

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO
ANABİLİM DALI**

**VAROLUŞUN SAÇMALIĞI; BECKETT TİYATROSU VE BİR SAHNELEME DENEMESİ
OLARAK KRAPP'IN SON BANDI**

Yüksek Lisans Tezi

ARDA TUNASELİ

Ankara-2020

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO
ANABİLİM DALI**

**VAROLUŞUN SAÇMALIĞI; BECKETT TİYATROSU VE BİR SAHNELEME DENEMESİ
OLARAK KRAPP'IN SON BANDI**

Yüksek Lisans Tezi

ARDA TUNASELİ

Tez Danışmanı

Doç. Dr. ABDULKADİR ÇEVİK

Ankara-2020

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO
ANABİLİM DALI

ARDA TUNASELİ

VAROLUŞUN SAÇMALIĞI; BECKETT TİYATROSU VE BİR SAHNELEME DENEMESİ
OLARAK KRAPP'IN SON BANDI

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı

: Doç. Dr. ABDULKADİR ÇEVİK

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı

Prof. Dr. Türel EZİCİ

Doç. Dr. Abdulkadir ÇEVİK

Dr. Öğr. Üyesi Duygu Toksoy CEBER

Tez Sınavı Tarihi : 13.07.2020

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile, bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim.(...../...../2.....)

Tezi Hazırlayan Öğrencinin
Adı ve Soyadı

.....

İmzası

.....

TEŞEKKÜR NOTU

Bu çalışmanın tamamlanması konusunda öncelikle bana yardımcı olan tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Abdulkadir ÇEVİK hocama teşekkür ederek başlamak istiyorum. Okulumuzun geçtiği zor günlerde ciddi yükler üstlenmesine rağmen öğrencilerinin faydasını gözetmeye devam etmiştir. Lisans dönemimden itibaren bana emeği geçmiş tüm DTCTF Tiyatro bölümü hocalarına da teşekkür eder, en yakın zamanda görevlerinin başına dönmelerini dilerim. Marmaris – Ankara arası her hafta yapılan gidiş gelişler esnasında kahrımı çeken annem Sevgi Demirezer'e, Babam Tanju Demirezer'e, her türlü elektronik eşya desteğinden ve sadece varolmasından dolayı Barış Demirezer'e minnetimi ifade etmenin bir yolu yok zaten. Yine bu gidiş gelişler sırasında her vazgeçtiğim an beni cesaretlendiren ve akademik desteğini esirgemeyen yol arkadaşım Selma Tatar'ın da tezimi bitirebilmemde bana yardımcı çok büyük oldu, varlığı için bile minnet duyuyorum. İleride çok başarılı bir oyuncu olacağından emin olduğum, oyunumda hiçbir beklentisi olmadan büyük bir özveriyle oynayan kardeşim, arkadaşım Göktuğ Metin'e. Adeta ikinci danışmanım gibi her aşamada bana yardımcı olan sınıf arkadaşım Ezgi Metin Başat'a, yine ikinci danışmanım gibi her aşamada bana yardımcı olan canım oda arkadaşım Hande Akyurt Kurnaz'a ve klavye yabancılığımı derman olarak yazma sürecimi asiste eden öğrencim Ahmet Sarısoy'a teşekkür ediyor, bu tezi zor şartlarda tiyatro eğitimi vermeye çalışan tüm hocalarıma ithaf ediyorum.

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	1
1. ABSÜRDE GİDEN YOLDA DÜŞÜNSEL İZLEK	5
2. ABSÜRD TİYATRO	18
2.1. Absürd Tiyatroyu Etkileyen Yazarlar ve Temsil Biçimleri	19
2.2. Absürd Tiyatro Düşüncesi	25
2.3. Önde Gelen Absürd Oyun Yazarları	28
3. BECKETT TİYATROSU	32
3.1. Yaşamı ve Yazın Süreci	32
3.2. Tiyatro Anlayışı	36
3.2.1. İçerik	38
3.2.2. Dil	44
3.2.3. Hareket	47
3.2.4. Beckett Yazınında Zaman, Geçmiş ve Bellek	50
3.2.5. İroni	55
3.2.6. Sessizlik	58
4. KRAPP'IN SON BANDI OYUNUNUN YAPISAL OLARAK ÇÖZÜMLENMESİ	59
4.1. Oyunun Konusu	59
4.2. Form	59
4.3. Zaman	59
4.4. Uzam	59
4.5. Karakter	59
4.6. Metnin İçerdiği Öğeler	60
4.7. Anlambirimler	65
5. OYUNUN SAHNELENMESİ	68
5.1. Metin Üzerinde Çalışma	68
5.2. Prova Süreci	69
5.3. Dekor Planı	71
5.4. Işık Planı	72
5.5. Kullanılan Dekor ve Aksesuarlar	72

5.6. Kostümler	73
5.7. Ses ve Efektler	75
SONUÇ	76
KAYNAKÇA	81
EK1. KRAPP'IN SON BANDI OYUN METNİ	85
EK2. KRAPP'IN SON BANDI OYUNUNUN UYGULAMA VİDEOSU	
ÖZET	93
ABSTRACT	94



GİRİŞ

Neredeyse insanlık tarihi ile yaşıt olduğu düşünölen tiyatro varolduđu çağdan günümüze kadar pek çok değışime uğramıştır. Gerek öz gerekse biçim olarak dönemden döneme değışen tiyatro uygulamaları çağımızda farklı bir yola girmiş ve bu doğrultuda dönüşmeye devam etmektedir. 20.yy.'ın önemli yol kavşaklarından sayılan absürd tiyatro, bu dönüşümün mihenk taşlarından biridir. Ülkemiz tiyatrosunun gelenekleri ve seyircinin yapısı itibarıyla, absürd oyunları sahnelemek ve seyirci olarak içinde bulunabilmek oldukça sorunludur. Metinlerin hem sahneleyici tarafından hem de seyirci tarafından doğru alımlanabilmesi, felsefi ve teatral bir birikimi ön koşul olarak belirler. Absürd bir oyunun sahnelenme sürecinde önce tarihsel çerçevenin, felsefi ve sosyolojik altyapının iyi anlaşılması, akımı hazırlayan öncül tiyatro akımlarının ve yazarların tanınması, absürd yazarların yöntemlerinin keşfedilmesi, tezin nihai ulaşacağı nokta olarak seçilen Beckett'in; Krapp'ın Son Bandı adlı oyununun doğru sahnelenebilmesi için Beckett'in tiyatro anlayışının ve Krapp'ın Son Bandı oyun metninin doğru çözümlenmesi gerekmektedir. Benim de bu tez konusunu seçme nedenim yıllardır anlamakta zorlandığım absürd tiyatroyu daha iyi anlamak ve bir sahneleyici olarak Beckett'i daha doğru deneyimleyebilme arzusudur. Ülkemizde hem geleneksel tiyatrodan gelen açık biçime dair bir aşinalık hem de Cumhuriyet döneminin seçimi olan gerçekçi tiyatroya dair yoğun bir alışkanlık vardır. Ülkemizde absürd tiyatronun ilk keşfedildiği yıllarda Avrupa'da absürd tiyatroyu besleyen süreçlerden geçmeyen ülkemiz yönetmenleri, akımı yabancı kitaplardan veya uluslararası gösterimlerden anlamaya çalışarak ya da oyun metinlerini okuyup hayal güçlerini kullanarak el yordamıyla sahnelemeye çalışmış, bunun sonucunda da çok iyi örnekleri sergilenemeyen yeni bir tiyatro yapısı ortaya koymuşlardır. Uzun ve boş bakışların, gereksiz sessizliklerin, yersiz groteskin absürd zannedildiği bu uygulamalar, seyircinin de absürd tiyatroya karşı bir ön yargı geliştirmesine sebep olmuştur. Sonrasında tiyatro teorisyenlerinin yaptığı çeviriler ve bireysel çalışmalar sonucunda yöntemsel ve felsefi olarak daha iyi anlaşılmaya başlanan absürd akımın bu defa da iki farklı tarafı ortaya çıkar. Bir tarafı metni ve biçimini doğru çözümlleyen yönetmen, diğer tarafı da alımlaması gereken her şeyi oyunun vermesine alışmış, tembelleşmiş seyirci. Oysaki Absürd oyunların temsilinin tamamlanabilmesi için seyircisinin zihnine ihtiyaç duymaktadır. Teorisyenler tarafından yoğun biçimde üzerinde durulan Beckett tiyatrosunun, hem sahneleyiciler hem de seyirciler tarafından aynı oranda anlaşılabilmesi ve tamamlanmış bir bütün oluşabilmesi için absürd üzerine çalışmaların yaygınlaşması gerekmektedir.

Beckett Absürd tiyatronun ilk akla gelen temsilcileri arasındadır, üslup ve uygulama biçimiyle absürd tiyatroyu bir adım öne taşımıştır. Onun eserlerinde Absürd tiyatronun bir başka önde gelen ismi olan Ionesco'nun "yazın kurallarını yıkma tekniği" ve oyunlarında "yabacılaştırma tekniği" olarak adlandırdığı yeni yazım biçimiyle 20.yy. a yeni bir soluk getiren Brecht'in epik tiyatrosu başarılı bir biçimde bir araya gelmiş ve daha da ileri taşınarak absürd tiyatroyu tamamlamıştır.

Beckett kendisinden önce gelen ve Absürd akımın öncülleri kabul edilen tiyatro çalışmalarının uygulama anlamında tıkanmışlıklarını aşarak o güne kadar fikri olarak alt yapısı oluşturulmuş ve ulaşılacak istenen nokta olarak tanımlanan esere Godot'yu Beklerken ile ulaşmayı başarır. Devamında gelecek oyunlarında parçalanmış benlik, imgesel doku, anti kahraman anlayışı ve daha pek çok özelliği ile Absürd tiyatroyu yeniden biçimlendirir ve günümüze kadar taşır.

Bütün bu özellikleri nedeniyle kendisinden önce absürd çalışmalar olmasına rağmen Beckett'e neden absürd tiyatronun öncüsü dendiğini anlamak hiç de zor değildir. Beckett'e göre hayat anlamsızdır, insan yalnızlıktan kaçamaz ve ölüme yazgılıdır. Bireyin daha yükseklerle ulaşmak için yaptığı her hamle yenilgiyle sonuçlanacaktır. Beckett izleyicisinin öncelikle bu gerçeklikle yüzleşmesini ister.

Yazarlık anlayışı hayatında yaşadığı süreçlerden fazlasıyla etkilenmiştir, yazdığı oyunların kahramanları hayatının son dönemlerine doğru iyice değişir-dönüşür. Beckett'in son döneminde oyun kişileri bedeni ya da sesi olmayan, bilincinin sesiyle seslenen, sahne dışından yönetilen, savunmasız, kısıtlanmış, yaşlı ya da tamamen eylemden mahrum bırakılmış kişilerdir. Bu yazarlık anlayışı tiyatro tarihinde teatrallık diye tabir edilen kavramın tekrar gözden geçirilmesine neden olur.

Krapp'ın Son Bandı oyunu da Beckett'in üçüncü dönem oyunlarından. İngilizce olarak yazılan ve ilk kez 3 Ekim 1958'de Londra'daki Royal Court Theatre'da sahnelenen Krapp'ın Son Bandı, görsel ve işitsel imgelerin hemen hemen aynı oranda kullanıldığı bir oyundur. Şöyle ki oyunun yarısı, kullandığı sözcükler on cümleyi geçmeyen oyunun sessiz kişinin eylemleri, diğer yarısı da kişinin geçmiş yıllarında kaydettiği ses bantlarından dinlettiği seslerden oluşur. Tek başına yaşayan yaşlı bir adamın sürdüğü ve içinde sadece birkaç bedensel eylemin kaldığı -ki bu eylemler törensileştirilmek suretiyle vurgulanmaktadır bir yaşamın görsel boyutu sunulur önce izleyiciye. Krapp muz yer, arada bir içeri girip içki içer, 'in' olarak tanımladığı odasında tur atar. Söylediğine göre arada bir evine gelen yaşlı bir hayat kadınıyla yatar. Ancak Krapp'ın yaşam serüvenine ilişkin bir belleği yoktur ve hiçbir şeyi hatırlamaz. Onun geçmişiyle tek bağı kutulara yerleştirmiş olduğu onlarca banttır.

Tek perdelik bir oyun olan Krapp'ın Son Bandı'nda kişiliğin geçiciliğini vurgulamak için kayıt aracından yararlanılmıştır. Sahnede tüm yaşanmışlıklarını ve izlenimlerini her yıl kasete kaydetmiş yaşlı bir adam belirir. Her doğum gününde olduğu gibi, o gün de sesini kasete alarak geride bıraktığı yılı anlatacaktır. Ama kaydetmeden önce geçmiş yıllarda kaydettiği kasetleri çıkarıp dinlemeye başlar. Pantomimle başlayan ve uzun uzun muz yeme sahnesiyle süren oyunda, bu adamın yaşamında kalan tek şeyin yemek yemek olduğu anlaşılır. Krapp yaşamının sonuna doğru geçmişiyle hesaplaşmak adına kendi sesinden yaşamını dinler. Neredeyse her bantta bir önceki bantta dinlediği şeyleri küçümsemekte ve yargılamaktadır; oysa artık o ses ona yabancıdır, hatta eskiden kullandığı kimi sözcükler için sözlüğe bakmaya bile gereksinim duyar. Her bantta anlatılan benlik bir öncekine tamamen yabancılaşmıştır. Başka bir deyişle, geçmiş yıllarda yansıyan 'Krapp kimliği' süreklilik taşımaz ve bu biçimde Beckett, benliğin geçiciliğine ilişkin düşüncesini sahneye taşımış olur. Bu oyunuyla Beckett, kaydedilmiş yıllık dökümlerle benliğin sürekli değişmeye çalışan; ama başarılı olamayan kimliğinin grafiksel bir anlatım yolunu bulmuştur. Bu sayede zamanın herhangi bir anındaki benlik daha sonraki haliyle karşılaştırıldığında eski haline tamamen yabancılaşmış olarak ortaya çıkar. Bu oyunda da Beckett'in anlatmak istediği, salt bir öz yaşamdan öte, insanın geçicilik ve süreksizlik deneyimini; zaman içinde oluşan sürekli yenilenme ve yıkım süresinde kendi benliğinin ayrımına varmasının trajik zorluğudur; çünkü ihtiyar geçmişindeki düşlerine kahkahalarla güldükten sonra -çünkü geçen zaman ona, aslında hiçbir şeyin değişmediğini her şeyin aynı kaldığını göstermiştir- teybe boş bir bant koyup yeniden konuşmaya başlar. Şimdi de tüm geçmişiyle alay eder Krapp. Bu aptallık döneminin sona erdiğini söyleyerek şükreder Tanrı'ya. Bu son kayıt sürekli bir yerinde saymanın kanıtıdır. Zaten yıllardır yaptığı da geçmişiyle alay etmek değil midir? Tek farklılık ise artık geleceğe dair düş kuramayacak kadar ömrünün sonuna yaklaşmış olmasıdır. Beckett'in Krapp'ın Son Bandı adlı oyununda Krapp sesine, bedenine, kimliğine ve çevresine tamamıyla yabancılaşır. Geçmişin gelecekle ilgili hayalleriyle ve o hayallerin halihazırda sahnede olan sonucuyla başbaşa kalır.

Bu oyunda zaman kavramını Beckett, yaşlı bir adamın yaşamla olan ilişkisi üzerinden sahneye taşır. Krapp geçmiş ve geleceğinin olmamasının sebebinin 'bugün' ünün olmamasından kaynaklandığını ayırdına varmayacaktır. Hep geleceğin peşinden koştuğu için yaşamı büyük bir boşluk ve karanlık içinde geçmiştir. Dönüp bu karanlığa baktığında -ki bakmakla kalmayıp bantları dinlediğinde- ise trajik bir alaydan ve değişim için yeni kararlar almaktan başka bir şey yapmadığı ortaya çıkar. Kısacası yaşlı adam, boş yaşamının anlamsızlığının ayırdına sadece geriye dönüp baktığında varabiliyor ve

durumunu deęiřtirmek iin srekli yeni kararlar alıyor. Bylece de gemiř ve gelecek arasında srekli bir devinim gerekleřtirerek yařadığı anın bilincinden uzak kalıyor. Bu bilin soyut bir dzlemde geliřtiğinden hibir deęiřiklik yapmadan kendi yařamına yabancılığını srdrmekle kalıyor.

20.yzyılın ikinci yarısında Avrupa yazınında yeni bir tiyatro tr olarak karřımıza ıkan Absrd Tiyatro, endstri ağının ortak sorunlarını toplumsal baėlamdan ziyade kiřiřelliėe kamayan znel bir zeminde ortaya koyar. Gereki tiyatronun yařam gereğini sunma iddiası Absrd tiyatrodaki farklı ele alınır, gerek mevcut haliyle deėil de bozularak, irkinleřtirilerek gzler nne serilir.

Beckett, oyunlarında, 20. yy. insanının iinde bulunduėu durumu; yalnızlařma, iletiřimsizlik, yabancılařma gibi konuları oyunlarında grsel geleri n plana ıkararak arpıcı bir biimde iřlemiřtir. Bunun yanısıra insanın zaman karřısındaki aresizliğini ve edilgenliğini de oyunlarında en etkili biimde konu edinen oyun yazarlarından biridir. Beckett, insan uygarlığının ortaya koyduėu tm geliřime karřın zamanı kontrol edememesi ve bu durumla yzleřmemek iin ondan kama biimlerini de sahnede somutlamanın etkin rneklerini vermiřtir. Yazarın oyunlarında kullandığı konuları ve evrene dair meseleleri incelemek, absrd tiyatroyu daha iyi anlamak ve felsefi istemi sahnede somutlama zerine denemeler yapmak Trk tiyatrosunun geliřimi aısından nem arz etmektedir.

Tezin yazımında temel ama Krapp'ın Son Bandı oyununu kendi iinde tutarlı ve Beckett'in tiyatro anlayışına uygun bir biimde sahneleyebilmektir. Bunun iin ncelikle Modernizm, Avangartlar ve Postmodernizm incelenerek, Avrupa sanatında ve sosyolojisinde nelerin deėiřtiğine, dnemin felsefi yapısına bakılacak. Sonrasında Tarihsel olarak gemiřte kalan ancak oyunlarında kullandıkları bazı yapısal zelliklerle absrd tiyatroya nclk eden tiyatro adamları incelenecektir. Varoluřuluėu ele alarak absrdn temel felsefi yapısı arařtırılacak, sonrasında absrd yazarlar ve nihayetinde Beckett ayrıntılı olarak incelenecektir. Son olarak da tm bu bilgiler ışığında Krapp'ın Son Bandı oyunu alıřılıp, seyircinin beėenisine sunulacaktır.

1. ABSÜRD'E GİDEN YOLDA DÜŞÜNSEL İZLEK

Tarihi izleğe bakıldığında Modern çağlar olarak nitelendirilen dönemlerin Ortaçağ'ın bitişinden itibaren başladığı görülmektedir. Ortaçağ'ı bitiren etkenler, yani Rönesans, Aydınlanma, Kapitalizm, Burjuva sınıfının doğuşu, Sanayileşme gibi toplumsal hareketler Modern'in doğuşuna zemin hazırlar. Ortaçağ'daki din adamlarının elindeki mutlak gücün zayıflamasının ardından kendini merkeze alan "İnsan" Aydınlanma hareketleri; özgür birey, akıl ön plana çıkartılması, bir birey olarak insanın değeri, sekülerizm, demokrasi, fırsat eşitliği, evrensel hukuk, bilimsel düşünce gibi kavramlar üretmiş, bu kavramlar aynı zamanda Modernite fikrinin arka planını oluşturmuştur.

Modernlik, en geniş anlamıyla, kendisini tarihsel olarak öne sürdüğü şekliyle, (1) kapitalist uygarlığın nesneleşmiş, toplumsal olarak ölçülebilir zamanına (az çok değerli bir mal olan, piyasada alınıp satılan bir mal olan zaman) ve (2) kişisel, öznel, imgesel *duree*' ye (süre) yani "benlik" in açılmasıyla yaratılan özel zamana karşılık gelen değerler kümesi arasındaki uzlaşmaz karşıtlıkta yansımaları bulur. Daha sonra zaman ve benlik'in özdeşleşmesi modernist kültürün temelini oluşturur. (Calinescu 2013: 13)

Dinin güç kaybetmesinin ardından dünyayı algılama biçimi de kaçınılmaz olarak değişir. Ortaçağ'da dünya, insanların tanrı tarafından kendilerine verilen rolleri çaresizce oynadıkları bir sahne olarak görülüyordu. Oysa kapitalizm pek çok dinamiğin yerinden oynamasına neden olmuştur. Zaman, alınıp satılabilen bir olguya dönüşmüş, dolayısıyla teolojik zaman yerini pratik zamana bırakmıştır. Hareketin, üretmenin, değişimin değerliliğini önceleyen bir farkındalık oluşur.

Sanat eleştirmeni Clement Greenberg'e göre; modern anlayışın özünde, bir türün kendine dair özelliklerini yine kendisini eleştirmesi için kullanması yatar. (Fracina ve Harrison 1982: 5). Bu düşünce yapısı her sanat akımının kendi hudutlarını tanımlama çabasına girmesine neden olur. Gerçekçi tiyatro gerçeği gösterebilmek için sanatı gizlemeye çalışıyordu, bunu yaparken yine sanatı kullanmak zorundaydı. Modernist tiyatro ise dikkatleri sanata çekebilmek amacıyla sanatı kullandı (Fracina ve Harrison 1982: 6) der Greenberg. Dolayısıyla sanatçılar yanılsamacılığın sınırlarından kurtularak kendilerine özgü estetik bakışlar geliştirmeye başlamıştır. Bunun sonucu olarak da her bir sanatçı kendi gerçeğini şekillendirmiş, sanatçının özgünlüğü dâhilinde farklı bir görünüş kazanmıştır. Modern sanatçının amacı var olanı sorgulamak ve kendi gerçekliğini yaratmak gibi görülür. Ekmen'e göre *modernizmin gelişimi üç aşamada* incelenebilir:

Bu aşamalardan ilki romantizm'den esinlenen, güzelliği önceleyip ona ulaşma yollarını arayan ve güzelliğe ulaştıkları ölçüde kendilerini geçmişe göre üstün sayan modernlerin uygulamalarıdır. İkincisi burjuva sınıfının yükselişinden sonra dünyaya hâkim olan kapitalizm; bilimde, teknolojiye ve ekonomide dünyayı geliştirirken. Kaçınılmaz bir faydacılığın ürünü olarak, zamanı satılabilen bir metaya çevirir. Bir yandan özgürlük ve hümanizm söylemleriyle umut aşılarken bir yandan da sürekli çalışmayı teşvik ederek bireyi köle haline getirmeye çalışan bir modernizm ortaya çıkar. Burjuva sanat anlayışına tepki olarak ortaya çıkan ve avangarda evrilen modernizm anlayışı da üçüncüsüdür. (Ekmen 2016: 8).

1848 yılının Haziran ayında başlangıçta monarşiye karşı birlikte mücadele eden burjuva ve işçi sınıfı karşı karşıya gelir ve bu karşılaşma, işçi sınıfını olumsuz etkiler. İşçi sınıfının maruz kaldığı bu yıkım aynı zamanda eşitlikçi bir toplum yapısının hayallerinin de sınıf savaşları nedeniyle yıkılmasına neden olur. Bu büyük travma, sanat ve edebiyatın kendisini popüler kültürden, çağın ahlak söyleminden, bilim ve siyaset söylemlerinden hatta kendi geleneğinden dahi uzaklaştırmasına sebep olur. Hatta uzaklaşmakla kalmayıp, tüm bu burjuva değerlerine düşman olur. Sanayinin getirdiği Yeni şehir hayatının çirkinliği üzerinden kendisine yeni bir estetik inşa eder. Mevcut tüm dogmaları yok sayarken bir yandan da öncülük gibi misyonlara itiraz eder. İlerlemenin karşısına primitif olanı koyar. Sanat artık daha önce düşünüldüğü üzere tanrıyı, doğayı, gerçekliği hatta sanatçısını bile temsil etmez. Tek işaret ettiği kendisidir, biçim aynı zamanda sanatın içeriğine dönüşmüştür. (Bürger 2014: 12-13).

Modernizm insan türünü tarih sahnesinde ulaşacağını düşündüğü zirveye çıkaramamış ve bir hayal kırıklığına sebep olmuştur. Sanatın yolculuğunda dönüştürücü bir etki yaratmış, kendinden sonra gelecek akımlara zemin hazırlamıştır. Sanatın sadece sanat için yapılması gerektiği düşüncesi üzerinde durmuş ve güzeli yeniden tanımlamıştır. Sanatın kendine karşı aldığı eleştirel tavır ilerleyen dönemde avangard akımların doğmasına neden olacaktır.

Fransızca'da öncü birlik anlamına gelen ve kökeni Rönesans'a kadar uzanan askeri bir terim olan "avangard" Fransız İhtilali sonrası 1830'lu yıllarda önce siyaset diline girmiş ve köklü dönüşümleri, özgürlükçü hareketleri, devrimci tutumu ifade etmek için kullanılmaya başlanmıştır. Fransız sosyalizminin kurucusu olarak bilinen Claude Henri de Saint Simon ile avangard terimi sanat alanı için de kullanılmaya başlanır. Saint Simon sanatçıya "avangard" bir rol verir ve sanatçıyı toplumun öncüsü olarak nitelendirir. (Ekmen 2016: 10)

1830 lu yıllarda sanatçılar kendilerine biçilen öncü rolünden kaçınılmaz bir biçimde popülere doğru evrilmeye başlar. Avangardı ortaya çıkaranın ona isyankâr ruhu katanın da bu özerkleşme olduğu ortadadır. Sanat yaşamla bağlarını kopardığı bir döneme

girmiştir. Kant, *Yargı Gücünün Eleştirisi* kitabında Sanatın herhangi bir çıkar ya da yarar gözetmekten kaçınması gerektiğini savunur, ona göre sanatın asla böyle bir beklentisi olmamalıdır. Beklentide olan sanatın, çıkar üzerine kurulu olan sanayi üretimine dönüşeceğini savunur. Kendinden başka beklentisi olmaması gereken sanat, ancak böylelikle endüstriyel kapitalizmden kendisini koruyabilir. (aktaran Artun: 2006) Özerkleşmenin en üst noktaya ulaştığı 20. Yüzyılın ilk yarısında sanatın hayattan kopuşunun derinleşmesi sonucu içerik hemen hemen tamamen biçime dönüşmüş, toplum ve hayatı temsil etmek yerine sanat kendini temsil etme noktasına gelmiştir. Bu saldırıların buluştuğu ortak alan ise avangard akımdır ve avangard, bu formlara bir saldırı olarak ortaya çıkar. Var olan tüm sanat kurumlarını, yaşamı sanata yasakladığı için yıkmayı amaçlar.

Sanatçılar çeşitli biçimlerde deneysel çalışmalar yapmıştır. Dramatik yapının enerjisi fiziksel olandan, psişik ve tinsel olana kayar. Dekorlar, karakterler ve olaylar zihinsel durumlara evrilerek eylemin yerini alır. Avangard sanatçılar tiyatro metninde sözcüğün anlamı yerine, sözün söyleniş biçimleri, vurgular, farklı ses perdelerini kullanarak farklı anlam düzeyleri oluşturmaya çalıştılar. Gerçekçi dekorlar yerine oyun kişilerinin iç dünyalarını yansıtan böylece seyircinin hayâl gücüne ulaşmayı amaçlayan düşsel sahne tasarımları yaptılar.

Bürger, sanat ile yaşamın kopuşunu bir sorun olarak görür ve bunun tekrar kurulması gereken bir bağ olduğunu savunur. Fakat bu bağ Modern ve öncesinde var olan çıkara dayalı siyasal ve dönemin ruhuna göre dönüşen ahlaki bir bağ değildir. Herhangi bir sınırlamaya tabii olmadan kurulacak organik bir bağdır. Avangard sanatın görevi yaşamla organik bir bağ kurmak, kendilerinden önce gelen sanatı ve gelenekleri tümüyle reddetmektir.

James McFarlane, “Modernizm ve Zihin” başlıklı makalesinde modernizmin ilk duyurularından biri olarak, Strindberg’in 1888’de yazdığı *Matmazel Julie*’nin önsözünde dile getirilen parçalanmışlığı “*insan mizacının çeşitli kalıplara göre aktarılan doğalcı ayrıntı dökümleriyle ifade edilmesi imkansız, yakalandığı anda kaçan, bilinmezliklerle dolu, çok yönlü, şaşırtıcı, karmaşık, sadeleştirilemez bir şey olduğu saptaması*” (Batur 2007: 217) olarak değerlendirir.

20. yüzyılın ilk çeyreğinde Avangard akımlar bir yandan birbirlerine karşı çıkarken bir yandan da birbirlerinden beslenecek ve yeni arayışlara girişeceklerdir. Örneğin sahne üzerinde nesnel bir gerçeklik yaratmak yerine, bireyin iç dünyasını soyutlayarak yaratılan yeni bir “estetik soyutlama” tekniği kullanan Dışavurumcular, Strindberg’in parçalılık dramaturgisini metod olarak kullanacak ve bunu sadece karakterde değil, sahneleme

yöntemi olarak da kullanma yoluna gidecektir. Bu parçalılık daha sonra Beckett dramaturgisinin de ana unsuru haline gelecektir. (Bilgili 2013 : 30)

Avangard sanatçılar gerçeğin bütün olarak değil, aslında parçaların gerçekliğinden oluştuğunu düşünürler. Bu nedenle gerçeğin yanılsamasını kurarak yaşamı ifade etmeyi reddederler. Avangard sanat eserlerinde yaşamın yapısının bir bütün olarak ele alınmasındansa bütünden sökülen parçaların ayrı ayrı ele alınması sonucunda eser gündelik olandan ayrılır.

Fragmantasyon (parçalılık) 20. Yüzyılın dramatik metinlerinde kullanılmaya devam edecek bir yöntem olarak varlığını sürdürecektir. Parçalı metin yaratmayı tercih eden yazarlar, anlamın tamamlanmamış olmasına çalışırlar. Çizgisel dramatik yapı parçalanırken, dilde, zamanda, uzamda ve karakterde de parçalanma yaşanır. Düzensizliği eserlerine taşımak isteyen yazarlar, çok sesli metinler ortaya koyarak metinde boşluklar yaratmak ve bu boşluklarda alımlayıcının kendi akıl yürütmesini devreye sokarak yaratım sürecine katılımını sağlamayı amaç edinirler. Avangard teorisinin ilerlediği damarda yer alan sanatçılar seyirci ve sahnede olan arasındaki ilişkiyi kuvvetlendirmenin yollarını arar. Söz konusu kuramı biçimlendiren fikir ise bugüne kadar kabul edilmiş ifade biçimlerinden daha gerçek bir ifade biçiminin bulunabileceğidir. Bunu sağlayabilmek için sahnede ritim, ritüeller, ses kullanımı, tekrarların anlatımda önemi araştırılırken bir yandan da ritüel, ilkel ve kutsal olanla yeniden bağ kurularak farklı bir iletişim biçimi geliştirilemeye çalışılmıştır. Innes, avangard tiyatrodaki bu yönelimi “...düşsel durumların ya da ruhun içgüdüsel ve bilinçaltı düzeylerinin açığa çıkartılması ve tiyatroyu ritüelle deneylere girişmeye ve gösterimin ritüelistik altyapısını araştırmaya yönelten, mit ve büyü üzerine yarı-dinsel bir odaklanma” (Innes 2010: 16), biçiminde ifade etmiştir.

Seyirciyi yaratım sürecine dahil etmek ve onu oyunun bir parçası haline getirmek için avangard sanatçılar farklı yöntemler denemiştir. Sahne üzerinde yaratılan durumlar, gerçek durum ve durum karşısında verilen tepkilerden uzak ve beklenmedik olmalıdır. Seyirci kendisine sunulanlarla gerçeklik arasındaki bağı kurmakta zorlandığında, nedensönuç ilişkisini kuramadığı durumlarla karşı karşıya kaldığında izlediği ya da okuduğu eserle ilgili fikir yürütebilme şansı olur, bu da tek bir anlam üretilebilen kısıtlı sanat eserleri yerine daha zengin sanat eserlerinin üretilebildiği anlamına gelir.

Dadacıların, *Happening* adı verilen denemelerinde seyircide şok etkisi yaratmak istemesi, bunun yanında sürekliliği olan mekansallaştırmanın reddedilmesi, avangard sanatı örnekleyen türlerdir. Bu örnekleri biraz daha genişletmek mümkündür. Dışavurumcuların ve sürrealistlerin mekansallaştırmaya karşı çıkarak, bunu kırabilmek için düşsel mekanlar yaratması, seyirciyi beklenmedik olanla karşı karşıya bırakmaya

çalışması, fütüristlerin seyirciyi kışkırtıcı gösterilerinde mekânı hızı ve hareketi temsil edecek şekilde biçimlendirmeye çalışmaları, Bauhaus tiyatro çalışmalarında seyir yerinin yeniden tanımlanması, absürd tiyatrodaki mekânın ve uzamın yeniden tanımlanması, bu çabaların birer örneğidir. (Bilgil 2013: 31)

Dışavurumcular ise fiziksel olanın temsiline sınırlı ifadesini reddederler ve herhangi bir sürecin nesnel gerçeklik ile seyirciye deneyimletilmesinin olanaklı olmadığını savunurlar. Sahnenin saydam bir iletken olduğunu kabul eder, asıl gerçekliğin ve sürecin sahne üzerinde değil, seyircinin imgeleminde bir araya gelip bir bütün ortaya koyabileceğine inanırlar ve bu şekilde zihin tiyatrosu kavramını ortaya atarlar. Gerçeğin tezahürünü seyircinin imgeleminde oluşturmayı amaçladıkları için diyaloglar karmaşık çatışmalar içermez. Konuşma dilinin ve diyalogların akışı güncel olandan, toplumsal olarak benimsenmiş olandan farklıdır. Diyaloglara verilen önem ikinci sıraya düşmüş ve sözcükler önemini yitirmiştir. Tıpkı Samuel Beckett'in de metinlerinde yakalamak istediği gibi diyaloga verilen rol küçülmüş ve ifade eslerle, vurgularla, simgelerle güçlendirilmiştir. Bu metinler için önemli olan onların kasıtlı olarak tamamlanmamış metinler olarak kabul edilmesi ve ona göre değerlendirilmeye ve sahne üzerine konmaya çalışılmasıdır. (Ekmen 2016: 23-24)

Dilde yapılan deneysel çalışmalar en büyük aşamasını Dadaizm ile kaydetmiştir, her şeye karşı olarak ortaya çıkan Dadaizm tüm otoritelere karşı çıkıyor, tabu olarak görülen tüm değerleri kökünden sarsıp gülünç duruma düşürerek bir bilinç yaratmaya çalışıyordu, estetiğe karşı çıkarak sanata eleştirel bir gözle bakıyordu. (Ekmen 2016: 20)

Baudrillard, alımlayıcının öznel düşüncelerini oluşturmasına izin vermeyen nesnel sanatın Dadacıların yıkıcı tavırlarını ortaya koyan sanatçısı Duchamp'a kadar kısır bir döngünün içinde kaybolduğunu söyler. "Duchamp'ın bu eylemi aslında çok küçüktür, ancak o andan sonra dünyanın bayağılığı estetiğin içine doğru sızar ve estetiğin tamamı bayağılaşır." (Baudrillard 2011:87)

Geleneksel uygulamaya tepki olarak ortaya çıkan bu uygulamalar, seyircinin kendi zihninde tamamlamaya çalışacağı bir tamamlanmamışlık hissi sunar. Ucu açık olan ve anlamın içinde boşluklar bırakılan bu eserlerde seyircinin düşünsel sürecin içinde yaratıma katkı sağlaması amaçlanmaktadır. Kavramsal sanat olarak isimlendirilen bu düşüncede önemli olan sanatın düşünsel bir süreç olduğu ve kendisini görünür kılmak için putlaştırılmış bir nesneye ihtiyaç duymadığıdır. Bu düzende gerçeklik sorgulanır ve bu süreç dilbilim üzerine kaydedilen gelişmelere dayalıdır. Ludwig Wittgenstein "Dilimin sınırları dünyanın sınırlarıdır" sözüyle dilin var olan sınırlarıyla kullanımının yaratımı

kısıtladığını vurgulamaktadır. Dilin resimsel bir niteliğinin olduğu ve bunların kafamızda resimler oluşmasını sağladığını ifade eder. Dili en aza indirgeyen ve içeriğinden arındıran minimalist sanatçılar da bu düşünceden etkilenmiştir. Beckett'in dille sadeleştirmeye giderek, dilin kısıtlayıcı kullanımından uzaklaşmak istemesi bu düşünceye dayanır. Derrida'ya göre de "... dil yalnızca kendisini aktarmaz, aynı zamanda düşünce sistemlerini de hem oluşturur hem de onlardan etkilenir." (Şengül 2013: 6) Kavramsal sanat yalnızca kelimelerin tekil olarak ifade ettiği anlamını değil alımlayıcıya, duymusal olarak sezebileceği bir anlamı da ifade etmesini sağlamaya çalışır, böylece kelimeler farklı alımlayıcılar için farklı anlamlar üretebilecek dolayısıyla çoklu anlam üretilmesine imkân tanıyabilecektir.

Sahne tasarımı ve mimarisi alanında önemli isimlerden biri de Adolphe Appia da yanılsamacı olmayan bir tiyatro peşindedir. Wagner'in bileşik sanat yapıtının uygulanabilmesiyle ilgili araştırmalar yapmış ve eksikleri tespit etmeye çalışmıştır. Ona göre sahne, müzikle organik bir bütünlük kuralıdır. Ona göre ışık müziğin karşıtıdır ve ışık duyguları ve aksiyonu değiştirir. Bu nedenle yönetmen ışığı tıpkı bir orkestra idare eder gibi tasarlamalıdır (aktaran Brockett 2000: 508).

Burjuva sanat anlayışının reddedilmesiyle birlikte, bireyin özgürlüğü ve kişisel haklar gibi düşünme biçimleri ortaya çıkar. Bu düşünme biçimi karnaval ruhunun dikkat çekmesine neden olur, çünkü karnavallar; halkın, bedensel ve duymusal bütünlüklerinin farkına varmasını ve böylece kişilerin her tür sınıfsal baskıdan ve toplumsal etiketten sıyrılarak bir birey olarak öne çıkmasını sağlar. Karanavalesk, tiyatro sanatında ritüeller üzerinden bir arayışa gidilmesine de neden olmaktadır. Tiyatronun köklerinin ritüele dayandığı fikrinden yola çıkarak, seyircisinden kopan tiyatroyu tekrar ritüel köklerine döndürmek, bunu da ritim, dans, müzik, dil ve seyirci-oyuncu arasındaki ilişki biçimlerinin çeşitlendirilmesi üzerine deneyimlenen yeni ifade biçimleriyle ortaya koymaya çalışmışlardır.

Avangard akımlar daha sonra halkla dolaysız bir ilişki kurabilmek ve ritüelilik bütünlüğü araştırabilmek adına sirk, varyete, pantomim, dans, kabare, mim gibi türlere yönelmiş ve seyirciyle daha etkili iletişimin yollarını aramışlardır. Mim sanatının diğerlerinden daha etkili bir duymusal alan yaratma potansiyeli olduğu düşüncesi bu sanata olan ilgiyi daha da arttırmış, dönem sanatçılarını kuklanın olanaklarını araştırmaya itmiştir. Kuklanın duyguları genel bir düzlemde iletmesi, insan formunun bir soyutlaması olması ve gerçeklikle kurduğu dolaylı ilişki dönem sanatını biçimsel olarak beslemiştir. (Ekmen 2016: 19)

Oyunculuğa ve sahnelemeye dair farklı bakış açısıyla kendinden söz ettiren bir diğer tiyatro adamı da Edward Gordon Craig'dir. İnşa ettiği dikey ve yanlamasına dekor tasarımları ile tiyatroya yenilik getiren Craig'i asıl ön plana çıkartan üst-kukla fikridir. Ona göre sanhe üzerinde oyuncu yerine Üst-kukla olarak adlandırılabilir bir figür gelmelidir. Aslında Craig burada kuklalaşmış bir oyuncudan değil de Nietzsche'ye özgü bir üst insan tasarımından söz eder. Üst insan niteliklerine sahip bir oyuncu bulunmalıdır ona göre sahnede. Innes bu konuya kuklanın simgeci yanından dikkat çeker, gerçek bir oyuncunun gündelik yaşantısı ve duyguları gibi etkenler temsil esnasında ortaya çıkabilecekken, kukla duyguların genel düzeyde temsil edilebilmesini sağlar. (Bilgil 2013: 32)

Kendilerinden önce gelen tüm sanat yapıtlarına karşı duran bu isyankâr sanatçılar modernizmin ortaya çıkardığı sonuçlardan memnun olmadıklarından, ortaya çıkan biçime saldırmışlardır. Böylece modern dramın kullandığı klasik tiyatro tekniklerinin hepsi denenmeye, bozulmaya ve parçalanmaya açık hale gelir.

20. yy. başlarında modern olan avangard tarafından bozulmuştur. Modernin sıralı, mantıksal yapısına karşı çıkan avangardlar sırası bozulmuş, parçalanmış bir yapıyı önelemiştir, fakat teorik olarak ciddi bir külliyat oluşturmalarına karşın ortaya elle tutulur sahneleme örnekleri koyamazlar.

2. Dünya savaşının ardından kendinden büyük umutlar beslenen modern insan büyük bir travma yaşamış, ortaya çıkan özgürlük ve başkaldırı havası gölgelenmiştir. Yüzyılın ortalarında bilim ve teknolojiye büyük gelişmelerin ortaya çıkması sonucu pek çok alanda kendini postmodern olarak adlandırmaya başlayan bir söylem sahneye çıkar. Teorisyenlerin bazıları modernizmin doğası gereği postmodern olarak adlandırılan süreci de içerdiği kanısındayken, bir kısmı da bu görüşe katılmamaktadır.

Modernist anlatıda “çağdaşlık” teleolojik tarih ölçeğinde her zaman geçmişin varacağı yer olarak kurgulandığı için, yani onun “şimdi”sinin hep ötekilerin geleceği olduğu alın yazımız olarak yazıldığı için ve yalnızca tek bir zaman, tek bir şimdi olduğu resmedildiği için, gelecek hiç bir “şimdi”de onun hükümlerinden kurtulmak da olanaklı değil. Dolayısıyla, postmodern'i basitçe modern'in karşıtı olarak ya da tarih ölçeğinde bir dönem olarak, modernden sonra gelen basamak olarak düşünmek, onu moderne bir seçenek kılmaz, tersine onu modernin bütünsel birliğine uyruk kılar. Oysa tedavüldeki birçok postmodern tanımlamaları, açıklamaları, postmodern'in modern'e olan ötekiliğini, tam da böylesine evcilleştirerek, yani ya modernin kutupsal karşıtı olarak ya da çağdaşlığın evrimi demek olan Tarih'in gelinen son aşaması olarak temsil etmektedir. (İlter 2006: 5)

1960’larda Amerika’da ortaya çıkan postmodern söylem kendini önce mimaride göstermiştir. Modernizmin akılcılığa ve işlevselliğe dayanan tarzı sona ermiş, postmodernin çoğulculuğu ve farklı beğenilere hitap eden çeşitliliği ön plana çıkmıştır. Charles Jencks’in ortaya attığı “çift kodlama” fikri sadece mimariyi değil postmodern sanatın tamamında etkisini gösterir. Çift kodlama özetle geleneksel biçimlerin modern tekniklerle birlikte kullanılabileceğini iddia eder. (aktaran Bilgil 2013: 34-35)

Elinor Fuchs, postmodernin modernden ayrıldığı noktayı şu şekilde tespit eder; Ona göre Postmodern gösterimler Aristotelyen dramda öykünün yerini karakterin aldığı modernist bakıştan bir sapma yaşarlar. Karakter ve öykü yapısı eski önceliğini yitirerek tüm gösterim unsurlarının içinde eriyerek önceliği belirsiz bir bütüne dönüşür. Bu eklektik süreç alıntıdan alıntıya ilerlerken bir pembe diziden, biraz çizgi filmde, biraz mafya filminden derken bir anda rock konserinden parçalar içerebilir, bu yönüyle gerçeklikten çok teatrallığı işaret eder. Sonucunda “gerçeklik” denilen şeyin yok olduğu ve “orada dışarıda” birşeyin olmadığını ilan eden yeni bir estetik olarak ortaya çıkar. Postmodern sanat, modernizmden kalan umutsuzluğu iyice içselleştirmiş ve herşeyin ani olarak ortaya çıkan aşırı eğlenceli bir şov olduğunu keşfetmiştir. (Fuchs 2003: 219).

Modernizmin ideallerini paylaşmayan postmodernizm, yapısöküm, çoğulculuk, şizofreni, ironi, pastiş ve pop-art gibi kavramlarla kendisini ifade eder.

Yapısökümde eserin temelde yaptığı önermelerin geri planında yatan anlamın temelsizliğini, gönderme yapılan bazı kavramların aslında başka noktalara da gönderme yaptığını göstermeye çalışır. Modernizmde kendisini öne çıkartan gösteren ile gösterilen arasında olması gereken kesin bağ fikri dönüşüme uğrar. Metinlerin göndermelerinin hem alımlayıcıya göre hem de diğer metinlerle kurduğu ilişki doğrultusunda yeniden üretilebildiği sınırsız bir döngüde karşılığını bulur. (Bilgil 2013:42)

Dil psikolojik aynı zamanda da toplumsal bir süreçtir. Derrida’ya göre dilin işaret ettiği ile işaret edilen arasında bulunan bağ devamlı kopmalara uğrar ve bu nedenle işaret edilenin bütünsel anlamı asla net değildir. İşaret eden belirsiz işaretler gönderdikçe işaret edilenin anlamı daha da bulanıklaşır (aktaran Kuspit 2010: 69). Derrida’ya göre dilin yapısı sürekli olarak değişmektedir ve bu sınırları olmayan bir ağa benzer. Yapısalcı yöntemin yerine ayırım kavramını önerir. Ona göre dil belli bir sıraya ya da mantığa bağlı değildir, dil rastlantısaldır. Derrida’nın yapısöküm yönteminin zamansız, uçlara eğilimli, mekansız, merkezlessiz ve belirsiz yapısıyla postmodern söyleme önemli etkileri olmuştur. (Bilgil 2013: 43)

Pastiş çoğunlukla görsel sanat eserlerinde bir sanatçının eserinden alınan gerçek motiflerin onu taklit etmek amacıyla yeniden düzenlenmesidir. Parodi ise sanat tarihi

içinden herhangi bir ciddi sanat eserinin tamamını ya da bir parçasını alaya almak olarak tanımlanır. (The Concise Oxford dictionary of Art and Artists 2003: 442). Ancak bunun mümkün olabilmesini ortak bir dilsel normun varlığının kabulünden geçtiğini ve postmodern dönemde bundan geriye bir şey kalmadığını söyleyen Jameson pastiş şöyle tanımlar,

İşte bu noktada pastiş ortaya çıkar ve parodi imkansız hale gelir. Pastiche parodi gibi, kendine has ya da tek bir stilin taklidi, stilistik bir maske giyme ya da ölü bir dilde konuşmadır ama, parodinin başka bir güdüsü, alaysal bir etki, gülüş, taklit edilenin komik olmasına nazaran normal bir şeyin olduğuna dair oluşmamış bir duygu olmadan bu gibi bir mimiğin doğal uygulamasıdır. Pastiche boş parodidir, espi duygusunu kaybetmiş parodidir(...)Üslupçu yeniliğin artık imkansız olduğu bir dünyada, bize kalan sadece ölü üslupları taklit etmek, maskelerin ardından, hayali bir müzedeki üslupların sesleriyle konuşmaktır. (Edebiyat ve Eleştiri 1993:28-29)

Bu noktada postmodernizmin önemli belirleyiciliklerinden kolaj, montaj, pastiş ve metinlerarasılık ile alıntılama dayalı, bütünlüğe karşı parçalı yapısı öne çıkar. Bazı kuramcılara göre postmodernist sanat bu özellikleriyle sanata dair yeni bir şey sunmaz, daha çok bir dönüştürme işlemi gerçekleştirir. Başka bütünlere ait olan imgelerin kolaj yöntemiyle biraraya getirilmesi ve yeni bir anlam üretmesi, eski sanatın yeni fakat daha iyi birşeylerle birleştirilerek yeni bir sanatsal ortama dahil edilmesi, tarihsel olarak asla yanyana gelemeyecek, çatışacak iki kavramın restore edilerek çok daha geniş bir anlam aralığının üretilmesinin umulması postmodern sanatın temel yöntemidir.(Kuspit 2010:69) Nihayetinde Beckett tiyatrosunu oluşturacak olan dilde yeni yaklaşımlar ve sözsüzlük, sessizlik gibi bazı yaklaşımlar alışılmışın yerini almaya başlar.

Modernist ve postmodernistlerin metne yaklaşımı bağlamında bu nokta Beckett'in draması için özellikle önemlidir; çünkü Beckett oyunları her ne kadar gerçekçi tiyatronun dramatik yapısından uzaklaşmış gibi görünse de aynı zamanda temsil noktasında neredeyse yoruma kapalı bir biçimde yaratılmıştır. Beckett'i farklı kılan dili kullanım biçimidir, dilin tüm öznelliğine rağmen mekanik varlığı ve yapaylığıyla şekli, sesi, ritmi ve tonuyla kullanır. Eğer dil artık anlam üretme konusunda yetersizse onu yalnızca içerik aktaran bir araç olarak kullanmak da anlamsızdır. Bu noktada Beckett'in draması modernizm ve postmodernizmin arasında saydam bir ilişki kurarak, kendine özgü olan tiyatro yapısını ortaya koyar.

Richard Begam Godot'yu beklerken üzerine yaptığı çalışmada Beckett'in pek çok noktada performans sanatıyla da ortak noktalarda buluştuğunu öne sürer.

Politik olmaktan çok felsefi olan Beckett'in tiyatrosu, sözcükler ve eylemler, temsil ve performativite arasındaki sınırları yeniden düşünmeye adanmıştır... avangard hareketin çoğunluğunun aksine o, estetik geleneksellik fikrine düşmanca yaklaşmaz... dahası, Beckett estetik mesafe ya da estetik özerklik gibi bağlamlarla da ilişkisini tamamen kesmiş değildir. Onun için sanat ve yaşam arasındaki sınır, Kant'ın öngördüğü halinden daha geçirgen, daha liminaldir. Ama yine de bir sınır vardır ve sanatın yaşamdan koparılamayacağı konusunda ısrarcı olsa da, Derrida gibi o da, pratik seviyede sanatla hayatın aynı olmadığını kabul eder. (Modern Drama 2007: 160)

Absürd yazarlar gerçeküstücülerin dil, bilinçdışı ve düşlerle olan ilişkilerinden, halk tiyatrosunun kullandığı yöntemlere olan yaklaşımlarından esinlenmiştir. Bu yaklaşımlar ilerleyen yıllarda yerini, metinden uzaklaşmayı temel alan performans ve temsil türlerine bırakacaktır. Postmodern tiyatro olarak adlandırılabilir, 1960 – 1970'lerde başlayan çalışmalarda, özellikle temsilin önemi üzerinde durulmuştur. Metnin varoluşu, temsili kendinin bir sunumuna dönüştürdüğü gerekçesiyle geriye atılmış, bazı uygulamalarda ise tamamen reddedilmiştir.

Absürd düşünceyi filizlendiren en önemli felsefi akımlardan biri de Varoluşçuluktur. Sartre ve Camus'un öncülüğünde Absürd tiyatronun yapılanmasını hazırlayan Varoluşçu felsefe, dünyayı yeni bir algılayış biçimidir. Özdemir Nutku'ya göre;

(...) Varoluşçuluk, bir felsefe değil, bir davranıştır. Varoluşçuluk, bir okul da değildir, çünkü bu davranış içinde görülen yazarlar temelde uyuşmazlar. Jaspers'in, Heidegger'in ve Sartre'in çıkış noktaları birbirinden ayırdır. Bu yazarlar daha çok bireyci tutumlarıyla birbirine benzerler. (Nutku 2008: 256).

Kierkegaard'a göre, Ben'in görevi kendi varoluşunu gerçekleştirmektir, bunu yapmadığı takdirde yaşamını umutsuzluk içinde geçirmeye mahkûmdur. Bu umutsuzluk bedensel bir acıyı ifade etmez, kişinin kendi benliğiyle iletişimsizliğinin ya da ruh-bedenben arasındaki iletişimsizliğin neden olduğu umutsuzluktur. İnsanın kendi gerçeğiyle yüzleşmesi ve ondan kurtulmaya çalışmasıdır. Başka biri olmak için çırpınan, bunun sonucunda kendi bile olamayan insan, umutsuz kişidir. İnsanların çoğu, içerisinde bulunduğu umutsuzluk durumunun farkında olmaksızın yaşar. Çoğu insan umutsuzluğunu inkâr eder. Umutsuzluğun ölümcüllüğü de buradan kaynaklanır. Dünyanın gidişatını kavramaya çalışan insan, bunu yaparken kendini de bu devinime uydurmaya çalışır. Üzerinde pek çok insansal iş alır, gündelik olana düşkün hale gelir. Bunun sonucu olarak da ne geçmişle ne de ne de geleceğiyle bir bağ kuramaz. Dünyevi işlerle uğraşırken kendi Ben'ini unuttur, kendine olan inancını yitirir, kendi olmak yerine

kalabalıkların içinde kaybolup, bir taklitçiye dönüşür, bu yol onun için kolaydır ve bunu güvenli bir yol zanneder. Hâlbuki kendi olmak, somut hale gelmek demektir. Somut hale gelmek ise bir bilinç meselesidir. Bu bilince varamayan insanlar hastalıkların en kötüsü olan umutsuzluğa mahkûmdur. (Kierkegaard 2001: 21)

Kierkegaard'ın günah kavramını ele alışında katı bir ortaçağ Hristiyan öğretisi kendini gösterir. Günah – günah üretir ve insanı daha da umutsuzluk batağının içine çeker. Burada günah bir kara deliğe benzetilir, çıkışsız bir paradoksun içinde umutsuzluk kaçınılmaz olarak kendini besler. Burada birey içsel bir devinim yaşar. Bu devinimde bu kez günahkârlığından umutsuzluğa düşer. Sonunda umutsuzluk aracılığıyla günahkârlığından emin olmaya karar vermiştir. Öyle ki insan salt bir günah varlığı gibi görünmektedir. İyilikle ve pişmanlıkla tüm bağları kopmuştur. Ben'ini kaybeder. Çünkü Tanrı karşısına Ben'iyile çıkma cesaretini bulamamıştır. Ben'ine sahip çıkamayan insan inançsızdır. Günah ise Kierkegaard için inancın zıddıdır. Kierkegaard'a göre din kurumsallaşmıştır. Kurumsallaşan din içerisinde birey artık dindar olamaz. Hristiyanlar artık, bir Pagan'ın bile Tanrıyı ağzına alırken gösterdiği özen ve dikkati, kaybetmiştir. Kiliseye giderler, papazı tarafından "dindarlık" unvanıyla süslenirler ama gerçekte tanrıya karşı samimi değillerdir, onu putlaştırırlar. (Kierkegaard 2001: 10-11)

Varoluşçuluk katı bir bireycilikten yola çıkar, geleneksel felsefeyi ya da bir okula mensup olmayı reddeder. Varoluşçu düşünceye göre evren sanıldığı gibi bir ahenk ve uyum içinde devinmez. Vuku bulan her hadise tesadüfidir ve sanıldığı gibi herşeyin bir amacı yoktur. Evren bir kaos içindedir ve aklıla açıklınması olanaksızdır. İnsanın tek bilebileceği şey kendi varoluşudur, sadece eylemleri ile kendini gerçekleştirebilir (Şener 1998: 298).

Varoluşçulara göre insan kendi varoluşunu gerçekleştirmek konusunda seçme özgürlüğüne sahiptir. Bir başka ifadeyle insan, kendi yaptığı seçimler ve eylemlerin sorumluluğunu üzerinde taşımaktadır.

Jean-Paul Sartre (1905-1980) varoluşçuluğun öncüsü olarak görülür. Sartre'a göre insanoğlunun güzel olan ile bağlantısı kopmuştur ve hayatına bu şekilde devam eder. Yaşamın aslında bir anlamı yoktur. Yalnızca varolmak kişinin yaşamını da anlamsız kılar. Yaşam yalnızca bireyin eylemleriyle anlam kazanabilir. Yani varlığın özünün ön koşulu bir şeye dayanmasıdır. Sartre'ın varoluşçuluk anlayışına göre özden önce varoluş gelir. Dünyaya düşen insanoğlu yaşadığı büyük acılar sonucunda kendi özünü ortaya çıkartır. Eserlerinde henüz bilinmeyen kader ile bireyin iradesi arasındaki ikilik fikri göze çarpar. Sartre'a göre eğer insanoğlunu tanrı tasarlamıyorsa, kişi kendini tasarlamak konusunda özgürdür. İnsana yol gösteren hiçbir moral değer ya da tanrı yoktur. Sartre yapıtlarında

burjuva topluma duyduğu öfkeyi açıkça belirtir. Ona göre devrimler ve savaşlar nedeniyle insanın yeryüzüne güveni kalmamıştır. Oyunlarındaki kişilerin tek bildiği tiksintileri ve şüpheleridir, Yoğun duygusal devrimler yaşamazlar, aşk kavramı bile sorgulanabilir ve başarısızlık olarak yorumlanabilir Sartre oyunlarındaki. Sartre için önemli olan bireyin yaptığı eylemle olan bağlantısıdır. Bazıları eylemini cesaretle göğüslerken, bazıları kaçıp kurtulmaya çalışır. Tek gerçek kişinin yaptığına sorumluluğunu üstlenmesi gerekliliğidir. Birey eylemiyle bir bütündür ve ancak bu biçimde dünya üzerinde varoluşunu farklı bir noktaya taşıyabilir. (Yıldız 2009:3)

Literatüre saçma kelimesini ilk kazandıran düşünce adamı ve sanatçı Camus'dür. 1913-1960 yıllarında Fransa'da yaşayan Albert Camus romancı, hikayeci, oyun yazarı, gazeteci ve deneme yazarıdır. Fransa'nın Alman işgalinden kurtulduğu yıllarda aralarında Sartre'ın da bulunduğu direnişçi yazarlar arasında yer alır. Direnişçi olan çağdaşlarıyla fikri olarak yakın olduğundan varoluşçu olduğu düşünülür. Ancak kendisi bunu kabul etmez. Camus varlıktan daha çok ahlak meselesiyle ilgilenmiştir. Ona göre insan da yaşam da boşunadır, rastgeledir, sağlam tek bir değer yoktur fakat yine de yaşamak gereklidir. İnsanoğlunun yabancılaştığı ve kavramakta zorluk çektiği bu dünya ile ahlak arasındaki boşluk absürdü doğurur. Absürd, bilinç ve yaşanan çevre arasındaki ilişkidir. Camus'ye göre yaşamın monotonluğu ve mekanikliği sonucunda insan varoluşunun anlamını sorgular, bu da absürd duygusunu ortaya çıkartır.

Uyumsuzluk duygusu(...)bir durumla belirli bir gerçek arasındaki, bir eylemle onu aşan dünya arasındaki karşılaştırmadan fıskırır. Uyumsuz her şeyden önce bir kopuştur. Karşılaştırılan öğelerin ne birinde ne öbüründedir. Karşılaştırılmalarından doğar. (Camus, 2012: 46)

Camus'nun hareket ettiği nokta insanın amaçsız ve saçma bir yazgıya hapsediği fikridir. Bu yazgının içinde eylemlerinde özgür olan insanın bu saçmalığın içinde yapabileceği eylemler oyunlarının sorunsalını oluşturur. Kendini öldürme, cinayet, delilik gibi uç duygusal durumlardan yola çıkarak varoluşsal gerçeğin değişik projeksiyonlarını işler. Bu nedenle oyun kişileri kendi dünya algılarının etkisindedir. Camus bu noktada Dostoyevski'nin Kirilov karakterini çok önemser. Camus'a göre Kirilov saçma bir karakterdir. Kirilov kendini öldüren insanların bunu iki farklı yönelimle yaptıklarını söyler. Mantıksal nedenlerle kendini öldüren insanlar olduğu gibi, çok büyük travmalar ya da delilik sonucunda yaşamına son veren insanlar da vardır. Mantıksal intiharı doğru bulan Kirilov, bir başkaldırı olarak ölümü tercih eder. Yaşamına son vermek konusunda

özgürdür ve bir başkaldırı olarak ölümü seçme düşüncesine kendini hazırlamaktadır. (Yıldız 2009:6-7)

Sartre ve Camus'nün oyunları acı çekme durumunun ortaya koyulduğu ve varlığını kanıtlamaya çalışan bireyin başkaldırısını anlatan oyunlar olarak iki kısma ayrılabilir. Onlara göre acı çeken insan yalnız insandır ve en tehlikeli davranışları gerçekleştirme potansiyeline sahiptirler. Bu koşullara sahip kahramanlar dünyayı anlamsız görmeleri ve özgür olmaya eğilimli yaradılışları doğrultusunda eylemlerde bulunurlar. Dolayısıyla iki yazarın oyun kişileri de anlamsızlığın farkındadır temel çatışmaları ise bu anlamsızlığın nedenini aramalarında yatar. (Yiğit 2017: 11).

İki yazarın oyun kişileri de şimdiki zamanda yaşarlar. Geçmiş ve gelecekle bağları kopmuştur. Özdemir Nutku, Sartre'ın oyun kişileriyle ilgili şöyle söyler; “Sartre için insan ‘geçmiş olmayan bir gemi enkazıdır’. Ona göre, yazarlar insanı geçmişsiz bir varlık olarak dile getireceklerdir artık. Sartre'ın bu kuramının ilkesi tanrı-tanımazlıktır.” (Nutku 2008: 257)

Temel düşünce yapılarında ve tiyatro algılarında ciddi benzerlikler olsa da Camus ve Sartre dramatik dünyalarında farklılıklar da mevcuttur. Sartre'ın eserleri daha çok gerçekçiliğe yakınken Camus'nün gerçekçilik konusunu o kadar da önemsemediği hatta hayal dünyasına yakın olduğu gözlemlenir. Camus doğrudan esasa giderek konuyu tartışırken, Sartre ayrıntılara daha çok önem verir. Sartre, tarihsel bir konuyu, anlatmak istediği meseleye hizmet edecek şekilde kullanırken, Camus tersine insanlığa dair bir genel meseleyi kendi yaratıcılığı çerçevesinde işler, hayal dünyasını kullanır. Camus için dekor bir simgesel anlatım yöntemidir oysa Sartre gerçekçi dekor anlayışına yakın durur. Oyun yazımında Camus daha üst bir dil kullanırken Sartre yer yer argoya dahi kaçan günlük dil kullanır.

Varoluşçuluk akımının iki önemli sözcüsü Sartre ve Camus'nün tiyatrosu, kendilerinden sonra gelecek olan absürd tiyatro oyunlarından farklıdır. İkisi de kişiye dair sorunlarla ilgilenmiş ve ana akım tiyatro yöntemlerinden faydalanmışlardır. Absürd ile Varoluşçu tiyatro türlerinin arasındaki temel fark anlatımda seçilen yoldur. Absürd tiyatrodaki insanın varoluşundaki anlamsızlık akılcı yolların terkedilmesiyle açıklanırken, varoluşçu tiyatrodaki meseleler ustaca kurulmuş metinler ile akıcı ve anlaşılır bir biçimde ifade edilir, tartışılır. Sonuç olarak Absürd tiyatro Varoluşçu felsefeden fazlaca etkilense de, oyun yazarlığı ve temsil konusunda kendine özgü, daha performatif bir yola doğru gitmeyi tercih etmiştir.

2. ABSÜRD TİYATRO

Absürd tiyatro, II. Dünya Savaşı'nın yıkıcı atmosferinde yeşermeye başlar. İnsanlığın bilim ve teknolojiye gerçekleştirdiği büyük atılım, geleceğin insanlık için daha iyi olacağı umudunu yaratmışken çıkan iki büyük dünya savaşıyla bu umut yerini derin bir umutsuzluğa bırakır. Büyük insan topluluklarını yok etmek için yapılan savaş ve öncesinde yapılan sivil soykırımlar bireylerin içinde derin yaralar bırakır, işte insan türünün içinde bulunduğu bu büyük çaresizlik ortamı içinden Absürd felsefeyi çıkartacaktır.

Savaş sonrasında çaresizlik bir algılayış biçimine dönüştü. Nükleer savaş tehdidi, Yahudi katliamı, milyonların yaşamını yitirdiği büyük savaşların yarattığı dehşet hissi, yerini endişeye bırakır. Bu yaşanan derin toplumsal travmalar içinde dünya üzerinde hayatını her an ölüm korkusu ve boşunalık hissiyle yaşayan insan türünü yansıtan yeni bir sanat fikri ortaya çıkar. Fikri temelini takiben tiyatronun da bu yönelime doğru evrilmesi meseleyle ilişkili çeşitli denemeler yapılmasına neden olur. Tiyatro yazarları amaçsız insan anlayışından yola çıkarak, insanların ruhsal durumda yaşadıkları paradoksları seyircinin karşısına taşıyarak savaş yorgunu insanları konu alan oyunlar sahneler. Savaşın yanında iyice etkisini göstermeye başlayan sanayi devrimi de çağın yazarlarını etkiler. Şimdiye kadar kendi küçük köyünde, kasabasında, kentinde küçük topluluklar halinde yaşayan insanlar, yine kendi küçük gelenek ve göreneklerinin izin verdiği şekilde, tabularının izin verdiği sınırların içinde varoluşunu sürdürüyorken. Dinin ve tanrının insanlara sırt çevirdiği düşünülen bu yeni çağda, küçük toplulukların yaşamın anlamını bu kavramlar içinde bulması pek mümkün değildi. Çeşitli bölgelerden topluluklar halinde büyük kentlere gelen ve yeni bir düzen kurmak isteyen insanlar kendilerini daha karmaşık bir durumun içinde buldular. Eskiden kendi aralarında yaşadıkları uyumsuzlukları dinsel inançları ve geleneksel değer yargıları içinde eritebiliyorken, yüzyıllardır içinde yaşadığı değerler bütünü yitiren ve inancı sarsılan insanların birbirlerine yabancılaşmasıyla sonuçlanır. Bu yabancılaşmanın sonucunda İpşiroğlu'nun "*kitle insanı*" (İpşiroğlu 1996: 15) olarak tanımladığı yeni bir insan tipi ortaya çıkacaktır. Ait olduğu yerden koparak yapay bir dünyanın içine itilmiş yalnız bir insan tipi. Ve bu yalnızlaşmış, yurtsuzlaşmış, kapitalizmin ayaklarının altında kalmış yeni insan tipinden beslenen Absürd tiyatro. (İpşiroğlu 1996: 14-15)

2.1 Absürd Tiyatroyu Etkileyen Yazarlar ve Temsil Biçimleri

Absürd tiyatronun başlangıcının her ne kadar Alfred Jarry'nin Kral Übü adlı oyunu ile başladığı kaydedilse de Martin Esslin aslında bu öncüllerin avangard akımlar olduğunu öne sürer. Esslin bunları, “yalın tiyatro” yani sirk, revü, akrobasi gösterileri, mim, boğa güreşi, soytarılık, sözel saçmalık, düş ve düşlem yazını başlıkları altında toplar. Absürd oyunlarda da, bu temsil biçimlerine sıklıkla rastlanmaktadır. Avangardlar genel olarak geleneksel tiyatro yapısını yıkmak ve tiyatroyu halkın içinden çıkan biçimine yeniden yakınlaştırmayı hedefler. Absürd tiyatronun yazılı metin karşıtı hareketiyle ve bedensel anlatıma dayalı ilksel tavrıyla yalınlık ortaya çıkar. Bir anlam aktarıcısı olarak dilin kullanımının artık görevini yerine getiremediğini düşünen Absürd yazarlar dili anlamsızlaştırarak ya da bağlamından kopartarak sözün hakimiyetine son verirler. Bu noktada eski halk tiyatrosu formları görsel ve işitsel formlarıyla Absürdün oluşumuna yardım ederler.

Martin Esslin'e göre Absürd tiyatro Avrupa halk tiyatrosunun da köklerini içinde barındıran mim geleneğine dayanmaktadır. İçinde kaba güldürü ve satirik öğeler barındıran mimusun kökündeki temel amacı seyircisini güldürmektir. İçinde barındırdığı tipleri karikatürleştiren bu oyun biçimini yer yer oyunlarında Shakespeare de kullanmıştır. Shakespeare o döneme kadar olan tiyatro anlayışını yer yer kırarak komedyelerinde mimus özellikleri kullandığı gibi, bazı tragedyalarında saray soytarısının mantık, serbest çağrışım ve delilik gibi özellikleriyle bugün Beckett, Ionesco ve Pinter gibi yazarlarda yansımaları bulur. Günümüzde hala varlığını sürdüren Commedia dell'Arte'nin doğaçlama gösterileri ve sessiz sinemanın perdesinde kendine yer bulan modern soytarılar da mim geleneğinin geçmiş ve geleceği arasındaki bağı ortaya çıkartır. Bunun dışında içinde maske, pantomim, dans ve müzik gibi unsurları içinde barındıran vodviller, müzikhol şovlar, varyete gibi sözsüz görsel malzemeler de absürdün içinde dönüşerek kullanılmıştır. (Esslin 1999: 255)

Absürd yazarların etkilendiği akımlar her zaman alternatif akımlardan oluşmamaktadır. Gerçekçi tiyatronun bazı temsilcileri de Absürd yazarlarda karşılık bulurlar. Gerçekçi tiyatrodaki diğer akımların aksine kişiler toplumdan bağımsız olarak değerlendirilmez, toplumsal gerçek bireyin ruhsal dünyasıyla birlikte verilir. Gerçekçi tiyatronun önemli temsilcilerinden olan Anton Cheov (1860-1904), çağının temel sorunlarını trajikomik bir biçimde ortaya koymuştur. Oyunları oynandığı dönemde kendisinin komedi olduğu iddiasına karşın trajik metinler olarak görülmüş, oyun kişilerinin ruh hallerindeki absürlük gözden kaçırılmıştır. Süslü olmayan, hatta çok sade denilebilecek bir dil kullanan Cheov, dili karşılıklı iletişim kurmaya yarayan bir araç

olmaktan çıkarıp monoloğa dönüştürür. Eserlerinde dilin iletişim için yeterli olmadığı, kişilerin birbirini dinlemediği, toplumda ve ailede bireyin yalnızlaşmasını, yaşamın sıkıcılığını, kendiyle konuşan ya da tam tersi derin sessizliklere bürünen oyun kahramanlarına yer vermiştir. Bitmez bir bekleyişin içinde eyleme geçememenin verdiği varoluşsal sancılar yaşayan Cheov karakterleri iç sıkıntısında boğulmaktadır. Bitmez bir bekleyişin içinde eyleme geçememenin verdiği varoluşsal sancılar yaşayan Cheov karakterleriyle ilgili Zehra İpşiroğlu şöyle söyler; “Örneğin Vanya Dayı ve Ivanov, yaşamından usanmışlar. Yaşamları anlamını yitirmiş, sevdikleri, bağlandıkları hiçbir şey kalmamış, iç sıkıntısı içinde boğulmaktadır.” (İpşiroğlu 2016: 74-75)

Üç Kız kardeşin zaman ile olan uyumlarında bir sorun vardır. İvanov eylemsizliğin içinde kıvrılır, eyleme geçmeye karar verdiğinde de son eylemi kendini öldürmek olur. Oyun kişilerinde derin bir sıkıntı kendini gösterir, derin bir çukurun içinde çıkmaya çırpınır gibi bir görüntü çizerler. Vişne Bahçesi oyununda ise ait oldukları toplumsal sınıfın çöküşünün farkındalığını yitirmiş ve gelecekle uyum gösteremeyen soylular ile yeni yükselişe geçmiş burjuvalar vs. oyunun ana karakterleridir.

Bu eylemsizliği gördüğümüz bir diğer gerçekçi yazar ise Henrik Ibsen’dir. İbsen’de mevcut eylemsizliğe sebep olan olgu, geçmiştir. Geçmiş, eyleme geçmeye engel olur. Zehra İpşiroğlu, İbsen’in Beckett ile kesiştiği alanı şöyle ifade eder;

“Oyunun özünü hep geçmişteki olaylar oluşturur. Sahne burada olay kişilerinin gittikçe küçülen dünyalarını simgeler. Kişiler, Beckett’de hep onu aşmak, kendilerine yeni bir dünya kurmak isterler, ama geçmişin büyüünden kurtulamazlar.” (İpşiroğlu 2016: 75)

1939 yılında yayımlanan *Tiyatro ve İkizi* adlı yapıtıyla Antonin Artaud, pek çok akıma öncülük ettiği gibi bir yandan da absürd tiyatronun oluşmasında fikri ve uygulama anlamında öncülük etmiştir. İnsanlarda bastırılmış olanın peşinden giden Artaud “vahşet tiyatrosu” olarak adlandırdığı yöntemde insanların ortaya çıkartamadığı ilkel yanlarını harekete geçirmek için duygusal etkiler kullanır. Yönetmen ve kuramcı olan Artaud, Batı uygarlığının modernleşme adı altında giderek özünden uzaklaştığı ve seyircinin özgürleşebilmesi için yeni bir tiyatro tarzına ihtiyaç duyulduğunu söylüyordu. Bunu yaparken de ritüelleri işaret eder. Ritüel sanatın en kökteki en saf formudur ona göre. Tiyatronun seyircisiyle en başta kurduğu ilişkiyi tekrar kurabilmesinin yolunun, mantıksal algılamayı kırmakla olabileceğini savunur. Avangardların da savunduğu bu yöntemler, Absürd tiyatro yazarları tarafından da deneysel çalışmalara konu olmuştur. Ritüelin kullanımı, sözün egemenliğinin kırılması, bedensel performansın öncelenmesi, oyun

yazarlığında geleneksel dramatik yapının reddedilmesi gibi yöntemler Absürd yazarları etkilemiştir.

20. yüzyılda pek çok yeni akım ve yazar ortaya çıkmıştır. Absürdün bu yüzyıl içerisinde pek çok yazar ve akımdan etkilendiği söylenebilir. Bu uygulamalar uyumsuzluk düşüncesini geliştirmiş, sahnelemede yeni yaklaşımlar ortaya çıkarmıştır. Doğanın insanda oluşturduğu duyguyu – izlenimi yansıtmayı amaçlayan dışavurumculuk ya da ekspresyonizm akımı ekonomik buhran ortamında pozitivizm ve natüralizme tepki olarak ortaya çıkmıştır. İnsanın iç dünyasını, duygularını ve ruhsal durumunu anlatabilmeyi amaçlamıştır. Absürd tiyatro bu yönelimden faydalanacaktır. 20. Yüzyılda Absürd tiyatroyu etkileyen başka yönelimlerden de bahsedebiliriz, örneğin; göreceli bir gerçeklikten bahseden ve gerçeğin asla bilinmeyeceği fikrini sahneye taşıyan Luigi Pirandello, Mim sanatını perdeye taşıyan ve düşsellik içinde yeni bir çığır açan Charlie Chaplin, Kabuslarla dolu hayal dünyasında değişik paralel evrenler yaratan Kafka bu konuda önemli öncülerdir.

Yazınsal alanda Absürd eserler hayatın saçmalığı ve amaçsızlığı gayesi etrafında toplanırlar, bireyin yaşamla uyumsuzluğunun onda yarattığı kaygı konuyu genişletir. Seyirciyi tedirgin etmek, düşünmesini sağlamak, ayna tutarak kimliğini sorgulatmak, umutsuz bir dünyayı anlatmak amacıyla uyumsuzluğu kullanır. Gerçekçilik parçalanır ve ayrıştırılır. Olay örgüsünün yerini imge dokusu alırken oyun yapısında ve temsilde denemeler yapılır. Fakat bütün bunlara karşın Absürd tiyatro düşüncesinde katı kuralların içine sıkışılmamıştır. Akımda yer alan her sanatçı, kendine özgü bir öz ve biçim ortaya koyar. Bu şekliyle de avangard özelliğini hep korumaktadır. Ancak her sanatçının ayrı bir kurallar bütünü oluşturduğunu söylemek de yanlış olur, ne kadar bazı noktalarda yönelimleri farklı olsa da bir öbekte toplandıkları bazı özellikler olduğu da açıktır. Bu özellikler sanatçılar tarafından değil, teorisyenler tarafından ortaya konulacaktır. Seveda Şener'e göre Absürd tiyatro ile didaktik tiyatro arasındaki temel fark; didaktik tiyatro bir ideolojinin veya fikrin bayraktarlığını yaparken absürd tiyatro insanoğlunun umarsızlığını ortaya koyar. Üstlendiği bu görevle absürd tiyatro, tiyatrodaki yön verici bir sanattan ziyade yön tespit etmek konusunda yararlı olacak verileri ortaya koyan bir sanat olarak değerlendirilmiştir. (Şener 2016:307)

Absürd tiyatronun epik tiyatrodan etkilenip etkilenmediği ise tartışmalı bir konudur. Absürd yazarlar böyle bir etkilenmeyi kabul etmezler, Ionesco yazılarında Brecht'i eleştirmiş ve yollarının ayrıldığını söylemiştir (İpşiroğlu 1996:11). Absürd tiyatro çıkışı itibarıyla tüm kalıplaşmış yapıları reddeder, sahneleme ve oyun yazınında kendisinden önce gelen ya da çağdaşı olan akımların olay örgüsü, dilin etkileyici kullanımı,

yabancılaştırma, dördüncü duvar gibi kuralları reddeder. Brecht bir ideoloji dâhilinde tiyatroya yaklaşır, içinde yaşadığı dünyanın tiyatro aracılığıyla değiştirilebileceğine dair bir bakışı mevcuttur, Absürd ise bireyin ruhsal durumuyla ilgilenir. Geleneksel yaklaşımda başı, düğüm noktaları, çözümleri, doruk anı ve sonucu olan oyun metninde kurgusal bir bütünlük olmalıdır. Oyun sahneleme biçimleri farklı olsa dahi bir hikâye anlatmak durumundadır. Absürd tiyatrodaki ise perdelerin tasarlanması, nereden ve nasıl giriş-çıkışların yapılacağı umursanmaz. Serim, düğüm ve çözüm bölümleri çoğu oyunda yoktur. Eserde oyun kişilerinin yaşadığı duyguların nedenlerinden ziyade onların oluş biçimini göstermek hedeflenir. (Kabaklı 2016: 462). Olay örgüsü içinde gelişen karakter ve çizgisel yapıyı reddeden Absürd tiyatro oyun dizisi olmadan işlenir, buna ihtiyaç duymaz. Olay gelişimi tutarsız ve olaylar arasındaki ilişki kopuktur ya da yetersizdir. Merakla beklenen bir sonu yoktur, oyun yapısı imgeler dokusundan oluşur.

Serim kısmında oyun kişinin içsel durumunu, kafa karışıklıklarını, kaygılarını anlatan uzun bir bölüm bulunur. Oyun katmanlar halinde iç gerçekliğine doğru açılır. Ancak serimde oyun kişinin özellikleri ya da içinde devindikleri durum hakkında net bir açıklama yapılmaz. Açılım amaçsız gibidir. İşte bu durum seyircide uyumsuzluk hissini güçlendirir. Absürd tiyatro bu yolla yaşamın saçmalığı ve usa aykırılığını sahneye taşımış olur. (Şener 2016: 303)

Absürd yazarlar dili bir parodi haline sokarlar. Çünkü dilin geleneksel kullanımı onu gerçek hayattan kopartır ve edebi bir çerçeveye hapseder. Edebi anlatımın içinde dil yalın halinden uzaklaşarak dolaylı anlatımlarla süslenir, dolayısıyla asıl işlevinden uzaklaşır. Aslında amaç, dilin tüm süslerinden kurtararak en temeldeki amacına çekilmesi ve yeni bir iletişim biçiminin aranmasıdır. Absürd tiyatrodaki bu “yalın” unsur onun yazın karşısı amacının bir taşıyıcısıdır. Anlamanın en derin seviyede iletilebilmesi için dilden uzaklaşmanın bir araca dönüştürülmesidir. (Esslin 1999: 255)

Brecht yabancılaştırma etkisini tiyatroya dair problem olarak gördüğü meseleleri çözmek için kullanır. İletişimsizlikle ilgili bir olgu olan yabancılaşma, bireyin kendisiyle, toplumla ve içinde yaşadığı gerçeklikle temasını kesmesidir. Dışarıda kalmışlardır, yabancılaşma ve iletişimsizlik sonucunda insan kendi özünü kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Brecht yabancılaştırma etkisi dediği yöntemi seyircinin üzerinde farklı bir etki bırakma amacıyla yapar. Oyunun bölümleri arasına yerleştirdiği anlatıcılar, şarkı, projeksiyon, yazılı levha, maske kullanımı gibi yöntemlerle seyircinin oyuna mesafe koymasını sağlar. Geleneksel tiyatrodaki seyircinin kendini oyuna kaptırarak gerçek meseleyi kaçırdığını savunan Brecht, bunu yaparak sahnede olanın bir oyun olduğu gerçeğini seyirciye sürekli hatırlatır. Böylece seyirci kendini oyuna kaptırmaz ve

yabancılaşır. Bu yabancılaşma alımlayıcıya daha dışarıdan bir bakış ve düşünme fırsatı verir.

Konvansiyonel ve epik tiyatro oyunları temel olarak sahneleme için yazılsa da iyi kurulu dramatik metinde bulunan ustalık ve söz sanatı özellikleriyle yazınsal olarak da kendine yetebilen türlerdir. Fakat Absürd oyunlar tiyatronun her olanağından faydalanarak “salt tiyatro” olma iddiasıyla kendini ifade eder. Sahnelemede öne çıkan unsur yazınsal değil, görsel öğelerdir. Ancak sahneye konulduğunda tamamlanmış olabilirler, bu nedenle Beckett oyunlarında çok fazla sahne direktifi vardır. Görselliği daha metin aşamasında oluşturmaya ve tamamlamaya çalışır.

Konvansiyonel tiyatronun iyi kurulu dramatik yapısı, oyuncunun kendini role kaptırması, seyircinin izlediği eserin coşkısına kapılması, gerçeklik hissi, dilin büyüğü bir biçimde kullanımı, dekor ve kostümde gerçekçilik, dördüncü duvar gibi özellikleri Absürd tiyatro yazarları tarafından reddedildiği gibi Brecht tarafından da reddedilmiştir. Bu noktada iki akım sorun olarak gördükleri meseleler anlamında benzerlikler gösterir.

Brecht gerçekçi tiyatrodaki dilin ustalıkla kullanımı, kendini coşkuya kaptırmak, rolün içine girilmesi gibi yöntemler içeren oyunculuk tarzını sorunlu buluyordu;

Brecht tiyatronun coşkulardan soyutlanmış bir düşünce düzeyinde verilmesini istiyordu. (....) İzleyicide gerçek-yaşam yanılsamasını uyandırmak isteyen geleneksel tiyatro anlayışına daha önce (1920-30) Bertolt Brecht de kesin bir tepki göstererek, kendi tiyatro kuramına dayanan “epik tiyatro”yu kurmuştur. (İpşiroğlu 2016: 19)

Ionesco da geleneksel tiyatronun savunduğu yanılsama yaratma amacını reddediyordu. Meseleyi bir kandırmaca olarak gören Ionesco, ana akım geleneğin kurallara bağladığı zamanın ve mekânın birliği gibi kuralları reddediyordu. Oyunlarında bu unsurları ya hiç kullanmaz ya da belirsiz olarak verir. Brecht’in oyunlarında “Brechtien tip” olarak adlandırılan kahramanlar vardır. Ionesco ise bunları kullanmayı tercih etmez, kendisinin anti kahraman olarak nitelendirdiği bu kahramanlar zaman ve mekâna göre değişip dönüşmezler. Görünenin tersinin yapılması gereken bu anlayışta ciddi olan gülünç, gülünç olan ciddi oynanmalıdır ki bu ironinin içinden daha yoğun bir acı ve umutsuzluk hissi çıksın. Oyuncular alışlagelmiş oyunculuk yöntemlerinden uzak durmalıdır, abartmadan, kahramanın ruh derinliğine inmeden, doğal olmayan oyunculuk yapmalıdır. “Belli tipler, ipleri hiç de gizlenilmeyen birer kukla olarak çıkarlar sahneye.” (İpşiroğlu 1996: 21)

Gerçekçi tiyatrodaki izlediği oyunun coşkusuna kapılan izleyici, tiyatrodaki olduğunu ve bir oyun izlediğini unuttur ve duyguların akışına kendisini heyecanla kaptırır. Karşısında gelişen olayların akışı içinde merak, duygulanma, empati, sempati, şahitlik etme gibi durumlar yaşar. Absürd gösterimlerde ise bu tam tersidir. Merak unsuru, empati, oyuna kendini kaptırma gibi durumlar gerçekleşmez. Bu yöntemler sayesinde seyirci oyuna dışardan bakarak sadece şahitlik etmekle yetinemez. Akıl yürütme süreci başlar, seyirci oyunun eksik kalan kısımlarını kendi zihninde tamamlar. Tek taraflı etkileşim böylece karşılıklı bir hal alır.

Yirminci yüzyıl içinde ortaya çıkan bu iki önemli tiyatro akımı kuşkusuz ki içlerinde bazı benzerlikler ve karşıtlıklar barındırmaktadır. Gerek Beckett, gerekse Brecht oyunlarının kapalı bir sistem olarak algılanmasına direnç gösterirken, ikisi de oyunun bütün olarak algılanabilmesi için seyircisine ihtiyaç duyar. Brecht yabancılaştırma tekniği ile seyircisini bazı alternatif çözümler ve duruş biçimleri üzerinde düşünmeye sevk ederken Beckett seyircisine verdiği belirsiz ipuçları sonucunda varsayımsal bağlantılar geliştirmesini, böylelikle oyunun keyifliğini vurgulamasını talep eder. (Güçbilmez 2003: 104)

Böyle Buyurdu Zerdüşt kitabında tanrıyı öldüren Nietzsche'nin ardından dünya üzerinde yaşayan bireylerin eylemleri anlamsızlaşmıştır. O zamana kadar varoluşlarını tanrı ve inanç üzerinden anlamlandıran batılı insan, varoluş meselesi üzerinde bir daha düşünmek zorunda kalır. Absürde giden yolda varoluş sorunu üzerinde duran pek çok yazar ve tiyatro kuramcısı ortaya çıkmış, her biri oluşacak yeni akıma farkında olmadan bir çivi çakmıştır.

İçinde yaşadığı çevrenin, koşulların ve içgüdülerinin oyuncağı olan Büchner'in Woyzeck karakteri, rüya oyunları ile Strindberg, *Dönüşüm* ve diğer eserleriyle Kafka, Yaşamın sıkıcılığı, çıkmazlılığı, dilin bir iletişim aracı halinden çıkarak monolog haline gelmesiyle Cheov, Camus ve Sartre'ın varoluşçuluk üzerine felsefi çalışmaları ve yazdıkları oyunlar. Ve tüm bunların dışında Absürd tiyatroyu en çok etkileyen yazar Alfred Jerry ve *Kral Übü*.

Yazılan bir tiyatro oyununu Absürd yapan şey sadece konusu değildir, yukarıda sözü geçen yazarların hepsi de yaşamın anlamsızlığı, insanın toplumdaki varoluş sorunu gibi konular işlemiştir. Varoluşçu tiyatrodan etkilenen Absürd akım sonradan kendi yolunu ve felsefesini oluşturacaktır.

2.2 Absürd Tiyatro Düşüncesi

Absürd tiyatro 2. Dünya savaşının korkunç atmosferinden doğan bir akımdır. Milyonlarca insanın öldüğü, bir o kadarının yersiz yurtsuz bırakıldığı, insan türünün umudu olan makinelerin öldürmek amacıyla seferber edilmesi, tanrının insanlığı yalnız bıraktığı ya da hiç olmadığı fikri savaşı yaşayan toplumlarda derin bir ruhsal boşluk ve umutsuzluk hissi ortaya çıkar.

“İkinci Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan ve yaşamın usa aykırılığını, bilinen tüm sanatsal uyumları bozarak sahneye getiren tiyatro akımına “absürd tiyatro” (uyumsuzluk tiyatrosu) adı verildi.” (Şener 2016: 297) Absürd tiyatro öncesi tiyatro akımları genellikle toplumu bilinçlendirmek, dünyayı daha iyi hale getirmek, varolan gerçekliği en çıplak haliyle göstermek gibi amaçlar edinmiştir. Ancak Absürd tiyatro dünyanın bu sorunlarına direnmek gibi bir amaç gütmmez, bu şekliyle onları Nihilist olarak nitelendirenler olmuştur fakat Absürd aslında bu durumları yok saymaz, sadece umursamamayı tercih eder. İzleyiciler oyunları izlerken uyumsuzluğu aşmaya çalışırlar, çünkü aklın temel işlevi anlamlı bir bütün oluşturmaya çalışmaktır. Uyumsuz tiyatro, Absürd olanın anlamını ve kendi içindeki uyumunu ortaya koyar.

Absürd gerçeği mevcut haliyle seyirciye sunmak yerine onu parçalamayı tercih eder. Uyumlu bir bütün ancak mevcut yapıyı söküp parçalayıp yeniden düzenleyerek oluşturulabilir, fakat burada bahsedilen Absürd olanın uyumudur. Modern çağ ile birlikte toplum ve birey arasındaki yarıma, yabancılaşma ve yalnızlık gibi durumlara sebep olmuştur. Absürd yazarlar bu meselelere eğilerek bazı sorular üretmiştir. Bu soruların temel yönelimi yalnızlık üzerine olmuştur, yalnız insan nerede olursa olsun kendini yabancı bir toplumda hissedecektir önermesiyle “ Küçük Prens” benzeri bir imge yaratır. Hayali dünyasının içinde yaşayan Absürd kahraman, toplum ve tanrıyla olan tüm bağlarını koparmıştır. Mekânı belirsiz, zamanı olmayan hayali bir alanda kısır döngünün içine girerler.

Yabancılaşma ve yalnızlığın arttığı modern çağda buna paralel olarak bireyler arasındaki güvensizliğin artması da kaçınılmazdır. İnsanların birbirine güvenmediği bu tekinsiz dünyada insanların birbirleriyle gerçek bir iletişim kurmaları da söz konusu değildir. Söz artık iletişimi sağlamaktan ziyade gevezelik etmeye, yüzeysel iletişim sağlamaya yönelik bir araçtır. Absürd tiyatro buradan yola çıkarak, derin yazın dilinden uzak durularak yüzeysel dil kullanılması hatta mümkün olduğunca görsel anlatıma yönelinmesini ister.

Absürd tiyatronun ilgilendiği iki çeşit insan vardır, biri yalnızlaşıp toplumla iletişim kuramayan insan. Ionesco bu insan tipini şu şekilde anlatır; “İnsanların gözlerimin önünde biçim

değiştirdiklerini gördüm. İlk önce yavaş yavaş yabancılaştıklarını duyumsadım, uzaklaştıklarını, başka bir ruh girmişti içlerine. Kişiliklerini yitirdiler, başka kişilikler aldılar.” (Ionesco 2003: 140).

Bir diğeri de kalabalıklara karışarak kendi öz benliğini kaybeden insandır. Dolayısıyla ciddi kalabalıkların yaşadığı devasa metropollerde kalabalık ancak insansızlaşmış bir dünyayı konu edindiğini söylemek yanlış olmaz. Modern çağın ürettiği ve totaliter rejimleri beraberinde getiren, toplumda varolabilmek adına zorbalığı ve her tür ahlaksızlığı mubah gören yeni insanı Ionesco şu şekilde tanımlar.

En kurnazları, olaylara adım uydurabilenler, başanya ulaşıyor. Akıntıya karşı yüzmüyorlar. Böylece hep karlı çıkıyorlar. Kazançlılar ama yaşamıyorlar, kendileri yok ortada, akımın içinde eriyorlar, onun biçimini alıyorlar, kendi biçimleri yok. Kimi için yaşamak kolay, güdülmeleri yetiyor. Kayıyorlar. Ben, bense dağları aşmak zorundayım, hiçbir zaman tırmanamadığım dağları. Olası olanı yapmak zorunluluğu duyan seçkin bir soyun insanıyım: Ne yazık ki, bu soyun en miskinlerinden biriyim: Kımıldayamıyorum yerimden ve dağlar gittikçe yükseliyor, gittikçe daha korkunç oluyor. Ben onlara gitmesem, onlar bana gelecek. Şimdiden yerin sarsıntısını duyuyorum, kayaların üstüme düştüklerini ve beni paramparça ettiklerini görüyorum. Biliyorum, her şeyden vazgeçerim ama kendimden vazgeçemem. Tam tersini yapabilmeliydi. (Ionesco 2003: 29)

Ionesco, Gergedanlaşma olarak nitelendirdiği bu toplumsal dönüşümde, gergedanlar olarak tanımladığı, kendi ahlakını ve felsefesini üretmiş insansızlaşmış kalabalıklar ile kendi gibi yabancılaşmış ve yalnızlığa itilmiş bireylerin çelişkisinden bahseder.

Absürdün ele aldığı bir diğer mesele de ölüm olgusudur. Ölüme yazgılı insan düşüncesi Beckett tarafından yoğun biçimde kullanılır ve üzerine düşünceler üretilir. İnsan ölümlü bir varlıktır ve öleceğini sıklıkla unuttur. Bu unutma evresinin içinde zaten kaybetmeye mahkûm olduğu pek çok metayı ya da geçici duygusal tatminleri elde etmek için mücadele eder. Sonucunda elde edilen her şey ölümle yitirilecektir. Dolayısıyla yaşam mücadelesinin içinde bir boşunalık vardır ve insan aklı bunu uyumlu bir biçimde anlamayı başaramayacaktır. İşte bu “boşunalık ve çabalamak” ikileminin ironisinden Absürd düşünce filizlenir.

Absürd tiyatro yazınının gelişmeye başlamasının ardından Cheov veya Ibsen gibi yazmak demode görünür. Oyun kahramanının ironik farkındalığı içinde bulunduğu durumu işaret eder, bu farkındalık oyun kişinin varlığının kanıtıdır. Konvansiyonel tiyatrodan geçmiş, psikolojik derinliği, toplumsal jestleri ile bir birey olan oyun kişisi, tüm bu bağlardan sıyrılmış bir kukla gibi görünür. Bu kukla adamlar geçmişten gelen birtakım bağlantılar ve öğrenilmişlikler sonucunda doruk noktasına doğru ilerlemektense

durumlara tepki verirler ya da onlar hakkında konuşurlar. Geçmişleri ya da geleceğe dair gerçekçi tasarımları yoksa eğer geriye kalan tek şey şimdiyi yaşamaktır ya da şimdi üzerine konuşmaktır. Oyunların durağan olması oyunda aksiyonun olmadığını göstermez, oyunlarda gerilimin yoğunlaştırılması en üst seviyede uygulanır. Gerçek dünyanın dışına konumlanan oyun kişileri kendi içlerinde yaşam deneyiminin özünü taşırlar. Oyun kişinin içinde anahtar imgeler halinde bulunan bu özler, bütünlüklü bir yaşam deneyiminin de özünü oluştururlar. Formülünü andıran bu yapılar unutulmamaları için tekrarlanan ilköğretim formüllerini anımsatır. (Esslin 1983: 120)

Martin Esslin'den özetle aktarılsa oyun kişisi burada daha soyut ve evrensel bir yaşamı temsil etmektedir. Oyunda sorulacak soru “bundan sonra ne olacak?” değil “şu anda ne oluyor?” olmalıdır. Oyunun eylemi insanın temel davranışları üzerine olacağı için, seyirci tarihin herhangi bir döneminde olan alakasız bir olayı değil, kendi soyut gerçekliğiyle yüzleşmek zorunda kalır. Klasik olay örgüsünü reddeden oyun yapısı durumsallığı işaret ederken sorunun çözümünün burada olduğuna işaret eder. Dilin ağdalı yapısı kırılır, imge ve simgelerle dolu bir parodi halini alır. Bu noktada dilin gerçek işlevi sorgulanmaktadır. En yalına indirgenmeye çalışılan dil, parçalanarak tekrarlar ve kesintili bir yapı içinde seyirciye sunulur. Seyircinin mantığında bir bütünlük kurarak doğru cevaplarla tiyatrodan ayrılmasından ziyade ortaya konulan durumda bulunan temel sorunlarla ilgili kişisel sorular oluşturarak ayrılmasıdır. Yazılmış bir uyumsuz metin daha önce bahsedildiği gibi yarım kalır, tamamlanabilmesi için seyircinin zihnine ve sahnenin görseelliğine ihtiyacı vardır. Dil ile varoluş arasındaki bağlantıya dikkat çeken Esslin bunu Tiyatro dili ile varoluş arasındaki bağlantı çerçevesinde ele alır. Absürdün diğer akımlarla olan tüm dilsel bağlantılarının izlenebiliyor olmasının yanında, Beckett'e göre saçma tiyatrosunun kabul edilemezliği, belli bir değer yargısının dile getirilmesinin olanaksızlığıyla paraleldir, çünkü kavram kendi içinde bir değer yargısı barındırır. Değer yargılarının oluşması için de mutlaka bir bağlama ihtiyaç vardır. Ona göre sanatçı kaçınılmaz olarak çıkış yolunu biçimde bulur, yani biçimi olmayana biçim verir. (aktaran Juliet 2000: 57)

Absürd tiyatro eserlerinde bazı ortak yönelimlerin olduğundan daha önce bahsedilmişti. Bunlardan biri de teorisyenlerin “**Estetik Uzaklık**” diye tanımladığı yaklaşımdır. Konvansiyonel tiyatrodaki seyircinin oyunla bir bağ kurması beklenir, oyun kişisiyle yaşadığı empati ve sempati ilişkisi, mekana ve zamana duyduğu aşinalık seyircinin oyunla olan bağını kuvvetlendirdiği düşünülür, sahnelemelerde de bu yöntem kullanılır. Absürd tiyatronun temel amacı seyirciye illüzyon sağlamak değildir, bu nedenle izleyiciyle arasına bir mesafe koyması gerekir. Seyircisini rahatsız eden, onda

ürküntü, şok, tedirginlik gibi hisler uyandıran Absürd oyunlar izleyicisini içinde bulunduğu ortama yabancılaştırır ve zihinsel katılımda bulunabileceği bir ortam yaratır. Kendini yabancı hissettiği bir ortamı kavramaya çalışan seyirci oyunu algılamak ve zihninde anlamlı bir bütün haline getirmek için daha çok çaba sarf eder. Üstü kapalı anlamların peşine düşen izleyici uyumsuzluğu gerçek hayatın içindeki uyumsuzlukla özdeşleştirmeye başlar. Bu uyumsuzluğun içinden Absürdün seyirciyle kurmak istediği ilişki ortaya çıkar. Zamanla tedirginlik yerini farkındalığa bırakırken, yadırgama da estetik hazza dönüşür. Oyunun gerçeğini algılayan seyirci bu noktadan sonra oyundan zevk almaya başlar. Günümüzde varolan toplumsal şizofreninin içinde çırpınan insanların ne yapacağını bilmez hallerini ortaya koyan absürd yazarlar, korkutma ve şaşırtma gibi yöntemlere başvururlar. Ani gelişen ve bir mantıksal temele bağlı olmayan olaylar seyircide irkilme yaratır, bu irkilme karşılığını gülümseme ve dehşete düşme duygusunda karşılığını bulur. Groteskin içinde dilin ve görsel olanın sıradışı yansıması traji-komik etkiyi arttırır. (Şener 2016: 304)

Tabi tüm bu bahsedilen durumların gerçekleşmesi bir rastgeleliğe bağlı değildir, Absürd oyun yazımında, evrenin kaosunu izleyiciye aktaracak biçimin doğru oluşturulması, gündelik konuşmalardaki saçmayı değil dramatik yapıdaki saçmanın bulunması ve şiirsel imge dokusunun oluşturulması gerekir. Metnin, sahnenin, ışığın, sesin, jestin, mizansenin, dilin ortak bir amaç doğrultusunda doğru kullanılmasıyla şiirsel imge dokusu oluşur. Absürd tiyatronun şiirsel yaratıcılık ilkesidir bu. İnsanların durumlarının olay örgüsü değil, bu doku seyirciye aktarır. Bu kurallar bütününe “**Sanatlı Uyumsuzluk**” adı verilir. (Şener 2016: 305)

2.3 Önde Gelen Absürd Oyun Yazarları

Absürd tiyatro, 20. Yüzyılda belli ortak özelliklere sahip olmasının yanında farklı yazarların elinde sanatçıya ait içerik ve biçimler kazanan özgün bir akım olarak ortaya çıkar. Bu yazarların ortak noktası insanı çevresinden kopmuş, beklentilerini gerçekleştiremeyen, yalnız bir yaratık olarak ele almalarıdır. Tiyatro yaklaşımlarındaki farklılıklar ise Absürd oyun yazarlarına gerçek karakterlerini kazandırır.

İnsan varlığının derinliklerine inen uyumsuz tiyatro yazarlarının her biri kendine özgü “seyirlik bir dünya” yaratır. Beckett’de donmuş bir dünya ile karşılaşıyorsak, Ionesco’da durmadan değişen renkli, hareketli bir atmosfer içinde buluyoruz kendimizi. Pinter’da beklenmedik durumlar, şaşırtıcı, tuhaf olaylar, korku ve karabasan sahneleri birbirini kovalıyor. Kimi yapıtlarda psikolojik motifler karışıyor oyuna. (Özellikle Pinter ve E. Albee’nin oyunlarında). (İpşiroğlu 2016: 19)

Özdemir Nutku, Absürd oyunları iki ayrı gruba ayırmıştır. İlki dış aksiyonla gelişen, sadece tiyatro kavramıyla hacim kazanan oyunlardır. Buna örnek olarak Adamov, Ionesco, Genet vb. yazarlar örnek verilebilir. Bir diğer grup ise iç aksiyona dayalı, şiirli dil ve atmosfere sahip oyunlardır, bu sınıfa da Ghelderode, Audiberti, Neveux, Scéhade, Pichette, Vauthier, vb. yazarlar örnek verilebilir. (Nutku 2008: 260- 261)

Absürd tiyatro denilince ilk akla gelen yazarlardan biri olan Ionesco dilin basmakalıp gündelik kullanımlarından yola çıkarak, iletişimsizliği öne çıkartır. Bütün bu günlük dil, uzayıp giden, mekanikleşmiş ve içi boşalmıştır. Her birinin ayrı ayrı anlamı olan bu kelimelerin ve cümlelerin bir araya geldiklerinde ortaya çıkardığı uyumsuzluğa işaret eder. Oyunlarında şiirsel imgelemin oluşturulması için görselliği kullanır, oyun kişilerinin psikolojilerinde varolan korkuları ve kaygıları nesneler yoluyla somutlaştırır. Bu nesneler alımlayıcının gözünde Beckett'in oyun kahramanlarını fiziksel olarak kısıtlaması gibi bir anlam katmanı oluşturur. Sürekli çoğalan sandalyeler ya da büyümeye devam eden ceset gibi farklı görsel imgelerle içsel bir durumu görünür kılar ve simgeleştirir. Beckett'de daha çok içe doğru gerçekleşen bozulma ve fiziksel kısıtlılık, Ionesco'da dışa açılma ve çoğalma olarak kendini gösterir. Amedee oyununda ortada bir ceset bulunur ve fakat şişmeye devam eder, tırnakları ve saçları uzamayı sürdürür. Bu kontrolsüz büyüme, mevcut düzlemdeki oyun kahramanlarının tekinsiz bir sürece doğru sürükler ve sonunda oyun kahramanlarını yutacağı hissini yaratır ki Ionesco oyunlarında çevresel faktörler oyun kahramanını yutmaktadır. Ionesco, ana akım gerçekçi tiyatroya alternatif olarak “karşı-tiyatro” görüşünü ortaya atar. Ionesco, oyunlarında varoluşun saçmalığı, bireyin toplum karşısındaki yalnızlığı, mevcut sistemin anlamsızlığı, bireyin kendine ve topluma yabancılaşması gibi ortak temalar çalışmıştır. Ona göre, bu yaratılan iletişimsizliğin ve anlamsızlığın sorumlusu, yine toplumun ta kendisidir. Ionesco'ya göre izleyicisiyle ilişki kurabilen yeni bir tiyatro yaratmak için karşıt unsurların kaynaştırılması gerekliydi. Bu görüşünü uygulamak adına oyunlarında, trajik olanı komik, komik olanı ise trajik olarak vermeye çalışmıştır. Burjuva hayatına karşı çıkar ve onu karikatürize edip groteskleştirir, bir tür kukla oyunu çıkar ortaya. Korkunç olduğu kadar gülünç tipler de vardır oyunlarında. Mantıksal boşluklar, simgesel anlatım ve alakasız seslerden faydalanarak dilin anlamını yıkar, dolayısıyla kendine has absürd anlatımını güçlendirir. Ionesco güldürü ögesi olarak insanın önemsizliğini ve boşluğunu kullanır. Oyunlarında süsten arınmış sade bir tiyatro yaratmaya çalışır, dil süsten uzaktır. Onun oyunlarında sadece boş konuşmalar vardır, tam da bu nedenle bireylerin gerçek bir iletişim kurması mümkün değildir. Oyunlarının konularını da daha çok aile meselesi oluşturur, çünkü aile bir yandan

toplumun düzenine işaret ederken bir yandan da bireyi çevreleyen bir hapishanedir. (Yıldız 2009: 22-26)

Bi diğer önemli Absürd oyun yazarı da Admaov'dur. Adamov'un yazarlık süreci iki ayrı evrede ele alınabilir, ilk evrede varoluşçu felsefeye yakın durarak, yabancılaşma, yalnızlık, iletişimsizlik, varoluşun saçmalığı gibi meseleleri tartışırken, ikinci döneminde Artaud'un görüşlerinin etkisinde kalarak korkutucu düşlem ve deneyler üzerine çalışmaya başlar. Adamovun ilk oyunu Parodi, 1947 de tamamlanmıştır. Diğer absürd eserlerle taşıdığı ortaklık zaman kavramında karşılığını bulur, zaman; bir belirsizlik ve kaos aracıdır. Dekorun bir parçası akrebi ve yelkovanı olmayan bir saattir, oyun kişileri sürekli birbirlerine zamanı sorarlar fakat asla yanıt alamazlar. Dekor ve oyun alanı giderek küçülmektedir, doğrusal ve ilerleyen bir zaman vardır fakat bu zaman hem gösteren olarak saat bağlamında bilinmez hem de insanların aleyhine işler. Saat işlevini yitirmiştir, dolayısıyla mevcut doğrusal zaman gerçekliğini kaybeder. Adamov'un yazarlığının ikinci evresinde ise topluma ve işleyişindeki yasalara ayna tutan, tarihi sorgulayan, bireyler arasındaki suni iletişimin uluslararası ilişkilere yansımaları konu alan, burjuvaziye karşı çıkarak Marksçılığa geçişini imleyen Brecht etkisinde oyunlar yaratmıştır. (Yiğit 2017:35)

Absürd tiyatro denilince akla gelen bir diğer önemli yazar da Harold Pinter'dır. Pinter'ın diğer yazarlardan farklı olarak dille yaptığı şey, iletişimin ortadan kalktığı değil, insanların iletişimdeki isteksizliklerini vurgulamaktır. Oyun kişileri iletişimden kaçır, isteksizdir. Pinter'ın oyunlarında gündelik dil parçalanır, susuşlar, anlamsız ve birbirini tamamlamayan parçalar ve uzun duraksamalarla gerilimli bir ortam oluşturulur. İşte absürd bu noktada ortaya çıkar, duraklamalar, takılmalar ve sesler konuşmalardan daha önemlidir. Çünkü sözcükler mevcut anlamsızlığının içinde işaret etmek istediği şeyi gösteremez. Pinter oyun yazarlığında ve sessizlikleri kullanımında Beckett'ten fazlasıyla etkilenmiştir. Beckett'in oyunlarının sahnelemelerinde sıklıkla oynayan Pinter, bir video kaydında Beckett'ten ne kadar etkilendiğini şöyle anlatır.

Ne kadar ileri giderse bana o kadar iyi geliyor. Benim felsefeler, taktiklere, imana, çıkış yollarına, gerçeğe, cevaplara, bu kurtuluş paketinin hiçbir parçasına ihtiyacım yok. O, mevcut en cesur ve amansız yazar. Benim burnumu ne kadar pisliğe sürterse o kadar minnettar kalıyorum. Beni vaat edilmiş bir bahçeye yönlendirmiyor, bana gizlice göz kırpmıyor, bana bir kurtuluş, bir şifa ya da doğru yol göstermiyor ya da ekmek kırintıları sunmuyor. Bana almak istemediğim hiçbir şeyi satmıyor, satın alıp almadığımı hiç umursamıyor, eli kalbinde değil. Eh ben de, iğne, olta, misina ne satyorsa almaya hazırım. Çünkü o, hiçbir taşı altını çevirmeden bırakmıyor ve altındaki hiçbir solucanı yalnızlığa terk etmiyor. Ortaya güzelliğin bir formunu çıkartıyor. (Harold Pinter, "A Wake for Sam. <http://www.youtube.com/watch?v=-N9S8n2TiA>)

Pinter oyunlarında dışarı ve içeri arasındaki yoğun bir gerilim vardır. Dışarıdaki tehdidin içeri girmesi korkusu oyunun her aşamasında hissedilir. Literatüre “Pinter Kapısı” olarak geçen bu anlayışın oluşumunda Pinter’ın çocukluk yıllarından kalma travmalarının da payı büyüktür. Yahudi bir terzinin oğlu olan Pinter’ın, Nazilerin her an kapılarını kırıp içeri girecekleri korkusuyla geçirdiği çocukluğu, yazdığı oyunlarda merkeze oturur. Oyunlarında kapı merkez konumundadır ve içeriye dışardaki tehditler için bir giriş olanağı sağlar. Bu tedirginlik oyun boyunca sürer ve nihayetinde bir şekilde tehdit içeriye girer. Dışarıdan gelen tehdit, içerideki oyun kişisine fiziksel bir saldırıda bulunmaz, oyun kişilerinin maruz kaldığı kötülükler tam olarak tanımlanamayan psikolojik bir şiddet biçimidir. Harold Pinter edebiyat dünyasına kendi yazım tarzını kazandırmış nadir yazarlardan biri olarak da tarihe geçmiştir. Tam olarak bir akıma dahil edilemeyen bu yazma biçimi Pintereks (Pinteresque) yani Pintervari olarak nitelendirilir.

Bir diğer önemli Absürd oyun yazarı ise Jean Genet’tir. Genet absürd yazarlar arasında Artaud’un fikirlerinden en çok etkileneni olarak nitelendirilir. Vahşet tiyatrosu, varoluşçu tiyatro ve Avant-gadre tiyatrodan örnekler vermiştir. Yalnızlaşan, ötekileştirilen ve ezilen bireylerin, yaşadıkları topluma ve yaşadıkları duruma verdikleri tepkiyi işleyen Genet, bunu yaparken teatrallliği ve rol yapma olgusunu kullanır. Oyun kişilerinin verdiği tepkiyi oluştururken, toplumsal bir başkaldırıdan daha ziyade grotesk ve kara güldürüyle vermeyi tercih eder. Kendine yaptığı göndermelerin yanında oyun kişilerinin karşılıklı kimlik değiştirmeleri ve bunun bir paradoksa dönüşmesi durumuna uyan bir dil kullanır. Eserlerinde kullandığı saldırgan üslubu kimliksizliği sorgular. Kişileri ne kadar Beckett’in kişilerini çağrıştırıyor olsa da Genet karakterlerinin yaşadığı sefalet ve ötekileştirilme Beckett karakterlerinden farklıdır. Genet karakterleri, bir karşı konumlandırma olarak suçu ve ahlaksızlığı yüceltirken. Beckett karakterleri bu yaşadıklarından dolayı kendini özel bir yere konumlandırmaz. (Yiğit 2017:33- 34)

20. yüzyılda iyice belirginleşen Absürd akım, kendi içinden pek çok önemli yazar çıkartmıştır, kendine has oyun yazma biçimleri olan bu yazarların arasında belki de kendinden en çok söz ettiren ve çağdaşlarını etkileyeni Beckett’tir. Absürdü hazırlayan ortamın, fikri temelin, çeşitli uygulamaların anlatılmasının ardından, bu çalışmanın asıl odaklandığı Beckett tiyatrosu ve Krapp’ın Son Bandı adlı kısa oyunu üzerinde durulacaktır.

3. BECKETT TİYATROSU

3.1 Yaşamı ve Yazın süreci

Samuel Beckett, orta sınıf protestan bir ailenin çocuğu olarak 13 Nisan 1906'da Dublin yakınlarındaki Foxrock'ta dünyaya geldi. I. Dünya Savaşı'nın insanlık üzerindeki büyük yıkımının henüz meydana gelmediği o dönemlerde babası tarafından iyi bir protestan olarak yetiştirilirken bir yandan da burjuva sınıfının iyi bir ferdi olabilmesi ve uyum gösterebilmesi için en iyi okullara gönderildi. 1920 yılında Kral I. James'in kurduğu ve bir dönem Oscar Wilde'nin de öğrencisi olduğu Portora Kraliyet Okulu'nda eğitim aldıktan sonra 1923'te Dublin'de Trinity College'ta Fransız ve İtalyan Dili ve Edebiyatı okudu. İlerleyen dönemde yapıtlarına esin kaynağı olacak olan, bir kayanın gölgesine tıpkı ana rahmine sığınır gibi gizlemiş, ruhunun ancak oturarak ve dinlenerek bilgeliğe kavuşabileceği inancında olan, günahlarını kabullenmeyi, pişmanlık duymayı reddettiği için Araf' a kabul edilmeyen ve bu yüzden yaşamının uzatılmasıyla cezalandırılan, Dante'nin İlahi Komedyası'nın bir noktada sıkışıp kalmış hüznü karakteri Bellaqua ile bu yıllarda tanıştı. 1928 yılında Paris'te, Ecole Normale Supérieure'de İngilizce okutmanı olarak çalışmaya başladı. Hayatında önemli bir yeri olan James Joyce ile de Paris'te tanışan Beckett, " Dante... Bruno... Vico... Joyce" başlıklı makalesini aynı zamanda ilk kısa öyküsünü bu dönemlerde yazdı. İlk şiir kitabı olan Whoroscope 1930'da yayımlanarak okuyucu ile buluştu. Bu şiir kitabı ile bir yarışmada zaman üzerine en iyi şiir ödülünü aldı. Bu dönem James Joyce'un Finnegan's Wake romanının bir kısmını Fransızca'ya çevirdi. Proust üzerine olan incelemesi ise 1931 yılında yayınlandı. 1932 yılında yaşadığı maddi sıkıntılar nedeniyle Dublin'e dönmek zorunda kaldı. 1933'te Dante'nin İlahi Komedyası'ndaki Belaqua'dan esinlenerek, Belaqua ismini verdiği bir karakterin hayatından parçalar anlattığı kısa öykülerini yazmaya başladı. 1933 yılının Aralık ayında ise Londra'ya taşındı ve 1937 yılına kadar da Londra'da yaşamaya devam etti. Belaqua'dan esinlenerek yazdığı kısa öyküleri More Pricks Than Kicks adıyla bir araya getirilerek 1934'te yayınlandı. 1935 yılında ise İngiltere'de yaşayan bir gencin hayatını ele alan ve ilk romanı olan Murphy'i kaleme aldı. İngiltere'de yaşadığı dönem James Joyce'ın kızı Lucia ile tanışan Beckett'in, kızın kendisine olan hayranlığı karşısındaki duyarsız tutumu, Lucia Joyce'un delirmesindeki en önemli etkenlerden biri olarak görülür. Murphy isimli romanı bu yaşananlardan izler taşır. Yazarın bütün yazım sürecinin, dildeki arayışının, inkârlarının ve sınır tanımazlığının, hayat tecrübesi ile bağlantısı vardır. Yaşadığı kalp krizleri sırasında babasının yanında olup, hastalık süreci boyunca babasının sıkıntılarına ortak olan Beckett, annesinin de sinirleri ve beyin hücrelerini eriten hastalığı boyunca yanından ayrılmamıştır. Ölümü bekleyen, yaşı,

umutlarını yitirmiş onca karakterinde de yaşadığı bu deneyimlerin izlerinin görülmesi mümkündür. Babasını 1933'te yitiren Beckett'in bu kayıptan son derece etkilendiği anlaşılmaktadır. Babasının ölümünden sonra, kendisine miras kalan para ile Londra'ya taşınan Beckett, hayatının bu döneminde oldukça sıkıntılı bir bunalım sürecine girdi. 1936'da sonunda bu kötü süreci atlatıp Almanya'ya gitti. 1937 yazında ise Paris'e yerleşti ve orada Geer ve Bram Van Velde ile dostluk kurdu, Giacometti ve Duchamp ile vakit geçirmeye başladı. Beckett'in eserlerine bütün ihtişamını veren ve onları 21.yüzyılın çarpıcı eserleri haline getiren dildeki arayışları da Paris'te yaşadığı dönem şekillenmeye başladı. 1938 yılında Paris'te kendisini bir sokak saldırısı içinde bulması gelecekteki eşi Suzanne Deschevaux-Dumesnil ile tanışmasına vesile oldu. II. Dünya Savaşı'nın büyük bir ivmeyle toplumu yıkmaya hazırlandığı yıllar ile ardında bıraktığı korkunç savaş yılları onun hayatı, insanın ölüm karşısındaki çaresizliğini, tanrıya olan inancını sorgulamasında ve bütün eserlerinde okuyanı benzer soru işaretleriyle yüzleştirmesinde, insanın hayat karşısındaki çaresizliğini bütün çıplaklığıyla aktarabilmesinde büyük rol oynar. Yazarı İrlanda'nın baskıcı ve sınırlayıcı atmosferi onu kendi topraklarından uzaklaştırırken, benzer karakter çizgileri, geleneksel anlatımlar ifadede kendisine yetersiz geldiğinden onu ana dilinden uzaklaşmaya itiyordu. Bu nedenle de hayatı boyunca yeni bir dil arayışına devam etti ve eserlerini Fransızca olarak yazmaya başladı. Yazar Charles Juliet ile yaptığı görüşmelerde Fransızca'yı seçmesinin nedenini bu dilin onun için yeni bir dil olması olarak açıklar, bir yabancılik kokusu taşıması, bir anadili kullanımının özünde olan otomatik ifade biçimlerinden kurtulmasına olanak vermesi... "Fransızcada üslupsuz yazmak daha kolay." der Beckett. (Esslin 1999: 36)

II. Dünya Savaşı başladığında ve Almanlar Paris'i ele geçirdiklerinde Beckett ve eşi Suzanne Fransız Direniş örgütüne katılarak savaşın yıkıcı gücüne yakından tanıklık ettiler. 1942'de çareyi güney Fransa'daki Vaucluse'e sığınmakta buldular. Güney Fransa'daki 3 yıl Beckett, Watt ismini verdiği romanı üzerinde çalıştı ve bu roman kendisinin yazdığı son İngilizce roman oldu. 1945 yılında savaş bittiğinde önce Dublin'e sonrasında Saint-Lo ya giderek İrlanda Kızıl Haç Sağlık Birimi'nde ambar görevlisi ve tercüman olarak çalıştı. 1946 yılında İrlanda'ya döndüğünde Dünya tarihindeki en büyük savaşa, yıkıma, şiddete ve ölüme çok yakından tanıklık ettiği için bunalım dönemine girmişti. Anlatıdaki arayışları da işte bu bunalım döneminde şekillenmeye başladı. Savaş sonrası hisleriyle ilgili şu açıklamayı yapar; "O ana kadar, bilgiye güvenebileceğime inanmıştım. Düşünsel düzlemde hazırlanmam gerektiğini sanmıştım. O günse her şey yok oluverdi." (Juliet 1999: 63). Kendisine bu dönem hissettikleri sorulduğunda bunalımın arkasından gelen vahiy anlarından söz eder ve şöyle der; "Soluk alabilmek için yaratmak

zorunda olduğum dünyayı şöyle bir görüverdim”(Juliet 1999: 65). Kendisi insanlık tarihinin en acı olaylarından ikisine, iki büyük savaşa tanık olmuş bir aydın olarak, insanlığın düşebileceği en sefil, en acımasız, en umutsuz şartları gözlemlemiştir. Bütün bu tecrübelerin ardından yazar Paris’e döner, dildeki arayışlarının şekillenmesi de bu döneme rastlar. Bu dönem yazarın en verimli dönemidir ve en önemli yapıtları olarak değerlendirilen yapıtlarını da bu dönemde kaleme almıştır.

İlk Fransızca romanı olan *Molloy*, 1951 yılında yayımlandı. *Molloy*’u yazdığı sırada yazar geçmiş yıllarda çektiği sıkıntıları yaşamıyordu ama *Molloy*’un taslaklarının ilk sayfasında şu sözcüklere yer verdi; “Başka çare kalmayınca” (Juliet 1999: 65). Yazar *Molloy*’u kaleme almaya hastalığı sırasında annesini ziyaret ettiği günlerde başladı, Paris’e döndüğünde de yazmaya devam etti. Hikâye ölmek üzere olan annesini son yolculuğuna uğurlamak için onun ziyaretine giden ve bu yolda ilerlerken yönünü kaybedip bir çukurda hayatına son veren Molloy isimli karakterin hayatını anlatır. Üçleme’nin ilk kitabı olan *Molloy*’un ardından diğer eserleri *Malone Ölüyor* ve *Adlandırılmayan* gelir. *Adlandırılmayan* isimli yapıtı 1953 yılında yayınlandı. *Molloy*’daki tek bacağı tutmayan, yaşlı ve gücünü gün geçtikçe kaybeden karakterin, *Malone Ölüyor*’da yattığı yerden kımıldamaya gücü yetmeyen, fiziksel hareketleri daha da kısıtlanmış bir karaktere dönüştüğü görülürken, *Adlandırılmayan*’da beden yok olmuş ve anlatıcı sadece bir ağıza indirgenmiştir. Artık sadece ses vardır.

Böylece Üçleme’nin başından sonuna ulaşan süreçte, insanı önce toplumsal kalıpların belirleyiciliğinden, sonra da bedensel işlevlerinden soyutlayıp, yalnızca ‘bilinç’e indirgeme işlemi tamamlanmıştır. Toplumsal çevrenin yok olmasıyla kişi yalnızlaştırılmış, bedensel yetenekler gitgide yitirilerek sonunda bedende (dolayısıyla ‘karakter’ de) yok olmuş, varlığını yazma ya da konuşma ya da düşünme yoluyla sürdürebilen bilinç, ‘dil’in tükendiği noktada varlık ve hiçlik arasındaki ince çizgiye ulaşmıştır. (Yüksel 2012:43)

Üçleme’nin ardından Beckett roman türünü bir yana bırakıp tiyatro alanına yönelerek oyunlar kaleme almaya başladı. Anlatıda hep daha sade olanı arayan ve edebiyattaki kalıplardan kaçmak için çaba sarf eden yazar için tiyatro sahnesi çok daha zengin ve uygun imkânlar sağlıyordu. Görsel düzeyde anlam yaratabilme olanağı onu dili daha yalına indirgeyebileceği bir sahaya taşıyordu. Charles Juliet’in kendisi ile yaptığı görüşmelerde de dile getirdiği gibi; “Söyleyeceği şeyin giderek azaldığını biliyor ve bunu neredeyse kavrayabileceği ve her ne olursa olsun daha iyi sınırlandırabileceği duygusunu taşıyor.” (Juliet 1999: 67). Ve yine görüşmelerde değindiği üzere yaşam ve ölümü

ressamların yaptığı gibi son derece dar bir alanda anlatabilmeyi istediğini söylüyor. (Juliet 1999: 67)

En çok konuşulan oyunu olan *Godot'yu Beklerken*'i 1948 yılında Fransızca olarak yazdı. Ardından *Oyun Sonu*'nu kaleme alan yazar, 1956'da radyo sinema ve televizyon için oyunlar yazmaya başladı. Yazarın son dönem çalışmalarına bakıldığında dildeki sadelik arayışının ötesinde, 'insan vücudu' ile 'ses'i de birbirinden ayırarak edebiyat dünyasının çizdiği karakter yapısının tamamen dışına çıktığı ve kendi anlatı dünyasının formunu çizdiği görülür. 1958' de yazdığı *Krapp'ın Son Bandı*, sahne üzerine insan sesi ile bedeni birbirinden ayrı kullanarak anlatıda nasıl bir düzlem oluşturduğuna iyi bir örnektir. 1960 yılında ise kaleme aldığı *Mutlu Günler*, yazarın sahne üzerinde 'beden'i nasıl yok ettiğinin ve hareketi nasıl kısıtladığının bir göstergesidir. Oyunun baş kişisi Winnie beline kadar toprağın içine gömülüdür ve hareketleri de kollarının uzanabildiği alanla sınırlıdır. Yazar insanın içinde bulunduğu yalnızlık ve çaresizlik durumu ile onları bekleyen ölüm gerçeğini değiştirmekten aciz oldukları için anlamlı hiçbir eylemin gerçekleştirilemeyeceğine olan inancını daha keskin bir yolla ifade etmenin yöntemini kısıtlamalar üzerinden oluşturduğu bu formda bulmuştur.

1963-83 yılları arasında ise sözü tamamen ortadan kaldırdığı, sadece hareket ya da sadece sesin var olduğu kısa oyunlar yazdı. Beckett birçok eleştirmenin deyişle arzuladığı gibi yazının sıfır noktasına ulaşmış ve bedeni tiyatro sahnesinde yok etmeyi başarmıştır. 1969 yılında Nobel Edebiyat Ödülü'nü kazanan ancak ödülü almaya gitmeyen yazar, 1989 yılında hayata veda etti.

Belki bilinçli olarak, belki de rastlantıyla, Beckett söylenini oluşturan yapıtlardan pek çoğu aynı öyküyü değişik biçimlerde yankılamaktadır: Ölmeye yatmış, yaşlı, sakat, güçsüz kişinin, kapalı bir uzamda, yaşamla ölüm arasındaki incecik çizgide sanki sonsuza dek sürecekmış izlenimi uyandıran 'tedirgin' sesi... (Yüksel 2012: 26)

Beckett'in oyunlarına ve ortaya koyduğu tiyatro anlayışına bakıldığında, bu oyunların konuları, kişileri ve atmosferinin hayat hikâyesinden fazlasıyla etkilendiği görülür. Büyüdüğü ortam, aldığı sıkı dini eğitim, yaşadığı savaşlar, ailesinin ölümlerini bire bir yaşaması ve başlarında ölümü beklemesi ve kendi yaşlılık döneminde yaşadığı olaylar, oyunlarında karamsar, ölümü bekleyen, çaresiz, yaşlanmış ve sıkışmış karakterler yaratır. Karakterleri sessizce ölümü bekler, bu ölüm beklentisinin içinde tek yapabileceği şey oyun oynamaktır. "*Tıpkı ölümü bekleyen ve mutlak sonu değiştirmeye güçleri yetmeyen, hayatlarını çaresizce daha da anlamlı kılma çabası içinde kaybolan bizler gibi.*" (Ekmen 2016: 33)

Başlıca eserleri:

- *Ben Değil*
- *Oyun Sonu*
- *Mutlu Günler*
- *Oyun*
- *Godot'yu Beklerken*
- *Sessizlik*
- *Krapp'ın Son Bandı*
- *Tüm Kısa Oyunları ; Sözler ve Müzik, Felaket, Radyo Oyun Taslağı 1-2, Tiyatro Oyun Taslağı 1-2, Bu Kez, Adımlar, Beşik, Ohio Doğaçlaması, Korlar, Sözsüz Oyun 1-2, Soluk, Cascando, Geliş ve Gidiş, Ne Nerede?, Solo, Oyun, Film, Eski Şarkı, Söyle Joe, Soluk, Hayalet Üçlüsü*

3.2 Tiyatro Anlayışı

Beckett, 20. yüzyılın ilk yarısında kendine has eserler veren sıra dışı bir yazar olarak ortaya çıkar. Yazdığı eserler kendine özgü ve Beckett'e dairdir, diğer absürd yazarlara benzemez. Onun oyunlarında ilk göze çarpan ortak özellik; karakterlerin hem içinde bulunduğu uzamda hem de bedenlerinin içinde yaşadıkları sıkışmışlıktır. Bu sıkışmışlık bir parçalanma ve bozulmaya da işaret eder. Beckett'in karakterleri yeni yüzyılın getirdiği gelişim karşısında birbirlerinden kopmuştur. Geçmiş ile bağlarını koparan karakter, gelecekte de bir umut beslemez. Şimdinin içinde sıkışıp kalır ve ölümü bekler, tek yapabileceği içinde bulunduğu boşluk ve anlamsızlıkta bir biçimde devinmeye çalışmaktır. "Beckett'in insanları 'ne yok olabilecek ne de tutsak olabilecek denli özgürdürler.'" (Dobrez 1986: 73)

Karakterlerin doğasında hareketsizlik ve suskunluk vardır, bir düşünme halindedirler ancak bir sonuca varamazlar. Tıpkı Cheov karakterleri gibi bir bekleme ve iç sıkıntısı oyunlarında hakim görüntüdür. Yaşlı, sakat, ölümü bekleyen, sağır, deli, kör oyun kişileri saçma olanın içinde çırpınırlar. Beckett oyunlarındaki bu fiziksel bozulmuşluklar ilk eserlerinden itibaren vardır. Yazarlık serüveninin sonlarına doğru bu fiziksel kısıtlanmışlık, bozulma ve indirgeme stratejisi doruk noktasına ulaşır. Sahnede sadece konuşan bir ağız görünen ya da sadece uzun bir soluğun olduğu oyunlar yazmıştır. Burada parçalanmış beden fikrinin, postmodernlerin salt bedeni parçalama ve bozma yönteminden daha farklı amaçlara sahip olduğu söylenebilir. Beckett'in eserlerinde

bulunan belli ortak özellikler düşünöldüğünde zaman, bellek, bilinç, varlık, saçma, uyumsuzluk, ölüm gibi temalar işlediğı görölür. Karakterlerinde yarattığı bu çürümüşlük, sakatlık, uyumsuzluk gibi özellikler yazarın oyunda dert edindiğı meseleleri ele alırken fazlasıyla yardım etmektedir.

Beckett oyunlarında anlamsızlığı yaratan iki temel etken “ölöme yazgılı insan” ve bireyin varoluşunun özünü kavrayamamasıdır. “Düşünüyorum o halde varım“ diyen Descartes’i dikkatli bir biçimde inceleyen Beckett bu konuyla ilgili farklı düşünceler beslemektedir. Beckett bu cümlede birbirini gözlemleyen iki benlik görür. Bu benliklerden biri “düşünen” diğeri “düşündüğünü fark eden” benlik olarak nitelendirilir. Dolayısıyla benliklerden biri gözlemci konumuna geçer, Beckett’in burada dikkat çektiğı dualite, aslında insan benliğinde olması gereken ikiliğı ifade eder. Ona göre birey, hem varolmalı hem de bunun bilincini yaşamalıdır. Yani Beckett’e göre kişi benliğinin gözlemcisi olmalı ve aynı zamanda varoluşun özünü anlayabilmelidir. Beckett’in karakterleri de bu iki durumu birlikte yaşar, bir yandan çevrelerini izlerken bir yandan da anlamsızlığın bilincinde yaşarlar. (aktaran Yiğit 2017:43)

Tiyatro teorisinde Teatrallik meselesi üzerine yapılan akıl yürötmeler, tiyatroda sahneye dair olanın metine üstönlük sağlaması fikrini ön plana çıkartır. Beckett’de de bu sahneye dair olan unsur ön plana çıkmaktadır, metinlerinde yaratılan kopukluk, ham dil ve sahne direktifleri gibi teknikler, Beckett tiyatrosunu mecburi bir seyirci sahne ilişkisine mahkûm eder. Onun oyunları yalnızca sahnelendiğinde, sonrasında da seyircisinin zihninde tamamlanabilir. Beckett oyunlarında klasik anlamda diyaloglar yer almaz, olsa bile birbirini anlamsal ve doğrusal olarak tamamlamaz. Daha çok oyunlarında ses, nefes ve ritim önem kazanır. Bir kelimenin ne olduğundan çok, onun nasıl söylendiğı meselesi öne çıkar. Zehra İpşiroğlu, Beckett tiyatrosunun absürd içindeki yerini şu şekilde açıklar;

19. yüzyıl tiyatrosunun edilgin insanı, yerini burada kuklalara bırakıyor. Beckett’ in Winnie’si veya Vladimir ile Estragon’u, Hauptmann’ın Rose Bernd’i ya da Büchner’in Woyzeck’i gibi acı çekmiyorlar, duyuları körlenmiş onların, hiçbir şey duyamaz, hissedemez olmuşlar. Çehov da toplumun hor gördüğü, ittiğı insanların yerini, Beckett’de toplum dışı yaratıklar alıyor. Beckett’in insanları kör, kötörüm, sağır, duyma, düşünce yetenekleri, zaman bilincini yitirmişler. Ionesco daha da ileri gidiyor. Onun insanları o denli kuklalaşıyorlar ki, yer değıştirebiliyorlar, biri kolayca bir diğerrinin yerini alabiliyor, başka bir deyişle, bu insanların hiçbir bireysel özelliğı yok, şaşılacak derecede birbirlerine benziyorlar. Çehov’da görölen diyalog çözümleri yer yer monolog, boş konuşmalar uyumsuz tiyatroda salt saçmalığa dönüşüyor. Beckett’in insanları suskunluklar içindeler, birbirlerine söyleyecek hiçbir şeyleri kalmamış, gene de robot gibi konuşuyorlar. Ionesco’da ise anlamsız tümceler, basmakalıp laflar, boş kalıplar içinde boğuluyor. (İpşiroğlu 2016: 77)

Beckett, dünya tiyatro tarihinde kendini özgün bir yere konumlandırmayı başaramış, nadir tiyatro adamlarından biri olarak kendini gösterir. Yazdığı oyun metinleri kendi içlerinde dönem dönem farklılık gösterse bile, Beckett'in genel tiyatro anlayışı anlamında ortak özellikler ortaya koyarlar. Çalışmanın bundan sonraki kısmında Beckett oyunlarından yola çıkılarak temel metin özellikleri ayrıntılı olarak incelenecektir.

3.2.1. İçerik

Beckett oyunlarında alışılmış ana akım geleneksel tiyatrodaki olduğu gibi öykünün biçime ve içeriğe tahakkümü gibi bir durum söz konusu değildir. Oyunlar genellikle sınırları belirginleşmiş ifadelerden ziyade iç içe geçmiş birtakım yapılardan oluşur. Dil parçalanır, hareket kısıtlanır ve bir takım görsel imgeler ortaya çıkartılır. Tüm bu öğeler oyun metninde birleşerek aynı amaca hizmet eder. Beckett kendisi için tiyatronun ne ifade ettiğinden bahsederken şu sözleri kullanır: “Tiyatro benim için şu nedenle değerlidir: Kendi kuralları içinde işleyen küçük bir dünya oluşturur; tıpkı bir satranç tahtası üstünde olduğu gibi oyun kurarsınız.” (Yüksel 2012: 46). Beckett oyununu oluştururken tüm öğeleri yönetmeyi tercih eder. Yönetmene pek de yer bırakmayan bu yazarın dünyasında her nokta parantez içi direktiflerle ayrıntılı olarak verilir. Oyunu okurken bile, okuyan kişinin kafasında biçimsel bir görüntü oluşturur. İçeriğin biçimle iç içe geçtiği katmanlar vardır, geçmişin tortularıyla oluşturulmuş bir varoluş durumunu imler. Öyküsel değildir, daha çok durumsaldır. Oyun kişisi sahne üzerinde öyküyü kendi inşa eder, bu açıdan bakıldığında Beckett oyunlarının performatif olduğu söylenebilir. Parantez içi direktifleri kendinden sonra gelecek olan eylemi veya görüntüyü belirler, susuşlar sözcükler arasına özenle yerleştirilmiştir. Metin, direktifler aracılığıyla oyunun kurallarını koyar.

Beckett yazınında oyun kişileri zamanın ve uzamın dışında konumlanır, gerçeklikten kaçmaya çalışırken sessizliğin içinde, çıkışsız bir mekâna kendilerini hapsederler. O kaçınılmaz sonu düşünmek ve gelişini beklemek yerine hayatı daha katlanılabilir kılmak için mecburen oyun oynarlar. Zihinlerinin derinliklerinden gelen sesleri duyamamak için hikayeler anlatıp içeriği küsmeye, barışmaya, kavga, ayrılma, karşılaşma olan oyunlar oynarlar. Varoluşlarını sürdürebilmenin tek yolu ise konuşmaktır, konuşmak bir oyundur aslında, yaşama “hayır” demenin oyunu. (Yüksel 2012: 59)

İnsanın en temel biyolojik gereksinimlerinin dışında bir anlam arayışındadır Beckett kahramanları. Var olmaya çalışır ve bu varoluşu kavramak isterler. Tanrıyı ve içinde bulundukları kâinatı sorgularlar. Beckett oyunlarında Hristiyanlığa dair kavramlar ile gündelik hayata ait temalar iç içe geçer. Yaratılış, düşüş, kıyamet gibi dini motifleri ele

alır ve sıradan olanla ilişki kurar. Karakterin kendi sıradan gerçekliği ile evrensel varoluşu bir aradadır sahne üzerinde. Bir yandan çok büyük meseleler anlaşılmaya çalışılırken bazen de yaşlılıktan kaynaklanan çok küçük bir insani kısıtlılık tartışılabilir oyunlarında. Tekrarlar, duraklar, anlam kaymaları bu ikiliğin temsiline olanak verir.

İnsanın yolculuğu artık bir incelemeyi anlatmaz; ya bekleyişin ürkütücü felç halini ya da Pozzo ve Lucky'nin durumunda olduğu gibi mekanikleşmiş, tersine çevrilemez bir durumu anlatır hale gelmiştir. İlerleme eylemi, ilerici niteliğini kaybetmiştir, insanı günahlarından kurtaracak acı çekme artık kurtarıcı değildir ve bütün bu değişim sadece ilerlemenin ya da kurtuluşun yaşanmamasıyla, bu sürecin kesintiye uğratılmasıyla temsil edilir. (Fuchs 2003: 71)

Beckett'in her oyunu kendine has özelliklere sahip, örümcek ağı gibi ustaca örülmüş girift yapılara sahiptir. Bu yapı içinde oyuncunun temel görevi hareketlerinde Stanislavskivari bir yöntemle gerçekçi motivasyonlar ve yönelimler bulmak yerine, yapı içindeki bir hareket ile diğer hareketi birbirine bağlamak olmalıdır. Çünkü hareket salt hareket olmalıdır, diğer türlü içinde bir de anlam fazlalığı olacaktır. "Oyuncu kendisini, an'ın içindeki keşif ve anlama olasılığına kapatarak izleyiciye, oyuncunun 'keşfinin gerçekleştiği an'a tanıklık etmenin potansiyel hazzını verememiş olur." (Zarilli 2009: 117)

Beckett oyun kişilerinin, gerçekçi tiyatro karakterleri gibi kendine has benlikleri ve psikolojik derinlikleri olduğunu düşünmek bir yanılgıdır. Beckett karakteri çevresine ve olay örgüsüne etki edemez, kimlik özellikleri yoktur. Hiççidir onlar, hiç kimsedir ama hiç olmanın olanaksızlığından kaynaklanan bir evrensellikleri vardır. (Yüksel 2012: 62)

Beckett oyunları tekrarlar üzerine kuruludur, sözcükler ve hareketlerin tekrarlarının yanında oyun metni de kendisini tekrar eder. Bu tekrarlar kendi içlerinde bir belirsizleşmeye neden olur. Eğer teatrallik tekrar edilebilirlik olarak nitelendirilirse Richard Begam, Godot'yu beklerken oyunundan bahsederken bunu teatralliği beklemek olarak adlandırır. Oyunda yer alan performans özgönderimsel ve hemen hemen tamamı bir takım sirk ve müzikhol numaralarından oluşur. Fiziksel olarak yapılan bu soytarı numaraları (kucaklaşmalar, tökezlemeler, zıplamalar, şarkı söylemeler, hikâye anlatmalar vb.) avangard tiyatronun bazı deneylerini akla getirir. Oyunun açılışından itibaren Viladimir ve Estragon'un botları ve şapka üzerinden oluşturdukları mizansenler beceriksizce yapılır, burada bir uğraşma ve becerememe oyunu vardır, bu açıdan teatraldır. İlk perdede Pozzo ve Lucky'nin sahne ye girişi de teatral olarak nitelendirilir. Pozzo bir yönetmen edasıyla hem kendinin hem Lucky'nin hem de seyircinin

performansını belirler. Bu ikili Estragon ve Vladimir tarafından bir gösterinin parçası olarak tanımlanır. Pozzo'nun sahne üzerinde ortaya koyduğu monolog için Richard Begam şöyle söyler;

Retorik olarak Pozzo'nun konuşması çoğunlukla betimselleri içerir, ama bunlar performatif olarak işlev görürler, çünkü o bilinçli olarak bir izleyiciye oynamaktadır. Ve bu nedenle tarif etmeyi, betimlemeyi değil ama dönüştürmeyi amaçlar. Bu yüzden de monologunun ardından hemen kendisini nasıl bulduklarını sorar. (Begam 2007: 151)

Ancak monolog varlığıyla öykünün ilerlemesine hizmet etmez, bir hareketi başlatmaz. İçeriği itibarıyla da zamanın geçişi üzerinedir. Varoluşsal zamanın geçirilmesi için oynanılan bir oyundur aslında. Pozzo ve Lucky'nin varlığı teatral bir gösteri formundadır aslında, Vladimir ve Estragon'un izlediği bir oyuna dönüşür varlıkları. Bir diğer soytarı olan Lucky'nin kullandığı şapka düşünme eylemi üzerinden somutlanır, bu şapka oyunda yine birtakım oyunlara vesile olur. Şapkanın el değiştirmesi, onu alan oyuncunun daha iyi düşünebilmesi, konuşabilmesi ve dans edebilmesi bu aksesuarı biçimsel boyutunun yanında içeriksel bir katmanın da konusu haline getirir. Bekleme eylemini varoluşun bir koşulu olarak yaşayan Didi ve Gogo ikinci perdede de zaman geçirmeye yönelik oyunlara başvururlar. *Godot'yu Beklerken* oyununun iki perdesi üst üste koyulduğunda aslında ikinci perdenin de ilkinin bir tekrarı olduğu görülür. Oyun sonunda, herhangi bir yerde başlayıp başka bir noktaya gitmez, karakterler dönüşmez, öğrenmez, hayatlarında yeni şeyler olmaz bu uzamsal boşluğun içinde çeşitli oyunlarla zamanlarını geçirirler. Oyun, sonunda da aynen başladığı noktadaki gibi bir eylemsizlik içinde sonlanır.

Oyun Sonu Beckett'in ikinci uzun oyunudur. Bu oyunda, bir uzamın içinde bekleme eylemine sıkışmış Vladimir ve Estragon'dan farklı olarak Hamm kör ve sakattır, hareket edebilmek için Clov'ın varlığına ihtiyaç duyar. Hamm'ın ebeveynleri Nell ve Nagg ise çöp bidonlarının içinde yaşarlar ve hareket etme kabiliyetinden tamamen mahrumdur. Kişiler yaşayabilmek için birbirlerine ihtiyaç duyarlar. Bu bağımlılığın içinde varlıkları sahne alanıyla sınırlanmıştır. Beckett, oyun kişilerinin hareketlerini kısıtlama yolunda bir aşama daha ileri gider bu oyunda.

Hamm, Clov'u küçükken yanına almış ve büyütmüştür. Clov, Hamm'a hastabakıcılık yapmaktadır. Bu zorunlu bağımlılık ilişkisinde, bir köle-efendi ilişkisi işaret edilir. Hamm, kendini güçlü ve önemli görürken Clov'da emir alan ve sömürülen taraftır. Hamm, Clov'u sürekli aşağılar buna karşın Clov bir türlü bırakıp gidemez. Buradaki ilişki, *Godot'yu Beklerken* 'deki Pozzo ve Lucky'nin ilişkisine benzer.

Bu bağımlılık ilişkisi nefret üzerine kuruludur, Biri diğerinden hareket edebildiği için nefret ederken, diğeri de ona bağımlı olduğu için nefret hisseder. Hasta, bakıcısının bir gün gidebilme ihtimalinden korktuğu için önlemler alırken bu korku zamanla onu daha acımasız yapacaktır. Burada Beckett bağımlılığı çok kuvvetli bir zorunluluk üzerinden kurar. Clov bedensel olarak serbest olmasına karşın kilerin şifresini bilmez, Hamm ise giremediği halde şifrenin bilgisine sahiptir. Bu ilişki sadece Hamm ve Clov arasında yoktur. Hamm ve ebeveynleri arasında da gözlemlenir. Annesi ve Babası'nın yaşayabilmek için Hamm'a ihtiyaçları vardır, fakat Hamm ikisini de çöp tenekesine atmıştır. Oyun temelinde mutsuzluk vardır, mutluluğun hissedilebildiği tek an Nell'in gençliğine dair anlattığı gençlik anısıdır. Aslında bu mesele Beckett'in mutluluğa bakışını da özetlemek açısından önemlidir. Beckett, oyunlarının çoğunda mutluluğun aslında gençlikte yaşanabilecek kısacık bir olay olduğuna işaret eder. Gerçek mutluluk mümkün değildir, insan varolur ve ölüme kadar olan belirsiz zamanı geçirmek, katlanmak durumundadır.

Hamm: Bir an için bile mutlu oldun mu hiç?
Clov: Bildiğim kadarıyla hayır. (Beckett
2007 s. 62)

Beckett'e göre, insanların önemli bir dayanağı olan Tanrı inancı da artık yok olmuştur. Karakterler yine yaşama katlanmak için oyun oynarlar, hatta Beckett oyunun kendisini bir satranç oyunu gibi inşa etmiştir. Kişiler, bazen oyun oynamanın yanında oyunda olduklarının bilincine vararak göstermeci bir düzlemde yol alırlar.

Clov: Beni burada tutacak ne var? Hamm:
Diyalog.
(Beckett 2007 s. 58)

Tüm yaşanan sevgisizliğin yanında Beckett, oyuna küçük bir umut unsuru koymuştur. Tıpkı Godot'un gelme ihtimalinin bekleyenler için bir umut unsuru olması gibi, pencereden dürbünle dışarıyı seyreden Clov küçük bir çocuk görür. Bu çocuk bir olasılığı ifade eder, belki de hiç gelmeyecek bir olasılık.

Oyun'da (*Play*), Beckett'in oyun kişilerini küplerin içine hapsettiği bir eser olarak karşımıza çıkar, hatta oyun kişilerinin varlığı, konuşma hakları ışık tarafından kontrol edilir. Bireyin varoluşundaki kontrolü bu oyunda iyiden iyiye elinden alınmıştır. İki kadın ve bir adamın bulunduğu bu oyunda taraflar basit bir aldatma hikâyesi anlatırlar. Olayın her tarafı kendi açısından meseleyi anlatmaktadır, ancak anlatımları serbestçe

gerçekleşmez. Her oyun kişinin konuşma sırası, konuşmalarına nerden başlayacağı ya da ne zaman keseceği ışık tarafından yönetilir. Oyun kişileri tarafından ışığın hareketine dikkat çekilir, burada ışık farklı bir anlam katmanı oluşturmak için kullanılmıştır. Işık bu noktada adeta bir sorgucu, bir otorite olarak varolur. Kişiler hikâyelerini anlatırken ortasında keser hikâyeyi, hatta bazen kelimeleri böler. Işık, ikna edilmelidir, kesildiği yer hikâyenin inandırıcılığı açısından bir sorgulama yaratır. Aldatma hikâyesi ışığın müdahaleleri sonucunda parça parça anlatılmaktadır, kendi başlarına anlaşılır hikayeler anlatan tarafların anlatıları parçalandığında anlaşılması mümkün olmayan bir sonuç çıkar ortaya. Aslında ışığın amacı muğlaktır, nereye varmak istediği oyunun sonunda bile anlaşılmaz. Finalde herşey başa döner ve hikâyeler sonsuz bir döngü halinde yeniden anlatılacaktır.

Geliş ve Gidiş'te birbirlerinden çok da farklı olmayan, sadece renkleriyle ayırt edilebilecek yaşları belirsiz üç kadın bir odada yan yana otururlar. Adları Vi, Flo, ve Ru olarak belirlenen bu üç oyun kişisi az aydınlatılmış oyun alanında birbirleri hakkında konuşurlar. Oyun kişilerinden biri oyun alanından çıktığında, sahnede kalan diğer iki kişi çıkan hakkında birbirlerine diğerinin bilmediği bir şey anlatır. Bu üzücü konuyu seyirci duymaz. Her biri için ayrı ayrı gerçekleşen bu serinin sonunda üç kadın birbirleriyle ilgili diğerlerinin bilmediği bir bilgiye sahip olduğunu düşünmektedir. Paylaşmayı öğütleyen geleneksel ahlakın aksine, modern dünya bireyselliği, rekabeti, yükselebilmek için insanların sırtına basmayı tercih eder. Milyonlarca insanın öldüğü savaşlar gerçekleşirken anlamsız meselelerle uğraşan insanlar gibi, *Geliş ve Gidiş* 'teki üç kadın da boş konuşmalar yapmaktadır. Boş konuşmalar ve uzun sessizlikler metni bir yere vardırılmaz, cümleler bir diğerinin gelişini hazırlamaz. Beckett tiyatrosunun temel özelliklerinden olan öyküsüzlük bu oyununda da kendini gösterir.

Beckett, oyunlarında kişilerini giderek daha çok sınırlandırır, oyun alanlarını kısıtlar, kötürüm bırakır. Ancak *Ben Değil* oyununda bu tercihi başka bir boyuta taşır. Oyunda sadece **ağız** olarak varolan bir kadın bulunur, bu Beckett yazınında başka bir aşamadır. Bu noktada **ağzın** hikayesi çok da net olmamakla birlikte; aşksız bir evlilikten doğan ve yaşlanmakta olan kadının, kırlara gzmeye çıktığında bir nisan sabahı kendini karanlıkta bulmasıdır. Oyunun öyküsü hikâye anlatımından çok **Ağzın** şu anda yaşanan eylemi ve durumu deneyimleme, kavrama sürecidir. *Ben Değil* oyunda bedeni temsil eden ise Denetçi'nin bedenidir ve aksiyonu kısıtlanmıştır. Bu noktada *Play (Oyun)*'daki ışık gibi görev yapar. **Ağız**'ın ise artık hissedemediği bir bedeni vardır, dolayısıyla bedensizdir. **Ağız**, oyunda “Ben” zamirini hiç kullanmaz, bu yadsıma durumu onun geçmişte kalmış olan bedeniyle bir ilişkisellik içindedir.

Beckett tiyatrosu *Oyun (Play)* ve *Ben Değil*'den sonra bedensel parçalanma, metinsel belirsizlik ve kısıtlılık başka bir yola girer.

Bir bedeni olmamak, kişinin dünyaya olan uzanımında hiçbir sınırı olmaması demektir. Bunun tersi olarak da bir bedeni olmak, yani farklı yaratım biçimleri aracılığıyla sürekli değişime uğrayan empatik bir bedene sahip olmak ve bunun incinebilir bir beden olması, kişinin uzanım küresinin kendi anlık fiziksel varlığının küçük uzanım küresiyle sınırlanması anlamına gelir. (Mc Mullan 2012: 114)

Bu Kez oyununda öyküyü dinleme eylemi oluşturur. Birbirleriyle ses seviyelerine göre ayrılan ve aynı anda kesişen hikâyelerdir bunlar, sıkıştığı kafatasının içinde Dinleyici, yitirdiği çocukluk anılarını, aşkını gözleri kapalı olarak dinler. Bu oyunda da bir kimlik problemi bulunur. “Ben” diyebilmenin doğası ve bedene yabancılaşma tartışma konusu edilir oyunda. İmgeler, ses ve anlatım yoluyla beden ve zihin arasındaki çatışma ortaya konulur. Dinleyici hiç konuşmaz, yani seyirciyle aynı konumda yer alır. Bu noktada işitsel performans ve metinde önerilen sıralamayla anlamını bulabilecek bir oyundur.

Solo oyununda “konuşma” seyredilebilir bir unsur olarak karşımıza çıkar, öyküyü görselliğin ve anlatımın oluşturduğu oyunda Konuşmacı’nın anlatısı ışıkla birlikte bitişe doğru azalır. Bu noktada doğumdan kaçınılmaz olana doğru bir akış performe edilir. Konuşmacının anlatısı geçmiş üzerinedir, herhangi bir duygu ya da özdeşleştirme barındırmaz ve belli bir mesafede durur. Sarf ettiği kelimeler sadece kelimenin sahip olduğu anlamdan ibarettir.

Beşik oyununda sallanan sandalyede oturan bir kadın imgesi bulunur. Karanlığa yakın bir ortamda bulunan kadın dinleme, konuşma ve sallanma aksiyonlarını birbirine bağlar. Kadının “daha” kelimesiyle imlenmiş işaretiyle başlayan ses ve sallanma aynı anda başlayıp, aynı anda biter. Kadın tarafından yönetilen bu senkron, belli kelimelerin tekrarıyla başlar ve biter. Ses’in anlattığı anne görüntüsü ile kadının görüntüsü birbirinin aynısıdır.

Ses kullanımı Beckett oyunlarında önemli bir yer tutmaktadır. Benzer bir uygulamayı da Felaket isimli oyunda görürüz. Sahne üzerinde temsiline hazırlık için üzerinde çeşitli düzenlemeler yapılan oyuncu kafasını kaldırıp seyirciye baktığında kurgusal bir alkış sesiyle yönetmenin bakışı somutlanır. Burada seyircinin alkışıyla, kurgusal alkış üst üste biner. Seyircinin finalde alkışlaması gereken zaman geldiğinde kurgusal alkışla gerçeğin üst üste binmesi oyuncu ile seyirciyi benzer bir düzleme taşır.

Alkışlamak eylemi otoriter bir eylemdir, alkışlananın olması gereken yerde olduğu, yapması gerekeni yaptığına işaret eder.

İzleyiciler, hem gözlemci hem de performansta çalışmakta olan güç mekaniklerinde birer unsur olarak var olurlar. Böylece eş zamanlı olarak, bu yapının yargıçları, işbirlikçileri ve kurbanlandırırlar. Bu anlamda izleyiciler kahramanın bir yansıması gibidirler, onunla benzer şekilde sahnelenmiş ve performansın mekanizmalarına uydurulmuşlardır. Aynı oyunun sonundaki bu çifte bakışın anlattığı gibi. (Mc Mullan 2012:114)

Ne Nerede'de (What Where), Beckett'in 1982 yılında yazılmış oyunudur. Oyunda dört oyun kişisi ve bir ses vardır. Bu oyunda da ses kullanımı yazın açısından önemlidir. Kişiler oyun alanı olarak belirlenmiş alana giriş ve çıkış yaparlar, ses ise sahne dışında karanlıkta yer alır. Oyunun ilerleyişi ve ışığın kullanımına ses karar verir.

Bütün bu oyunlarında görülmektedir ki Beckett'in yazarlık serüveni varoluşun anlamsızlığı içinde oyun oynayarak zaman geçirmeye çalışan ve uzam içine sıkışmış kişilerden, fiziksel olarak var olmayan hatta bir sesin içine sıkışmış, varlığı bile tartışılır hale gelmiş “kişi”lere evrilmiştir. Oyun alanı giderek daralmış, sahne ve sahne dışındaki ayırım belirsizleşmeye başlamıştır. Beckett, oyunlarında oyuncuyu, seyirciyi ve teksti sahnelemiştir. Bu sahneleme izleyen ve izlenilen, dinleyen ve dinlenilen olarak seyirci, oyuncu, yönetmen, ışıkçı, sesçi, yazar, dekorcu rollerini geleneksel tiyatrodaki üstlendikleri rollerinden kopararak iç içe geçirir. Öykünün olmadığı, olayların bir yerden bir yere gitmediği, kişilerin dönüşmediği oyunlar yazan Beckett'in oyunlarının merkezinde şu “an”ı anlamaya çalışan, durumun içinde varlığını sürdürmek için çabalayan, sonsuz döngünün içinde sürekli başa dönen kişiler vardır. Yazarlığının son dönemlerinde *Act Without Word* gibi içinde hiç sözün olmadığı, sadece performansa yönelik oyunlar da yazan Beckett, ana akım tiyatrunun olmazsa olmaz yapılarını birer birer parçalamış, dışarıda bırakmış, dönüştürüp farklı yazarlık denemeleri yapmıştır.

3.2.2. Dil

Samuel Beckett sanatlı dilin gücünü yitirdiğine inanan yazarlardan birisidir. Oyunlarında dil olabildiğine sadeleştirilmiş biçimde kullanılmıştır. Oyun kişinin sahne üzerindeki varlığı hikaye'nin aktarılmasında tek başına yeterli değildir. Işık, ses, dekor gibi diğer teatral öğeler de hikaye'nin anlatımına etkin katılım sağlar. Anlamı üretmek için kelimelerin kısıtlı ifadesinden yararlanmayı reddeden Beckett oyun metinlerini sahne direktifleri kullanarak hatta oynayan kişilerin vurgu, tonlama, kreşendo gibi ses kullanımlarına da metin aracılığıyla müdahale eder. Beckett dilinde anlamlar, kelimelerle

ifade edildiği kadar sessizlikle de ifade edilir. Susma, düşünme ve dalgınlık anları Beckett dilinin bir parçasıdır.

Beckett oyunlarında sözü odağına alan bütünsel bir öykü anlatımı söz konusu olmadığından ve dili parçalı, kısıtlanmış bir yapıda kurması nedeniyle anlam oyunun bütünlüğüne hizmet eden diğer sahne etmenleri, oyuncunun kendisi, sözler, ışık ve sesler aracılığıyla oluşturulur. Oyun metnindeki sahne direktifleri ve sessizlikler en az metnin kendisi kadar önemlidir. Beckett'in dünyasında kelimelerin kısıtlı anlamını aşan, özgün ve noktaları belirsizleşmiş bir anlam bütünü vardır. Bu anlam söz ve sessizlik, aydınlık ve karanlık, aksiyon ve durağanlık gibi zıtlıklar üzerinden simgesel bir bütünlük içerisinde kurulur. Beckett oyunlarında hikâye anlatmak sadece yaşanmış bir hikayeyi seyirciyle paylaşmak anlamına gelmez. Beckett kişileri yaşamlarını sürdürebilmek için hatta yaşadıkları dünyaya katlanabilmek için konuşmaya ve oynamaya devam etmek zorundalardır.

Beckett'in üç baş kahramanı *Oyun Sonu*'ndaki Hamm, *Mutlu Günler*'deki Winnie, *Ben Değil*'deki Ağız için hayatta kalmanın bir yolu hikaye anlatmaktır. Onların hikayeleştirme güdüsü aslında, 'öz'ü ya da 'ben'i yaratma güdüsüdür. Çünkü 'ben'den o şey fiziksel bir çürüme ve zihinsel bir işkence durumu içinde var olmaktadır. (Cohn 1973: 111)

Oyun kişinin var oluşunun kanıtı, sarf ettiği sözcüklerin bir alımlayıcıya ulaşmasıdır. Kişilerin amacı; tıpkı kelimeleri gibi parçalanan bedenleri, belleklerdeki belirsiz anılar ve varoluşlarındaki başarısızlıklarını bütün bir hale getirerek ifade etme arzularıdır. Beckett kişilerinde bir karakter derinliği bulunmadığı için oyun kişisi bir takım hikâye parçalarının ve tamamlanmamış konuşmaların birleşiminden ortaya çıkan özel bir ritimdir. Hugh KENNER, *Godot'yu Beklerken* oyununda Beckett'in kullandığı cümlelerin çoğunlukla gerçek anlamının ifade ettiği şeyin zıttı ile karşılandığını tespit eder.

Hiçbir şey söylememiş olma durumuyla aynı şey değildir. Konuşma, kendi içeriği ne kadar birbirini götürse bile sessizlik ile aynı şey değildir... cümlelerin alanı bölünmüş, iptal edilmiştir. Ama ahlaki olasılığın alanı ki, bu cümlelerin dikkatimizi çekmeye çalıştığı alandır, benzer şekilde bölünmemiştir. Yani sıfır, kendi olduğundan fazlasını verir... Bu simetrik biribirini iptal etmeler arkalarında tuhaf bir anlam tortusu bırakırlar. (Cohn 1973: 24)

Beckett'in tiyatro metinlerinde dilin teatral araçlardan biri olduğundan bahsedilmişti. Faydalandığı karşıtlıklar arasında dilin karşısına konumlandığı araçlar da vardır. Sesin karşısına çıkarttığı en önemli araçlardan bir tanesi bedendir. Geleneksel

tiyatroda çoğunlukla duyguları, düşünceleri ve hisleri açığa çıkarmanın yöntemi olarak oyun metni kullanılırken Beckett de bütün bu amaçlanan teatral performansları açığa çıkartmanın öncelikli amacı bedendir. Beden aynı zamanda sesin fiziksel kaynağı olarak seyircinin imgeleminde karşılığını bulur. Beckett'in dil kullanımında anlam çok belirsizdir. Oyun kişileri çoğunlukla zaman geçirmek ya da bulunan duruma katlanabilmek amacıyla hikâye anlatmak isterler. Ancak oyun kişilerinin çoğunlukla hafızalarıyla ilgili bir problem ya da belirsizlik vardır. Bu nedenle konuşmanın ilerlemesine imkân verilmez. Bu belirsizliğin içerisinde kendilerine ve birbirlerine sordukları sorularla ve bu soruları asla net olarak verilmeyen cevaplarla devamlılık kesintiye uğratılır. Fakat anlam bütün bu parçalılığın üst üste binerek oluşturduğu katmanda yatar.

Bir eylemi hayata geçirme konusundaki başarısızlıktan eylemsizliği hayata geçirmenin zorunluluğuna meseleyi daha somut bir şekilde ortaya koymak için; Estragon'un 'yapacak bir şey yok' sözü ile söylemek istediği acaba şu mudur; Evet, yapılacak bir şey var ve o da bir teatral performans olarak geçişsiz hiçliği sahnelemek. Öyleyse hadi onu yapalım. Hadi hiçbir şeyin hayata geçişini iki kere birden yapalım" (Modern Drama 2007: 160)

Krapp'ın Son Bandı'nda bulunan dinleme ihtiyacının yerini, *Mutlu Günler'de* konuşma ihtiyacı alır. Winnie oyun süresince yaşadığı mutlu günlerin devam etmesi için çaba gösterir ancak bu çabayla tezat bir görsel imge oluşturulur. Winnie'nin bedeni kuma gömülüdür ve kum yavaş yavaş yükselmektedir. Bir yandan kum bütün vücudunu içine çekerken Winnie oyununu aynı iyimserlikle sürdürür. Dildeki bu tezatlık söylenen ve imkân dahilinde olanın tezatıdır. Örneğin Clov oyun boyunca sekiz kere "seni terk ediyorum" der, fakat gitmez.

Son dönem oyunlarının birçoğunda olduğu gibi, beden sahne üzerinde zayıflatılmış olmakla beraber, konuşulan metinde canlı tensel deneyimler yeniden ortaya çıkar. Ne var ki hızlı ve monoton söylenişler, bu bedensel deneyimlerin anlığının sonsuz tekrarla susturulduğunu ortaya serer, sanki canlı anlatımların cinsel bağlantıları da, ölüm sonrası ahret sorgulamasının işkencesi de uzak anılamış ama yine de, burada neredeyse hareketsiz kılınmış bu figürleri hala daha etkisi altında tutuyormuş gibidir. (Mc Mullan 2012: 113)

Beckett'in oyunlarının birçoğunda paradoks fikri öne çıkar. Oyunda gösterilen aksiyonun ne zaman başladığı ya da ne zaman biteceği sonsuz bir döngü içinde sunulur ve bu döngünün kıramayacağı izlenimi oluşturulur. Son dönem oyunlarında oyun kişinin bedensel mevcudiyetinin giderek yok oluşu seyircide de oyun boyunca artan bir

yokluk hissi uyandırır, sahne üzerindeki mevcudiyet sanki gerçek bir varlık değil de metafizik bir fenomenmiş hissi verir.

İlki, tekrarlanan fiziksel ve zihinsel hareketler, oyun kişilerini zamanın dışında bir alana hapsetmiş gibi görünür ve böylece hikayesel bir döngü yaratmasını engeller. Onların hatıralarını zihinsel ve fiziksel olarak anımsıyor olmaları, zemini adımlamaları, bir sandalyede sallanmaları ya da Henry'ninki gibi monologlarını söylemeleri bir döngü yaratır ve sanki sonsuza dek devam edecekmiş gibi görünür. İkinci olarak seslerin anlattığı kurgusal hikaye, sahnede gördüğümüzün ötesine geçer... Böylelikle oyunlarda farklı zamanlar ve yerler iç içe geçmiştir ve önümüzde gördüğümüz kişiyi ve sahne alanını bu şekilde evrenselleştirir. Son dönem oyunların gerçek kahramanı dil'dir. (West 2010: 265)

Beckett oyunlarındaki insanlar duygularını tersine bir ifade biçimiyle aktarırlar. Örneğin oyun kişilerinin mutlulukları ve onu tanımlayış biçimleri aslında mutsuzluğun ifadesidir. Bu oyunlarda mutluluk belirsiz bir kavramdır. Mutluluğa dair geleceğe dair hayal kuran insanlar, hayallerini gerçekleştiremedikleri sürece mutsuzdurlar. Hayaller kendi var oluşlarına, gerçekleştirmek istedikleri kendilerine, ya da bir tasarıma bağlı olabilir. Gerçekleşmeyen düş umutsuzluğu çağırır, umutsuzluk ise Kierkegaard tarafından ölümcül bir hastalık olarak nitelendirilir. (Kierkegaard 2001: 21)

Beckett Proust için yaptığı incelemesinde can sıkıntısı üzerine akıl yürütür ona göre can sıkıntısının diğer ucu acıdır. Gerçeğe açılan pencereyi var eden şeydir ve sanatsal deneyimin başlıca koşullarındandır. Proust sanatı yaşamdan daha gerçek olarak tarif eder buradan yola çıkarak acı çekmenin başka bir anlamıyla da yaşadığını hissetmenin bir sonucudur. Can sıkıntısıysa hayatın gözünün önünden akıp gitmesine seyircilik, alışkanlığa boyun eğmek ile ortaya çıkar. Can sıkıntısı anlamsız bir yaşamın içine düşmüş bireyin bunalımının dilsel karşılığı olarak belirir. (Beckett 2001: 34-35)

3.2.3. Hareket

20.yy'ın ilk yarısında tiyatro alanında pek çok deneysel ve yenilikçi çalışma yapıldı. Sürrealistlerin ve Dadaistlerin yaptıkları denemelerin dışında Artaud'nun yeni bir tiyatro dili yaratabilmek için kelimelerden vazgeçmenin zorunlu olduğunu belirten kuramı da kendinden sonrakiler için yol gösterici niteliğindeydi. Artaud'nun ortaya koyduğu vahşet tiyatrosu fikrinin temel unsuru bedendir. Beckett'in oyun kişileri yaşlı, sakat, kötürüm, kör, hareket edemeyen ve acı çeken tipler olduğundan çoğunlukla vahşi olarak nitelendirilir. Hatta bazı oyuncular gösteri sırasında acı çektiğini söylemiştir. Billie

Whitelaw, ne zaman bir Beckett oyununda oynasa yara bere içinde kaldığını dile getirir. (Lecossois 200:51)

Artaud'nun saldırganlık ve acı olarak ifade ettiği, canlandırmak istediği acı yıkım ve saldırganlık Beckett'den belli noktalarda ayrılır. Beckett'in karakterleri bedensel ve zihinsel olarak ağır işleyen bir çöküşün içerisinde, sahne üzerindeki acı ve vahşet daha çok içsel bir düzlemde karşılığını bulur. Beckett sahneye çıkarttığı vücutların ağır ağır dağılıp sürecini sahnelemek ister, bütünlüklü ya da düzelecek olan bir beden sunmak istemez tam tersine sürekli değişen ve bu değişimi de kötü yönde bir değişim olarak adlandırmayı tercih eder. Bu anlamda Beckett tiyatrosunda bedensel var oluş asla oyun kişinin avantajına bir durum değildir.

Artaud'nun hayalini kurduğu “Biricik yaratıcı” fikri Beckett'de yansımasını bulur Artaud bu biricik yaratıcıyı “Görselliğin ve konunun getirdiği çifte sorumluluğu üzerinde taşıyan kimselerdir” şeklinde tarif eder. Metnin içinde sahneleme biçimini ayrıntılı biçimde yazan ve kendi oyunlarını yöneten Beckett, rejisörlük konusunda yöntemler ortaya koymamış olsa da kendi özgün sahneleme tekniğini geliştirmiştir. Oyuncularına oyun kişilerinin psikolojik özellikleriyle ilgili neredeyse hiç bilgi vermezken ritim, vurgu, tonlama ve diyaloglar üzerine oyuncularla uzun okumalar yapar. Bunun dışında kafasında kurduğu hareketlerden oluşan görsel imgeleri oyuncularına birebir sahnede gösterir. Mizah Beckett'in kullandığı araçlardan biridir, Beckett'in kara mizahı fiziksel ve metafiziksel olanın sentezinde karşılığını bulur. Bunu bazen karakterlerin fiziksel bozukluklarına ve bu fiziksel bozuklukların farkında olmamalarına gülmemizi sağlayarak gerçekleştirir. *Godot'yu Beklerken* oyununda ayakkabıdaki çakıl taşı ayağı acıtan ve rahatsız eden bir nesne olarak oldukça somuttur. Vladimir'in şapkasından çıkartmaya çalıştığı yabancı cisim Estragon'un ayakkabısında onun canını yakan, onu rahatsız eden çakıl taşının başka bir biçimidir. Bu paralellikte kafa için koruyucu görevi gören şapka ve ayak için koruma görevi gören ayakkabı arasında bir bağdaşlık kurulmuştur. Ayakkabı dolayısıyla ayak fiziksel bir acıyı ve rahatsızlığı temsil ederken şapkadaki rahatsız edici cisim zihni temsil eder zihin de en az beden kadar acı çekebilir. Jacques Derrida insanı, Artaud'un dediği gibi “*dinsel – duygusal insan*” (Lecossois 2009: 53) olarak tanımlamıştır. Beckett'in bedenleri bariz bir biçimde çarmıha gerilmiştir. Beden, oyun kişilerinin sırtlarında taşıdıkları haçtır ve dinlenmelerine izin vermez. Evelyn Grossman'a göre kendi gözlerini kör eden Oedipus ya da diri diri gömülen Antigone gibi antik yunan tragedya karakterleri çoğunlukla bedenden şiddeti kovma deneyimi yaşayarak ve bir biçimde kurban edilerek kaos un sona ermesine yardım ederlerken, Beckett'deki şiddet dramatik yapıyı beslemez ve bir Katarsise yol açmaz (Lecossois 2009:53). Bu anlamda

Beckett oyunlarında var olan şiddet, içinde trajik olanı barındırmaz. Çarmıha gerilen beden bir arınma sürecinden geçme amacı taşımaz. Katarsis'in yokluğu anlamında Artaud'un vahşet tiyatrosunda hedeflediğinden geniş oranda ayrılır.

Vücut içinden gelen veya bir aksiyon sonucunda çıkarttığı sesler de metinde yerini alır. Oyun kişileri diyalogları olmasa dahi sahne üzerinde sessiz bir biçimde var olmazlar. Beckett'e göre sahne görsel olduğu kadar işitsel de bir alandır. Burun çekmeler, esnemeler, ayak sesleri, kahkahalar, çığlıklar diyaloglara eşlik eder. Beckett için kötürüm ya da yok olmaya yüz tutmuş bedenleri sahnelemek bedeni değişmez bir olgu olarak kabul etmemenin ve tiyatronun sınırlarıyla oynamanın bir yoludur. Bir yandan deforme edilerek yok edilmeye çalışılan bir yandan da bütün çabalara rağmen tamamen yok olmayı reddeden de bedendir.

Seyirci tiyatro sahnesinde hareket görmeyi bekler. Konvansiyonel tiyatrodaki hikâyenin ya da metnin yönlendirdiği hareket, Beckett oyunlarında bir durum yahut bir dış etken tarafından sıkıştırılan bedenin (çoğunlukla bu duruma beden de sebep olur) kısıtlı imkanlarının izin verdiği ölçüde gerçekleşir. Beckett oyunlarında sahne bir yandan da oyun kişilerinin içinde devinebildikleri sınırlarını belirleyen bedensel var oluşlarıdır. Bu sınırlılıklar bedensel devinimin bazı seçeneklerini zorunlu kılar. Beckett oynayan bir oyuncu gerçekçi tiyatrodaki olduğu gibi bir karakterin derinlikli fiziksel devinimini inşa etmez, oyun kişisi sahip olduğu fiziksel sınırlılıkların ortaya çıkarttığı güçlüklerle savaşıyor bu güçlükler üzerinden oyun kişisiyle özdeşlik kurar.

Beckett'in oyunlarında oynamak, son derece ağır bir tecrübedir. Bütün etiniz ve budunuzu ona vermeniz aynı zamanda bir hafiflik havası da yaratmanız gerekir. Bir trajedide oyuncuların kocaman bağırışlar ya da hareketlerle kendilerini özgür bırakışlarına benzer şekilde, bu oyunlar sizi özgür bırakmazlar" (Benson: 1978: 52)

Beckett oyunlarındaki temel fiziksel eylem beklemektir. Beklemek istem dışı gerçekleşir yani bir zorunluluktur oyun kişileri isteseler de sahneden ayrılamazlar. Bulundukları uzamın içerisinde bu bekleme zorunluluğundan dolayı bir şeyler yapmak zorundadırlar. Oyun kişilerinin sıradan seçenekleri vardır ve kurtulma olasılıkları yoktur intihar etmek başarısızlıkla sonuçlanmaya mahkûm bir eylemdir intihar etmeye dahi muktedir değildirler ayrıca olanakları da bunu gerçekleştirmelerine izin vermez (ya ip kopar ya ağacın dalı incedir v.b.) Beckett'in fiziksel olarak en renkli oyunu *Godot'yu Beklerken*'dir. Oyunda kişilerin hareketlerini sınırlandıran etkenler Beckett'in diğer oyunlarının aksine henüz rahatsızlık seviyesindedir bedenler somut bir biçimde

kısıtlanmamış, kötürüm bırakılmamış ve parçalanmamıştır. Oyun kişilerinin uzamı terk etmelerini engelleyen şey bedensel bir yetersizlikten çok varoluşsal bir imkânsızlıktır.

Oyun Sonu’nda temel eylemi oluşturan istenç, Hamm’in bir otorite figürü olarak hareket kabiliyetinden yoksun oluşudur ve hareket edemeyen bir iktidar figürü olarak hareket kabiliyeti hizmetçisi olan Clov’un ellerindedir burada Clov ile Hamm arasında oluşturulan köle-efendi ilişkisinin yanında bir de karşılıklı ihtiyaç ilişkisi fiziksel olarak vurgulanmıştır.

Beckett kişisi için en ideal olan şey bulunduğu konumu korumaktır çünkü Beckett’in satranç tarihinde olduğu gibi hamle yaptığı her an kaçınılmaz olarak onu yenilgiye taşıyacaktı. Beckett oyunlarında düşünmek bir eylem biçimi olarak görülebilir oyunlarda gördüğümüz “Düşünür” şeklindeki sahne direktifleri bir eylemi ifade eder çünkü sahne direktifleri var oluşları itibari ile içsel bir döngüyü değil dışsal bir devinimi ifade eder.

Kişinin enerjisinde, farkındalığında ya da katılımcılığında hiçbir boşluk yaratmaması gereken anlardır. O an, herhangi bir düşüncenin geçici olarak rafa kaldırıldığı anlar bile olsa. Bir düşünceyi es anında vücuda büründürmek, bu düşünce belirli bir fikir olarak dile getirilmese bile, o anda da hala vücuda büründürülmüş haldedir. Düşünce yere konmaz, o sürecin içindedir. (Zarilli 2012: 122)

3.2.4. Beckett Yazınında Zaman, Geçmiş ve Bellek

Ana akım tiyatronun ortaya koyduğu zaman, mekân ve olay birliği zorunluluğu absürd yazında yok sayılır. Beckett oyunlarında mekân belirsizdir, bir olay devamlılığı yoktur ve belli bir zaman aralığı işaret edilmez. Beckett’in oyun kişilerinin öncesi ve sonrası yoktur, oyunlarda zaman belirsizdir ve geçmişe dair veriler çok belirsizdir. Oyun kişilerinin bellekleri problemlili olduğu için geçmişin doğruluğundan tam olarak emin olunamaz, dolayısıyla Beckett kişilerin yaşayabileceği tek zaman şimdidir. Zaman ve metin bir araya gelerek şimdi gerçekleşen durumu anlamsal olarak tanımlar. Beckett’in oyunlarında net bir finalden de bahsedilemez, her final yeni bir başlangıcı hazırlar ve bu durum sonsuz bir döngünün içinde yer alır. Oyunların nerde başladığı ve nerde bittiği muğlaktır, örneğin *Godot’yu Beklerken* de başlangıç ve bitiş sahneleri yer değiştirebilir sahneler birbirinden çok küçük farklarla ayrılır. Teatrallığe dair hemen her aracı sahne üzerinde temsil etmeye, ete kemiğe büründürmeyi deneyen Beckett oyunlarında zaman vücuda büründürülemeyecek belki de tek kavramdır zaman şimdi, şu an olarak temsil edilir. Oyunlarında geçmişin parçalarını şimdinin içine dahil eder.

“Saatlerden ve günlerden kaçış yoktur. Ne yarından ne dünden. Dünden kaçış yoktur, çünkü dün bizi çarpıtmıştır ya da biz onu. Ruh halinin hiç önemi yoktur. Dün aşılımış bir kilometre taşı değil, yılların aşınmış yolunda bir bir gün taşıdır ve onulmaz biçimde parçamız olmuştur, içimizdedir, ağır ve tehlikeli... Hiç duraksamadan ‘erişme’ adını verdiğimiz şeyin boşluğu bizi hayal kırıklığına uğratar.” (Beckett 2007: 297)

Beckett’e göre bireyin zamanla bir noktada anlaşması mümkün değildir geçmişte yaşamak, onu yok saymak, onu unutmak da olası değildir, kişi şu anı dünün parçalarıyla yaşamaya mahkûmdur. Örnek vermek gerekirse *Godot’yu Beklerken*’de, Godot’ya dair birtakım bilgilerden bahsetmek yerine, Vladimir ve Estragon’un zamanı nasıl geçireceği üzerine tartışılır. İkilinin zaman geçirmek için buldukları eylemler başarısız olur ve her başarısızlıkta şu soruyu sorarlar “Peki şimdi ne yapacağız?” bu noktada oyun kişilerinin muhtemel olarak geçmişte de tekrarladıkları eylemler de her seferinde başarısız olmalarını bir bellek yitimi durumuyla açıklayabiliriz. Beckett, oyunlarında performansın zamanıyla seyircinin zamanını buluşturarak “Şimdi”yi daha katmanlı bir yapıda ortaya koyar. Estragon seyircilere bakarak “Güzel manzara” der. Seyirciye ihtiyacı olan bir tiyatro oyunu için izleyen kitle gerçekten güzel bir manzaradır, bu noktada gerçeklik ve kurgu olan ustaca bir araya gelir, daha önce Beckett’in eylem ve dil arasında tezat yarattığından bahsetmiştik bu yöntemi zaman açısından da örnekleyebiliriz.

Vladimir: Bütün bildiğim, bu koşullar altında, saatlerin uzun olduğu ve bizi – nasıl söylesem- alışkanlık haline gelene kadar, akla uygun görünen hareketlerle, kendileriyle oyalanmaya zorladıkları. Bunun aklımızın batağa saplanmasını engellemek için olduğunu söyleyebilirsin şüphesiz. Ama zaten o korkunç derinlikleri bir türlü bitmek bilmeyen gece içinde uzun süredir dolanmıyor mu? (Beckett 1992: 82)

Godot’yu Beklerken oyununda ikinci perdede varlığını iyiden iyiye hissettiren eylemsizlik hali yerini şimdiye yönelik diyaloglara bırakır. Durumun belirsizliği karakterlerin giderek vurgulanan unutkanlığı ve dayanaksız tekrarları oyunun zamanını da muğlak bir düzleme taşır. Bir noktada muğlak zaman diyaloglarla ifade edilir.

Pozzo: (aniden kızgın) Kahrolası zamanınızla bana yaptığınız eziyet yetmedi mi? İğrenç bir şey bu! Ne zamanmış! Ne zaman! Bir gün, yetmiyor mu bu size, bir gün dilsiz oldu, bir gün ben kör oldum, bir gün sağır olacağız, bir gün doğduk, bir gün öleceğiz, aynı gün, aynı an, yetmiyor mu bu size? (Beckett 1992:91)

Burada Pozzo’nun isyanı zamanın belirsizliğinedir belirsiz zaman aynı zamanda tekinsiz bir düzlemi ifade eder, zamanı ve mekânı olmayan bir yer insan türü için daima

çok korkutucu olmuştur. İnsan türü tarafından oluşturulan inanç biçimlerine bakıldığında cennet ve cehennem ölümden sonra hayatını iyi veya kötü sürdürmek anlamına gelirken, Antik Yunan inancında da karşılığını bulan, Antigone’de ya da Hristiyanlık’da büyük bir günah olarak ifade edilen “İntihar” eyleminin sonucu olarak düşünülen **arapta kalmak** insan ruhunun karşılaşabileceği en ağır cezadır. Bu cezanın bu kadar ağır olmasının nedeni zamansız ve mekansız bir ortamda sonsuza kadar sıkışık kalmaktır, bu tarif Beckett’in oyun kişilerinin içinde bulundukları zamanı tarif edebilmek için uygun olacaktır.

Beckett’in kendi amaçları için edebi bir klişeyi (sonsuz üçgen) benimsediği oldukça nettir. O, Godot’yu Beklerken’de sirk ve müzikhol numaralarıyla yaptığını bu oyunda Feydeau farsı ile yapar. Kurgusal anlatım sekanslarında onların eski (geçmiş zaman) karakterlerini ortaya koyacak yeterli kanıt varsa da bu, şu anda (şimdiki zaman) onları ve bizi bekleyen şimdi’deki durumlarıyla keskin ve ironik bir karşıtlık yaratmaktadır. (Beryl S. Fletcher ve Diğerleri 1978: 171)

Beckett oyunlarında geçmişin parçaları şimdi de karşılığını buluyorsa, bu parçalar kaçınılmaz olarak bellekte varlığını sürdürür. Belleği zihinde tutulan anılar olarak tanımlarsak aynı zamanda bir temsil olduğunu söyleyebiliriz, temsil edilen şey o şeyin kendisi değildir. Dolayısıyla belleği bugüne taşıyan anılar ve hatırlananlar da geçmişin kendisi değildir. Araya giren zaman, bireyin yaşanmışlıkları, kişiyi ve algısını değiştirmiş belleğindeki olguyu deforme etmiştir, sonuç olarak şimdi de olan veri şu andan etkilenmiş değişmiş, dönüşmüş bir imgedir. Antik Yunan tragedyalarında gerçekleşen Katarsis etkisini ortak belleğe dayandıran Lukacs bu meseleye dikkat çeker, o döneme özgü olanın bugün taklit edilemiyor olmasının sebebinin tragedyaların bütün bir toplumun ortak belleğinde yer almasından kaynaklandığını söyler. Ibsen gibi gerçekçi yazarlarda ise oyunun geçmişi iç içe açılarak gelişir, bu da seyircinin oyunu kronolojik bir biçimde algılayabilmesine yardımcı olur. Neyin önce olduğu neyin daha önce olduğu seyirciye görsel bir perspektif kazandırır. Oyun seyirciye anlatılan en eski anla oyunun finalindeki zaman dilimi arasında geçer, bu geçmişe dair açık edilen anlar oyunun şimdisinin anlaşılmasına, şu anda olan şeylerin mantıklı bulunmasına ve gerekçelendirilmesine yardım eder. Beckett’in oyun kişileri çoğunlukla belli bir yaşı aşmıştır, bu oyun kişileri özellikle son dönem oyunlarında yoğun bir biçimde görülür, Bellekleri yoğun deneyimlerle doludur, fakat bu deneyimler anımsanamayacaktır. Fakat anımsanamayacak olsa da geçmiş varlığını hissettirecek biçimde gömülmüştür ve oyun kişisi sahneye çıktığında bütün bu bellek en öznel, parçalanmış, çarpıtılmış, belirsiz bir biçimiyle temsil

edilecektir. Beckett oyunlarında bellek ya da belleğin temsil edilmesi problemli bir konudur, oyunlarında geçmişini hatırlayabilmek, yaşanmış bir güne dönebilmek, geçmişte yapılan bir eylemi tekrarlamak, oyun kişisi için çok zordur. Krapp, geçmişini hatırlayabilmek ve o anki gerçekliğinde dinleyebilmek adına anılarını eksiksiz olarak teybe kaydetmeyi denemiş, buna rağmen doldurduğu kayıtlara yabancılaşmıştır.

Oyunlarda bütün hatırlamalar birer fotoğraf karesi gibidir, bu fotoğraf karelerinin zihinde oluşturduğu karşılık öncesinden ve sonrasında azadedir. Parça parça ve değişik zaman dilimlerine ait fotoğraflar oyun kişinin zihninde belirsizce aydınlanır. Bu yazma stratejisinde zaman ve anılar geçmişe doğru sıraya sokulmazlar, takip edilebilecek bir zaman yoktur, sadece küçük ve belirsiz ipuçları vardır. Beckett oyunları bir şey hakkında olmaya çalışmaz, daha çok hakkında konuştuğu şeyin kendisi olmaya çalışır. Metinler özgönderimsel, kendi üstüne kapanan iç içe geçmiş yapılardan oluşur. Bu kendini temsil etme durumu Beckett metinlerinin performatif olarak tanımlanmasına neden olmuştur. Sallanan sandalyede oturan kadın tarafından, sallanan sandalyede oturan kadının Hikayesi'nin anlatılması ya da odada hiç durmadan yürüyen bir oyun kişisi tarafından yürüyüş eylemine dair bir hikâyenin anlatılması buna örnek olarak verilebilir. Metinler kendisi dışında hiçbir şeyi temsil etmez ancak performansa dair bütün bu özelliklerin yanında belli belirsiz bir hikâye hala orada bir yerde durmaktadır. Bu belirsiz hikâye oyun kişinin belleğindeki metaforlarla çağırılır.

Şimdide yaşanan bir duyguyla geçmişte yaşanan duygu arasındaki benzerlik, bilincimizde bulunan hatıranın yinelenmesine neden olur. Anımsama çoğunlukla metaforlar aracılığıyla gerçekleşir belleğimizin bir köşesinde bekleyen uzun zamandır ziyaret edilmemiş çocukluk anısını bir müzik sesi, bir tat, bir koku tetikleyebilir ve bizi o ana taşıyabilir. Çağrışımçı psikoloji olarak adlandırılan bu konuda Bergson, Hatırlama yeteneğine sahip olunmasa bile bütün hatıralara sahip olduğumuzu, onların hep orada bir yerde olduğunu söyler. Proust ise bu değerlendirmeye cevaben hatırlanılmadığı sürece bir hatıranın ne işe yarayabileceğini sorgular. Proust hatıralara dair bir unutuş durumunun bütün bir hayatı sileceğini, bunun başka bir bedende yaşamaktan farksız olacağını söyler. (Proust 2009: 396-397).

Hatırlamak iki şekilde ele alınabilir. Birincisi bilinçli bir şekilde anımsanmaya çalışılan bellek verileri, ikincisi ise herhangi bir çabaya dayanmadan ani bir biçimde ortaya çıkan anımsamalar olarak nitelendirilebilir. Bu şaşkınlık verici anımsamalar sahici ve kendiliğinden ortaya çıkarken geri çağırılan ve hatırlanmaya çalışılan hatıraların pek güvenilir olduğu söylenemez hatırlama aynı zamanda şekillendirme sürecidir, bu süreçte geçmiş yeniden üretilebilir ve her yinelemede kendini farklı bir biçimde ortaya

çıkartabilir. Birey anılarını yeniden kurarken mevcut algısı doğrultusunda hatırladığı şeyler arasında seçim yapabilir. (Proust 2009: 357).

Çünkü geçmişe bugünden bakılır, geçmişte güzel bulduğumuz şeyi güzel bulmamızın sebebi şu an onu güzel olarak tanımlama sebebimizden çok farklı olabilir geçmiş bugünkü hikayemize uydurmak için yeniden biçimlendiririz, ne kadar gerçek gibi hissedilse de tekrar inşa edilen anılar özenle uydurulan yalanlardan başka bir şey değildir. Gerçekle karşılaşmaktan korkulduğu için çarpıtılan bu anılara “Perde anılar” denir. (Lehrer 2009: 91-92) Burada bahsedilen bilinçli bir süreç olmak zorunda değildir insanoğlu çocukluğuna özlem duyduğu noktada o yılların çok mutlu, saf ve kaygısız olduğunu anımsar ancak çoğunlukla çocukluğundan kurtulmak istemiştir. “Aslında anıların bu değişime ihtiyacı da vardır anının değişmesini engellerseniz varlığı sona erer”. (Lehrer 2009: 97) Sürekli olarak yeniden inşa edilen bu geçmiş insanın geleceğe tutunmasını sağlıyor olabilir, belki geçmişte bir yerlerde yaşamış bir mutluluğun olduğunu hatırlamak gelecekte bu mutluluğun tekrar gelebileceği umudunu diri tutuyordur.

Sartre *Bulantı*’da çok basit bir olayın bir maceraya dönüşebilmesi için yapılması gereken en önemli şeyin onu anlatmaya başlamak olduğunu söyler. İnsanların bu konuda kendilerini aldattıklarını ve kendi ile başkalarının hikayeleri arasında yaşamaya mahkûm olduklarını söyler. Yaşadığı şeyleri hikâyeye gibi görüp, bu biçimde algılamaya çalışan insan, hayatını anlatıyormuş gibi yaşamaya çalışır. (Sartre 2015: 67).

Bu doğrultuda Proust’un temel sorusu şudur; kendi içinde korunduğu biçimiyle geçmiş kendimiz için nasıl kurtarabiliriz? Proust, bu sorunun yanıtını büyük önem atfettiği istem dışı bellek üzerinden verir. İstemsiz bellek kayıp zamanın anahtarı olabilir mi?

Proust’un bellek anlayışının merkezinde hatıralarımızın bilinç dışında toplanması ve aniden ortaya çıkması vardır. İnsanın geçmişini hatırlayabilmek için gösterdiği çabaların anlamsız olduğunu söyler. Zihinin kavrayış kapasitesinin dışında bir yerlerde bulunan geçmiş, ancak dışarıdan bir nesneyle hafızanın kuracağı zincirleme reaksiyon sonucunda görünür kılınacaktır ve bu nesneyle karşılaşabilmek tamamen tesadüfidir. (Proust 2009: 50). İstem dışı bellek kontrolsüz bir şekilde ansızın göz kamaştıran bir parlama şeklinde kendini gösterir, bu nedenle Proust bu parlamaları mucizeye benzetir, kitabında bu parlamalar az sayıda gerçekleşir ve hikayeler bu mucizelerden biriyle başlar.

Proust’un kitabında sıkıntılı ve umutsuz bir dönemde anlatıcı, annesinin verdiği çikolatayı yumuşaması için çaya batırır ve bu çikolata onu kendi istenciyle ulaşması mümkün olmaya bir yere çıkartır. “...İçinde kek kırıntıları bulunan çay damağıma değdiği

anda irkilerek, içimde olup biten olağan üstü şeye dikkat kesildim.” (Proust 2009: 50) İşte bu an Proust'un deyimiyle büyük mucize anıdır bu bahsedilen an ile mistik deneyimler arasında paralellikler vardır. Bu an çabalayarak elde edilebilecek bir an değildir, çok beklenmedik bir tecrübedir. Bir fotoğrafa baktığınızda o anı ya da olayı hatırlıyorsanız bu istemli belleğin bir sonucudur ve sadece anımsamaktan ibarettir ancak bu mucizevi anda o fotoğrafın içinde yaşadığınızı hissedersiniz. Proust bunu mutluluk kaynağı olarak nitelendirir.

...Sebebi hakkında en ufak bir fikre bile sahip olmadığım, harikulade bir haz benliğimi sarıp soyutlamıştı. Bir anda, hayatın dertlerini önemsiz, felaketlerini zararsız, kısıtlığını boş kılmış, aşkla aynı yöntemi izleyerek, benliğimi değerli bir özle doldurmuştu; daha doğrusu, bu öz, benliğimde değildi, benliğimin ta kendisiydi. Kendimi vasat, sıradan ve ölümlü hissetmiyordum artık” (Proust 2009: 50-51).

Kayıp Zamanın İzinde kitabında anlatıcının yaşadığı bir olayı bu duruma başka bir örnek olarak verebiliriz. Anlatıcı Grand otelde kaldığı ikinci gün, ayakkabı bağını çözmek için eğilir, yorgun ve hastadır. Ayakkabılarına dokunduğu an ilahi bir varlık içine dolar ve ağlamaya başlar yıllar öncesinde, otelde ilk kalışında, buna benzer bir anda anneannesinin onunla ilgilenen yüzünü görür hafızası o zamanki haliyle anneannesini geri çağırıştır.

Beckett, Proust'un bu bahsettiği anıları “Tesadüfü ve geçici bir kurtuluş” olarak gördüğünü söyler (Beckett 2001: 37-38). ancak bu kurtuluş nedir? Rutin hayatında bunalan bir insanın kurtuluşu mu, ilhamını kaybetmiş bir yazarın kurtuluşu mu, yoksa zamanı kaybetme korkusu mu? Benjamin, Proust'un yalnızca mutluluk aradığını ve bu konunun gözden kaçırıldığını söyler (Benjamin 2008: 103).

3.2.5. İroni

Absürd tiyatro çelişkilerin ve zıtlıkların sahneye yansıtılmasıdır. Oyun kişileri bir aidiyet yokluğu yaşarlar sonuç olarak içinde bulundukları uzama da ait değillerdir. Yaptıkları konuşmalar birbirine cevap vermez, sebep sonuç ilişkisine dayanmaz oyunlarda özetlenebilir ya da takip edilebilir olay dizisi yoktur. Oyun ilerler fakat bu ilerleme dramatik anlamda bir gelişmeye neden olmaz bütün bu çelişkiler karşıtlıklardan beslenen ironi açısından elverişli bir ortamdır. Yani absürd tiyatro, yazarlarının oyunlarında gösterdikleri dünya görüşü açısından, bu görüşle yaratılan anlam açısından ve bu anlamın taşındığı anlatım açısından ironiktir (Güçbilmez 2003:97). Modern

oyunlarda, oyun kişinin içinde bulunduğu trajik durum ile bu duruma verdikleri tepkilerin komikliğinin oluşturduğu uyumsuzluk ironik olarak değerlendirilir.

Bu yeni kahramansız dünyada Godot'un gelip Vladimir ve Estragon'u kurtarıp kurtaramayacağı ya da bunu isteyip istemeyeceği belli değildir. Her tümce kendinden sonraki tarafından olumsuzlanır, her eylem bir sonrakini yok sayar. Bu mekanizma anlamı yok edene kadar kendini sürdürür (Acheson 1997: 148). Estragon'un ilk repliği olan "Yapacak hiçbir şey yok" tümcesiyle başlayan bir oyun geleneksel tiyatrodan bir başlangıçtan çok sonu ifade eder.

Aslında metin (*Godot'yu Beklerken*) sürekli bir karar verme arzusunun iş başına çağırarak biçimde kurulmuştur. İzleyici ne bu arzuya ayak direyebilir ne de kaçınılmaz biçimde, karar verme aşamasında kendi sınırlılıklarının tuzağına düşmekten kurtulabilir. (Hopkins 1978: 272)

Beckett tiyatrosu tiyatroyla hatta daha da ileriye giderek yazıyla anlatılamayacak olanı anlatmaya çalışır. Onun tiyatrosunda ironi mekanizması, özgönderimsellik, yansıtıcılık, mevcut ortamın farkında oluş, yazarın ve izleyicinin kastedilmesi gibi bir takım teknik tercihlerin bir aradığıyla ortaya çıkan sanatsal bütünlükte aranmalıdır. Beckett'in yazarken kullandığı öz farkındalık oyunlarının aynı özelliği barındırmasını sağlar. Öz-imleme, bir özelliğin ya da kelime dizisinin (bu tümce beş sözcükten oluşuyor.) ya da tiyatronun sahnesel araçlarla (kostüm, dekor, ışık v.b) dikkati kendi üstüne çekme yaklaşımını anlatan bir özelliktir. (Güçbilmez 2003:107)

Beckett tiyatrosunda sahne dışı önemli bir unsur olarak kullanılır. Oyunlarda performansın merkezinde görünen kadar, görünmeyen de yer kaplar. Beckett pek çok oyununda sahne dışını sahnenin üzerine taşır, ufak bir alana sıkışan oyun kişileri sahne dışından gelen etkenler tarafından kontrol edilirler. Beliz Güçbilmez bu durumu bir tür teatral intihar olarak nitelendirir; olanaksız, olanaksızlığın içinden temsil etmeye çalıştığını söyler (Güçbilmez 2003:109). Kendi varlığına ve onu yaratan araçlara işaret eden oyun metninin çözümlenebilmesi için bu kaynakları referans gösteren Beckett sahne dışını öz farkındalık özelliğiyle donatılmış ve ironik bir biçimde kullanır. Tiyatrodan sahne üzerinde görünen alanın var oluşu şu anda burada olanı temsil ediyorsa, sahne dışının da şu anda burada olmayana temsil ettiği söylenebilir. Sahne dışı sahneyle hayat arasında araf vazifesi görür, tarafsız bir geçiş bölgesidir. Antik Yunan tiyatrosuna kadar gidildiğinde ve o günden bugüne bakıldığında sahne dışının kullanımının neredeyse tiyatro tarihi kadar eski olduğu görülür. Ancak Beckett'e kadar hiçbir oyun yazarı sahne dışını Tiyatro'nun

konvansiyonlarından biri haline dönüştürmemiş bu kadar ironik, bu kadar kendini imleyecek biçim ve yoğunlukla kullanmamıştır. (Güçbilmez 2003:114-115)

Heidegger, insanın durumu orada bulunmaya ilişkindir der. Tiyatro büyük olasılıkla bu durumu, gerçekliğin diğer temsil edilmey yöntemlerinden çok daha doğallıkla üretir. Bir oyundaki oyun kişisiyle ilgili en önemli şey onun “sahnede”; orada olmasıdır. (Robbe-Grillet 1965: 108)

Beckett'in ilk oyunlarında sahne dışı ile sahne arasındaki mesafe daha belirgin ve uzakken son dönem oyunlarında sahne dışı sahnede bulunanı içine çekecek kadar yaklaşır. Sahne dışı sadece görsel olarak değil işitsel olarak da sahne üzerinde varlığını hissettirir bazen bir çığlık, bazen bir ıslık, bazen bir zil sesi dışarıdan gelir ve dışarıda olan bir şeyin ya da bir kimsenin varlığına işaret eder. Konuşmak Beckett karakterleri için yaşamayı temsil eden bir eylem halindedir. Anlatarak var olan bu oyun kişileri aslında sessizliği özler ve ararlar fakat sessizlik onlar için bir nevi ölümün metaforudur konuştukları an yeniden var olur ve ölümü uzaklaştırırlar. İletişim özlemi Beckett oyunlarının anlatmaya değil olmaya çalıştığı bir eylemdir. Beckett bu arayışına ve çabasına rağmen kurduğu her iletişimin eksik olduğunu farkındadır. Absürd oyun yazarları bireyin varoluş bunalımını sahnede bulunmanın bunalımıyla ifade etmişler, ortaya koydukları tiyatro metinlerinin kurgusuyla kullandıkları teatral araçlar ve uyumsuzluğun diliyle anlatmanın ironisinden beslenmişlerdir. Her eylemin bir karşı eylemle pasif düşürüldüğü her kelimenin bir karşı kelimeyle yok sayıldığı absürd tiyatro oyunlarında ironi ancak oyunların anlam ve anlatım özelliklerinin ortaklaşa ele alınmasıyla ortaya koyulabilir. Çünkü insan var oluşunu belirleyen uyumsuzluk, yazma eyleminin de belirleyicisidir. Dolayısıyla var olmanın ironisi doğal olarak yazmanın ironisinde kristalize olur, somutlanır. (Güçbilmez 2003:135)

3.2.6. Sessizlik

20.yy'da dünyada gerçekleşen siyasi ve sosyolojik dönüşümler ve iki büyük dünya savaşının toplumlar üzerinde yarattığı karamsarlık bireyin dünya üzerindeki yeri ve hayatın anlamı üzerine insanları düşünmeye itmiştir. Ortaya çıkan bu umutsuz tablo gerçekliği algılama biçiminin değişimine bu yeni biçimde dünyayı temsil etme iddiasında olan geleneksel yöntemlerin de yetersiz bir biçime dönüşmesine sebep olmuş, tiyatro oyunları, varoluşu daha düşsel taraflarıyla ve bilinç dışında saklanan gerçeği ortaya koyacak biçimde şekillenmeye başlamıştır. Sahne unsurlarının parçalanmış sınırlandırılmış kısımları bir araya gelerek bütünlüklü yeni bir dil oluştururlar. Bu yeni

soyut dilin kendisini sahne üzerinde görünür kılabilmesinin yöntemiye sahne üzerindeki oyuncu, ışıklar, sesler ve kelimelerin ortak bir amaca hizmet ederek ürettiği anlamda gerçekleşir. Söz temelli anlatım söz konusu olmadığı için parçalı bir dil kullanılır. Beckett oyunlarında verilen sahne direktifleri, konuşmaların hızı, tonu veya oyun kişinin hareketlerine dair tasarımlar en az diyaloglar kadar önemlidir. Dolayısıyla Beckett'in yazdığı tiyatro oyunlarında sıklıkla duraklama, dalma ve sessizlik anları vardır. Yazar oyununun hikayesini bu sessizlik anlarıyla kesintiye uğratarak parçalar. Fragmentasyon (kopukluk) adı verilen bu yapıda oyun metni parçalanır ve zaman algısı yok edilir. Bu parçalı metin yapısı oyunlar sahneye konulurken metne birebir bağlılık gerektirir. Yazar metin içindeki anlatımın dengesini sağlayabilmek adına parantez içinde nasıl oynanacağına dair direktiflere yer verir bu parantezler dikkate alınmalı ve matematiksel bir dikkatle sahnelenmelidir.

Oyunlarda diyaloglar sessizlik anlarıyla kesintiye uğrarken bu sessizlik anları bir yandan da metindeki bazı konu değişimleri veya akıştaki sıçramalara yardımcı olur sessizlik oyun kişisini şu anki durumu üzerine düşünmeye ya da belirsiz belleğindeki bir ana gitme çabasına işaret eder. Sessizlik aynı zamanda daha önce de bahsedildiği gibi ölümün metaforudur. Oyun kişilerini konuşmaya ya da oyun oynamaya yönelten rahatsızlık verici bir etkidir. Pierre Chabert, Beckett'in oyunlarında sessizlik ve diyaloglar arasındaki gerilimden söz eder. Chabert'in deyiimiyle kelimeler sessizlikten sızmakta ve sessizliğe geri dönmektedirler. Her replik sessizliğe karşı ve sessizlikle çalışan büyük bir sistemin düşünülmüş, hesaplanmış bileşenleridir. Beckett kurduğu bu sistemin sorunsuz çalışması için metin de "bir an", "bir çırpıda", "duraksar" gibi direktiflerle oyunun ritmini belirler bu ritim Beckett'i diğer yazarlardan ayıran en önemli özelliktir. Beckett yarattığı bu müzikaliteyle oyunun akışını bir orkestra şefi gibi yönetir. Oyunlarda çatışma, sessizlik ve hareket - hareketsizlik arasında gerçekleşir. Sessizlik anları aynı zamanda çatışmanın başlangıç ve bitiş noktalarını da gösterir başlayan her yeni parça yine sessizlikle son bulur (Ekmen 2016: 48-49).

4. KRAPP'IN SON BANDI OYUNUNUN YAPISAL OLARAK ÇÖZÜMLENMESİ¹

4.1. Oyunun Konusu

Krapp her yıl doğum gününde geçmiş yıllarda doldurduğu ses kayıtlarını dinleyen 69 yaşında yaşlı bir adamdır. Seyirci oyun boyunca Krapp'ın kendi sesiyle kurduğu ilişkiye ve geçmişle olan yabancılaşmasına tanıklık etmektedir.

4.2. Form

Oyun tek perdenden oluşmaktadır. Geleneksel olmayan radikal formda yazılmıştır.

4.3. Zaman

Oyunda net bir zaman belirtilmemiştir. Zamana dair bilinen iki veri bulunur. Birincisi akşamın ilerleyen saatleri olması, ikincisi ise Krapp'ın doğum günü olmasıdır. Tüm bunların dışında oyunda fiziksel zamanın dışında ses kayıtlarıyla belirtilen iki ayrı zaman dilimi de bugüne taşınır. Krapp 69 yaşındadır bu seyircinin içinde bulunduğu, oyunu izlediği zaman dilimidir. Fakat daha çok ses aracılığıyla mevcut zamana sızan bir diğer zaman dilimi de Krapp'ın 39 yaşındadır. 30 yıl öncesine giden seyirci o noktada daha da eskiye 27 yaşındaki Krapp'dan bahsedildiğine ve ona dair hikayeler anlatıldığına şahitlik eder. Bu biçimde oyunun zamanı kendi içine doğru açılarak geçmişle bugün arasında gider gelir. Tekrarlar ve gidiş gelişler sonsuz bir döngü yaratmaktadır.

4.4. Uzam

Oyunun girişinde uzam Beckett tarafından şu şekilde tarif edilmiştir; “Önde ortada, iki çekmecesini seyirciye doğru açılan bir masa. Masanın üzerinde mikrofonuyla birlikte bir teyp ve kayıt yapılmış makaraların bulunduğu bir sürü karton kutu. Masa ve yakın çevresi çiğ beyaz bir ışıqla aydınlatılmıştır. Sahnenin öteki tarafı karanlıktır.” Gerçekçi olmayan bir uzam yaratılmıştır oyunda. Masasının başında karanlıkta oturan yaşlı bir adam resmeden Beckett sahne dışını da uzama dahil eder. Krapp yer yer sahne dışına çıkarak oraları da sesler ya da getirdiği bazı aksesuarlarla sahne dışını imge düzeyinde uzamlaştırır.

4.5. Karakter

Krapp : 69 yaşında yalnız bir adam olarak çizilen Krapp geleneksel tiyatro kalıplarına göre çizilmemiştir. Onun karakter derinliğinden ya da duygusal katmanlarından

¹ Yapısal inceleme yönteminde, Prof. Dr. Ayşegül YÜKSEL'in, Elaine Aston ve George Savona'nın “*Theater as Sign System*” kitabından derlediği notlardan faydalanılmıştır.

bahsedemeyiz. Daha çok bir dönem gerçek olan bir kişiliğin silüeti gibidir. İçmeyi ve muz yemeyi seven bir de sesini kaydeden, bunun dışında varoluş belirtisi göstermeyen bir adamdır. Geçmişine dair karakterislik verilerin çelişkili olması, benlik konusunda seyirciyi ciddi bir çelişkinin içine itmektedir. 39 yaşında ya da 27 yaşında bir karakteri varsa bile artık geriye bir şey kalmamıştır.

4.6. Metnin İçerdiği Öğeler

- Ritüel Öğesi
- Dış Sesin Kurgusal Karakterin Üretiminde Kullanımı Öğesi
- Radikal Biçimde Uzam Öğesi
- Yabancılaşma Öğesi

a. Anlambirimcik I

Beckett tiyatrosu bireyi yalnızlaşmış, yabancılaşmış ve umutsuz olarak ortaya koyar, ortaya koyduğu şey aslında temel olarak insan öznesinin parçalanmasının temsidir. *Krapp'ın Son Bandı* tiyatro otoriteleri tarafından bu parçalanmayı en iyi anlatan oyunlar arasında kabul edilir. Oyunda Beckett doğum günü ritüelini parçalara bölerek insanın parçalanmasını işaret eder. Beckett bu noktada geleneği dönüştürme stratejisini zamansal parçalanmayı ve her yıl tekrarlanan rutinleri göstererek gerçekleştirir. Beckett'in oyunlarında oyun kişileri hayatlarını devam ettirebilmek için kendi yarattıkları ritüellere sarılırlar, oluşturulan bu ritüeller bazı alışkanlıkların tekrar edilmesi üzerine kuruludur. Bu alışkanlıklar sayesinde karakterler geçmiş ile şimdi arasında bir bağ kurmaya çalışır. Krapp'ın son bandı işte bu ritüelleşme üzerine kurulur. Oyunda ele alınan doğum günü ritüelinin dışında Krapp'ın sürekli tekrarlanan bazı alışkanlıkları da önemli birer unsurdur. Oyunun başlangıcında daha önceki yıllarda tekrarladığı bazı bedensel devinimler gösterilir. 69 yaşında olan Krapp “Korkunç olay” olarak nitelendirdiği doğum gününü kutlayacaktır. Doğum günü ritüeli başta yapılan bedensel tekrarların ardından daha önceki yıllara ait ses kayıtlarının dinlenmesi şeklinde gerçekleşir. Krapp'ın ağzından çıkacak olan ilk sözden önce bazı sözsüz hareketler bütününe gerçekleştirmesi gerekir. Bu hareketler pantomim şeklindedir. Eylemlere bakıldığında ilk dikkati çeken şey bu hareketlerin anlamsızlığı ve amaçsızlığıdır Krapp bu hareketleri yaparken memnuniyetsizliğinin ve bu hareketlerin anlamsızlığının altını çizer, davranışları ve performansı arasında nedensel bir ilişki yoktur.

KRAPP bir süre devinimsiz kalır, derin bir iç çeker, saatine bakar, ceplerini karıştırır, bir zarf çıkartır, yerine sokar, yeniden aranır, küçük bir anahtar destesi çıkartır, gözüne yaklaştırır, bir anahtar seçer, kalkar ve masanın önüne geçer. Eğilir, birinci çekmecenin kilidini açar, içine bakar, elini gezdirir, bir teyp makarası çıkartır, yakından bakar, yerine koyar, çekmeceyi kilitler, ikinci çekmecenin kilidini açar, içine bakar, elini gezdirir, büyük bir muz çıkartır, yakından bakar, çekmeceyi kilitler, anahtarları cebine koyar. Döner, sahnenin kenarına kadar ilerler, durur, muzu okşar, soyar, kabuğunu ayaklarının dibine atar, muzun ucunu ağzına alarak önüne boşluğa bakar, kıpırtısız durur, sonunda muzun ucunu ısırır, döner ve sahnenin kenarında, ışıpta volta atmaya koyulur; Düşüncelere dalmış muzunu yerken, her iki yönde de en fazla dört ya da beş adım atacaktır...” (Beckett 1993: 52-53)

Yukarda var olan eylemlerin dışında bunlara ek olarak boş bakışlar, kaset kutuları ve defterle yapılan oyunlar, makaranın takılması, el ovuşturma ve sahne dışına çıkıp geri girme gibi bazı eylemler ritüelistik ve tekrara dayanan eylemlerdir. Bunlar neden sonuç ilişkisiyle birbirine bağlı değildir sadece daha büyük bir eylem zincirinin bölümleridir. Krapp bu tekrarlayan eylemlerinin ardından geçmiş şimdiki zamana anlatır ve tekrarları devam ettirir. Her doğum gününde tekrarlanan bu davranışlar Krapp açısından kendi kimliğiyle ilişkili bir zafer kutlamasıdır. Bütün bu tekrarlar hareketleri anlamsızlaştırdığı gibi Krapp'ın kimliğini de kaçınılmaz olarak “Tek bir Krapp” fikrinden uzaklaştırmıştır. “Oyunda Krapp, Krapp'ın kimliğinin boş bir yuva olduğu, sonsuz bir yer değiştirmenin yarattığı bir etkiden başka bir şey değildir. Bir işgalci”(Jeffers 1998: 78). Oyunda var olan tekrarlar sadece izlediğimiz düzlemdeki Krapp'ın tekrarları değildir. Ses kayıtları dinlendiğinde 39 yaşındaki Krapp'ın da aynı şekilde muz yediğini öğreniriz, bu noktada anlaşılan şey mevcut durumun her yıl tekrar edildiğidir. Jeffers'in söylediği kimlik meselesi bu konuya işaret eder. Krapp bugüne kadarki tüm Krappların toplamıdır.

b. Anlambirimcik II

Geleneksel tiyatrodan dış ses, oyunun yan unsurlarından biri olarak kullanılır. Oyunun üretmek istediği anlama ve öykünün sürekliliğine hizmet eder. İzleyicinin imgeleminde sahne dışının görüntüsünün ve işitsel imgesinin oluşturulmasına yardımcı olur. Beckett tiyatrosunda ise sesler benzeri görülmemiş biçimde sahneye tecavüz eder. Oyunun akışına müdahale eder, karakterin varoluşunu etkiler, hatta bazı oyunlarında direk olarak sahneye direktif verirler. *Krapp'ın Son Bandı* oyununda ise ses sahnenin bir ögesine dönüşür. Asıl karakter olan Krapp'ın yanında ikinci bir oyuncu gibidir. Beckett,

oyununda hem oyun kişisini hem de oyun kişinin gençliğindeki kaset kayıtlarını eş zamanlı olarak seyirciye sunar. Seyirci sahne üzerindeki karakteri adeta gençliğiyle sohbet ederken hatta yer yer iki farklı kişiyi birbirine hikâye anlatırken seyrederek, bugüne kadar tiyatrodaki bütünlüklü bir benlik fikrine alışan seyirci 69 yaşında gördüğü Krapp'ın 39 yaşını dinler. Teybin ilk konuşmaları ve sahne direktifleri şöyledir.

BANT : (Güçlü, oldukça tumturaklı bir ses, Krapp'ın çok daha genç dönemine ait olduğu bellidir) bugün otuz dokuzuma girdim, dipdiri... (daha rahat bir biçim de yerleşmeye çalışırken kutulardan birini düşürür, küfür eder, aleti durdurur, kutularını ve defterini sert bir hareketle yere savurur, bandı başa alır, çalıştırır, dinleme konumuna geçer) bugün otuz dokuzuma girdim, dipdiri hissediyorum kendimi şu zayıf yanıma saymazsak entelektüel yaşamımda... (duraksar)... En üst noktasına ya da buna yakın bir yer ulaştı anladığım kadarıyla. Şu berbat olayı geçmiş yıllardaki bir meyhanede sakın sakın kutladım. Kimsecikler yoktu. Gözlerimi kapatıp, ateşin önünde oturarak sapı samandan ayıkladım. Bir zarfın arkasına bir şeyler çiziktirdim. İnine dönmekten, eski püskü giysilerine kavuşmaktan hoşnuttum. Biraz önce üzülerek söylüyorum üç muz yedin ve bir dördüncüsünü yemekten zor alıkoydum kendimi. Benim durumumdaki biri için zehirden farksız bunlar. (telaşlı bir biçimde) bırak şunları yemeği artık! (susar) masamın üzerindeki ışık olumlu bir değişiklik. Çevremdeki tüm bu karanlığın içinde kendimi daha az yalnız hissediyorum. (susar) bir bakıma.(susar) kalkıp inimde şöyle bir dolaşmayı ve sonra buraya... (duraksar)... (Beckett 1993: 54-55)

69 Yaşında Krapp'ın hareketlerine eşlik eden 39 yaşındaki Krapp'ın sözleri şöyle devam eder.

BANT: Gözlerimi kapıyor ve onları düşlemeye çalışıyorum (susar. Krapp çok kısa bir süre gözlerini kapatır) Krapp. Bu akşam olağanüstü bir sessizlik var, kulaklarımı zorlasam da bir fısıltı bile duyamıyorum, yaşlı Bayan Mc. Glome bu saatlerde şarkı söyler her zaman ama bu akşam söylemiyor. Genç kızlık çağının şarkılarıymış, öyle diyor. Onu bir genç kız olarak düşünmek zor. Harika bir kadın oysa. Connaught'lu sanıyorum. (Susar) ömrüm yeter de onun yaşına gelirim şarkı söyleyebilecek miyim? Hayır. (Susar) çocukken şarkı söyler miydim? Hayır. (susar) hiç şarkı söyledim mi? Hayır. (Susar) Biraz önce geçmiş yıllardan gelişi güzel bir bölüm dinledim. Deftere bakarak doğrulamadım ama on, on iki yıl öncesine ait olmalı sanırım, o sıralarda hala Kedar sokağında Bianka ile düzensiz bir ilişkiyi sürdürüyordum, iyi sıyırdım kendimi, tanrıya şükür. (Beckett 1993: 55-56)

Sahne direktifleri Krapp'ın 69 yaşı için yazılmıştır ancak seyirci Krapp'ın 39 yaşının söylediği şeyleri yaptığını görür. 39 yaşındaki Krapp gözlerini kapattığında seyirci karşısındaki Krapp'ın gözlerini kapattığına şahit olur dolayısıyla bu her yıl tekrarlanan bir eylemler bütünü olduğuna kanıt olarak sunulabilir. Kayıt konuşmasında Krapp'ın on ya da on iki yıl önceki doğum günü kayıtlarını da dinlediğini söyler bu da seyirciyi yirmi dokuz ya da yirmi yedi yaşındaki Krapp üzerine düşünmeye sevk eder.

BANT: Sonu yoktu. (Susar) söyleyecek pek söz bulamıyorum onun için ama gözleri çok güzeldi. Sımsıcaktı. Birden yeniden gördüm onları. (Susar) benzersiz! (susar) neyse! (susar) bu eski hikayeler ürkütüyor insanı ama çoğu kez onları... (Krapp aleti durdurur, dalar, çalıştırır)... yararlı buluyorum, yeni bir... (duraksar)... geriye dönüş öncesi. Böylesine aptal olabileceğime inanmak doğrusu çok güç. Sesim! Tanrım! Ya dileklerim! (Krapp'ın da katıldığı kısa gülüş) ya da kararlarım! (Krapp'ın da katıldığı kısa gülüş) özellikle içkiyi azaltmak konusundakiler. (Krapp'ın tek başına kısa gülüşü) istatistikler. Son sekiz bin küsur saatin bin yedi yüzü içkili mekanlarda tüketilmiştir. Uyanık geçen zamanın yüzde yirmisinden fazlası hemen hemen yüzde kırkı. (susar) daha az zamanımı alan bir... (duraksar)... cinsel yaşamın tasarlanması. Babasının son hastalığı. Gittikçe tavsayan mutluluk arayışı. Bağırsak açıcı ilaçların sonuçsuzluğu. Gençlik diye adlandırdığı şeyle dalga geçmesi ve bittiği için tanrıya duyduğu şükran. (susar) bir terslik var burada (susar) baş yapıtım... hayalleri. Sonu... (kısa gülüş) ağlama duvarına dönüşen. (Krapp'ın katıldığı uzayan gülüş ne kaldı tüm bu sefaletten? Bir garda, perondaki eski yeşil mantolu bir kız mı? Hayır mı? (susar) geçtiğimiz... (Krapp aleti durdurur dalar, saatine bakar, kalkar, sahne gerisine karanlığa gider, on saniye geçer. Mantarın gürültüsü duyulur. On saniye geçer. İkinci kez mantarın sesi gelir. On saniye geçer. Üçüncü kez mantarın sesi duyulur. On saniye geçer. Birden titrek bir sesle söylenen bir şarkı yükselir.)... (Beckett 1993: 56-57)

Kasetteki kaydın ilk sözleri oyunun bütünlüklü bir benlik fikrini reddetmesi üzerine pek çok veriye sahiptir. Oyun eski kişiliklerini dinleyen ve bunun üzerine yorumlar yapan bir karakter ortaya koyar, seyirciler bir anda birden fazla Krapp ile baş başa kalır, burada Krapp'ın benliği hakkında bir belirsizlik ortaya konur. Jeffers'a göre birden fazla benliği içinde barındıran parçalanmış Krapp bir tutma yuvasıdır. Sürekli yaşadığı kabızlık durumuna atıfta bulunarak oyun kişinin asla “Crapping (dışkılamak)” yapmadığını söyler (Jeffers 1998: 8). Birden fazla benliğin ele alınışının yanında oyunda “Ben” fikrinin olasılığı sorgulanır. 69 yaşındaki Krapp kendi 39 yaşından “aptal herif” olarak bahseder hatta bazı noktalarda 39 yaşıyla beraber 27 yaşındaki Krapp ile dalga geçerler. Benlik, varoluşu itibarıyla öz kavramı, dil ve ben arasındaki ilişkinin

araştırılmasına sebep olur. Benlik dilbilimsel kurgu olarak Krapp'ın tuttuğu kaset kayıtlarının defteri üzerinden yansıtılır.

c. Anlambirimcik III

Oyunda uzamın tarifi çok belirsizdir. Krapp'ın coğrafi olarak nerede olduğu belli değildir. Kaset kayıtlarından anladığımız kadarıyla bir zamanlar bir yerlerdeyse bile artık değildir. İçinde bulunduğu alana dair tek veri, orasının evi olmasıdır. Sahne üzerinde bir masa ve onun üzerinde masa lambası ve teyp bulunmaktadır. Oyunun ilerleyen safhalarında sahne arkasında bulunan bir odadan kaset kutuları, açtığı şampanyaların kadehi sahneye taşınır. Aslında bütünlüklü bir ev fikri vardır oyunda ancak tek bir odanın içinde bile tam anlamıyla aydınlıkta bulunmaz. Geleneksel tiyatro anlayışında kurulan eksiksiz oda dekoru seyircinin görselinde resmi tamamlamaktadır. Arka odalar ise oyun alanını genişletmeyi amaçlar ve çeşitli anlatımlar ve dış seslerle imgesel varlığı güçlenir, buna sahne dışı denmektedir. Bu oyunda ise sahnenin kendi bütünlüğü dahi tam anlamıyla görünür değildir. Işık adeta Krapp'ın sınırlarını belirler ve onu tek bir sandalyeye sıkıştırır. Bu sıkışmışlık ve karanlık Beckett'in hedeflediği anlamların üretilmesine yardımcı olur. Krapp kendisi için yapılabilecek olası bir referans olarak tanımlanabilir belki de bu yüzden Krapp “ *bütün bu karanlığın içinde kendimi daha az yalnız hissediyorum* ” (Beckett 1993: 55) der. Aydınlığın karşıtı olarak düşünülen karanlık, akla olasılık fikrini getirir. Herşeyin görünür olduğu aydınlıkta herhangi bir olasılık yoktur ancak karanlık yeni ihtimaller için bir alan yaratır. Çokluk fikrini içinde barındıran bu olasılıklar Krapp'ı daha az yalnız hissettirir, karanlık onun için geçmişteki bütün Krappların bir arada yaşaması için alan sağlar. (Eşberk 2017: 22)

d. Anlambirimcik IV

Krapp, içinde yaşadığı dünyaya ve kendisine yabancılaşmış bir oyun kişisi olarak çizilmiştir. Geçmişe dair anlılarıyla olan ilişkisel kopukluk parçalanmış benlik fikrini güçlendirmektedir. Son geldiği noktada hayatta anılarına sarılan yaşlı adam fikri, anılarına ve hatta kelimelere dahi yabancılaşması sonucu parçalanır. Geçmiş yaşantılarıyla ilişki kurmakta zorlanan Krapp sadece hatırlayabildiği belli anılara tutunur. Kendi geçmişinin kayıtları artık onun için başka bir adamın anılarına dönüşmek üzeredir. 39 yaşındaki Krapp annesi üzerine ettiği sözlerde insanın dil içinde yaratılmış bir yapı olduğu fikrini sunar.

BANT:... Yıla geleceğe yönelmiş, pırıltılı olduğunu umduğum bir bakışla baktığım da, annemin, güz sonunda, uzun dulluğunun ardından (Krapp ırkılır) dünyaya veda ettiği kanaldaki evden de söz etmem gerek elbette ve... (aleti durdurur, bandı biraz geri alır, kulağını alete yaklaştırır, teyibi çalıştırır) dünyaya veda ediyordu, uzun bir dulluk sonrasında, ve... (aleti durdurur, kafasını kaldırır, önüne boş gözlerle bakar. Dudakları “dulluk” sözcüğünün hecelerini mırıldanır. Ses duyulmaz. Kalkar sahne arkasındaki karanlığa gider kocaman bir sözlükle döner, masaya oturur ve sözcüğü arar)

KRAPP: (Sözlükten okur) bir erkek-ya da kadının- dul olma- ya da kalma durumu(başını kaldırır afallamış) olma ya da kalma mı ?... (susar. Sözlüğe yeniden bakar. Okur) “dulluğun koyu matem elbiseleri”... aynı zamanda bir kuş cinsine verilen addır... dulluk kuşu ya da çuha kuşu erkeğinin siyah tüyleri... (başını kaldırır. Neşeyle) dulluk kuşu! (susar, sözlüğü kapatır, aleti çalıştırır dinleme moduna geçer). (Beckett 1993: 56-57)

Daha önce annesini tanımlarken canlılık kelimesini kullanan Krapp 69 yaşındaki halinde bu kelimeyi anlayabilmek için sözlüğe bakmak zorunda kalır. Aslında 39 yaşındaki Krapp annesinin özünü açıklamaktadır fakat bugün annesinin durumu sözlükte tanımlananın dışında bir şey ifade etmemektedir. Öleli çok olmuştur ve mevcut dönemde üzerindeki sıfatların tamamı anlamını yitirmiştir.

4.7. Anlambirimler

a. Anlambirim I

Tüm anlambirimcikler birlikte değerlendirildiğinde oyunun varoluşun anlamını ve ölüme yazgılı insan meselesini ele aldığını söyleyebiliriz. Yaşamının son zamanlarında artık küçücük bir ışığa ve masaya sıkışmış olan Krapp artık yaşama dair tutunabildiği tek unsur olan anılarıyla ilişkisini dahi kaybetmeye başlamıştır. Elinde kalan tek şey muz yemek ve nedenselliğini yitirmiş ritüelleridir. Yaşamak eylemekse eğer, eyleyemeyen karakterin Beckett tiyatrosunda yaşamını sürdürme yolu konuşmaktır. Bu çerçevede Krapp’ın artık anlatmayı dahi başaramadığı görülüyor. Geleceğe bir kaset kaydetme fikri kendi içinde bir umut ve yeni olasılıkları barındırır. Oyunun finalinde Krapp’ın kaset kaydını yarıda kesip, kaseti fırlatması artık bir olasılığın da olmadığını göstermektedir. Son cümleler geçmişte yaşanan yeni olasılıklar umudunun da bir yanılsama olduğuna işaret eder. İnsan sonlu bir varlıktır ve bir noktada canlılığını yitirecektir. Dolayısıyla Beckett’in deyimiyle her eylemin sonucu kaçınılmaz olarak yenilgidir, insanın yapabileceği en iyi şey hiç hareket etmemektir.

b. Anlambirim II

	PERDE	SONUÇ
ZAMAN	Akşam	Oyun zamansal sürekliliğe sahip
UZAM	Krapp'ın evi, karanlığın ortasında bir masa. Masa çığ bir ışıkla aydınlatılmış	Uzam ışık aracılığıyla daraltılıp, yalnızlık ve fiziksel kısıtlanmışlık hissi güçlendirilmiştir
KİŞİLER	Krapp	Krapp, 69 yaşında evinde yalnız yaşayan bir adamdır. Geleneksel tiyatro oyun karakterlerinden farklı yazılmıştır. Radikal metinlerin kurgu karakterlerinden biridir
EYLEM	Oyunun başında yapılan mim hareketleri. Masa etrafında tur atma, muz yeme, içki doldurmanın dışında geçmişte doldurduğu kasetleri dinlemek asal eylem.	Eylemlerin bütünsel amacı her yıl tekrarlanan bir ritüeli göstermektir. Hareketler ustaca ve daha önce defalarca yapılmış olduğunu sezdirir. Sürekli başa saran eylemler bir yandan da sardırılan kaset fikriyle üst üste biner.

c. Anlambirim III

AKTÖR(OYUNCU)	GÖSTERGE	GÖSTERGENİN ANLAMI
1. SÖZ	Parçalı dil	İletişimin olanaksızlığı
2. TON	Coşkusuz ve düz bir dil Tekrarlar Yer yer sert vurgular Akıcı değil, kopuk (takılmalar)	Vazgeçmişlik ve boşluk hissi Belleğin sorun yaşaması Bıkmışlık ve hayal kırıklığı İletişimde ve algıda kopmalar.
3. MİMİK	Kullanılıyor	Boşluk, algılamaya çalışmak, anıdan alınan zevk, öfke anları, umutsuzluk.
4. JEST	Bedeni çökertmek Bazı anlarda dikilmek Karanlığa bakmak	Genel yaşlılık ve vazgeçmişlik hali Beklediği anların gelmesiyle küçük bir enerji parlaması. Karanlıkta başka birilerinin olduğu hissi yaratmak.
5. HAREKET	Masa etrafında tur atmak Muz yemek İçki içmek Kaset seçmek Kayıt yapmak Sendelemek Saate bakmak Eşyaları getirmek	Tekrarlanan bir ritüelin eksiksiz ve tam sırasıyla yerine getirilmesi
6. MAKYAJ	Yaşlı erkek yüzü, beyazlamış saçlar ve sakallar	Yaşam enerjisini kaybetmiş yaşlı bir adam görüntüsü

7. SAÇ	Özenli	Doğumgününe hazırlık yapılmış
8. GİYSİ	Siyah kumaş pantolon, siyah yelek, beyaz gömlek, kösele ayakkabı, siyah çorap	Doğumgününe hazırlık yapılmış

5. OYUNUN SAHNELENMESİ

Krapp'ın Son Bandı oyununu okuduğum ilk anda içimde koca bir boşluk hissi oluşmuştu. Beckett'in hayata bakışını tam olarak yansıttığını düşünmüştüm. Ölüme yazgılı insan ne kadar çabalarsa çabalasın son kertede kaybetmeye mahkumdu, çabalamak kaçınılmaz olarak insanın batışını hızlandıracaktı. Oyunu seçtiğim andan, sahnelendiği ilk ana kadar aklımda gezen ve bana yön veren düşünce tarzı bu oldu. Özünde nihilizmi barındıran oyun, biçimsel olarak da konvansiyonel tiyatrodan farklı bir noktada duruyordu. Biçimsel yaklaşımının merkezini de ritüel fikri oluşturmuştu. Ritüeller her defasında kusursuz biçimde tekrar edilebilirliği içinde barındıran unsurlardır. Tiyatro oyununun tekrar edilebilirliği, teatralite ve performans kavramları günümüzde de teorik çevrelerde sıklıkla tartışılmaktadır. Gordon Craig "üst kukla" anlayışında tekrar edilebilirlik fikrini ortaya atmış ve oyuncunun üst bir kuklaya dönüşmesi gerektiğini söylemiştir. Beckett'in bu anlayıştan etkilendiğinden daha önce bahsedilmişti. Oyunun sahnelenme aşamasında bu tekrar edilebilirlik konusunda fazlaca kafa yordum. Yani sonuç olarak oyunun genel çerçevesinde iki temel konsept seçtim. Biri boşluk hissi, diğeri de ritüel. Bu noktadan sonra oyunun sahnelenişinden başlıklar altında bahsedeceğim.

5.1. Metin Üzerinde Çalışma

Krapp'ın Son Bandı oyunu Beckett'in hayat hikayesine bakıldığında kendisiyle ciddi paralellikler taşımaktadır. Beckett'in anne ve babasının ölümünü beklediği dönemler onun hayatında ciddi bir sorgulamaya gittiği dönemler olarak anlatılır. Bir yandan kendisinin de hayatının son yıllarında bir huzurevi odasında tek başına kaldığı söylenir. Hayatının son yıllarında yaşlı bir adamın geçmişiyile girdiği ilişkiyi konu edinen oyunun sahnelenmesinde Beckett tiyatrosunun neredeyse tüm araçlarına yer verilmiştir.

Tek kişilik oyunlar sahneleme anlamında her zaman çok zor tecrübelerdir. Tek bir oyuncunun sahne üzerinde seyircinin algısını canlı tutabilmesi, teatral olanakların iyi kullanılmasını gerektirir. İlk olarak metin üzerine çalışmalar yapılarak anlambilimler oluşturuldu ve metnin matematiği çözülmeye çalışıldı. Bu noktada Beckett'in aslında bu

matematiği metinde kullandığı sessizlikler ve mimlerle yazarken oluşturduğıuydu. Sessizlik anları hem anlam geçişlerine yardımcı oluyor hem de seyircinin konu üzerine düşünmesi ve imgelemine harekete geçirmek için ciddi bir araç görevi görüyordu. Bu yöntemle aslında oyunu yazarken bir yandan da sahneye koyuyordu sanki Beckett. Sonraki aşama oyuncu seçimi ve oyuncuya oyunu anlatmak oldu. Daha çok gerçekçi ya da açık biçim oyunlarda oynamaya alışmış olan oyuncuma Beckett tiyatrosunu anlatmak ve oyuncululuğuna yedirmesini sağlamak gerekiyordu. Tiyatro refleksleri ona Krapp’a istemsizce bir geçmiş yazmasını, fiziksel tavrını oluşturması, duygularını en gerçek biçimde vermesi gerektiğini söylüyordu. Beckett oyunlarının zaman, mekan ve olay birliğinden azade olduğunu, gerçekçi bir karakter yapısının inşasından ve konvansiyonel tiyatro tekniklerinden uzak durulması gerektiğini anlaması gerekiyordu. Sonraki aşamada oyunun okuma çalışmalarına başladık, Krapp’ın kopuk, parçalanmış ve yorgun dilini oluşturduk. Bunun yanında Krapp’ın ses kaydında bulunan sesin daha dinç ve tartımının daha hızlı olmasına gayret ettik. Bir yandan konsantre olmuş, yoğun nefesler alan, ağdalı diliyle tutkulu duygular üreten Stanislavskivari bir oyunculuktan kaçınmak gerekiyordu.

Beckett tiyatrosunun araştırılması, oyun metninin çözümlenmesi ve okuma çalışmalarının sonucunda prova sürecine geçildi.

5.2. Prova Süreci

Oyunu sahneleme aşamasına geçildiğinde üzerinde çalışılan en önemli unsur oyuncunun oyunu nasıl oynayacağı sorunuydu. Oyunun yapısı içinden geldiği gibi davranan, duyguları tarafından yönlendirilen bir oyuncuya izin vermiyordu. İlk olarak Krapp’ın hareket tarzı üzerine çalıştık. Bedensel olarak 69 yaşında bir adamı hayal etmek ve onun tartımına ulaşmak ilk hedefimizdi. Ana hedefe ulaşmamızın ardından oyun boyunca kullanılacak her hareket, jest ve mimik seçilerek sabitlendi. Çünkü Krapp bu hareketleri her yıl tekrar ediyor ve her seferinde aynı şekilde yapıyordu, dolayısıyla bedensel devinimi asla rastlantısal olamazdı. Beckett’in oyunun başına koymuş olduğu küçük mim bölümünü çalıştık. Bu bölüm saate bakmasıyla başlıyordu, Krapp saate bakıyor ve artık başlama saatinin geldiğini görüyordu. Bu hareketler son derece mekanik ve olması gerektiği için yapıldığı hissi vermeliydi. Her yıl tekrarlanan bu bireysel ritüelin kalıpları belli, yapılması zorunlu olan devinimleri var, dolayısıyla yapılması zorunlu hareketlerin uygulanış biçimi her yıl yapıldığı belli olacak keskinlikte olmalıydı. Bu küçük mimde Krapp masa etrafında tur atarak her turun sonunda bir muz yiyor ve mutlu oluyordu. Muz bu noktada kendisine verdiği bir doğum günü hediyesiydi, geldiği yaş itibarıyla geçmişinden kalan tek zevki muz yemekti artık. Bu nedenle çok iştahlı yemesi gerekiyordu. İlk seferinde muzunu yere atan Krapp neredeyse düşmekten kurtulurken ikinci

turda muzu yere atmaktan vazgeçip uzağa atar ve gülümser. Ben burada Beckett'in konvansiyonel tiyatrodaki kullanılan, oyun boyunca değişen, dönüşen, öğrenen karakter anlayışına küçük bir gönderme yaptığını düşünüyorum. İyi kurulu dramatik yapıda önemli olan tekniklerden biri de değişen, dönüşen kahramandır. Oyun kişileri oyun boyunca yaşadıkları olaylar sonucunda dönüşümlere uğrar. Oyuna başlayan kişi ile oyunun sonundaki kişi aynı olmamalıdır. Yaşadığı olaylar kahramanın karakter yapısını olumlu ya da olumsuz biçimlerde etkiler ve oyun kişisi tekrar yaşadığı olaylara oyunun başındaki tepkilerinden farklı tepkiler verir. Bu yaşadıklarından öğrenen oyun kişisidir. Bu noktada Beckett'in bu yönetime eleştirel bir yaklaşım sergilediği görülüyor. Beckett'in oyun kişileri gelişmez, içten dışa inşa edilebilecek bir karakter bütünlükleri de yoktur. Bu parçalanmış kişiliklerin yaşadığı olaylar onlarda bir öğrenmeye sebep olmaz. Beckett'in hayata bakışında insanın ulaşabileceği bir başarı yoktur, attığı her adım onu kaçınılmaz yenilgiye sürükleyecektir. Tek bir gerçek vardır, o da ölüm.

Muzlarını yemesinin ardından sahneye kasetlerini getirir. Dinlemeye başlar, sonra kaset kutusunu düşürür ve çok sinirlenir, her şey her yıl olduğu gibi mükemmel olmalıdır. Oyunun bundan sonraki kısmı küçük kalkışları dışında hapsediği masada devam eder. Oyun kişinin fiziksel kısıtlanmışlığı da bir başka dikkat edilmesi gereken unsurdur. Bu oyunda Beckett'in diğer oyun kişileri gibi bir hapsedilmişlik ya da amputelik durumu yoktu. Bu kısıtlanma durumunu ışıkla yaratmaya çalıştık. Tekrarlardan oluşan giriş mimini yaptıktan sonra masasına geçen Krapp'ı masaüstü lambasının ışığına hapsedtik. Masayı tamamen aydınlatmak, arka odanın ışığını kullanmak ya da başka sahne dışı aydınlatmaları yapmak yerine sadece masa lambasının ışığından faydalandı, böylece hem yalnızlık hissi güçlendirildi hem de sahne dışı mümkün olduğunca genişletilerek karanlığın içinde olduğu varsayılan diğer Krapp'lar için alan sağlandı.

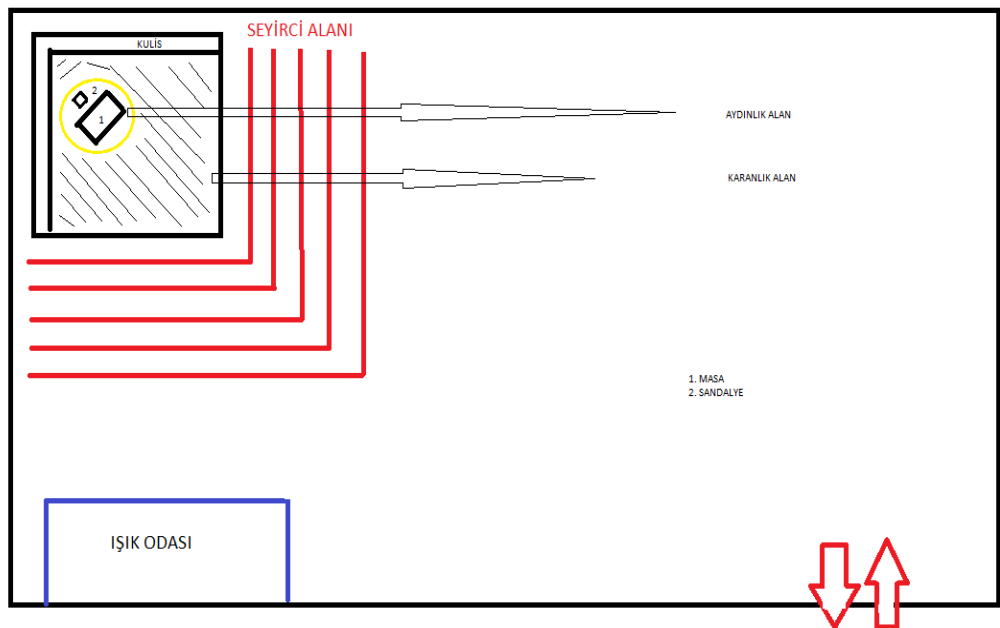
Oyunda olay, zaman ve mekân birliği yoktu. Genel olarak Beckett oyunlarına bu üç birlik olarak adlandırılan kurallar bütünü yıkılmaya çalışılır. Oyunda bilinen tek zaman Krapp'ın doğum günü ve akşam olmasıydı. Herhangi bir yıl olabilirdi, dekorlarda bir ev belirtiliyordu ancak bu dekorları herhangi bir döneme ait eşyalardan seçmedik, daha çok aksesuarların farklı dönemlere ait olmasına dikkat edildi. Aksesuarlar ve dekorlar arasında bir zaman birliği yoktu. İkinci konu mekânın neresi olduğunun belli olmamasıydı, Krapp bir evde yaşıyordu ancak bu evin nerede olduğu belli olmamalıydı. Oyun metninde de Krapp'ın nerede yaşadığına dair bir veri bulunmuyordu. Üçüncü konu ise olay birliğinin sağlanmaması, seyirci bir yandan Krapp'ın sürekliliği olan bir saatine şahitlik ederken bir yandan yazar ses kayıtlarıyla olay akışının kronolojisini parçalıyordu.

Kayıtları ileri ve geri sararak hem zamanın sürekliliğini hem de olay akışının kronolojisini kırıyordu. Sanki aynı anda üç farklı zaman ve olay sürecine şahitlik ediyorduk.

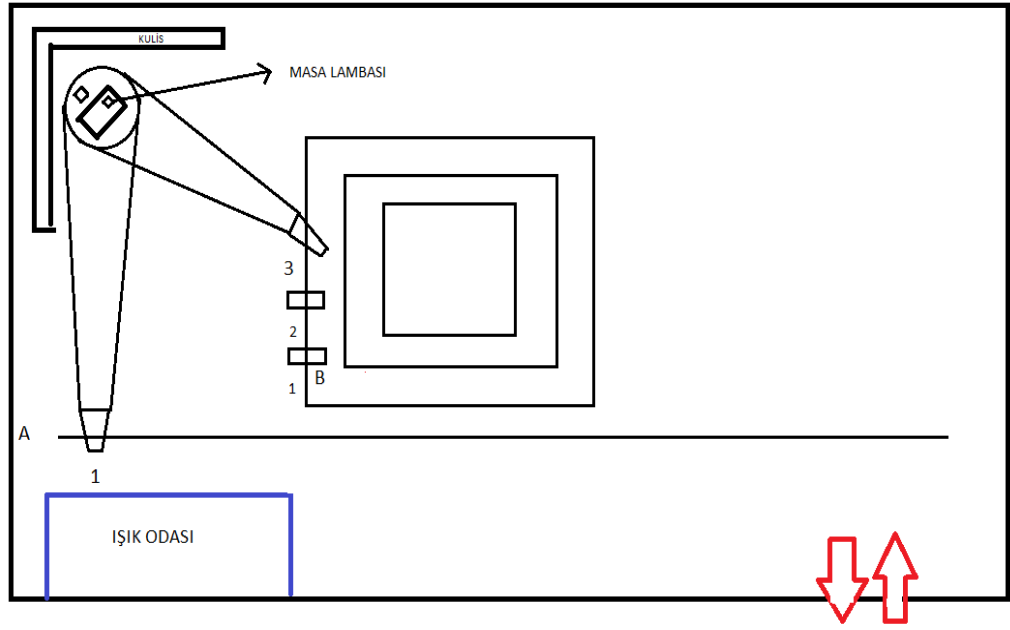
Oyunda üzerinde durduğum bir başka konu da belli belirsiz bir ses dramaturjisiydi, ses kayıtları üzerinden kendi geçmişiyile olan bağımlı kopartmamaya çalışan Krapp'ın aslında geçmişin dili ve duydukları olaylar ile hafıza bağının yarılmaya başladığı gözlemlenebiliyor. Bu noktada bu kopuşu güçlendirmek için ses hafızasını bazı noktalarda devreye sokmaya çalıştım. Ses aracılığıyla seyircinin de imgelemine harekete geçirmek, Krapp ile aynı anda gözlerini kapatarak sesin çağrıştırdığı görüntüleri zihinlerinde oluşturmalarına çalıştım. Krapp'ın hayal ettiği tren istasyonu, annesini beklediği kalabalık ortam, derede kayıkla sürüklendiği anı, bir kadının kahkahası ve ateş başında oturup kayıt yaptığı ses kayıtlarına ek olarak bu ortam sesleri de kullanıldı, çünkü bu noktalarda Krapp gözlerini kapatıp hayal ederken seyircinin de işitsel olarak imgesini harekete geçirebilirdik.

Krapp'ın diğer Beckett kişilerinden farklı olduğu bir özelliği de oyunun finalinde vazgeçmesidir. Oyunda bir çemberin tamamlanılmasından ziyade artık vazgeçmeye karar veren bir oyun kişisi vardır. Son kaydını yaparken anlatacak bir konu bulamaz, belli belirsiz anılardan bahsederken hislerinden söz etmeye başlar. Kendisi de anlar ki artık hayatında kayda değer bir şey olmaz, sonunda Krapp kaydını yapmaktan vazgeçer ve kaseti çıkartıp fırlatır. Tavrı artık o boşluğun içine bile isteye girmiş gibidir.

5.3. Dekor Planı



5.4. Işık Planı



Oyunda ışık temel olarak masa lambasından kullanılmıştır. A1+B3 spotları 3 derecede kullanılarak hafif destek verilmiş ve gölge düşmesi istenmeyen alanlar düzenlenmiştir.

5.5. Kullanılan Dekor ve Aksesuarlar

Oyunda kullanılan dekor ve aksesuarların hepsinin aynı zaman dilimine ait olmamasına dikkat edildi. Belirgin bir zaman dilimine ait eşyalar, seyircide istenmeyen bir zaman algısı yaratabilirdi. Bunun dışında kullanılmış ve eski olmaları tercih edildi.

Bir başka bilinçli tercih de 3 ayrı kadeh kullanılmasıydı, her içki dolduruşunda ayrı bir kadeh kullanıldı ve diğeri masada kaldı. Döndüğünde yeni kadehiyle masadaki boş kadehi tokuşturması istendi. Oyun sonunda masadaki 3 kadeh kayıtlarda yer alan diğeri iki Krapp'ın şerefine duruyordu.

- Çekmeceli bir çalışma masası
- Sandalye
- Kasetçalar teyp
- Mikrofon
- Masa lambası
- Kaset (100 adet)
- Kara kaplı kitap
- Kara kaplı defter
- Eski kaplı kutu
- Muz (3 adet)

- Kadeh (3 adet)
- Üzerine bir şeyler çiziktirilmiş zarf (Ses kaydında bahsedilen bu ayrıntı daha sonra Krapp tarafından çıkartılıyor, saklanmış bir anı)

6.6. Kostümler

- Numarasız gözlük
- Siyah yelek
- Siyah kumaş pantolon
- Siyah kösele ayakkabı







6.5. Ses ve Efektler

Oyunda sesler çok önemli bir alan kaplamaktadır, halihazırda sahnede olan oyuncudan daha çok seyirci seslerle muhattap olur. Diyalogların ciddi bir kısmını ses kaydı olarak yapmak gerekiyordu. Logitech kulaklık mikrofonuyla kaydettiğimiz konuşmalardan yüzlerce kopya yaptık. Daha sonra en uygun olanları seçip bilgisayar ortamında montajlayarak oyuna hazırladık. Sesleri kaydederken tonlamaların ve tartımların 39 yaşındaki Krapp'a daha uygun olması için özellikle çalıştık. Bunun dışında kullanılan efektler şu şekildedir

- Tren sesi (Tren istasyonunu anlatırken)
- Kalabalık alan ortam sesi (Annesinin ölümünü beklerken)
- Kadın kahkahası (Daha derinden gelecek şekilde üzerinde oynandı)
- Dere akışı sesi (Sandalda sürüklenme sahnesinde)
- Köpek havlaması (Köpekle top oynarken)

- Yağmur ve Şimşek çakması (Oyunun girişinde boğucu atmosferi güçlendirmek için kullanıldı)
- Ateş sesi (39 yaşındaki Krapp'ın anlattığı hikaye esnasında)

SONUÇ

Aristoteles'in tiyatronun nasıl olması gerektiğine dair ortaya koyduğu kurallar ve onların tiyatro tarihi açısından yarattığı etki kendisinden sonra gelen akımları şekillendirmiş, dönem özelliklerinin beklentilerine göre yeniden üretmiştir. Tiyatro metninin içeriğine yönelik olan bu değişimler 20. yy'da ihtiyaca cevap verememiş, dönem gerçeğini karşılayamamıştır. Dolayısıyla 20. yy.'da tiyatro derin bir sorgulamanın içine girer ve o güne kadar üretilen kuralların tamamı çağın sanatçıları tarafından sorgulamaya açılır. Tiyatrodan temel olarak beklenen anlam ve gerçeklik algısı, 20. yy. başında yaşam gerçeğinin dönüşümü, büyük savaşlar, kapitalizmin egemenliği gibi sosyal travmalar sonrası sorgulanır hale gelir. Anlamın ve gerçekliğin ne olduğu görece hale gelir. Özellikle iki büyük dünya savaşı ve sonrasında gelen nükleer savaş tehdidi, bireylerin kendilerini güvende hissetmemesine, ölümün her an kapıdan içeri girebileceği hissine neden olur. Bu durum dönem sanatçılarında bir başkaldırı davranışının gelişmesine neden olur, yaşamın anlamının ve gerçekliğin sorgulanması sonucunda sanat alıcısını yaşam gerçeğine döndürme amacı gütmeye başlar. Mevcut sanat ana akımlarının burjuvanın hizmetine girmesi alternatif akımları beslemiştir.

Bu dönemin sonuçlarından biri olan Absürd tiyatro, insan varoluşunun sorgulanması fikrinden ortaya çıkar. Varoluşçu felsefenin dünyayı algılayış biçiminden beslenen absürd tiyatro, tiyatro karşıtı akımlardan biri olarak tarihte yerini sağlamlaştıır. Kendisinden önce gelen tiyatro biçimlerinin kurallarını yıkan ya da amacı doğrultusunda kullanan absürd tiyatro seyircinin tüm beklentilerine algılayış biçimlerine saldırır. O güne kadar tembelleşen seyircisinin zihin dünyasını harekete geçirir, havada bıraktığı metinlerini seyircisinin zihninde tamamlar. Anlam, seyircinin anlamlandırabildiği kadardır ve görecelidir.

Absürd tiyatro denildiğinde şüphesiz akla ilk gelen isimlerden biri olan Beckett'dir. Beckett oyunları absürd akım içinde özgün tavrıyla biriciktir. Oyunlarında kurduğu ve ince ince işlediği yapıda, oyun kişileri karakter derinliğine sahip değildir, bir olayın ya da aksiyonun sürüklenmesinin aracı da değildir. Daha çok yaşamsal bir özü temsil eder Beckett kişileri. Karakterlerin doğasında hareketsizlik ve suskunluk vardır,

bir düşünme halindedirler ancak bir sonuca varamazlar. Tıpkı Cheov karakterleri gibi bir bekleme ve iç sıkıntısı hali oyunlarında hâkim görüntüdür. Yaşlı, sakat, ölümü bekleyen, sağır, deli, kör oyun kişileri saçma olanın içinde çırpınırlar. Beckett oyunlarındaki bu fiziksel bozulmuşluklar ilk eserlerinden itibaren vardır. Yazarlık serüveninin sonlarına doğru bu fiziksel kısıtlanmışlık, bozulma ve indirgeme stratejisi doruk noktasına ulaşır. Sahnede sadece konuşan bir ağız görünen ya da sadece uzun bir soluğun olduğu oyunlar yazmıştır. Burada parçalanmış beden fikrinin, postmodernlerin salt bedeni parçalama ve bozma yönteminden daha farklı amaçlara sahip olduğu söylenebilir. Beckett'in eserlerinde bulunan belli ortak özellikler düşünüldüğünde zaman, bellek, bilinç, varlık, saçma, uyumsuzluk, ölüm gibi temalar işlediği görülür. Karakterlerinde yarattığı bu çürümüşlük, sakatlık, uyumsuzluk gibi özellikler yazarın oyunda dert edindiği meseleleri ele alırken fazlasıyla yardım etmektedir. Tiyatro teorisinde teatrallik meselesi üzerine yapılan akıl yürütmeler, tiyatrodaki sahneye dair olanın metne üstünlük sağlaması fikrini ön plana çıkartır. Beckett'de de bu sahneye dair olan unsur ön plana çıkmaktadır, metinlerinde yaratılan kopukluk, ham dil ve sahne direktifleri gibi teknikler, Beckett tiyatrosunu mecburi bir seyirci sahne ilişkisine mahkûm eder. Beckett oyunlarında alışılmış ana akım geleneksel tiyatrodaki olduğu gibi öykünün biçime ve içeriğe tahakkümü gibi bir durum söz konusu değildir. Oyunlar genellikle sınırları belirginleşmiş ifadelerden ziyade iç içe geçmiş birtakım yapılardan oluşur. Dil parçalanır, hareket kısıtlanır ve bir takım görsel imgeler ortaya çıkartılır. Tüm bu öğeler oyun metninde birleşerek aynı amaca hizmet eder. Beckett yazınında oyun kişileri zamanın ve uzamın dışında konumlanır, gerçeklikten kaçmaya çalışırken sessizliğin içinde, çıkışsız bir mekâna kendilerini hapsederler. O kaçınılmaz sonu düşünmek ve gelişini beklemek yerine hayatı daha katlanılabilir kılmak için mecburen oyun oynarlar. Zihinlerinin derinliklerinden gelen sesleri duymamak için hikayeler anlatıp içeriği küsme, barışma, kavga, ayrılma, karşılaşma olan oyunlar oynarlar. Beckett'in yazarlık serüveni varoluşun anlamsızlığı içinde oyun oynayarak zaman geçirmeye çalışan ve uzam içine sıkışmış kişilerden, fiziksel olarak var olmayan hatta bir sesin içine sıkışmış, varlığı bile tartışılır hale gelmiş "kişi"lere evrilmiştir. Oyun alanı giderek daralmış, sahne ve sahne dışındaki ayrım belirsizleşmeye başlamıştır. Beckett, oyunlarında oyuncuyu, seyirciyi ve teksti sahnelemiştir. Bu sahneleme izleyen ve izlenilen, dinleyen ve dinlenen olarak seyirci, oyuncu, yönetmen, ışıkçı, sesçi, yazar, dekorcu rollerini geleneksel tiyatrodaki üstlendikleri rollerinden kopararak iç içe geçirir. Öykünün olmadığı, olayların bir yerden bir yere gitmediği, kişilerin dönüşmediği oyunlar yazan Beckett'in oyunlarının merkezinde şu "an"ı anlamaya çalışan, durumun içinde varlığını sürdürmek için çabalayan, sonsuz

döngünün içinde sürekli başa dönen kişiler vardır. Yazarlığının son dönemlerinde Act Without Word gibi içinde hiç sözün olmadığı, sadece performansa yönelik oyunlar da yazan Beckett, ana akım tiyatronun olmazsa olmaz yapılarını birer birer parçalamış, dışarıda bırakmış, dönüştürüp farklı yazarlık denemeleri yapmıştır.

Artaud`nun saldırganlık ve acı olarak ifade ettiği, canlandırmak istediği acı yıkım ve saldırganlık Beckett`den belli noktalarda ayrılır. Beckett`in karakterleri bedensel ve zihinsel olarak ağır işleyen bir çöküşün içerisinde, sahne üzerindeki acı ve vahşet daha çok içsel bir düzlemde karşılığını bulur. Beckett sahneye çıkarttığı vücutların ağır ağır dağılıp sürecini sahnelemek ister, bütünlüklü ya da düzelecek olan bir beden sunmak istemez tam tersine sürekli değişen ve bu değişimi de kötü yönde bir değişim olarak adlandırmayı tercih eder. Bu anlamda Beckett tiyatrosunda bedensel var oluş asla şükredilecek bir durum değildir. Seyirci tiyatro sahnesinde hareket görmeyi bekler ana akım tiyatrodaki hikayenin ya da metnin yönlendirdiği hareket Beckett oyunlarında bir durum yahut bir dış etken tarafından sıkıştırılan bedenin (çoğunlukla bu duruma beden de sebep olur.) kısıtlı imkanlarının izin verdiği ölçüde gerçekleşir. Beckett oyunlarında sahne bir yandan da oyun kişilerinin içinde devinebildikleri sınırlarını belirleyen bedensel var oluşlardır. Bu sınırlılıklar bedensel devinimin bazı seçeneklerini zorunlu kılar. Beckett oynayan bir oyuncu gerçekçi tiyatrodaki olduğu gibi bir karakterin derinlikli fiziksel devinimini inşa etmez, oyun kişisi sahip olduğu fiziksel sınırlılıkların ortaya çıkarttığı güçlüklerle savaşarak bu güçlükler üzerinden oyun kişisiyle özdeşlik kurar.

Beckett kişisi için en ideal olan şey bulunduğu konumu korumaktır çünkü Beckett`in satranç tarihinde olduğu gibi hamle yaptığı her an kaçınılmaz olarak onu yenilgiye taşıyacaktır. Beckett oyunlarında düşünmek bir eylem biçimi olarak görülebilir oyunlarda gördüğümüz “Düşünür” şeklindeki sahne direktifleri bir eylemi ifade eder çünkü sahne direktifleri var oluşları itibari ile içsel bir döngüyü değil dışsal bir devinimi ifade eder.

Ana akım tiyatronun ortaya koyduğu zaman, mekan ve olay birliği zorunluluğu absürd yazında yok sayılır. Beckett oyunlarında mekan belirsizdir, bir olay devamlılığı yoktur ve belli bir zaman aralığı işaret edilmez. Beckett`in oyun kişilerinin öncesi ve sonrası yoktur, oyunlarda zaman belirsizdir ve geçmişe dair veriler çok belirsizdir. Oyun kişilerinin bellekleri problemlidir olduğu için geçmişin doğruluğundan tam olarak emin olunamaz, dolayısıyla Beckett kişilerin yaşayabileceği tek zaman şimdidir. Zaman ve metin bir araya gelerek şimdi gerçekleşen durumu anlamsal olarak tanımlar. Beckett`in oyunlarında net bir finalden de bahsedilemez, her final yeni bir başlangıcı hazırlar ve bu durum sonsuz bir döngünün içinde yer alır. Oyunların nerde başladığı ve nerde bittiği

muğlaktır, örneğin Godot'yu beklerken de başlangıç ve bitiş sahneleri yer değiştirebilir sahneler birbirinden çok küçük farklarla ayrılır. Teatrallığe dair hemen her aracı sahne üzerinde temsil etmeye, ete kemiğe büründürmeyi deneyen Beckett oyunlarında zaman vücuda büründürülemeyecek belki de tek kavramdır zaman şimdi, şuan olarak temsil edilir. Oyunlarında geçmişin parçalarını şimdinin içine dahil eder. Oyunlarda bütün hatırlamalar birer fotoğraf karesi gibidir, bu fotoğraf karelerinin zihinde oluşturduğu karşılık öncesinden ve sonrasında azadedir. Parça parça ve değişik zaman dilimlerine ait fotoğraflar oyun kişinin zihninde belirsizce aydınlanır. Bu yazma stratejisinde zaman ve anılar geçmişe doğru sıraya sokulmazlar, takip edilebilecek bir zaman yoktur, sadece küçük ve belirsiz ipuçları vardır. Beckett oyunları bir şey hakkında olmaya çalışmaz daha çok hakkında konuştuğu şeyin kendisi olmaya çalışır. Metinler özgönderimsel, kendi üstüne kapanan iç içe geçmiş yapılardan oluşur. Bu kendini temsil etme durumu Beckett metinlerinin performatif olarak tanımlanmasına neden olmuştur. Sallanan sandalyede oturan kadın tarafından sallanan sandalyede oturan kadının Hikayesi'nin anlatılması ya da odada hiç durmadan yürüyen bir oyun kişisi tarafından yürüyüş eylemine dair bir hikayenin anlatılması buna örnek olarak verilebilir. Metinler kendisi dışında hiçbir şeyi temsil etmez ancak performansa dair bütün bu özelliklerin yanında belli belirsiz bir hikaye hala orada bir yerde durmaktadır. Bu belirsiz hikaye oyun kişinin belleğindeki metaforlarla çağırılır.

Beckett tiyatrosunda sahne dışı önemli bir unsur olarak kullanılır. Oyunlarda performansın merkezinde görünen kadar, görünmeyen de yer kaplar. Beckett pek çok oyununda sahne dışını sahnenin üzerine taşır, ufak bir alana sıkışan oyun kişileri sahne dışından gelen etkenler tarafından kontrol edilirler. Kendi varlığına ve onu yaratan araçlara işaret eden oyun metninin çözümlenebilmesi için bu kaynakları referans gösteren Beckett sahne dışını öz farkındalık özelliğiyle donatılmış ve ironik bir biçimde kullanır. Tiyatroda sahne üzerinde görünen alanın var oluşu şu anda burada olanı temsil ediyorsa, sahne dışının da şu anda burada olmayanı temsil ettiği söylenebilir. Sahne dışı sahneyle hayat arasında araf vazifesi görür, tarafsız bir geçiş bölgesidir.

Sonuç olarak tezin temel yazılış amacı tüm bu araştırmaların nihayetinde Beckett'in Krapp'ın Son Bandı oyununun, Beckett dramaturgisine uygun bir biçimde sahneye konulabilmesidir. Yapılan tüm çalışmaların sonucunda oyunu sahneye koyarken bütün bu tespitlere ve kurallara dikkat edilmiştir. Beckett'in yazdığı oyun metnine neredeyse hiç müdahale edilmeden organik bütünlüğünün korunması sağlanmış, sessizlik anları, mimler, sahne dışının içeriye etkisi, karakterin sıkışmışlığı, ironi, belleğin temsili gibi pek çok yöntem üzerinde durulmuş ve temsil gerçekleştirilmiştir. Oyunda olmayan

ancak üzerinde durulan bir de ses dramaturgisi eklenmiştir. Oyun Krapp ve belleği arasındaki kopuş-parçalanış meselesi üzerinde durmaktadır. Krapp'ın ses belleği yer yer doğru noktalara gönderme yaparken çoğunlukla yanlış anımsamalara sebep olur. Bu noktada Krapp'ın karanlıkta sesle yolunu bulmaya çalışan bir yarasa gibi olduğunu söylemek yanlış olmaz. Ses, aynı zamanda seyircinin de ortak bilinç altına hitap eder. Aynı kültür çevresinde yaşayan insanlar bir lokomotif sesi duyduklarında zihinlerinde bir lokomotif canlandırır. Dolayısıyla seyircinin zihninde bazı fotoğraflar canlandırarak onların imgelemine katkıda bulunmak Krapp'ın anılarının da seyircinin zihninde daha net canlanmasını sağlayacaktır. Oyun temel olarak Krapp ve ses kayıtları üzerinden yazılmıştır, dolayısıyla oyunda temel mesele geçmişten gelen sesin temsilidir. Normal bir temsil herşeyden önce görme duyusuna yönelik tasarlanır. Ancak Krapp'ın Son bandı oyununda görülecek pek bir şey yoktur. Sahnede teyp dinleyen bir adam sadece. Dolayısıyla bu noktada Beckett işitme duyusuna yönelir. Bana göre bu noktada yönetmene düşen görev, seyircileri görme engelli bireyler gibi düşünüp, onların zihninde bir sahneyi nasıl oluşturabilirim sorusudur. Konuşmalar bir noktaya kadar bu meseleyi halletse de seslerle mekanı ve olayların desteklenmesi gerekir. Bu nedenle ortam sesleriyle seyircinin imgelemi harekete geçirilmeye çalışıldı. Hemen her noktada kullanıldı bu yöntem, ancak çok belli belirsiz. Oyunun sadece ortam seslerinden oluşması çok da doğru bir karar olmayacaktı. Krapp'ın ikili ilişkilerinden bahsettiği bazı kısımlarda karşısındaki kişiden gelen yansıma sesler ya da kahkaha efekti gibi sesler kullanıldı. Bunun nedeni belleğin tam olarak işlevini yerine getiremediğini varsaymaktır. Çünkü bazen, 30 sene sonra aşık olduğumuz insandan geriye sadece kulağımızda bir kıkırdama ya da güzel bir kelime kalır.

KAYNAKÇA

- Aristoteles., (2002), **Poetika**, İsmail Tunalı (çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Artun, A., (2006), **Sanat ve Eleştiri; Modernliğin Sınırlarında Sanat--Eleştiri, Özerklik, Siyaset**, MÜGSF, İstanbul.
- Artaud A., (2009), **Tiyatro ve İkizi**, Bahadır Gülmez (Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Adamov A., (1965), **Profesör Taranne**, Tahsin Saraç (Çev.), Milli Eğitim Bakanlığı.
- Akarsu, B., (2016), **Felsefe Terimleri Sözlüğü**, 15. Baskı, İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Baudrillard, J. Gen, E. & Ergüden, I., (2011), **Sanat Komplosu: Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik**, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Batur, E., (2007), **Modernizmin Serüveni**, İstanbul: Alkım Kitabevi.
- Beckett, S., (2012), **Godot'yu Beklerken**, 4. Baskı, Uğur Ün & Tarık Günersel (Çev.), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Beckett, S., (1997), **Tüm Kısa Oyunları (29 Oyun)**, 1. Baskı, Akşit Göktürk (Çev.), İstanbul: Mitoş/Boyut Yayınları
- Beckett, S., (2007) **Oyun Sonu**, 1. Baskı, Genco Erkal (Çev.), İstanbul: Mitoş/Boyut.
- Beckett, S., (2014) **Mercier ile Camier**, 2. Baskı, Uğur Ün (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Beckett, S., (1999), **Murphy**, 1. Baskı, Uğur Ün (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Beckett, S., (2007), **Proust**, Orhan Koçak (çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Beckett, S., (2015), **Üçleme**. Uğur Ün (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Beckett, S., (2012), **Watt**. 3. Baskı. Uğur Ün (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bilgil, S., (2013), **Samuel Beckett'in Tiyatro Oyunlarında Fiziksel Kısıtlanmışlık Üzerinden Performatif Unsurların İncelenmesi**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Boyacıoğlu, F., (2004), **Geleneksel Tiyatro ve Uyumsuzluk Tiyatrosu**, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 11: 205-219.
- Brockett, O. (2000), **Tiyatro Tarihi**, İnönü Bayramoğlu (Ed.), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bürger, P., (2012), **Avangard Kuramı**, E. Özbek (Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.

- Camus A., 1997. **Caligula**, Abdullah Rıza Ergüvün (Çev.), İstanbul: Berfin Yayınları
- Camus, A., (1998), **Sisifos Söyleni**, Tahsin Yücel (Çev.), İstanbul: Can Yayınları.
- Camus A., (1990), **Yabancı**, Nihai Önel (Çev.), İstanbul: Cem Yayınevi
- Calinescu, M., (2013), **Modernliğin Beş Yüzü**, 2. Baskı, S. Gürses (Çev.). İstanbul: Küre Yayınları.
- Çalışlar A., (2006), **Tiyatro Oyunları Sözlüğü**, Cilt 1, 2. Baskı, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Dobrez L.A.C., (1986), **The Existential and Its Exist**, London: The Athlone Press.
- Driver Tom F. (1961), **Beckett by the Madeleine**, Columbia University Forum Summer.
- Edebiyat ve Eleştiri, (1993-2010) **Postmodernizm Ve Tüketim Toplumu**, Sayı.6, 1993, ss.26-39, ARTE. 2012, Sayı.10, No.5, ss.67-77.
- Ekmen, H.Ö., (2016), **Samuel Beckett'in Oyunlarında Sessizlik**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Esslin, M., (1999), **Absürd Tiyatro**, Güler Siper (çev.), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Esslin M. (1961) **Theatre of the Absurd**, NewYork: Anchor Books.
- Everdell, W. R., (2006), **İlk Modernler**, Hülya Kocaoluk (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Frascina, F. ve Harrison, C. (Ed.), (1982), **Modern Art and Modernism: A Critical Anthology**, London: Harper&Row, s.5.
- Fuchs, E., (2003), **Karakterin Ölümü, Modernizmden Sonra Tiyatro**, Beliz Güçbilmez (çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Genet, J., (1990) **Balkon**, 1. Baskı, Uğur Ün (Çev), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Genet, J., (1989), **Hizmetçiler**, 3. Baskı, Salah Birsal (Çev), İstanbul: Nisan Yayınları.
- Güçbilmez B., (2003), s. 59-75, **Absürd Tiyatroda İroni**, Tiyatro Araştırmaları Dergisi. Sayı 15. Ed.: N. Selda Öndül. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Güçbilmez B., (2007), s. 125-141, **İbsen'den Beckett'e Belleğin Temsili**, Tiyatro Araştırmaları Dergisi. Sayı 23. Ed.: N. Selda Öndül. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

Innes, C., (2010), **Avant-Garde Tiyatro**, (2. Baskı), B. Güçbilmez ve A. V. Kahraman (Çev.), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Ionesco, E., (1997), **Amédée (Toplu Oyunları 1)**, 1. Baskı, Hasan Anamur (Çev.), İstanbul: Mitos/Boyut.

Ionesco, E., (2000), **Gergedanlar (Toplu Oyunları 4)**, 1. Baskı, Hasan Anamur (Çev.), İstanbul: Mitos/Boyut

Ionesco, E., (1969), **Hunger and Thirst (Açlık ve Susuzluk)**, Donald Watson (Çev.), New York: Grove Pr.

Ionesco, E., (1997), **Kel Şarkıcı (Bütün Oyunları-2)**, 1. Baskı. Hasan Anamur (Çev.), İstanbul: Mitos/Boyut.

Ionesco, E., (1997), **Ders (Bütün Oyunları-2)**, 1. Baskı. Hasan Anamur (Çev.), İstanbul: Mitos/Boyut.

Ionesco, E., (2003), **Cehennem Günlüğü**, Prof. Dr. Halil Can (Çev.), İstanbul: Kaknüs Yayınları. Çev.

İlter, T.,(2006), **Modernizm, Postmodernizm, Postkolonyalizm: Ben-Öteki İlişkileri ve Etnosantrizm**, Küresel İletişim Dergisi, Sayı 1,s.5.

İpşiroğlu, Z., (1996), **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**, 2. Baskı, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları

Juliet, C.,(2000), **Samuel Beckett ile Görüşmeler**, Sema Rifat (çev.), İstanbul: Om Yayınevi.

Kabaklı, A., (2016), **Türk Edebiyatı**, 4. Baskı, İstanbul: Türk Edebiyat Vakfı.

Karacabey, S., (2007), **Modern Sonrası Tiyatro Ve Heiner Müller**, Ankara: De Ki Basım Yayım.

Kierkegaard, S.,(1997), **Ölümçül Hastalık Umutsuzluk**, M.M.Yakupoğlu (çev), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Kuspit, D.,(2010), **Sanatın Sonu**, Yasemin Tezgiden (çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

Modern Drama (2007) **How to Do Nothing with Words, or Waiting for Godot as Performativity**. Vol.50-2.

Nutku, Ö., (2008), **Dünya Tiyatrosu Tarihi**, 2. 3. Baskı, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Pinter H., (1962), **Gel-Git Dolap**. 1. Baskı. Ergun Sav (Çev.), İstanbul: De Yayınevi.

Sartre,J.P., (1992), **Bulanık**, Samih Tiryakloğlu (Çev.), İstanbul: Varlık Yayınları.

Sartre, J.P., (1975), **Kirli Eller**, Samih Tiryakloğlu (Çev.), İstanbul: Varlık Yayınevi.

Sartre, J. P., (1963), **Sinekler**, Tahsin Yücel (Çev.), İstanbul: Ataç Kitabevi.

Sartre, J.P., (2016) **Varoluşçuluk**, 26. Baskı, Asım Bezirci (Çev.), İstanbul: Say Yayınları.

Sartre, J.P., (2016), **Sartre ile Sartre Hakkında**, 1. Baskı, Yücel Göktürk (Çev.), İstanbul: Metis Yayınevi.

Sürmeli, K. (2012). **Dada Hareketinden Kavramsal Sanata**, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 6, 337-345.

Şener, S., (2016), **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, 10. Baskı, Ankara: Dost Kitabevi.

Şener, S., (1993). **Oyundan Düşünceye**, Ankara: Gündoğan Yayınları.

Şengül, E. (2013). **ANTI-VISUAL EXPERIENCE AND ANTI-AESTHETIC PLEASURE IN LINGUISTIC CONCEPTUALISM: JOSEPH KOSUTH**. *Idil Dergisi*, 2(8), 1–13.

Yüksel, A., 2012. **Samuel Beckett Tiyatrosu**, 1. Baskı, İstanbul: Habitus Yayıncılık.

Yıldız, T.,(2009), **Varoluşçu ve Absürd Tiyatro**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İleri Oyunculuk Programı, İstanbul.

Yiğit, M., (2017), **Absürd Tiyatronun Tarihsel Gelişimi ile Bu Akımın Öncülerinden Samuel Beckett'in Tiyatro Anlayışı, Yazdığı "Rockaby" Oyununun İncelenmesi ve Sahnelenmesi**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

EK 1. KRAPP`IN SON BANDI

(Bir akşam, İlerlemiş saatler. Krapp`ın dağınık odası. Önde ortada, iki çekmecesini seyirciye doğru açılan bir masa. Masada, yüzü seyircilere dönük, çekmecelerin karşı tarafında oturcan çökmüş, yaşlı bir adam: KRAPP. Rengi atmış siyah pantolonu dar ve boyuna göre kısadır. Rengi atmış siyah kolsuz yeleşinin dört büyük cebi vardır. Gümüş saati ağır ve kösteklidir. Kirli beyaz üst düğmeleri açık beyaz yakasızdır. En azından 48 numara, çok dar ve sivri uçlu, kirli beyaz renkli, insanı şaşırtan bir çift bot giymiştir. Beyaz bir yüz. Morarmış burun. Kırışmış dağınık saçlar. Tıraşsız. Aşırı derecede miyop(ama gözlüksüz). Kulakları ağır iştir sesi çatlak. Kendine özgü bir vurgulama biçimi var. Güçlkle yürür.

Masanın üzerinde mikrofonuyla birlikte bir teyp ve kayıt yapılmış makaraların bulunduğu bir sürü karton kutu. Masa ve yakın çevresi çiğ beyaz bir ıııkla aydınlatılmıştır. Sahnenin öteki tarafı karanlıktır.

KRAPP bir süre devinimsiz kalır, derin bir iç çeker, saatine bakar, ceplerini karıştırır, bir zarf çıkartır, yerine sokar, yeniden aranır, küçük bir anahtar destesi çıkartır, gözüne yaklaştırır, bir anahtar seçer, kalkar ve masanın önüne geçer. Eğilir, birinci çekmecenin kilidini açar, içine bakar, elini gezdirir, bir teyip makarası çıkartır, yakından bakar, yerine koyar, çekmeceyi kilitler, ikinci çekmecenin kilidini açar, içine bakar, elini gezdirir, büyük bir muz çıkartır, yakından bakar, çekmeceyi kilitler, anahtarları cebine koyar. Döner, sahnenin kenarına kadar ilerler, durur, muzı okşar, soyar, kabuğunu ayaklarının dibine atar, muzun ucunu ağızına alarak önüne boşluğa bakar, kıpırtısız durur, sonunda muzun ucunu ısıtır, döner ve sahnenin kenarında, ıııkta volta atmaya koyulur; Düşüncelere dalmış muzunu yerken, her iki yönde de en fazla dört ya da beş adım atacaktır. Kabuğa basar, kayar, nerdeyse düşecektir, kendini toparlar, eğilir, kabuğa bakar, ve hep eğilmiş durarak ayağıyla sahnenin kenarından boşluğa iter. Yeniden volta atmaya başlar, muzı bitirir, masaya döner, oturur, bir an devinimsiz durur, derin bir iç çeker, cebinden anahtarları alır, gözlerine yaklaştırır, anahtarı seçer, kalkar ve masanın önüne gider, ikinci çekmecenin kilidini açar, bir büyük muz daha çıkartır, yakından bakar, çekmeceyi kilitler, anahtarları yeniden cebine koyar, döner, sahnenin kenarına ilerler, durur, muzı okşar, soyar, kabuğunu sahnenin boşluğuna fırlatır, muzun ucunu ağızına alır, önüne boşluğa bakarak kıpırtısız durur.

Sonunda aklına şeyler gelir, muzı ucu gözükecek biçimde cebine sokar, hızlı sahnenin arkasına karanlığa gider, on saniye geçer açılan şişe mantarının gürültüsü. On beş saniye geçer. Elinde eski bir defteri kebir ıııklı

bölgeye döner, masaya oturur. Defteri masaya bırakır, ağzını siler, ellerini yeleşinin önüne siler ve düzgün bir biçimde ellerini birleştirip, bir birine sürter)

KRAPP : (Canlılıkla) ah! (defterin üzerine eğilir, sayfalı çevirir, aradığı kaydı bulur, okur) kutu... üç... makara... beş... (başını kaldırır ve önüne bakar keyiflice) makara! (susar) makara! (mutlu bir gülümseme, sessizlik, masaya eğilir, yakından inceleyerek kutuları karıştırır) kutu... üç... üç... dört... iki... (şaşkınlıkla) dokuz! Bu ne yav!... yedi... ah! Küçük yaramaz! (kutuyu alıp yakından bakar) kutu üç (masaya koyar, açar, içindeki makaralara bakar) makara... (deftere bakar)...beş... (makaralara bakar) beş... beş... ah! Küçük şarlatan!(bir makara alıp yakından inceler) makara beş (masanın üzerine koyar, üç numaralı kutuyu kapatır ötekilerin yanına koyar makarayı alır) kutu üç, makara beş. (aletin üzerine eğilir, kafasını kaldırır, keyifle) makara! (mutlu bir gülümseme. Eğilir, makarayı alete takar ellerini oğuşturur)ah! Deftere bakar sayfanın aşağısındaki kaydı okur) annem nihayet huzura kavuştu.hmm... siyah top... (başını kaldırır, önüne boşluğa bakar, afallamış.) siyah top mu?... (yeniden deftere bakar, okur) esmer dadı... (başını kaldırır, deftere bakar, okur) bağırsakların durumunda hafif bir düzelme... hmm... unutulmaz... ne ? (daha yakından bakar)gün dönümü, unutulmaz gün dönümü. Başını kaldırır, boş gözlerle önüne bakar. Afallamış) unutulmaz gün dönümü mü ? (susar. Omuz silker, yeniden deftere bakar, okur aşka ... (sayfayı çevirir) ... elveda (başını kaldırır, dalar, teyibin üzerine eğilir çalıştırır ve dinleme konumuna geçer; Öne eğilerek elleriyle kulaklarını açarak alete doğru uzatır, yüzü izleyiciye dönüktür)

BANT : (Güçlü, oldukça tumturaklı bir ses, krapp ın çok daha genç dönemine ait olduğu bellidir) bugün otuz dokuzuma girdim, dibdiri... (daha rahat bir biçim de yerleşmeye çalışırken kutulardan birini düşürür, küfür eder, aleti durdurur, kutularını ve defterini sert bir hareketle yere savurur, bandı başa alır, çalıştırır, dinleme konumuna geçer) bugün otuzdokuzuma girdim, dibdiri hissediyorum kendimi şu zayıf yanıma saymazsak entellektüel yaşamımda... (duraksar)... en üst noktasına yada buna yakın bir yer ulaştı anladığım kadarıyla. Şu berbat olayı geçmiş yıllardaki bir meyhanede sakın sakın kutladım. Kimsecikler yoktu.Gözlerimi kapatıp, ateşin önünde oturarak sapı samandan ayıkladım. Bir zarfın arkasına birşeyler çiziktirdim. İnine dönmekten, eski püskü giysilerime kavuşmaktan hoşnuttum.Biraz önce üzümlere söylüyorum üç muz yedin ve bir dördüncüsünü yemekten zor alıkoydum kendimi. Benim

durumumdaki biri için zehirden farksız bunlar. (telaşlı bir biçimde) bırak şunları yemeği artık! (susar) masamın üzerindeki ışık olumlu bir değişiklik. Çevremdeki tüm bu karanlığın içinde kendini daha az yalnız hissediyorum. (susar) bir bakıma.(susar) kalkıp inimde şöyle bir dolaşmayı ve sonra buraya... (duraksar)... kendime dönmeyi seviyorum. (susar)Krapp a (susar) sap demekle ne anlatmak istediğime bakalım şimdi de demek istediğim...(duraksar)... yani bunun anlamı,heryan toz- her yanım toz içinde kalsa da bir değer taşıyan şeyler. Gözlerimi kapıyor ve onları düşlemeye çalışıyorum (susar. Krapp çok kısa bir süre gözlerini kapatır)Krapp. Bu akşam olağan üstü bir sessizlik var, kulaklarımı zorlasamda bir fısıltı bile duyamıyorum yaşlı bayan mc. Glome bu saatlerde şarkı söyle her zaman ama bu akşam söylemiyor. Genç kızlık çağının şarkılarımı, öyle diyor. Onu bir genç kız olarak düşünmek zor. Harika bir kadın oysa. Connaught`lu sanıyorum. (Susar) ömrüm yeter de onun yaşına gelirim şarkı söyliyebileceğim miyim? Hayır. (Susar) çocukken şarkı söylermiydin? Hayır. (susar) hiç şarkı söyledim mi? Hayır. (Susar) Biraz önce geçmiş yıllardan gelişi güzel bir bölüm dinledim. Deftere bakarak doğrulamadım ama on , on iki yıl öncesine ait olmalı sanırım o sıralarda hala kedar sokağında bianka ile düzensiz bir ilişkiyi sürdürüyordum, iyi sıyırdım kendimi, tanrıya şükür. Sonu yoktu. (Susar) söyleyecek pek söz bulamıyorum onun için ama gözleri çok güzel di. Sımsıcaktı. Birden yeniden gördüm onları. (Susar) benzersiz! (susar) neyse! (susar) bu eski hikayeler ürkütüyor insanı ama çoğu kez onları... (Krapp aleti durdurur, dalar, çalıştırır)... yararlı buluyorum, yeni bir... (duraksar)... geriye dönüş öncesi. Böylesine aptal olabileceğime inanmak doğrusu çok güç. Sesim! Tanrım! Ya dileklerim! (Krapp`ın da katıldığı kısa gülüş) ya da kararlarım! (Krapp`ın da katıldığı kısa gülüş) özellikle içkiyi azaltmak konusundakiler. (Krapp`ın tek başına kısa gülüşü) istatistikler. Son sekiz bin küsur saatin bin yedi yüzü içkili mekanlarda tüketilmiştir. Uyanık geçen zamanın yüzde yirmisinden fazlası hemen hemen yüzde kırkı. (susar) daha az zamanımı alan bir... (duraksar)... cinsel yaşamın tasarlanması. Babasının son hastalığı. Gittikçe tavsayan mutluluk arayışı. Bağırsak açıcı ilaçların sonuçsuzluğu. Gençlik diye adlandırdığı şeyle dalga geçmesi ve bittiği için tanrıya duyduğu şükran. (susar) bir terslik var burda (susar) baş yapıtın... hayalleri. Sonu... (kısa gülüş) ağlama duvarına dönüşen. (Krapp`ın katıldığı uzayan gülüş ne kaldı tüm bu sefaletten? Bir garda, perondaki eski yeşil mantolu bir kız mı? Hayır mı ? (susar) geçtiğimiz... (Krapp aleti durdurur dalar, saatine bakar, kalkar,sahne gerisine karanlığa gider, on saniye geçer. Mantarın gürültüsü duyulur. On saniye geçer. İkinci kez

mantarın sesi gelir. On saniye geçer. Üçüncü kez mantarın sesi duyulur. On saniye geçer. Birden titrek bir sesle söylenen bir şarkı yükselir.)

KRAPP

: (Şarkı söyler)

Artık gün bitiyor.

Karanlık çöktü iyice

Gölgeler...(öksürük nöbeti tutar, ışığa gelir, oturur, ağızını siler, dinleme

konumuna geçer)

BANT

:... Yıla geleceğe yönelmiş, pırıltılı olduğunu umduğum bir bakışla baktığım da, annemin, güz sonunda, uzun dulluğunun ardından (Krapp irkilir) dünyaya veda ettiği kanaldaki evden de söz etmem gerek elbette ve... (aleti durdurur, bandı biraz geri alır, kulağını alete yaklaştırır, teyibi çalıştırır) dünyaya veda ediyordu, uzun bir dulluk sonrasın da, ve... (aleti durdurur, kafasını kaldırır, önüne boş gözlerle bakar. Dudakları “dulluk” sözcüğünün hecelerini mırıldanır. Ses duyulmaz. Kalkar sahne arkasındaki karanlığa gider kocaman bir sözlükle döner, masaya oturur ve sözcüğü arar)

KRAPP

: (Sözlükten okur) bir erkek-ya da kadının- dul olma- ya da kalma durumu(başını kaldırır afallamış) olma ya da kalma mı?... (susar. Sözlüğe yeniden bakar. Okur) “dulluğun koyu matem elbiseleri”... aynı zamanda bir kuş cinsine verilen addır... dulluk kuşu ya da çuha kuşu erkeğinin siyah tüyleri... (başını kaldırır. Neşeyle) dulluk kuşu! (susar, sözlüğü kapatır, aleti çalıştırır dinleme moduna geçer)

: - Penceresini görebileceğim bir banka oturmuştum, kanalın iki kapağı arasında. Bir an önce dünya değiştirmesini arzulayarak, ısıran rüzgar da oraya çökmüştüm. (susar) kimseler yoktu, yalnızca bir kaç müdavim, dadılar, çocuklar, yaşlı adamlar, köpekler. Artık tanıyordum onları -oh! Tabi yalnızca dış görünüşlerini demek istiyorum! Özellikle bembeyaz kolalı giysiler içerisinde, benzersiz göğüşleri olan esmer güzel genç bir kızı anımsıyorum, kocaman kara bir körüğü bulunan ve bana cenazeleri çağrıştıran bir çocuk arabasının başındaydı. Ona her baktığım da gözlerini üzerim de buluyordum. Oysa onunla konuşma cesaretini gösterince – tanıştırılmamıştık- polis çağırmakla tehdit etti beni. Sanki namusuna kastedmişim. (güler. Susar) yüzü! Gözleri! Zebercetten!... farksızdı! (susar) neyse... (susar) ordaydım- (Krapp aleti durdurur, dalar, yeniden çalıştırır) şu silindire benzeyen pis panjurlardan biri indiğin de, orda. Küçük beyaz bir köpeğe top atıyordum. İşte böyle. Tanrı bilir hangi nedenle başımı kaldırmış bulundum ve gördüm. Herşey olup bitmişti sonunda. Elimde topla bir süre daha orada kaldım, küçük köpek havluyor ve ön ayaklarıyla geri vermemi isteyen hareketler yapıyordu. (susar) saniyeler. Annemin saniyeler,

benim saniyelerim. (susar) köpeğin saniyeleri (susar) köpeğe topunu uzattım sonunda, ağzına aldı, usul usul. Küçük, eski, siyah, sert, sağlam kauçuktan yapılmış bir topdu (susar) son nefesime kadar elimde hissedicem onu. (susar) saklamalıydım (susar) ama köpeğe verdim (susar) neyse (susar) dalga kıranın ucunda, uğuldayan rüzgarda herşeyi tümüyle kavradığım, o belleğe kazınmış, hiç unutamayacağım mart gecesine kadar, ruhsal olarak karanlık ve yoksulluk içinde geçirilmiş bir yıld. Sonunda görebilmiştim. İşte sanırım bu akşam özellikle kaydetmem gereken bu, çalışmalarım sonlandığın da, bende oluşturduğu mucizeden... (duraksar)... içinde tutuşturduğu ateşten ne iyi nede kötü bir anının kalmayacağı günlere saklamak için. Ozaman bir anda gördüğüm, tüm yaşantımı güdüleyen inancın yani- (Krapp sabırsızca aleti durdurur, bandı ileri alır, tekrar çalıştırır) -granitten büyük kayalar ve deniz fenerlerinin ışığın da fışkıran köpükler ve bir pervane gibi dönüp duran rüzgar ölçer, sonunda anlamıştım bastırmak istediğim onca karanlığın arasında benim için en olumlu –(Krapp küfür eder, aleti durdurur, bandı ileri alır, yeniden çalıştırır) -fırtınanın ve gecenin bitimine değin bu çağrışım sürdü güçlü bir biçimde aklın ışığında ve –(Krapp daha yüksek sesle küfür eder, aleti durdurur, bandı ileri alır yeniden çalıştırır) Yüzüm göğüşlerinde, elim tenindeydi. Orada kıpırtısız yatıyorduk. Ama altımızdaki herşey yavaş yavaş kımıldıyordu, yukarıdan aşağıya, bir yandan öte yana. (susar) gece yarısını geçti böylesine bir sessizlik görülmüş şey değil. Yer

yüzünde sanki canlı kalmamış. (susar) burada bitiriyorum – (Krapp aleti durdurur, bandı geri alır, yeniden çalıştırır) -gölün yukarıların da, sandalla, kıyıya yakın yüzdük sonra, sandalı açıklara götürüp, akıntıya bıraktık. Sandalın içine elleri başının altında gözleri yumulu uzanmıştı güneş iyice yakıyordu, azıcık esinti vardı. Tam sevdiğim gibi bir parça çalkantılıydı su. Kalçasında bir sıyrık ilişti gözüme, nedenini sordum ona. Üzüm toplarken diye yanıtladı. Bana sonu umutsuz görünüyor dedim, yeniden, sürdürmekte bir yarar yoktu, gözleri açmaksızın onayladı beni. (susar) yüzüme bakmasını istedim ondan, kısa bir süre sonra- (susar) – kısa bir süre sonra baktı ama güneş yüzünden azıcık aralamıştı gözlerini. Işığını kesmek için üzerine eğildim ve gözleri açıldı. (susar alçak sesle) içine aldı beni (susar) sazlıkların arasına sürüklendik, sandal orada çakılı kaldı, kamışlar sandalımızın önünde nasılda bükülüyorlardı bir iç çekişle! (susar) üstüne uzandım, yüzüm göğüşlerinde, elim tenindeydi. Orda kıpırtısız yatıyorduk ama altımızdaki herşey yavaş yavaş kımıldıyordu, yukarıdan aşağıya, bir yandan öte yana , (susar) gece yarısını geçti. Böylesine – (Krapp aleti durdurur, dalar. Sonunda ceplerini karıştırır, muzı bulur, çıkarır, yakından bakar, yerine koyar, cebini karıştırır, zarfı çıkarır, karıştırır, zarfı yerine koyar, saatine bakar, kalkar ve sahne gerisine karanlığa gider. On saniye geçer. Kadehe çarpan şişenin gürültüsü duyulur sonra kısa bir sifon sesi on saniye geçer. Yeniden yalnızca kadehe çarpan şişenin gürültüsü gelir. On saniye daha geçer. Kararsız adımlarla ışığa gelir, masanın önüne gider, gözlerine yaklaştıır, bir anahtar seçer, birinci çekmecenin kilidini açar, içine bakar, elini gezdirir, bir makara çıkarır, yakından bakar, çekmeceyi kilitler, anahtarları yeniden cebine sokar, gidip oturur, aletten makarayı çıkarır, sözlüğün üzerine koyar, boş makarayı alete yerleştirir, cebinden zarfı çıkarır, arkasına bir göz atar, masaya bırakır, aleti çalıştırır, boğazını temizler, kaydetmeye başlar)

KRAPP : Şimdi, otuz yıl önceki ben olduğumu sandığım şu hıyar ağasını dinledim, bu kadar aptal olabileceğime inanmak güç. En azından geçmişten kaldığı için tanrıya şükürler olsun. (susar) gözleri! (dalar, sessizliği kaydettiği farkedir, aleti durdurur, dalar. Sonunda) her şey budaydı, tüm- (aletin kaydetmediğini farkedir çalıştırır) herşey burdaydı, bu yaşlı kokoşmuş gezegendeki herşey, tüm ışık ve karanlık ve yüzyılların... (duraksar)... şoleni! (bağırır) evet! (susar) rahat bırakın şunu! Tanrım! İyi çalışamaz sonra, akli karışır! Tanrım! (susar. Yorgun) neyse, belki de haklıydı (sessizlik) belki de haklıydı (dalar. Farkına varır, aleti durdurur, zarfa bir göz atar) hıh! (zarfı buruşturur ve atar. Dalar. Aleti çalıştırır) söylenecek birşey yok, birtek söz bile şimdi bir yıl nedir ki ? hep aynı ekşimiz mide ve ızdırap verici kabızlık

(susar) makara sözcüğüyle eğlenme. (neşeyle) makara! Son yarım milyon saniyenin en mutlusu (susar) on biri toptan fiyatına deniz aşırı halk kütüphanelerine satılmış on yedi nüsha tanınmaya başladı işte (sessizlik) bir sterlin altı şilin ve bir kaçda peni sekizdi galiba. (sessizlik) yaz bitmeden bir iki kere sürünerek dışarıya çıktım. Bir parkta oturdum donarak, düşlere boğulmuş, ölmeye can atarak. Kimseler yoktu. (susar) son hayaller (sertçe) at içine! (susar) günde bir sayfa okurdum effie'yi, gözlerim körleşircesine, hala ağlıyarak. Effie... (sessizlik) o kızla baltıkın yükseklerin de, çamların ve tepelerin arasında mutluluğu tadabilecek miydim? Ben? (susar) ya o kız ? (susar) hıh! (susar) fanny' geldi bir iki kez bir faise kalıntısı kemik yığını. Pek birşey yapmasam da, otuz birden iyi olduğunu sanıyorum. Sonuncusunda hiç de kötü değildi. Bu yaşta nasıl beceriyorsun, hayret doğrusu demişti bana. Bedenimi tüm yaşantım boyunca ona sakladığımı söylemişim (sessizlik) bir kere kısa pantolonla dolaştığım günlerdeki gibi, akşam duasına kiliseye gittim. (susar. Şarkı söyler)

Artık gün bitiyor,
Karanlık çöktü iyice.

Gölgeleri –(öksürür, sonra zor duyulur bir sesle) -akşamın

Çekiliyor yavaşça göğsü

(soluyarak) uyumuşum, oturduğum sıradan düştüm (susar) bazı geceler kendine sormuşumdur, son bir gayret sarfetsem, belki de - (susar) hadi bitir içkini de , git yatağına zıbar. Bu zırvaları sabah sürdürürsün. Yada burda kes artık. (susar) burda kes artık (susar) karanlıkta iyice yerleş, sırtını yastığına daya – ve dolaş bakalım. Bir noel arifesin de yeniden gezin vadi de, kırmızı meyveli çoban püsküllerinden toplamak için. (susar) bir Pazar sabahı yeniden uğra Croghan'a, sisin içinde köpekle dur ve dinle çan seslerini (susar) ve böylece sürsün (susar) yeniden yeniden (susar) tüm bu bildik sefalet (susar) bir defa yetmezdi sana (susar) uzan yat üzerine onun. (uzun sessizlik. Birden aletin üzerine eğilir. Durur, bandı çeker alır, uzağa fırlatır, öteki bandı yerleştirir, istediği bölüme kadar ileri alır, çalıştırır önüne alarak dinler)

BANT :-Üzüm toplarken diye yanıtladı. Bana sonu umutsuz görünüyor dedim, yeniden sürdürmekte bir yarar yoktu, gözlerini açmaksızın onayladı beni. (susar) yüzüme bakmasını istedim ondan, kısa bir süre sonra- (susar) - kısa bir süre sonra baktı ama güneş yüzünden azıcık aralamıştı gözlerini. Işığını kesmek için üzerine eğildim ve gözleri açıldı. (susar alçak sesle) içine aldı beni (susar) sazlıkların arasına sürüklendik, sandal orada çakılı kaldı, kamışlar sandalımızın önünde nasılda bükülüyorlardı bir iç çekişle! (susar) üstüne uzandım, yüzüm göğüşlerinde, elim tenindeydi. Orda kıpırtısız yatıyorduk ama altımızdaki herşey yavaş yavaş kımıldıyordu,

yukarıdan aşağıya, bir yandan öte yana , (susar) Krapp`ın dudakları oynar ses çıkmaz gece yarısını geçti. Böylesine bir sessizlik görülmüş şey değil. Yer yüzünde sanki canlı kalmamış. (susar) burda bitiriyorum bu makarayı. Kutu-(susar) üç, makra – (susar) -beş (susar) belki de en güzel yılların geçmişte kaldı. Bir mutluluk olasılığının var olduğu zamanlar ama artık geri gelmelerini istemem. Şimdi bendeki bu ateşle geri dönsünler istemem. Hayır, artık istemem. (Krapp kıpırtısız durur, önüne boşluğa bakar. Bant sessizlik içinde döner).

EK 2. Oyunun CD'si tezin kapağına yapıştırılacaktır.



ÖZET

Tiyatro Yüksek Lisans Programı'nda eğitim gören Arda Tunaseli tarafından ele alınan “VAROLUŞUN SAÇMALIĞI; BECKETT TİYATROSU VE BİR SAHNELEME DENEMESİ OLARAK KRAPP'IN SON BANDI” başlıklı tezin ilk bölümünde Modern ve Postmodern akımların varoluş süreci ve özellikleri. Varoluşçu felsefe ve temsilcilerinin incelenmesi. Absürd tiyatroyu hazırlayan ortamın ve öncüllerinin incelenmesi yapılacaktır. Sonrasında Absürd tiyatro'nun özellikleri ve temsilcileri incelenecek, son bölümde ise Samuel Beckett'in hayatı, eserleri, tiyatro anlayışı ve Krapp'ın Son Bandı oyununun incelenmesi ve sahnelenmesine yer verilecektir.



ABSTRACT

In the first part of the thesis titled as "THE NONSENSE OF EXISTENCE; BECKETT THEATER AND KRAPP'S LAST TAPE AS A STAGE TRIAL " and it has been studied by Arda Tunaseli who has taken part in the Theater Master's Program. In the first part of the thesis, the process of existence and characteristics of Modern and Postmodern movements are discussed. In addition, the existentialist philosophy and its representatives, as well as the environment and its predecessors preparing the absurd theater were examined. Afterwards, the characteristics and representatives of the Absurd theater were examined, and in the last chapter, Samuel Beckett's life, works, theatrical approach and finally Krapp's Last Tape were examined and the play was staged.

