşmayan,

⁶⁴ Claude Levi-Strauss, **Yapısal Antropoloji**, çev. Adnan Kahiloğulları, Ankara, İmge Yayınevi, 2012, s. 91.

iletişime geçmeyen insanlar arasında uzaklıklar yaşanmaya başlandı. Toplum içerisinde konuşmadan yoksun bireylerin oluşu yabancılaşmaya sebebiyet veriyor.

Beckett'ın oyunlarında dilin işlevi manadan yoksundur. Manadan yoksun olmakla yazar dilin herhangi bir şeye işaret etmediğini gösterir. Dil sadece vardır ve gördüğümüz her şeyle sınırlıdır. Etrafımızda olan bitenden ayrı bir dil yoktur. Yazar dilin işlevini de karakterlerin gördükleri ile kısıtlamıştır. Bu yüzdendir ki oyunlarında tasvirlerle ya da karakter yorumlamalarına yer vermemiştir.

Dil, Beckett oyunlarında sadece sessizliği bozmak için kullanılmıştır. Gitmekle kalmak arasında kalan karakterler ya da sessizliğin bozulmasını isteyen karakterler hep konuşmaya yeltenirler. Konuştukları konu soyut nitelik taşıdığına ise onun ne olduğunu anlayamazlar. Oyundaki karakterler sadece somut olan nesneler hakkında konuşurlar. Bundan dolayı karakterler insani duygulardan yoksundurlar. Hayatı sorgulamaya yeltenmezler.

Yazarın ünlü *Godot'yu Beklerken* oyunu birçok eleştirmen tarafından varoluşsal açıdan ele alınmıştır. *Godot'yu* tanrı olarak ya da demokrasi olarak yorumlayanlar olmuştur.⁶⁵ Beckett'ın eserlerinin genel hattı toplumda (buna ikili ilişkiler de dâhil) yer edinemeyen insanların hayatlarıdır. Oyunda da karakterler ne yapacaklarını bilmemektedirler. Konuşarak da aslında hiçbir şeyin üstesinden gelmeyi başaramazlar ve oldukları yerde kalırlar.

Absürt Tiyatro, geleneksel tiyatroyu, geleneksel yazım tarzını ve tiyatrodaki alışlagelmiş kahramanlıkları yıkıma uğratmıştır. Bu iki oyunda karakterlerin iletişim yollarıyla insanlığın değişimi ve nelere maruz kaldıkları incelendi. *Oyun Sonu*'nda karakterler birbirilerinden bağımsız halde yaşamlarını sürdürememektedirler. Karakterlerin her birinde fiziksel kusurlar olduğu için birbirilerine muhtaçtırlar. Hayatlarını devam ettirmeleri için zoraki bir birlikteliği sürdürmektedirler. Bunu yaparken ortaya çıkan manzara, modern insanın başka insanlardan kopamayacağı ve en önemlisi insanın toplumun bir parçası olduğudur. İnsan toplumdaki kopamasa da yine de toplumun kurallarına ayak uydurmakta zorlanmaktadır.

⁶⁵ Bennett, s. 2.

2.2. OYUN SONU VE İLETİŞİMSİZLİK

Samuel Beckett'in *Oyun Sonu* eserinde insanlığın geldiği nokta iletişimdeki kopukluklardır. Konuşmak ve düzgün bir dille kendini ifade etmek artık yoktur. Yarım yamalak kurulan cümleler, kullanılan sözcükler anlaşmazlığa yol açar. İnsanların birbirlerine yabancılaşması dil sorunsalından da kaynaklanıyor. Aynı dili konuşup anlaşılamamak gibi bir durum söz konusudur. *Oyun Sonu* adlı oyunda Beckett'in karakterleri birbirilerini anlamada zorlandıkları için aralarında kopukluklar ortaya çıkıyor. Yazarın *Watt* eserinde kelimelerin ve cümlelerin tekrarı, anlamsız sıralamalar olsa da bu oyunda sorulan soru ile alınan cevap arasında mantık bağı yoktur. Bunun da asıl sebebi Hamm 'ın Nagg ve Nell'e karşı olan aşırı tutumundan kaynaklanıyor, hatta onlara sinirlendiği zaman yardımcısı Clov'a da kızıyor.

Yukarıda da belirtildiği üzere dil tarihsel süreç içerisinde değişen bir olgu olduğu için zamanın ruhunu yansıtmaktadır.⁶⁶ Dönemin savaş dönemi olması ve Theodor W. Adorno'nun da Beckett'in karakterlerinin yaşadığı çöp bidonlarını 'Auschwitz'e ⁶⁷ benzetmesi olağandır.⁶⁸ Karakterler çöp bidonlarının içerisinden çıkamamaktadırlar. Ölüm kampları savaş sonrası yaratılan kültürün simgesidir. Kültürün klasik çağdan sonra insanların hayatına getirdiği yegâne değişiklik, onların hayatlarını ellerinden alması oldu. Aydınlanma sonrası insanın zekâsı ile geleceği tek yerin savaş olduğunu Beckett Nagg ve Nell'in çöp bidonları ile göstermiştir.

Bununla birlikte ortaya çıkan dil sorunu alt ve üst tabakanın konuşma dili olarak nitelendirilebilir. Nitekim Hamm, Nagg ve Nell gibi çöp bidonları içerisinde yaşamadığı için kendisini onlardan üstün görür ve bazen onları anlamaya bile çalışmaz, sonuç olarak da kendisinden aşağı olarak gördüğü yardımcısı Clov'dan onların ne söylemek istediğini sorar. Nagg ve Nell konuşurken onları dinlemeye çalışmaz ve onların susmalarını ister. Aslında burada eşitsizlikten kaynaklanan bir iletişimsizlik söz konusudur.

NAGG: (Ellerini birleştirip gözlerini kapar, hızlı hızlı) Gökyüzünde bulunan babamız...

⁶⁶ Mihail Bahtin, **Karnavaldan Romana**, çev. Cem Soydemir, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2017. s.48.

⁶⁷ Michael Berenbaum, "Auschwitz Concentration Camp, Poland", Encyclopedia Britannica, 23.03.1999, <https://www.britannica.com/place/Auschwitz>, (07.09.2019).

⁶⁸ Cornwell, s. 230.

HAMM: Kes sesini! İçinden! Terbiyeli ol biraz! Hadi bakalım.
(Dua konumuna gelirler. Bir an. İlk vaz geçen Hamm'dır.)
Eeee?
CLOV: Boşuna! Ya sen?
HAMM: Ne gezer! (Nagg'a) Ya sen?
NAGG: Bir dakika (Bir an gözlerini açarak) Hava civa!
HAMM: Alçak! Yok ki!
CLOV: Henüz.
NAGG: Badem şekerim
HAMM: Badem şekeri yok artık.⁶⁹

Çalkantılı bir dönemin sorunsalı olan alt ve üst tabaka arasında yaşanan iletişimsizlik Ionesco'nun *Ders* eserinde öğrenci ve öğretmen arasında da görülür. Öğretmen kendisini öğrencisinden üstün görmektedir ve bildiği bilgileri aktarmaktansa dayatmaktadır. *Oyun Sonu* adlı oyunda kuşak kaynaklı olarak gözükse de dil sorunsalı aslında politik nitelik de taşımaktadır. Bu oyunda ise dil sorunu hem fiziksel açıdan hem de politik açıdan ele alınabilir. Fiziksel olarak Hamm, anne ve babasından daha iyi durumdadır. Bu durum Hamm için elverişlidir, çünkü onlara istediği gibi davranmaktadır ve onları bazen aşağılamaktadır.

Kendisini çöp bidonlarının içerisinde yaşayanlardan üstün tutan Hamm, çoğu zaman sinirlidir ve saldırganlığa eğilimlidir. Konuşmalarında hep kızgın ve sivri bir dil kullanır, bu da karşı tarafı onunla arasına mesafe koymaya zorlar. Hamm konuşmaya pek eğilim göstermemektedir ve tekerlekli sandalyeye bağlıdır. Oyun genel hatlarıyla incelenirse hiç kimse yere, toprağa bağlı değildir. Ya çöp tenekeleri ya da tekerlekli sandalyeler vardır.

İnsanların birbirilerine yabancılaşmaları sadece konuşma aracılığı ile gerçekleşmiyor, onlar birbirilerine objeler açısından da artık yabancı ve uzaktırlar, iletişimlerini zorlaştıran da bunlardır. Alt ve üst tabaka dillerini ve onlardaki anlaşmazlığı sadece *Oyun Sonu*'nda değil Ionesco'nun *Ders* eserinde de görmemiz mümkündür. Öğretmen ve öğrenci, alt ve üstün temsilcileri olarak anlamada zorlukların yaşanması artık olanaksız hale gelmiştir. Beckett de Ionesco gibi dildeki yabancılaşmayı politik bir ölçüde değerlendirmiştir.

Beckett'in *Oyun Sonu* oyununda geçmiş hep özlemle anılır. Geçmişe duyulan bu özlem şimdiki zamanın eleştirisidir.⁷⁰ Geçmişe duyulan bu özlemde Modernizm

⁶⁹ Beckett, s.55.

⁷⁰ Cornwell, s. 231.

eleştirisinin yanı sıra anlamdan yoksun hayata da bir eleştiri söz konusudur. İnsanların artık yapabildikleri bir şey olmadığı için geleceğe dönük değil, hep geçmişini anmaları olasıdır. Hep geçmişe takılıp kalmak onların tekrarı tecrübe etmelerine neden olur. Bu tekrarlar zaman geçtikçe herkes tarafından bilinir hale gelir ve yaşam değer kaybetmeye başlar. Yine Sisifos'un kaya parçasını zirveye çıkarması ve onun zirveden aşağıya doğru yuvarlanmasından ibaret olan amaçsız bir yaşamla karşı karşıyayız. Yapılan tekrarlardan sonra hayatın anlamı kalmaz.

Oyundaki karakterler Nagg, Nell, Hamm ve Clov'dan ibarettir. Clov Hamm'ın yardımcısıdır. Nagg ve Nell ise Hamm'ın ebeveynleridir. Nagg ve Nell çöp tenekeleri içerisinde yaşamlarını sürdürmektedir. Bazen Hamm onlara acıyarak yardım eder, ancak kendisi de sandalyeye mahkûmdur. Yine bir hareketsizlik söz konusudur. Oyunda hiçbir şekilde iyiye ya da kötüye doğru bir ilerlemeden konuşulmaz. Karakterler sadece vardır ve aralarında kısa diyaloglar kurarlar ya da günlük rutin konuşmalarını gerçekleştirirler.

Anlam kelimelerde yatar. Sözcükler cümle oluşturur ve anlam ortaya çıkar. Ancak modern edebiyatta, özellikle savaş dönemi yazarlarının eserlerindeki anlamın kaybı sorununun kayda değer olduğu görülmektedir. Beckett'in oyunlarında kendini daha belirgin gösteren anlamsızlığın kaynağı savaş değil daha çok 'modernlik' sorunudur. Beckett'in Modernizm eleştirisini ve anlamın kaybını *Oyun Sonu* eserinde Nagg ve Nell karakterlerinin diyalogunda açık bir şekilde görülmektedir. Nagg, Nell'e neden tenekesine girmedığını sorar, o da 'talaş'ın değişip değişmediğini sorunca onun artık bir talaş değil 'kum' olduğunu vurgular.⁷¹

NELL: Evet, çok üşüyorum. Ya sen?

NAGG: Donuyorum. İçeri girmek ister misin?

NELL: Evet

NAGG: Gir öyleyse. Neden girmiyorsun?

NELL: Bilmiyorum

NAGG: Talaşını değiştirdi mi?

NELL: Talaş değil o. Biraz daha özenli konuşamaz mısın, Nagg?

NELL: Kumunu o halde. Ne önemi var?

NELL: Önemli.⁷²

⁷¹ Beckett, s.31.

⁷² Beckett, s. 31.

Burada anlam deęiřiklięinden bahsedebiliriz. Anlamın zaman getike daha da deęiřmesi hayatı kolaylařtırmaktan ok insanları birbirilerine yabancılařtırır. Diyalogların sebepsiz yere uzamasına ve manadan yoksun oluřuna olanak yaratır. İletiřim sorunu yabancılařmaya sebep olur.

İrlandalı yazar, oyunlarını ana dilinin yanı sıra Fransızca da yazmıřtır. Yabancı bir dilin kullanımı yazar iin savař vermek gibidir. Hep dil ve anlam sorununu merkeze yerleřtirir. İletiřim sorununun yabancılařtırmaya sebep olduęunu, eski ve yeni neslin bir nevi temsilcileri olan Nagg, Nell, Hamm ve Clov’da grebiliriz. Hamm Nell’in tenekesinin kapaęını kapattıktan sonra aralarında geen diyalog bu řekildedir:

HAMM: ‘Ne zırvalıyordu bu?

CLOV: Buradan gitmemi syledi le

HAMM: O ne karıřıyor? Hepsi bu kadar mı?

CLOV: Hayır

HAMM: Bařka?

CLOV: Anlamadım.

HAMM: Tıktın mı ieri?

CLOV: Evet

HAMM: Her ikisini de tıktın mı?

CLOV: Evet.⁷³

Nagg ve Nell yařlı oldukları iin Hamm ve Clov’la anlařmazlık yařamaları olası bir durumdur. Bu durumda ortaya ıkan manzara, eski ve yeninin kavgası ve iletiřimin daha ok bozulmasının keskin bir iřaretidir. Eski ve yeniye karřıt bir řekilde iřleyen yazar konuřmada ortaya ıkan absrtlę karakterlerin diyalogları vasıtasıyla izleyiciyle buluřturur.⁷⁴ Ortaya ıkan kopukluklar insanların birbirilerine yabancılařmalarına neden olur. Sorulan sorular ile verilen cevaplar arasındaki mantık eksiklięinin esas sebeplerinden biri de eski ve yeni karřıtlıęından kaynaklanmaktadır. Eski ve yeni karřıtlıęında dikkat edilecek en nemli noktalardan biri de eski ve yeni tiyatro sorunsalıdır. Bahsedildięi zere eskiden kahramanlıklar olsa da modern dnemde artık o kahramanlar hayattan usanmıř insanlara dnřmřtr. Hayatın anlamını eski tiyatro oyunlarında kahramanlar diyaloglar halinde tiratlarla verdilerse de (anlamlı cmle sıralaması ile) Absrt Tiyatro’da oyuncular anlamın yitimi ile karřı karřıyadır.

⁷³ Beckett, s. 35.

⁷⁴ Esslin, s. 34.

Beckett'in oyunlarında karamsarlık hüküm sürmektedir.⁷⁵ Oyun karakterleri anlam arayışında değildirler hatta anlamlı olmak onlara komik gelmektedir. Oyunlarda savaşın getirdiği anlamsızlıktan daha çok modern insanın kaygısız halleri de vurgulanmıştır. Oyunlarda sürekli sorulan soruların anlaşılmadığı için tekrarının yapılması istenir. Hayatın anlamdan yoksun oluşu çöp tenekesinin içerisine girerek hayattan kendilerini soyutlamaya çalışmaları da yabancılaşmanın bir sembolü niteliğindedir. Sürekli çöp tenekelerine tıkılıp kalmaları eskiye olan özlemle ilintilidir. Oradan çıkmayı bile istemezler bazen kafalarını çıkarıp diyaloga geçtikten hemen sonra yine kendi yerlerine geri dönerler. İletişimdeki bozukluklar böylelikle sadece söylenen kelimelerde değil, araçlar vasıtasıyla da ortaya çıkıyor. Kendilerini tenekeye kapatmaları aralarındaki diyalogun bölünmesine yol açıyor ve bu da gün geçtikçe aralarında olan yabancılaştırmayı daha net bir şekilde yansıtıyor.

Oyunda söylenen sözden başka çıkarılan sesler de aynı ölçüde önemlidir. Kelimelerin yerini artık seslere bırakması da anlamamanın önüne vurulmuş ket gibidir. Hamm'ın isminin 'Hammer'dan gelişi de aslında bir kesme, yarıda bırakma, ilerleme olmaması gibi sembolik açıdan yorumlanabilir. Hamm hayattan artık beklentisi olmayan bir karakterdir o yüzden sorgulamayı artık bırakmıştır. Yapacağı iş sadece hayatını sürdürmekten ibarettir. Beklentinin olmaması durgunluğa yol açıyor ve Yazarın *Godot'yu Beklerken* oyununda da karakterlerin bazen bilinçsizce beklemeleri bile modern insanların halini yansıtmaktadır.⁷⁶

Beckett yazınları James Joyce'un yazınları ile benzerlik göstermektedir. Yazarın Joyce'tan etkilendiği onun diyaloglarındaki sessizlikten görülebilmektedir. Yazarın kendi hayatından da esinlendiğini söylemek gerekir. Dönemin karamsarlığı karakterlerin iç dünyalarını yansıtmaktadır. İkinci Dünya Savaşının getirdiği varoluşsal sorunları oyun karakterleri artık sorgulayarak değil, sadece yaşamı sürdürerek yansıtıyorlar. Bunu yaparken dilin bozguna uğratılmasından faydalanıyorlar. Savaşın getirdiği en büyük yıkım dilin bozulmasıdır. Dilin iletişim aracı olmaktan çıkıp artık sadece aza indirgendliğine örnek olarak Hamm ve Clov arasında geçen diyalog örnek gösterilebilir.

HAMM: Beni neden öldürmüyorsun?

⁷⁵ Beckett, s. 41.

⁷⁶ Esslin, s. 44.

CLOV: Kilerin şifresini bilmiyorum.
HAMM: Git bana iki bisiklet tekerleği getir.
CLOV: Bisiklet tekerleği yok artık.
HAMM: Bisikletini ne yaptın?
CLOV: Benim hiç bisikletim olmadı. ⁷⁷

Ferdinand de Saussure dili bir sistem olarak açıklamıştır.⁷⁸ Aristoteles'ten modern günümüze kadar dil belirli bir şeyleri adlandırmak için kullanılır ve bunu yaparken belirli bir sistemden faydalanılır. Saussure dildeki kelimelerin bir sistemden kaynaklandığını ve onun tarihsel bir süreç olduğunu söylemiştir. Dilbilimcinin kitabında söylediği başka fikir ise “düşünce” ve “dil” arasındaki farklılıktan ibarettir. Onların arasındaki en büyük fark ‘impressions’ (ifadeler) dan kaynaklanmaktadır. Buradan ortaya çıkan sonuç Absürt Tiyatro yazarlarının ve Beckett'in oyun karakterlerinin dil ile değil, davranış, hareket, mırıldanma ya da sessizlik ile insanın farklılığını yansıtmaktadır. Oyun karakterlerinin düşünce ve dil arasında sergiledikleri bariz kopukluklar yabancılaştırmayı daha da vurguluyordur. Konuşmalardan çekinen Hamm kendisini sandalyesine hapsetmiştir ve oradan adeta kımıldayamıyordur. Diyaloğa girilmemesi Hamm ile Clov'u birbirine yabancılaştırır.

Dilin kullanımını zayıflatmak iletişimi baltalamaktır ya da öğrenilen kelimelerin zaman geçtikçe unutulmasına olanak yaratmaktan başka bir şey değildir. Zaman geçtikçe unutulan ya da manadan yoksunlaşmaya başlayan sözcükler karakterler arasında yabancılaşmaya sebep olur. Dönemin ruhundan kaynaklanan absürtlük dilde de kendini dilin sisteminin çöküşünde göstermektedir. Buna örnek olarak Hamm'ın oyundaki diğer karakterlere söylediği uzun monologdan sonra aralarında geçen, ancak manadan yoksun olan diyalog örnek verilebilir.

NAGG: Badem şekerim
CLOV: Mutfakta bir fare var!
HAMM: Ve sen onu gebertmedin?
CLOV: Yarı yarıya. Bizi rahatsız etsin.
HAMM: Birazdan öldürürsün. Tanrıya dua edelim. ⁷⁹

⁷⁷ Beckett, s. 26.

⁷⁸ Crystal D. and Robins, Robert Henry. “language”, Encyclopedia Britannica, 26.07.1999, <https://www.britannica.com/topic/language>, (21.10.2019) .

⁷⁹ Beckett, s. 54.

Oyun Sonu'nda iletişimsizlik yabancılaşmanın boyutunu ve önemini gösterir. Karakterler anlaşılmadıkları için araya giren mesafe onların yabancılaşmasına olanak sağlıyor. Çağdaş Tiyatronun tipik özelliklerini taşımayan oyunda dil ve onun yol açtığı yabancılaşma verilmiştir.

2.3. EUGÈNE IONESCO VE ABSÜRT TİYATRO

Eugène Ionesco 1912 yılının kasım ayında Romanya'da doğmuştur. Çocukluk anılarında Tiyatroya pek ilgisinin olmadığını ancak annesi tarafından zorla oyunlara götürüldüğünü dile getirmiştir.⁸⁰ İlerleyen yıllarda Fransızca öğretmeni olarak çalışmaya başlamıştır. Tiyatroyu sevmemesine rağmen tiyatro oyunları yazarak insanın gerçek olan halini sorgulamayı esas almıştır. İnsanlık halinden başka Ionesco'nun eserlerinde ürkütücü etraf tasvirleri Paris'te geçirdiği çocukluk döneminden kaynaklanıyor. Paris'in sokaklarındaki gölgeler yazara endişe verdiği için bunu tiyatro oyunlarına yansıtmıştır.⁸¹

Absürt Tiyatro'nun önde gelen isimlerinden olan Ionesco yabancılaşma sorunsalına hem iletişim hem grotesk açıdan yaklaşmıştı. Yazar tiyatronun dilinin evrensel olduğunu her daim vurgulamıştır. Oyunlarına ne kadar farklı karakterler dâhil etse de kullanılan dilin insanı ne kadar uzaklaştırıp ne kadar yakınlaştıracığını göstermektedir. Yabancılaştırma etkeni ilk olarak birisini yabancı, yani bizden biri olarak kabul etmediğimizde başlar. İnsanları ötekileştirmek onların dilini anlamamaktan kaynaklanır. Yabancı olarak ilk izlenim dilin anlaşılmasında yatmaktadır. Bunun siyasi boyutunu yazar kendi notlarında böyle ifade etmiştir: *Yahudi benim gibi bir insan değildir' diyordu Nazi. Onu öldürmeye hakkım var. Zenci aşağı bir varlıktır. Üstelik beni tehdit ediyor onu öldürmeliyim.*⁸² Yazar notlarında bu gibi birçok örneklendirmeler veriyor. İnsanı hiyerarşik olarak konumlandırmak, onun dilini, dinini ve bu gibi başka nitelikleri hor görmek tamamen ideolojilerin yapacağı bir iştir. Yabancılaştırmak belirli kalıplara insanları sokarak başlar. İnsanları mevkilerine, hayat tarzlarına ve bu gibi diğer kalıplara sokarak birbirileri arasında olan

⁸⁰An interview with Eugène Ionesco. Author. Rosette Lamont and Eugène Ionesco. <http://jstor.org/stable/25087829>.

⁸¹ Esslin, s. 128.

⁸² Eugène Ionesco, *Toplu Oyunları, Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı, Ölüm Oyunları, Macbett*, çev. Hasan Anamur, Mitos Boyut, İstanbul, 2013, s. 230.

iletişime zarar verilir. İnsanlar arasında oluşan bu kopukluk birbirilerinin dilini anlamada zorluk yaratıyor. Farklı milletlerden olmanın yanı sıra aynı millete mensup olup aynı dili kullanan insanlar arasında da iletişime zarar veriliyor. Bunu Ionesco'nun oyunlarında görmek mümkündür. Yazarın *Ders* isimli oyununda öğretmen ve öğrenci arasında oluşan anlaşmazlık buna örnek gösterilebilir. *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* adlı oyununda postacı, yazar, devlet memuru, bar sahibi ve yabancı vatandaş arasında oluşan iletişim problemi de açık bir şekilde görülmektedir. Kimlikler insanı bastırıldığı için insan algısının yerini öğretmen, postacı, memur gibi kelimler almaya başlar. Ionesco bu gibi insanlara takılan lakaplardan bahsederken eskiye dikkat çeker ve eskiden yahudi, zenci ve bu gibi başka insanları birbirinden farklı kılan ayrımların olmadığını söylemektedir. Bu gibi ayrımların ortaya çıkışı insanların dilini anlamada zorluklar yarattı. Farklılığın belirmesi insanlara alt ve üst kavramlarını da dayattı. Eskiden insanlar duyguları ile vardılarsa zamanla artık onlara belirli kimlikler verilmesi ideolojilerin dayatmasıdır. Ionesco'nun *Ders* eserinde öğretmen öğrencisini sadece toplama işlemi yapabildiği, ancak çıkarma işlemi yapamadığı için öldürür. Öğretmen orada hep ileriye dönük yaşamın aslında insanlara bir yararı olmadığını göstermeye çalışmıştır.

Samuel Beckett ve Ionesco oyunları arasındaki iletişim açısından oluşan yabancılaşmadaki farklardan biri, Ionesco karakterlerine belli bir görev tanımı ya da meslek belirler iken, Beckett bunu yapmıyordu. Beckett karakterlerinin gelecek ve geçmişleri hakkında hiçbir bilgi vermez. Ionesco'nun karakterleri ise meslekleri ile merkezdedirler. Hatta meslekleri onlar için esastır ve hayatlarını mesleklerine göre şekillendirme çabası içerisindedirler. Beckett karakterlerinin ise böyle kaygıları yoktur. Ionesco'nun karakterleri bu açıdan zorluklarla yüzleşir. Onlara verilen kimlikleri taşımak iletişimde zorluk yaşıyor ve bu da trajedi ile sonuçlanıyor. Beckett'in oyunlarında ise karakterlerin kimliklerinden çok onların sadece var olduğundan konuşuluyor ve her hangi bir mesleğe aitliği verilmiyor. Karakterler oldukları mekânlarda sadece vardılar. Beckett'te mekânlar kimliklerden daha çok vurgulanır. Ionesco'da ise mekândan çok dil ve kimlik sorunu üzerinden oyun ilerliyor.

2.4. AMÉDÉE YA DA NASIL KURTULMALI OYUNUNDA İLETİŞİM SORUNU

Eugène Ionesco *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* adlı üç perdeli oyununda iletişimin yabancılaşmaya yol açtığını göstermiştir. Amédée ve Madeleine evlidirler ve garip bir şekilde evin içerisinde onlarla birlikte olan ve giderek büyüyen bir şey vardır. Oyun, cesedin sonda büyümesi, evin sınırlarını aşması ve Amédée ve karısının yardımıyla sokağa çıkartılması ve sonunda Amédée 'nin de kaybolmasıyla sona erer. Oyunda Amédée 'nin karısı Madeleine evden çalışmaktadır, gelen telefonlara cevap verir ve onları yönlendirir. Madeleine telefonda konuşurken bile karşı tarafla arasında yaşanan iletişim bozukluğu dikkat çekicidir. Hatta karı ve koca arasındaki anlaşmazlığın de kökeninde iletişimsizlik yatmaktadır. Anlaşamamanın en çok belirgin olduğu sahnelerden biri postacının kapıyı çalması zamanı ortaya çıkar. Madeleine ve Amédée kapıyı açıp açmamakta kararsız kalırlar, sonda açarken aralarında geçen diyalog bu şekildedir:

MADELEİNE: (çarpıntılar içinde) Tanrım kim ola bilir bu. Hiç kimseyi tanımıyoruz ki...

AMÉDÉE : (doğrulur, Madeleine'e) Postacı

Postacı: Bay Buccinioni, Bay Buccinioni

MADELEİNE: (Dehşet içinde) Postacı ha, olamaz, yanıyorsun. Ah sen, ah sen yok musun, hep senin yüzünden, eski tanıdıklarındandır, kuşkusuz, eski tanıdıklarından...

AMÉDÉE : (Madeleine soldaki odanın girişini korumak ister gibi kollarını açmış soluk soluğayken) Açıyorum bayım, açıyorum niçin açmayacaktım. Görüyorsunuz işte, bayım, kapıyı açtım, girin içeri, benim saklayacak bir şeyim yok, evde saklanacak hiçbir şey yok.⁸³

Buradan da görüleceği üzere kendilerini hermetik alana kapatmış gibidirler. Hermetik alandan çıkmadan sadece ikisi ve evin içerisinde konuşmayan biri vardır ve gün geçtikçe daha da büyüyordur. Postacı sembolik bir unsurdur: Haber getiren ya da iletişimi insanlar arasında sağlayan bir köprüdür. Karakterler onu bile kabul etmezler. Konuşmaya engel olacak bir yaratığa benzer birinin bulunması onların da etraftaki insanlarla olan iletişimine zamanla zarar vermiştir.

⁸³ Ionesco, *Amédée*, s. 55.

Mikhail Bakhtin *Karnaval'dan Romana* kitabında “dil'in toplumsal ve tarihsel heteroglossia taşıdığını” söyler.⁸⁴ Dil iletişim için bir araç olmaktan ziyade belirli nesneleri adlandırmak için de kullanılır ve bunların yanı sıra her toplumun kendine özgü dilleri ve belirli ifadeleri vardır. Bunların eserlere yansması ise benzer şekildedir. Samuel Beckett kendisi eserlerini iki dilde de yazmayı tercih etmiştir hatta iki dilin kullanımı onun düşüncelerini daha geniş ifade etmesinde yardımcı olmuştur. Ionesco da aynı şekilde *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* isimli oyununda yabancı bir karakteri oyuna sokarak onu ‘dil’i sayesinde etraftakiler tarafından anlaşılmaz ve yabancı kılmıştır. Görüldüğü gibi oyunda konuşmaya engel olacak öğeden daha fazlası vardır: iki kişinin anlamsız konuşması ya da anlaşamaması gibi. Bu da dönemin ruhundan kaynaklanmaktaydı. İnsanların iletişimi savaş tarafından engellendiği için kurulan diyaloglarda bir mantık aranması ya da konuşulan konunun mantık içermesi olanaksız hale gelmişti.

İletişimdeki bozukluğa örnek olarak Madeleine’nin telefon konuşmaları örnek verilebilir. Evde oturarak telefon vasıtasıyla insanlarla konuşmaktadır, ancak bu iletişimde hep bir sorun ortaya çıkar. Telefon konuşma aracıdır ve onun öncelikli amacı iletişimi sağlamaktır, ancak postacı ile iletişime yaklaşmayan karakterlerden biri olan Madeleine telefon görüşmeleri yapmaktadır. İnsanların iletişiminde bu kopukluklar modern insanın geldiği durumu gözler önüne sermektedir. Hem kendi hayatında olan bitenle ilgilenen hem de kocası Amédée ile evin içerisinde giderek büyümekte olan yaratıkla ne yapacaklarını düşünen ikili, geçmişe karşı bir pişmanlık duygusu içerisinde. Bu pişmanlığı Beckett’in *Oyun Sonu*’nda da göre biliriz. Karakterler aralarında konuşurken geçmişi hep özlemle anarlar. Bu eserdeki geçmişe olan pişmanlık duygusu evin içerisinde olan yaratıkla geçmişte yaşanan olaylarla bağlantılıdır. Ancak yazar ne yaşandığıyla ilgili bir bilgi vermiyor; evin içerisindeki cesedin ismi ve kim olduğu da bilinmiyor.

Ceset imgesini beden olarak algılamak daha doğrudur. Odada konuşamayan biri vardır. Dil iletişimin temel taşı olduğu için insanlar arasındaki anlaşmayı sağlar. Ancak odada giderek büyüyen bir şeyden bahsedilirken onun kimliğinin söylenmemesi onu ‘beden’ olarak algılar. Beden kelimesi söylendiğinde yaşayan bir

⁸⁴“Heteroglossia” eNotes Editorial, 31.12.2009, <https://www.enotes.com/homework-help/whats-meaning-heteroglossic-text-126637>, (17.02.2020).

insandan çok ölü bir vücuda vurgu yapıldığı daha çok anlaşılır. Beden her şeyden önce gelir. Onun ne kadar yıkıcı olduğunu vurgulamak için daha da şekilsiz bir biçimde büyümeye devam eder. Onun odada bulunuşu yaşayanlar arasında korku yaratmaya yetiyor.

Beden sözcüğünün zihinde uyandırdığı ilk imgelerden birinin bir ceset imgesi olması Kartezyen geleneğin yaptığı tahribatın bir parçasıdır. Kütüphanede bir beden bulunduğunun ilan edilmesi hiçbir şekilde çalışkan bir okur imgesini anışturmaz. Thomas Aquinas ölü bir beden diye bir şey olmayıp yalnızca canlı beden kalıntıları olduğunu düşünüyordu. Hristiyanlık ruhun ölümsüzlüğüne değil bedenın yeniden canlanmasına inanır.⁸⁵

İkilinin anlaşmazlık durumları hem iş hem de kendi ilişkilerinde de sürüyordur. Karı koca kaç yıllardır beraber aynı evde yaşamaya devam etmektedirler, ancak eve bir şeyler alınırken bile anlaşamazlar. Hatta Madeleine'nin kocası Amédée hiçbir iş yapmaz, tüm gün evdedir, ancak hiçbir şey yazamıyordu. Kurduğu sadece iki kelimeden ibarettir ve hep ilham gelmesini beklemektedir. Sorunun aslında iletişime geçilmemesinde yattığı açıkça görülmektedir. Ana karakter kendisini dış dünyadan soyutlayarak bir şeyler yazmak ister, ancak yazamaz çünkü etrafı olan iletişimi kesilmiştir.

Amédée'nin yazar olup hiçbir şey yazamaması aslında Ionesco'nun kendi isteği gibi de algılanabilir. Yazar "artık yazacak söylenecek bir şey kalmadı yeni bir şeyler yapmaya, etmeye kalkışmamız yeni manalar yüklememiz nafile çünkü hayat zaten basit" demiştir *Tiyatrom üzerine notlarında*.⁸⁶ Amédée'nin her gün kara-kara düşünüp ancak bir şey bulamayışı da buradan kaynaklanmaktadır. Biten bir dönemin ardında kalan yitirilmişlik duygusu dili de, düşünceyi de yok etmiştir. Bakhtin'in de söylediği gibi dil toplumsal olanı yansıtıyorsa bu tam da bu oyun için geçerlidir.

Savaş sonrası insanların susması söylenecek şeylerin tükenmesinin dışavurumudur. Dilin insanları birbirilerine yakınlaştıran araç olması yabancılaştırmaya dönüştü ve sonunda insanların yerle olan bağlantısı kesildi; bu, oyunun sonunda Amédée'nin cesede tutunarak göğe çıkıp yok olmasında görülür.

⁸⁵ Eagleton, s. 102.

⁸⁶ Notes on My Theatre. Author. Eugène Ionesco and Leonard C.Pronko. <http://www.jstor.org/stable/1125090>.

Amédée'nin oyunun sonunda göğsü doğru yükselmesi yazarın absürtlüğü tam anlamında kullanmasından kaynaklıydı.

Yazar, arketipik öğelerin yeniden canlanması için karakterlerin konuşmalarına bile ket vurmuştu. Konuşmalarda yaşanan anlam kaybı Amédée'nin yazmaya çalıştığı eserinde de görülebilir bir haldedir. Söylediği yalnızca “yaşlı kadın yaşlı adama”dan ibarettir.⁸⁷ Yaşlı kadın ve yaşlı adam, ancak isimleri yoktur, belirtilmemiştir. Belirsizlik ya da odadaki isimsiz ölü gibi herkes kimlikten yoksundur. Oyunun son sahnelerine doğru dâhil olan karakterlerden biri de aynı şekilde ‘Amerikalı Er’ olarak takdim edilir. Ona da ismi ile hitap edilmiyor.

İsimler adlandırılmak için verilir, ancak dönemin ruhundan kaynaklanan amorfluk eserde isimsizleşmeye kadar gider. Oyunda adlandırılan sadece esas karakterlerdir; yan karakterler ise ya postacı ya Amerikalı Er ya da ismi ile hitap edilmeyen ve gittikçe büyüyen cesettir. Amerikalı Er'in sahneye girişi ile başka bir dilde konuşması ve aralarına giren yabancılaşma anlayışmazlığı ve Amerikalı Er'in bardan atılmasına yol açar. Askerin Amerikalı olarak verilmesi de yazar tarafından aydınlanma eleştirisi niteliğindedir. Amerikalı Er kendini tanıtmak için kolundaki bandı gözeterek ‘Hey I am belong to MP’ diyor.

AMERİKALI ER: I'm not... I'm not... I want... Ben Mado istiyor

AMERİKALI ER: (Yüzü bara dönük, yere oturmuş, yumruklarını tempoyla sahneye vurarak) Mado Mado (Barın kapısı açılır, deminki erkek sesi duyulur.)

SES: Kesecek misin ulan sen, yoksa inzibat çağırırım ha!

*AMERİKALI ER: İnzibat! Military police, I belong to it. Ben inzibat.*⁸⁸

Onun taşıdığı değerler de artık yok olmuştur ve dikkate alınmıyordur. Oyuna yabancı, başka bir dilde konuşan birinin dâhil edilmesi aradaki yabancılaşmayı Ionesco'nun sözleri ile söylersek eğer ‘paroxysm’e sürükler.⁸⁹ Bu sürüklenme sonucu yabancılaşmanın tam resmi oluşur. Dil hem yakınlaştıran hem de uzaklaştıran öğe olarak kendini sonuncu perdede Amerikalı Er ile karakterler arasındaki iletişimde açığa vurur. Amerikalı Er'in ‘MP’e aidiyetini gösteren belgesi onun bir kimlikte

⁸⁷ Ionesco, s. 44.

⁸⁸ Ionesco, *Amédée* s. 107.

⁸⁹“Paroxysm”, Online Etymology Dictionary Homepage, <https://www.etymonline.com/word/p-aroxyism>, (11.01.2020).

yoksunluğuna işarettir. Onun oyundaki rolü onu çevreleyen dilinden kurtularak salt vücutuyla insanlarla iletişime geçmektir.

Dilin dışına çıktığımızda gerçek olanla karşılaşabiliriz.⁹⁰ Ionesco, aydınlanmanın artık postmodern dünyada insanların işine yaramayacağını altını bir daha çizmiştir. Terry Eagleton, *Postmodernizm Yanılsamaları*'nda "dil kendi dışına çıkarak dünya ile vücutun baş başa kalmasından"⁹¹ bahseder. Bu da tam olarak Ionesco'nun söyledikleri ile örtüşmektedir.

Oyundaki yabancılaştırma etkenlerine bir diğer örnek ise Madeleine'nin telefon santralindeki işidir. Modern iki birey olarak şehirde yaşayan ikilinin evinde tek çalışan Madeleine'dir. Madeleine, telefonla kurduğu diyalogu kendi hayatında kurmayı beceremeyen insana dönüşmüştür. Komşuları ile konuşmaması ve postacı geldiğinde korkuya kapılması da onun modern insanın iş hayatının esirine dönüşerek kişisel hayatından ödün vermesine sebebiyet vermiştir. İşine gösterdiği ilgi onun hayatını devam ettirmesindeki tek olgudur. İşinde yaptığı ise belirli kalıp ifadeleri kullanmaktan ibarettir. İşin doğası gereği olan konuşma izleği evin içerisinde kendince büyüyen cesetle zıtlık teşkil etmektedir. 'İş'in doğal olmayan yönü burada ortaya çıkmıştır. Doğal olmayan 'iş' ve evin içerisinde birer bakteri gibi büyümeye devam eden 'ceset' karşıt kutuptadırlar. Bununla iletişimin zıtlaşmasına tanıklık etmiş oluruz. Oyunda Madeleine kocası Amédée tarafından çağırıldığında her defasında "Laf işiteceğim... Sen de çalış. Aramaya başlar" gibi ifadeler kullanır.⁹²

İletişim kopukluğu ve onun ortaya çıkardığı yabancılaşma Ionesco'nun *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* ve Beckett'in *Oyun Sonu* eserlerinde absürtlüğün uç halinde tecessüm etmiştir.

⁹⁰ T. Eagleton, s. 28.

⁹¹ T. Eagleton, s. 28.

⁹² E. Ionesco, *Amédée*, s. 43.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YABANCILAŞMANIN GROTESK AÇIDAN BECKETT'İN OYUN SONU VE IONESCO'NUN *AMÉDÉE* YA DA NASIL KURTULMALI ESERLERİNDE İNCELENMESİ

3.1. SAMUEL BECKETT VE YABANCILAŞMA

Klasisizmden beridir süre gelen güzellik anlayışını Absürt Tiyatro yerle bir etti. Yazarın dönem içerisinde ortaya çıkarttığı eserlerinde artık eskisi gibi giyimine kuşamına önem veren kahramanlar yerine, yırtık pırtık elbiselerle sahneyi dolduran karakterler ortaya çıkmaya başladı. Samuel Beckett, yabancılaşmayı karakterleri gerçek dünyadan koparmakla yapıyordu. Zaman ve mekâna aidiyeti olmayan anti kahramanlar dönemin kargaşasında kaybolmuşlardı.⁹³ Buradan insanın artık yeteri kadar değer görmemesi ve kendine de değer vermemesi her şeyin anlamsızlaşarak yabancılaşmasının sonucu çıkıyor.

Herhangi zamana ve mekâna ait olmama duygusu onun eserlerinin çoğunda rastlanılabilir. Nitekim *Godot'yu Beklerken*, *Oyun Sonu* ve başka oyunlarında ne geçmiş ne de gelecek vardır, sadece yaşanan anın tasviri dâhilinde verilen insanlar vardır.⁹⁴ Hiçbir zamana ve mekâna bağlı olmamak ise onların yabancılaşmayı zamansal ve mekânsal olarak kabul etmemeleriydi. Bu tür bir yabancılaşma ise kahramanlarda umudun barınmamasına neden oluyordu. Yerini terk etmeye çalışan karakterler gidemiyor, beklenen ise gelmiyordu. Umudun olmayışı ve boşuna gösterilen çabalar modern dönem insanının yaşadığı sıkıntıları yansıtıyordu.

Zamana ve mekâna ait olmama Beckett oyunlarında yaşanan hiçbir şeyin konuşmaya değer olmadığını ve her şeyin manâsını yitirdiğini vurguluyordu. Yazarın *Watt* eserinde cümlelerin gramer yapılarının yanı sıra oyuncuların anlamdan yoksun bir şekilde konuşmalarını sürdürmesi, iletişimin artık ne kadar değersizleştiğine göndermedir. Modern insan çalışmaya, para kazanmaya ve hayatını sürdürmeye mahkûmdur. Bunları yapması için Medeleine'nin de söylediği gibi “modern köle” gibi sabahtan akşama kadar çalışması gerekiyordu.⁹⁵ Ancak Beckett'in karakterleri her

⁹³ Ayşegül Yüksel, *Samuel Beckett Tiyatrosu*, Habitus Yayıncılık, İstanbul, 2012, s. 38.

⁹⁴ Yüksel, s. 60.

⁹⁵ Ionesco, *Amédée*, s. 37.

hangi bir mesleğe sahip değillerdi. Meslek de aydınlanmanın insana kazandırdığı bir addı. O yüzden mesleksiz ve iş yapmıyor oluşları onların varoluşsal sıkıntıların içinde olduğunu gösteriyor.

Yabancılaşma kavramı Beckett ve Eugène Ionesco'nun eserlerini örnek alınarak iki gruba ayrılabilir. İlk olarak konuşma yolu ile iletişimsel bozukluklar, ikinci olarak ise bedensel değişimler sonucu deforme olmuş vücutların ortaya çıkmasıdır. Vücutların deforme olması dışında sakat vücutlar da buraya dâhil edilebilir. Bedenin bu açıdan ele alınışı groteskin geri dönüşünü ifade eder. Klasik dünya edebiyatında olan kahramanların yerine geçen, sakat ve garip vücutlu kahramanlar daha doğrusu anti kahramanlar seyircide şaşkınlık yarattı.⁹⁶ İnsanın bu hale gelmesine sebep olan ilk etken savaştı. Evrenin merkezinde olmadığının da getirdiği farkındalık hissi ile insanların konumu değişmeye başladı. Dünya savaşına kadar olan eserlerde insanın birincil konumu, savaş sonrası edebiyatında hiçe indirgenmiştir.

3.2. OYUN SONU'NDA GROTESKİN ELE ALINIŞI

İnsanların bedensel olarak değişimine bakılacak olursa groteski Bakhtin'in verdiği yorumla ele almak daha uygundur. Bakhtin *Karnavalda Roma* isimli kitabında Rabelais'nin *Gargantua* ve *Pantagruel* adlı eserlerini esas alarak groteskliği; gülme, iletişim ve dil sorunlarını irdelenmiştir. Groteskliğin tanımını verirken Bakhtin onun "alaycı taklit sistemi" olduğuna vurgu yapmıştır.⁹⁷ Alay edenler ve güldürenler tiyatro oyunlarında ya maske takıyorlardı ya da yüzlerine makyaj yapıyorlardı. Vücutlarının üzerlerinde bu tür oynamalar ve değişiklikler yapmaları onları groteske daha da yaklaşıtıyordu.

Maddi bedensel altyapı ve tüm aşağılama, tepetaktak etme, alaycı taklit sistemi, zamanla ve toplumsal ve tarihsel dönüşümle olan bu temel ilişkiyi ortaya koyuyordu. Folk eğlencesinin vazgeçilmez öğelerinden biri taklitti; yani, giysilerin ve toplumsal imgenin yenilenmesi. Başka bir temel öğe de, hiyerarşik düzeylerin tersine çevrilmesiydi: Soyтары kral ilan edilir, "deliler bayramı"nda

⁹⁶Bennet, s. 2.

⁹⁷Bakhtin, s. 97.

*soytarı bir başrahip, piskopos ya da başpiskopos seçilir, doğrudan doğruya papanın yetkisi kapsamındaki kiliselerde sahte papa bile seçilirdi.*⁹⁸

Samuel Beckett'in eserlerindeki grotesk, Eugène Ionesco'nun oyunlarına göre boyuttan farklılık gösteriyor. Hiçlik sorunu amaçsız yaşama denk düşmektedir. Bu da açık bir şekilde Beckett'in eserlerinde görülmektedir. Kahramanların göze çarpacak derecede üstünlüğü yoktur; artık giyim kuşamlarının yanı sıra bedenlerinin de deforme oluşu modern dünyada insanlığın geldiği hali vurgular niteliktedir. Alışılmış kahramanların yerini anti kahramanlar almaktadırlar. Ionesco daha sürreal ele alsa da Beckett insanların sakat kalmalarına vurgu yapar.

Oyun Sonu adlı oyununda Beckett karakterleri sürreal olarak değil, sadece fiziki görünümelerini değiştirerek ele almıştır. Beckett'in eserlerindeki karakterler artık kahramanlık sergilemek bir yana günlük yaşamlarını sürdürmekte zorlanmaktadırlar ve bu da onların normal hayata adapte olmalarına engel oluyor. Rasyonel aklın egemen olduğu dünyaya karakterler uyum sağlamakta zorlanıyorlar.⁹⁹ İnsanlar artık kültürün değil, doğanın tarafına geri dönmektedirler. Kültürel açıdan bakıldığında oyundaki karakterler sağlam olmalı ve yaşamda belli amaçları olmalı, ancak bunların hiç birisi yoktur. Hayatı olurlarına bırakan karakterler doğa tarafında yer almaktadırlar. Olurlarına bırakmak ise düzenin bozulmasına delalet eder. Bununla da sakatlık ve eğrilik başlar.

Sakat insan motifi, topluma yararı olmayan ve toplumdan dışlanan olarak gösterilebilir. Onlar artık sakat oldukları için dışlanan ve yardımsız kimselerdir. Nitekim Hamm sakat oldukları için Nagg ve Nell'e artık bakmak istemiyordur. Hamm için onlarla ilgilenmek ve onlara yemek vermek dayanılmazdır. Sadece kan bağı olduğu için günlük yemeklerini vermektedir ve yardımcısı Clov'dan onlara bakmasını ister. Bunun dışında onları ötekileştirir. Nagg ve Nell'i dışlasa da kendisi de sakattır ve yardımcısı sayesinde istediklerine ulaşır. Bu da doğanın bir göstergesidir. Aydın bir kimse her hangi birine muhtaç değildir ve hayatını kolaylıkla sürdürür, ancak bu oyunda zincirleme bir ihtiyaç duygusu vardır.

Onların (Nagg ve Nell) yaşadığı yere bakarsak sıradan, alışılmış evin dışında ve çöp tenekelerinin içerisinde yaşamaktadırlar. Toplumun içine dâhil değildirler. Ev simgesel olarak aydınlanmacıdır çünkü toplumun temelinde aile ve ev kavramları

⁹⁸Bahtin, s. 97.

⁹⁹Bennet, s. 6.

vardır, ancak bu kavramların çöp tenekelerine kadar indirgenmesi, aydınlanmaya karşı olan alaycı bir tavidir.¹⁰⁰ Groteskin amacı da alay yolu ile olayı vurgulamaktır. Rasyonalist düşüncenin getirdiği ev imgesi Absürt Tiyatro yazarları tarafından yıkılıyor ve insanlar artık tabiata sığınmaya (geri dönmeye) başlıyorlar. Tabiata geri dönmenin sağladığı bu ortamda insanlar değişim evresine girerler ve artık onlar için modern dünyanın halleri daha da anlaşılabilir boyutlarda tecrübe eder.

Çöp tenekelerine sığınan yaşlı Nagg ve Nell zorlukla hayatlarını sürdürmektedir. Onların yaşlı olması ise eski dönemin temsilcileri olmalarının ve artık yok olmaya yüz tuttuklarının göstergesidir. Hem sakat hem de yaşlı oldukları için hareket edemezler ve bu yüzden de Hamm'dan gelecek yardıma muhtaçtırlar. Yaratılan sistemde insanların sakat oluşu, uyumsuzluk ve döneme ayak uyduramamaları giderek yabancılaşmalarını gösterir. Bu da onlarla toplumun arasına bir bariyer çekmektedir. Beckett'in *Oyun Sonu*'nda verilen sakatlık ve birbirine muhtaç olma iki şekilde yorumlanabilir. Çirkinin yanı sıra sakat bireylerin de eski çağlarda normal bireylerden hor görüldüğü biliniyor.

*Aristoteles, ailelerin fiziksel biçim bozuklukları olan çocukları büyütmesini engelleyecek bir yasa çıkarılmasını teklif etmişti. Sparta'daki yasalarsa aileleri biçim bozukluğu olan bebeklerini terk etmeye mecbur bırakıyordu. Bebekleri öldürmeyi öngören bu gibi uygulamalar muhtemelen efsanelerde anlatıldığı kadar yaygın değildi üstelik bazı kültürel uygulamalar daha da kucaklayıcıydı.*¹⁰¹

Oyunda karakterlerin sakat oluşu; dışlanmışlığı ve ötekileşmeyi simgeliyor. Hamm, Nagg ve Nell'de olan sakatlık yüzünden onlarla konuşmayı bile istemez ve onları kendisinden küçük görmektedir. Hatta Nell, Hamm'a terzi ile alakalı hikâyeyi anlattıktan sonra Hamm daha da kızacaktır.

HAMM: Yeter

NELL: Ta dibi görünüyordu

*HAMM: Bitirmediniz mi daha? Hiç bitirmeyecek misiniz? Yani bu hiç bitmeyecek mi? Ne konuşa bilirler ki? Artık ne konuşula bilir ki hala? Bir çöpçüye krallığım. (Clov'a) Kaldır şu çöpleri. Denize fırlat.*¹⁰²

¹⁰⁰ Pauline Dewan 'The House as Setting Symbol and Structural Motif in children's literature, NY: Edwin Mellen, 2004 <https://muse.jhu.edu/article/183469>.

¹⁰¹ Henderson, s. 34.

¹⁰² Beckett, s. 35.

Aralarında geçen bu diyalogda Hamm artık işe yaramaz iki karakter için dayanmak istemiyordur. Onlar Hamm için artık birer yabancıya dönüşmüşlerdir. Kendisi de tekerlekli sandalyeye mahkûmdur, ancak çocukluktan yanında olan Clov onu terk etmediği için her işini ona yaptırmaktadır. Sosyal hayat olarak karakterlerin hiç birisi topluma dâhil değildirler. Ötekileşme hem toplum hem de kendi aralarında oluşmaktadır.

İkinci olarak karakterler sakat vücutları olmasına ve birbirilerini sevmemelerine rağmen gidemiyorlardır. Hamm, anne ve babasına ne kadar kızsada da onları terk edemez. Clov da Hamm'ı bırakıp gidemiyordur. Bu da modern toplumda insanların yabancılaşmaya maruz kalsalar bile birbirlerinden kopamayacaklarına işaretler. Hayata fırlatılmışlık hissi bu oyunda açık bir şekilde kendini göstermektedir. Karakterler birbirini sevmeseler de ne giderler, ne de bir hareket yaparlar sadece varlıklarını sürdürmeye devam ederler.

Kendi hayatlarının hiçe indirilmesinin yanı sıra dünyanın da insan gibi evrenin merkezi olmayışı idealist tutumun sona erdiğini göstermektedir. *Oyun Sonu* eserinin adından da görüldüğü gibi bir nevi dünyanın sonunu bekleyen iki insan olarak gösterilebilir. Eserde karakterler konuşurken görme duyularını kaybetmelerinden bahsediyorlar. Görmek ya da gördüğümüze inanmak aydınlanmanın esas unsurlarından biridir.

NAGG: Beni göre biliyor musun?

NELL: zar-zor

*NAGG: Öyle deme (Bir an) Görme duyumuz zayıfladı.*¹⁰³

Aydınlanma¹⁰⁴ akıl yoluyla rasyonel hareket etmemizi sağlar ancak savaşın getirdiği yıkım karşısında anlam yoksunluğu yaşanılır. Burada akıl eleştirisi vardır. Batı edebiyatında göz akılla ilintilidir. Ancak burada aklın rolünün gitgide zayıflaması görülüyor. Beckett'in *Oyun Sonu* eserinde kahramanların artık bir çabalarının olmadığı, gülüşlerini bile yarıda bıraktığı bir durum söz konusudur. Sakat kalmak ile ilintili olan görme duyusunun kaybı, karakteri daha da sinirli birine çevirmiştir.

¹⁰³ Beckett, s. 30.

¹⁰⁴ Aydınlanma insanları korkularından arındırarak onları daha da bağımsız kılmaktır. Daha fazla bilgi için bkz. Max Horkheimer, Theodor Adorno. **Dialectic of Enlightenment**, Stanford University Press, California, 2002, s. 22.

Modern bir dünyada görememek ise artık dünyanın görülmeye değer olmadığını göstergesidir.

Eserde karakterlerin bedenlerinin zarar görmüş olması beden bütünlüğünün (klasik dönem edebiyatında) bozulması ve dönemin de artık bozulduğunu dile getirmektedir. Beden bütünlüğü, tamlığı ve ilahi bir düzgünlüğü idealist yaklaşımı beraberinde getirmektedir. İdeal olan güzel olandır ve düzenin sembolüdür. İdealist bakış açısı her zaman mükemmelliği beraberinde getirmemektedir. İnsanlara yıkıcılığı ve manipüle etmeyi de idealist bakış açısı sağlamaktadır. İdealizmin oluşturduğu düzenden geriye kalanlar ise sakat bireylerdir.

Klasik edebiyat yazınlarında karakterlerin dış görünüşleri de en az karakteristik özellikleri kadar ilgi çekiciydi ve tasvirlerle geniş yer verilirdi, ancak bu eserde de görüldüğü kadarıyla kahramanların dış görünümü pek de bir şey ifade etmiyor. İnsanlığın boyutu her haliyle değersizleşiyordu. Karakterlerin hayatlarını sürdürmekte önemli rol oynayan organlarından mahrum bırakılmaları, onların kültürle çeliştiğine örnek verilebilir. Vücut kısımlarının olmayışı, bütünlük kavramının bozulmasına yapılan bir göndermedir.

Yeni bir şeyin olmayacağı hissi, karakterlerin dönüp dolaşıp aynı yere geleceklerini ve hayatın bir döngüden başka bir şey olmadığını vurguluyor. Sisifos'un taşı gibi her şey aynı tekrarın içine geri atılmaktadır. Beckett'in bu oyundaki karakterleri de Sisifos gibi hep aynı yolda ilerler. Gitmek isterler ama gidemezler. Yaşadıkları çöp tenekelerinden çıkan Nagg ve Nell hep aynı yere geri dönmektedirler. Ne kadar isteseler de herkes aynı hayatı yaşayacak ve aynı şeylerle karşılaşacaklardır. Sonuçta da her şey boşluğa ve varoluşsal sıkıntılara yön verecektir.

CLOV: bitebilir. (Bir an). Ömür boyu aynı sorular aynı yanıtlar. ¹⁰⁵

'Ömür boyu' diyerek aslında her bir insanın aynı yollardan gelip geçtiği, hayatın tekrardan başka bir şey olmadığını ve en kötünün bile (savaş) yaşandığını dile getiriyor. Tanrıyı öldürdükten sonra insan kendisini doğal akışa bıraktı. Babanın olmadığı ev çöp tenekesine kolaylıkla dönerken, doğa kendi akışıyla insan hayatını yönlendirmeye başladı.

¹⁰⁵ Beckett, s. 24.

HAMM: (Tedirgin) peki ama ne oluyor, ne oluyor?
CLOV: Bir şeyler doğal akışını sürdürüyor. ¹⁰⁶

Hamm Clov'dan onu eski yerine koymasını istiyor, ancak sağ, sol, ön ve arka tam oturmamıştır.¹⁰⁷ *Oyun Sonu*'nda ebedi döngüye örnek olarak Hamm'ın monoloğu örnek gösterilebilir. Nietzsche'nin ebedi döngüsü burada yaşanan her hayatın amaçsız ve aynı yoldan geçtiğine işaretir.¹⁰⁸ Hamm ve Clov, Nagg ve Nell'in yaşanmamış halleridir. Hayatlarının değişimine örnek olarak Nagg ve Nell'in çöp tenekelerinde yaşamlarına farklı bir açıdan bakmak mümkündür.

Neil Cornwell *Absurd in Literature* adlı kitabında çöp tenekelerini auschwitzle bağdaştırıyor.¹⁰⁹ İnsanın evrim sürecindeki konumu ilkelden moderne doğru bir çizgide yer alıyor. Eski dönemlerde dışarıda yaşayan avlayan ve avlanan insan, artık kendisine ev yaptı. Ancak savaşın getirisiyle beraber yaptıkları evler çöp tenekelerine dönüşmeye başladı. Evin sembolik olarak yıkılması ise bir kavramın değişikliğine olanak sağladı. Modern insanın esas gereksinimlerinden biri olan ev artık yerini çöplüğe bırakmıştır.

Çöp tenekelerine başka açıdan bakılırsa yaşam alanlarının gitgide kısıtlandığı görülüyor. İnsanların saraydaki bürokratik yaşam tarzları artık bir çöp tenekesine dönüşüyor. Çöplük içerisinde her türden çöpü barındırdığı için kaotik bir ortamdır. İnsanın temiz alanda kalmaması onun artık bir nevi diyonizyaklığa geri dönüşünü simgeler.

HAMM: ...Gidin buradan gidin sevişin. Yalayın bir birinizi. Ekmek istemedekileri zaman pasta istiyorlardı. Defolun gidin başımdan sevişme âlemlerinize dönün. Bütün bunlar bütün bunlar. Gerçek bir köpek bile değil. Son başlangıcın içindedir. Öykümü sürdürdüm belki bitirip yenisine başlaya bilirdim...¹¹⁰

Beckett'in oyun sonu eseri yazarın abisinin ölümü ile aynı zamana denk gelmektedir. O dönemde de kendi bedeninde olan ağrılar yazara rahatsızlık

¹⁰⁶ Beckett, s. 29.

¹⁰⁷ Beckett, s. 37.

¹⁰⁸ Bengi dönüş kavramı için bkz. https://tr.wikipedia.org/wiki/Bengi_d%C3%B6n%C3%BC%C5%9F.

¹⁰⁹ Cornwell, s. 230.

¹¹⁰ Beckett, s. 30.

vermekteydi. Bu eserde yaratılan groteskliğin kaynağı yazarın kendi hayatından da esinlenmesinde yatmaktadır.¹¹¹

3.3. EUGÈNE IONESCO VE YABANCILAŞMA

Romen asıllı Fransız yazar Eugène Ionesco tiyatrodaki evrensel bakışın esas rol oynadığını kendi notlarında belirtmiştir. Yazar Absürt Tiyatro’da yabancılaşmayı, dilin mantık kurallarına uymadan kullanışı ve beden uzuvlarının sürreal bir hale bürünerek dile getirmiştir. Kendisini belli bir grubun yazarı olmaktan ziyade insanı konu alan biri olarak tanıtmayı seçmiştir. Yazarın savunduğu fikir tiyatronun ideolojilere bağlı kalarak evrenselliğini kaybetmesidir. Tiyatronun amacı insanlara onların yaşamlarına ayna tutmak ya da eleştiri yapmalarını sağlamaktan ibarettir. Bu amacı tiyatro, karakterlerin söylemlerinden ilave mimiklerinde ve hareketlerinde de yansıtmıştır. Yazar, sözcüklerin kullanımından başka bedensel dili de harekete geçirmiştir ve Ionesco bedensel dilin iletişim dilinden daha etkili olduğu kanısındadır. Yazarın *Gergedanlar* ve *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyunlarında bedenin işlevi dilin işlevinden daha büyüktür ve bunu da yazar tiyatronun gerçek dili olarak ifade etmektedir. Antik dönemlerdeki tiyatrolarda da aynı şekilde konuşmaların, diyalogların az olması ve mimiklerin yanı sıra bedenin rolünün çoğalması aşikârdı.

Ionesco kendi oyunları hakkında ve onları eleştiren eleştirmenler hakkında kitabında geniş yer vermiştir. Yazar, tiyatronun evrenselliğe vurgu yaptığını söyledikten sonra oyunlarını izleyen ve eleştiren eleştirmenler hakkında görüşlerini sert bir şekilde dile getirmiştir. Yaşanan dönemin tarihi açıdan ağırlığı, bir taraftan yazarların da üzerine düşmekteydi. Herkesin beklentisi, yazarların yaşanan olayları es geçmemesi yönündeydi. Ionesco ideoloji insanı olmadığı için ona yöneltilen eleştirileri kabul etmiyordu ve kendi yazılarında bunu açık bir dille ifade ediyordu.

Sonuç olarak, demek ki düşünürler kendilerine itaat edilmesini ister. İtaat edilmemesine öfkelenirler. Olduğunuz gibi olmanızı sevmezler, onların beğenecekleri gibi biri olmanızı isterler. Onların huyuna gitmenizi, onların siyasetlerine uymanızı isterler, onların nesnesi olmanızı isterler. Ve eğer bu

¹¹¹ Quayson A. Samuel Beckett: Disability as Hermeneutical Impasse. Aesthetic Nervousness: Disability and the Crisis of Representation, s. 54-85.

*olmazsa, siz onların istedikleri şey olmadığınız halde, yine de öyle olduğunuzu kanıtlamayı başaramazlarsa, sizi ortadan kaldırmak isteyeceklerdir.*¹¹²

Bunları vurgularken yazar eleştirmenlerin eserin yorumlanmasında ne kadar da büyük bir role sahip olduğunu göstermeye çalışıyordu. Yazılan eser, evrensel nitelik taşırsa ona farklı bakış açılarından yaklaşılarak yorumlanabilir ama ideolojiye kurban olmuş edebiyat ise artık edebi niteliğini yitirmektedir. Böylelikle de özgün eser ve özgün yazar kavramları yok olmaya başlar.

İnsandan daha çok herhangi bir dönemi ele alan tiyatro oyununda insan değil olaylar ön plana çıkar ve asıl maksattan uzaklaşmış olunur. Bu da Ionesco'nun dediği gibi Tiyatronun doğal akışına ket vurmaktır. Olayların insanları üstelemesi aslında insanı tekil olarak değil toplumun bir parçası olarak algılamaktan ibarettir. İnsan toplumun bir parçası olduğu için insani değerler kendi yerini toplumsal değerlere bıraktı. Toplumun istekleri için var olan devlet, kendi çıkarlarını ya da belli bazı kesimin çıkarlarını insanlardan daha üstün tuttukları için ideolojilerin dayatmasına başladı. Modern Dönem'de ortaya çıkan siyasi ideolojiler toplum yararına olmadığı için toplumun ölümü ile sonuçlandı. Modernizm'in getirileri olan insanları sınıflara belli başlı gruplara bölmek ve onların propagandasını yapmak insanların zararına yapılmış bir ayrımdır.

*Modernliğin bir ürünü olan sınıf toplumu, modern ruhun bir buluşudur. Dolayısıyla insanın doğal bir koşulu değil, işbölümünün bir sonucudur. Sınıf fikri, katı bir kalıtsal aktarımdan arınmış, ancak sosyal bağlamda uygulanan işleve dayanan modern bir kavramdır.*¹¹³

Tarih ve insan hep ilişkidirler ve değişen dünyada insan döneme ayak uydurmak ve tarihe bağlı kalmak zorundadır ve bunu yapamazsa yaşamı sorgulamaya başlayacak ve anlam arayışları başlayacaktır. Belli bir ideolojiyi kapsayan tiyatro oyununu Ionesco eleştirir. Eserin kalıp içerisine sokularak belli bir fikri savunması yazara göre anlamsızdır. İnsanı kendi tabiatından koparan ilk etken ideolojilerdir. Yazar temel ilkelere dönmekten ve tiyatro oyunlarında bunları irdelemekten yanadır. Yazar kendisi bunu şöyle dile getirmiştir: “Tiyatro ideaların dili değildir. İdeolojilerin

¹¹² Eugène Ionesco, **Notlar ve Karşı-notlar**, çev. Hanife Güven, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2020, s. 77.

¹¹³ Carlo Bordoni. 2014. <https://www.socialeurope.eu/concept-of-class>.

bir aracına döndükten sonra o yalnız ideolojinin daha da popülerleşmesine ön ayak oluyordur.”¹¹⁴ İnsanlara takılan maskeler belli bir fikre itaat eder. İdeoloji, dayatılan fikir ya da ideolojinin desteklenmesi beklenen bir idedir. İdeoloji başta toplum yararına olarak sunulsa da gelineceği nokta hüsrandır. İdeolojiler egemenliğe hizmet ederler bu yüzden de gücü içerisinde barındırır. İster halkın yararına isterse de zararına olsun hatta doğru olarak gösterilen ideolojiler de topluma zararlıdır. Ancak doğal olarak Aydınlanmacı filozoflar ideolojileri topluma doğru yolu gösterebilecek nitelikte bir potansiyele sahip olduğundan yanadırlar. Frankfurt Okulu üyeleri bu açıdan bakıldığında aydınlanmanın getirilerini açık bir şekilde eleştirir. Ionesco ideolojilerin tiyatro oyunlarında sunulmasına karşıdır ve bunu böyle ifade eder:

*Hatta sadece en temel gerçekleri sunmakla suçlanabilirim. Eğer öyleyse, hiçbir şey için son derece mutlu olmalıyım, temel hakikatlere geri dönmek temel ilkeler sertifikasından daha zordur. Filozofların kendileri kesin olan ilkelere başka bir şey aramazlar.*¹¹⁵

Yazar aydınlanmanın düz mantığını eleştirir ve insanı doğru bir şekilde yansıtmadığını ileri sürer. İnsanı sadece kimliği ile değil, korkuları ve hisleri ile de vurgulamak gerekir.

*Tüm insanların ortak temel sorununu keşfetmek için kendi temel sorunumun ne olduğunu en kökü kazınamaz korkumun ne olduğunu kendi kendime sormam gerekir. Ancak o zaman her birimizin korkularının ve sorunlarının neler olduğunu keşfedebilirim. İşte hakiki ana yol benim kendi karanlıklarımın dibine inen bizim karanlıklarımızın dibine inen gün yüzüne çıkarmak istediğim yol.*¹¹⁶

Oyunlarında insanları ikilemde bırakmasının sebebi de budur. Bazen diyaloglar yoluyla verilen, başkasının çelişkisine çözüm aramak aslında onun gerçeğine varmaktır.

¹¹⁴ Eugène Ionesco and Leonard C. Pronko, **Discovering The Theatre**, The Tulane Drama Review, Vol. 4. No. 1, s. 3-18.

¹¹⁵ Eugène Ionesco and Leonard C. Pronko, **Discovering The Theatre**, The Tulane Drama Review, Vol.4. No.1, <http://jstor.org/stable/1124801>.

¹¹⁶ Ionesco, **Notlar** s. 103.

3.4. AMÉDÉE YA DA NASIL KURTULMALI OYUNUNDA GROTESKİN BOYUTU

Romanyalı yazar Eugène Ionesco kendisini Absürt Edebiyat yazarı olarak değil, realist bir yazar olarak ifade ediyor. Yazar *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* adlı oyununun yanı sıra *Gergedanlar* oyununda da gerçeküstü olayların tasvirine geniş yer vermiştir. Küçük bir kasabada yaşayan insanlar gitgide gergedana dönüşmeye başlarlar. Ancak Berenger adlı karakter, olduğu gibi kalıyor ve oyun onun insan olarak kalmak mı yoksa bir gergedana dönüşmek mi ikilemi ile sona eriyor. Bu iki oyununda ortak olarak görülecek şey ise Ionesco'nun belirli bir tarihi olguları ele alması değil, evrensel olarak konuları işlemeseydi.

*Ionesco, tarihin geçişkenliğine ve insanların evrensel doğasına inancı vardı. Ionesco, tiyatronun ideolojiyi taşımak için yeterli bir form olduğuna inanmıyordu. Problematik Oyunlar kaba biçimli yaklaşım parçalarıdır. Drama, fikirler için araç değildir. İdeolojiler için bir araç olmaya çalıştığında, tüm yapabileceği onları kabalaştırmaktır.*¹¹⁷

Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı oyununda karı ve koca evlerinde uzun bir süredir gittikçe büyüyen bir cesetle yaşamaktadırlar ve mümkün oldukça hiç kimseyle iletişime geçmemeye çalışıyorlar. Bu iki oyunda da yazar olayların ilerleyişinde gerçeküstü öğelerden yararlanmıştı. Yazar, gerçeküstü öğeleri oyunlara katarken seçtiği şekilsiz ve ölçüsüz obje ve karakterlerin kullanılmasına yer vermiştir. Ionesco bu gibi öğeleri oyunlarına katmakla aydınlanmaya karşı bariz bir eleştiri ile yaklaşmaktadır. Ionesco oyunlarında Aydınlanmanın şekilci yaklaşımına eleştirel bir boyut kazandırmıştır.

Yazar röportajların birinde eserleri hakkında sorulan soruları yanıtlarken “Her şey gerçektir. Sanatın her alanı gerçeği ya da hakikati yansıtıyor. Bazı filozoflar hakikat ve gerçeğin aynı olmadığını söylüyorlar. Mesela Platoncular. Tabii ki ben realistim başkaları gibi” der.¹¹⁸ Ionesco her iki oyununda da (özellikle *Gergedanlar* ve *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı*) izleyiciyi yarattığı sürreal ortam ile etkilemeyi

¹¹⁷ Bennett, s. 89.

¹¹⁸ An interview with Eugène Ionesco. Author. Rosette Lamont and Eugène Ionesco <http://www.jstor.org/stable/25087829>.

başardı. Ionesco gerçeklik ile rüyayı bir arada kullanan Sürrealizm akımı sanatçıları ile aynı fikirdedir. Onun için gerçekliğin her iki boyutu da önemlidir. Biri bizim fiziksel olarak olduğumuz yaşadığımız hayat, diğeri ise ya korktuğumuz dile getiremediğimiz ya da hayal ettiğimiz hayattan ibarettir. Bu yüzden de oyundaki karakterler giderek büyüyen ceset hakkında konuşurken önceleri onun iyi ve güzel olduğunu zamanla ölçüsünü yitirip dallanıp budaklandığını söylerler.

AMÉDÉE: Sanki nefes alıyor. Yüzü de ne kadar anlamlı. Her dediğimizi anlıyor gibi.

MADELEİNE: Hakkında kötü bir şey söylemiyoruz ki!

AMÉDÉE: Yakışıklı da.

MADELEİNE: Yakışıklıydı. Çok yaşlandı artık.¹¹⁹

Yazarın gerçeklik ile söylemek istediği hangi gerçeklik ve ona olan yaklaşımıdır. Yarattığı karakterlerin sıradan olmayışı oyunlarına grotesk hava katmıştır. Dönemin kargaşasını iletmek için seçilen en akıllıca yöntemlerden biridir. Yaşanan olayların gerçekliğinin daha iyi yansıtılması için oyuna gerçek olmayan öğeler ilave etmiştir. Bu açıdan groteskin oyunda kullanımı düzgün olmayan (klasik anlamdaki uyumlu karakter) karakter seçimine işaretler. Oyundaki iki karakterin de her şey normalmiş gibi hayatlarına devam ediyor olmaları grotesk bir beden tarafından altüst edilir. Çünkü karakterlerden biri aydın ve iyimser yazardır. Diğeri ise devlet işinde görevli memurdur. İkisi de aslında hayata ayak uydurmaktadırlar, ancak mantarlar ve ceset tarafından onların bu düzgün oluşu bozguna uğratılır. Ionesco oyunda Amédée karakterini yazar olarak vermiştir. Yazar ilerlemeci ve aydın birisidir, ancak yazmakta zorluklarla karşılaşır ve hep yaşadığı durumdan şikâyetçidir. Kötü bir durumda yaşayan kimseden büyük eserler yazmasının beklenmesi ya da felsefi her hangi bir şey ortaya çıkarmasının olanaksız olduğunu söyler.

Grotesk, ortaçağ edebiyatında oburluk ve organların şekil değişimleri olarak verilmiştir. Zaman geçtikçe 1800li yıllarda groteskin yeri daha çok ironi, gülme ve alay şeklinde yorumlandı. Grotesk öğelerin karnavallarda ve bazı festivallerde kullanımı ise insanların istedikleri gibi davranabilmelerine işaretler. Günlük hayatlarından bir günlük bile olsa uzaklaşmış insan, tüm bilinen kuralları yıkarak

¹¹⁹ Ionesco, *Amédée*, s. 53.

bastırdığı ve kendisinde gizlediği duyguları grotesk altında gerçekleştirir. Absürt Tiyatro'nun ortaya çıkması ile birlikte yazarların yeniden oyunlarında kullandıkları yöntemde kendine yer edinen groteskte dünyaya ait olamama tasvir olundu.¹²⁰ Giderek daha da aydınlanma çağının kölesi olan insan da aynı şekilde duygularını bastırmalı ve hayatını bir şekilde kazanmalıdır. Oyunda Madeleine her defa işine geri dönmesi ve çalışması gerektiğini vurgular aksi takdirde yaşamları daha da zora girecektir. Bunu söylerken kocasının da evde çalışmadan durması onu rahatsız etmektedir. Kocasının sürekli yeme isteğini eleştirir.

MADELEİNE: Ben de işimden ayrılamam. Görüyorsun işte. Göze alamam kovulmayı. Başka bir çözüm yolu bul. Benim hoşuma mı gidiyor sanki bu? Açlıktan ölmemizi istiyorsan benim için hava hoş.
AMÉDÉE: Benim için de hava hoş. Böylesine bir yaşam!
MADELEİNE: Sen her zaman kurt gibi açsındır. Zavallı dostum! Hep midenin kazındığından yakınırısın! Sabahtan akşama kadar yiyecek bir şeyler istersin...(telefon zili) duyuyor musun? (telefonu yanıtlar) tabii bayan tabii (Amédée 'ye) Sepeti al, çabuk ol, bir şey kalmayacak çarşıda.¹²¹

Ionesco'nun da belirttiği gibi fikirler evrenseldir ve her dönemde şekil değiştirirler. Grotesk de bu bağlamda savaş döneminde farklı açıdan ele alındı. Ionesco'nun bu oyununda evin içerisindeki gitgide büyüyen ceset konuşmaz sadece büyümeye devam eder ve sonunda eve sığmadığı için Amédée karısı Madeleine'nin yardımı ile onu çıkartıp denize atmaya karar verirler. Bu sırada da Amédée yukarıya doğru istemsiz şekilde gider ve kaybolur. Gerçekliğin garip hal alması savaşın insanları getirdiği durumla ilintilidir.

Yazar notlarında ne kadar oyunlarını siyasi olarak nitelendirmese de eleştirilere açık olduğunu ve ayakları yere sağlam basan eleştirinin makbul olduğunu belirtmiştir. Bu yüzden de savaşın getirdiği yabancılaşma Amerikalı Er'in oyuna dâhil olmasında daha bariz şekildedir.

Bakhtin Rabelais'nin *Gargantua* ve *Pantagruel* romanını grotesk açıdan incelerken oburluğun da önemine değinmişti.¹²² Bedeni etkisi altına alan çok yemek yani aşırı tüketmek insanın normal alışılmış vücut yapısını değiştirir ve sonuçta garip bir görünüm kazandırır. Bedende oluşan değişiklikler groteske yol açıyordu ve tarihsel

¹²⁰ Bahtin, s. 152.

¹²¹ Ionesco, *Amédée*, s. 49.

¹²² Bahtin, s. 97.

perspektiften bakıldığında İkinci Dünya Savaşı sırasında ortaya çıkan eserlerde bu konunun işlenmesi yabancılaştırmanın kaynağını oluşturuyordu. *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyununda esas karakterlerin arasında geçen böyle bir diyalog vardır.

*MADELEİNE: Dinlen. Dinlenmene kim engel oluyor. Gece uyu. Gündüz uyuma.
Daha az yemek ye. Bütün bunlar senin aşırıculuklarının sonucu. Çok fazla içtin
AMÉDÉE: Beni hiç sarhoş görmedin.*¹²³

Madeleine'nin söylediği aşırılık, modern dönem insanının muzdarip olduğu çıkmazdır. Bitmek tükenmek bilmeyen insanın her şeyi elde etme ve sahip olma çabası her zaman onu ileriye götürmüyor. Amédée gibi insanlar aşırılıkları sonucunda yok oluyorlar. Göğе doğru yükselmesi ve yok olması yer ile olan metafiziki bağlarını tamamen koparmasına delalet eder.

Savaş dönemi politika insanları toplumu hiçe sayarak her şeyi elleri altında toplamak istedikleri için yaşanan çağda kaosun daha da büyümesine ön ayak oldular. Bu oyunda Amédée yazardır, ancak hiçbir şey yazamaz sadece 'Yaşlı adam yaşlı kadına' diye söyler. Odadaki cesede bakmaktan başka hiçbir işe yaramaz. Karısı onu bir şeyler almak istediğinde yanlış alması ya da dikkat etmemesi onun etraftan kopukluğu ile sonuçlanır. Hiçbir zaman buraya ait olmamıştır. Odadaki gün geçtikçe büyüyen ceset, iki karakterin anlaşmazlıklarının gittikçe büyümesinin sembolü gibi algılanır.

Odanın içerisinde onları ilk şaşırtan mutfakta bulunan mantarlardır. Onların zararlı olması ve gittikçe çoğalmaları tedirgin ediciydi. Korkulan obje yabancılaştırmayı getirir. Mantarın mutfak gibi temiz bir yerde ne aradığı karakterlerin kafalarını kurcalamaktadır. Onlara çok ilginç gelmektedir. Çünkü mutfak ve mantar tamamen zıt kutuptadırlar. Biri temiz, diğeri ise kirlidir. Mantar hem içerisinde garip olanı hem de korkuyu barındırmaktadır. Bundan başka görünüm olarak da iğrenilen objedir. İğrenilen obje ise düzene karşıdır. Bununla da aydın bir yazar ile devlet işinde çalışan iki insanın hayatı bozulmaya başlar. Hem aydınlanma eleştirisi hem de garip olan ögenin verilmesi oyunun ana temalarındandır.

Mantarın bir diğеr yorumu ise oyundaki karakterler arasındaki yabancılaştırmayla eş değerdir. Modern toplumun parçası olan insanın ölmüş insani

¹²³ Ionesco, *Amédée*, s. 39.

duygularının gittikçe büyümesi verilmiştir oyunda.¹²⁴ Madeleine mantarların zehirli olduğunu ve onlara zarar vereceğini düşünüyordur. Madeleine kadar Amédée de tedirgindir ve yayılmaya başlayan mantarın yapacağı zehirlenme onların sonu olacaktır. Mutfaktaki zehirli mantarların çoğaldığını söylemesi ile başlayan oyun ilerledikçe odanın içerisinde büyüyen bir cesetle devam eder. Bunların tanımı yapılırsa abartının nelere yol açacağı söylenebilir.¹²⁵ Abartının yahut da yaşanan olayın olduğundan daha da çok vurgulanması (mantarların çoğalması ve ölü bir bedenin giderek büyümesi) gerçek olan durum ile gerçeküstü olayın arasındaki boyuta işarettir. Bakhtin kitabında da abartıdan konuşurken onu ‘grotesk gerçeklik’ olarak nitelendirmiştir. Gerçeğin modern hayatta bürüneceği yeni vücutlar vardır. Onlar da hayatta var olanlardır. Bu bir hayvan (gergedan) ya ölü bir kimse ya da mantar ve yahut da eşya olabilir. Ölü birinin vücudunun giderek büyümesi ise sembolik anlam da taşımaktadır.

Ortaçağ edebiyatında karnavalesk yazım tarzından bilinirlik kazanmış aşırıya kaçma fazlalık halk geleneğiyle de bağlantılıdır. Ionesco’nun kendisinin de belirtmiş olduğu üzere yazılan her bir eser realiteyle ilintilidir. Sadece tarihsel olarak farklı yorumlanmalara açık olduğu için farklı algılanır. Burada da büyüyen ceset realitede oluşmuş çürüklerin çığ gibi büyümesinin göstergesidir. Hiç kimseyle iletişime geçmeyen ikili, dünyada olup biten her şeye karşı kendilerini kapatmışlardır. Yalnızca Madeleine telefon vasıtasıyla insanların birbirleri ile iletişimini sağlar. Bu denli insanlardan uzak yaşayan insanın telefon gibi (iletişim aracı) bir araçla işini yapması da yazarın ironisidir.

Odada büyüyen ceset groteske tam vurgu yapıyorsa da oyunun ilk sahnesinde gelip ikiliyi tedirgin eden postacı da dolaylı bir tehlike oluşturur.¹²⁶ Postacıya grotesk açıdan bakıldığında büyüyen cesedin tam aksi bir tehlike yaratmıştı. Onların tedirgin olmalarına ve realiteyle yüzleşmelerine olanak sağlamıştı. Postacı bir devlet memurudur. Hâlbuki onun korkutucu ya da ürkütücü bir görünümünün olması olanaksızdır ancak dönemin devlet ve ideoloji yanlılarının insanlarda yarattığı garip görünümü korku uyandırıyordu. Üniformalı birinin gelişi, uzun zamandır bir eve

¹²⁴ Esslin, s. 162.

¹²⁵ Bahtin, s. 81.

¹²⁶ Wright, M., Theatre of the absurd: when tragic turns into absurd through irony. Papyri- Scientific Journal. Bloomsbury Publishing, Volume 1. 2016.

kapanmış ikilide yarattığı tehlikedir. Amédée ve Madeleine ne kadar da modern hayatın içerisindeki bireyler olsalar da hayatın içerisinde değillerdir. Dışarıya çıkmamaları ve hiç kimse ile irtibata geçmemeleri onlarda belirli değişiklikler oluşturmuştur. Bu açıdan postacının gelişi onlara garip gözükecektir. Bu durum groteskin garip olan ilişkisinden kaynaklanmaktadır. Sıradan hayatlarına alışılmadık birilerinin girmesi onlar için uyumun bozulmasına bir yabancıнын dâhil olmasına eş değerdir.

Bu örneklerin yanı sıra oyunun sonlarına doğru Amédée cesedi evden çıkarttıktan sonra sahneye Amerikalı Er dâhil olmaya başlar. Aslında o da yerel halk için bir korku objesi sunuyordu. Başka bir dilde konuşuyor ve ne söylediği anlaşılmıyor. İlk olarak Amédée Amerikalı Er ile karşılaşılıyor. Bu sırada Amédée evde gitgide büyüyen cesedi dışarı çıkarmıştır ve ondan kurtulmaya çalışıyordu. Amerikalı Er ile karşılaştığında İngilizce bilmediği için onu anlamakta zorlanıyor.

AMÉDÉE: yolun yarısı bitti. Şansım varmış. Meydan boş. Ne güzel bir gökyüzü...

AMERİKALI ER: Do you speak English?

AMÉDÉE: Ha, ne dediniz, bayım?

AMERİKALI ER: Did you see Mado? ¹²⁷

Oyunun sonuncu perdesinde katılan Amerikalı Er bardan kovulmuştur ve Amédée onu gördükçe uzaklaşmaya ve konuşmamaya çalışıyor. Onu kendisi için bir tehdit olarak görüyordu. Çünkü kendisi gibi alışıldık değildir. İçki içen, neşeli ve sarhoş olarak betimlenen karakter Amédée 'de rahatsızlık yaratıyor.

Savaş döneminde groteski sadece sürreal olarak değil tanıdık ve bildik olanın da abartılması ile de ortaya çıkıyordu.¹²⁸ Bedensel öğelerle yabancılaşmayı açığa çıkaran Ionesco aydınlanmayı sert şekilde eleştirerek hayattan soyutlanmaya kadar götürdüğünü vurgulamıştır. Oyunda herkes birilerine ya aittir, ya da herkesin bir mevkii vardır.

Ionesco edebiyat hakkında konuşurken karakterlerin evrenselliğine vurgu yapar. Belirli ideolojilerin kurbanı olanlar insanlığın durumundan habersiz olurlar ve sadece döneme odaklı kalırlar. Brecht'in yaptığı gibi bu da tiyatrunun politikleşmesine

¹²⁷ Ionesco, *Amédée*, s. 108.

¹²⁸ Bahtin, s. 81: "hyperbolism".

olanak yaratıyor.¹²⁹ Politikleşen tiyatro oyunu insandan çok dönem içerisinde yaşanan olayı merkeze alıyor. Ancak Ionesco tiyatronun esas konusunun insan olduğundan yanadır. *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyununda da politik içerikten daha çok insanın kendisi ile ve başkaları ile olan çelişkilerine vurgu yapılmıştır. İnsanların yabancılaşmasının altında yatan nedenlerden biri kültürdür. Kültür insanın doğa ile olan bağlarını kopardığı için insan gerçekte olan kendisine ya da başkasına yabancılaşır. Kültür sayesinde insanlar belirli kimliklere bürünür ve hayatlarını o kimlikle devam ettirir. Dışarıya yansıtılan bu kimlikler kendi hayatları ile baş başa kaldıklarında gerçek olanla karşılaşmaktadır. Dışarıya yansıttığı yazar kimliği olan Amédée ve devlet işinde çalışan Madeleine işlerinden soyutlandıklarında hayatlarında olan olaylar karşısında ne yapacaklarını bilememektedirler. Bu durumu dış dünyaya karşı da sürdürmektedirler. Postacıya ve Amerikalı Er'e karşı da yabancı tutumları gerçek ve gerçek olmayana karşı olanla aynıdır. Onlar için postacı tamamen yabancıdır. Çünkü kendi dünyalarından tamamen uzak varlıklardır. Dış dünya ile irtibatı kestikleri için farklı şekiller oyun karakterlerinde korku ve yabancı olarak algılanmaktadır.

Yazarın amacı, insanın gerçek ve hayal dünyasını yansıtmaktır. Oyunlarda kullanılan gerçeküstü öğeler aslında sürreal değildir, sadece gerçekliğin bir başka boyutudur. Bu boyut insanda kültür tarafından dayatılan bir boyuttur. Yazar, gerçeğin algılanış biçiminin herkes tarafından farklı olduğunu söylemiştir. Hatta oyundaki mantarlar hakkında konuşurken mantar gerçektir ama mantarın oyunda verilmesi bazıları için gerçekdışı nitelik olarak algılanmıştır. Bu oyunda da esas kahramanlardan olan Amédée, yazar imgesinin altında hiç bir şey yapmamaktadır. Sadece yemek yemek ve günlük sıradan hayatını sürdürmektedir. Karısı Madeleine onu eleştirir ve hareket etmesini ister ancak Amédée umutludur ve hayata karşı iyimser tutum takınır. Bu iyimser tutumu Ionesco'nun *Gergedanlar* oyununda Berenger'in timsalinde de görebiliriz.¹³⁰ Karısı bu yüzden onu "İyimser Aydın" olarak adlandırır.¹³¹ Eleştiri yaparken de aydınlığının, bir yazar olmanın getirilerini görmediğini vurgular. İlerlemedense daha çok geriye doğru bir çizgide hareket vardır.

¹²⁹ An interview with Eugène Ionesco. Author. Rosette Lamont and Eugène Ionesco. <http://jstor.org/stable/25087829>.

¹³⁰ Bennet, s. 98.

¹³¹ Ionesco, *Amédée*, s. 38.

SONUÇ

Bu çalışmada Samuel Beckett ve Eugène Ionesco'nun absürt tiyatrosunda yabancılaşmaya neden olanlar ve bu yabancılaşmanın hangi yollarla ortaya çıktığı verilmiştir. İlk bölümde absürt kelimesinin kaynağı, nereden geldiği ve edebiyatta kullanım alanları incelendi. Absürt kelimesi tiyatro metinleri dışında edebi eserlerde de kullanılmıştır ve tarihi olgulara göre absürtlüğün boyutu değişmiştir. Absürt Tiyatro Modernizm'in getirdiği akılcılığa ve yıkıcılığa eleştiri niteliğindedir. Bunu da daha iyi vurgulamak için klasik çağ trajedilerini, onların düzgünlüğünü, etik yaklaşım ve değerleri incelendi.

Klasik çağ edebiyatında tiyatronun asli görevi arınmayı sağlamaktan ibaretti. İnsanlara aklın yolu ile hakikate ulaşmak gibi ya da etik değerlerin benimsenmesini sağlamak gibi değerler aşılanıyordu. Aristoteles'in 'katarsis' kavramı esas alınarak oyunlar sergileniyordu. Arınmadan başka hayata karşı olan ideal tutum ve kahramanca hayatını yaşamak da klasik çağ tiyatrosunun ana öğelerindendi. Kahramanlar idealleri uğruna savaşırdı ve amaçları uğruna kahramanlık sergilerdi.

Absürt Tiyatro'da ise klasik çağ tiyatrosunda işlenen konuların tamamen tersi konu edildi. Savaş dönemi insanların yaşadığı boşluk, klasik çağdan itibaren aklın eleştirisi esas alındı. Rasyonelliğin, insanları getireceği noktanın savaş olduğu gösterildi. Tiyatro metinlerinde artık kahramanlara ve onların ideallerine yer verilmiyordu. Oyunlardaki karakterler için hayatın artık bir amacı kalmamıştı ve uğruna savaşılabilecek bir hayat yoktur. Karakterlerin ne geçmiş ne de gelecek kaygıları vardır. Oyunlarda sadece yaşanan anın içerisinde olanlar verilmiştir.

Absürt Tiyatro klasik çağ tiyatrosundan farklı olarak ihtişamdan yoksun bir tiyatro tasvir eder. Kullanılan dil ve giyilen kostümlerde de sadeleşmeye ve yoksunlaşmaya gidildi. Bu da değersizleşmenin alametlerindendi. Dilin eski ihtişamı giderek azaldı. Klasik dönem tiyatro metinlerinde oyun karakterleri dili kullanarak iletişimi sağlıyorlardı ve oyun sonuca varılarak sona erdiriliyordu. Nitekim Absürt Tiyatro'da böyle bir şey söz konusu bile değildi. Oyunlarda karakterlerin dâhilen gelişimleri yoktu ve sadece yaşanan an ele alınıyordu. Bu verilirken esas olan kahramanların artık giyimlerindeki özensizlik ve bu özensizliğin onların diline de yansıdığını göstermektir.

Absürt Tiyatro metinlerinde antik çağ tiyatrosunda işlenen konular yeniden ele alındı. Klasik çağ tiyatrosunda rasyonellik esastı, ancak antik çağ ve Absürt Tiyatro metinlerinde ise akıl ile irrasyonelliğin karşı durması ele alınıyordu. Nitekim bu karşı durma antik tiyatro metinlerinde Apollon ve Dionysos üzerinden verilmiştir. Sisifos mitolojide tanrılar tarafından bir kaya parçasını yukarıya çıkarmak gibi bir cezayla cezalandırılmıştı, kaya parçasını zirveye bırakması, yeniden yuvarlanarak aşağıya düşmesi hep tekrarlandı ve sonsuza kadar böyle sürdü. Absürt Tiyatro metinlerinde Sisifos gibi kahramanlar ortaya çıktı. Modern dönemin kahramanları da Sisifos gibi boşa çaba sarf ediyorlardı çünkü yukarıya kaldırılan kaya parçası yine aşağıya doğru yuvarlanacaktı ve amaçsız bir yaşam ortaya çıkacaktı. Sisifos’la modern trajik kahramanları ayıran tek şey ise modern kahramanların hayata karşı umutla yaklaşmamalarıydı. Yaşanan olay amaçsız çabadan ibaretti. Absürt Tiyatro Sisifos miti üzerinden kahramanın yaşadığı hayatın değerini kaybettiğini gösterdi. Diğer taraftan ise kahramanın umutsuz çabasını sergilemiştir. Ancak umutsuz çaba iki şekilde kendisini gösterdi. Ne olursa olsun yaşama tutunmak gerektir, aksi takdirde hayat daha da dayanılmaz olur ve intihara sebebiyet verir. Diğerisi ise irrasyonelliği kabul edip sadece hayatın döngüsüne kendisini bırakmaktır.

Absürt Tiyatro, antik dönemi Sisifos’tan başka Apollon ve Dionysos karşı durması olarak da yeniden yorumladı. Savaş dönemine kadar insan, aklı sayesinde keşifler yaptı. Hayatı rasyonelleştirdi ve kültürü hayatlarının merkezine koydu. Savaşın patlak vermesi ile birlikte insanlar kendi yarattıklarının kurbanı olmaya başladılar ve yazarlar aklın eleştirisi tarafından konu edildi. Eski yunanda Apollon aklın temsilcisi, Dionysos ise kaosu temsilcisi idi. Şekilcilik Apollon’la bağdaştırılıyordu ve klasik çağdan beridir süre gelen apollonik hayat aklın artık bir fayda etmediğini gösterdi. Dionizyak hayat ise apollonik olanı bastırdığını gün yüzüne çıkardı. İnsanların duygularını saklayarak aklını öne çıkarması ve bu sayede de aklın kurbanına dönüşmesi Absürt Tiyatro metinlerinde konu edildi.

İnsan toplumun bir parçasıdır. Modern dönemde insan hayatını devam ettirmesi için yalnız değildir. Etrafında insanlar vardır ve insanlarla birlikte olduktan sonra hayatı anlam kazanmaktadır. İnsanlarla birlikte olmak ise hem insanın kendisine hem de etrafında olanlara hayata dair sorumluluklar yükledi. Modern insanın artık hayatını sürdürebilmesi için işe ihtiyacı vardı. İş ise insana artık yeni bir kimlik

kazandırdı. İş yerindeki insan işten sonraki insan ile aynı değildi. Kimlik sorunu ise insanın yabancılaşma evresinin başlangıcında duruyor. İdeolojik kimliklerin dayatılması insanların artık kendileri olmalarını istememektedir. Onlara verilen belirli roller yerine getirilmektedir ve bu sayede de insanlar gitgide yaşanılan toplumda kendilerini yabancılaşmış bulurlar. Hannah Arendt uzaya doğru insanın keşifler yapması onların yabancılaşmasının ilk noktasını oluşturur demiştir. Yaşanan dönemde insan artık yaşadığı yere ve kendisine yabancılaşarak uzaklaşmaktadır.

Absürt Tiyatro'nun ortaya çıkmasına ön ayak olan Bertolt Brecht tiyatrosu ve Antonin Artaud'un vahşet tiyatrosudur. Brecht dönemin siyasi koşullarını oyunlarında eleştirmiştir ve tiyatro için yabancılaştırma kavramını ortaya atmıştır. Bertolt Brecht tiyatrosunda savaş döneminde insanların maruz kaldığı zorlukları göstermiştir. Antonin Artaud ise tiyatrosunda vahşetin boyutlarını işlemiştir. İki yazarın da oyunları Absürt Tiyatro'nun gelişiminde önemli yere sahiptir. Martin Esslin, Absürt Tiyatro'nun ortaya çıktığı zamanı ve ilk oyunun gösteriminin oyuncular üzerinde bıraktığı inanılmaz etkiye vurgu yapar. Esslin, Beckett'in *Godot'yu Beklerken* oyunun ilk gösteriminde hiç kimse gelmedi ve hiç kimse gitmedi şeklinde söyleyerek aslında yaşanan dönemin ne geçmiş ne de gelecekle bağlantılı olduğunu söylüyordu. Ne gelecek bir tanrı vardı ne de onu bekleyen insanlar.

Tanrının ölümü ile Nietzsche insanın düzenli hayattan düzensiz ve her şeyin içiçe geçtiği bir hayata girdiğine vurgu yapıyordu. İnsan artık modern döneme kadar inandığı tanrıyı kaybetmiştir. Böyle bir kayıp ise dünyanın evrenin merkezi olmadığı öğrenildiğinde yaşandı. Nietzsche'nin bengi dönüş diye adlandırdığı kavram ise burada tarihin tekerrür edilmesi ile bağlantılandı. Absürt Tiyatro metinlerinde antik çağda işlenen temel konuların tekrarı insana ait olanla ilintili olmasından kaynaklanıyordu. Aydınlanmanın insanı koşullandırdığı dünyada insan doğadan uzaklaştı ve kendi yarattığı kültürün kurbanı oldu.

Absürt Tiyatro oyunlarında yabancılaşma iki yolla incelendi. Bunlardan biri iletişim diğeri ise grotesktir. İnsanlar dil sayesinde konuşmayı ve birbirileri arasında olan iletişimi sağlamaktaydılar, ancak Absürt Tiyatro'da dilin kullanımı tamamen altüst edildi. Konuşulan dilin anlamdan yoksun olması dilin esas işlevini baltalamaktaydı. Grotesk olan şekilsiz, amorf ve genellikle çirkin olanla bağdaştırılır.

Çirkin olan ise tarih boyunca hep dışlandığı ve ötekileştirildiği için yabancı konumundadır.

İnsanlık durumu Absürt Tiyatro’da köklü değişikliğe maruz kaldı. İnsanlık durumu siyasi nitelik taşımaktaydı ve modern toplumda insan artık duyguları olan bireyden kimlikleri olan bireye geçti. Bu geçiş insanın bastırıldığı duyguları gün yüzüne çıkardı. Klasik çağ edebiyatına kadar olan edebi eserlerde karakterler dönemsel olan yaşantılardan soyutlanarak ele alınıyorlardı, ancak Aydınlanma sürecine girdikten sonra insanın bireyselliği ortadan kalktı ve toplumun bir parçası haline geldi. İyi ve kötü kavramları da bu doğrultuda ortak iyi ve kötü olarak tanımlandı. İnsanın siyasal hayvana dönüşümü başladı. Absürt Tiyatro ortaya çıkana kadar ona ön ayak olan birçok edebi akımlar, yaşanan dönem içerisindeki aksaklıkları eserlerinde işlediler. Absürt Tiyatro ile birlikte savaş sonrası insanların durumu işlendi.

Absürt Tiyatro’nun önde gelen yazarları arasında Beckett ve Ionesco vardır. İrlandalı yazar Beckett’in burada *Oyun Sonu* adlı oyunu iletişim ve grotesk açıdan incelendi. Yabancılaşma kavramı iki açıdan da oyundan örneklerle açıklandı. Beckett tiyatrosunun genelinde semboller ve diyaloglar yer almaktadır. Yazarın oyunlarında ikili hareket eden kahramanlar gözükmemektedir. Birbirlerinden hiçbir şekilde ayrılamazlar bu da insanın artık yalnız değil modernleştiğinin ancak modernleşme sürecinin de nasıl sancılı geçtiğinin (anlaşamamak gibi) göstergesidir. Absürt Tiyatro’nun diğer önde gelen yazarlarından biri de Ionesco olmuştur. Ionesco absürtlüğü daha çok sürreal yollarla oyunlarında işlemiştir. Yazarın kendi notlarından ve oyunları üzerine konuşmalarından yola çıkılarak edebiyatın aslında insani olanla ilintili olduğunu söylenilebilir. Yazar tiyatronun evrenselliğine vurgu yapmaktadır. Ionesco, Brecht tiyatrosunu siyasi niteliğine göre eleştirmektedir. Tiyatro oyunları antik çağda jestler, mimikler vasıtasıyla daha çok sergileniyordu. Klasik çağdan itibaren belirli olguların desteklenişi, ideolojinin tiyatro metinlerine yön vermesi ile tiyatro belli amaca hizmet etmeye başlamıştır. Ionesco da oyunlarında bunları eleştirmektedir. Oyunlarında kullandığı gerçeküstü öğelerle yazar aydınlanmayı eleştiriyor. Burada Ionesco’nun *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyunu hem iletişim hem de grotesk açıdan yabancılaşmaya nasıl sebep olduğu oyundan örneklerle verildi.

İkinci bölümde yabancılaşmanın iletişim yolu ile nasıl geliştiği incelendi. Absürt Tiyatro’nun önde gelen yazarlarından biri Beckett olmuştur. Yazar,

oyunlarında yabancılaşmayı genellikle dil vasıtasıyla vermiştir. İletişimin kopukluğu aracılığıyla Beckett yaşanan dönemde insanların kendilerine karşı nasıl yabancılaştıklarını göstermiştir. Yazarın *Oyun Sonu* adlı oyunu ele alınarak iletişimin kopukluğuyla yabancılaşmanın oluşması örneklendirilmiştir. Oyundaki karakterler konuşmanın artık iletişimi sağlamadığını ve konuşulan hiçbir konunun mantık düzleminde ilerlemediğini göstermiştir. Dilin artık iletişim aracı olmaktan çıkarak yabancılaşmayı getirdiği diğer örnek Romanyalı yazar Ionesco *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyununda vermiştir. Oyundaki karakterler kendilerini gerçek hayattan soyutladıkları için dışarıdan gelenlerle iletişime girmezler. Beckett'te iletişimde mantık zinciri koptuğu için oluşan iletişim bozukluğu Ionesco'da dönemin yaşanan olaylarına insanların yabancılaşması ile iletişim bozukluğu ortaya çıkmıştır.

Üçüncü bölümde yabancılaşmanın grotesk açıdan Ionesco ve Beckett'in oyunlarında nasıl işlendiği ele alınmıştır. Groteskin tanımı için Bakhtin'in kuramından yararlanıldı ve dönemin absürtlüğü, şekilsiz oluşu grotesk açıdan incelendi. Grotesk olan içerisinde çirkinliği de barındırdığı için yabancılaşmaya yol açıyordu. *Oyun Sonu*'nda karakterlerin deforme olmuş bedenleri onlar arasındaki yabancılaşmayı ortaya çıkartır. Ana karakter tekerlekli sandalyeye mahkûm olduğu için yardımcısı ile arasında uzaklaşma yaşıyordu. Ionesco'nun *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* oyununda bariz bir şekilde verilen evin içerisinde büyümekte olan beden vardır. Evdeki beden grotesk vücuda sahip olduğu için karakterler dış dünyadan kendilerini soyutlarlar ve bu soyutlanma yabancılaşmayı başlatmıştır. Ionesco belirli kimliklerin de yabancılaşmaya yol açtığını vurgulamıştır ve bu açıdan bakıldığında da postacı ve Amerikalı Er gibi karakterler de groteskin diğer şekil değiştirmiş halidir ve ana karakterler için tehlike oluşturmaktadırlar.

KAYNAKÇA

Abbagnano N. . “Existentialism Philosophy”, Encyclopedia Britannica, 26.07.1999, <https://www.britannica.com/topic/existentialism>, (26.12.2019).

Arendt, H. (1994). **İnsanlık Durumu**, çev. Bahadır Sina Şener. İstanbul: İletişim Yayınları.

Aristoteles. (1987). **Poetika**, çev. İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

Bakhtin, M. (2017). **Karnaval dan Romana**, çev. Cem Soydemir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Beckett, S. (2014). **Oyun Sonu**, çev. Genco Erkal. İstanbul: Mitos Boyut.

Beckett, S. Watt, çev. Uğur Ün, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2012.

“Bengi Dönüş”, Wikipedia, 09.05.2020. https://tr.wikipedia.org/wiki/Bengi_d%C3%B6n%C3%BC%C5%9F, (20.05.2020).

Bennet, Michael Y. **Reassessing The Theatre of The Absurd**, Palgrave Macmillan, United States, 2011.

Berenbaum, M. “Auschwitz Concentration Camp, Poland”, Encyclopedia Britannica, 23.03.1999, <https://www.britannica.com/place/Auschwitz>, (07.09.2019).

Bogaerts, J. (2018). Challenging the Absurd? Sartre’s Article on Kafka and the Fantastic. Sartre studies international, 24(1), ss 15-33.

Bordoni C. “Why The Concept Of Class Is An Invention Of The Modern Spirit ”, Social Europe, 08.01.2014, <https://www.socialeurope.eu/concept-of-class>, (25.11.2019).

Brockett Oscar G. ve Franklin J. Hildy, **History of the Theatre**, Tenth Edition, Pearson, USA, 2014.

Brown Jr, S. M. (1948). The Atheistic Existentialism of Jean-Paul Sartre. The Philosophical Review, 57(2), ss, 158-166.

Camus, Albert. **Sisifos Söyleni**, Can Sanat Yayınları, İstanbul, 2018.

Copp, Michael. **The Fourth Imagist. Selected Poems of F. S. Flint**, Dickinson University Press, Fairleigh, 2010.

Cornwell, Neil. **The Absurd in Literature**, Manchester University Press, Manchester, 2006.

Crystal D. ve Robins, Robert Henry. “Language”, Encyclopedia Britannica, 26.07.1999, <https://www.britannica.com/topic/language>, (21.10.2019).

Dewan, P. (2004). The house as setting, symbol, and structural motif in children's literature. Edwin Mellen Press.

Eagleton, T. (2000). **Postmodernizm Yanılsamaları**, çev. Mehmet Küçük. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Esslin, Martin. **Absurd Theatre**, Vintage Books, New York, 1980.

Galloway, D. D. **The Absurd Hero in American Fiction: Updike, Styron, Bellow, Salinger**. University of Texas Press, 2014.

Henderson, G. E. (2016). **Çirkinliğin Kültürel Tarihi**, çev. Ayşe Müge Çavdar. İstanbul: Sel Yayıncılık.

"Heteroglossia" *eNotes Editorial*, 31.12.2009, <https://www.enotes.com/homework-help/whats-meaning-heteroglossic-text-126637>, (17.02.2020).

Horkheimer, M. Adorno, T, **Dialectic of Enlightenment**, Stanford University Press, California, 2002.

Ionesco, E. (2013). **Toplu Oyunları, Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı, Ölüm Oyunları, Macbett**, çev. Hasan Anamur. İstanbul: Mitos Boyut.

Ionesco, E. (2020). **Notlar ve Karşı-notlar**, çev. Hanife Güven. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Ionesco, E. ve Pronko, L. C, **Discovering The Theatre**, The Tulane Drama Review, Vol. 4. No. 1, pp. 3-18.

Ionesco, E, & Pronko, L. C. (1963). Notes on my theatre. The Tulane Drama Review, 7(3), 127-159.

Ionesco, E. **Toplu Oyunları 2; Kel Şarkıcı, Ders**, çev. Hasan Anamur, Mitos Boyut, İstanbul, 1997.

Ionesco, E. **Toplu Oyunları 3; Kral Ölüyor, Gönüllü Katil, Ölüler Ülkesine Yolculuk**, çev. Lale Arslan, Marina Crespın, Şehsuvar Aktaş, Mitos Boyut, İstanbul, 1999.

Ionesco, E. **Toplu Oyunları 4; Gergedanlar, Bavıllu Adam, Şu Kahpe Dünya**, çev. Hasan Anamur, Lale Arslan, Hülya Yılmaz, Mitos Boyut, İstanbul.

Ionesco, E. **Toplu Oyunları 5; Alma Doğaçlaması, Yeni Kiracı, Görev Kurbanı**, çev. Sibel Argün, Pınar Güzelyürek, Emine G. Özön, Mitoş Boyut, İstanbul, 2006.

Lamont, R. & Ionesco, E. (1969). An Interview with Ionesco. The Massachusetts Review, 10(1), ss, 128-148.

Levi-Strauss, C. (2012). **Yapısal Antropoloji**, çev. Adnan Kahiloğulları. Ankara: İmge Yayınevi.

Literary Terms. (2015, June 1). Retrieved November 3, 2015, from <https://literaryterms.net/surrealism/>, (13.05.2020).

MasterClass, “What Is a Bildungsroman? Definition and Examples of Bildungsroman in Literature”, Masterclass, 02.07.2019, <https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-bildungsroman-definition-and-examples-of-bildungsroman-in-literature#what-is-a-bildungsroman>, (02.01.2020).

Nietzsche, F. (2002). **Tragedyanın Doğuşu**, Çev. I.Z. Eyüboğlu. İstanbul: Say Yayınları.

Nietzsche, F. (2011). **Böyle Söyledi Zerdüşt**, çev. Mustafa Tüzel. İstanbul: Türkiye İş Bankası.

Nutku, Özdemir. **Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro**, Özgür Yayınları, İstanbul, 2015.

Poetry, “Andre Breton”, Magazine, <https://www.poetryfoundation.org/poets/andre-breton>.

“Paroxysm”, Online Etymology Dictionary Homepage, <https://www.etymonline.com/word/paroxysm>, (11.01.2020).

Quayson, A. Samuel Beckett: Disability as Hermeneutical Impasse. *Aesthetic Nervousness: Disability and the Crisis of Representation*, ss, 54-85.

Stack, G. J. (1990). The Specter of the Absurd: Sources and Criticisms of Modern Nihilism. *Journal of the History of Philosophy*, 28(4), ss, 627-631.

Terlemez, Serpilekin Adeline. **Samuel Beckett'in Adlandırılmaz Tiyatrosu**, Epos Yayınları, Ankara, 2017.

The Editors of Encyclopaedia Britannica, Grotto, Encyclopædia Britannica, Encyclopedia Britannica, inc, 04.04.2018, <https://www.britannica.com/topic/grotto>, (03.01.2020).

The Editors of Encyclopaedia Britannica. "Dada Art Movement", Encyclopedia Britannica, 20.07.1998, <https://www.britannica.com/art/Dada>, (30.11.2019).

Wright, M. (2016). *The Lost Plays of Greek Tragedy (Volume 1): Neglected Authors (Vol. 1)*. Bloomsbury Publishing.

Yüksel, A. **Samuel Beckett Tiyatrosu**, Habitus Yayıncılık, İstanbul, 2012.