



Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

HAROLD PINTER'IN *THE ROOM*, *THE BIRTHDAY PARTY* VE *THE DUMB WAITER* ADLI OYUNLARINDA TEHDİT, KORKU VE KOMEDİ ÖĞELERİ

K. Çiğdem YILMAZ

Yüksek Lisans Tezi

**Tez Danışmanı
Prof. Dr. Fehmi EFE**

**Sivas
Haziran 2011**

HAROLD PINTER'IN *THE ROOM*, *THE BIRTHDAY PARTY* VE *THE DUMB WAITER* ADLI OYUNLARINDA TEHDİT, KORKU VE KOMEDİ ÖĞELERİ

K. Çiğdem YILMAZ

**Cumhuriyet Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin
İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı İçin Öngördüğü**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Olarak Hazırlanmıştır.**

**Sivas
Haziran 2011**

KABUL VE ONAY

K. iğdem Yılmaz'ın hazırlamış olduđu “Harold Pinter’ın *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter* Adlı Oyunlarında Tehdit, Korku ve Komedi ve Öğeleri” başlıklı bu çalışma, 20.06.2011 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından, İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

İmza

Unvanı, Adı ve Soyadı, (Başkan)

İmza

Unvanı, Adı ve Soyadı, (Danışman)

İmza

Unvanı, Adı ve Soyadı

İmza

Unvanı, Adı ve Soyadı

İmza

Unvanı, Adı ve Soyadı

Yukarıda adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım 20.06.2011.

Prof. Dr. Mehmet ARSLAN

Enstitü Müdürü

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın hazırlanma ve tamamlanma sürecinde katkısı ve desteği olan herkese teşekkür ederim. Öncelikle, bu çalışmanın her satırını dikkatle gözden geçiren, yorumları ve önerileri gerçek anlamda yol gösterici olan tez danışmanım sayın Prof. Dr. Fehmi Efe'ye en derin teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca, yüksek lisans eğitimim süresince yardımlarını esirgemeyen Atatürk Üniversitesi İngiliz Dili Eğitimi Bölümündeki ve Cumhuriyet Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümündeki hocalarıma, ayrıca bu tezi yazma sürecinde beni her zaman cesaretlendiren araştırma görevlisi arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Son olarak, manevi destekleri her zaman yanımda olan aileme teşekkürü borç bilirim.

ÖZET

K. Çiğdem Yılmaz, “Harold Pinter’in *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter* Oyunlarında Tehdit, Korku ve Komedi Öğeleri”, Yüksek Lisans Tezi, Sivas, 2011.

Varoluşu anlamlandırma ve doğrulama çabasına karşın insanın varlık hakkındaki bilgisi yetersizdir. Bu eksik bilgi nedeniyle, insan, bilinemez karşısında savunmasız kalır, güven/lik duygusu sarsılır, çünkü bilinmeyen, tehdit, kaygı ve korku kaynağına dönüşür. Bu durum, insanın, yaşayış, düşünüş ve davranış biçimlerini etkileyerek, kendisini dış dünyadan soyutlamasına neden olur.

Bu tez, Pinter’in *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter* oyunlarında yer alan tehdit, kaygı ve korku izleklerini güvenlik, iletişim yokluğu, yaşam alanına müdahale ve gizem bağlamında tartışmaktadır. Oyun kişilerini öteki kişilerle olan ilişkilerine odaklanarak betimleyen Pinter, toplumun bireye baskısının, bireyi, korkunun süregelenleştği bir dünyada güçsüz ve güvensiz kılarak, nasıl kurbanlaştırdığı ve dehşete düşürdüğünü gösterir. Düşmanca bir dünyada yaşama çabasında olan insan, sorunlarının ve açmazlarının üstesinden gelmeye çalışırken kendi güçsüzlüğünü ve umarsızlığını fark etme ve anlamlandırma yetersizliği nedeniyle gülünçleşmektedir.

Tezin giriş bölümünde, oyunların yazıldığı dönemin tarihsel, toplumsal ve düşünsel arka planı sunulmaktadır. Birinci bölümde, Harold Pinter’in yaşam öyküsüne yer verilmiş, ayrıca, Uyumsuzluk Tiyatrosuna kısaca değinilmiştir. İkinci bölüm, oyunları, Tehdit Komedi bağlamında incelemektedir. Sonuç bölümü, incelenen oyunlara genel bir bakış sunmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Harold Pinter, Tehdit, Korku, Komedi, Tehdit Komedi, *The Room*, *The Birthday Party*, *The Dumb Waiter*.

ABSTRACT

K. Çiğdem Yılmaz, “The Elements of Menace, Terror and Comedy in Harold Pinter’s *The Room*, *The Birthday Party* and *The Dumb Waiter*”, Postgraduate Thesis, Sivas, 2011.

Despite all his efforts to make sense of and justify the existence as it is, man has quite inadequate knowledge of it. Due to this lack of knowledge, man is vulnerable in the face of the unknown. That being the case, his sense of security shatters because the unknown turns into a source of menace, anxiety and terror. This, affecting man’s way of living, thinking and behaving, causes him to isolate himself from the outer world.

This thesis deals with the themes of menace, anxiety and fear in Pinter’s plays *The Room*, *The Birthday Party* and *The Dumb Waiter* in the context of security, lack of communication, intrusion and mystery. Pinter depicts his characters focusing on their relationships with the others. In doing so he portrays how the society victimizes, and horrifies the individual by exerting pressure upon and rendering him powerless and insecure in a world of perpetual fear. In his struggle to live in a hostile world, man becomes ridiculous due to his inability to acknowledge and to make sense of his own powerlessness and helplessness in getting through his plight and predicament.

The introduction renders a social, historical and philosophical background of the period in which the plays were written. The first chapter presents Harold Pinter’s biography, and briefly mentions the Theatre of The Absurd. The second chapter examines the plays in the context of The Comedy of Menace. Conclusion tries to give an overall insight into the plays at hand.

Key Words: Harold Pinter, Menace, Terror, Comedy, Comedy of Menace, *The Room*, *The Birthday Party*, *The Dumb Waiter*.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
GİRİŞ.....	1

BÖLÜM 1

HAROLD PINTER VE UYUMSUZLUK TİYATROSU.....	17
1.1. HAROLD PINTER'IN YAŞAMI.....	17
1.2. UYUMSUZLUK TİYATROSU.....	20

BÖLÜM 2

HAROLD PINTER VE TEHDİT KOMEDİSİ.....	29
2. 1. <i>THE ROOM</i>	36
2. 2. <i>THE BIRTHDAY PARTY</i>	50
2.3. <i>THE DUMB WAITER</i>	67
SONUÇ.....	78
KAYNAKÇA.....	81

GİRİŞ

1956 sonrası İngiliz tiyatrosunun en önemli özelliklerinden biri oyun yazarlarının, dönem sorunlarını yapıtlarında ele almalarıdır. Bu dönem tiyatro oyunları bütüncül bir akım oluşturmaya da bu kuşağın yazarlarının ortak paydasının düzen karşıtlığı ve oyunların biçiminde değil içeriğinde ortaya konulan bir tür yenilikçilik olduğu söylenebilir. Bu çalışmada *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter* adlı 1956-1960 yılları arasında yazdığı üç oyunu incelenecek olan Harold Pinter 1956 sonrası kuşağın ve son dönemin önde gelen oyun yazarlarından biridir. Pinter'ı incelemeyi önce kendi dönemine ve bu dönemin oluştuğu ortamın toplumsal, politik ve tiyatro koşullarına kısaca bir göz atmak yerinde olacaktır.

20. yüzyılın başında dünya gücü olan İngiltere, yüzyılın ortalarına gelindiğinde ABD ve Sovyetler Birliğine göre önemini yitirmişti. İki dünya savaşı nedeniyle yapılan harcamalar, üzerinde güneş batmayan imparatorluğu sürdürme çabası ve en sonunda imparatorluğa bağlı devletlerin kaybedilmesinin getirdiği ekonomik sorunlar bu güç kaybının önemli nedenleriydi. 20. yüzyılın sonunda, İkinci Dünya Savaşı (1939-1945) sırasında ve sonrasında yaşanan değişimler nedeniyle özgüvenini yitirmiş bir ülkeydi İngiltere.

1930'larda Almanya, Avrupa'da saldırgan bir politika izliyor, egemenlik alanını genişletiyordu. Birinci Dünya Savaşından (1914-1918) sonra oluşturulan Milletler Cemiyeti'nin (League of Nations) barışı sağlayacağına inanılıyordu. Ancak İtalya ve Almanya'nın saldırgan ve yayılmacı politikasına İngiltere ve Fransa, İtalya'nın desteğini kaybetmemek için göz yumdu. İngiltere ve Fransa'nın topluluğun kurallarına uyulmasını sağlama konusunda isteksiz ve yetersiz olduğunu gören İtalya, Almanya ve Uzak Doğu'daki ortakları Japonya bu zayıflıktan yararlanmaya başladılar. Birinci Dünya Savaşında büyük kayıplar veren İngiltere ikinci bir savaşı istemiyordu, dolayısıyla yaklaşmakta olduğu açıkça görülen savaşı önlemek için 1938'de İngiltere başbakanı Neville Chamberlain, Çekoslovakya'nın Almanca konuşulan bölgelerinde Alman işgaline izin verdi ve hatta işgale yardım etti. Eleştirilse de Chamberlain'in tavrı, temel olarak, İngiliz toplumunun savaştan

uzak kalma düşüncesinin bir sonucuydu. Hitler’le görüşen Chamberlain Almanya’nın işgal amacının artık kalmadığını duyurdu. Ancak, altı ay sonra Almanya, Çekoslovakya’nın geri kalan kısımlarını da işgal etti. Savaşın kaçınılmaz olduğunu gören İngiltere, Polonya’ya Alman işgaline karşı destek sözü verdi. 1939’da Almanya’nın Polonya’yı işgal etmesiyle İngiltere savaşa girdi. İngiltere’ye kaçan Yahudilerden Nazilerin yaptıklarını duyan İngilizler Avrupa’nın zayıf ulusları ve demokrasi için savaştıkları düşüncesindeydiler. Ancak durum McDowall’ın da belirttiği gibi olağan bir Avrupa güç mücadelesinden başka bir şey değildi (167). İngiltere Avrupa’daki güç dengesini korumak, Atlantik Okyanusunu ve ülkeyi çevreleyen denizleri denetimi altına almak için savaşıyordu. İngiltere ve Almanya’nın Orta Doğu petroleri ve İngiltere’nin Hindistan rotası olan Süveyş Kanalı’nı denetlemek istemesi nedeniyle savaş uluslararası niteliğe büründü. Almanya’nın bağlaştığı Japonya, İngiliz sömürgelerine (Burma, Malezya ve Hindistan) saldırdı. Almanya, İtalya ve Japonya’ya karşı İngiliz imparatorluğunun her yanından gelen askerler savaşıyordu.

Savaşta Fransa ve İngiltere’ye karşı açık bir üstünlük sağlayan Almanya, İngiliz şehirlerini bombaladı: Londra’da yaklaşık bir buçuk milyon İngiliz evsiz kaldı. Herkes İngiltere’nin Almanya tarafından işgal edileceği anı bekliyordu. Buna karşın, İngiltere başbakanı Churchill teslim ya da barış görüşmesi düşüncesinin olmadığını söyleyerek İngiliz toplumunu savaşı kazanacaklarına inandırabildi. Ancak, 1941’de Almanya’nın Sovyetler Birliği’ne; Japonya’nın ABD’ne saldırmasıyla bu iki devletin Almanya’nın karşısında savaşması savaşın yönünü değiştirdi. Güçlü destekçiler ABD ve Sovyet Rusya olmadan İngiltere Almanya’yı yenmeyi başaramazdı. 1943’te Almanya Sovyetler Birliği topraklarından ve Kuzey Afrika’dan çıkarıldı. İngiltere ve ABD, Fransa’yı işgal eden Almanya’ya saldırdı. Bombalama Alman şehirlerinde daha önceki hiçbir savaşta yaşanmamış bir yıkıma neden oldu ve Mayıs 1945’te Almanya teslim olmak zorunda kaldı. İngiltere ve ABD, Almanya’nın yanında savaşan Japonya’yı yenmek için o dönemde yeni üretilen atom bombasını kullandılar. Bomba, Hiroşima ve Nagazaki’yi yerle bir etti. Yüz on bine yakın insan bombalama anında, binlercesi de bombalamadan sonraki etkiler nedeniyle yaşamını yitirdi.

Savaşta verilen ağır kayıplar barışı sağlama ve sürdürmede başarısız ve yetersiz olduğu görülen Milletler Cemiyetinin (League of Nations) yerini alabilecek yeni bir kurum oluşturulması gerektiğini ortaya koyuyordu. Savaştan zaferle ayrılan devletler, İkinci Dünya Savaşından önce ABD'nin İngiltere ile imzaladığı Atlantik Sözleşmesi'nde temel nitelikleri belirtilen Birleşmiş Milletler'i ve birkaç güçsüz devleti de üye olarak kabul ettikleri Güvenlik Konseyi'ni oluşturdular (McDowall 168). Savaş sırasındaki bu işbirliğinin barış zamanında da süreceği umuluyordu. Ancak, 1948-49'da Sovyetler Birliği'nin Batı Berlin'i oraya giden tüm kara ve demir yolu trafiğini durdurarak ele geçirmeye çalıştı. Batı Berlin, ancak Batı'dan gelen yaşamsal gereçlerin neredeyse bir yıl boyunca bir hava koridorundan ulaştırılmasıyla kurtarılabildi. Batı Berlin üzerindeki mücadele, Batılı devletlerin NATO'yu (Kuzey Atlantik Anlaşması Örgütü) ve Sovyetler Birliğinin başını çektiği doğu bloğunun Varşova Paktını oluşturmasıyla sonlandı. Sovyetler Birliği, İngiltere, Fransa ve ABD'nin Avrupa'nın kurtuluşu için birlikte çalışma düşüncesi, Avrupa'nın, doğusu komünist Sovyet egemenliğinde, batısı ABD'nin gücüyle korunan kapitalist sistemle yönetilen iki bloğa bölünmesiyle çöktü.

Birinci Dünya Savaşının sonunda İngiltere, Almanya'nın Afrika'daki sömürgeleri, Irak ve Filistin'i ele geçirmiş olsa da McDowall'a göre dünyanın toplam kara alanının dörtte birine sahip olan İngiliz imparatorluğunun sonuna yaklaşıldığını gösteren belirtiler vardı (172). ABD başkanı Woodrow Wilson'ın yayımladığı onaylamadığını açıkladığı 1919 Barış Konferansında İngiltere'nin son kazandığı yerlerdeki durumu manda yönetimi olarak tanımlandı. Sonuçta İngiltere bu yerlerin kendi özgür yönetimlerini oluşturmalarını kabul etmek zorunda kaldı. 1920 ve 1930'lar boyunca bağımsızlık özlemi olan Hindistan, Mahatma Ghandi'nin yürüttüğü ulusalci hareketle 1947'de bağımsızlığını kazandı, ancak ülke toprakları Hindu Hindistan devleti ile Müslüman Pakistan devleti olarak ikiye bölündü. İngiltere, Arap nüfusa ve yeni Yahudi yerleşimcilere verdiği sözleri yerine getiremediği Filistin'i de terk etti. Bütün bu gelişmeler ışığında, İngiltere, Sovyetler Birliği tehlikesi karşısında ve hızla değişen dünyada yeni bir oyun alanı bulmalı, ABD, Avrupa ülkeleri, İmparatorluğun üyeleri ve eski sömürgeleriyle ilişkilerindeki değişikliklerle yüzleşmeli ve yeni bir yön belirlemeliydi.

1950'ler boyunca İngiltere sahip olduğu öteki toprakları korumayı başarsa da giderek artan bağımsızlık ve ulusçuluk hareketleri ve İngiliz toplumunun İngiltere'nin başka ulusları yönetme hakkına artık inanmıyor olmaları sonucunda bunları kaybetmeye başladı. Bunun yanı sıra, İngiltere'nin uluslararası alandaki güç kaybını gösteren en iyi örnek Süveyş Krizi ve Mısır'dı. 1956'ya kadar Süveyş Kanalı İngiltere'nin denetimi altındaydı, ancak o yıl Mısır, Kanalı geri almak istedi. İngiltere, Fransa ve İsrail ile beraber Mısır'a saldırdı. Fakat dünyanın geri kalanı, özellikle ABD, buna karşı çıktı ve İngiltere'den askeri birliklerini geri çekmesini istedi. Süveyş'e kadar İngiltere, ABD ve Sovyetler Birliği ile güç dengelerinde eşit sayılabilirdi; ancak, Süveyş'ten sonra bu durum değişti. O andan başlayarak, yalnızca iki büyük güç için değil, Asya ve Afrika'daki pek çok zayıf devlet, özellikle Arap ülkeleri için de İngiltere farklı bir noktadaydı. Bu ülkeler İngiliz yetkesine daha açık bir biçimde karşı çıkmaya başladılar. 1945-1965 yılları arasında İngiliz sömürgelerinde yaşayan beş yüz milyon insan bağımsızlığını kazandı.

Süveyş Krizi ülke içinde de önemli tartışmalara yol açtı. Politikacılar İngiltere'nin yeni uluslararası rolünü böylesi küçük düşürücü bir politik yenilgiden sonra tartışmaya ve yeniden tanımlamaya çalıştılar. İngiltere sömürgelerini kaybetse de uluslararası gücünü eski sömürgelerin özgür ve eşit üyeler olarak davet ve kabul edildiği, tüm üyelerin müdahale olmadan kendi politikalarını izleyebildiği ve uluslararası sorunların Birleşmiş Milletlerde olduğundan çok daha rahat bir ortamda görüşülüp çözülebildiği İngiliz Milletler Topluluğu (Commonwealth) aracılığıyla koruyabildi. 1960'lara gelindiğinde Avrupa politikasında daha büyük bir rol üstlenmek isteyen İngiltere yeni oluşan Avrupa Topluluğuna (European Community) katıldı.

İngiltere İkinci Dünya Savaşından başarıyla çıkmış olsa da bütün gücünü tüketmişti. Birinci Dünya Savaşında eski günlere dönme çabasındaki İngiltere, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra, yeni bir gelecek kurmak için çalışıyordu. Savaşın sonunda, hem Muhafazakâr Partinin hem de İşçi Partisinin milletvekilleri pek çok iyileştirmeyi gündeme getirdi. Yönetimdeki İşçi Partisi eğitim, sağlık ve ekonomi alanında yeni düzenlemeler yaptı. Ulusun yaşam düzeyinin yükseltilmesi ve

iyileştirilmesine dönük çabalar refah devleti kavramını ortaya çıkardı. Bu iyileştirme çabalarının bütün ulusu, muhafazakârlar da içinde olmak üzere, politik olarak sola yönelttiği söylenebilir. İktidarlar değişse de refah devletini sürdürmek, özellikle işsizliği önlemek düşüncesi sonraki yıllarda da aynı kaldı. İngiltere, her iki partinin de temel konularda anlaştığı fakat yöntemin, kamulaştırmanın niteliği ve niceliğinde farklılaştığı sosyal demokrat bir ülkeye dönüşüyordu. McDowall, toplumun sola yönelişini İngiliz İşçi Hareketinin en büyük başarısı (169) olarak görür.

Savaşın sonra toplumsal değişikliklerle karşı karşıya kalan İngiliz toplumunu özellikle Amerikan tüketim toplumu değerleri derinden etkilemekte ve dönüştürmekteydi. İkinci Dünya Savaşının bitmesi, reformcu İşçi Partisinin yönetime geçmesiyle beklentileri artan işçi sınıfı, savaşın sonra, sendikalar aracılığıyla çalışma koşulları ve ücretlerin iyileştirilmesi konusunda baskısını giderek artırdı ve öncelikle parasal düzeyde, beklentilerinin gerçekleştiğini gördü. Barış dönemindeki değişimler yeni ve daha iyi bir yaşam umudu veriyordu. 1950'lerin sonuna doğru savaş-sonrası ekonomik iyileşmenin etkileri görülüyordu. Politik olarak da II. Elizabeth'in 1953'te tahta çıkışı, topluma İngiltere'nin yeniden bir dünya gücü olacağı inancını verdi.

Ancak, politik olarak, İngiliz İmparatorluğunun 1947'de Hindistan'ın bağımsızlığını elde etmesiyle başlayan zayıflama/dağılma süreci aynı zamanda İngiltere'nin uluslararası etkisinin de azaldığını gösteriyordu. 1951 Kore Savaşına Çin'in katılması, Rusya'nın 1947'de Berlin'i kuşatması ve Macaristan'ı 1956'da işgali komünist yayılcılık korkusunu ortaya çıkardı. 1956'ya doğru İngiltere hem ülke içinde hem de ülke dışında toplumsal ve politik olarak 1939'da olduğundan çok farklıydı. Değişen ahlaki, toplumsal ve politik ortam, özellikle gençler arasında yaygınlaşan geçmişî ret ve protesto duygusu getirdi. İşçi Partisinin refah devletini gerçekleştirebilmek için attığı adımlardan biri olan 1944 yılında uygulamaya koyduğu Eğitim Yasası toplumun her bireyinin eğitimin her düzeyinden eşit şekilde yararlanmasını sağladı. Böylece, işçi sınıfı çocukları yüksek öğrenime kolayca devam edebilecek ve ailelerinin görmediği ölçüde bir meslek edinme olanağına kavuşacaklardı. Eğitimin yaygınlaşması yeni iş alanlarını ortaya çıkardı, ücretler

arttı. Wandor’a göre gelirin artmasına koşut olarak tüketim malları da hem sayı hem de çeşitlilik anlamında artıyordu. Yeni bir tüketim toplumu ortaya çıktı ve özellikle kendi zevklerini ve ekinini oluşturan gençler, bu yeni toplumsal yapının itici gücü oldular (26-28).

Öte yandan, toplumsal yaşamdaki bu değişiklikler toplumun bazı bireyleri için bir yabancılaşma duygusunu getirdi. Aldıkları eğitimle kendi sınıfsal geçmişlerinden kopan, yani artık işçi sınıfından olmayan, aynı zamanda tam da sınıfsal kökenleri nedeniyle bir üst sınıfa da geçemeyen ya da bu sınıftan kabul görmeyen, yeni sınıfını benimseyemeyen, kendini sınıfsızlaşmış hisseden bir kuşak ortaya çıktı. Peacock, vaat edilen sosyal erdem ve refah devletinin gerçekleşmediğini gören politik bilince sahip, eğitilmiş gençlerin büyük bir düş kırıklığı yaşadığını belirtir ve bu sosyal yabancılaşma duygusunu yaşayan birçok oyun yazarının sonraki on yılda bu duyguyu oyunlarında açık ya da gizli olarak işlediğini ekler (7).

İkinci Dünya Savaşı ve sonrasında getirdiği deneyimler ve sarsıntılar toplumu etkiliyordu. Oldukça uzun süren savaşın ardından, devlet ve toplum savaş ekonomisine yöneliyor; ölüm, yaralanma, parasal sıkıntılar, bireysel ve ulusal anlamda var olma çabası yaşamın bir parçası oluyordu. Bu dönemde yaşanan sorunlar, sarsıntılar, gerginlikler, ilerlemeler, toplumsal ve kişisel yaşamdaki tutarsızlıklar yazına yansdı ve toplumsal karşılık buldu. 1950’lerde tiyatro yönetimlerinin oluşturduğu The Group adlı şirketler birliğinin bu dönemde ortaya koyduğu oyunlar anakentte yaşayan orta-sınıf ailelere yönelikti. Savaş sonrası İngiliz tiyatrosunda bu, standart West End oyunlarında ailenin yansıtılma şeklinin değişmesinin yolunu açtı. “Ticari West End tiyatrosu, kendi izleyicisini de oluşturan orta sınıfa odaklanıyor, yeni sosyal sorunlara sahte bir ilgi gösteriyordu” (Wandor 30). Öte yandan savaş sonu gerçeği, insanların yerinden edilmesi, aydınlar arasında kimlik bunalımına neden oldu. Bunun sonucunda tiyatrodaki ‘Yeni Akım’ 1956’da ilk ürünlerini vermeye başladı. John Osborne’un *Öfke (Look Back in Anger)* adlı oyununun 1956 yılında sahnelenmesi ile İngiliz tiyatrosunda yeni bir dönem başladı ve tiyatronun biçimsel gelenekleri 19. yüzyılın kibar, misafir odası komedilerinden son yüzyılın radikal politik tiyatrosuna dönüştü. Genç oyun yazarları savaştan yorgun

çıkılmış bir toplumun kapana kısılmış, yılgın ve bunalımlı bireylerinin sözcülüğünü yapıyordu.

İngiliz tiyatrosunda 1956'dan önce ve 1956'dan sonra olmak üzere iki dönemden söz etmek olasıdır. Bu tarih, savaşın bittiği, refah devleti uygulamalarının ilk sonuçlarını verdiği, ama insan yaşamında büyük değişimlerin olmadığı bir ortamla çakışıyordu. Bu nedenle, arayış, insanın yeni konumuna dönüktü. Bu yeni akım, orta sınıfa seslenen, iki yüzyıldır yıldız oyunculara dayanarak sahnelenen bulvar tiyatrosuna ve gösteri dünyasına karşı bir tepki hareketiydi. Bu arayışlar, yalnızca savaş sonrası gerçekliğini irdelemekle kalmıyor, aynı zamanda İngiltere'de iki yüzyıldır başat olan tiyatro geleneğini de sarsacak gelişmelere yol açıyordu. Savaş öncesi dönemde, toplumun her üyesinin toplumsal düzen içindeki yerini kabul ettiği bir ortamda, İngiliz tiyatro sahnelerinde orta sınıfın zevk ve değerleri başattı. Gerçekçi oyunlar güvenli ve tahmin edilebilir bir dünyayı betimliyordu. Peacock, giriş, gelişme, sonuç bölümlerinden oluşan geleneksel iyi kurgulanmış dramatik oyun yapısının insan aklının üstün geldiği ve tahmin edilemeyen çözüldüğü bir dünya düzenini yansıttığını ileri sürer (5-6).

Savaş sonrası yıllarda, İngiliz tiyatrosunda sahnelenen oyunlarla, bu oyunlarda betimlenen toplumsal, törel ve tinsel değerler yani sıradan halkın yaşamı arasında bir uyumsuzluğun olduğu açıktı. Biçimsel olarak da 19. yüzyılın geleneklerini sürdüren İngiliz tiyatrosu aynı dönemde Avrupa ve Amerika tiyatrosunda yaşanan değişikliklerden etkilenmemiş; dışavurumculuk, yapısalcılık ve gerçeküstücülük neredeyse hiç fark edilmemiş, oyun yazma sanatı özgünlüğünü kaybetmişti. 1940'ların sonu ve 1950'lerin başındaki İngiliz tiyatrosunda 1920'li ve 1930'lu yılların biçemlerini sürdüren ünlü yazarlar etkindi. Orta sınıf tiyatrosu - komedi ve drama- düşünsel ve/veya toplumsal içerikten yoksundu. Tiyatrolar sanatsal kaygıdan çok ticari kaygılarla yönetiliyordu. Az sayıda oyuncu ve set, yıldız isimlere uygun başroller, denenmiş ve toplumun beğenisini kazanmış içerik tiyatro yapımcılarının oyun seçimini belirliyordu. Ciddi oyunlar parasal sorun anlamına geldiğinden revüler, müzikaller, vodvil gösterileri öncelenen yapımlardı. Genelde dünyayı özelde İngiltere'yi son elli yılda etkileyen toplumsal ve politik değişikliklere

karşın 1950’li yılların İngiliz oyun yazarları hâlâ orta sınıf yaşamını betimleyen oyunlar yazıyorlardı.

Son derece tutucu olan tiyatro ortamı nedeniyle tanınmayan bir yazarın oyununun sahnelenmesi oldukça zordu. Bu tür oyunlar, Londra’nın Little Theatres kulüplerinde ya da Arts Theatre Club, the New Boltons, the Lindsay, the Players, the Unity ve the Mercury gibi yurtiçi ve yurtdışından deneysel oyunlara yer veren oyun-üretici (play-producing) tiyatro derneklerinde sahneleniyordu. Bu tiyatroların az sayıdaki izleyicisi, yeni düşüncelere açıktı. Bu tiyatroların çoğu Lord Chamberlain’in sansüründen korunabilmek için üyeye özel kulüplerdi. Oyunların, ahlak, küfür, kışkırtıcı konular, kraliyet ailesinin ve politikacıların betimlenmesi gibi konular açısından denetlendiği Lord Chamberlain’in Ofisi İngiliz tiyatrosunun içine düştüğü durgunluğun nedenlerinden biriydi. 1843 Tiyatro Yasası (Theatre Act), sahnelenmeden önce oyunlar için Lord Chamberlain’dan onay alınması zorunluluğunu getirmişti. Burada, oyunlara, sorunlu kısımların çıkarılması şartına dayalı olarak gösterim izni verilebiliyor ya da izin başvurusu hemen reddediliyordu¹. İkinci Dünya Savaşından sonra oyunlar, dilde ya da sahnelemedeki müstehcenlikler ve politik konular için sıkı denetim altındaydı. Peacock, İngilizlerin toplumsal ve sınıfsal kaygılarını yansıtan denetim uygulamalarının, dönemin toplumsal ve politik sorunlarının tiyatro oyunlarında işlenmesine engel olduğunu belirtir (1-4).

Öte yandan, savaştan sonra ortaya çıkan yeni toplumsal yapının etkileri İngiliz tiyatrosu üzerinde görülmeye başladı: İngiliz tiyatrosunun gelenekleri zayıflıyor, yeni oyun yazarları kuşağının ortaya çıkışına koşut olarak tüm sınıflardan ve bölgelerden seslerin sahnede yansımaya olanak tanıyan biçimler ortaya çıkmaya başlıyordu. Değişim öncelikle Yeni Tiyatronun işitsel özelliklerinde yaşandı. “1950 ve 1960’lar süresince standart İngiliz İngilizcesine (Received Pronunciation) karşı çıkıldı, yerel ağızlar sahne dili olarak kullanılmaya başlandı. Tiyatro sahnesinde kibar oyun kişilerinin yerini kaba kahramanlar, rahat gençlerin yerini öfkeliiler aldı” (Wandor 31).

¹ 20. yüzyılın başından itibaren sansürün kaldırılmasına dönük beklenti, baskılara boyun eğen parlamentonun 1968’de Tiyatro Yasasını kaldırmasıyla gerçekleşebildi.

1956 yılında *Öfke (Look Back in Anger)* ile doğan Yeni Tiyatro'nun ne olduğu tam olarak açık değildi. Gerçekçiliğin etkileri görülen ve belli bir kurama dayanmayan yeni drama, yeni bir sınıf, yeni yazarlar ve yeni bir enerji demekti. İşçi sınıfından oyun kişileri tüm kötülüğü, iyiliği, cesareti ve mizahı ile yaşama yakın belki de gerçekten yaşayan bireyler olarak betimleniyordu. “Öfkeli Genç Kuşak teriminin ortaya çıkmasına neden olan bu oyun, eleştirmenlere göre bir öfke patlamasıdır” (Rabey 6). Oyunun kişileri, özellikle Jimmy Porter, oyunun yazarı Osborne'un ilk temsilcilerinden olduğu tüm bir kuşağı temsil eder. Bu kuşak 1945'te İşçi Partisinin yönetime gelişini kutlayan ve sonra umut edilen cesur, yeni dünya gerçekleş/e/meyince düş kırıklığı yaşayan, çoğu otuzlu yaşlarda olan ve temel olarak savaş sonrası bir kuşaktır ve Osborne'un *Öfke (Look Back in Anger)* oyunuyla birlikte hepsi öfkeli genç kuşak olarak anılmaya başlanmıştır. Beğenilen ve yaygın olarak kullanılan bu anlatım biçimi Yeni Tiyatroyu ve öfkeli, sabırsız, yalnız ve umarsız bir kuşağı tanımlayan bir kavram oldu. Özelde Jimmy Porter'da örneklenen bu kuşak, liberalleri, aydınları, Sovyetlerin Macaristan'ı işgali nedeniyle sol ideolojisi sarsılanları ve İngiltere'nin savaş sonrasında yürürlüğe koyduğu Eğitim Yasasının ortaya çıkardığı gençleri tanımlıyordu. Buradan hareketle, Dan Rebellato eski dönemi öfkenin yokluğu, yeni dönemi öfkenin varlığı ile tanımlar (4). *Öfke (Look Back in Anger)*, dönem sorunlarına eğilen saldırgan oyunların yazılmasına dönük bir işaret, bir öncüyü. İşçi sınıfından ve alt-orta kesimden özenle işlenmiş, son derece gerçekçi karakterler kendilerine yeni yazarların oyunlarında yer buluyorlardı.

1956-60 yıllarındaki oyun yazarları kuşağı savaşın olumsuzluğunu çocukluk ve gençlik yıllarında yaşamıştı. Dönemin İngiliz Tiyatrosunun biçim, biçim ve konularını belirleyen İngiliz oyun yazarları (John Osborne 1929'da, Harold Pinter ve John Arden 1930'da, Arnold Wesker 1932'de ve Ann Jellicoe 1927'de, benzer konuları işleyen Shelagh Delaney 1939'da doğmuştur) kuşağının geleceği Soğuk Savaşın ve nükleer bombaların tehdidi altındaydı. 1945'te İşçi Partisinin yönetime geçmesiyle ateşlenen toplumsal eşitlik umudunun da azalmasıyla bu yazarlar dünyaya ve insanın gizil güçlerine olan inançlarını kaybetmişlerdi. 1956'da yaş ortalamaları yirmi altının üzerinde olmasına karşın dönemin eleştirmenlerince genç

olarak tanımlanıyorlar, yeni ve yaşamsal olanla özdeşleştiriliyor, düzene karşıt olarak konumlandırılıyor, savaş sonrası yeni İngiliz tarihinin gerçek sesi olarak görülüyorlardı. 1956'dan başlayarak Yeni İngiliz Tiyatrosunu tanımlamaya çalışan eleştirmenler var olanın yeni bir akım olmadığı konusunda aynı düşüncedeydiler. Daha sonra Osborne'un da dile getirdiği gibi *Öfke (Look Back in Anger)* (1956) eskinin yinelenmesiydi. Aynı şekilde *Chicken Soup with Barley* (1958), *Roots* (1959) ve *I'm Talking About Jerusalem* (1960) oyunlarında da Wesker görünürde biçimsel bir yenilik getirmemiş, Avrupa geleneği olan toplumsal gerçekçiliği benimsemişti. John Arden *Serjeant Musgrave's Dance* (1959) adlı oyununda Brecht'in epik yöntemini İngiliz tiyatrosuna uyarlamıştı. Ann Jellicoe, *the Sport of My Mad Mother* (1958) oyununda mitolojik öğeler kullanmıştı. N. F. Simpson *A Resounding Tinkle* (1957) oyununda gerçekçi komedi çizgisini sürdürmüştü. Tüm bu örneklerin farklılığı ve çeşitliliği Yeni İngiliz Tiyatrosunu bütüncül ve köklü bir sanatsal değişim olmaktan alıkoyuyordu. Bu çeşitliliğin yanı sıra Noël Coward, Terence Rattigan ve J. B. Priestly'nin başını çektiği, orta sınıf oyun kişilerinin yer aldığı törel ve tinsel konulara eğilen geleneksel ana akım tiyatrosu ve William Douglas Home gibi kimi yazarların ortaya koyduğu komedi de 1960'lara kadar ürün vermeye devam etti. Alan Bennett, Peter Shaffer, Robert Bolt, Tom Stoppard, Alan Ayckbourn, Peter Nichols, Simon Gray ve Michael Frayn'ın oyunları da bu dönemde önemliydi. Savaş sonrasında İngiltere'de yaşanan değişimler oyun yazarlarını da etkilemiş ve bu etki oyunlara işçi sınıfı ve alt-orta sınıf karakterlerin kendilerine sahnede yer bulması olarak yansımış olsa da tiyatro izleyicisi hâlâ orta sınıftandı. 1956'dan sonra gerçekleşen temel değişim toplumun, tiyatro izleyicisinin, oyun yazarlarının düşünce yapısında ve tiyatroya bakışındaydı: Durgunluk duygusunun yerini iyimserliğin aldığı bu dönemde devlet müdahalesi yalnızca ekonomik değil ekinel konularda da olası görülüyor, ekonomi kuramları sanat için de geçerlik kazanıyordu: Refah devleti, sanat aracılığıyla ulusun psikolojik sağlığına hizmet ediyordu. Rabey'e göre, bu anlamda, the Arts Council sanatta, daha genel anlamda, ekinel alanda devletin varlığının görünür kılınmasıydı (29). The Arts Council'in ve yerel yönetimlerin tiyatrolara artan desteği, "...genç, büyük ölçüde orta sınıf izleyiciyi tiyatroya çekti. Bu yüzyılın başından beri ilk kez tiyatronun, eğlence ve rahatlama aracı olmaktan

izleyicinin sorunlarına ve isteklerine eğilen bir sanata evrildiği” (Peacock 10-11) görüldü.

1956-60 yıllarındaki dramatik yenilik/uyanış ekinsel bunalım olarak görülebilecek bir dönemin parçası ve sonucudur. 1956-60 kuşağının Arden dışındaki yazarları özellikle Wesker ve Osborne geleneksel iyi kurgulanmış oyun biçimine karşı değillerdi. Bu yazarlar, politik karşı çıkışlarını var olan tiyatro örnekleri içinde dile getiriyorlar, yenileyici ve aşındırıcı bir köktencilik biçim olarak aykırı olmayan oyunlarla ortaya koyuyorlardı. Genel olarak, Bull, 1956-60 uyanışını genç, köktenci aydınların Süveyş krizi sonrası Tory yönetimine, MacMillanlı refah yıllarına, Nükleer Silahsızlanma Hareketinin (CND, Campaign for Nuclear Disarmament) ve Yüzler Komitesinin (Committee of 100) gösterdikleri tepkilerle ilişkilendirir (2-5).

Orta sınıftan gelen izleyiciler için yazan, çoğunluğu üniversite eğitimi almış orta sınıf yazarların alanı olan İngiliz tiyatrosunda işçi sınıfından gelen yazarlar öne çıkıyordu. John Arden ve John Mortimer ayrı tutulmakla beraber, yeni genç yazarların çok azı üniversite eğitimi almıştı. Arnold Wesker Yahudi bir kadın terzisinin oğluydu, Shelagh Delaney Salford’dan geliyordu ve yerel okula bile girememişti. John Osborne, Clive Exton ve Harold Pinter gibi pek çoğu tiyatro kariyerlerine repertuvar oyuncularını olarak başlamışlardı. Var olan düzene karşı çıkan Osborne, Pinter, Wesker, Arden, Jellicoe, Delaney gibi yazarların oluşturduğu bu yeni kuşak bir sonraki kuşağın yok edeceği düzeni oluşturuyordu.

Savaş sonrası İngiliz tiyatrosunun oyun yazarlığı açısından verimli olduğu söylenemez. Bu dönemin en önemli ismi *French Without Tears* (1936) ile tanınan Terence Rattigan’dı. Rattigan’ın sonraki oyunları *The Winslow Boy* (1946), *The Browning Version* (1948), *Separate Tables* (1955), *Ross* (1960) ve *Cause Celebre* (1977) idi.

1950’lerden başlayarak şiirsel oyunlar kendine ticari tiyatro sahnelerinde yer buldu. Christopher Fry’nin *A Phoenix Too Frequent* (1946), *The Lady’s Not For Burning* (1946), *Venus Observed* (1949), *The Dark is Light Enough* (1954),

Curtmantle (1961) ve *The Yard of Sun* (1970); T. S. Eliot'un önemli bir başarı kazandığı *The Cocktail Party* (1949), *The Confidential Clerk* (1955), *The Elder Statesman* (1958) oyunları ilgi çekti. Şiirsel tiyatro 1955'ten sonra önemini kaybetti.

1956 yılındaki yeniden doğuş iki tiyatro topluluğu, English Stage Company ve Theatre Workshop merkezinde yaşandı. 1956'da kurulan English Stage Company yeni İngiliz oyunları ile henüz İngiltere'de sahnelenmemiş yabancı oyunlara önem veriyordu. 1956'da English Stage Company'de sahnelenen *Öfke* (*Look Back in Anger*) İngiliz tiyatrosunda bir köşe taşı olarak kabul edilir. Osborne'un sonraki oyunu *The Entertainer* (1957) İngiliz ilericiliğinin yok oluşunu ve İngiltere'nin yaşadığı güç kaybını Rice ailesinin üç kuşağının öyküsüyle anlatmaktadır. Osborne'un gerçekçi sahneleri bir vodvil işleyişinde yan yana getirmesiyle Brecht'ten etkilendiği söylenebilir. Yenilikçi bir din adamını anlattığı *Luther* (1961), orta-yaşlı bir avukatın yaşamını anlattığı *Inadmissable Evidence* (1965) öteki önemli oyunlarıdır. Bunların dışında *A Patriot for Me* (1965), *Hotel Amsterdam* (1968), *West of Suez* (1971) ve *Watch It Come Down* (1976) gibi oyunları vardır. Osborne savaş sonrası oyun yazarlığının en önemli isimlerinden biridir.

John Arden Royal Court Tiyatrosunda adını duyuran bir başka önemli oyun yazarıdır. *Live Like Pigs* (1958), *Serjeant Musgrave's Dance* (1959), *The Happy Haven* (1959), *Armstrong's Last Goodnight* (1964) önemli oyunlarından. Belli bir tarafsızlıkla yazdığı oyunlarında kendi kuşağının sorunlarını ele almaktadır. Temel izlek olarak "...düzen ve karmaşa, uyum ve özgürlük, kalıplar ve ilkeler koymak isteyenlerle böylesi çabalara direnenler arasındaki çatışma" (Brockett 599)'yı işler. 1967'den sonra eşi Margaretta D'Arcy ile birlikte yazdığı dönemde, çatışmacı bir biçim benimsedi, toplumsal ileti vermek ve değişime katkı sağlamak amacıyla yazdı.

Theatre Workshop 1945 yılında toplumsal ve sanatsal açıdan yetersiz buldukları ticari tiyatrolara karşı çıkan bir grup genç tarafından kuruldu. Joan Littlewood grubun lideriydi. Topluluk, parasal destek olmadan İngiltere ve Avrupa turnesine çıktı. Daha sonra Londra'da daha çok işçilerin yaşadığı bir bölge olan, şehrin dışında kalan Stratford'a yerleştiler. Brendan Behan ve Shelagh Delaney

Theatre Workshop'ın iki önemli yazarıydı. Brendan Behan'ın 1945'te yazdığı ve 1955'te sahnelenen *The Quare Fellow* ciddi ve komik olanın bir karışımıdır ve bir hükümlünün idamı öncesinde cezaevinde yaşananları anlatır. *The Hostage* (1958) bir IRA militanının beklenen ölümü ile ona misilleme olarak öldürülecek bir rehinenin çevresinde gelişen olayları anlatır. Shelagh Delaney'nin *A Taste of Honey* (1958) oyunu genç bir kızla annesi arasındaki ilişkiyi anlatır.

Theatre Workshop işçi sınıfının eğlenmeye gider gibi düzenli olarak ve severek tiyatroya gitmelerini sağlamak amacındaydı. Halk eğlencesi tekniklerini kullanarak kalıcı bir ileti vermeye ya da nitelikli bir içerik sunmaya çalışıyordu. Topluluğun bazı başarılı oyunlarının ticari tiyatrolarda da sahnelenmesi topluluğu olumsuz yönde etkiledi; kurulduğu günden 1960'ların ortalarına kadar sürdürdüğü gücü koruyamadı.

English Stage Company ya da Theatre Workshop bünyesinde yazmayan Arnold Wesker, Peter Shaffer, Graham Greene, Robert Bolt ve Harold Pinter gibi bağlantısız yazarlar da vardı. Wesker toplumcu yanı ağır basan bir yazardı. Ünlü üçlemesi *Chicken Soup with Barley* (1958), *Roots* (1959) ve *I'm Talking About Jerusalem* (1960) oyunlarında Kahn ailesi merkezinde sol hareketi, yitirilen amaç duygusunu, işçilerin bir şeyleri düzeltmek adına saptıkları yanlış yolları anlatır. *The Kitchen* (1958) işçi sınıfının çalışma koşullarını bir lokantanın mutfağı evreninde anlatır. *Chips With Everything* (1962) oyununda ise askerliğin, askere alınan insanlara dayattığı kısıtlamayı ve zorlukları anlatılır. Wesker, Centre 42 adlı topluluğun lideri konumunda idi. İşçi sendikaları kongresinde alınan 42 numaralı karara bir gönderimle kurulan bu topluluk, işçiler arasında sanatın yaygınlaştırılması gereğini öne çıkarıyordu. Bu topluluk yurt dışındaki festivallere oyun ve müzik üretti fakat bu canlılık kısa ömürlü oldu.

Peter Shaffer da 1950'li yıllarda oyun yazmaya başladı. *Five Finger Exercises* (1958), *The Private Ear the Public Eye* (1962) gibi oyunları vardır. *The Royal Hunt of the Sun* (1964) Shaffer'ın en bilinen oyunudur. *Equus* (1973), *Amadeus* (1979) diğer oyunlarından birkaçıdır. Graham Greene ahlak ve din

konularını işleyen *The Living Room* (1953), *The Potting Shed* (1957), *The Complaisant Lover* (1959) oyunları ile tanınır; Robert Bolt *Flowering Cherry* (1957), *Vivat, Vivat Regina!* (1970) ve *State of Revolution* (1977) oyunları ile bilinir.

Bu dönemin en önemli oyun yazarı Harold Pinter'dır. Tiyatro yaşamına oyunculukla başlayan Pinter tiyatro, sinema ve televizyon için yazdı. İlk oyunu *The Room*'u (1957), *The Birthday Party* (1957), *The Dumb Waiter* (1957), *The Caretaker* (1960), *The Homecoming* (1965), *Old Times* (1970), *No Man's Land* (1975), *Betrayal* (1978), *A Kind of Alaska* (1982), *One For the Road* (1984), *Mountain Language* (1988), *Moonlight* (1993) ve *Ashes to Ashes* (1996) izledi. Bütün oyunlarında var olan ortak özellik sıradan olaylar içinde yaşanan tehdit altında hissetme ve bundan kaynaklanan kaygı ve korku havası ve bunu izleyen kendini koruma çabasıdır. Sessizlik, Pinter'ın oyunlarında karakterlerin kendini koruma ve saklama çabasının okunduğu bir alt metin oluşturur. Karakter tehdidin nereden geldiğini, geleceğini bilemez ve tanımlayamaz.

İssızlık ve boşluk ile çevrelenmiş sahnedeki eylem gerçekçidir. Pinter'ın oyun kişileri ve durumları bir şeylerin doğru olmadığı duygusunu verir, tekinsiz bir gizem oyunu oynanmaktadır. Pinter, izleyicinin dikkatini sahneye, oyun kişilerinin eylemlerine çeker. Harold Pinter'ın oyunlarında kullandığı sessizlik ve savunmacı saldırganlık izleyicileri tanımlanamayan bir tehditle baş başa bırakır. Brockett, Pinter'ın, Beckett gibi gerçekliği olmayan bir evrene yerleştirdiği karakterlerini yalıtılmış bir biçimde kaygı ve korkularıyla boğuşmaya bıraktığını, öte yandan Çehov gibi geçmişe ait gerçekçi bir yapı ve daha derin çatışmaların ve belirsizliklerin gizlendiği ya da sıklıkla kaçamak yanıtlardan oluşan, eylemi önceleyen bir konuşma düzeni oluşturduğunu söyler (602).

Beckett'ın Pinter üzerindeki etkisi tartışılmaz, ancak Pinter'ın yaklaşımı tek ve kendine özgüdür. Pinter'ın izleyicisi de Beckett'ın karakterleri gibi karakterler ve geçmişlerine yönelik ayrıntılardan yoksundur. Ancak Pinter'ın oyunları gündelik, gerçekçi durumlar üzerine kuruludur. *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter* oyunlarında dramatik durum ilk olarak tanıdık ve gerçekçi görünür, fakat

gizli bir endişe ve düşmanlık eylemle sürüp gider. Oyun kişileri arasında bir tehdidin olduğunu kavrarız ancak buna neden olan güdü açıkça verilmez ya da var olan tehdit sonuca ulaşmaz. Bu oyunlardaki kişiler, genellikle işçi sınıfı ve az da olsa hoş, korunmaya ve savunmaya gereksinim duyan, öteki oyun kişilerini bir şekilde engelleyen kimselerdir. Gerçekçi bir durum çerçevesinde verilen belirsizlik ve tehdit havası eylemi etkiler. Beckett'ın oyun kişileri son aşamada birbirlerine olan bağlantılarına ilgisiz ve bu bağlantıdan habersiz görünür ancak Pinter'ın oyun kişileri birbirlerini gözetleme, kendilerini koruma ve birbirlerine meydan okuma gereksinimi duyarlar.

The Room'da kadın kocasıyla paylaştığı daireye gelen ziyaretçilerden korkar. Oyunun sonunda, kör bir adama acımasızca saldırırlar ve kadının kendisi o anda kör olur. *The Birthday Party*'de yer deniz kenarındaki eski bir pansiyondur. Pansiyonun sahibi yaşlı kadının bakımına gereksinim duyan başarısız bir piyanist, pansiyonda kalmak üzere gelen ve ne olduğu belli olmayan kötücül bir örgütün temsilcisi olan iki kişinin saldırısına uğrar. *The Dumb Waiter*'da iki kiralık katil kurbanın kimliği nedeniyle beklenmedik olan bir şiddet eylemi gerçekleştirir. Pinter aile yaşamının normallliğini yabanılıkla yan yana getirir ve oyun kişileri birbirini görmezden gelmek ve tehdit etmek için gazete okuma, yemek hazırlama ve dil'den oluşan üç ana araç kullanır.

Pinter'ın oyunlarında gazete okuyan karakterler gazetenin içeriğiyle nadiren ilgilenir; daha çok gazeteyi bir engel, birine görmezden gelindiğini göstermenin bir yolu olarak kullanırlar. *The Room*'da Rose konuşurken Bert, gazetesini okur. *The Birthday Party*'de mutfak masasında duran gazeteyi McCann şeritler halinde yırtar. *The Dumb Waiter*'da Gus konuşurken Ben gazetesini okur.

Yemek hazırlama candan, sevecen bir ilişkiyi çağırıştırır. *The Room*'da Rose Bert'in çayını hazırlarken çayın üzerine titrer. *The Birthday Party*'de Meg hazırladığı yemeklerin beğenilip beğenilmediğini öğrenmek ister. *The Dumb Waiter*'daki gangsterler bir lokantanın bodrum katında çay hazırlamaya çalışırlar, tuhaf yiyecek siparişleri alırlar ve emir beklerler.

Pinter dili ustalıkla kullandığı karşılıklı söyleşileri birine ulaşmanın sanatı olarak kullanır. Yazar için sözcükler uyarı ve saldırganlığın bir biçimidir. Dahası, duraksama ve sessizlik de Pinter'ın oyunlarında önemlidir. Bunlar konuşmayı, diğer oyun kişisiyle ilgilenmeyi bilerek reddetmektir. İlk oyunlarında işçi sınıfından insanların içinde bulundukları olumsuz koşullara, ekonomik zorluklara ve bunun ruhlarına yansımaları ile onların düş kırıklarına değinir. Pinter, oyunlarında soyadına göndermeyle Pintervari (Pinteresque) denilen kendine özgü bir biçem geliştirir. Genellikle bir odada geçen oyunlarında sessizliği, gizemi ve kısa konuşmaları kullanarak bir gerilim ve tehdit ortamı oluşturur; cinsel fanteziler, takıntılar, kıskançlık ve nefretten örülü karşılıklı söyleşiler kurar.

BÖLÜM 1

HAROLD PINTER VE UYUMSUZLUK TİYATROSU

1.1. HAROLD PINTER'IN YAŞAMI

10 Ekim 1930 yılında Doğu Londra'da dünyaya gelen Harold Pinter alt-orta sınıftan Yahudi bir ailenin tek çocuğuydu. 18 yaşına kadar ailesinin yanında yaşadığı Hackney, işçi sınıfından insanların yoğun olduğu, eski evler ve sabun fabrikalarıyla dolu bir mahalleydi. Pinter, İkinci Dünya Savaşının başında güvenlik nedeniyle Cornwall'a gönderildi. Burada yirmi altı çocukla birlikte deniz kıyısındaki bir kalede yaşamak zorunda kaldı ve ancak on dört yaşına geldiği 1944 yılında ailesinin yanına dönebildi. Pinter, Londra'ya döndüğünde savaş sürüyordu; atılan yangın bombaları nedeniyle evlerini boşaltmaları istendi. Gussow, bunun dokuz yaşındaki bir çocuk için çok sarsıcı bir deneyim olduğunu ve o dönemdeki milyonlarca çocuk ve insan gibi, Pinter'ın da bildiği bir çevreden alınıp tanımadığı bir yere yerleştirilmenin getirdiği korkuyu ve güvensizlik duygusunu yaşadığını dile getirir. Ailesinin yanından alınmanın ve çevresinde gördüğü yıkımın da etkisiyle çocukluk döneminde içinde bulunduğu güvensizlik duygusunu Pinter'ın pek çok oyununda görmek olasıdır.

Londra'ya döndükten sonra savaş sırasında Hackney Downs Grammar School'da öğrenimini sürdüren Pinter'ın tiyatro ve yazına ilgisi bu yıllarda başladı. 1947'de okulda *Macbeth*'te oynaması tiyatroya attığı ilk adımdı. Yazına ilgisi ise özellikle şiir yazmada kendini gösteriyordu. Bu yıllarda, Sartre, Joyce, T.S. Eliot, Dostoyevsky ve Hemingway gibi düşünür ve yazarların yapıtlarını okuyordu. Tiyatroya olan ilgisine karşın Pinter tiyatro oyunlarını izlemeye ancak okulunun düzenlediği gezilerle gidebiliyordu, çünkü o dönemde orta sınıfa ait bir uğraşı olan tiyatro işçi sınıfından kimselerin gidebildiği bir yer değildi. Bu nedenle tiyatro ile ilgili deneyimleri daha çok sinemaya dayalı olarak gelişti. Amerikan gangster filmlerine olan hayranlığı *The Dumb Waiter* adlı oyununun Ben ve Gus adlı iki kişisinde görülebilir.

Penelope Prentice, Pinter'ın oyunlarında gördüğümüz şiddeti, Pinter'ın on dört yaşından başlayarak sinemaya özellikle Amerikan gangster ve İngiliz savaş filmlerine olan hayranlığına ve çocukken yaşadığı savaşa bağlar (“The Pinter Ethic” xxxii). Pinter savaştan sonra da şiddetle karşı karşıyadır: Yahudi olması ve yanında her zaman kitap taşıması nedeniyle komünist olduğu düşünüldüğünden “...sokak çeteleri ile mücadele etmiş, dayak yemiş ve kavgalara karışmıştır” (Prentice, “The Pinter Ethic” xxxvi).

Pinter, 1948 yılında on sekiz yaşındayken askere çağrıldı. Çocukluk döneminde savaşın dehşetini yaşayan Pinter askere gitmeyi reddetti. Pinter, Anne-Marie Cusac ile 2001 yılında yaptığı söyleşide bunun nedenini şöyle açıklar: “Çünkü sıcak savaş bitmeden Soğuk Savaşın başladığını gördüm. Atom bombasının Sovyetler Birliğine bir uyarı olduğunu biliyordum.” (32). Askere gitmeyi reddettiği için 1949’da iki kez yargılanan Pinter, mahkemenin verdiği para cezasını ödeyemeyince hapse girdi ve babasının kefaleti ödemesiyle serbest bırakıldı.

Pinter, Oxford ya da Cambridge üniversitelerinde İngiliz Dili ve Edebiyatı eğitimi almak istiyordu. O yıllarda üniversitede edebiyat eğitimi almak Latince bilme koşuluna bağlıydı. Latince öğrenmeye çalıştığı birkaç haftalık hazırlık döneminden sonra Pinter akademik yaşamın kendisine göre olmadığını anladı ve oyunculuk yeteneğini değerlendirmeye karar verdi. 1948 yılında Londra Şehir Konseyinden RADA’da (Royal Academy of Dramatic Art) eğitim almak için burs kazandı. “Okuldaki öteki öğrencilerin kendisinden çok daha bilgili ve yetenekli olduğunu düşünen Pinter” (Prentice, “The Pinter Ethic” xxxiv) bir süre sonra okulu bıraktı. Daha sonra the Central School of Dramatic Arts’a girdi ancak bu okulu da bıraktı.

Profesyonel oyunculuğa, yarı zamanlı oyuncu olarak çalıştığı BBC Radyo’da başladı (Prentice, “The Pinter Ethic” xxxvii). 1951’de Anew McMaster’ın *The Stage* adlı tiyatro topluluğuna katılan Pinter, Shakespeare’ın *As You Like It* oyununda Charles the Wrestler, *Hamlet*’te Horatio, *King Lear*’da Edgar ve Edmund, *Macbeth*’te Macduff, *Othello*’da Iago, *The Merchant of Venice*’te Bassanio, *The Taming of the Shrew*’de Hortensio rollerini oynadı. Ayrıca Sophocles’in *Oedipus the*

King'inde Creon'u, Oscar Wilde'n *An Ideal Husband* oyununda Sir Robert Chiltern'i, *Lady Windermere's Fan*'ında Lord Windermere'i, *The Importance of Being Earnest* oyununda John Worthing'i oynadı.

Sonraki yıl Donald Wolfit'in Shakespearean Company topluluğunda oynamaya başladı. Ancak buradaki rolleri küçüktü. Beklentilerini bulamayan Pinter topluluktan ayrıldı. Bu dönemde ilk kez 1950'lerin İngiliz repertuar oyunlarıyla tanışan Pinter korku, kim-yaptı (whodunnit), drama ve komedilerde oynadı. Bu dönemde sahne adı olarak David Baron'u kullanan Pinter o yıllarda tanınan ancak günümüzde kimisi unutulmuş J. B. Priestley, Agatha Christie, Terence Rattigan, R. F. Delderfield, R. C. Sheriff, John Van Druten gibi yazarların oyunlarında oynadı.

Çocukluğundan beri çok sevdiği bir uğraşı olan şiir yazmaya da devam eden yazar, şiirlerini Harold Pinter takma adıyla Poetry London'da 1950'de yayınlamaya başladı. Poetry Quarterly, New Poems 1957, The Twentieth Century, The Window, The Glass, The Observer ve The Times Literary Supplement'ta da şiirleri yayınlandı.

David Baron takma adıyla repertuar tiyatrolarında çalışırken ilk oyunu *The Room*'u bir arkadaşının isteği üzerine Bristol Üniversitesi tiyatro bölümü için 1957'de yazdı. Aynı yıl ilk uzun oyunu kabul edilen *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter*'ı yazdı. Bu oyunları, *A Slight Ache* (1958), *The Hothouse* (1958), *The Caretaker* (1959), *A Night Out* (1959), *The Dwarfs* (1960), *The Collection* (1961), *The Lover* (1962), *Tea Party* (1964), *The Homecoming* (1964), *The Basement* (1966), *Landscape* (1967), *Silence* (1968), *Old Times* (1970), *Monologue* (1972), *No Man's Land* (1974), *Betrayal* (1978), *Family Voices* (1980), *Other Places* (1982), *A Kind of Alaska* (1982), *Victoria Station* (1982), *One for the Road* (1984), *Mountain Language* (1988), *The New World Order* (1991), *Party Time* (1991), *Moonlight* (1993), *Ashes to Ashes* (1996) ve *Celebration* (1999) izledi.

1970'lerden başlayarak Pinter tiyatro yönetmenliği üzerine de yoğunlaştı ve 1973'te İngiltere'de ulusal tiyatro yönetmenleri arasına girdi. 1980'lere gelindiğinde Pinter "insan hakları ihlallerini konu alan, Batının çifte standardını eleştiren politik

oyunlar” (Christopher 65) yazmaya başladı. 1984’te *Bir Tek Daha (One For The Road)* adlı kısa oyununu, 1988’de bir başka kısa oyunu *Dağ Dili (Mountain Language)*’ni yazdı. 1991’de yazdığı *New World Order* Pinter’ın Körfez Savaşını ve bu savaş konusundaki şüphelerini anlattığı bir oyundur. Politikayla ilgilenmeye devam eden Pinter, ABD’nin 2001 Afganistan ve 2003 Irak işgallerine karşı çıktı.

2005’te Nobel Edebiyat ödülünü alan Harold Pinter, 24 Aralık 2008’de gırtlak kanseri nedeniyle yaşamını yitirdi.

1.2. UYUMSUZLUK TİYATROSU

1950 ve 1960’lı yıllarda toplumun beğenisini kazanmaya başlayan Uyumsuzluk Tiyatrosunu kavram olarak ilk kez Martin Esslin 1962 yılında yazdığı *The Theatre of the Absurd*’de şaşkınlık, endişe ve açıklanamayan bir evren karşısında duyulan merak ve hayret duygusunu anlatan oyunları tanımlamak için kullanır. Uyumsuzluk Tiyatrosu’nun ilk örnekleri Aristophanes’in Eski Komedi (Old Comedy) oyunlarına kadar götürülebilirse de Alfred Jarry’nin 1896 yılında yazdığı *Kral Übü* bu türün öncüsü sayılabilir. Bir kukla oyunu olan bu yapıtta Kral Übü, insanın yabani ve acımasız yanını ortaya koyan korkutucu bir karakterdir. Esslin, Uyumsuzluk Tiyatrosu adlandırmasını kabul etmeyip Karşı-Tiyatro ya da Yeni Tiyatro adını kullansalar da kitabında temel olarak Eugene Ionesco, Samuel Beckett, Jean Genet, Arthur Adamov ve Harold Pinter’ı uyumsuzluk tiyatrosu yazarları arasında sayar. Bu türde yazdığı kabul edilebilecek diğer önemli yazarlar Tom Stoppard, Arthur Kopit, Friedrich Dürrenmatt, Fernando Arrabal, Edward Albee, N.F. Simpson, Boris Vian, Peter Weiss, Vaclav Havel, Max Frisch, Jean Paul Sartre, Arthur Miller, Tennessee Williams, Jean Anouilh, Jean Cocteau ve Jean Tardieu’dür. Özellikle John Osborne’un *Öfke (Look Back in Anger)* (1956), Edward Albee’nin *Kim Korkar Hain Kurttan? (Who’s Afraid of Virginia Woolf?)* (1962) ve Harold Pinter’in *Tehdit Komedisi (Comedy of Menace)* oyunlarında “köklerini gerçeküstücülük, dadaizm ve varoluşçuluktan alan uyumsuzluk tiyatrosunda vodvil ve burlesk gibi kimi tiyatro türlerinin etkilerini ve Antonin Artaud’un düşüncelerine

dayanan Yılgı Tiyatrosu (The Theatre of Cruelty)'nın izlerini görmek mümkündür” (“Drama, Western” 14523).

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından ölüm, kitle kıyımları, atom bombasının kullanılması, yok olan kentlerin uyandırdığı dehşet, korku ve güvensizlik duygularına kötümserlik, bunalım, endişe ve boşunluk duyguları eşlik ediyor, insan varoluşunun anlamsızlığı duygusunu ortaya çıkarıyordu. Bu bağlamda Uyumsuzluk Tiyatrosu, İkinci Dünya Savaşı'na tanık olanların tinsel durumlarını, çağdaş insanın şaşkınlık, yabancılaşma ve umutsuzluk duygularını dile getirir. Aziz Çalışlar, Uyumsuzluk Tiyatrosunun geleneksel kent-soylu anlayışına bir tepki olarak ortaya çıktığını söyler ve şöyle bir tanımlama yapar:

... 2. Dünya Savaşı'nın da yol açtığı tinsel bunalımdan kaynaklanan kötümser, bilinemezci ve hiçlikçi bir dünya görüşü doğrultusunda, insanın varoluşunu ve yaşamını mantık dışı, saçma ve anlamsız olarak ortaya koymaya, insanlar arasında iletişimin olanaksızlığını göstermeye çalışmıştır. (155)

Savaşın yanı sıra 20.yüzyılda kendini iyice gösteren sanayileşme de yazarlar üzerinde etkili olmuştur. Kentten uzakta, inanç, töre ve alışkanlıklarla örülü ve bunlarla sınırlı bir yaşam süren insanlar kente göç ediyor, tamamen yeni bir yaşam kuruyorlardı. Eskiyle yeninin karşılaştığı/çatıştığı bu noktada uyumsuzluklar yaşanıyor, insan-insan ve insan-toplum ilişkilerinde kaçınılmaz olarak yabancılaşma, güvensizlik ve iletişimsizlik ortaya çıkıyordu. Bu bağlamda, bir anlamda kalabalık içinde tek başına kalan bireyin yaşadığı uyumsuzluk da bu tiyatronun temel izleğini oluşturur.

Absürd tiyatronun amacı, dünyanın uyumsuz olduğunu, toplumda insanca bir düzen kurulamadığını, bireye usunun değil, ilkel güdülerinin egemen olduğunu göstermek, böylece insanın kendini yapıntı düzenlemelerle avutmaktan vazgeçip saçmanın bilincine ermesini sağlamaktır. Tiyatroda oyunla paylaştığı kısa yaşantı sürecinde kendi gerçeği ile yüz yüze gelen insan, yaşamın gerçek anlamı üzerine düşünmeye başlayacaktır. Bu deney, insanın uyumsuzluğu görmezden gelmeyi bırakıp saçmayı yasallaştırmasını sağlayacaktır. (Şener 299)

Dünyayla uyum içinde olamama duygusu özneldir ve saçmalık (absurdity) olarak adlandırılır. Albert Camus, *Sisyphus Öyküsü*'nde (1942) insanın durumunu anlamsız olarak tanımlar ve evrenin usa yakın bir açıklamasını yapabilmek için

insanın kendisine yönelmesi gerektiğini söyler, ancak bunu yaptığında, insan, dünyanın son noktada saçma (absurd) bir yer olduğunun farkına varır (“Sisyphus”). Camus’nün sözleriyle belirtmek gerekirse insan anlam arayışı içindeyken ansızın anlam yitimine uğrar. Camus, saçma (absurd)’yı insan ile dünya arasındaki ilişkinin temeli olarak görür (“Camus, Albert”). Birey, başka kimsenin sahip olmadığını düşündüğü varoluşsal özgürlüğü keşfeder. Saçmayla yüzleşme kendi kişisel özgürlüğümüzü korumakta başarısız olduğumuz dünyayla uyumlu bir ilişki geliştirmemizi sağlar. Saçma, doğası gereği mantıklı bir nedene bağlanamaz, tanımlanamaz ve anlaşılamaz. Dil, saçmayı açıklamakta yetersizdir, bu nedenle saçma karşısında yapılacak şey sessiz kalmaktır ki bu da iletişimin olanaksızlığı sorununu karşımıza çıkarır. Dünya-insan ilişkisinde saçmanın varlığı bize varoluşun amaçsızlığını gösterir. Bu noktada, varoluşun amaçsız ve saçma olduğu düşüncesi insanı yabancılaşmaya ve yalnızlığa götürür.

Saçmanın fark edilmesi ile ortaya çıkan iletişimin olanaksız olduğu bir alanın varlığı sorunsalına, düşünsel yapıtlarda değil daha çok sanatta, özellikle tiyatro oyunlarında yer veriliyordu. Esslin, Samuel Beckett, Eugene Ionesco, Jean Genet ve Harold Pinter’in, Camus ve Sartre’in saçma ile ilgili kuramsal düşüncelerini tiyatro yapıtlarında görünür kıldığını belirtmektedir. Uyumsuzluk Tiyatrosu oyunlarında, saçma, sözlerde ya da davranışlarda değil, yazar ile izleyici arasında oyunun sessiz kısımlarındadır. Özellikle Harold Pinter’in oyunları bireyin saçmalığın değişik boyutlarını gördüğü iletişim davranışları olarak görülebilir. Pinter, kendi sanatsal yeteneğini kullanarak zor bir düşünsel sorunu bilincin imgelem gücüne dayanarak kolayca dile getirmektedir. Saçmanın ne olduğunu anlamak için *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter* gibi oyunlarda söylenenlere değil gösterilene odaklanmak daha önemlidir.

Nietzsche, *Böyle Buyurdu Zerdüşt*’te “Tanrı öldü!” (12) der. Tanrının öldüğü ve amaçsızlaşan bir dünyada, insanlara düşen yitirilen anlamın ve değerlerin yerine yenisini koyabilmektir. İnsanın oldukça mantıklı bir yaratık olduğu, oldukça kavranabilir bir evrende yaşadığı, düzenlenmiş bir toplumsal yapının parçası olduğu düşüncesine karşı çıkan Jean Paul Sartre ve Albert Camus insanı yabancı bir evrende

yalıtılmış bir varlık olarak tanımlarlar. Bu yalıtılmış varlık, dünyayı anlamdan, değerden ve gerçekten yoksun bir yer olarak görür. Bu nedenle anlam arayışı çabası sonuç vermez çünkü yokluktan başlayan arayış yoklukta bitecektir. Böyle bir dünyada var olmak saçma ve acı vericidir. Esslin, Uyumsuzluk Tiyatrosunun insanın anlam arayışının bir sonucu ve yansıması olduğunu söyler. Anlamını ve açıklanabilirliğini yitiren bir dünyada her türlü genel-geçer bilgi de geçerliliğini yitirmiştir (350-51). Uyumsuzluk tiyatrosu bu anlam yitimine koşut olarak bir tür anlam arayışı, insanın varoluşu hakkındaki gerçeklikle yüzleş/tir/medir. Thody, saçmanın, ölümlülüğün farkında oluşumuzla ölümsüzlük arzumuzun ve tüm varlığın mutlak gizemine karşın açıklama/anlama isteğimiz arasındaki çatışmadan kaynaklandığını söyler. Saçma insanı sorumluluk duygusundan kurtarır, geleceği yok eder ve tek bir gerçek -canlı olma duygusu- bırakır (4-7).

Ali Püsküllüoğlu, Varoluşçu düşünceyi açıklarken varlığın, varoluşun özden, içerikten önce geldiğini, yani insanın önce var olduğunu, daha sonra tutum ve davranışlarıyla, eylemleriyle kendini sürekli olarak yeniden oluşturduğunu, biçimlendirdiğini dile getirir (119). Varoluşçuluk diğer tüm düşünce sistemlerinde olduğu gibi insan ve insanın evrenle ya da tanrıyla ilişkisi üzerine kuruludur. Önemli varoluşçular arasında Søren Kierkegaard, Karl Jaspers, Martin Heidegger, Gabriel Marcel ve Jean Paul Sartre sayılabilir. Hepsi insanı ve onun evrendeki yerini açıklamaya çalışan geleneksel doğaötesi yaklaşımlara karşı çıkar. St. Thomas Aquinas, Blaise Pascal ve Friedrich Nietzsche gibi düşünürler de varoluşçu olarak adlandırılmalarına karşın hareketin başlangıç noktası olarak Kierkegaard'ı göstermek daha doğrudur. Kierkegaard varoluşçuluğu, birey-tanrı ilişkisinde, bireyin karşısına çıkan somut etik ve dinsel isteklerinin farkına varması olarak tanımlar. Kierkegaard'a göre bu istekler yalnızca düşünce ile değil bireyin öznel sorumluluğuyla yerine getirilebilir. Bu etik kararların gerekliliği ve ciddiyeti insanın korkusunun ve umutsuzluluğunun kaynağıdır. Kierkegaard'ın ardından Heidegger ve Sartre öteki önemli varoluşçu düşünürlerdir. Heidegger varoluşçuluk tanımını reddetmiş ve kendi düşüncesini, ilk adımını insan varoluşunun incelenmesinin oluşturduğu varlığın doğasının araştırılması olarak belirtmiştir. Sartre'a göre varoluşçuluğun temelini, varoluşun özden önce geldiği düşüncesi oluşturur. Ona göre tanrı yoktur ve bu

nedenle bireyi harekete geçmeye zorlayan belirli bir insan doğası da yoktur. İnsan tamamen özgürdür ve davranışlarıyla kendi özünü oluşturur, şekillendirir ve sonuçta kendini tanımlar.

Salt bilgiden uzaklaşan insan, Uyumsuzluk Tiyatrosunda toplumsal konumundan, tarihsel bağlamından uzaklaşarak kendi varoluşunun en basit seçenekleriyle karşı karşıya kalır. Değerler sisteminin yokluğunu anlatan Uyumsuzluk Tiyatrosu insanı, sarsarak, tedirgin ederek evrendeki yerinin anlamını çözmeye yöneltir. Uyumsuzluk Tiyatrosu olaylar dizgesi değildir, insanın temel durumunun yansımasıdır. Bu nedenle şiirsel imgeler kullanır; dili somut görüntü dilidir, tartışmacı, mantıksal yoldan sonuca varan söylemsel bir dil kullanmaz. “Uyumsuzluk Tiyatrosunda insan durumu sahnede ete kemiğe bürünen ve aynı zamanda son derece komik ve trajik olan somut şiirsel bir imge olarak sunulur” (Esslin 291). Varlık duygusunu anlattığı için törel ya da davranışsal kuralları açıklamaya çalışmaz. Uyumsuzluk Tiyatrosunda çatışan davranışlar yoktur. Törel ya da toplumsal iletiler vermez. Gerçeği en doğru durumuyla sunmak için bireyin gerçeklik algısını betimler.

Cevat Çapan, Uyumsuzluk Tiyatrosunun geleneksel tiyatro diline köktenci bir tepki olduğunu söyler. Uyumsuz Tiyatro yazarları evrensel insan sorunlarını savaş sonrası bir duyarlılıkla ve varoluşçu bir açıdan ele alır (160-63). Davis’e göre gerçek ile gerçek olmayan arasında kesin bir ayrım yoktur. Dış dünyanın yerini insanların iç dünyası alır, tiyatronun görsel ve işitsel bir anlatım aracı olduğu görüşünden yola çıkılarak us durumları sahnede göze ve kulağa seslenen benzetmelerle sunulur. Dış dünya saçmadır çünkü doğruluktan ve erekten yoksundur ve açıklanamaz (71-72). Jean Paul Sartre gibi kimi yazarların varoluşçuluk düşüncesi, bireyi tüm değerlerin kaynağı olarak gösterir, zenginlik ve açgözlülüğün giderek daha fazla tanımladığı bir dönemin ruhunu yansıtır. Carter ve McRae’nin sözleriyle belirtmek gerekirse, “Uyumsuzluk Tiyatrosu, dünyayı, umarsız, bencil ve kimlik duygusu olmayan bireylerin oluşturduğu anlamdan yoksun bir yer olarak görür ve yansıtır” (419).

Samuel Beckett, Eugene Ionesco ve Harold Pinter gibi yazarlar, oyunlarında tekinsiz bir ortam oluşturarak, izleyiciyi güvensizlik duygusuna eşlik eden yabancılaşma duygusuyla baş başa bırakırlar. Oyunlarda açık bir anlamın olmamasına karşın tarihsel ve ekinel bağlamda usun gerçekliği sahne üzerinde oyun kişilerinin fiziksel varlığı ile anlatılmaya çalışılan Uyumsuzluk Tiyatrosunda “anlam, söz ve harekete” dayalıdır (Haney). Will Self’e göre Uyumsuzluk Tiyatrosu eleştirisi ve gerçeküstücülük ile yakından ilişkilidir.

Uyumsuzluk Tiyatrosunun genel özellikleri arasında yabancılaşma, insansızlaşma, iletişimsizlik ve bunun sonucunda sahnede bir iletişim aracı olarak söyleşimler yerine somut görüntü dilini kullanmak, gerçeklik algısıyla oynama, grotesk ve kara güldürü gösterilebilir. Oyunlar komik, mantıksız ve önemsizdir. Geleneksel ekini ve geleneksel tiyatroyu eleştirmekle kalmaz dramının anlatım biçimlerinden biri olması nedeniyle kendisini de eleştirir. İnsanın varoluşunun verdiği acıyı ve yabancılaşmayı anlatabilmek için kolay anlaşılan ancak bir sonuca götürmeyen, eğlenceli söyleşimler kullanılır. Ana karakter sürekli gülünç durumlara düşen başarısız bir karşı-kahramandır.

Uyumsuzluk Tiyatrosunda oyun kişileri ayrıntılı olarak işlenmez, güdüler, hareketleri, düşünceleri belirsiz, anlaşılabilir karakterler vardır. “Güdülerin anlaşılabilirliği ve oyun kişilerinin eylemlerinin çoğunlukla gizemli ve açıklanamaz yapısı nedeniyle izleyici oyun kişileriyle özdeşim kuramaz” (Esslin 361), karakterlerin başına gelenleri dışarıdan izler; özdeşim kurulamayan karakterler ise komikleşir. Uyumsuzluk Tiyatrosu komedi ile tragedya özelliklerini kullanır; kahkaha ile korkuyu bir arada görmemizin nedeni budur.

Uyumsuzluk Tiyatrosu toplumsal gerçekleri sunmaz, toplumsal ve/veya politik eleştirisi getirmez. Getirdiği şey birleştirici özelliğini kaybetmiş, parçalanmış bir evren; anlamını, amacını yitirmiş saçma (absurd) bir dünyadır. Uyumsuzluk Tiyatrosunda tüm olaylar gizemli, nedensiz ve ilk bakışta mantıksızdır. Uyumsuzluk Tiyatrosu izleyicinin usuna seslenir, saklı korkuları, bastırılmış saldırganlıkları açığa çıkarır. Parçalanmış bir evreni betimlerken izleyiciyi belki de farkında bile olmadığı

bir durumla yüzleřtirir. İzleyici sahnede gördüğü şeyi kabul ya da ret aşamasına gelir. Çünkü dünyanın saçmalığını görmüřtür. Kendi usunda bunları yorumlamaya ve bir araya getirmeye çalışırken saçma olanla yüzleřir. Uyumsuzluk Tiyatrosu, insanın, insan durumunu olduđu gibi kabul etmesini sağlar.

Uyumsuzluk Tiyatrosu, geleneksel kalıplara, kurulu düzene karřı çıkar, mantık sınırlarını aşar. Geleneksel tiyatro kurallarını uygulamaz: giriş, gelişme, sonuç bölümü yoktur. Oyunların anlatımında sıralama ve düzen oluşturmak, olaylar arasında bağ kurmak gereksizdir.

Uyumsuzluk Tiyatrosunda izleyici ile oyun ve oyun kişileri arasında bir tür duygusal yakınlaşma oluşmaz. Oyun izleyiciyi uyarır, sarsar, tedirgin eder. Tüm bunlar, alışılmışın dışına çıkan ses ve görüntü kullanımı ile yapılır. Bilinen nesnelerin çarpıtılmasıyla izleyicinin usunda var olan gerçeklik algısının uyumsuzluğu ortaya konulur. Sahne üzerindeki biçimsel uyumsuzluk gerçeğin özündeki uyumsuzlukla koşuttur. Bireyler arasında uyumun kaybolduđu, iletişimin anlamını ve önemini yitirdiği, yabancılaşmanın ortaya çıktığı üstü kapalı bir biçimde izleyici korkutularak, tedirgin edilerek ve řaşırtılarak anlatılır.

Uyumsuzluk Tiyatrosunun izleyicide yarattığı řaşkınlık ve irkilme sahne ile izleyici arasına bir uzaklık koymuřtur. Bu uzaklık sahnedeki oyunun yabancı gözle seyredilmesini sağlamaktadır. Uzaklaşma, tiyatro yapıtının özelliklerinin fark edilmesi demektir. İzleyici oyunun değıřik, aykırı yapısal düzenini uzak açıdan görür, bir sanat yapıtı olarak bu düzenlemeden tat alır.

Pinter'in oyunlarında izleyiciye dünyadan, iletişimden yoksun ve kötülüğün neredeyse süreğenlik kazandığı doğrusal bir oyun yapısı sunulur. Pinter'in ilk oyunlarında, zamanın, oyunun ana kişinin anımsadığı geçmiş ve karanlık kişilerin simgelediğı dış dünyadan gelen engellemelerle bölünen şimdiki zaman olarak ayrıldığı bir döngü yoktur. Kadın ve erkek oyun kişileri arasındaki iletişim kesik konuşmalardan ibarettir ve geçmişin ve bugünün aynı anda yaşandığı bir bilinç olduđu izlenimini verir. Pinter'in oyun kişileri düşmanca ve kötücül görünen dış

dünyadan saklanabilecekleri bir sığınak arayışındadırlar ve oyunlarda bir oda ya da ev oyun kişileri ile dış dünya arasındaki sınırı oluşturur. Konuşmaların bir amacı yoktur, cinsel çekicilik, korku, baskı ve çaresizlik duyguları oyunda giderek artar.

Anlamsal bir düzlemde konuşmayı başaramayan karakterlerin yozlaşmasını gören izleyici saçmalık durumunu gözlemler, bireylerin arasında dilin engel oluşturduğunu görür. Öyle ki oyun kişileri söylenmeyen şeylerle daha iyi anlaşılmaktadır. Saçma, toplumda bireyler tarafından en kolay iletişimin yöntemi ve kullanımı ve/veya olanaksızlığı üzerinden anlaşılabilir.

Pinter'in oyunları iletişim kurar, eğitir ve saçma sorununa ilişkin önemli şeyler söyler. Bu oyunlarda saçma açıkça ortaya konmaz ancak, dış dünya kaynaklı düşmanlık ve sözlerde ortaya çıkan şiddetle kendini hissettirir. Pinter'in oyunlarında bireyin etkin katılımını ve dengeyi sürdürebilmek insanlar arasında kurulan sanal köprüler hakkındaki bilgisini ortaya koymasını ister. Pinter bu köprüleri yıkmamızı istemez fakat bunların tehlikesi konusunda farkındalık sağlar. Sözcükler baskı ve egemenlik kurmak amacıyla bir suç aracı gibi kullanılır.

Bu oyunlardaki saçma'nın yansıtılmasının varoluşçu düşüncenin saçma tanımıyla örtüşüp örtüşmediği konusuna gelince, sanat hissedilen saçma duygusunun düşünsel temellerini sorgulamaz, kendi tanımını yapmaya çalışmaz. Var olan durumu birey ve toplum ilişkileri açısından, toplumsal gelişim temelinde ele alır. Pinter'in yapmaya çalıştığı şey izleyicinin saçma sorunsalını anlamasına katkıda bulunmaktır. Pinter bu sorun için bir çözüm üretmez, izleyiciyi açık bir endişe ve umutsuzlukla baş başa bırakır. Öte yandan, bu endişe ve umutsuzluk izleyiciyi kendi yanıtlarını bulmaya yöneltir. Ayrıca izleyici dünyanın ve yaşamın saçma olup olmadığına, öyleyse bunun üstesinden gelinip gelinemeyeceğine kendisi karar verir ki bu karar yaşamın amacı ve anlamı hakkındaki sorulara bireyin verdiği yanıtların sonucunda ortaya çıkacaktır.

Pinter'in yanıtlamaya çalıştığı soru iletişim krizinin olup olmadığı değildir; tüm yaptığı şey sanrılar dünyasında ne kadar iyi ve rahat olduğumuz, varoluşun

anlamını kavrama noktasına nasıl ulaştığımızdır. Varlığımızı bir yük ya da bir ödöl olarak deęil, salt yařama karřı bilinçli öncelięimizi oluřtururken yapmamız gereken bir seęim olarak görmemiz gerektięini anlatır.

BÖLÜM 2

HAROLD PINTER VE TEHDİT KOMEDİSİ

David Campton'ın *The Lunatic View* (1958) adlı kısa oyunun alt başlığı olan Tehdit Komedi (Comedy of Menace) bir kavram olarak ilk kez 1958'de eleştirmen Irving Wardle tarafından Pinter'in oyunlarını tanımlamak için kullanmıştır (Peacock 63). Tehdit komedi kavramı, oyun kişinin/ kişilerinin gerçek ya da imgesel olabilen, belirsiz, korkutucu ve tehdit edici bir gücün ya da kişinin varlığını hissettiği oyunları karşılar. Bu oyunlardaki komedi öğesi oyun kişinin/ kişilerinin bu tehdit karşısındaki davranışlarında ortaya çıkar.

Tehdit komedisinin özellikleri normal ya da sıradan olanın ardında saklı tehdit, yaklaşan bir felaket olduğu duygusu, iletişimin olanaksızlığı ya da iletişimden kaçınma, dışarıdan gelenlerce huzuru bozulan kapalı bir alan, gerçeklerin belirsizleştiği ve çarpıtıldığı bir ortamda yaşanan şaşkınlık duygusudur. Oyun kişileri arasında var olan güç savaşı, tek bir odadan oluşan uzam, odanın dışından gelen ve tanımlanamayan tehdit ve bunun sonucunda ortaya çıkan korku, bir sonraki olayın ne olacağının bilinmemesi ve karşılıklı konuşmalarda, oyun kişilerinin bu tehdit karşısındaki tepkilerinde ortaya çıkan komik öğeler bu oyunların öteki ortak özelliklerindendir. Hem oyun kişinin hem de izleyicinin görünürde eğlenceli bir ortamda geçen ancak dışarıdan gelen/ gelmekte olan bir tehdidin varlığını hissettiği, Pinter'in sanat yaşamının ilk döneminde yazdığı *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter* tehdit komedi türünü ustaca kullandığı oyunlardır.

Pinter'in oyun kişileri dünyayı korkunç bir boşluk olarak görürler. İnsanın derin korkularını ve dış dünyadan kaynaklanan sınırlar içinde yaşamak zorunda oluşunu anlatır Pinter. Bilinmeyene karşı olan korkusunun üstesinden gelmeye çalışan insan çevresinde egemenlik kurmak ister ve bunun için çabalar. Huzur ve güvenlik arayışı insanın davranışlarını etkiler. Tehditten uzaklaşmak isteyen insan kendini odalara hapseder ve yalnızlaşır. Pinter oyunlarında karşımıza çıkan sessizlikleri, duraksamaları ve boşlukları izleyicinin doldurması beklenir. Oyun

metninin gerçekliği izleyicinin yorumuna bırakılmıştır. Yalnızlık, umutsuzluk ve güvensizlik duygusu insanın kendine yönelik algısının, dünya ve evren anlayışının değişmesine yol açar. İzleyici açısından, oyun, bu duygulardan arınma ya da rahatlama sağlamaz ancak bu duyguları daha anlaşılır kılar. Pinter oyunlarında izleyiciye tanıdık gelen ortamlar kullanır. Gerçekçi ve iyi betimlenmiş odalarda geçen oyunlarda bir ya da birkaç karakter vardır. Odanın içindeki kişiler yaşamları ya da benlikleri için savaş verirler. Öndül oda imgesini evren-insan bağlamında ele alır ve Pinter'ın, yaşam alanlarının en küçüğü olan oda imgesinde en büyüğü olan insan deneyimini anlattığını ve insanın değişmeyen kaderini yansıttığını dile getirir.

Pinter'ın bu ilk dönem oyunlarında kullandığı oda, oyun kişilerinin kendilerini dış dünyadan olabildiğince korumaya çalıştığı, bir tür güce dayalı şiddetin ortaya çıktığı bir alandır. Ancak bu şiddet somut değildir; oyun kişilerinin davranışlarında kendini hissettiren gizli bir şiddettir. Oda, tehlike, korku ve gizemle dolu dış dünyadan korunduğumuz ve gizlendiğimiz bir yerdir; oyun kişinin kendini güvende hissettiği bir alan olmakla birlikte dış dünyadan gelen tehlikelere açıktır. Odanın güvenli ortamının tersine dış dünya tehdit, tehlike, belirsizlikler ve değişkenliklerle doludur. Bu belirsizlikler dünyasında yaşayan insan, güvende hissettiği tek yer olan odasına kendini kapatır ancak umarsız ve yalnızdır.

Oyun kişilerinin yaşamında tehdidin ve korkunun kol gezdiği Pinter oyunlarında gücün kötü(ye) kullanımını, yaşam alanı için gösterilen çabayı, korkuyu ve acımasızlığı görürüz. İkinci Dünya Savaşı sonrasında şiddetin egemen olduğu bir dünyada başka türlü düşünülemezdi. Bu savaşın yansımalarını, tüm şiddetini çocukken yaşayan Pinter'ın oyunlarında görmek doğaldır aslında. Burkman, Pinter'ın savaş zamanında çocukluğunun geçtiği Hackney'nin güvensiz ortamının, gezici bir oyuncu olarak çalıştığı dönemde yaşadığı tek odalı evlerde ve deniz kenarındaki pansiyonlarda geçirdiği zamanların, bir şekilde oyunlarında yer aldığını gördüğümüz tehdit altında olma duygusunu, yoksun kalmayı/bırakılmayı, yaşadığı yerden çıkarılma korkusunu etkilediğini ve bunların oyunlarına yansıdığını söyler (xvii).

Bireyin kendisini dış dünyadan gelebilecek tehlikelere karşı koruma ihtiyacı bir varoluş çabasına dönüşmüştür. Pinter’ın sahnede anlattığı bu çaba varoluşçu düşüncenin basitçe dile getirilişi değil sıradan insanın karmaşık ve belirsiz bir dünyada yaşadığı şaşkınlığının, dile getirilmemiş korkularının, acılarının ve isteklerinin seslendirilmesidir. Francis Gillen, Pinter’ın oyunlarında varoluşsal bir yalnızlık ve yokluk duygusu olduğundan söz eder ve oyunların yalnızca egemenlik çabası olmadığını aksi halde bu oyunlarda varoluşsal yalnızlıktan söz edilemeyeceğini öne sürer. Çaba ve yokluk en açık haliyle söylenenlerde ve söylenmeyenlerdedir. Bu bağlamda, Pinter, duraksamaları bu yokluğun dile getirilişinde araç olarak kullanır. Pinter’ın oyunlarında öncelikli olarak bir güç oyunu izleriz. Oyunlardaki tehdit ögesi zaman zaman sorgulama biçimini alan ve bir tür güç gösterisine dönüşen konuşmalarla ortaya konulur. Pinter, oyunlarında sıradan sahneleri ve oyun kişilerini kullanır; tehdit, korku ve gizem oyunlarında başattır. Bu nedenle Rabey, Pinter’ı “endişenin şairi ” (52) olarak tanımlar. Dreyfus ve Dreyfus, Pinter’ın oyunlarının hiçbir zaman açıklanmayacak olan saçma ve tuhaf olaylara odaklandığını belirtir ve bunu bir tür kargaşa olarak adlandırır. Uzamın tek bir oda olduğu bu oyunlarda kargaşa dışarıdan kaynaklanır ve odanın içindeki görece düzeni tehdit eder (xv-xvi). Odanın ve odanın içindekilerin tehdiye açık olma hallerini, oyun kişilerinin tehdiye karşı koyarken ya da karşı koymaya çalışırken düzeni yeniden oluşturma çabalarını izleriz.

Pinter’ın erken dönem oyunlarındaki içerik pek az değişir. Dışarıya kapalı, tehditlerden görece olarak uzak ve korunaklı, güvenli bir ortam vardır küçücük bir odaya sığdırılan. Oda, oyun kişilerin, güven ve huzur ortamı olarak duyumsanır. Odanın güvenli ve huzurlu ortamı beklenmedik bir konuğun varlığı, açıklanamayan bir tehdit, ilk başta temelsiz görünen bir korku duygusu ile bozulur. *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter*’da tehdit dışarıdaki “gizli fakat yakın bir güçtür” (Hollis 60) ve çatışma kaçınılmazdır.

... neredeyse algılanamaz bir durumda işgal başlar. İçeri/dışarı, tanıdık/tanındık olmayan, güvenli/güvenli olmayan, kendisi/ötekisi arasındaki sınırlar silikleşir. Savaş alanı evdir, ancak uygulanan taktikler bir savaş senaryosundaki gibidir. Sonuç ne kadar şiddetli veya tedirgin edici olursa olsun, dil ve bunun gerekli

tamamlayıcısı sessizlik bu savaşların sürdüğü ortamda ilk silahtır. (Copeland 22)

Pinter'in dramatik yapıtları uzun duraksamalar ve yabancı ile sıradanın bileşimi, sessizliğin/ duraksamanın oluşturduğu şifreli, söze dayalı saldırılarla dolu durumlardır. Pinter'in en önemli özelliği sıradan insanların, odanın dışından gelip yaşamlarını sarsacak olanların varlıklarını fark etmelerini yansıtmasıdır ("The Angry Genius; A" 28). Pinter'in tehdit dolu oyunları korkunç durumlar içinde sıkışıp kalmış sıradan insanları anlatır ("The People's Playwright; Writer" 11).

Tehdit komedisi oyunlarında oyun kişileri dış dünyadan korkarlar. *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter* oyunları tek bir odadan oluşan kapalı ortamlarda geçer. Bu oda oyun kahramanı için ötekilerden korunduğu, yıkıntılarını desteklediği bir yeri, "ana rahmini" (Hollis 1) simgeler. Tiyatro oyunculuğu yaptığı dönemde küçük, sıradan şeylerin ya da her zaman çevremizde olanların da tehdit oluşturabildiğini sahnede öğrenen (McNulty 60) Pinter oyunlarında tehdit dışarıdan, odanın huzurunu, güvenliğini gelişiyle bozan bir beklenmedik konuktan gelir. Dört duvarla çevrili bu odaya dışarıdan gelebilecek her hangi bir şey tehdit oluşturabilir aslında, çünkü beklenmezlik ve belirsizliktir beklenmedik konuğu tehdit unsuru haline getiren. Bu tehdit açık fiziksel şiddet ya da doğrudan korkutmaları içerdiği ölçüde etkilidir. Hepimiz kapının beklenmedik biçimde çalmasından korkarız. Çünkü bu, kendi güvenli ve bilinen ortamımıza bilmediğimiz bir ortamdan gelen bir çağrıdır sonuç olarak. Bu bağlamda, Taylor, Pinter'in çocukluğunun da bu tür korkularla geçtiğini anımsatır: Bir Yahudi olarak İkinci Dünya Savaşını derinden yaşayan Pinter'in çocuk yaşta ailesinden alınıp Cornwall kalesine yerleştirildiğini, daha sonra ailesiyle beraber yaşadığı evi boşaltmak zorunda kalışını, arka bahçelerine düşen bombaların izlerini tehdit komedisi oyunlarında görmek mümkündür (236).

Yerebakan, Pinter'in oyun kişilerinin görece huzurlu ortamlarında kendi özerk varlıklarına ve kişisel ilişkilerine yönelen gerçek tehditler olarak algıladıkları şeylere karşı kendilerini savundukları varoluşsal bir çaba içinde olduklarını belirtir (4). Pinter'in tehdit komedisi oyunları içinde yaşadığımız şiddet, korku, işkence, kurban edenler ve kurban edilenlerle dolu bu dünyada kötülüğün sıradanlığını ya da

sıradanın kötülüğünü ortaya koyar. Pinter’ın oyunlarında dışarıdan kaynaklanan, bir yabancıdan, bir komşudan, bir kurumun elemanlarından, teröristlerden, kurulu düzenin bir temsilcisinden ya da geçmişten gelen birinin gelişiyle ortaya çıkan korku, tehdit ve ani yıkım duygusu vardır. Yerebakan’a göre Pinter’ın ilk dönem oyunlarında var olan ve bu oyunların uzamını oluşturan kapalı ortamdan kaynaklanan korku, yakın, kalabalık ve tehdit edici bir dünyayı yansıtır. Odanın içindekiler kurbandırlar, güvenli bir ortamın imgesi olan oda tehdit edilir ve en sonunda düşman güçler tarafından ele geçirilir (12-13).

Bu oyunlar, toplumsal oyunlar olmasa da çağdaş, temel olarak kentli İngiliz toplumunun kaygı ve sorunlarını ortaya koyar. *The Room*, *The Birthday Party* ve *The Dumb Waiter*’da çatışma, değişken çağrışımlarla yüklü bir dış gücün varlığı ile ortaya çıkar. Peacock, sıradan ve tanıdık olanın, gerçeküstü ve tehditkâr bir varlığa büründüğünü, sözün bir silaha dönüştüğünü öne sürer. Pinter, içgüdüleriyle yönlendirilen bireyler olarak gördüğü insanları yaşama savaşı içinde betimler (75-77). Pinter oyunlarında genel olarak dengesiz bir üçlü vardır. *The Room*’da Rose, Bert ve Riley; *The Birthday Party*’de Goldberg, McCann ve Stanley, *The Dumb Waiter*’da Ben, Gus ve git-gel dolap. “Bu üçluden biri, ikili düzeni ya da birliği yeniden sağlamak üzere ihanete uğrar ve baskı altına alınır” (Peacock 77).

Harold Pinter’ın oyunları gizemli bir ortamda geçer. Oyun kişilerinin güdülleri belirsizdir. Duraksamalar konuşmaların önemli bir parçasıdır ve iletişim yokluğunun etkisini güçlendirir. “Gerçekçi bir biçimde konuşmalar da karakterler bir düşün kişileri gibidirler ve kolaylıkla özdeşim kurulamaz” (Burkman 3-4). Pinter oyunlarının gerçekçiliği ile ilgili şöyle der: “... Oyunlarımda olup biten şeyler gerçekçidir, ancak yaptığım şey gerçekçilik değil.” (akt. Burkman 3).

Gizem ortaya çıktığında tam olarak açıklanmaz, “kahramanı tehdit eden isimsiz korku” çözülmez (Burkman 5). Pinter’ın izleyiciyi bilerek karanlıkta bıraktığı düşünülebilirse de Pinter bunu şöyle açıklar: “Deneyim ne kadar keskin olursa söze dökülüşü o kadar az olur.” (akt. Burkman 5). Pinter izleyiciyi şaşırtmak ya da bir gizemin içinde bırakmak istemez. Yaptığı şey, deneyimi, gizemli ve açıklamayı

olanaksız kılan bir düzeyde anlatmaktır ki “...geleneksel oyunlar bunu ileti veya tez düzeyinde” (Burkman 5) anlatarak yapar. Esslin, Pinter’ın kolaylıkla açıklanamayan bir yaşamı anlattığına işaret ederken bunun dramının ilk dönemlerinde gördüğümüz bir sahne, iki insan, bir kapıyı kullanarak tanımlanmamış korkuyu ve beklentiyi anlattığını söyler. Esslin, Pinter’ın öyküler anlatmadığını, varoluş durumlarını anlattığını ve genel geçer örnekleri açıkladığını söyler. Bunu yaparken yazar izleyicinin aklında var olan ilk örneği yakalayarak izleyiciyi son derece zorlu bir düşünsel yolculuğa yöneltir (9).

Tehdidin kaynağı da içinde olmak üzere Pinter’ın oyun kişileri hakkında izleyici hiçbir şey bilmez, orada ne için bulundukları konusunda düşünceleri yoktur, gelişigüzel olaylardan oluşan bir durum vardır. İzleyici oyunda o anda ne olduğunu bilir fakat bu olayların neden olduğunu ya da bir sonraki olayın ne olacağını bilmez. Oyunlarda bir sonraki eylemin ne olduğunu bilmediğimiz gibi oyunların sonu hakkında da kesin bir bilgi sahibi olamayız. İzleyici oyunda ne olduğunu sorgularken oyun sonrasında olabilecek olanları da sorgular ve merak eder. İzleyici merak duygusu, belirsizlikler ve seçeneklerle karşı karşıyadır. Bu nedenle her izleyici kendi yorumunu yapar.

Pinter asıl olarak olay örgüsü süresince bir öykü, bir fabl anlatır. Olay örgüsü hakkındaki en önemli şey bizim oyunda ne olduğunu bilmemiz, fakat belki de oyunun ne hakkında olduğunu bilmememizdir. Bir oyunda ne olduğunu bilmek bir oyunu özellikle bir Pinter oyunun anlamada anahtar öneme sahiptir. Pinter için, olaylar dizisinden başka bir şey olmayan olay örgüsü kadar oyun kişilerinin iç tutarlılığı da önemlidir. (McTeague 79)

Pinter’ın oyunlarını incelediğimizde her gün yapılan, hiçbir anlamı olmayan günlük eylemlerin -bunlar yaşamla başa çıkmanın bir yoludur ve belki de bu nedenle anlam yitimine uğramıştır- alt metni yaşam farkındalığına yönelten anlamlarla yüklü eylemlere dönüştüğünü görürüz. Mutfakta, yemek masasında geçen bu tür eylemler bunu yansıtır. Pinter’ın ilk oyunu *The Room*’daki şu satırlar buna iyi bir örnek oluşturur:

BERT masadadır, başında kasket, önünde bir dergi. ROSE fırının başındadır.
ROSE. Buyur. Bu seni soğuktan korur.

Bir tabağa pastırma ve yumurta koyar, gazı kapatır ve tabağı masaya getirir.

Dışarının çok soğuk olduğunu söyleyebilirim. Bu bir işkence.

Fırının başına geri döner ve çaydanlığa su ısıtıcısından su koyar, gazı kapatır ve çaydanlığı masaya götürür, tabağa tuz ve sos koyar ve iki dilim ekmek keser. Bert yemeye başlar.

Doğru. Şunu ye. İhtiyacın olacak. Burada hissedebilirsin. Öte yandan, oda hâlâ sıcak. Bodrumdan çok daha iyi zaten.

Ekmeğe tereyağı sürer.

Orada, aşağıda nasıl yaşayabildiklerini bilmiyorum. Sorunu çağırmak gibi. Devam et. Hepsini ye. Sana iyi gelecek... (Pinter 85)

Rose'un monologu devam ederken, kahvaltı masasındaki, alışkanlık haline gelmiş davranışlar ve konuşmalar Rose'un kocasıyla ilişkisini sürdürmek için umutsuz bir çabaya, her ikisini de odanın dışındakinden, bu ister hava ister bodrum ister orada yaşayan yabancılar olsun, korumaya dönüşür. Konuşmalardaki yinelemeler, odanın sıcaklığına ve dışarıdaki tehlikelere olan vurgu adı konulmamış bir tehlikeyi gösterir.

Dukore ("Pinter's"), Pinter'in oyunlarının sıklıkla eğlenceli, korkutucu ve anlamının belirsiz olduğunu söyler. Karakterlerin davranışları gerçekçi ve izleyici için inanılır olsa da bir gizem örtüsünün arkasında saklıdır. İzleyici olarak bizler tam olarak bu karakterlerin kim olduğundan, neden orada olduklarından ve ne yapmakta olduklarından emin olamayız. Güdüler ve geçmişleri belirsiz ve bilinmezdir. Oyun boyunca sahip olduğumuz bilgiler yarımıdır. *The Room*'da Riley adında bir zencinin Rose'u ziyarete geldiği, getirdiği iletinin Rose için anlamını ya da Rose'un kocası Bert'in onu neden öldürdüğü soruları oyunda açık olarak yanıtlanmaz. *The Birthday Party*'de ne Stanley'nin geçmişi ne de Goldberg ile McCann'in neden Stanley'i götürdüğü açıklanmaz. *The Dumb Waiter*'de Ben ve Gus'ın kimin için çalıştığı, hedeflerinin kim olduğu bilinmez. Oyunun sonunda Gus'ın neden giysileri ve silahı olmadan odaya döndüğü ya da Ben tarafından öldürülüp öldürülmediği belli değildir.

Pinter'in oyunları karakterler ve olaylar dizisi konusunda açıklayıcı bilgiler vermekten kaçındığı için geleneksel anlamda iyi kurgulanmış olmasa da bu oyunlarda biçimsel olarak anlaşılabilen bir giriş, gelişme ve sonuç bölümü vardır.

Karakterler gerçekçi, konuşmalar tanıdık, davranışlar toplumsaldır. Ancak tüm bu gerçeklik oyunun kendi yapısı içindedir. Pinter sorun çözen değil bir yazar değildir ve içinde yaşadığımız dünya hakkında bir şeyler söylerken aslında kendi oluşturduğu dünyayı betimler.

Son söz olarak, Pinter iletişim yokluğuna odaklanmaktan daha çok insanların iletişimden kaçınmak istedikleri halde bunda başarılı olamamalarına odaklanarak iletişimsizlik üzerinde sık sık durulmasına karşın sessizliklerde, söylenmeyenlerde ve olan şeylerde çok iyi iletişim kurulabildiğini (Pinter xiii) anlatır. “The Theatre of Harold Pinter” adlı makalesinde Bernard Dukore, Pinter’ın oyunlarında toplumsal yaşam alanında bir hiç’e dönüşen, önemini yitiren ve çevresine yenik düşen insanı anlattığını söyler (48). Pinter, insanların bu değersizleşmeye ve azalmaya karşı çıkmak için harcadıkları çabaların boşunalığını anlatır. İlk bakışta iletişim kuramayan insanların öyküsü gibi duran oyunların, daha derine inildiğinde, iletişim kurmaktan bilerek kaçınan insanları anlattığı fark edilir. Bunun nedeni basittir: toplumsal alanda hiçleşen insan bir ölçü de olsa kendi bireysel varlığını korumanın yolunun kendini ortaya koymaktan kaçınmak olduğunu düşünür çünkü kendini açıkça ortaya koyduğu ölçüde tehditle karşı karşıya kalır. Bu tehditten korunmanın biricik yolu insanın kendisini kapalı, “rahim benzeri odalara” (Dukore, “The Theatre” 48) hapsetmesidir. Odada kaldığı sürece kendi yetersizlikleri, sıradanlıkları, yalnızlıkları başkaları tarafından fark edilmeyecektir. Olayların mantıksal dizisindeki genel kırılma, karakter, yer ve zaman özelliklerini ele alış biçimiyle kavranılan dünyayı, insanın varoluşsal yalnızlığını yansıtır.

2.1. *THE ROOM*

Pinter’ın oyunlarında kullandığı gizli tehdit, sessizlik, duraksamalar gibi özellikler kendine özgüdür ve bir teknik olarak Pinter’ın soyadına göndermeyle Pinteresk (Pinteresque) ya da Pintervari olarak adlandırılmıştır. Pinteresk, uzun sessizlik ve duraksamaları, yinelenen anlamsız sözleri, gizli anlamlar yüklü ve çoğunlukla tehdit edici söyleşimleri tanımlar. Pinter, tehdit komedisi oyunlarında sıradan durumları, tehdit ve komedi öğelerini bir arada kullanarak ele alır; bu

oyunlarda neşenin ardında gizli bir tehdidin varlığı hissedilir.

İnsan yaşamının tahmin edilemez ve kolayca algılanamaz olduğu bir dünyada tehlike kapının hemen dışındadır. Oyunun ana izleğini oluşturan yalnızlık, iletişim eksikliği/yokluğu, gizem ve yaşam alanının ele geçirilişi, bunların oyun kişilerine etkisi ve tehdit ortamı oluşturmadaki katkısı önemlidir. Kötülüğün var olduğu ve bireyin bu kötülük karşısında savunmasız ve umarsız olduğu anlatılır. Yerebakan, Pinter’ın oyunlarında başkasının gücü ve yetkesi altındaki gizemli, karanlık ve belirsiz dünyada yer edinme çabasını anlattığını belirtir (37).

Esslin, *The Room*’un, Pinter’ın sonraki pek çok oyununda gördüğümüz temel izlekleri, Pinter’ın kendine özgü biçimini ve dil kullanımının ipuçlarını verdiğini ve bu anlamda çekirdek oyun olarak kabul edebileceğimizi belirtir (232). Pinter, bu oyunda, günlük konuşma dilini ustaca kullanmış, sıradan olayların barındırdığı tehlike, korku ve gizemi ele almış ve eylem için mantıklı bir gerekçenin veya güdünün olmadığı durumları betimlemiştir. Öte yandan, Esslin oyundaki ‘kızını eve çağıran babanın mesajını getiren kör zenci, parodi niteliğindeki ölüm sembolü, Rose’un kör kalması gibi unsurları melodramatik araçlar’ olarak niteler ve bunların oyunun başında gördüğümüz ince düşünülmüş gizem ve korkuyla uyumsuzluğunu dile getirir ve bu açılardan oyunu basmakalıp bulur (234).

The Room Pinter’ın sonraki oyunlarının tüm özelliklerini barındıran bir oyundur. Oyunda yer alan şiddet, kaygı, korku ve tehdit Pinter’ın sonraki oyunlarında da gördüğümüz ortak özelliklerdendir. Bert’in Riley’e vurması ve Riley’nin olası ölümü biçiminde gördüğümüz ve oldukça kaba bir biçimde işlenen şiddet de sonraki oyunlarında çok daha etkin ve ustaca kullanımıyla karşımıza çıkar. Dış dünyadan kaynaklanan tehdidin varlığını da ilk kez bu oyunda ele almıştır Pinter.

The Room, en basit tanımıyla, bir oda ve bu odada yaşayan iki insan hakkındadır. Bir tiyatro turnesi sırasında Pinter, bir odada iki adamla karşılaşır. Pinter’ın bu ilk oyununun “esin kaynağı olan bu iki kişiden” (Hollis 20; Taylor 234) biri çıplak ayaklı, ufak bir adam, öteki iri bir kamyon sürücüsüdür; ufak olanı sürekli

konusurken hiç konuşmayan ötekine hazırladığı yemeği yedirmektedir. “Pinter’in tanık olduğu bu sahnedeki iki adam karşımıza *The Room*’un karakterleri Rose ve Bert olarak çıkar” (Hollis 20).

Pinter’in ilk oyunu olan *The Room*, yaşam alanı art arda gelen konuklar tarafından ele geçirilen bir kadın olan Rose’un yaşamını anlatır. Daha oyunun başında korkuyu ve tehlikeyi hissediyoruz; Rose dışarıdaki soğuktan, bodrum katında yaşayanlardan korkuyla söz eder. Bodrum katı ve orada yaşayan yabancı ya da yabancılar Rose için oldukça gizemlidir ve tam da bu nedenle korku kaynağıdır. Pinter, bir odada bulunan bu iki insanın korkusunun nesnesinin ne olduğu sorusunu şöyle yanıtlamıştır: “Açıkçası odanın dışında olan ne ise ondan korkuyorlar. Odanın dışında onları etkileyen ve onlar için korkutucu bir dünya var. Eminim, bu sizin ve benim için de korkutucudur.” (Akt. Esslin 232; Hollis 21). Sıradan konuşmaların altında yaşam alanı için verilen bir savaşın hissedildiği son derece etkili olan bu oyunda, Prentice, Rose’un savaşını bireysel seçim ve özgürlük bağlamında ele alır ve şöyle yorumlar:

Pinter’in ilk oyunu *The Room*’da bir karakterin kendi yıkımından sorumlu olması öznel bir düzeyde ele alınmıştır. Tek sahnelik bu oyunda, oyun kişisi Rose, odasının aldatıcı güvenli ortamını sürdürebilmek için savaşır. Pinter, güç savaşının değişik boyutlarını çoğunlukla baskın/boyun eğen ilişkisinde anlatır. *The Room*’da Rose hiç bir seçeneği olmadığına inanır. (“The Pinter Ethic”47)

Oyunun başından itibaren Rose seçeneği yokmuş gibi davranır, o odada kalmak zorundadır çünkü kendini orada güvende hissetmektedir. Bert’le olan evliliğindeki iletişim ve sevgi yokluğuna karşın Bert’in yanında kalmayı seçer. Bert’in tepkisinden korktuğu için Riley’i Bert evde yokken içeri almayı kabul eder. Bütün bu seçimlerinde Rose’un odayı ve o odada oluşturduğu düzeni korumaya çalıştığını görürüz. Tüm bu seçimler oyunun sonundaki yıkıma yol açar.

Pinter’in bu oyununda bir oda, iki insan, az sayıda eşya, bir kapı vardır. Rose ve Bert’in içinde olduğu odada bulunan eşyalar oldukça sıradandır ve herhangi bir simgesel anlam yüklenemez. Ancak, bir imge olarak kendimizi dış dünyadan ayrı oluşturduğumuz kendi varlık ve yaşam alanımız olan oda ve dış dünyayla ilişkimizin

aracı olan kapı son derece önemlidir. Bireyler, kendilerine güvenli odalar oluştururlar. Bu odalara gelen beklenmedik konuklar, odanın sözde güvenli ortamını bozar ve odanın sakinlerine korku salarlar. Oda, oyun kişilerinin, kendi varoluşlarını, tekinsiz bir dış dünyadan korunmak/korunabilmek için kendilerine oluşturdukları güvenli odalarının aslında hiç de güvenli olmadığını gösteren bir simgedir. Aynı şekilde, izleyiciler için oldukça gizemli olan kapı, bilinçaltı istek ve korkularımızın somutlaştığı, tanımlanamayan korku ve beklentinin imgesidir. Birinin kapıyı çalmasını, içeri girmesini ve bizden bir şeyler istemesini kaygıyla, yer yer korkuyla bekleriz.

Rose oldukça kuşkucudur, her türlü değişikliğe şüpheyle yaklaşır. Rose'un kuşku ve korkuları odalarını kiralamak isteyen Sandsler gelmeden önce başlamıştır. Yerinden edilme kuşkusunu içinde taşıyan Rose bu olasılığa karşı Bert'e güvence verir, odadan ayrılmak için hiçbir neden yoktur çünkü "olduğu yerde çok mutlu" (Pinter 87)' dur. Bu bağlamda, oyundaki tehdit dış dünyadan kaynaklanır. Dışarıdaki hava bile Rose için bir tehdit unsurudur bu nedenle dışarı çıkmak istemez ve şöyle der: "Dışarı çok soğuk... Bu bir işkence." (Pinter 85). Önce Bay Kidd, sonra Sands ailesi açık bir tehdit oluşturmaktadır. Oyunun sonuna doğru Rose'un geçmişinden kaynaklanan ve Riley'nin gelişi ile ortaya çıkan bir tehdit vardır.

Odaya gün boyu gelip giden konuklarla Rose'un yaşam alanı sürekli işgal altındadır. Ev sahibi Bay Kidd, kiralık oda arayan Sands ailesi ve son olarak Riley, Rose'un odanın içinde oluşturduğu güvenli ortamı tehdit eder. Oyunun sonlarına doğru gelen Riley, Rose'un babasından haber getirir ve Rose'dan eve dönmesini ister. Riley'nin Rose'a Sal diye seslenmesi Rose'un kimliği hakkında ayrı bir gizem oluşturur. Rose kimdir, nereden gelmiştir; Riley neden ona Sal demektedir. Geçmişle bir gizem oluşturan Rose babasının çağrısına uyup odadan ayrılacak ve baba evine dönecek midir? Pinter'ın karakterleri söyledikleri ve söylemedikleri nedeniyle her zaman gizemlidirler ve merak uyandırır. Pinter'ın şu sözleri bunu açıklar:

Dil, bu şartlar altında, çok belirsiz bir iştir. Sıklıkla, söylenen sözün altında, bilinen ve söylenmeyen vardır. Karakterlerim, deneyimleri, istekleri, güdülerini,

geçmişleri hakkında çok şey söylerler ve hiç bir şey söylemezler. [Oyun kişilerinin] Yaşamları ile ilgili eksik bilgim ve söyledikleri şeylerin belirsizliği arasında sadece keşfetmeye değer değil keşfedilmesi zorunlu bir alan vardır. (Pinter xii)

Bert masada kahvaltısını yapıp gazetesini okurken Rose onu besler, azarlar, öğüt verir. Bunları yaparken ona şöyle seslenir: “Buyur. Bu seni soğuktan korur.” “Dışarı çok soğuk...”. “Yine de, oda sıcaklığı koruyor. Her durumda, bodrumdan çok daha iyi.” (Pinter 85). Bert hiçbir şey söylemez. Rose hava hakkında konuşmaya devam eder ve bodrum konusunu yeniden açar: “Onun kim olduğunu hiç görmedim. O kim? Orada kim yaşıyor? Sormalıyım. Yani, belki sen de bilirsin Bert. Ama kim olursa olsun çok rahat olamaz” (Pinter 86). Bert sessizdir.

Rose kendisinin merkezinde olduğu sıcak, sevgi dolu aile düşlerken akli bir yandan da bodrum katında yaşayan yabancıdadır. Yabancı korkusu Pinter’ın çokça işlediği izleklerden biridir. Kendi elleriyle oluşturduğu ve güvenli olduğuna inandığı kabuğu kırmakla tehdit eden birinin varlığı doğal olarak korku ve tedirginlikle karşılaşılır. Rose’un düşünceleri odasının güvenli ortamı ve bodrum katındaki yabancılar arasında gidip gelir. “Burası güzel bir oda. Burası gibi bir yerde bir şansın olur... Oranın sahibi şimdi kim merak ediyorum. Onları hiç görmedim, duymadım da. Ama sanırım orada biri var” (Pinter 89). Aşağıdaki yabancılar hakkındaki bu konuşmanın ortasında birisi kapıyı çalar. Gelen Bay Kidd’dir. Aralarındaki konuşma masum görünse de “dilini sakladığı bir karanlık” (Hollis 22) hemen fark edilir. Rose ondan alt katta birilerinin yaşamadığını öğrenmeye çalışır: “Orada birisi yaşıyor mu?”, “Orada? Yaşıyordu. Şimdi gitti.” (Pinter 92).

Bert odadan ayrılır; Rose tamamen yalnızdır. Odaya bakar, odadaki karmaşa kendi iç dünyasındaki korkularının oluşturduğu karmaşayı yansıtır. Odadaki eşyaların oluşturduğu kalabalık Rose’un kendi iç boşluğunu doldurmaz. Kapıyı açar ve orada, kapının dışında bekleyen iki kişiyi görünce korkuya kapılır. Bay ve Bayan Sands kiralık oda aramak için binaya gelmişlerdir. Onları içeriye davet eder. Bayan Sands “Biliyor musunuz, burası oturup huzurlu hissedebileceğiniz bir oda” der, bir dakika sonra ekler, “Dışarı çok karanlık.”, “İçerisinden daha karanlık değil.” (Pinter

96-97). Konuşmalara yansıyan tezat evin/odanın sanıldığı kadar huzurlu olmadığını ele verir. Huzurun arandığı ve saklanılan yer dışarıdan farklı değildir aslında.

Sandsler’le olan konuşmaları sırasında Rose bodrum katında birilerinin yaşadığını öğrenir ve kuşkuları doğrulanır. Rose’un adamla ilgili sorularına yanıt vermek yerine Bay Sands’in oturup oturmadığı ile ilgili bir tartışmaya girerler. Bu tartışma Rose’un bodrum katındaki adamla ilgili sorularına geç yanıt almasına neden olur. En sonunda Bay ve Bayan Sands bodrum katında görmedikleri ancak onlara üst katta 7 numaralı odanın boş olduğunu söylediğini anlatırlar. Sandslerin yanıtı Rose için son derece korkutucudur. Rose 7 numarada yaşamaktadır ve yaşam alanının tehdit altında olduğunu ilk kez gerçek anlamda fark eder. “Bu oda!” der Rose korkuyla, “Bu oda dolu” (Pinter 102).

Rose’un odayı kaybetme korkusu çabucak bodrumdaki yabancıнын tehlikeli biri olduğu kuşkusuna yol açar. Sands ailesi gittikten sonra Rose Bay Kidd’le karşılaşır. Bay Kidd’le olan son derece komik ve bir o derece korkutucu konuşmalarında Rose, Sandslerin Rose’un odasının boş olduğunu neden söylediklerini öğrenmeye çalışır.

ROSE (ayağa kalkar). Bay Kidd! Ben de şimdi sizi arayacaktım. Sizinle konuşmalıyım.

BAY KIDD. Bakın, Bayan Hudd, sizinle konuşmalıyım. Özellikle geldim.

ROSE. Biraz önce burada iki kişi vardı. Bu odanın boşalacağını söylediler. Ne hakkında konuşuyorlardı?

...

ROSE. Bay Kidd, bu oda için ne demek istediler?

BAY KIDD. Hangi oda?

ROSE. Bu oda boş mu?

BAY KIDD. Boş?

ROSE. Ev sahibini arıyorlardı.

BAY KIDD. Kim arıyordu?

ROSE. Dinleyin, Bay Kidd, siz ev sahibisiniz değil mi? Başka bir ev sahibi yok?

BAY KIDD. Ne? Onun bununla ne ilgisi var? Kimin hakkında konuştuğunuzu bilmiyorum. Size söylemeliyim. Korkunç bir hafta sonu geçirdim. Onu görmelisiniz. Daha fazla dayanamayacağım. Onu görmek zorundasınız.

Duraksama.

ROSE. Kim? (Pinter 103)

Bay Kidd Rose’a, o çok korktuğu bodrum katında yaşayan kişinin kendisini beklediğini söyleyerek tehdidin ciddiyetini artırır.

BAY KIDD. Adam. Seni görmek için bekliyor... Ondan kurtulamadım...
 ROSE. Kimi görmek?
 BAY KIDD. Adam. Alt katta...
 ROSE. O kim?
 BAY KIDD. Kim olduğunu nasıl bilebilirim? Tüm bildiğim tek kelime bile söylemeyeceği, herhangi bir sohbete hevesli değil... Sadece orada yatıyor. Benim için hiç iyi değil. (Pinter 103-04)

Rose Riley'i görmeyi onun bir yabancı oluşu ve kendisinin evde yalnız olması nedeniyle reddetse de Bay Kidd'in, Riley'nin Bert evdeyken gelebileceği şeklindeki tehdit içeren sözleri nedeniyle Riley'i görmek zorunda kalır. Bu tehdit, Bay Kidd'in Rose'a, Riley'nin Rose'u özellikle Bert evde yokken görmek istediğini ve bunun için bir haftadır bodrumda beklediğini söylemesi nedeniyle oldukça güçlüdür çünkü doğrudan Rose'un evliliğine ve oluşturduğu düzene yöneliktir. Bodrum katındaki adam gelir ve kendini tanıtır:

RILEY. Benim adım Riley.
 ROSE. ... Ne? Bu senin adın değil. Bu senin adın değil. (Pinter 106)

Rose'un keşfettiği hiçbir şey korku dolu şüphelerini ya da Riley ile olan eski bağlantısını doğrulamaz. Rose'un sözlerine baktığımızda Riley'nin adının başka bir şey olması gerektiğini düşündüğünü görürüz. Tanımadığını iddia etse de Riley'i bir yerlerden tanıdığı rahatlıkla çıkarsanabilir. Daha da ilgi çekici olan Rose'un Riley'e sorduğu şu sorudur: "Adımızın ne olduğunu nasıl bildin?" Açıktır ki ikisi birbirini tanımaktadır. Birbirlerini iyi tanıdıkları Riley'nin "Eve dön, Sal." demesiyle daha iyi anlaşılır.

RILEY. Eve gel, Sal.
 ROSE. Beni böyle çağırma.
 RILEY. Yani şimdi buradasın.
 ROSE. Sal değil.
 RILEY. Şimdi sana dokunuyorum.
 ROSE. Bana dokunma.
 RILEY. Sal.
 ROSE. Yapamam.
 RILEY. Eve gelmeni istiyorum.
 ROSE. Hayır. (Pinter 108)

Başlangıçta birbirlerini tanımadıklarını düşündüğümüz Rose ile Riley'nin konuşmaları devam eder ve öyle bir noktaya varır ki Riley artık bir yabancı değildir; Rose teslim olmuştur.

RILEY. Seni görmek için bekledim.
 ROSE. Evet.
 RILEY. Şimdi seni görüyorum.
 ROSE. Evet.
 RILEY. Sal.
 ROSE. Sal değil. (Pinter 109)

Riley'nin söylediği ya da yaptığı hiçbir şey kötücül görünmediğinde, Rose daha sıcak davranmaya başlar.

RILEY. Öyleyse, şimdi *Sessizlik* Öyleyse, şimdi.
 ROSE. Buradayım.
 RILEY. Evet.
 ROSE. Uzun zamandır.
 RILEY. Evet. . . Eve gel şimdi, Sal.
Rose, Riley'nin gözlerine, başının arkasına ve şakaklarına dokunur.
 (Pinter 109)

En sonunda, Riley'nin Rose'a gösterdiği anlık insan sıcaklığı Rose'un odayı kaybetme korkusunun, yaşamını üzerine kurduğu başka bir yalanı, yani, odaya verdiği değeri gizleyen bir yalan olduğunu gösterir. Riley, Rose'dan eve dönmesini istediğinde Rose gerçeği itiraf eder: belirsizlikler ve olası tehditlerle dolu dış dünyaya çıkmak, korktuğu şeylerle karşılaşmak istemez. Oda gerçek bir kapandır: "Asla bir yere gitmem." (Pinter 109).

Rose'un Riley'i tanıyıp tanımadığı, geçmişte aralarında var olduğu düşünülen ilişkinin niteliği, Riley'nin oluşturduğu olası tehdit ancak kestirilebilir. Öte yandan, Riley'nin geliş nedeni bellidir: Rose'a babasından ileti getirmiştir. Rose'un Riley'i içeri almak konusundaki korkusu aslında çok sıradan bir nedene dayanıyor olabilir: Rose, Bert'in kıskançlığından ve öfkesinden korkmaktadır.

Rabey, *The Room*'u eve gelen yabancı nedeniyle ortaya çıkan ölümcül erkek korumacılığının bir betimlemesi olduğunu söyler (54). Kadınların ve erkeklerin cinsiyetle ilgili düşünce farklılıklarını, güç ve güvenlik konularında zıt düşebildiklerini göstermektedir bu oyun. Kadınlar da en az erkekler kadar güç düşkünüdür ve bunu cinsellik ve annelik üzerinden ortaya koyan kadın erkeğe meydan okur. Bu, erkeği korkutur, şiddete yöneltir. Meydan okunan erkeğin gücünü yitirme endişesinin sonucu ölümcül ve acımasızdır.

Bert eve döndüğünde Rose'un ellerinin Riley'nin yüzünde olduğunu görür. O gün yaptıklarını anlatırken, Bert, Riley'nin farkında değilmiş gibi davranır. Ancak Riley konuşmaya başlar başlamaz Bert ona vurmaya başlar ve yerde hareketsiz kalana dek vurmaya devam eder. İster kıskançlıktan ister Rose ile birlikte kurduğu düzenin bozulma, yıkılma tehlikesi ile karşı karşıya kalmasından kaynaklanıyor olsun Bert'in gösterdiği şiddetin ölçüsü ya da ölçüsüzlüğü korkusunun da ölçüsüzlüğünü gösterir. Bert'in uyguladığı bu ölçsüz şiddet hem Rose'un, eğer varsa, herhangi bir kaçış umudunu yok eder hem de tehdidi ortadan kaldırır.

Rose, Bert ve Riley arasındaki bastırılmış gerginlik, belirsizlik ve beklenti izleyiciyi tedirgin eder. Oyunun doruk noktası kör Riley'nin Rose'un kocası Bert tarafından öldüresiye dövülmesidir. Bert'in Rose'a yakın olduğunu gösteren herhangi bir şey olmasa da, Bert'in kendisinin ve ilgisinin yokluğunda Rose, Riley'nin şefkatine karşılık vermektedir. Bert Rose'u suçlamaz, Rose'da Riley'nin varlığını açıklamaya çalışmaz. Ancak Bert'in Riley'e tam Rose hakkında bir şey söyleyecekken vurması karısı ile Riley arasındaki eski bir ilişki ya da bağlantıdan şüphelenmesi ile ya da kendi yerinin kör bir zenci tarafından doldurulabileceği olasılığına karşı tepkisi ile açıklanabilir. Bert'in şiddetinden daha gizemli olanı Rose'un kör olmasıdır. Bert uzaklaşırken Rose gözlerini ovar ve "Göremiyorum. Göremiyorum. Göremiyorum." (Pinter 110) der. Bu körlük, oyunda korkunun ve bu korkunun sezilen sonuçlarının bir yansımasıdır. Körlüğü nedeniyle Rose'un herhangi bir kaçış umudu ya da olasılığı da kalmaz. En çarpıcı olanı, Rose yalnızca fiziksel olarak kör kalmaz; Rose kendi duygularına, kendi seçimlerine de körleşir.

Oyunda yer aldığı sahnelerin hemen hepsinde sessiz kalan Bert'in oyunun sonundaki davranışını şöyle yorumlamak herhalde yanlış olmaz: Bert'in sessizliği gücünü gösterir ve bu sessizlik anlatım biçimi olarak sözlü dilin yerini alır. Bert, oyun boyunca sessizdir. Bu sessizlik kadın karşısındaki güçsüzlüğün yansıması olarak yorumlanabilirse de Öndül, Bert'in suskunluğunun bir güçsüzlük belirtisi olmadığını söyler. Doğrusu, oyunun sonunda Bert'in sessizliğinin ne kadar tehdit edici olduğunu görürüz. Dil, salt sözcüklerden oluşmaz; sessizlik de çok şey anlatır. Savaşı kazananlar yalnızca dili ve sözcükleri değil sessizlikleri de en iyi

kullananlardır. Bert oyun boyunca çok az konuşur ve o konuştuğunda oyun boyunca konuşan Rose susar. Konu yaşam alanını, kimliğini ve öteki edinimleri korumak olunca içeridekiler ve dışarıdakiler arasındaki çatışmanın kazananı güçlü olandır. Odanın içindeki ve dışındaki için verilen çabanın konusu oda değil evden ayrılışıyla odadaki düzenin bozulma olasılığıyla karşı karşıya kalacağı Rose'dur. Tehdidin hemen dışarıda, çok yakında olduğu bir dünyada düzenin bireysel sığınaklarda sağlanacağını düşünmek olası değildir. Öte yandan, odanın içinde kendi oluşturdukları sanal düzen ne olursa olsun sürdürülmelidir. Bert, düzeni, Riley'i yok ederek korur (374-79).

James R. Hollis'in dile getirdiği gibi Rose ve Bert "kelimeler arasındaki boşluklarda" (1) yaşarlar: Rose sürekli konuşur, Bert ise sürekli sessizdir. "Bert'in sessizliği söyleyecek hiç bir şeyi olmayanların sessizliğidir, Rose'un konuşkanlığı ise aslında söylemek istedikleri için umutsuzca çabalayan ancak bunu başaramayanlarındır." (Hollis 22). Bert'in suskunluğu da oyunun tehdit ve korku havasını güçlendirir.

Bert bu kadar sessizken Rose neden sürekli konuşmaktadır? Konuşmak Rose'un varlığını gösterme çabasıdır: Rose oradadır ve vardır. İlişki biraz dengesiz gibidir; tüm konuşmaları Rose yapar, Bert'ten on yaş büyüktür, Bert açık çayı, Rose ise koyu çayı sever. Bert'in odanın dışına çıkmakla ilgili bir sorunu yokmuş gibidir, öte yandan Rose dışarı çıkmaktan çok odanın korunaklı duvarları arasında kalmaktan mutluymuş gibi görünür. Rose'un yiyecek ve barınak için bağımlı olduğu Bert'le ilişkisini sürdürebilmesinin tek yolu aralarındaki soyut boşluğu bir şekilde doldurabilmesidir. Öte yandan, Bert de Rose'a bağımlıdır. Çünkü yemek yemek, giyinmek, sevgi görmek için Rose'a ihtiyacı vardır ve Rose kendi değer algısını bunlar üzerinden oluşturur. Rose her şeyden olduğu gibi Bert ile olan ilişkisinden de kuşkuludur. Bert'in bir eş olarak kendisine ve odaya sahip olmasındaki iyi şansa kendini mi yoksa Bert'i mi ikna etmeye çalışmaktadır?

Burası güzel bir oda. Buradaki gibi bir yerde şansın olur. Sana bakarım, değil mi Bert. Tıpkı bodrumu teklif ettiklerinde benim hayır dememdeki gibi. İyi olmayacağını biliyordum. Tepende bir tavanla. Hayır, burada bir penceren var,

kendin hareket edebilirsin, çıkmam gerekirse eve gece gelebilirsin, işini yapabilirsin, eve gelebilirsin, pekâlâ. Ve ben buradayım. Şanslısın. (Pinter 89)

Varlık alanını ve düzeni koruma çabasının hem öznesi hem nesnesi olan Rose'un odayla ilişkisi çok önemlidir: korktuğu şey ne olursa olsun, oda, onun sığınağıdır. İçerisi sıcak ve aydınlık, dışarısı karanlık ve soğuktur. Rose dışarıda bir yerde birinin ya da bir şeyin dolaştığını ve güvenli evini tehdit ettiğini ve kendisini beklediğini bilmektedir. Riley'nin gelişi Rose'u çevreleyen tüm korkuları görünür kılmaktadır. Çünkü Riley, Rose'un korkularının gerçekleşmesidir. Öte yandan, Rose'un korktuğu şey Riley olamaz çünkü onun korkusu tanımlanamaz.

Bu ilk oyun, iyi ve kötünün ne olduğu konusundaki belirsizlikle Pinter'ın dramaya yapacağı katkıları da ortaya koyar. Gelişiyle Rose'un huzurunu kaçıran Riley kötücül biri midir? Ya da kendisine yönelen bir tehdit olarak algıladığı için Riley'i döven belki de öldüren Bert iyi midir? Bu anlamda, oyunda, belirsizliğin dramatik anlatımı, kıskançlık ardına gizlenmiş şiddet, sahip olunan alanın korunması ve sürdürülmesine yönelik korkutucu bir çaba karşımıza çıkar. Pinter'ın oyun kişileri yaşarlar ve hiçbir zaman oyun yazarının kuklası değildirler. Pinter 1962'de National Student Drama Festival'da yaptığı konuşmada oyun kişilerinin kendi benliklerine ve kendi güçlerine sahip olmaları gerektiğini dile getirir. Yazar ve karakter/ler/i arasında her iki taraf için de saygılı bir ilişki olması gerektiğini söyler. Karakterlere verilmesi gereken özgürlüğün, onları belirli ve önceden hesaplanmış kalıplara sokarak değil, kendi yüklerini taşımalarına izin vererek sağlanabileceğini söyler (Pinter xii).

Odada son derece az sayıda eşyanın oluşu, Riley'nin gelişi ve Bert'in şiddeti oyun içinde önemli anlatım araçları olsalar da kullanılan dil aracılığıyla söylenilmeyen anlatılır ve söylenmesi zor olan şeyler söylenir. Halkın kullandığı dile yatkın kulağının verdiği rahatlık ve ustalıkla kullandığı dil ile Pinter çoğumuzun farkında olmadığı ya da olmak istemediği sessizlikleri üretir. Rose, yakın tehlikeyi, karanlığı, belirsizliği ve bunların sonucunda ortaya çıkan korkuyu sıradan sözcüklerle anlatır. Öte yandan bunların dile getiriliş biçimi izleyiciler için komiktir. Pinter'ın komik diyalogları tehdit, şiddet ve korkunun hissedildiği bir ortamda ortaya çıkar.

Rose'un oyunun başındaki monologu oyunun komedi kaynağı hakkında bilgi verir. Rose'un sürekli konuşup Bert'in tek söz etmemesi gerçekten komiktir. Oyunun sonunda ve oyunda ilk kez, Bert konuşmaya başlar; bakıldığında bu da bir monologdur ve kahkahayla biter. (Dukore, "Pinter's" 5)

Oyunlarındaki komik ve trajik olanın birleşimi için Pinter, "Yaşamda komedi ve tehdit vardır. Sanırım bu iki şey kesinlikle birbiriyle uyumlu -bir ölçüye kadar. Öyle bir nokta gelir ki işler eğlenceli olmaktan çıkar." (Akt. Yerebakan 37) der. Komedi ile şiddetin iç içe geçtiği Pinter oyunlarını "kara komedi" (Yerebakan 37) olarak adlandırmak yanlış olmaz. İzleyici kendisine de tanıdık gelen korkuyla yüzleşirken bir taraftan da güler hatta kahkahalar atar.

Bay Kidd'in gelişi komiktir:

Kapı çalınır. [Rose] ayağa kalkar.
Kim o?
Duraksama.
Merhaba!
Yeniden çalınır.
Öyleyse içeri gel.
Yeniden çalınır.
Kim o?
Duraksama. Kapı açılır ve Bay Kidd girer.
BAY KIDD. Ben çaldım. (Pinter 89)

Kahkahalar gelen her konukla beraber yavaş yavaş yok olur. Kidd'in ilk gelişinde kahkahalar vardır. Sandsler ortaya çıktığında komedi ve korku unsuru bir aradadır. Kidd'in ikinci gelişi yaklaşan tehlikenin belirtisidir. Bodrum katındaki adamın gelişi korkuyu getirir. Bert geldiğinde ise korku derinleşir ve kahkaha kaybolur.

Oyunun komik yanlarından biri de aileyle bağlantılı geçmişin unutulmasıdır. Kidd'in ailesi ve geçmişi hakkında yalnızca izleyiciler değil Kidd'in kendisi bile fazla bir şey bilmez. Yahudi olma olasılığı, annesine benzeyen kız kardeşini anımsaması buna iyi bir örnektir. "Evet, onun bir Yahudi olduğunu öğrenirsem şaşırmazdım. Çok fazla bebeği yoktu." (Pinter 93). Komedi ögesi Clarissa Sands'in, Rose'un Clarissa'nın adı ile ilgili övgüsüne verdiği "Annem ve babam verdi bu adı

bana.” (Pinter 96), yanıtıyla iyice belirginleşir. Son sahnede Riley’nin geçmişe ve Rose’un babasına olan göndermeleri artık komik değildir.

Pinter’in diyaloglarını süsleyen komik dokunuşlar ardında oyun kişilerinin yaşadığı korku, endişeyi izleriz. Pinter’in söyleşimlerindeki tek satırlık gülünç bir tümce daha derin pek çok alt metne gebece. Örneğin, odaya girdiklerinde Bay Sands oturduğunu reddeder ve karısına “Aptal olma. Sadece iliştim.” (Pinter 100), der. Bu oyunda oturmak, gücün ve yetkenin kaybı, boyun eğici bir konumla ilişkilendirilir. Bay Sands’ın oturduğunu kabul etmemesi herhangi bir güç kaybını reddetmektir aslında. Tüm oyunda sezilen rahatımı, güvenliğini aynı yerde kalarak sürdürme isteği ile özgür olma, (Bert ve Riley’nin yaptığı gibi) tehlikeyi arama ve karşılaşma riskine karşın dış dünyaya çıkma arasındaki çatışmayı da gözler önüne serer. Daha geniş çapta, oyunun kendi iç gerilimi süreklilik/değişmezlik ile değişebilirlik arasındaki gerilimi yansıtır.

Bert’in sessizliği izleyici için oyunun komik unsurunu oluştururken Rose için korku kaynağıdır. Rose tüm o konuşmalarında aslında dışarıdaki soğuktan, geceden ve bodrum katında yaşayanlardan kısaca odanın dışındaki her şeyden ve herkesten korktuğunu söylemek istemekte ve Bert’ten tüm bu korkularını giderecek bir sevgi beklemektedir. Bu nedenle Riley’nin gelişi Rose’un dile getirdiğinden ya da farkında olduğundan çok daha derin bir gerçeği ortaya koyar. Yuvanın korunaklı olma durumunu sürdürmeye çalışsa da Rose’un istediği şey bu değildir ve gerçekten aradığı şey olan sevgi ve şefkat korunaklı olmaktan çok daha önemlidir.

Rose’un Bert’e tüm söylediklerinde, Bert’in sevgi ve korunma isteğini anlamasını ve bunları karşılamasını beklediği açıktır. Ancak Bert sessizliğini korur. Rose’un odasında oluşturduğu, kendisinin merkezinde olduğu mutlu, huzurlu aile ortamı bodrumda birinin yaşayıp yaşamadığı, yaşıyorsa kimin yaşadığı ile ilgili kuşku ve korkular ile bozulur. Rose’un bodrumla ilgili sözlerinde orada yaşamak istemediği kadar orada yaşayanları tanımak istediğini de görürüz. Bu anlamda merak ve korkunun yan yana olduğunu söyleyebiliriz. Bodrumda yaşayan kişinin kimliğini

ancak oyunun sonlarına doğru öğrenir, Rose'un korkularındaki haklılık payını fark ederiz.

Sonuç olarak, *The Room* karı-kocadan oluşan bir aileyi merkeze alarak güvenlik sorununu irdeler ve kocanın evdeki üstünlüğünü vurgulayarak sona erer. Oyunda var olan güldürü unsuru, güvenli sandığımız şeylerin zayıflığı ve bunun sonucunda ortaya çıkan korku ve şiddet ile olumsuzlanır. Korunaklı olduğuna inanılan ev artık zarar verilemez değildir, evin temel ögesi olan eş, Rose, kördür. Evin korunaklı durumunu bozmaya çalışan beklenmedik konuk ortadan kaldırılsa da sonuçta ev de zarar görmüştür. Bir komedi oyununda görmeyi umduğumuz mutlu son yoktur.

Oda, Rose için korunaklı ve güvenli bir yer, korktuğu şeyden saklandığı bir sığınaktır. Dışarıdan gelen herhangi birinin odaya girişi, odanın huzurunu ve güvenliğini bozabileceği için, istenmez. Rose'un tüm korkuları Riley'nin gelişiyile gerçekleşir. Oyunda var olan sıradanlık yüzeyseldir; sıradanlığın ardında tehdit ve şiddet, belirgin olmayan bir tehlike, iletişimde sözün yerini alan sessizliğin ve duraksamaların tehlikelere dönüştüğü söylemsel kuşatmalar vardır.

Pinter, Rose için izleyiciden sıcakkanlılık ve anlayış bekler: Rose yaşamı için savaşıyor bir kadındır. "Sımsıkı kapalı oda" (Rabey 53), Rose'un bu odadan başka bir seçenek yokmuş gibi davranmasına çözüm ona mantıklı bir gerekçe oluştur. Buna ek olarak, Bert'in, Rose'un odanın güvenliğini ve sağladığı korumayı sürdürme konusundaki açık arzusunu yerine getirmek için yaptıkları, Rose ile Bert'in suç ortaklığını da neredeyse haklı gösterir. Rose ve Bert odadaki huzuru ve güvenli ortamı yok etmek için gelen yabancı üzerinde fiziksel üstünlük sağlarlar ve odalarında yaşamaya devam ederler. Ancak bunun bedeli etik bir yenilgi olacaktır; Riley büyük olasılıkla ölmüş, Rose ise, kör kalmış ve odanın aldatıcı güvenli ortamında kapana kısılmıştır. En kötüsünden korkan ve bununla yüzleşmekten çekinen Rose ve Bert oyunun sonunda en kötüsü ile karşılaşır. Odalarında kendilerine oluşturdukları aldatıcı güvenli ortamın zarar görüşüne ve geri dönülemez biçimde yok oluşuna tanık olurlar.

Aslında Riley'nin tehlikenin farkında olduğu söylenebilir çünkü Rose'la görüşmek için Bert'in evde olmadığı bir zamanı kollamıştır. Bert'in uyguladığı şiddet ilk başta nedensiz görünse de şaşırtıcı değildir. Ataerkil değerler sistemi içinde Bert'in, karısını yabancı bir erkekle yakalaması ve karısı üzerinde hak iddiasını şiddetle ortaya koyması hiç bir açıklamaya gerek bırakmaz. İzleyicinin Riley'den gelen bir tehdit algısının olmaması ve hatta Rose'u görmek konusundaki ısrarı, arzusu ve ona gösterdiği şefkati nedeniyle yakınlık uyandırması Bert'te bedenleşen önce eylem sonra soru sorma düşüncesini sorgulamaya yöneltmiştir.

Oyun dikkatle izlendiğinde birbiriyle ilgisiz, şaşırtıcı ya da başlangıçta anlaşılmasız görünen olayların gizeminin oyun sona yaklaştıkça yok olduğu görülür. Her ayrıntı, her olay oyunun son eylemine kendi küçük katkısını yapar. Oyunda korunağın sürdürülme çabası, korunağın yok olmasına neden olan olayların asıl nedenidir.

2.2. THE BIRTHDAY PARTY

Harold Pinter'in 1957'de yazdığı ve ilk uzun oyunu olan *The Birthday Party* baskı ve tehdidi konu alan gizemli bir kara güldürüdür. İlk sahnelendiğinde beğenilmeyen ve bir hafta sonra gösterimden kaldırılan bu oyun daha sonra en bilinen, en çok oynanan ve en çok beğenilen oyunlardan biri olmuştur.

The Birthday Party tehdit komedisi türünün iyi bir örneğini oluşturur. Pinter, "...oyun kişilerinin bir diğerinin korkularını, güvensizliklerini... yansıttığı bir tür zorlayıcı psikolojik drama..." ya işaret eden ("Overwhelmed" Pinter Wins Nobel Prize) ve soyadına göndermeyle Pinteresek denilen tekniği de bu oyunda yoğun olarak kullanmıştır. Pinter'in tehdit dolu bu oyunu korkutucu durumlarda sıkışıp kalmış sıradan insanların öyküsünü anlatır. Tehdit komedisi türünün tüm özelliklerini barındıran oyun gülünç öğeler de içerir.

Oyunun başlarındaki, komedi oyunlarında görebileceğimiz ortam giderek karanlık, şiddetli ve korkutucu olmaya başlar. "Oyunda, tuhaflıklar ve güldürü oyun

boyunca ortaya çıkan şiddet, tehdit, tehlike ve korkuyla olumsuzlanır.” (Vitello). Oyun kişileri oldukça sıradandır ve yaşamları da sıkıcı. Bu sıradan kişilerin/kişinin yaşamı açıklanamayan bir biçimde kötüleşmeye başlar. Bu kötücüllük yaşamlarına dışarıdan gelir; tehdit, pansiyonda kalmaya karar veren, Goldberg ve McCann tarafından temsil edilir. “Takım elbise giyen ve şık bavullar taşıyan bu iki adam bulundukları yer için fazlasıyla iyi görünmektedirler.” (Portillo 59). Tehdidin yöneldiği Stanley’nin buna karşı yapabilecekleri ya sınırlıdır ya da yapabileceği hiçbir şey yoktur. Stanley, ne olduğunu bile anla/ya/madığı bu kötülük karşısında güçsüzdür ve elinden bir şey gelmez. Bu umarsızlık ve güçsüzlük duygusunun doğal sonucu olarak oyunda “...korku duygusu baskındır. Gerçek kaypak, sözcükler yumruklardan ve silahlardan daha öldürücü ve yetkeye başkaldırı boşunadır.” (Vitello). Pinter oyunlarının vazgeçilmezi sessizlikler ve söyleşimlerdeki duraksamalar gerilimi artırır.

Pinter oyunlarında çatışma genellikle evin tanıdık ortamında ortaya çıkar. *The Birthday Party*’de oyunun geçtiği yer deniz kıyısındaki bir pansiyon olarak tanımlansa da eylemler giriş katındaki mutfak da içine alan odada gerçekleşir. Pansiyonu yaşlı karı-koca, Meg ve Petey işletir. Pansiyondaki tek kiracı Stanley adındaki eski bir profesyonel piyanisttir. Deniz kıyısında, oldukça huzurlu, sakin ve güvenli görünen bu pansiyonda herhangi bir tehdit ya da kötücül bir olayla karşılaşma olasılığı oldukça düşüktür. Ancak çatışma Stanley için güvenli bir yer olan Meg ve Petey’nin pansiyonunun kapısının çalınmasıyla başlar.

Oyun, ev yaşamını betimleyen oldukça sıradan bir sahne ile açılır: pansiyon sahibi yaşlı çift, Meg ve Petey kahvaltı masasında sohbet etmektedir. Konuşma konuları kahvaltıda yedikleri şeyler ve Petey’nin okuduğu gazete haberleridir. Meg üst kattaki odasında uyuyan Stanley’i sık sık anar; ondan küçük bir çocuk, hatta kendi oğluymuş gibi söz eder. Petey ile olan bu konuşmalarından Meg’in Stanley ile annesiymiş gibi ilgilendiği sonucu çıkarılabilir. Stanley Meg’in hiç sahip olamadığı oğludur belki de, Meg şöyle der: “Küçük bir oğlum olmasını çok isterdim.” (Pinter 5). Görünen o ki altmış yaşlarındaki bu karı-koca Stanley’e sıcak bir aile ortamı ve güvenli bir yaşam sunmaktadır. Stanley iki adamın pansiyonda kalmak istediğini

öğrenir. Bu iki yabancınn varlığının kendi güvenli yaşamını tehdit ettiğini düşünen Stanley bundan rahatsız olur ve kaygısını şu sözlerle ortaya koyar:

Ne?... Neden bahsediyorsun?... İnanmıyorum... Bunu özellikle söylüyorsun.... Bu ne zaman oldu? Onları ne zaman gördü?... Onlar kim?... Adlarını söylemedi mi?... Buraya mı? Buraya mı gelmek istediler?... Neden?... Fakat kim bunlar?... Gelmeyecekler... Sana söylüyorum gelmeyecekler. Eğer geleceklerse neden dün gece gelmediler?... Gelmeyecekler. Birisi dalga geçiyor. Hepsini unut. Yanlış alarm. Yanlış alarm. (Pinter 14-15)

Tehdit altında olma duygusu nedeniyle huzursuzluğu artan Stanley, bu noktadan sonra artık başkaları için bir kaygı ve korku kaynağı olmaya başlar.

STANLEY (*sessizce*). Kiminle konuştuğunu sanıyorsun?
MEG (*tereddütle*). Ne?
STANLEY. Buraya gel.
MEG. Ne demek istiyorsun?
STANLEY. Buraya gel.
MEG. Hayır. (Pinter 15)

Meg, eskiden profesyonel bir piyanist olan Stanley'e yeniden piyano çalıp çalmayacağını sorduğunda Stanley'nin kaygısının neden kaynaklandığını anlamaya başlarız. Stanley verdiği son konserden, kendisini dinlemeye gelen babasından, gösterisinin çok beğenildiğinden, birinin onu konser salonunda kilitli bıraktığından, peşindeki adamlardan söz eder ve der ki: "Dizlerimin üstünde sürünmemi istiyorlar." (Pinter 17). Stanley'nin geçmişi belirsiz ve karanlıktır. Meg'e anlattığı öykü Stanley'nin nasıl bir kuşku ve korku içinde olduğunu gösterir.

STANLEY (*ilerleyerek*). Bugün geliyorlar.
MEG. Kim?
STANLEY. Bir minibüsle geliyorlar.
MEG. Kim?
STANLEY. Ve o minibüste ne var biliyor musun?
MEG. Ne?
STANLEY. O minibüste bir el arabası var.
MEG (*nefessiz*). Yok.
STANLEY. Ah, evet, var.
MEG. Yalan söylüyorsun.
STANLEY (*Ona doğru ilerleyerek*). Büyük bir el arabası. Ve minibüs durduğunda onu çıkaracaklar, bahçe yolunda sürecekle ve sonra ön kapıyı çalacaklar.
MEG. Yapmayacaklar.
STANLEY. Birini arıyorlar. Belli birini.
MEG (*Boğuk bir sesle*). Aramıyorlar!
STANLEY. Sana onların kimi aradığını söyleyeyim mi?

MEG. Hayır! (Pinter 18)

Stanley'nin bu pansiyonda kendini güvende hissetmesinin nedeni karanlık geçmişinden uzak kalabileceği bir yer olmasıdır. Yeni pansiyonerlere gösterdiği tepkiden ve korkmuş halinden Stanley'nin geçmişindeki bir şeylerden kaçıp bu ıssız yerdeki pansiyona sığındığı sonucunu çıkarırız. Stanley'nin saklandığı bu güvenli ve huzurlu ortam şimdi dışarıdan gelen iki adamın tehdidi altındadır. “Kaçıp sığındığı bu sıradan yere gelmeye kimsenin kalkışmayacağı umudunu gönülsüzce sürdürür. Öte yandan, korkusu ve endişesi kaçamayacağını kısmen de olsa anladığını gösterir.” (Palmer 197).

Meg alışveriş yapmak üzere çıktığında Lulu gelir. Lulu odanın havasızlığından, Stanley'nin pasaklı görünüşünden söz eder, temizlenmesi gerektiğini söyler. Stanley'e hiç dışarı çıkıp çıkmadığını sorar ve birlikte çıkmayı önerir. Bu noktada garip bir biçimde Stanley Lulu'ya onunla birlikte uzaklara gitmeyi isteyip istemeyeceğini sorar. “Nereye” (Pinter 20) diye soran Lulu'yu “Hiçbir yere” (Pinter 20) diyerek yanıtlar. Pansiyondan hiç çıkmayan Stanley'nin gerçekten de gidecek hiçbir yeri yoktur. “Lulu ve Meg'in dışarı çıkma tekliflerini hep geri çevirmiştir çünkü kendini tehdit altında sayan Stanley kaçıp saklandığı pansiyonun güvenli ev ortamında bile kaygılıdır.” (Palmer 195). Güvenli aile ortamına girmek isteyen bu iki yeni pansiyoner Stanley'nin korktuğu ve kaçtığı şeylerin gerçekleşmesi anlamına gelmektedir ve korunaklı bu ev Stanley için karabasana dönüşmek üzeredir. Bu karabasandan kurtulmak için Stanley'nin aklına gelen ilk şey kaçmak olur ancak kaçmak için bile yeterince güçlü değildir. Stanley hiçbir yere gitmez/gidemez: kendine oluşturduğu güvenli ortam aynı zamanda kaçıp kurtulamayacağı bir hapisanedir.

Bir süre sonra bu iki yabancı, Goldberg ve McCann ile tanışırız. Bu sıradan pansiyonda kalmak için fazlasıyla kibar ve iyi giyimlidirler. Öte yandan “... siyah takım elbiseleri ile herhangi bir kötücül örgütün üyesi gibidirler.” (Heilman 57). İlk başta sıradan tatilciler gibi görünürler ancak aralarındaki konuşma ilerledikçe bir terslik olduğu da belli olmaya başlar.

GOLDBERG. Bu iş geldiğinde ne söylediğimi biliyorsun. Yani doğal olarak ilgilenmem için bana geldiler. Ve kimi istedim biliyor musun?

MCCANN. Kimi?

GOLDBERG. Seni.

MCCANN. Çok iyisin, Nat.

GOLDBERG. Hayır, önemli değil. Yetenekli birisin McCann.

MCCANN. Bu senin konumundaki bir adamdan gelen büyük bir övgü, Nat.

GOLDBERG. Evet, konum sahibiyim, inkâr etmeyeceğim.

...

MCCANN. Hey, Nat, sadece bir şey daha....

GOLDBERG. Şimdi ne var?

MCCANN. Bu iş -hayır, dinle- bu iş, daha önce yaptığımız şeyler gibi mi olacak?

(Pinter 23)

Goldberg, McCann'ın yaptıkları işi sorgulamasından rahatsız olur. Oldukça ciddi bir ses ve tavırla yaptıkları işin niteliğini anlatmaya başlar. Söyledikleri şeyler izleyicilerin de bu iki adamın kimliği ve işleri hakkında kuşkulandırmaya başlamasına neden olur.

Temel sorun tek bir sorundur ve daha önceki işlerinden oldukça farklıdır. Bazı konular, öte yandan, süreç açısından öteki eylemlerine oldukça benzeyebilir. Hepsi kurbanımızın davranışına bağlıdır. Her durumda, McCann, seni temin ederim ki iş yerine getirilecek ve görev sana ya da kendime hiçbir aşırı kötülük gelmeden başarılacaktır. Yeterli mi? (Pinter 24)

Bu sırada Meg gelir, tanışır. Goldberg pansiyonda kaç kişinin kaldığını, Meg'in kocasını ve Stanley'i sorar. Meg her şeyi anlatır. Stanley'i tanımadıklarını düşündüğümüz bu iki adam bugünün Stanley'nin doğum günü olduğunu söyler ve Meg'i bir parti yapmaya ikna eder. Meg parti için çok heyecanlıdır ve partinin Stanley'i neşelendireceğini söyler çünkü son zamanlarda Stanley "keyifsizdir" (Pinter 27). Goldberg'in sözleri oldukça anlamlıdır: "Biz onu kendine getireceğiz." (Pinter 27). "Beklenmedik konuklar görünüşte eğlenceli bir doğum günü partisi düzenleyerek sinsi kötülüklerini gerçekleştirirler. ...Eğlencenin gizlediği bir kötülük gizemli ve güvenilir bir maske altında, korkusuna rağmen yavaşça Stanley'nin yaşamına girmekte ve onu ele geçirmektedir." (Heilman 57-68). Meg adamları odalarına çıkarır. Aşağı indiğinde Stanley ile karşılaşır ve ona adamların geldiğini söyler. Stanley şaşırır ve adlarını sorar.

MEG. ...

Onları tanıyor musun?

Stanley *yanıt vermez*.

Stan, seni uyandırmayacaklar, söz veriyorum. Onlara sessiz olmaları

gerektiğini söyleyeceğim.

Stanley kıpırdamadan oturur.

Burada uzun süre kalmayacaklar Stan. Sana yine de sabah çayını getireceğim.

Stanley kıpırdamadan oturur. (Pinter 29)

Meg, Stanley'nin doğum gününden söz eder. Stanley önce anlamaz. Meg ona armağanını verince doğum günü olmadığını söyler. Meg'in yanıtı ilginçtir: "Tabii ki doğum günün. Armağanını aç." (Pinter 30). Meg'in armağanı oyuncak bir davuldur: Stanley çocuklaşmış, kendi yaşamının denetimini yitirmiştir. Stanley davulu alır:

[Meg] tedirgin bir şekilde onu izler. [Stanley] davulu boynuna asar, bagetlerle nazıkçe vurmaya başlar, sonra düzenli bir şekilde çalarak masanın etrafında yürür. Meg, hoşnut bir şekilde onu izler. Hâlâ düzenli bir şekilde çalarak Stanley masanın etrafında ikinci kez yürür. Turun yarısında çalışı düzensizleşir... Meg dehşete düşer. [Stanley] davulu çalarak onun sandalyesine gider, [Stanley'nin] yüzü ve davul sesi şimdi yabancı ve delicedir. (Pinter 30)

Düzenli bir şekilde davul çalarken Stanley'deki ani değişimin nedeni acaba nedir? İçinde bulunduğu durumda kendini güçsüz ve umarsız hisseden Stanley'nin dengesi yaşadığı baskı nedeniyle giderek bozulmaktadır. Akşam olunca Stanley iki yabancı, Goldberg ve McCann'le karşılaşır, tanışırlar. Stanley dışarı çıkmak üzeredir. Ancak Goldberg ve McCann doğum gününde dışarı çıkmaması gerektiğini, her şeyin hazırlandığını söyler.

MCCANN. ... Dışarı mı çıkıyorsunuz, bayım?

STANLEY. Evet.

MCCANN. Doğum gününüzde.

STANLEY. Evet. Neden olmasın? (Pinter 31)

Meg'e doğum günü olmadığını söyleyen Stanley bu kez o günün doğum günü olduğunu kabul eder. Stanley yeniden dışarı çıkmak ister. McCann "Neden burada kalmıyorsunuz?" (Pinter 33), der. Konuşmaya başlarlar. Stanley "Daha önce tanışmışız gibi geliyor.", der ancak McCann tanışmadıklarını söyler. Stanley onları görmüş olabileceğini düşündüğü birkaç yerin adını sayar, McCann hiç birini bilmediğini söyler. Konuşmaya devam ederlerken Stanley masadaki kesilmiş gazete şeritlerinden birini eline alır. Bu noktadan sonra ikisi arasında bir gerginlik başlar. Stanley bu iki adamın geliş nedenini öğrenmek istemektedir.

STANLEY (*çabukça*). Neden buradasınız?
MCCANN. Kısa bir tatil.

...
STANLEY. Neden bu evi seçtiniz?
MCCANN. Biliyor musunuz, bayım, doğum günü olan bir adam için biraz fazla tedirginsiniz. (Pinter 35)

Asıl ilginç konuşma bundan sonra gelişir.

STANLEY (*uzaklaşarak*). ... Her neyse, bugün benim doğum günüm değil.
MCCANN. Değil mi?
STANLEY. Hayır. Gelecek aya kadar değil. (Pinter 35)

O günün Stanley'nin doğum günü olup olmadığı belli değildir. Konuşmalardaki belirsizlik oyundaki şüphe, kaygı ve korku duygusunu iyice artırır. Stanley McCann'e kim olduklarını, nereden geldiklerini sorar: "Bak. Dürüst birine benziyorsun. Seninle dalga geçiyorlar, hepsi bu. Anladın mı? Nereden geldin?" (Pinter 36). Bu arada Goldberg ve Petey gelir. Petey arkadaşlarıyla satranç oynamak üzere evden çıkarken partiye katılamayacağını söyler. Petey gittikten sonra Stanley, Goldberg ve McCann'i pansiyondan ayrılmaya ikna etmeye çalışır.

Bana bulaşma!.... Korkarım bir yanlışlık var. Odalarımız dolu. Odanız tutuldu. Bayan Boles size söylemeyi unutmuş olmalı. Başka bir yer bulmalısınız... Evi ben işletiyorum. Korkarım siz ve arkadaşınız kalacak başka bir yer bulmalısınız... Belki de sağırsınız... Çıkın. (Pinter 38)

Aralarındaki gerilim artar. İkisinin gitmek gibi bir niyeti yoktur. Stanley kaldığı pansiyonu kendi evi gibi görmeye başlamış ve Meg ile Petey'i benimsemiştir; onları korumak ister ve şöyle der:

Bunu açıklamama izin verin. Beni rahatsız etmiyorsunuz. Bana göre, siz kirli bir şakadan başka bir şey değilsiniz. Ancak bu evdeki insanlara karşı sorumluluğum var. Çok uzun süredir buradalar. Koku duygularını kaybetmişler. Ben kaybetmedim. Ve ben buradayken hiç kimse onlardan yararlanamaz. (*Biraz daha az zorlayıcı.*) Her neyse, bu ev size göre değil. Burada sizin için hiçbir şey yok, hiçbir açıdan, hiçbir açıdan. Bu yüzden, daha fazla yaygara yapmadan, neden sadece gitmiyorsunuz. (Pinter 39)

The Birthday Party Stanley ile Goldberg ve McCann arasında geçen bir güç savaşını yansıtır. "Oyun aslında bir çift kiralık katil açısından güç arzusunu betimler, Goldberg ve McCann, Stanley'i... niteliksiz bir güç arzusuna dönmeye zorlarlar."

(Karwowski, “Dramatic”). Bu iki seçenek arasında kalan insan seçimini güç arzusundan yana kullanır (Karwowski, “Do We Need”). Stanley, Goldberg ve McCann arasında masaya oturmak üzerinden gerçekleşen bir güç savaşını görürüz. Goldberg Stanley’nin oturmasını ister. Stanley oturmayı reddeder. Önce Goldberg oturur. Sonra McCann’e Stanley’e oturmasını söylemesini ister. Ama Stanley yine oturmak istemez. En sonunda Stanley, McCann oturursa oturacağını söyler. Bunun üzerine McCann oturur ve Stanley’den de oturmasını ister. Stanley oturur ve der ki: “Şimdi ikiniz de biraz dinlendiğinize göre çıkabilirsiniz.” (Pinter 41). İlk anda savaşın galibi Stanley’dir. Ancak Stanley’nin bu davranışı ikisini de çok kızdırır, masadan kalkarlar; Stanley de kalkar. Fakat Goldberg onun oturmasını ister. Stanley önce onları yok saymaya çalışır ve ısıklık çalmaya başlar ancak bir süre sonra sessizce oturur. Bu noktada Stanley savaşını kaybetmiş, teslim olmuştur. Goldberg ve McCann sorular sormaya başlar. Polisilerde görülen çapraz sorguyu andıran bir sorgulama sahnesi izlemeye başlarız. “Stanley bir dizi suçlama ve soruyla karşı karşıyadır.” (Edelman 176) Görünüşe göre üçü aynı örgütün üyeleridirler. Stanley bir şekilde bu örgütten ayrılmıştır; bu nedenle onu ihanetle suçlarlar:

GOLDBERG. Geçen hafta ne giydin, Webber? Takım elbiselerini nerede saklıyorsun?
 MCCANN. Örgütten neden ayrıldın?
 GOLDBERG. Yaşlı annen ne derdi, Webber?
 MCCANN. Bize neden ihanet ettin?
 GOLDBERG. Beni incittin, Webber. Kirli bir oyun oynuyorsun.

 MCCANN. Ülkemize ihanet ettin.
 GOLDBERG. Soyumuza ihanet ettin. (Pinter 42-46)

Sorular devam eder.

Kim olduğunu sanıyorsun? ... Buraya nereden geldin? ... Neden kaldın? ...
 (Pinter 42)

Önce Stanley’nin karısıyla ilgili sorular sorar ve onu karısını öldürmekle suçlarlar.

Karın nerede? ... Karına ne yaptın? ... Karını neden öldürdün? ... Onu nasıl öldürdün? ... (Pinter 42)

Sonra Stanley'nin aslında evlenmediğini öğreniriz.

Neden hiç evlenmedin? ... Düğünden kaçtın. Onu yüzüstü bıraktın. Onu hamile bıraktın. Seni kilisede bekliyordu. (Pinter 43-44)

Tüm bu sorular arasında düşünsel olanlar da vardır:

GOLDBERG. Bir dış gücün varlığına inanıyor musun?

STANLEY. Ne?

...

MCCANN. Kimsin sen, Webber?

GOLDBERG. Seni var olduğuna inandıran ne?

MCCANN. Sen ölüsün.

GOLDBERG. Ölüsün. Yaşayamazsın, düşünemezsin, sevemezsin. Ölüsün.

Kokuşmuş bir salgınsın. (Pinter 44-46)

Stanley'nin geçmişi gerçekten karanlık görünmektedir. Goldberg sorar: "Webber! Adını neden değiştirdin?" (Pinter 44). "Stanley ideal günah keçisi gibidir çünkü geçmişi ve ailesi yoktur ve hiç kimseye ait değildir. Ve bu da kendine yapılanları, hem sözlü hem de fiziksel saldırıyı adil kılar." (Wandor 59).

Sorgulama "...beyin yıkamaya, psikolojik bir saldırıya dönüşür." (Heilman 68). Tüm sorular sonunda Stanley sandalyede büzülür, benliğini kaybettikçe küçülür, kaybolur. Yine de ufak da olsa savaşıma isteği gösterir, son bir hamleyle Goldberg'ın karnını tekmeler. McCann Stanley'e vurmak için bir sandalye alır. Stanley de kendini korumak için bir sandalye alır. Stanley ve McCann masanın etrafında döner. Goldberg ve McCann, "Stanley Webber üzerinde ondan gelen cılız karşı koyma çabalarına karşı onun başa çıkamayacağı bir baskı kurarlar." (Heilman 57). Fiziksel bir şiddet uygulayarak korunmaya, karşı çıkmaya çalışan Stanley kendini kaybeder, anlamsız sesler çıkarmaya başlar. Kendini, kimliğini, benliğini ortaya koyma yetisini kaybetmiştir.

GOLDBERG. Dur, McCann.

STANLEY (*dönerek*). Uuuuuuuuhhhh!

MCCANN. Tamam, kalleş.

GOLDBERG (*ayağa kalkar*). Dur, McCann.

MCCANN. Hadi ama!

STANLEY. Uuuuhhhhhh! (Pinter 46)

Bu arada Meg parti için giyinmiş ve aşağı inmiştir. Davulu da getiren Meg onu masanın üzerine yerleştirir. Stanley konuşmaya başlar, söylediği tek şey gözlüğünü istediği olur. "...izleyici olarak bizler Stanley'nin gözlüğünden ve onun Stanley için önemi hakkında özenle bilgilendiriliriz" (Heilman 70). Simgesel düzeyde gözlük Stanley'nin dış dünyayla ilişki kurmasını sağlar, onun görüş ve düşünüş biçimini yansıtır. Gözlüğü olmadan Stanley hiçbir şey göremez, çevresinde ve yaşamında olup bitenleri adlandıramaz, anlamlandıramaz.

Doğum günü kutlaması başlar. Partide körebe oynamaya karar verirler. Goldberg "...ilk kim kör olacak?" (Pinter 56) diye sorar. Görmek/körlük temi devam eder. Sırasıyla Meg, McCann ve Stanley kör olur. Meg çevresinde, evinde, kısaca kendi yaşamındaki olaylara kördür. Hiçbir şeyin farkında değildir. Çok sevdiğini ve çok iyi tanıdığını söylediği Stanley'nin yaşadıklarından habersizdir, "partinin güzeli" (Pinter 81) olduğu kendi dünyasında yaşar. McCann de kendi yaşamına kördür. Goldberg ile olan ilişkisinde, örgütle olan ilişkisinde bilmemeyi seçmiştir. Birkaç kez yaptıkları işi sorgulasa da sormanın ötesinde bir şey yapmaz, Goldberg'in açıklamalarıyla yetinir.

GOLDBERG. ... Her durumda, McCann, seni temin ederim ki iş yerine getirilecek ve görev sana ya da kendime hiçbir aşırı kötülük gelmeden başarılabacaktır. Yeterli mi?
MCCANN. Tabii. Teşekkürler, Nat. (Pinter 24)

Körebe oyununda gözleri bağlanan son kişi Stanley'dir. Gözleri bağlanmadan önce Stanley'nin salt gözlüğünü çıkarmakla kalmazlar, McCann Stanley'nin gözlüğünü de kırar. Stanley'nin benliği üzerindeki son hamledir bu belki de. Gözlük kırılır ve Stanley'nin yok oluşu geri dönülemez bir evreye girer. Müzisyen olan Stanley'nin kendini anlatma biçimlerinden biri kuşkusuz kendi müziği ve çaldığı piyanodur. Oyunun başında Meg'e müzisyen olarak çalıştığı günleri anlatırken Stanley "eşsiz bir dokunuşu" (Pinter 17) olduğunu söyler. Şüphesiz eşsiz dokunuşlu bir müzisyen dünyaya da farklı bir noktadan bakar. Bir sanatçı olarak Stanley kuşkusuz ait olduğu toplumun öteki bireylerinden farklıdır. Bu farklılığı oluşturan Stanley'nin sanatçı kimliği de tehdit altındadır. McCann, piyano bulamadığı için Meg'in doğum günü armağanı olarak aldığı oyuncak davulu Stanley'nin önüne

koyar. Artık gözlüğü olmayan ve üstelik gözleri de bağlı olan Stanley oyuncak davula basar ve onu kırar. Müzisyen Stanley oyuncak da olsa kendini anlatabildiği araçlardan birinden daha yoksun kalır. Kimliğinin bu son parçasını da kaybeden Stanley'nin davranışları da şiddet içermeye başlar. Ayağı davula sıkışan Stanley düşer, sonra ayağa kalkar ve davul ayağında olduğu halde Meg'e doğru ilerler. Meg'in boğazını sıkar ve onu boğmaya çalışır. Goldberg ve McCann Stanley'i tutup uzaklaştırır. O anda elektrik kesintisi olur. Işık kaynağı bulmaya çalışırken Stanley bu kez Lulu'ya saldırır.

McCann yerdeki el fenerini bulur ve ışığı masaya ve Stanley'e tutar. Lulu kol ve bacakları yana açılmış durumda masada yatmaktadır, Stanley onun üzerine eğilmiştir. Stanley, ışık kendisine vurur vurmaz gülmeye başlar. Goldberg ve McCann ona doğru ilerlemeye başlar. [Stanley] geri çekilir, gülmektedir, el fenerinin ışığı yüzüne vurmaktadır. El feneri yaklaşır. Duvara dayanırken gülüşü artar. [Goldberg ve McCann'ın] gölgeleri Stanley'nin üzerinde birleşir. (Pinter 59-60)

Meg'e ve Lulu'ya saldıran Stanley artık sadece kurban edilen değil aynı zamanda kurban edendir. İnsan doğası söz konusu olduğunda bu çelişki gibi görünen durum olağandır aslında. Başkalarıyla ilişki içinde olunan bir yaşamda konumlar, ilişkiler her an değişebilir. Bu değişebilirlik Pinter'ın oyunlarında anlattığı belirsizlik durumunun bir parçası ve doğal sonucudur.

Ertesi sabah Petey elinde gazetesıyla içeri girer, masaya oturur ve gazetesini okumaya başlar. Meg mutfaktadır. Evde yiyecek bir şey kalmadığı için alışverişe çıkacaktır. Stanley'e aldığı davulun kırıldığını görür. Bir önceki gece partide olanları anımsamamaktadır. Stanley'den konuşmaya başlarlar. Meg o sabah Stanley'nin odasına gittiğinde kapıyı McCann açmıştır.

MEG. ... [McCann] konuştuklarını söyledi. ... Ne hakkında konuştuklarını bilmiyorum. Şaşırdım. Çünkü genellikle Stanley onu uyandırmaya gittiğimde uyuyor olur. Ama bu sabah uyumuyordu. Onun konuştuğunu duydum. (*Duraksama.*) Birbirlerini tanıyorlar mı dersin? Sanırım eski arkadaşlar. Stanley'nin birçok arkadaşı vardı. Biliyorum vardı. (*Duraksama.*) Çayını vermedim ona. Zaten çayı vardı. Yeniden aşağı indim ve işime devam ettim. Sonra, birazcık sonra, kahvaltı için aşağı geldiler. Stanley yeniden uyumuş olmalı. (Pinter 62-63)

Alışveriş için dışarı çıkmak üzereyken Meg aniden Petey'e döner ve dışarıdaki büyük arabayı görüp görmediğini, arabanın içine bakıp bakmadığını sorar. Oyunun başından itibaren Meg ilk kez kuşkulanmaya başlar. Arabanın Goldberg'e ait olduğunu öğrenince rahatlayan Meg'in kuşkusunun kaynağı Goldberg ya da McCann değil, Stanley'nin ilk perdede onu korkutmak için anlattığı öyküdür. Meg, Stanley'nin korkularının nedeninin çok da ayırında değildir:

PETey. Şöyle bir göz gezdirdim.
 MEG (*gergin bir şekilde yaklaşır ve fısıldayarak*). İçinde bir şey var mıydı?
 PETey. İçinde?
 MEG. Evet.
 PETey. Ne tür bir şey?
 MEG. Tamam... Yani... el arabası... içinde bir el arabası var mıydı?
 PETey. Bir el arabası?
 MEG. Evet.
 PETey. Görmedim.
 MEG. Görmedin mi? Emin misin?
 PETey. Bay Goldberg el arabasıyla ne yapsın?
 MEG. Bay Goldberg?
 PETey. O, onun arabası.
 MEG (*rahatlamıştır*). Onun arabası mı? Ah, onun arabası olduğunu bilmiyordum.
 PETey. Tabii ki onun arabası.
 MEG. Oh, rahatladım. (Pinter 63)

Meg alışverişe gittikten sonra Petey Goldberg'e Stanley'nin nasıl olduğunu sorar:

GOLDBERG (*hafif kararsız*). Ah... Biraz daha iyi, sanırım, biraz daha iyi...
 En iyisi uygun... hmm... nitelikte birinin ona bakması olurdu...
 ...
 PETey. Ona ne oldu?
 ...
 GOLDBERG (*kızgınca*). Ona ne mi oldu? Kriz, Bay Boles. Bu kadar basit.
 Sinir krizi. (Pinter 65)

Petey parti gecesi eve geldiğinde elektriklerin kesik olduğunu, sayaca para koyunca elektriklerin de geldiğini anlatır. Petey içeri girdiğinde parti çoktan bitmiştir.

PETey (*devam eder*). Ölüm sessizliği vardı. Tek bir şey bile duyamıyordum.
 Ben de yukarı çıktım ve arkadaşınız -Dermot'la- karşılaştım. Bana o söyledi.
 GOLDBERG (*keskince*). Kim?
 PETey. Arkadaşınız -Dermot.

GOLDBERG (*ağırca*). Dermot. Evet. (*Oturur.*)

PETey. Bazen iyileşirler yine de, değil mi? Yani, iyileşebilirler değil mi?

GOLDBERG. İyileşmek? Evet, bazen iyileşirler, öyle ya da böyle.

PETey. Yani, şimdiye kadar iyileşmiş olabilir değil mi?

GOLDBERG. Olabilir. Olabilir.

Petey ayağa kalkar ve çaydanlığı ve fincanları toplar.

PETey. Peki, öğle yemeği vaktine kadar düzelmezse gidip bir doktor getireceğim.

GOLDBERG (*çabukça*). Hepsi halledildi, Bay Boles. Endişe etmeyin.

PETey (*şüpheli*). Ne demek istiyorsunuz? (*McCann iki bavulla gelir.*) Her şeyi topladınız mı? (Pinter 66-67)

Petey, Stanley'nin başına gelenlerin farkında olan tek kişidir ve onu elinden geldiğince korumaya çalışır. Goldberg ile McCann aralarında konuşmaya başlar. McCann yeniden yukarı çıkmayacağını söyler. Tereddütle “Ona gözlüğünü verdim.” (Pinter 67) der.

GOLDBERG. Onu geri aldığı için mutlu olmadı mı?

MCCANN. Çerçevesi kırıldı.

...

PETey (*Mutfak kapısından*). Bir yerlerde yapışkan bant olacaktı. Onları yapıştırabiliriz.

Goldberg ve McCann ona dönerler. Duraksama.

GOLDBERG. Yapışkan bant mı? Hayır, hayır, gerek yok, Bay Boles... (Pinter 68)

Stanley'nin gerçeklikle, dış dünyayla bağlantısını oluşturan gözlüğü Petey'nin onarmasına izin vermezler. Bir anlamda Stanley'nin kurtuluş umudu yoktur. Petey dışarı çıkar.

Goldberg ve McCann Stanley'i aşağı getirip pansiyondan gitmeyi konuşurlar. McCann: “... Hadi bitirip gidelim... Hadi şu lanet işi bitirelim. Hadi işi halledelim ve gidelim.” (Pinter 70), der. Yukarıya kimin çıkacağını tartışırlar. Goldberg işinde neden başarılı olduğunu anlatmaya başlar: “...Hiç bir şey değişmedi.(*Ayağa kalkar.*) Konumuma bu nedenle ulaştım. Her zaman bir dolandırıcı kadar hazırlıklıydım. Tüm yaşamım boyunca aynı şeyi söyledim. Oyna, oynama, oyunu oynama. Babanı ve anneni onurlandır.” (Pinter 71).

Goldberg kendisine söyleneni yapar, başkalarının dayattığı rollerin dışına çık/a/maz. Kendisinden daha büyük bir gücün isteklerine uyduğu için başarılıdır ve güvendedir. McCann’e de aynı şeyi yapmasını önerir:

... Çizgiyi takip et, çizgiyi, McCann ve asla yanlış yapmazsın. Ne sanıyorsun, kendi kendimi yetiştirdiğimi mi? Hayır. Nerede oturmamı söylüyorlarsa orada oturdum.... Çünkü sana söylüyorum, sana söylüyorum, beni izleyecek misin? Benim mantığımı? Ezberle. Asla hiçbir şeyi yazma... Ve sonunda söylediğimin doğru olduğunu anlayacaksın. (Pinter 71-72)

Ancak söylediklerinden Goldberg’in kendisi de emin değildir, düşünce izini kaybetmeye başlar. İnanıklarını anlatmak için sözcük bulamaz.

Çünkü inanıyorum ki dünya... (*Dalgin.*). ...
Çünkü inanıyorum ki dünya... (*Umutsuz.*). ...
ÇÜNKÜ İNANIYORUM Kİ DÜNYA... (*Kayıp.*). ... (Pinter 72)

McCann masaya yaklaşır ve Goldberg’in karşısında diz çöker. Goldberg giderek artan bir kesinlikle babasını anlatmaya başlar. Babası Goldberg’e Benny der, bir süre sonra babasının ona Seamus dediğini söyler. Goldberg’in adının ne olduğunun belli olmaması onun karanlık geçmişini, ne iş yaptığını, kimler için çalıştığı konusundaki karanlığı daha da artırır. Oyun boyunca adlar özellikle Stanley’nin, Goldberg’in ve McCann’in adları konusunda bir belirsizlik vardır. Goldberg ve McCann’in Stanley’i sorguladığı sahnede Goldberg Stanley’e adını neden değiştirdiğini sorar. Stanley’nin yanıtı ilginçtir: “Ötekini unuttum.” (Pinter 44). Oyun boyunca Goldberg’in de adı sık sık değişir, Simey, Nat, Benny, Seamus; McCann Dermot olur. Kimlik/benlik söz konusu olduğunda adlar insanın dış dünyadaki varlığının sözel karşılığıdır. Adların değiştiği bir dünyada kesinlikten, gerçeklikten, güvenlikten de söz edilemez.

Meg gittikten sonra McCann Stanley ile birlikte gelir. Stanley çizgili, siyah bir takım elbise giymiştir. Kırılan gözlüğü elindedir. Tıraş olmuştur. Sadece görünüşte de olsa Stanley şu anda toplumun ondan olmasını beklediği kişidir. Lulu’nun oyunun hemen başında Stanley’e söylediklerini hatırlarız: “Yüzüne bir bak! Tıraş olsan iyi olur, biliyor musun?” (Pinter 19). Ancak bu değişim görüntüyle sınırlı olmayacaktır. “İki yabancıнын Stanley için verdiği parti Stanley’i üyesi olduğu

toplumla bütünleştirmek için yapılan şiddet içeren bir girişimdir.” (Wandor 59). Goldberg ve McCann aralarında konuşmaya başlar.

MCCANN (masada). Daha iyi görünüyor değil mi?
 GOLDBERG. Çok daha iyi.
 MCCANN. Yeni bir adam.
 ...
 GOLDBERG. Söylemeye bile gerek yok. Seninle benim aramda, Stan, yeni bir gözlük almanın zamanı geldi.
 MCCANN. Düzgün göremiyorsun.
 GOLDBERG. Doğru. Yıllardır çarpık görüyordun.
 MCCANN. Şimdi çok daha çarpık görüyorsun.
 GOLDBERG. Haklı. Kötüden daha kötüye gidiyorsun. (Pinter 75-76)

Simgesel düzeyde Stanley’e yeni bir gözlük almak, Stanley’nin kendine özgü yaklaşımını, dünya görüşünü değiştirmek demektir, tam anlamıyla yepyeni bir insan oluşturmak. Bu aşamada Stanley’nin maruz kaldığı psikolojik şiddet onu geri dönülemez bir noktaya getirir. Kimliğini, benliğini, her şeyini kaybeder. “Stanley korkutulmuş, sindirilmiş belki bir anlamda yok edilmiştir.” (Crease 17). Boş bir sayfa durumundaki Stanley’e şunu yapacaklardır:

GOLDBERG. Senden bir adam yapacağız.
 MCCANN. Ve bir kadın.
 GOLDBERG. Yeniden yönlendirileceksin.
 MCCANN. Zengin olacaksın.
 GOLDBERG. Uyum sağlayacaksın.
 MCCANN. Gururumuz ve neşemiz olacaksın.
 GOLDBERG. Onurlu biri olacaksın.
 MCCANN. Başarılı bir olacaksın.
 GOLDBERG. Bütünleşeceksin.
 MCCANN. Emir vereceksin.
 GOLDBERG. Karar vereceksin.
 MCCANN. Büyük adam olacaksın. (Pinter 76-78).

Kurulu düzenin, kaçtığı örgütün ya da toplumun Stanley için oluşturacağı gelecek hakkında ne düşündüğü sorulduğunda Stanley: “Gözlüğünü elinde sıkıca tutar, titremeye başlar. Dikkatini toplar, ağzını açar, konuşmaya çalışır, başaramaz ve boğazından sesler çıkarır: Uh-gug... uh-gug... eeehhh-gag.” (Pinter 78). “Stanley anlamsız sözler etmeye başlar, açıktır ki kendini anlatma yetisi elinden alınmıştır. Sesinin, sözcüklerin denetimini yitirmiş ve artık hiçbir şey yapamaz hale gelmiştir.” (Wandor 59). Goldberg, “Hâlâ eski Stan. Bizimle gel. Hadi oğlum.” (Pinter 79), der.

Tam giderlerken Petey gelir, Stanley’i neden götürdüklerini sorar. Goldberg: “Onunla ilgileneceğiz.”(Pinter 79), der. Petey, Stanley’i orada bırakmaları için ısrar edince Goldberg’in yanıtı anlamlı olduğu kadar korkutucudur: “Neden bizimle gelmiyorsunuz, Bay Boles. Bizimle Monty’e gelin. Arabada bir sürü boş yer var.” (Pinter 79). İtiraz etmeye kalkışan, kendisine söylenenlere karşı çıkan her bireyi bekleyen şey aynıdır. Kendi başına gelebileceklerin farkına varan Petey “Hareket etmez. Onu geçerler ve kapıya ulaşırlar.” (Pinter 80). Petey’nin yapabildiği tek şey arkalarından “Stan sana ne yapacağını söylemelerine izin verme!” (Pinter 80) diye bağırarak olur. Giderler. Petey sessizce masaya oturur, gazeteyi alır. Gazetenin içinden yere düşen şeritlere bakar. Petey gazetenin ön yüzünü incelerken Meg arka kapıdan girer.

MEG. Stan nerede?

Duraksama.

Stan hâlâ aşağı inmedi mi, Petey?

PETEY. Hayır... o. ...

MEG. Hâlâ yatakta mı?

PETEY. Evet, o... hâlâ uyuyor.

MEG. Hâlâ mı? Kahvaltıya geç kalacak.

PETEY. Bırak uyusun. (Pinter 80-81)

Petey gerçeği Meg’den gizler.

Bu durum Meg’in kendi yaşam alanındaki güçsüzlüğünü keskinleştirir. Stanley ile iki yabancı arasındaki güç çabasıdan tamamen dışlanmış. Bu ailedeki baba, Petey, olaylara şahit olur, olanları anlar ve onlara göz yumar. Ancak, anne, Meg, ne olduğundan bile habersizdir. Fiziksel anlamda güçsüz olmakla kalmaz kendi dünyası hakkında ne kadar şey bilmesine izin verildiği bağlamında da güçsüzdür. (Wandor 59)

Petey’nin de dediği gibi Stanley uyumaya devam edecek, kendisinden bekleneni yapacak, kendisinden beklendiği gibi yaşamaya devam edecektir. Uyumaya devam edecek olan tek kişi Stanley değildir. Petey Stanley’e olanlardan Meg’e söz etmez. Meg her zaman “partinin güzeli” (Pinter 81) olacaktır. Oyunda uyandığını söyleyebileceğimiz tek kişi Petey’dir. Ancak ömrünün son günlerini yaşayan Petey’nin uyanışının anlamı nedir ya da bu uyanışın herhangi bir anlamı var mıdır, sorularının yanıtı verilemez. Stanley’i kurtarma gücünü bulamayan Petey’nin

dünyayı, kurulu düzeni deęiřtirme gücünden söz etmek zordur. Yařam hiçbir řey olmamıř gibi kaldıęı yerden devam eder.

Oyundaki komik öğeler diyaloglardan kaynaklanır. Goldberg ile McCann'ın Stanley'i sorguladıęı sahne tehdit komedisi türünün iyi bir örneęidir. "Birkaç dakikalık zaman dilimi içinde Stanley bir dizi suçlama ve soruyla karřılařır" (Edelman 176). Oyunun hemen bařında Meg ve Petey arasında geçen konuřmalar ilk anda komedi oyunu izlenimi verir.

MEG. Sen misin, Petey?
Duraksama.
 Petey, sen misin?
Duraksama.
 Petey?
 PETEY. Ne?
 MEG. Sen misin?
 PETEY. Evet, benim. (Pinter 3)

Sıradan bir ailenin günlük yařamıdır betimlenen. Bu sıradanlık konuřmalara da yansır. İki kiři arasında geçen konuřma anlamsız yinelemelerden bařka bir řey deęildir ve komedi de bundan kaynaklanır. Kahvaltı masasındaki konuřma řöyle devam eder:

MEG. Senin için bařka bir řeyim var.
 PETEY. Güzel.
 ...
 MEG. Buyur, Petey.
 ...
 Güzel mi?
 PETEY. Henüz tatmadım.
 MEG. Bahse girerim ne olduęunu bilmiyorsun.
 PETEY. Evet biliyorum.
 MEG. Ne, öyleyse?
 PETEY. Kızarmıř ekmek.
 MEG. Doęru. (Pinter 5-6)

The Birthday Party güldürü öğelerinin tehdit ve korku ortamıyla harmanlandıęı bir oyundur. Pinter, bireyin, kendisini güvenli sığınaklara kapattıęı, dıř dünyadan soyutlandıęı bir yařamı sıradan insanları betimleyerek anlatır.

2. 3. THE DUMB WAITER

Tehdit duygusunun oyun boyunca sezildiği, karanlık ve gergin bir oyun olan Pinter'ın 1957 yılında yazdığı *The Dumb Waiter*'ı korku sözcüğü kolaylıkla tanımlayabilir. *The Room* ve *The Birthday Party* gibi bu oyun da kaygı ve korkunun güldürü öğeleriyle harmanlandığı bir kara güldürü, "... nihai korkuyla dolu eğlenceli bir oyun" (Buck 47), "...Pinter'ın ünlü biçiminin -uyumsuzluk, mizah ve korkuyla dolu- bir kutlamasıdır ("Theatre: Hex Marks the" 8). *The Dumb Waiter* artık kullanılmayan bir lokantanın bodrum katında, sıradaki kurbanlarının kimliğini öğrenmek için bekleyen, "boyun eğme içgüdüleri görünmeyen bir güç tarafından kullanılan iki kiralık katilin ilişkisindeki ölümcül kırılmayı anlatır" (Burkman 54).

The Dumb Waiter bir oda ve iki kişi üzerine kurulu bir oyundur. Uzam, bir bodrum katı dairesidir. Odada iki yatak; biri solda, mutfığa ve lavaboya, öteki sağda, girişe açılan iki kapı vardır. Yatakların arasındaki boşlukta kapalı halde bir servis kapağı bulunmaktadır. Kahramanlarımız yeni kurbanlarının kim olduğunu öğrenmek için bekleyen iki kiralık katil, Ben ve Gus'tır. Ben yatakta uzanmış gazete okumakta, Gus da yatağında oturmuş ayakkabısını bağlamaya çalışmaktadır.

İkilimiz birileriyle buluşmak için oradadırlar. Gus sabırsızlanır: "Ne zaman iletişime geçecek?" diye sorar. Ben kızar: "Senin derdin ne? Her an olabilir. Her an." (Pinter 116). Gus oyun boyunca sürekli yakını. Örneğin, "Bu çöplükte yaşamak istemezdim. Bir pencere olsaydı iyi olurdu, dışarının neye benzediğini görebilirdin.", der. (Pinter 117). İşlerinin niteliği üzerine ipucu olabilecek birkaç şey söyler: "Yani, hâlâ karanlıkken bir yere gelirsin, daha önce hiç görmediğin bir odaya gelirsin, işini yaparsın ve sonra gece vakti ayrılırsın." (Pinter 118). Ben ise tam tersine, kurallara uyan, soru sormayan, baskın biridir. Gus'ın sözlerine kızar: "Beni öldürüyorsun. Seni duyan da her gün çalıştığını sanır. Ne sıklıkta işimizi yapıyoruz? Haftada bir? Neden yakınıyorsun? ..." (Pinter 118). Bu yetersizlik nedeniyle Gus giderek "...düşündürücü ve üzücü bir şekilde komik bir karaktere dönüşür. ...kurallarına uymakta zorlandığı bir dünyaya hapsolür; ...bu dünyanın kurallarına karşı çıkmanın bedelini acı bir biçimde öder (Vitello). Oyunun sonunda Ben ve Gus'ın karşı karşıya

kaldığı sahne her iki karakter için de önemlidir. Kuralları, düzeni sorgulamaya kalkışanlar cezalandırılır, kurallara uymayı seçenlerse ancak bir bedel karşılığında yaşamaya devam eder. Oyunun sonunda Ben bekledikleri kişinin geldiğini öğrenir. Hazırlanırken bir taraftan da Gus’a seslenmektedir. Aniden sağdaki kapı açılır. Ben silahını doğrultarak kapıya döner. Gus ceket, yeleği, kravatı, silahının kılıfı ve silahı alınmış halde odaya şaşkınca girer.

*Durur, bedeni öne doğru eğik, kolları yanlarındadır.
Kafasını kaldırır ve BEN’e bakar.
Uzun bir sessizlik.
Birbirlerine bakarlar. (Pinter 149)*

Korku ve kaygı, güvensizlik duygusu oyunun genelinde sezilir. Bu kaygının nedeni belirsizliklerle dolu dış dünyadır. Örneğin, kapının altından bir zarf atılır. Zarfı açtıklarında içinden on iki tane kibrit çöpü çıkar. Hemen oyunun başında Gus ayakkabısından bir kibrit kutusu çıkarmıştır ancak kutu boştur. Ben ve Gus’ın kibritinin olmadığını kim, nasıl bilmektedir? Zarfın üzerinde hiçbir şey yazılı değildir. Bu belirsizlik ikisini de tedirgin etmiştir. Ben, Gus’tan kapıyı açmasını ister.

BEN. Kapıyı aç dışarıda birini görebilir misin diye bir bak.
GUS. Kim, ben mi?
BEN. Hadi!
Gus ona bakar, kibrit çöplerini cebine koyar, yatağına gider, yastığının altından bir silah çıkarır. Kapıyı açmaya gider, açar, dışarı bakar ve kapıyı kapatır.
GUS. Hiç Kimse.
Silahu yerine koyar. (Pinter 124)

Bir süre sonra yatakların arasındaki duvardan bir şey aşağı doğru inmeye başlar. Ses kesilir, ikisi birbirine bakar. Gus duvara yaklaşır ve silahıyla vurur, duvar boştur. Duvardaki kapağı açıp gördükleri ilk şeyi vurmaya hazırlanırken git-gel dolabı ve dolabın içindeki kâğıdı görürler. Gus kâğıdı alıp okur “Ağır ateşte pişmiş iki biftek, iki irmikli puding. Şekersiz iki çay.” (Pinter 131). Ben’in bu durum için bir açıklaması vardır: “... Burası eskiden bir kafeydi herhalde, hepsi bu. Üst kat. Bu tür yerler hemen el değiştirir.” (Pinter 132). Bir süre sonra git-gel dolap yeniden iner. Ben silahını doğrultur; Gus dolabı açar, içindeki kâğıdı alır ve okur: “Günün çorbası. Ciğer ve soğan. Reçelli tart.” (Pinter 132). Hissettikleri korku ve kaygı açıktır:

Gus Ben'e bakar. Ben notu alır ve okur. Yavaşça servis kapağına yürür. Gus onu izler. Ben kapağın içine bakar fakat yukarıya bakmaz. Gus elini Ben'in omzuna koyar. Ben [Gus'ın] elini iter. Gus parmağını ağzına koyar. Kapağa doğru eğilir ve hızlıca yukarıya doğru bakar. Ben telaşla onu çeker. Ben nota bakar. Silahını yatağa atar ve kararlılıkla konuşur.

BEN. Yukarıya bir şeyler göndersek iyi olur.

GUS. Ah! Evet. Evet. Belki de haklısın.

Karar ikisini de rahatlatmıştır. (Pinter 132)

Yaşadıkları kaygı nedeniyle Ben ve Gus üst kattan git-gel dolap aracılığıyla gelen siparişleri çaresizce Gus'ın getirdiği abur cuburla karşılamaya çalışırlar. Kendi yiyeceklerini vererek bu “üstün gücü sakinleştirmeyi” (Burkman 54) denerler.

BEN (*amaçlı*). Çabuk! O çantada neyin var?

GUS. Çok değil.

GUS kapağa gider ve yukarıya doğru bağırır.

Bir dakika bekle!

BEN. Yapma şunu!

GUS çantanın içindekileri inceler ve birer birer çıkarır.

GUS. Bisküvi. Çikolata. Yarım litre süt.

BEN. Hepsi bu mu?

GUS. Çay.

BEN. Güzel. (Pinter 133)

Ellerindeki her şeyi bir tabağa koyarlar ancak tabağı git-gel dolaba bırakmadan dolap yukarı çıkmaya başlar. Ben ve Gus telaşlanır:

GUS. Yukarı çıktı.

BEN. Hepsi senin aptal hatan, oyalanmak!

GUS. Şimdi ne yapacağız?

BEN. Aşağı gelene kadar beklemek zorundayız. (Pinter 134)

Bunu neden yaptıklarının mantıklı bir açıklaması yoktur. Yalnızca gelen emre uyar; kendilerinden daha güçlü olduğuna inandıkları birine, yetkeye boyun eğerler. Daha güçlü olan karşısında, “direnmeyi ya da sorgulamayı değil uymayı” (Burkman 54) seçerler: emirlere uymak insan doğasında var olan bir durum olarak sunulur. Uyuma/boyun eğme izleği merkezinde *The Dumb Waiter* iki şekilde yorumlanabilir. İlki, çalıştıkları örgütün Ben'e Gus'ı öldürmesi emrini verdiği ve Ben'in bu duruma karşı çıkmadığı, emirlere uymak konusunda arkadaşını öldürebilecek kadar ileriye gidebileceğidir. İkinci yorum ise yetkeyi sorgulayan, uyumlu olmayı reddeden bireylerin Gus gibi yok edileceğidir. Her iki yorum da insan doğası ve durumu konusunda oldukça ciddi ve karamsar yaklaşımlar sunar. Kurulu düzene uymayı

seçen birey var olan durumunu sürdürebilmek adına -Ben ve Gus’ın durumunda olduğu gibi- arkadaşını bile öldürmekte tereddüt etmeyecektir. Düzene karşı çıkmayı seçenlerse öyle ya da böyle yok edilecektir. Bu anlamda, herhangi bir bireyin, toplumsal güç yapısının uyguladığı baskıdan kurtulup bireyselliğini elde etmesinin hiç bir yolu yoktur.

Gus’ın şüpheleri arttıkça daha çok soru sormaya başlar. Kendini tehdit eden şeyi ve tehdidin nedenini anlamaya çalışmaktadır. Eğer kaldıkları yer eskiden bir kafenin mutfağıysa ocakta neden üç göz vardır, “...böylesi işlek bir yerde üç gözlü ocakla fazla yemek pişiremezler” (Pinter 135). Git-gel dolap yeni bir sipariş listesiyle aşağı iner. Daha önceden hazırladıkları tabağı dolaba koyarlar. Gus ne gönderdiklerini bağırarak bildirir. Ben kızar: “Böyle bağırmanın ne işi var?”, sonra yatağına gider: “En azından şimdilik bunlar yetecektir.” (Pinter 136). Ben, içinde oldukları durumu önemsememektedir, kendilerinden bekleneni yaptıkları sürece korkmalarına gerek yoktur. Bir süre sonra dolap yeni siparişlerle aşağı iner. Siparişlerin yerine ellerindeki tek şeyi, çayı gönderirler. Ancak bir süre sonra çay yukarıdan geri gelir. Ben bir not yazarak yukarıdakilere ellerinde hiçbir şey kalmadığını haber vermeye karar verir. Gus, kalem ararken konuşma borusunu fark eder, konuşmaya çalışır, ama yukarıdan ses gelmez. Sonra Ben konuşmayı dener:

(Büyük bir saygıyla konuşur.) İyi akşamlar. Sizi rahatsız ettiğim için özür dilerim, fakat düşündük ki hiçbir şeyimizin kalmadığını bildirmek iyi olur. Sahip olduğumuz her şeyi yukarıya gönderdik. Burada daha fazla yiyecek kalmadı. (Pinter 139)

Ben boruyu kulağına götürür ve dinler. Konuşmaya başlarlar. Gönderdikleri pasta bayatlamış, çikolata erimiş, süt ekşimiştir. Ben özür diler. Ancak Gus’ın tepkisi daha farklıdır: Gus yakınmaya başlar. Ellerindeki tüm yiyeceği neden yukarı göndermiştir ki? Yukarıdakiler kim bilir neler yemektedir. Gus “aç karnına iş yapmayı” (Pinter 142) sevmemektedir. Sonra, Gus dışarı çıkar; döndüğünde kaygısının ve korkusunun iyice arttığını görürüz. Gus üst kattakilerin kim olduğunu bilmek istemektedir. Ben ise sormamayı ve bilmemeyi daha güvenli bulur; istenenleri yerine getirdiği sürece sorun çıkmayacağına inanır.

Gus yeniden girer ve kapının içinde durur, derin düşünceye dalmıştır. Ben'e bakar, sonra kendi yatağına doğru yavaşça yürür. Sıkıntılıdır. Ayakta durur, düşünmektedir. Döner ve Ben'e bakar. Ona doğru birkaç adım atar.

(Yavaşça alçak, gergin bir sesle.) Gaz olmadığını biliyorsa bize neden kibrit gönderdi?

Sessizlik.

...

GUS. Bize bu kibritleri kim gönderdi?

BEN. Neden bahsediyorsun?

GUS *(kalın bir sesle)*. Üst kattaki kim?

BEN *(sinirli)*. Birinin ötekiyle ne ilgisi var?

GUS. Yine de kim?

Ben yataktaki gazetesini arar.

GUS. Sana bir soru sordum.

BEN. Yeter!

GUS *(artan bir sinirle)*. Sana daha önce sordum. Kim taşındı? Sana sordum.

Dedin ki daha önce burada kalanlar taşındı. Öyleyse buraya kim yerleşti?

BEN *(eğilir)*. Kapa çeneni.

GUS. Sana dedim değil mi? Sana söyledim.

BEN *(ayağa kalkar)*. Kapa çeneni.

GUS *(öfkeyle)*. Sana burası daha önce kimindi dedim değil mi? Sana söyledim.

Ben acımasızca onun omzuna vurur.

(Şiddetle.) Peki, bütün bu oyunları ne için oynuyor? Bilmek istediğim şey bu. Bunu neden yapıyor?

BEN. Ne oyunu?

GUS *(tutkuyla, ilerler)*. Bunu ne için yapıyor? Testlerimizi geçtik değil mi?

Yıllar önce testleri geçtik, değil mi? Onları beraber aldık, hatırlamıyor musun, aldık. Onları beraber aldık, hatırlamıyor musun, almadık mı?

Bundan önce kendimizi kanıtladık, değil mi? Her zaman işimizi yaptık.

Bütün bunları neden yapıyor? Ne düşünüyor? Bu oyunları neden oynuyor?

(Pinter 145-46)

Oyunda kaygı ve korku isimsiz, tanımlanamayan, gizemli bir kaynaktan gelir. Hatta oyunun sonunda bile Pinter kahramanını tehdit eden isimsiz korku tam olarak tanımlanmaz ve gizem çözülmez. *The Dumb Waiter*'da "...git-gel dolaptan gelen talimatlar iki korkmuş katil tarafından yerine getirilir fakat emirlerin kaynağı belirsizdir." (Burkman 5). Gus içinde olduğu durumu anlamaya çalışır. Kendisine yönelen bir tehdit olduğunun farkındadır ancak kimden kaynaklandığını ya da nedenini açıklayamaz. Bu da Gus'ın hissettiği korku ve kaygının derecesini artırır. Ben ise korktuğu şeye boyun eğer. "Bir yerlerdeki kimliği belirsiz bir yetke herkesin yaşamını denetlemektedir." (Wandor 59-60).

Dolap aşağı indiğinde Gus bağırır: “HİÇBİR ŞEYİMİZ KALMADI. HİÇBİR ŞEY! ANLIYOR MUSUN?” (Pinter 146). Ben boruyu alır, Gus’ı iter ve göğsüne elinin tersiyle sertçe vurur.

BEN. Kes şunu! Seni manyak!
GUS. Fakat sen de duydun!
BEN (yabanıl). Yeter! Seni uyarıyorum! (Pinter146)

Élida León oyunda bir güç ilişkisi olduğundan söz eder. Bu güç ilişkisi öncelikle kahramanlarımız Ben ile Gus arasındadır. Üstü kapalı olarak verilen ikinci güç ilişkisi kahramanlarımız ile üst kattan yemek siparişlerini veren kişi arasındadır. Ben ile Gus arasındaki güç savaşı öncelikle konuşmalarda kendini gösterir. Bunun en açık örneği Ben’in Gus’a “Burada büyük ortak kim, sen mi ben mi?” (Pinter 126), diye sormasıdır. Oyunun başlarındaki bu ilişki oyunun sonunda değişmeye başlar. “Bir soru sormak istiyorum.” (Pinter 114) diyen Gus oyunun sonlarına doğru “Sana bir şey sordum” (Pinter 145) der. Gus artık küçük, güçsüz, zayıf ortak değildir. Kendisini bir yetke sahibi olarak görmeye başlamıştır bir anlamda. Ancak içinde olduğu durumun farkında olduğu söylenemez.

Oyundaki ikinci güç odağı, üst kattakiler, aslında sahne dışında yer alır. Sahne-dışı konumlanma anlamlıdır çünkü Pinter oyunlarında tehdit her zaman sahne dışından gelir. Sahne-dışılık konusunda Lacey şöyle der: “Sahne dışı alan sahnenin bir parçası olarak kullanılır ve tam olarak gerçekleştirilemese de dış dünya hakkında hissedilen ve bilinen şeylerin bir örneğini yansıtır. Bu sahne-dışı alan Pinter oyununda sıklıkla, tanımlanamayan bir tehdidin kaynağı olur.” (144). Öte yandan, dışarıdaki tehdidin yanı sıra içerideki tehditten de söz etmek gerekir. Oyunun başından itibaren aynı odada Gus’la birlikte aynı şeyleri yaşayan Ben, oyunun sonunda Gus’a silah doğrulttuğunda hem Gus hem de izleyiciler olarak bizler şaşkınlık yaşarız.

Belirsizlik, incelediğimiz öteki iki oyunda olduğu gibi bu oyunda da tehdit, kaygı, korku havasını güçlendirir. Hem karakterler hem de izleyiciler bu belirsizliği yaşarlar. Öncelikle karakterlerimiz sıradaki kurbanlarının kimliğini bilmezler. Üst

kattan neden yemek siparişi geldiğini anlamazlar. Odanın kapısının altından neden kibrit atıldığını ya da kimin attığını bilmezler. Kurbanları üzerinde güç sahibi olmalarına karşın tüm bu bilinmezler içinde oyun boyunca tek yaptıkları beklemek olan karakterlerimiz aslında güçlü ya da önemli değil son derece güçsüz ve önemsizdirler. Bunlar aynı şekilde izleyiciler için de belirsizdir. Karakterlerin yaşadıklarını yaşar, bildiklerini biliriz. Mantıksız, güdüsüz, anlamsız ve belirsiz görünen olaylar dünyayı belirsiz ve kötücül gösterir.

Bu oyuna kurban eden-kurban edilen açısından yaklaşıldığında ikilik söz konusudur: “Kimin kurban, kimin kötü adam olduğu belli değildir” (Cohn). Ben ve Gus birer kiralık katil olarak kurban eden konumundadırlar. Ancak üst kattakilerle ve çalıştıkları örgütle olan ilişkileri düşünüldüğünde birer kurbandırlar. Özellikle Gus oyunun sonunda elbiseleri ve silahı alınmış olduğu halde odaya girdiğinde sıradaki kurbanın kendisi olduğunu anlar ve bunun şaşkınlığını yaşar. İçinde yaşadığımız belirsizlikler dünyasında roller her an değişebilir. Yaşanılan güvensizlik duygusunun temel nedeni de bu belirsizliklerdir.

Marc E. Shaw, Ben ile Gus arasındaki iletişime dönük olarak şöyle bir yorum yapar: “Gus şüphelenirken Ben şüphe duymaz ya da en azından bunu göstermemeye çalışır. Ben daha büyük bir makinenin bir parçası, dişlisi olduğunun farkındadır ve ihtiyaç duyduğu tüm bilgi budur. Öte yandan Gus, yerini hâlâ bilmemektedir/anlamamıştır ve bu zayıflık oyundaki gerilimi oluşturur.” (217).

The Dumb Waiter’ın bir odadaki iki kişi hakkında olduğunu daha önce belirtmiştik. Ancak git-gel dolap oyununda neredeyse üçüncü bir karakter gibidir. Git-gel dolap, karakterlerimizin dış dünyayla bağlantısını oluşturur. Ve bu anlamda tehdidin de geldiği yerdir. “Git-gel dolabın öbür ucundakinin kim olduğu ve bu kişinin varlığının sahne üzerindeki karakterleri nasıl etkileyeceği” (Shaw 217) önemli bir sorudur ve yanıtını ancak oyunun sonunda alırız.

Anne Luyat oyunu Franz Kafka’nın 1925’te yayımlanan *Dava* romanına benzetir. *Dava*, romanın kahramanı Joseph K’nın baskıcı devletin usa aykırı

isteklerini karşılamak zorunda kalışını anlatır. Ben ve Gus'ın karşı karşıya olduğu şey de aynıdır. Üst kattan gelen siparişler ile Joseph K'dan istenenler temelde bireyin baskıcı güçler karşısındaki umarsızlığını vurgular. Ancak Joseph K ile Gus'ın bu baskıcı tutuma karşı aldıkları tavır farklıdır. Joseph K yargılama boyunca sessiz ve eylemsizdir. Öte yandan Gus sürekli sorular sorar, içinde olduğu durumu kabullenmek istemez. Örneğin, üst kattan gelen ilk siparişi ellerinde olanı vererek karşılamaya çalışır. İkinci siparişte Gus git-gel dolaptan üst kata doğru siparişlerini değiştirmeleri gerektiğini bağırır. Üçüncü siparişte “Kiler boş!” diye bağırarak kendi karşı çıkışını dile getirir.

Samuel Beckett'ın Pinter üzerindeki etkisinin açık olarak görüldüğü bir oyundur *The Dumb Waiter*. Trojanowska bu oyundaki bekleme izleğinin Beckett'ın *Waiting for Godot* (1949) oyunundakiyle aynı olduğunu, bu bekleme izleğinin düşünsel bağlamda bireysel varoluşun zamanla doğrudan bir yüzleşmesi olduğunu söyler. Ona göre bu yüzleşmede zaman ne etken ne de edilgendir ancak ikisinin çelişkili bir birleşimidir. Jonathan Shandell'a göre Ben ve Gus Beckett'ın *Waiting for Godot*'sunun iki karakteri Vladimir ve Estragon'a benzer. Kişisel özellikleri ne kadar farklı olursa olsun içinde oldukları şartları değiştirmek için hiçbir şey yapmamaları açısından birbirlerine benzerler. Anlamsız ve amaçsız bir dünyada zamanın geçmesini bekleyen iki adamdır Ben ve Gus. Her ikisinin de değer verdiği ve aynı zamanda korktuğu bir örgüte ait olma duygusu ikisini her anlamda, oyunun adına göndermeyle “cahil ve sessiz (Dumb), ve bekleyen, hizmet eden (Waiter)” (Prentice, ‘The Ironic Con Game’ Revisited 152) durumuna dönüştürür. Görünmeyen birileri oyun kişilerini ve eylemlerini denetlemektedir.

Stephens da Beckett'ı Pinter'la karşılaştırır ve Pinter'ın çok daha iyi bir dramaturg olduğunu söyler. Beckett tiyatroyu araç olarak kullanırken Pinter için tiyatro amaçtır. Beckett oyunculara hareket alanı bırakmazken, Pinter oyunlarında var olan alt metin sayesinde oyuncular kendi özgün yorumlarını katarak oynayabilirler (234-36). Haney'e göre Beckett ve Pinter güven uyandırmayan, toplumu yabancılaşma ve kayıp duygusuyla baş başa bırakan bir bağlamda yazmaktadırlar. Cohn, Pinter'ın Beckett'ın varisi olarak görülmesinin nedeninin “her

ikisinin de son derece az teatral kaynak kullanarak karakterlerin karmaşık yaşamlarını ve umutsuzluklarını yansıtabilmeleri olduğunu belirtir: Sahne, dekor, karakterler ve dil öze ulaşabilmek adına oldukça sınırlıdır.” (55).

The Dumb Waiter, yinelemeler, duraksamalar, sessizlikler ve gereksiz konular üzerine uzatılan tartışmaları kullanarak iletişimin olanaksızlığını anlatan karanlık, gergin ve kısa bir oyundur. Yinelemelerden, anlamsız sözlerden öteye gidemeyen söyleşimler yetersiz ve amaçsız iletişimi de birlikte getirir. Öte yandan, oyunun komedi niteliği de burada ortaya çıkar. Karşılıklı söyleşilerde kendini gösteren güldürü öğeleri vardır. Dildeki belirsizlikleri ustaca kullanan Pinter son derece komik diyaloglar ortaya koymuştur. Örneğin kahramanlarımız “çaydanlığı yakmak, çayı koymak, gazı yakmak” üzerine uzun bir tartışmaya girerler.

BEN. Git ve onu yak.
 GUS. Neyi yakayım?
 BEN. Çaydanlığı.
 GUS. Gazı mı demek istiyorsun?
 BEN. Kim istiyor?
 GUS. Sen istiyorsun
 BEN (*gözleri kısılır*). Gaz mı demek istiyorum, ne diyorsun?
 GUS: Peki, demek istediğin şey bu, değil mi? Gaz.
 BEN (*güçlü bir şekilde*). Eğer git ve çaydanlığı yak dediysem git ve çaydanlığı yak demişimdir.
 GUS. Bir çaydanlığı nasıl yakabilirsin?
 BEN. Bu bir benzetme! Çaydanlığı yak. Bu bir benzetme!
 GUS. Hiç duymadım.
 BEN. Çaydanlığı yak. Bu yaygın bir kullanımdır!
 GUS. Sanırım yanlış biliyorsun.
 BEN (*tehditkâr*). Ne demek istiyorsun?
 GUS. Çaydanlığı koy derler.
 BEN (*gergin*). Kim der? (Pinter 124-25)

Oyunun korkutucu olduğu kadar komik sahnelerinden biri de Ben’in işlerini nasıl yapacaklarını Gus’a anlattığı kısımdır. Ben Gus’a işin nasıl yapılacağını anlatırken güçsüz ortak Gus makinemsi bir şekilde söylenenleri yineler. “...kahkaha ve söz oyunları hiçbir şeyden şüphelenmeyen karakterleri hiçbir kaçış yolunun olmadığı son derece umutsuz durumlara sokar.” (Luyat 238).

BEN. ... Haberi aldığımızda, sen gidip kapının arkasında durursun.
 GUS. Kapının arkasında dur.
 BEN. Eğer kapı çalınırsa bakma.
 GUS. Eğer kapı çalınırsa bakmam.

BEN. Ama kapı çalınmayacak.
 GUS. O zaman bakmayacağım.
 BEN. Adam girdiğinde –
 GUS. Adam girdiğinde –
 BEN. Kapıyı arkasından kapat.
 GUS. Kapıyı arkasından kapat.
 ...
 BEN. Silahımı çıkarırım.
 GUS. Silahını çıkarırsın.
 BEN. Olduğu yerde kalır.
 GUS. Olduğu yerde kalır.
 BEN. Eğer dönerse –
 GUS. Eğer dönerse –
 BEN. Sen orada olursun.
 GUS. Ben burada olurum. (Pinter 142-43)

Gus Ben'in bir şey unuttuğunu söyler.

BEN. Biliyorum. Neyi?
 GUS. Sana göre ben silahımı çıkarmıyorum. (Pinter 143)

Ben devam eder:

BEN. Sen silahını çıkarırsın-
 GUS. Ben kapıyı kapattıktan sonra.
 BEN. Sen kapıyı kapattıktan sonra.
 GUS. Bunu daha önce hiç unutmamıştın, biliyorsun değil mi? (Pinter 143-44)

Konu iletişim olduğunda bir imge olarak gazete karşımıza çıkar. Ben, Gus'la herhangi bir iletişime girmemek için kullanır gazetesini. Gazetesini okurken Gus'ı izler ancak göz göze geldikleri anda yeniden okuyormuş gibi yapar. Ben'in iletişim kurmaktan kaçınma çabası gerçekten gülünçtür.

...Gus odanın içinde gezinir, ayakkabısının içinden bir kibrit kutusu çıkarır. Ben gazetesinin üzerinden Gus'ın hareketlerini izlemektedir. Göz göze geldiklerinde Ben gazetesini okumaya devam eder. Gus kibrit kutusunu cebine koyar, ayakkabısını güçlkle bağlar. Ben gazetenin üzerinden Gus'a bakar. Gus eğilir, ayakkabısının bağını çözer, ayakkabının içinden bu kez bir sigara paketi çıkarır. Paketi sallar ve inceler. İkisi yine göz göze gelir. Ben yine gazetesini okumaya devam eder... (Pinter 113)

Sonuç olarak, kendilerinden daha üstün bir güce, yetkeye boyun eğmeyi seçenin ayakta kalışını, sorgulayan ve karşı çıkan sesin ise susturuluşunu anlatan bu oyunda toplumsal yapının bireyi ve bireyselliği elindeki gücü kullanarak nasıl yok ettiğini görürüz. Elinde olanı koruma içgüdüsüyle hareket eden Ben, sahip

olduklarını ne pahasına olursa olsun korur. Ancak sahne üzerinde tanıdığımız kadarıyla Ben ve Gus birbirlerine gereksinim duyar. Bu bağlamda birinin yok edilişı ötekinin de yok oluşu anlamına gelir. Ben, elinde silah şaşkın ve sessizce Gus'a bakarken aynı şeyin bir gün kendi başına da gelebileceğinin ayırdındadır. Gizlenme yeri ve belki de sığınak olarak kullandıkları bu bodrum katı her ikisi için de tabuta dönüşür.

SONUÇ

Çağdaş tiyatroya büyük katkılar yapan ve 2005 yılında Nobel Edebiyat Ödülü'nü alan Harold Pinter'ın dramaları belirsizlikler içinde yaşayan insanı anlatır. Kendisi, ötekiler ve dünya hakkında doğru bilgiye sahip olamayan insan kendisini tehdit altında hisseder, güven duygusunun yokluğundan kaynaklanan kaygı ve korku yaşamına egemen olur. Bu oyunlarda güldürü öğeleriyle harmanlanmış tehdit, korku ve gizeme odaklanan Pinter kimlik, iletişim, belirsizlik/gerçeğin doğrulanması ile ilgili soruları oyun kişilerinin yaşamları üzerinden dile getirir.

Oyunlarda kimlik, iletişim ve gerçeği doğrulama ana izleklerdir ve bunlar karakterleri merkeze alarak anlatılır. Kimliği ile ilgili şüpheleri olan, öteki bireylerle iletişim kurmakta zorlanan, yaşadığı gerçekliğin doğruluğundan emin olamayan karakterler kaygı, güvensizlik ve belirsizlik duyguları içindedirler. Kimliklerini korumaya çabalayan, içinde oldukları durumu tam olarak kavrayamayan, tehdit altında yaşayan ancak bu tehdidi önlemek için elinden hiçbir şey gelmeyen, sorunlarına çözüm bulamayan Pinter'ın karakterleri bu bağlamda günümüz insanının yaşadığı kaygı, korku, belirsizlik duygularını yansıtır.

Uzam, genellikle tek bir odadan oluşur. Bu odadaki kişi/ler amaçları belirsiz ve kendilerinden daha güçlü kişilerin tehdidi altındadır. Karakterler kendi yaşamları ve kimlikleri için bir ölüm kalım savaşı verirler. Bu savaşta dil bir iletişim aracı değil bir silahtır. Sözcüklerin ve söylenenlerin ardında derin bir korku, öfke ve baskı hissedilir. Pinter, karakterlerin varoluşsal sorunlarını ve insanların yaşamındaki tuhaf ve korkunç anları betimler. Ancak, yaşanan sorunlar için çözüm önerisi sunmaz, karakterlerin eylemleri için bir gerekçe göstermez. Çözüm ve/ya gerekçe üretmeyi izleyiciye bırakır.

Bir oda ve bu odadaki en az iki kişi, Pinter'ın oyunlarında gördüğümüz temel özelliktir. Bu oda, aile bireyleri arasındaki ilişkilerin ele alındığı ev ya da arkadaşlık ilişkilerinin ele alındığı pansiyon gibi geçici konaklama merkezleridir. Odanın içindeki kişiler ya aynı odanın içindeki ya da dışarıdan gelen öteki kişilere karşı

kimliğini/benliğini koruma mücadelesi verir. Odanın dışından kaynaklanan her türlü müdahale odanın içindekiler için fiziksel ve psikolojik tehdit oluşturur. Kendisini odada oluşturduğu güvenli ortama kapatan karakterin kişiliği, öteki oyun kişileriyle karşılaşmanın getirdiği tehdit nedeniyle dengesizleşir, bir krizle yüz yüze kalır.

Karakterler oyunda kimlik ve iletişim kriziyle yüzleşirken bildiklerinden emin olma konusundaki yetersizliklerini fark eder, içinde oldukları durumu tam olarak anlamlandıramazlar. Bir tehditle karşı karşıya olmak kaygı, belirsizlik ve korkuya neden olur. Bu nedenle, odalar, güvenli ve huzurlu birer sığınaktır. Dışarıdan bu güvenli odalara yapılan her türlü müdahale odanın içindekiler için tehdit oluşturur. Tehdidin varlığı anlaşıldığı anda bu odalarda bir güç ve ölüm kalım savaşı yaşanır. Karakterler güvenli olduğuna inandıkları odalarında yaşamlarını sürdürme çabası içindedir. Kaygı ve korkularıyla baş edemeyen karakterlerin öteki bireylerle ilişkileri de değişir. Karakterler duygusal çatışmalarla karşılaştıkları oranda kaygı ve belirsizlik duyguları güçlenir ve olaylara mantıklı tepkiler veremez, duygularını dile getiremez, kendilerini anlatamazlar ki bu kimliklerinin çözülmesinin nedenidir.

Pinter'in oyunlarında neden-sonuç ilişkisi içinde ilerleyen bir olay dizgesi yoktur. Oyun, her karakterin duygu durumunu yansıtan iyi kurgulanmış bir dizi olay şeklinde ilerler. Bu açıdan, her olay karakterlerin psikolojik durumunu yansıtır. Pinter karakter oluşturma sürecinde ön yargısız ve yasaksız olarak karakterlerin her türlü duygusunu yansıtır.

İzleyiciyi Pinter oyunlarına bağlayan özellik, temel olarak, karakterlerin duygu durumlarını yansıtmasıdır. Oyunlarda karakterlerin duygularına ve bastırılmış korku ve arzularına odaklanılır. Bu tür duygular oyunda gerçekleşen eylemlere gösterdikleri tepkilerle ortaya çıkar, karakterin kendi kimlik bilincini sarsar, şüphe ve kaygıya neden olur. Karakterler oyun boyunca kişiliklerine yönelen tehditlerle karşılaşır; bunlar derin korku ve kaygılarını harekete geçirir. Karakterlerin yaşadığı sorunlara herhangi bir çözüm önerisi getirilmese de yaşadıkları duygular tam olarak yansıtılır.

Oyun kişilerinin o anki kaygı, korku ve mutsuzluklarını karakterlerin kendi öznel bakış açılarından yansıtan Pinter izleyici ile karakter arasında bir bağ oluşmasını sağlar. İzleyiciler karakterlerin duygularına tanık olur, bireyin toplumsal bir varlık olarak yaşama işlevinden nasıl yoksun bırakıldığını izler. Pinter, aynı zamanda, oldukça basit bir yaşamı betimler ve bu da izleyicinin, karakterlerin ne komik ne de trajik olan açmazlarına olan ilgisini doğurur. Korku ve kaygı toplumsal bir varlık olan insanın öteki bireylerle olan ilişkilerinde kaçınılmazdır ve bu nedenle kabul edilmesi gereken bir durum olarak sunulur.

Pinter'ın oyunları içinde bulunan an'ı anlatır; sahnede karakterlerin o anda yaşadıkları şeylere verdikleri duygusal tepkileri izleriz. Oyunun ortamı karakterin yaşadığı kaygı, korku ve belirsizlik duygularını yansıtır. İzleyici karakterin yaşadıklarından duygu düzeyinde etkilenir ancak bu etkilenmenin bilinçli bir bakışa dönüşebilmesi izleyicinin oyunda betimlenen kimlik, iletişim ve gerçeğin doğrulanması ile ilgili soruları nasıl yanıtladığına bağlıdır. Kısaca, Pinter ele aldığı sorunlara yanıt aramaz, bunlarla ilgili doğrular sunmaz. Bu sorunların karakteri nasıl ve ne ölçüde etkilediği, kaygı, korku, güvensizlik ve belirsizlik duygularının onları nasıl felce uğrattığını yansıtır.

Pinter, sahne üzerinde şiirsel bir dramatik deneyim yaşatır. Günlük konuşma dilini kullanan ve karşılıklı söyleşileri görsellikle birleştiren Pinter'ın oyunlarında gördüğümüz şiirsel nitelik, söz ve eylemin uyumlu bir biçimde sunulmasından kaynaklanır. Karakterlerin konuşmaları günlük dilin dizemine ve sıradanlığına sahiptir, aynı zamanda, duygusal durumlarını da yansıtır. Oyunlar lirik şiirde gördüğümüz son derece güçlü duygusal ortamı sözle ve eylemle betimler. Bu bağlamda yazdıkları düz yazıdan çok şiire yakındır. Pinter oyunlarında hemen her zaman bir güç savaşı vardır. Bu savaşı yansıtırken yine dramadan çok lirik bir anlatım sunulur. Çünkü duygu durum ve ortamın betimlenmesi üzerinde daha çok durur, herhangi bir kavramsal ileti vermeye çalışmaz. Karakterlerin açmazlarını yansıtırken Pinter yazar olarak araya girmez, karakterlerin kendi öznel tepkilerini yansıtır.

KAYNAKÇA

"The ANGRY GENIUS; A Curmudgeon Who Thinks the World Is Going Down the Drain, Harold Pinter Yesterday Became the First British Playwright Ever to Win the Nobel Prize for Literature." *The Daily Mail (London, England)* 14 Oct. 2005: 28. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Brockett, Oscar G. *Tiyatro Tarihi*. Çev. S. Sokullu, T. Sağlam, S. Dinçel, S. Çelenk, S. B. Öndül, B. Güçbilmez. İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları, 2000.

Buck, R. A. "Pinter's the Dumb Waiter." *Explicator* 56.1 (1997): 45-48. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Bull, John. *New British Political Dramatists*. Great Britain: MacMillan Publishers LTD, 1984.

Burkman, Katherine H. *The Dramatic World of Harold Pinter and Its Basis in Ritual*. Ohio: Ohio State UP, 1971.

"Camus, Albert." *The Columbia Encyclopedia*. 6th ed. 2009. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Carter, Ronald, and John McRae. *The Routledge History of Literature in English: Britain and Ireland*. 2nd ed. London: Routledge, 2001. *Questia*. 14 Nisan 2010. <<http://www.questia.com>>.

Christopher, David. *British Culture: An Introduction*. London: Routledge, 1999. *Questia*. 14 Nisan 2010. <<http://www.questia.com>>.

Cohn, Ruby. "The World of Harold Pinter". *The Tulane Drama Review*. 6.3 (1962): 55-68. *JSTOR*. Web. 28 Nisan 2010. <<http://www.jstor.org/stable/1124935>>.

Copeland, Roger. "A Room of His Own." *American Theatre* Oct. 2001: 22. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Crease, Andrea Denise. *The Power in Harold Pinter*. Diss. The University of Texas at El Paso, 1990. *ProQuest*. 24 Kasım 2010. <<http://proquest.umi.com/pqdweb?did=813875221&sid=1&Fmt=1&clientId=53712&RQT=309&VName=PQD>>.

Cusac, Anne-Marie. "Harold Pinter." *The Progressive Mar*. 2001: 32. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Çalışlar, Aziz. *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2004.

Çapan, Cevat. *Değişen Tiyatro*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2008.

Davis, Derek Russell. *Scenes of Madness: A Psychiatrist at the Theatre*. New York: Routledge, 1995. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

"Drama, Western." *The Columbia Encyclopedia*. 6th ed. 2009. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Dreyfus, Hubert L. ve Patricia Allen Dreyfus. Translator's Introduction. *Sense and Non-Sense* by Maurice Merleau-Ponty. Trans. Hubert L. Dreyfus&Patricia Allen Dreyfus. USA: Northwestern University Press, 1964.

Dukore, Bernard Frank. *Pinter's Tragicomedy Pinter's Tragicomedy*. Columbia, MO: University of Missouri Press, 1976. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

---. "The Theatre of Harold Pinter." *The Tulane Drama Review* 6. 3. 43-54. The MIT Press. Web. 25 Jan. 2010. <<http://www.jstor.org/stable/1124934>>.

Edelman, Charles. "Pinter's the Birthday Party." *Explicator* 52.3 (1994): 176-179.

Questia. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Esslin, Martin. *The Theatre of the Absurd*. USA: The Overlook Press, 1973.

Gillen, Francis. "Humanism and Vitality in the Plays of Harold Pinter". 17 Jan. 2011. <http://www.fl.ul.pt/centros_invt/teatro/pagina/Publicacoes/Actas/comunicacao_pinter_Gillen.pdf>.

Gussow, Mel. "The Prime of Harold Pinter." *American Theatre* Mar. 1994: 14+. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Haney, William S. "Beckett out of His Mind: The Theatre of the Absurd." *Studies in the Literary Imagination* 34.2 (2001): 39+. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Heilman, Robert Bechtold. *The Ways of the World: Comedy and Society*. Seattle: University of Washington Press, 1978. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Hollis, James R. *Harold Pinter: The Poetics of Silence*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 1970. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Karwowski, Michael. "Do We Need Intellectuals?" *Contemporary Review* Autumn Review Mar. 2005: 163+. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

---. "Dramatic Revelations: The Science of Art." *Contemporary Review* Mar. 2005: 163+. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

- Lacey, Stephen. *British Realist Theatre: The New Wave in Its Context 1956-1965*. London: Routledge, 1995. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.
- León, Élida. "An Exploration of Modality in H. Pinter's *The Dumb Waiter*". 13 Nisan 2010. <cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce24/cauce24_16.pdf>
- Luyat, Anne. "The First Look in the Shadows: Pinter and the Pinteresque." *Harold Pinter's The Dumb Waiter. Dialogue 6*. Ed. Michael J. Meyer. Netherlands: Rodopi, 2009. 231-245.
- McNulty, Charles. "Night of the Living Dread." *The Village Voice* 31 July 2001: 60. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.
- McTeague, James H. *Playwrights and Acting: Acting Methodologies for Brecht, Ionesco, Pinter, and Shepard*. Westport, CT: Greenwood Press, 1994. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.
- Nietzsche, Friedrich. *Böyle Buyurdu Zerdüşt*. Hazırlayan: Mustafa Bahar. İstanbul: Kum Saati Yayıncılık, 2003.
- "'Overwhelmed' Pinter Wins Nobel Prize." *The Birmingham Post (England)* 14 Oct. 2005: 8. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.
- Öndül, Selda. "Man and His Place in the World in Harold Pinter's Plays". Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi 33-1. 2. (1990): 375-387. DOI: 10.1501/Dtcfder_00000000833
- Palmer, Richard H. *Tragedy and Tragic Theory: An Analytical Guide*. Westport, CT: Greenwood Press, 1992. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.
- Peacock, D. Keith. *Harold Pinter and the New British Theatre*. Westport, CT: Greenwood Press, 1997. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

"THE PEOPLE'S PLAYWRIGHT; Writer Harold Pinter 1930-2008." *The Mirror* (London, England) 26 Aralık 2008: 11. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Pinter, Harold. *Harold Pinter: Plays 1*. UK: Faber and Faber, 1991.

Portillo, Michael. "Kept in the Dark: Pinter Made Art from Dross Long Before Tracey Emin." *New Statesman* 9 May 2005: 59. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Prentice, Penelope. *The Pinter Ethic: The Erotic Aesthetic*. New York: Garland, 2000. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

---. "'The Ironic Con Game' Revisited: Pinter's The Dumb Waiter, A Key to Courage". *Harold Pinter's The Dumb Waiter. Dialogue* 6. Ed. Michael J. Meyer. Netherlands: Rodopi, 2009. 143-159.

Püsküllüoğlu, Ali. *Edebiyat Sözlüğü*. İstanbul: Can Yayınları, 2008.

Rabey, David Ian. *English Drama Since 1940*. Great Britain: Pearson Education Ltd, 2003.

Rebellato, Dan. *1956 and All That: The Making of Modern British Drama*. NY: Routledge, 1999.

Self, Will. "Stop Making Sense: It Is a Cousin to Satire, Surrealism, Whimsy and Slapstick, but the Absurd Inhabits a Weird World All of Its Own." *New Statesman* 30 Oct. 2006: 54+. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Shandell, Jonathan. "The Other Within Us: the Rubin's Vase of Class in The Dumb Waiter". *Harold Pinter's The Dumb Waiter. Dialogue* 6. Ed. Michael J. Meyer. Rodopi. Netherlands: Rodopi, 2009. 161-171.

Shaw, Marc E. "Unpacking the Pinteresque in *The Dumb Waiter* and Beyond".

Harold Pinter's The Dumb Waiter. Dialogue 6. Ed. Michael J. Meyer. Netherlands: Rodopi, 2009. 211-229.

"Sisyphus." *The Columbia Encyclopedia*. 6th ed. 2009. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Stephens, Michael. *The Dramaturgy of Style: Voice in Short Fiction*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 1986. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Şener, Sevdâ. *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2003.

Taylor, John Russell. *The Angry Theatre: New British Drama*. New York: Hill and Wang, 1962. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

"Theatre: Hex Marks the Spot! Main Stage The *Tempest*, *Frankenstein*, Pinter, Pair of Chekhov's Shorts Bard to Monster Mash." *Evening Gazette (Middleborough, England)* 16 Nov. 2007: 8. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Thody, Philip. *Albert Camus: A Study of His Work*. London: Hamish Hamilton, 1957. *Questia*. 26 Jan. 2011. <<http://www.questia.com>>.

Trojanowska, Tamara. "Behind the Open Doors: Havel's *Largo Desolato*." *Canadian Slavonic Papers* 38.3/4 (1996): 419+. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Vitello, Barbara. "Double Pleasure Pinter, Albee Plays Work Well in Signal Ensemble Theatre Twin Bill." *Daily Herald (Arlington Heights, IL)* 11 Ağustos 2006: 29. *Questia*. 27 Aralık 2010. <<http://www.questia.com>>.

Wandor, Michelene. *Post-War British Drama: Looking Back in Gender*. Great Britain: Routledge, 2001.

Yerebakan, İbrahim. *Harold Pinter: Staging Post-Modern Violence and Repression*. Erzurum: Atatürk University Publications, 2002.