

**T.C.  
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

# **VAROLUŞÇU VE ABSÜRD TİYATRO**

**Yüksek Lisans Tezi**

**TANKUT YILDIZ**

**İSTANBUL, 2009**

**T.C.  
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
İLERİ OYUNCULUK PROGRAMI**

## **VAROLUŞÇU VE ABSÜRD TİYATRO**

**Yüksek Lisans Tezi**

**TANKUT YILDIZ**

**Tez Danışmanı: ÖĞR. GÖR. ZURAB SIKHARULIDZE**

**İSTANBUL, 2009**



**T.C.**  
**BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**İLERİ OYUNCULUK PROGRAMI**

Tezin Adı: Varoluşçu ve Absürd Tiyatro

Öğrencinin Adı Soyadı: Tankut Yıldız

Tez Savunma Tarihi: 25.05.2009

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Enstitümüz tarafından onaylanmıştır.

Prof. Dr. Selime SEZGİN  
Enstitü Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğunu onaylarım.

Öğr. Gör. Zurab SIKHARULIDZE  
Program Koordinatörü

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmzalar

Öğr. Gör. Zurab SIKHARULIDZE

-----

Doç. Dr. Melih Zafer ARICAN

-----

Öğr. Gör. Tamar KHORAVA

-----

# ÖZET

## VAROLUŞÇU VE ABSÜRD TİYATRO

Yıldız, Tankut

İleri Oyunculuk Programı

Tez Danışmanı: Öğr. Gör. Zurab Sıkharulidze

Mayıs 2009, 32 sayfa

Bu tezde Varoluşçu ve Absürd Tiyatronun ilk tohumlarının nasıl atıldığına, çağdaşlarına, öncülerine, savunucularına, eserlerinden örneklere, dönemlerin etkilerinden, karakterlerin incelenmesine kadar detaylı bilgilere ulaşılabılır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyunculuk, Saçma, Uyumsuz

## ABSTRACT

### EXISTENTIALİST AND ABSURD THEATRE

Yıldız, Tankut

Advanced Acting Program

Supervisor: Lecturer Zurab Sikharulidze

May 2009, 32 Pages

In this thesis there are detailed information and examine the first seeds on how existentialist and absurd theater is built, to contemporary, leading to their advocates, examples of works and period of the impact of them on characters.

**Keywords:** Acting, Nonsense, Discordant

## İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ.....	1
2.VAROLUŞÇU TİYATRO ve OYUNCULUK ANLAYIŞI.....	2
2.1 SARTRE’NİN FELSEFE ve TİYATRO ANLAYIŞI.....	3
2.1.1 Bulantı.....	4
2.1.2 Gizli Oturum.....	4
2.1.3 Sinekler.....	5
2.1.4 Mezarsız Ölüler.....	5
2.2 ALBERT CAMUS FELSEFESİ ve TİYATRO ANLAYIŞI.....	6
2.2.1 Ecinniler.....	7
2.2.2 Yanlılık.....	7
2.3 DOSTOYEVSKİ.....	8
3. ABSÜRD TİYATRO ve OYUNCULUK ANLAYIŞI.....	9
3.1 ABSÜRD TİYATRODA UYUMSUZLUKLAR.....	10
3.1.1 Toplumsal Yaşam ve Bireyin Uyumsuzluğu.....	10
3.1.2 İnsan Yaşamındaki Uyumsuzluk.....	11
3.1.3 İnsan İlişkilerindeki Uyumsuzluk.....	11
3.1.4 Yaşanılan Zamanla Uyumsuzluk.....	13
3.2 SAMUEL BECKETT ve OYUNLARI.....	13
3.2.1 Godot’yu Beklerken.....	13
3.2.2 Oyun Sonu.....	14
3.2.2 Krapp’ın Son Bandı.....	15
3.2.3 Tüm Düşenler.....	15
3.2.4 Mutlu Günler.....	15
3.3 ARTHUR ADAMOV ve OYUNLARI.....	16
3.3.1 Parodi.....	17
3.3.2 Kuşatma.....	18
3.3.3 Profesör Taranne .....	20
3.3.4 Ping-Pong.....	21
3.4 EUGENE IONESCO ve TİYATRO ANLAYIŞI.....	22
3.4.1 Kel Şarkıcı.....	23
3.4.2 Ders.....	23
3.4.3 Jack Ya Da Boyun Eğme.....	23
3.4.4 Sandalyeler.....	24
3.4.5 Görev Kurbanlar.....	24
3.4.6 Amedee Ya Da Ondan Nasıl Kurtulur .....	25

3.4.7 Kiralık Olmayan Katil.....	25
3.4.8 Gergedan.....	25
3.5 JEAN GENET ve tiyatro anlayışı.....	27
3.5.1 Hizmetçiler .....	27
3.5.2 Balkon .....	28
3.5.3 Paravanlar.....	28
3.6 ABSÜRD OYUNLARIN VE ABSÜRD OYUNCULUĞUN DEĞERLENDİRİLMESİ .....	29
4. SONUÇ .....	31
KAYNAKÇA.....	32



## 1.GİRİŞ

Tiyatronun ana malzemesi olan insan absürd tiyatro yazarları tarafından daha derinlemesine incelenmiştir ve yola bireyin iç çelişkilerini yalnızlığını, karmaşasını ele alarak çıkmışlardır. Bu nedenle absürd tiyatroyu anlamak için bireyin önce kendini sorgulaması ve anlaması gerektiğini düşünüyorum. Bazen kalabalık içinde yalnız olduğumuzu düşünürüz, bu bize acı verir. Bazen de kalabalıktan kaçıp sığınaklarımıza, odamıza kapanırız. Bu bir kaçıştır fakat hiçbir zaman kendimizden kaçamayız. Asıl gerçekleri göremeyiz. Bize gerçek gibi sunulanları hemen kabulleniriz çünkü bunları kabullenmek daha kolaydır. İnsanın kendisiyle yüzleşmesi ona acı verir. Tezimde absürd ve oyunculuktan çok; absürd ve varoluşçu tiyatroyu daha genel anlatmaya çalıştım. Ancak absürd ve varoluşçu felsefeyi anladıktan sonra oyunları daha iyi anlayabiliriz. Absürd oyunculukta kalıplara sokulmuş kesin kurallar yoktur. Bu nedenle deneyselliğe açıktırlar. Absürd tiyatrodaki oyuncu bir eve kapıdan girmek zorunda değildir dolaptan da çıkabilir.

## 2.VAROLUŞÇU TİYATRO ve OYUNCULUK ANLAYIŞI

Dünya savaşları sonrasında yaşanan bunalım, tedirginlik bireyin kendisine yönelmesine neden oldu. Varoluşçu düşünce; insan ile yaşadığı dünya arasındaki uyumsuzluğu konu alır. Varoluşçuluğun özü gereği, genel bir tanım yapmak zordur. Çünkü varoluşçu olarak kabul edilen yazarlar kendi düşüncelerini birbirinden farklı olarak tanımlar ve varoluşçu olduklarını kabul etmezler. Varoluşçuluğun çıkış noktası gelenekçi felsefeye başkaldırma, herhangi bir okula mensup olmamak ve koyu bir bireyciliktir. Varoluşçuluk 20.yy insanının durumunu felsefe dili ile şöyle ifade etmiştir. *“İnsanda, sanıldığı gibi, uyumlu, düzenli bir evren bilinci yoktur. Her şey rastlantısal ve amaçsızdır. İnsan kendini bir kargaşa içinde görür. Dünyayı usla açıklamak olanaksızdır. İnsanın bilebileceği yalnızca yeryüzündeki varlığıdır. Bu varlığın özellikleri önceden saptanmamıştır. İnsan eylemini nitelikleri ile kazanır ve kendini gerçekleştirir.”* (Sevda Şener, Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, 1998, s.298)

Varoluşçuları, dinci varoluşçular ve tanrı tanımayan varoluşçular olarak ikiye ayırabiliriz. Hıristiyan varoluşçular, Danimarkalı Soran Kierkegard, İsviçreli Karl Barth, Alman Karl Jaspers , Fransız Henry Bergson, Charles Pegay, Pascal .Tanrı tanımaz varoluşçular Jaspers, Heidegger, Sartre, Camus. Hıristiyan varoluşçular ile tanrı tanımaz varoluşçular arasındaki farkları Charles Moeller *‘Dinsiz varoluşçular; klasik ve gelenekçi felsefeyi toptan reddeder. Diğerleri ise; bu gelenekçi düşüncenin özlü ve devamlı taraflarını kabul ederek, kendi felsefelerinde bir sentez oluştururlar. Ama doğal olarak düşüncelerinin temelinde: insanın dünyadaki somut varlığından hareket etmeyi ve insanın kendi varlığını aşması gerektiğini savunmaktadırlar.’* diye ifade eder. Varoluşçular 19.yy ’a kadar süregelen sistemci, kavramsal felsefe anlayışına ve evren nesnel boyutta algılama biçimine karşıdırlar. Varoluşçulara göre insan özgürdür. Bu seçme özgürlüğüdür. İnsan kendi varoluşunu gerçekleştirirken özgürdür. Ama aynı zamanda kendi seçimlerinden, eylemlerinden var olma tarzından da sorumludur. Varoluşçular için birey önemlidir. Bireyin özgürlüğünü ve seçimlerini ortaya koyarken, anlatım biçimi olarak da kurdukları iletişimin özgür olması gerektiğini savunurlar. Bireyi geleneksel felsefenin anlatım şekliyle açıklamak yerine bireyi

kendilerine göre anlatmışlardır. Bireyin özgürce varoluşunu anlatabilmek için edebiyatı ve tiyatroyu seçmişlerdir. Varoluşçu felsefenin, klasik felsefeye tepkisel tavrı ve ondan ayrılan eylemci yanı kullandıkları yazın ve anlatım araçları ile oluşturdukları söylem biçiminden anlaşılır. Varoluşçu tiyatro, saçmayı konu almasına rağmen, biçimsel olarak klasik oyun yapısına yönelmiştir. Oyun kişileri sürekli, karşıtlıkları ve çelişkileri içinde barındıracak iç çatışmaya sahiptirler. Ölümle yüz yüzedirler, suç işlerler, yalnızdırlar ve dünyanın değerlerine başkaldırarak yaşarlar. İnsan bu anlamsız durum içinde kendini gerçekleştirmenin ve doğrulamanın yollarını arar. Sorunlar kişi düzleminde ele alınır fakat bu sorunlar bütün insanlığın sorunudur. Varoluşçu kahramanların bir felsefi söylemin öncüleri olmaları nedeniyle, bazen karşımıza bir kalıp olarak çıkmalarına neden olur. Varoluşçu oyunlarda ilginçlik ve inandırıcılık sağlamak için alegoriye ve groteskse yönelmişlerdir. Simgesel anlatımlar kullanırlar fakat bunlar kişilerin ve olayların gerçekçiliğini kırmamaktadır.

## **2.1 JEAN PAUL SARTRE’NİN FELSEFESİ VE TİYATRO ANLAYIŞI**

Jean Paul Sartre 1905’te Paris’te doğmuştur. Ailesi orta burjuvazidendi. Gençliği sürekli öğrenimle geçmiştir. Felsefe öğrenimi görmüştür. Sartre’ın felsefesine göre varoluş özden önce gelir. İnsan dünyaya atılmıştır ve orada acı çekerek, savaşarak yavaş yavaş kendi özünü belirler. Sartre’ın yapıtlarında insanın kaderinin belirsizliği ile onun bilinçli seçimleri arasında ikilik vardır. Sartre’a göre insanı tasarlayan bir tanrı yoksa insan özgürdür ve kendisini nasıl tasarladıysa öyle olur. İnsan yaptıklarından, kendinden ve diğer insanlardan sorumludur. Genel bir ahlak yoktur dünyada insana yol gösterecek bir işaret yoktur. Sartre’ın burjuva toplumuna derin bir nefret duyması ve şiddetli, korkunç yaşantılara eğilimli olmasının etkisini yapıtlarında da görürüz. Sartre’a göre devrimler, savaşlar nedeniyle insanların yeryüzüne olan güvenleri azalmıştır. Yaşamın mutlak bir anlamı kalmamıştır artık. Sartre’ın kişileri; hem kendilerini, hem de birbirlerini sıkıştırmakta, tedirgin etmektedir. Kendi tiksintileri, kuşkuları dışında bir şey bilmezler. Kurtarıcı bir coşkuya kapılmazlar. Aşk bile bir başarısızlık konusudur onlar için. Başkalarıyla, çevreleriyle kurdukları ilişkiler; acı ve

aldatıcıdır. Sinekler oyununda özgürlüğü ve tanrı-özgürlük ilişkisini ve insanın varlığını kanıtlayabilmesi için alışla gelmiş düzene başkaldırdığı oyunları arasındadır. Saygılı Yosma' da iyinin doğrunun göreceliği incelenmektedir. Şeytan ve Yüce Tanrı' da ise de her zaman ve her yerde geçerli bir mutlak ahlak olup olmadığını tartışmaktadır. *“Örneğin sinekler oyununda Orestes'in bağımsız iken, kendi özgür seçimi ile olayların içine girerek sorumluluk yüklenmesiyle, kişiliğinin uğradığı değişim görülmektedir. Orestes bir yere ait olmak, bir takım işler başararak var olduğunu duymak istemektedir. Sartre'ın kişileri gerçekte bir şeye bağlanmazlar. Kendi özgürlüklerinden çok başka şeylere inanmaktadırlar. Sevmek ve hareket etmek için değil, seçmek için seçmektedirler.”* (Sartre, 1999, ss. 46-49) Sartre'ın dekorlarına gerçekçi bir dünyanın görüntüsü verilmeye çalışılır. Sartre'da biçim yeniliğinden çok içeriğe önem verilir.

### **2.1.1 Bulantı**

Bu romanda özgürlük, kötü niyet, sanat hakkındaki düşüncelerini açıklar. Antoine Roquentin'in deniz kıyısında bir taşı eline alır, denize atmaya hazırlanır. Çakıl taşına bakar ve korkunç bir ürküntüye kapılır birden taşa yabancılaşır. Taşı elinden bırakır ve ondan uzaklaşır. Daha sonraları gene böyle olaylar yaşar. Nesne korkusu yerleşir. Aynaya baktığında kendini insan dışı olarak görür. Geçmiş diye bir şeyin olmadığını, varolan biricik şeyin şimdi olduğunu kavrar. Yaşananlar içinde bir şeyler aramanın boşuna olduğunu geriye yalnız izler ve dış görünüşlerin kaldığını görür. Dünya düzeninde, mantıklı bir zorunluluğun bulunmasını ister. Ama bunun olmayışı onu tedirgin eder. “Eğer varsam var olmaktan korktuğum için varım” “Değerli varlığımızı sürdürmek için buraya toplanmış yiyip içiyoruz ama hiçbir neden yok.”

### **2.1.2 Gizli Oturum**

Kötü niyet teması işlenir, acı çekme olayı vurgulanır. Oyun cehennemde bir odada geçer. Buradaki üç kişi dünyadaki eylemlerine göre birbirlerini yargırlar. Birbirlerine işkence etmeye mahkûm olduklarını anlarlar “cehennem başkalarıdır” sonucuna varırlar. Bu üç kişiden Garcian barışçı bir gazetenin yazı işleri müdürüdür. Karısına sürekli eziyet etmiş sonunda da kurduğu düşlerin aksine korkakça ölmüştür. Garcian kötülüğü benimsemiş ama özgürlüğe tam anlamıyla sahip olamamış sorumluluk

almaktan, mücadele etmekten sürekli kaçmıştır. Estelle para için evlenmiş ve gayrimeşru çocuğunu öldürmüştür. İnes ise çeşitli kimselerin hayatını mahvetmiştir. Sartre'a göre geriye dönüş olanaksızdır ve insanı gerçekleştirdiği eylemlerden başka hiçbir şey tanımlayamaz. Şöyle yapsaydım böyle olurdu demek saçmadır önemli olan ne yaptığıdır.

### **2.1.3 Sinekler**

Bu oyunun başkışisi Orestes özgür olmayı başarabilmiş biridir. Oyun Orestes Argos kentini ziyarete giden bir yabancı olarak başlar. Argos kralı Agamemnon Kraliçe Clytmnestra ve sevgilisi Aegistheus tarafından öldürülmüştür. Orestes bir yere ait olduğunu, kendi varlığını kanıtlamak için insanlarla ilişki kurmaya onların sorunlarını paylaşmaya karar verir. Kandırılmış halkı kurtarmaya, Aegistheus ile Clytemnestra'yı ortadan kaldırma sorumluluğunu üzerine alır. Argos halkından farkı Orestes'e tanrı bile boyun eğdiremez. Orestes yaptıklarından hiçbir pişmanlık duymaz özgür seçimlerinin arkasında durur. Elektra ise Orestes'in tersine yaptıklarından pişmanlık duyar Orestesi yalnız bırakır. Elektra ve Orestes birbirine karşıt iki karakterdir.

### **2.1.4 Mezarsız Ölüler**

Bu oyunda anlamsızın saçmanın ansızın karşılıklarına çıktığı bir durumla karşılaşan insanlar vardır. Var olmanın bilincine varamamış kişilerin ansızın saçmanın bilincine varmaları konu edilir. Bu oyunda bir grup Fransız direnişçileri ele alınır. Bu direnişçilere bir köyü ele geçirme görevi verilmiştir. Görevi başaramazlar ve köy yakılıp yıkılır. 300 kişi ölür ve direnişçilerden de birçoğu ölür. Hayatta kalanlar Alman taraftarı olan Fransız milislerinin eline geçer. Bu kişiler karmakarışık eşyalarla dolu bir tavan arasında sorguya çekilir. Oyun bu sorguyu bekleme anıyla başlar. Varoluşçuluk açısından incelendiğinde Lucie karakterinin değişim ve gelişimi net görülür. Lucie, Jean'ı sevdiği için duygusal bir nedenle direnişçilere katılır. Kendi başına karar veremediğinden özgür değildir. Lucie olağanüstü durumlarla karşılaşınca kendini sorgulamaya başlar. İşkence gördükten sonra kendisini ancak kendisinin kurtarabileceğini görür. Lucie oyunun sonunda hayvanlaşmak istediğini söyler. Bu kendisine yabancılaşması ile beliren son direnme çabasının bir belirtisidir. Lucie

yaşamayı seçerek kendi özgür seçimini yapmıştır. Oyunun sonunda Sartre'ın varoluşçu felsefesini destekleyen bir sonuç görürüz. Direnişçiler gerekli bilgiyi verdikten sonra dışarı götürülürken öldürülür. Sartre bu ölümü daha insanca bulur. Oyunun finalinde direnişçiler ölseler bile ne istediklerini bilerek ölürler artık özgürdüler.

## **2.2 ALBERT CAMUS FELSEFESİ VE TİYATRO ANLAYIŞI**

Camus 1913-1960 yılları arasında yaşamış olan Fransız oyun yazarı, romancı, hikâyeci, deneme yazarı, gazetecidir. 1944'lü yıllarda Fransa'nın özgürlüğüne kavuştuğu dönemde Sartre ile birlikte direnişçi yazarlar arasında yer alır. Direnişçi ve varoluşçu yazarlarla savunduğu düşünceler yakınlık gösterdiği için varoluşçu olarak adlandırılır. Fakat kendisi varoluşçu olduğunu kabul etmez. Camus, varlık sorunundan çok ahlak sorununu ele almıştır. Camus'ye göre insan da, yaşam da boşunadır, rastgeledir, sağlam hiçbir değer yoktur der ama yine de yaşamak gerekir. Camus'ye göre insan dünyaya tamamıyla yabancıdır ve kavrayamadığı dünya ile ahlak arasındaki boşluk absürdü doğurur. Absürd, insan bilinci ile onu çevreleyen dünya arasındaki ilişkidir. Camus'ye göre absürd duygusu yaşamın monotonluğunun ve mekanikliğinin insana varlığının anlamını sordurmasıyla ortaya çıkar. Camus insanın saçma bir durum içinde olduğunu ve anlamsız, amaçsız bir yaşam etkinliğine mahkûm olduğu düşüncesinden yola çıkarak, insanın saçma özgürlük içinde takınabileceği tavırları oyunlarında sorun olarak işler. Varoluşsal gerçeğin değişik görünüş biçimleri olarak delilik, adam öldürme ve intihar gibi sınır tanımaz coşkulardan doğan tepkisel eylemleri işler. Oyun kişileri bu yüzden kendi felsefesinin etkisindedir. Caligula oyununda özgürlüğün sınırlarının aranışı ölümle sonuçlanır. Dostoyevski'den uyarladığı Ecinniler oyununda nihilizm sorunsalını saçma düşüncesi çerçevesinde, siyasal bir bağlamda ele alır. Doğrulara ahlaksal yönden incelenirse şiddetin eleştirisi ele alınır. Politik açıdan bakıldığında devrimci şiddetin ve özellikle de geçmişte yaşanmış olan devrimlerin yasal kıldığı şiddetin eleştirisi yapılır.

### 2.2.1 Ecinniler

Dostoyevski'nin Ecinniler romanını tiyatroya uyarlar. Ecinniler romanındaki mühendis Kirillov karakterini Sisyphos Söylemi denemesinde intihar ve saçma ilişkisi bakımından geniş olarak inceler. Saçma olgusu ve intihar teması açısından Dostoyevski'yi kendine yakın bulur. Kirillov Camus'nün en önemli felsefi kişisidir. Kirillov tanrının gerekli olduğunu var olması gerektiğini hisseder. Ama var olmadığını ve var olmayacağını bilir bu da saçma tutumuna yol açar. Kirillov saçma bir karakterdir. Kirillov'a göre insanları kendilerini öldürmekten alıkoyan iki neden vardır. Bunlardan biri acı çekmek diğeri öteki dünyadır. Ayrıca Kirillov'a göre intihar eden insanlarda ikiye ayrılır. Biri akılsal nedenlerle kendini öldürenler ötekiler ise büyük keder ya da delilikten ötürü intihar edenlerdir. Kirillov mantıksal intihar taraftarıdır. Kirillov tanrı tanımazdır. Kendini boyun eğmezliğini ve özgürlüğünü keskinlemek için öldürecektir. Kendini öldürerek yaşamdan oç alma değil, başkaldırma söz konusudur. Kirillov'a göre insan kendi istemiyle yaşamına son verebilirse özgür demektir. Böylece Kirillov kendini bu üstün intihar düşüncesine hazırlar. Caligula dünyayı kabul edilmez bulur çünkü "insanođlu ölür ve mutlu değildir." yalnızca uzlaşmasız bir asidir. O, Camus'nün daha sonra Başkaldıran İnsan'da eleştirdiđi "ya hep ya hiç" (Lev Braun, Düşünün Tanıklığı, 2000) tavrının savunucusudur. Onur, Camus'un düşüncesine göre, erdemdir. Başkaldırma da öyledir ve o Caligula'yı bu nedenle suçlayamaz. Yazgı doğal değil Camus'un anlık mitolojisinde uğursuz bir partnerdir. Onun başkaldırısı doğaya karşı değil yazgıya karşıdır. Camus Caligula için 'hiçbir insanın kendini tek başına kurtaramayacağını ve hiçbir insanın insanları karşısına alarak özgür olamayacağını anladığı zaman ölüme boyun eđer.'der.

### 2.2.2 Yanlıřlık

Camus burada olanaksız bir durumu ortaya koyar. Jean köyünü bırakıp para kazanmak için yabancı ülkelere gider. Zengin olur ve karısıyla köyüne döner. Şaka olsun diye annesi ve kardeşinin çalıştırdığı otele kimliğini vermeden gider. Annesi ođlunu tanımaz ve parasını almak için bu müşteriye öldürürler. Ertesi gün öldürdükleri kişinin kendi ođulları olduğunu anlayınca annesi kendini asar kız kardeşi de kendini kuyuya atar. Son

sahnede annesi bu dünyanın ‘akılsal olmadığını’ ve ‘dünyada hiçbir şeyin kesin olmadığı’ sonucuna varır.

### **2.3 DOSTOYEVSKİ**

Yer Altından Notlar kitabı varoluşçu düşünce açısından başlangıç kitabı sayılabilir. “Bu kitapta yarattığı insan gelenekçi Hıristiyanlığın deyimiyile bozulmuştur. Ne tanrıya inanır ne de ilk günaha üstelik ona göre kişinin öz istemi bozulma sayılmaz; ancak usçuların, ölçülü biçili taslakları bireyliğın zengin örgüsünden daha üstün görenlerin açısından bozulmadır bu.” (Kaufman, 1965, s.65)



### 3. ABSÜRD TİYATRO ve OYUNCULUK ANLAYIŞI

Nietzsche “Böyle Buyurdu Zerdüş” kitabıyla tanrıyı öldürmüştür. Tanrının ölümüyle insanların dünya üzerinde yaptığı bütün eylemler anlamını yitirmiştir. Kendilerini bir anda boşlukta hisseden insanlar dünyadaki varoluşlarını anlamlandırma çabalarına girdiler. Fakat 2. Dünya savaşı sonrası içine düştükleri durum ve Avrupa’da yaşanan ideolojik kriz herkesi derinden sarstı. Dünya savaşları sayısız insanın ölümüne neden olurken insanların geleceğe olan umutlarını da yok etmiştir. Bütün bu hayal kırıklıkları insanların dünyayı anlamlandırma çabalarını boşa çıkardı; karamsar, yaşamın anlamsızlığına inanan insan tipini ortaya çıkardı. Dünya savaşının hemen ardında ortaya çıkan Absürd tiyatro akımı bütün değerlerini yitiren, karamsar, bunalımlı insanın sanatıdır. Absürd tiyatro gerçek sanatçıların kayıtsızlık ve bilinçsizliğini kırmak için yeni bir bakış açısı kazandırmaya çalışır. Artık insanların dinsel inançları zayıflamış ve bağlanacakları bir değer sistemi yoktur. Kesinliklerden yoksun absürd bir durumla karşı karşıyadır. Bu durumda yaşamı asıl çıplak gerçekliğiyle görmek gerekir. Bu nedenle absürdcüler insanı temel toplumsal durumun rastlantısal durumundan ya da tarihsel bağlamından sıyrılmış bir halde, varoluşun temel seçenekleriyle yüz yüze getirir. Absürd tiyatroyun temelleri daha önceki yazarlar tarafından atılmıştır fakat 20. yy insanın içine düştüğü bunalım, anlamsızlık ve yalnızlık duygusuyla absürd tiyatro en büyük etkisini bu dönemde göstermiştir. Daha önceden seyirciler tarafından pek anlaşılamayan oyunlar artık ilgi çekmeye başlamıştır. Örneğin Büchner’in yazmış olduğu Leonce ile Lena oyunu insanın varoluşunu yalnızca sevgi ve kendini saçma görebilme becerisiyle rahatlatılabilecek anlamsızlığıyla ilgilidir. Büchner ‘İpleri bilinmedik güçlerin elinde olan kuklalarız’ der. Büchner’in Woyzeck karakteri de içinde bulunduğu koşulların, çevresinin ve içgüdülerinin bir oyuncu hali gelmiştir. Çehov’un oyunlarında da dil bir iletişim aracı olmaktan çıkar ve konuşmalar monoluğa dönüşür. Strindberg’in Rüya oyunları, Kafka’nın eserleri, Jarry’in Kral Übü oyunu absürd yazarları etkilemişler ve birçok konu daha önceden ele alınmıştır. Camus ve Sartre insan ile yaşadığı dünya arasındaki uyumsuzluğu geleneksel anlatım kuralları içinde kalarak anlatırlar. Biçim bakımından uyumsuz tiyatroyu Alfred Jarry’nin Kral Übü

oyunu çok etkilemiştir. Kral Übü bir tür kukla oyunudur. Jarry bu oyunda tiyatro olanaklarını sonuna kadar kullanır. Oyun müzik, maske, pantomim, dans olanaklarından yararlanılarak oynanır. Absürd tiyatroyu belirleyen sadece konusu değildir. Daha önceden de bazı yazarlar ve varoluşçular tarafından yaşamın anlamsızlığı gibi konular işlenmiştir. Absürd tiyatroyu Varoluşçu tiyatrodan ayıran en büyük özellik: Absürd tiyatrodaki insanın durumunun anlamsızlığı; akılcı yaklaşımın, akılcı araç ve düşüncelerin terk edilmesiyle açıklanırken, varoluşçu tiyatrodaki aynı konular son derece anlaşılır ve akılcı yapılanmış anlatım biçimleri kullanılarak açıklanır. Camus ve Sartre, eski gelenekteki yeni içeriği anlatırken absürd tiyatro anlatım biçimini değiştirerek bir adım daha ileriye gitmiştir.

### **3.1 ABSÜRD TİYATRODA UYUMSUZLUKLAR**

#### **3.1.1 Toplumsal Yaşam ve Bireyin Uyumsuzluğu**

Absürd tiyatronun merkezinde birey vardır. Bireyi derinlemesine inceler. Yazar bir birey olarak kendi imgelemine dışa vurur ve seyirciden de sahnedekiler üzerine kendi öznel yorumlarını yapabilmeleri istenir. Absürd oyunları pek çoğunda kitle insanının trajikomik dünyası anlatılır. Bazı oyunlarda da kitle insanı olmaya direnen, sonuna kadar birey olmak için mücadele eden insanın güçsüzlükleri açmazları işlenir. Ionesco kitle insanını şu şekilde tanımlar: 'En kurnazları olaylara ayak uydurabilenler, başarıya ulaşabiliyor. Akıntıya karşı yüzmüyorlar. Böylece hep haklı çıkıyorlar. Kazançlılar ama yaşamıyorlar, kendileri yok ortada, akımın içinde eriyorlar, onun biçimini alıyorlar kendi biçimleri yok.' Ionesco insanların gözlerinin önünde değiştiğini söyler. Önce insanlar kendilerine yabancılaşırlar sonra da benliklerini yitirirler. Gergedanlar oyunundaki gibi bir sabah kalktığı anda kendini gergedanların felsefesinin egemen olduğu bir gergedan dünyasında buluyorsun. Vaclav Havelin Bildirim oyununda da dil bir anlaşma aracı olmaktan çıkar bir bürokrasi engeli olarak çıkar karşımıza. Pinter'ın oyunlarında insanlar görünmeyen gizil güçlerin tehdidi altındadır. Karakterler hep tedirgindir ve güvenlik arayışı içindedir. Sürekli bir korku içindedirler. Oyun kişileri genelde bir yerlere saklanırlar. 'Git Gel Dolabında' Ben ile Gus ufak bir bodrum katına

yerleşmiştir.'Doğum Günü'nde Stanley bir pansiyona sığınır. Cüceler oyununun başkışisi Len, ancak hareket ettiği sürece kendini güvende hissettiğini söyler.

### **3.1.2 İnsan Yaşamındaki Uyumsuzluk**

Absürd tiyatro iletişimsizlik konusunu kendisine seçerken, iletişimsizlik sonucu parçalanmış dış dünyadan kopmuş, içe dönük yalnız ve bunların sonucunda da uyumsuz hale gelmiş insanlar vardır. Absürdcülere göre dilin bir iletişim aracı olarak işlevini yitirmesi, iletişimsizliğin somut göstergesidir. İnsanlar çoktan klişeleşmiş selamlaşma biçimlerini, sohbet konularını kullanarak aralarında var olmayan bir iletişimi varmış gibi göstermeye çalışmaktadırlar. Bu gerçeği ortaya çıkarmak için yazarlar dili parçalamışlardır. Söz görsel imgelerden ayrı olarak var olamaz aksine onları desteklemek etkilerini arttırmak amacıyla onlarla çoğunlukla çelişkili durumda kullanılır. Dilin anlatım aracı olarak işlevini yitirmesi yeni anlatım araçlarını ön plana çıkarmıştır. Bu palyaçoluk, mim, akrobasi, gibi geleneklere ait sözsüz oyunlarının kullanılmasıdır. Oyunlarında sözsüz biçimleri en etkin biçimde kullanan Beckett'ir.

### **3.1.3 İnsan İlişkilerindeki Uyumsuzluk**

Sevgiye, güvene, arkadaşlığa dayanan ilişkiler acaba bireyi yok olmaktan kurtarabilir mi? Uyumsuz tiyatro yazarları bu soruyu en yakın insan ilişkilerini içine alan oyunları işler. Uyumsuz yazarlar yakın ilişkilerdeki uyumsuzluğu göstermek için arkadaşlık, öğretmen-öğrenci ilişkilerini, uşak-efendi, karı-koca ilişkilerini işlerler. Strindberg'in Ölüm Dansı oyununda 'Duvarlar bile zehir kokuyor burada, buraya geldiğinde hasta oluyor insan. Bastığımız yerin altında bir ölü var sanki öylesine nefret dolu ki burası insanın nefesi tıkanıyor ' benzetisi karı koca arasındaki nefrete dönüşen ilişkiyi anlatır. Buna benzer benzetisi Amedee Nasıl Kurtulur? Oyununda da görülür. Pinter'in "Hafif Bir Acı" adlı radyo oyununda da aynı konu işlenir. Uyumsuz tiyatrodaki görsel öğeler çok önemli olduğundan radyo oyunu türüne az rastlanır. Burada da şehrin dışında bir villada yaşayan bir karı koca ile karşılaşılıyor. Bu oyunda Flora ve Edward arasındaki sessizlik Amedee oyunundaki gibi hayatlarını cehenneme çevirir. Birbirlerine söyleyecek hiçbir şeyleri yoktur, birbirlerinin varlığını duyabilmek için sürekli anlamsız konuşurlar. Birbirlerine yabancıdırlar. Kapılarının önünde beliren kibrit satıcısı onları

tedirgin eder ve korkmaya başlarlar. Kibrit satıcısını eve çağırırlar ve niye kapının arkasında durduğu ile ilgili sorular sorarlar ama satıcı hiç konuşmaz. Bütün hayatlarının iletişimsizliklerini satıcıya anlatırlar. Oyunun sonunda Edward kibrit kutusunu boynuna takarak kibrit satıcısının yerine kibrit satıcısı da Edward'ın yerine geçer. Kocanın kişiliği çok önemli değildir kolaylıkla başka iri onun yerini kolaylıkla alabilir. Burada kişini öz varlığının çok önem taşımadığını görürüz. Kibrit satıcısı burada bozulan bir ilişkiyi simgeler. Sağlam gibi görünen ilişki kibrit satıcısıyla bozulur kısacası karı koca arasındaki yapay dünya yıkılır. Ionesco'nun kel Şarkıcı oyunu da karı kocanın birbirine yabancılaşmasını gösteren güzel bir örnektir. Efendi-uşak, karı-koca ilişkileri alışkanlığa dönüştü mü insanlar arasında kurulamayan iletişim, birbirine yapışıp kalmaya dönüşüyor. Özellikle Beckett'in oyunlarında birbirlerine zincirlenmiş ilişkiler vardır. Fakat bu zincirleri koparma girişimleri hep başarısızlıkla sonuçlanır. Karşılıklı ilişkiler nasıl gelişirse gelişsin oyunlarda insancıl duygulardan uzak, çıkar ve aldatmaya dayanan bir yalan dünya kurulur. Edward Albee'nin Bir Hayvanat Bahçesi Masalı oyununda topluma ayak uyduran ve toplum dışı kalan iki çatışması anlatılır. Peter ile Jarry birbirine karşıt yaşayan iki karakterdir. Peter hiçbir özelliği olmayan kendi halinde yaşayan küçük bir burjuvazidir. Ailesi, arkadaşları, işi olan toplumda yer edinmiş biridir. Bir gün parkta kitabını okurken, düzenli bir hayat sürerken serseri görünüşlü Jerry ile karşılaşır. Jerry ise çevresi ile bağları kopmuş, toplumdan kendini soyutlamış biridir. Çevresiyle olan bağlarının kopması onu zamanla acımasızlaştırmış, herkese her şeye düşmanca, , nefret ve tiksintiyle bakan bir insana dönüştürmüştü. Bir taraftan da toplum kalıplarını kıran biridir. Rastlantı sonucu parkta karşılaşır. Jarry, Peter'i sinirlendirecek sorular sorar Peter şaşkınlaşır ama yine de toplumun değer yargılarına bağlı, nezaket kuralları çerçevesinde sorularını cevaplar. Jarry Peter'i sorularıyla kızdırır ve işi Peter'in bıçak çekmesine kadar götürür. Bıçağı çektiğinde Jarry bıçağın üstüne atlar ve ölür. Peter'in düzenli ve sakin hayatı bu rastlantıyla sona ermiştir o da toplumdaki değerini artık yitirmiştir. Bu oyunda seyirci çıkmaza girer hangi tarafın doğru olduğuna karar veremez. Bir taraftan topluma gözü kapalı ayak uyduran biri diğer tarafta topluma bilinçsizce direnen biri vardır. Absürd oyunlardaki karakterler bilinçsizce hareket ederler, edilgendirler.

### **3.1.4 Yaşanılan Zamanla Uyumsuzluk**

Uyumsuz oyunlarda genelde zamanın akıp gittiğini ve hayatın boşunlığını görürüz. Sürekli bir şeylerin peşinde koştururuz ama dönüp bakıldığında ulaşılan nokta bir hiçtir. İonesco günlüğünde şöyle yazar: 'Zamana yetişmek için ardından koştum yaşamın, yaşamak istiyordum. Yaşamın o denli ardından koştum ki, kaçtı benden, koşuyordum ama ya çok geç kalıyordum, ya çok erken varıyor, hiçbir zaman yetişemiyordum ona Sanki dışındayım yaşamın... Yaşam benim için yaşanılan an demektir...' İonesco'nun sandalyeler oyununda 75 yıldır evli olan bir çift artık hayatın anlamını anladıklarını sanırlar ve bunu gelecek kuşaklara bir bildiri ile aktarmaya karar verirler. Sürekli sandalyeler odayı kaplar. Konuşmacı gelir ve karı koca denize atlar. Fakat konuşmacı sağır ve dilsizdir. Bununla hiçlik somutlaştırılır Bu konuşmacının aslında söyleyecek hiçbir şeyi yoktur, gerçek bir yaşantıları olmamıştır. İonesco günlüğünde bu oyunla ilgili 'Sanki yokmuşuz, hiç olmamışız gibi' der. Beckett'in oyunlarında yapayalnız insanlar hayatla boğuşup dururlar. Oyunlarında tükenen yaşamı ve tükenen anıları somutlaştırarak anlatır. Oyunlarını boşunluğun, hiçliğin sınırına kadar götürür. Beckett'in Krampın son Bandı oyununda Kramp kendi sesine ve geçmişine yabancılaşır. Bu oyunda Kramp boş düşler içinde hayatını tüketip gitmiştir. Hep hayatını değiştireceğini söyler fakat kendi hayatına seyirci kalır.

## **3.2 SAMUEL BECKETT VE OYUNLARI**

1906 da Dublince İrlandalı, protestan, orta sınıf bir ailenin çocuğu olarak dünyaya geldi. Alçak gönüllü bir yaradılışı olan Beckett, içe kapanık ve katı ilkelere sahiptir.

### **3.2.1 Godot'yu Beklerken**

En çok sahnelenen ve tartışılan oyundur. Oyunun karakterlerinden Vladimir ve Estragon'un birbirini tamamlayan kişilikleri vardır. Vladimir düşünce ve duygu anlamında Estragondan daha gelişmiştir. Estragon ise sürekli insanın içgüdüsel yönünü simgeler. Sürekli acıkır, uykusu gelir. Varlığının sınırları üzerine kafa yormaz. Estragonu her seferinde Godot'un geleceğine dair Vladimir ikna eder. Yeryüzünde uzun yıllardır yaşıyormuş izlenimi veren bu ikili, varolduğu kuşkulu olan bir geçmişle ne

olacağı bilinmeyen bir gelecek arasında şimdinin tutsağıdırlar. Doğumla ölüm arasındaki anlamsız hayatı sürdürürler. İntiharını düşünürler ama bir türlü gerçekleştiremezler. Estragon havucu yedikçe onu daha çok sevdiğinin ayırımına varır. Vladimir tam aksi bir tepki verir. Pozzo ve Lucy de birbirlerini tamamlayan kişiliklerdir. Ancak onların ilişkisi daha ilkel düzeydedir. Pozzo sadist efendi, Lucy uysal köledir. Godot'un kendisi de anlayış ve ceza dağıtımında adaletsizdir. Koyunlara bakanı dövüyor, keçilere bakana daha farklı davranıyor. Godot ilerandevunun belirsizliği sürekli vurgulanmış. Godot'nun güvenilmezliği ve usa sığmazlığını ve ona bağlanan umutların boşa çıkarılarak yinelenmesidir. Godot'yu bekleme eylemi özellikle absürd gösterilmektedir. İkinci bölümde ise Pozzo kör olmuş, Lucy'nin dili tutulmuş ama hala birbirlerine bağlıdırlar. Onları bağlayan ip yine Pozzo dadır. Pozzo Lucy'i amacı belirsiz bir yolculuğa doğru sürüklerken diğer ikili hal Godot'u beklemeyi sürdürürler. Vladimir'in Godot'un geleceğine olan inancının azalmamasından ve ikinci bölümde ağacın yeşermesinden Beckett'in hiçlikçi olduğunu söyleyemeyiz. Son Quentin cezaevinde sahneye konan bu oyun mahkûmlar üzerinde büyük etki bıraktı çünkü her şey fazlasıyla gerçektir.

### **3.2.2 Oyun Sonu**

Bir düzeneğin durana dek işleyişini anlatır. İki ufak pencereci çıplak bir odada yaşlı kör Hamm bir sandalyede oturmaktadır. Dışarıdaki dünyanın ölü olduğu oyundaki dört kişinin son kurtulanlar olduğu sanılır. Uşak olan Clov Hamm'dan nefret eder onu bırakacağını söyler ama yine de onun buyruklarına boyun eğer. Clov giderse Hamm ölecek aynı zamanda Hamm da ölecektir. Hamm bencil, baskın bir efendidir. Hamm'ın üzerinde büyük bir suçluluk yükü vardır. İstese ondan yardım isteyen bir sürü insanı kurtarabilirdi ama şimdi kendi erzakları da bitmektedir. Yani dünya tükenmektedir nedeni de bireysel bencilliklerimizdir. Hamm anne, babasından nefret eder ve pasaklıdır Clov aksine düzen delisidir. Clov ve Hamm da birbirlerine karşılıklı bir bağımlılık ilişkisiyle bağımlıdır. Birbirlerini bırakmak isteyen birbirleriyle savaş halinde olan yine birbirlerine bağımlı. Bu tek bir kişinin kişiliğinin temel unsurlarının karşılıklı bir ilişkinin bir görüntüsüdür. Özellikle kişilik kendisiyle çatışma halindeyse. "Oyun Sonunda yoğun bir bunalımla yaşanan, çok güçlü bir ölüm, sıkıntılı bir ağırlık ve umutsuzluk anlatımıyla da karşılaşırız

### **3.2.2 Krapp'ın Son Bandı**

Tek perdelik lirik bir oyundur.Beckett bu oyunda insan kişiliğinin geçiciliğini ve insan doğasının karmaşasını vermek için teyp kullanmıştır.Yetişkinliği süresince her yıl önemli olaylarını banda kaydeder.Yıllar önceki sesini teypten dinlerken kendisine yabancılaşır .. Tek ilgisini çeken gölde sandalla gezerken bir sevişmeyi anlatan bölümdür diğer bölümlerle alay eder. Beckett burada benliğin durmadan değişen yapısına değinir. Dilin gerçeği dile getirme konusundaki kuşkusu ortaya konur.

### **3.2.3 Tüm Düşenler**

Oyunun adı kutsal kitaptan alınmıştır.”Rab bütün düşenlere destek olur bütün eğilmiş olanları doğrultur.” Ama oyunun anlattığı bunun tam tersidir. Maddy adında çok yaşlı ve şişman kadın 12.30 treniyle gelecek olan kocasını almaya gider. Yaşlı kadın bir karabasanda gibi ağır ilerler. Yolda bir sürü insanla karşılaşır, onlarla konuşmak ister ama başarısızlığa uğrar. Kızını kaybetmiştir. Kocasını kötüdür ve zor bir yaşamı vardır. Bilinmeyen nedenle geciken treni bekler sonra kocasıyla eve döner yolda kocasına hiçbir çocuğu öldürmek istedin mi diye sorar kocası da evet der. Tam evlerine yaklaştıkları sırada bir çocuk yaklaşır yanlarına; Rooneyin kompartımanda topu göstermektedir. Çocuk trenden düşmüş ve ölmüştür. Dan Rooney çocuğu trenden itmiş ve öldürmüştür.

### **3.2.4 Mutlu Günler**

İnsanlık durumunu yavaş yavaş toprak yığınına batmakta olan, yaşlı Winnie görünümünde çizer. İlk perdede beline kadar kuma gömülüdür ikinci perdede ise yalnız başı açıktadır. Kocasını yerinden kakabilir ama gazetesine öyle dalmıştır ki karısına hiç dikkat etmez. Beckett'in oyunlarında anlatım özellikleri: Tüm oyunlarında sahne neredeyse boş gibidir. Godot'yu Beklerken de boş bir kırdaki tek bir ağaç vardır. Oyun Sonunda yalnızca iki çöp tenekesi. Sahne büyük çoğunlukla kuvvetli ışıkla aydınlatılır. Krap'ın Dünyası, Mutlu Günler'in Winnie'si parlak ışıkla aydınlatılmalı. İlizyonu kırmak için sahne ile seyircinin bulunduğu salon arasındaki ayrımı ortadan kaldırır. Örneğin Clov

teleskopu seyirciye yöneltir ve alaycılıkla “bir kalabalık görüyorum sevinçten kendisinden geçmiş. Estragon ise öne ilerleyip latif bir manzara der. Yorgunlukla, alaycılıkla Beckett’in kişileri rollerini alırlar ve oynamaya başlarlar. Güldürü sözden önce hareketti. Aksiyonu sağlayan soytarılık hem çabuk anlaşılır hem de halkın çok hoşlandığı dramatik biçimdir. Mim de tiyatronun canlı bir ögesidir. Birinin gözlerini gökyüzüne kaldırması gibi basit aksiyonlar üzüntü ve umutsuzluk fikrini iletmek için yeterlidir. Beckett kahramanı vakit geçirmek için uğraşan bir çeşit soytarıdır. Ama gerçek bir soytarıdan farklı olarak başkalarını eğlendirmek değil kendi sıkıntısını gidermeyi ister; oynar ama kendi için oynar. Beckett oyunları içinde, sirk oyunları en çok Godot’ Beklerken de belirgindir. Estragon çizmesini çeker durur, pantolonunu düşürür. İkinci perdede kişiler yerde yuvarlanırlar, tartışırlar, düşerler, öpüşürler. 60’lı yıllarda oyunları giderek kısalmıştır. Karakter ortadan kalktığı gibi, kişiler de bütünüyle grotesk bir özellik kazanarak kavanoz ya da küp içine tutsak edilmiş gövdelere, yalnızca sese ve bu sesi çıkaran ağza indirgenmiştir. İnsanın görsel işitsel düzeyde yalnız bireysellikten değil, bilinç beden bütünlüğünden de yoksun bırakıldığı görülür. Oyun metnini giderek sınırlamakta ve tiyatral anlatıma yönelmektedir. Beckett yazın ve tiyatro yapıtlarında, son noktasına ulaşmış insanları sıfır noktasındaki yazıyla anlatır. Anlatılacak hiçbir şey olmayışının, hiçbir anlatım yolu bulunmayışının, anlatma gücü ve anlatma isteği olmasına karşın, anlatmanın zorunlu oluşunun anlatımı diye tanımlanan bir uğraşın içindedir. Tüm yüzeysel gerçeklerin dışladığı ve insanın gerçek benliğinin somut biçimde tamamlanamadığı bu dünyada, içerik de biçim de en az indirgenmiş olmak zorundadır. Ancak bütün bunlara karşın Beckett’in yapıtlarının kapkara umutsuzluk taşıdığını söyleyemeyiz. Çünkü yapıtlarındaki anahtar kelime belkidir. Tüm yapıtları açık uçludur karamsarlık iyimserlikle dengelenir.

### **3.3 ARTHUR ADAMOV VE OYUNLARI**

Ermeni kökenli petrol kuyusu sahibinin oğlu olarak 1908’de Kafkasya’ da doğdu.16 yaşında Paris’e gitti ve gerçek üstücü gruba katıldı ve gerçek üstücü şiirler yazdı. Geçirdiği nevroz nöbetlerini dünya yazınının en sarsıcı ve acımasız kendini açığa vurma belgeleri arasında yer alması gereken küçük kitapta ‘itirafta’ anlattı.” İnanç bunalımını bir dil bunalımı olarak görür. Ona göre tanrı kelimesi bir değer



taşınamaktadır. Uzun süredir kullanılmaktan anlamını yitirmiş olan bu sözcüğün anlamı yoktur. Tanrı sözcüğünü kullanmak tembellikten de öte, düşünmeye karşı çıkmak, bir tür kestirme, çirkin bir kısaltmadır.” (Martin Esslin, Absürd Tiyatro, 1999 s.150) Adamov’a göre dünyadaki anlamın yok olması kesinlikle dilin değersizleştirilmesine bağlıdır ve sırasıyla inancın yitimine kutsal törenlerin ortadan kalkmasına bağlıdır. Belki de bu değersizleşme ve umutsuzluk bir yenilemeye doğru yeni adımlardır.” Belki de bu günün güçsüz insanların püskürttüğü acıklı ve boş dil, bütün dehşeti, bütün sınırsız absürtlüğüyle uyanık olan yalnız adamın yüreğinde yeniden yankılanacak ve bu adam belki de anlamadığının birden farkına vararak anlamaya başlayacak. Böylece adama kalan tek iş kendini büyük çıplaklığın içinde bulana dek ölü deriyi yırtıp artık artmaktır.” (Arthur Adamov) Toplusal ve politik anlamda çözümü komünizm de bulur. Onun komünist davayı destekleme biçimi çok kişiseldir. Çünkü komünizm de hiçbir doğaüstü kutsal bir unsur bulamaz. Strindberg’in Rüya oyunundan çok etkilendi. Bu oyunun örneklerini çevresinde olup bitenlerde bulmaya çalıştı. Bir gün anlatmak istediği dramatik gerçekle yüz yüze getiren bir olaya tanık oldu. Kör bir dilenci dillerde dolaşan bir şarkının nakaratını söyleyerek iki güzel kızın yanından geçti. Bu Adamov’ a sahnede olabildiğince sade ve gözlenebilir biçimde insanın yalnızlığını, iletişimsizliğini gösterme düşüncesi vardı.

### **3.3.1 Parodi**

İlk oyunudur. Artarda geçen hızla anlatılan sahneler boş kafalı özelliksiz kıza, Lili’ ye âşık olan iki adamı gösterir. Biri memur canlı aceleci ve hep iyimser biridir. N ise edilgen, umarsız ve mutsuzdur. Rastlantısal bir toplantıda, Lili’den randevu aldığı yolundaki yanlış inanca kapılan memur inancını hiç yitirmeden sürekli düşsel randevusuna gider. N ise zamanını sokakta uzanıp Lili geçebilir diye bekler. Sonunda her ikisinin tutumu da aynı şeye ulaşır- hiçbir şeye. Memur gelecek planları yapmayı sürdürür ve artık kör olmasına rağmen işine geri dönebileceği umudunu sürdürür. Ama cezaevine düşer. N’ye bir araba çarpar ve çöplerle birlikte süpürülür. Lili oldukça başarılı adamlar olan, âşık olmuşa benzediği ve buluşacakları zaman onu hep bekleten bir gazeteci tarafından ve bir gazetenin ona metresi gibi davranılan editörü tarafından terk edilir. Memur ve N kendi bakış açılarından oldukları gibi görünürken gazeteci ve

editör tümü ile dışarıdan insanlığın durumunu anlayabilir görünen ve kendilerine tehlikeli hiçbir şey olmayacak diğer insanlar olarak görülür. İki özdeş ve birbirinin yerini alabilecek çift bir tür koro ve bizi çevreleyen ve yüzü olmayan kalabalık gibi davranırlar. Eylem geliştikçe yaşlanır ama baştan sona dek isimsizliklerini ve yer değişebilirliklerini korurlar. Zaman sürekli anımsatır. Kişiler hiç yanıt alamazlar da sürekli saati sorarlar. Akrebi ve yelkovanı olmayan bir saat dekorun hep ortaya çıkan parçasıdır. Zamanın ilerleyişi mekânın sürekli daralmasıyla gösterilir. Oyunun başındaki dans salonu ikinci perdede yine ortaya çıkar bu sefer dekor daha küçülmüştür. Bir noktada N kendini aşağılaması için yalvardığı bir fahişeye gösterilir. Adamov bir noktada kendi tutumunu anlaşılır kılmaya çalışır ve şöyle der “N gibi olsam da memurdan farklı cezalandırılmayacağım. Neşeli olmak da, sünepe bir duygusuzluk ve kendini aşağılama kadar yararsızdır.” Parodi ile nevrozunu somut sözcüklerle anlatmaya çalışmıştır. Parodi psikolojik tiyatronun çapraşıklığına karşı bir başkaldırıyı anlatır. Parodide konuyu canlandırmaktan ve dilin tüm inceliklerinden kaçınır. Bu bir davranış tiyatrosudur. N’in yolda yatması, yer değiştirebilir çiftlerin ayırt edilebilen bireyler olmaksızın, insan durumunun devinimlerinden geçmeli.

### **3.3.2 Kuşatma**

Bu oyunla gerçek insan ilişkilerindeki gerçek insanları resimlemeye çalışır. Parodi’nin soyutlanmış yalnız bireylerinin yerini iletişim kuramayan aile alır. Birbirlerine ölü bir yazara duydukları ortak bağlılıkla sıkı sıkıya bağlıdırlar. Kahraman olarak gördükleri bu yazar; arkadaşlarına ve kız kardeşinin kocası aynı zamanda öğrencisi olan Pierre’e yazıya dökülmemiş karmakarışık bir kâğıt yığını bırakmış olan Jean’dır. Yaşadıkları ev kafalarındaki karmaşayı gösteren büyük bir dağınıklık içindedir. Jean’ın yazınsal kalıntılarını silik ve yerleri karışık olduğu için yazıya dökmek olanaksızdır. Jean’ın öğrencisi olan Tradel yardım etmeye çalışır, ancak kendince anlamlar çıkarma eğilimli olduğu için ona kuşkuyla bakılır. Eylemin sürdüğü odanın karışıklığı tüm ülkeyi saran karışıklığa uyar. Sınırlardan içeriye göçmenler akın etmekte ve toplumsal yapı parçalanmaktadır. İkinci sahnede odanın karışıklığı yeni eşyaları eklenmesiyle artar. Dördüncü perdede oda temizlenmiştir, kâğıtlar düzene sokulmuştur, ülkeye düzen gelmiştir fakat Pierre’nin karısı ilk gelenle evi terk etmiştir. Pierre el yazmalarını yırtar

tekrar sığınağa iner ve Tradel tarafından sığınakta ölü bulunur. Kuşatma anlamın umutsuzca aranışıyla, çözülmemiş kâğıt karmaşasında anlam aranışıyla ilgilidir; ancak toplumdaki düzen ve düzensizlikte aile içindeki kadar ilgilidir. Pierre'nin altından kalkamadığı diğer insanlarla ilişkilerinin şaşkıncu doğası da gösterilir. Diğerleriyle ilişkiden geri durur. Çünkü iletişim onun için gitgide zorlaşmaktadır. Dil gözlerinin önünde parçalanmaktadır. "Neden insanlar oluyor derler? Kim bu olan? Benden ne istiyor? Neden insanlar yerde diyorlar da üstte demiyorlar? Böyle şeylere kafa yormakla çok zaman yitirdim. İstedğim sözcüklerin anlamı değil oyunları ve devinen yapıları. Artık hiçbir şey aramayacağım. Sessizce devinimsiz bekleyeceğim." Pierre, sığınağına yiyecek getiren annesine onunla konuşmaması için yalvarır. Bu onun tümüyle kopmuş olduğunun göstergesidir. Bu sessiz tutumundan vazgeçtiği, herkes gibi yaşam sürmeye karar verdiğinde karısının kendisini terk ettiğini öğrenir. Daktiloyu ödünç istemeye gelen ama geri dönmek için yalvarmayı düşünen Agnes'i ucu ucuna kaçırmak için sığınağa döner. Agnes, Pierre'nin annesiyle konuşur. Annesi Agnes'in geri dönmek istediğini anlamaz ya da anlamazlıktan gelir. Tragedya burada yanlış anlamaya dönüşür. Pierre'in annesi Agnes'in daktiloyu istemesini geri dönmek için simgesel bir istek olarak anlamak yerine yalnızca söze dökülen anlamını görmeseydi Pierre dışlanmış ve sevgisiz ölmeyebilirdi. Adamov insanların duygularını açıkça ortaya koyacak yürekliliği ortaya koyamadıklarından tartışan konuyu dolambaçlı gönderimleri ve böylece trajik yanlış anlamalara açık olmaları anlamına gelen dolaysız diyalogu bulduğunu düşünmüştür. Adamov daha sonraları diğer oyun yazarlarının önceden özellikle de Çehov tarafından çoktan kullanılmış olan bu tekniği yalnızca yeniden bulduğunu anlamıştır. Büyük ve Küçük Manevra: "Büyük ve Küçük Manevra başlığının oyunda görünen insanlığın diğerini saran ve küçümseyen karşıtı olarak toplumsal karmaşasını küçük manevrasını gösterdiğini açıklamıştır." Burada manevra sözcüğüne askeri ve psikolojik iki anlam yüklenir. Bu oyunda Parodi'deki koşut yaşamları ve Kuşatma'nın arka planındaki toplumsal politik düzensizliği gösterir. Olay zorba bir diktatörün ülkesinde geçer. Bu karakter "militan" polis devletinin güçlerine karşı bu savaşı yönetir. Sonunda devrimcilerin kazanmak için zorbalık kullandıkları itiraf ettiği bir konuşmada yere yıkılır. Çocuğun ölümüne neden olmuştur. Kendisinin kıskırttığı bir kargaşa, doktorun hasta çocuğuna gitmesini engellenmiştir. Eylemci bir kez daha hayranlık duyduğu kadın tarafından kalabalıkta ezileceği bir yere doğru itilen

kolsuz, bacaksız, sakat, edilgen kişilikten daha fazlasını başaramamıştır. Kalabalığın sesleri onu ezecek olan arabanın önüne fırlamaya zorlamış. Bu durum karşısında boyun eğmesi gereken militan, oyunda yazarın kendi davranışını somutlaştıran asıl kişilik olmuştur. Organlarını yitirmesi önceki oyunlarda N ve Pierre'in ölümleri gibi insanlarla ilişki kuramamasının, sevgi duyamamasının doğrudan sonucu ve açıklamasıdır. Adamov politik yıldırıyı ortadan kaldırmada devrimlerin çabalarının boşuna olduğunu tartışmakla kalmaz. Çünkü ona göre bütün güç kesinlikle kaba güce dayanmaktadır. Bunun yanı sıra adaletin etkin savaşçısı ile onun kendi bilinçaltı güçlerinin edilgen kölesi arasında önemli benzerliği olduğunu gösterir.

### **3.3.3 Profesör Taranne**

Profesör Taranne hem bir bilim adamı ve dolandırıcı, hem saygın yurttaş ve teşhirci, hem de iyimser, çalışkan bir erdemlilik örneği hem de kendini yok eden miskinlik örneğidir. Bu Adamov'a açıkça belirlenmiş, üç boyutlu kararsız kişiliklerin belirlenmesine yol açmıştır. Belçika'dan gelen mektupla, ders notlarının ünlü bir Profesör Menard'tan alındığı anlaşılmış, başta suçlandığı teşhirciliğini sergileyerek soyunmaya başlamıştır. Dolandırıcı olduğu açığa çıktığında kendini açığa vurur. Bu inandırıcı bir kanıt bulamayarak kimliğine tutunmaya çalışmak insanın karabasanıdır. Burada ilk defa gerçek bir yer olan Belçika ismini kullanmıştır. İlk kez hiç kimsenin olmadığı şiir ülkesinden çıkmış nesnelere adlandırmaya başlamıştır. Herkes Herkese Karşı: Tekrar çağın karmaşası, toplumsal karışıklık ve işkence konusunun ele alır. Yine sığınmacılarla kaynayan bir ülkedeyiz ve sığınmacıların hepsi total. Jean Rist, karının bu sığınmacılardan biriyle gitmesi sonucu onlara karşı atıp tutan bir kışkırtmacıya dönüşür. Kısa bir süre ipler elindedir, ancak işler tersine döner ve işkenceciler, işkence görenler durumuna düşer. Tutuklanmaktan kurtulmak için total taklidi yapar. Sığınmacı bir kızı sever. Bir başka karışıklık da bu sefer sığınmacılar işkence görenler tarafına geçer. Ya gerçek kimliğini açıklayıp tutuklanacaktır ya da sığınmacı kızın sevgisini yitirecektir. Ölümü seçer. Jean karakterinin, Taranne da olduğu gibi iki karşıt karakteri vardır. Taranne da olduğu gibi eş zamanlı değil, ardışık olarak, zaman içinde iniş çıkışlarıyla devam eder. Adamov bu oyunla bütün tarafların aynı ölçüde suçlu oluklarını göstermek istemiştir.

### 3.3.4 Ping-Pong

Victor ile güzel sanatlar öğrencisi Arthur'un yaşam öyküsünü anlatır. Madame Durantiy kafesinde buluşup orada tilt oynarlar. İçine para oynanması nedeniyle onu bir yatırım aracı olarak görürler. Düzeltilecek aksaklıkları olduğu için, teknik sorun olarak ve şiirsel içgüdülerine bir meydan okuma olarak fazlasıyla büyülenirler. Makineyi geliştirmeyi düşünürler ve onu denetleyen şirketin merkezine giderler. Makine yavaş yavaş düşlerini ve duygularını denetlemeye başlayarak yaşamlarına egemen olur. Çevrelerindeki toplumla ilgileri, politik ve toplumsal gelişmeler, tilt makinesinin yükselişi ya da süzüşüyle belirlenir. Son sahnede yaşlanırlar ve orada ping-pong oynayan bir oyun makinesine, yaşam boyu saplantıları kadar çocuksu ve anlamsız bir maç yapan iki yaşlı adam olarak görürüz. Victor ölür, Arthur yalnız kalır. Parodi'deki gibi burada da insan çabasının boşunallığı vardır. Parodi ne yaparsan yap "öleceksin" iletisini taşıırken, Ping-pong bu savı destekleyen güçlü bir tartışma sağlar, ayrıca insan çabasının nasıl ve neden boşa gittiğini gösterir. Onlara güç, para ve kadınlar üzerinde etki vadeden bir makinenin bir şeyin karşısında yenilmekle boşuna vakit tüketmiş olurlar. Makineyi düşlerine ulaştıracak bir hedef nokta olarak görmüşlerdir. Ping-pong insanın yanlış bir nesneye taparak bir makineye ya da bir ideolojiye bağlanması yoluyla yabancılaşmasının görüntüsüdür. Bana göre Adamov'un ideolojik bir düşünceye bireysel nedenle bağlanması ve bunun boşunallığı oyunlarına yansımıştır. Ping-pong'daki tilt makinesi, bir düzenin ve bir düşünce kitlesinin ana parçasıdır. Çocukça bir oyun, bir tilt makinesi, bir hiç için yaşadıkları şey kavgaları bunun için. Gerçek hayatta insanlar hayatlarını adadıkları amaçların çoğu iş, politika, sanat ya da bilimsel çalışma Arthur ve Victor'un saplantılarından çok da farklı değildir. Zaman inandırıcılık taşıyacak kadar gerçektir, öte yandan olayın geçtiği dünya, kişilerinin saplantı alanlarının dışındaki her şeye sınıksız kapalıdır. Bu yazarın gerçeklikten yoksun olduğundan değil, karakterin, yaşadıkları dünyanın dar bir parçasına sıkışmalarından kaynaklanır. Ping-Pong'un en ilginç özelliği eylem ile diyalog bir iç çelişkinin, diyalektik bir ilişkinin kurulma biçimidir. Burada karakterler absürd önerilere öylesine inanırlar ki, saçma sapan düşünceleri bir öngörü olarak öne sürerler. Çehov'da gerçek duygular anlamsız bir incelik ardında bastırılır. Ping-pong'da ise sanki ölümsüz gerçeklermiş gibi öne sürülür.

### 3.4 EUGENE IONESCO VE TİYATRO ANLAYIŞI

1912'de Romanya'da doğdu. Doğumundan çok kısa bir süre sonra Fransa'ya yerleşti, ilk dili Fransızcıydı. Çocukken en çok ilgisin çeken kukla oyunlarıydı. Bunun etkisin oyunlarında görürüz. Ionesco kendisine ve Absürd tiyatroya yöneltilen eleştirilere cevap vererek bu akımın savunuculuğunu yapmıştır. Kafka, absürdcüleri özellikle Ionesco'yu etkilemiştir. Ionesco Kafka için Şöyle der, "Bir labirentte, yolu gösteren bir ipi olmaksızın, kaybolan insan konusu. Kafka'nın yapıtlarında temeldir. Ancak eğer insanın yol gösteren bir ipi yoksa bu artık onun istemediğindendir. Suçluluk kaygı ve tarihin absürdlüğü duyguları buradan gelir." Adamov'un gelişimi, bireyin saplantılarının, kaygılarının ve karabasanlarının bir aracı olarak tiyatro ile politik ideoloji ve toplumun ortak eylem aracı olarak tiyatro arasındaki seçeneği açıkça ortaya koyar. Adamov buna kendi kesin yanıtını verir. Ionesco, Adamov ve diğerleriyle aynı noktadan başlayarak farklı sonuçlara varmıştır. Ionesco'nun oyunları ne kadar anlaşılmas ve karmaşık görünürse görünsün oyunlarını açıklarken açık ve inandırıcı olmuştur. Toplumun basmakalıptan, boş formüllerden ve sloganlardan başka hiçbir şey olmadığını, taşlaşmış dilleri olan ideolojileri sürekli incelemeli, gerisinde kalanları bulabilmeli ve dil parçalanmalıdır, diye düşünür. Kendi sorunlarının, korkularının neler olduğunu sorgulayarak tam anlamıyla herkesin sorunları ve korkularını bulacağını düşünür. "Kişilerimin kaygısını nesnelere yoluyla somutlaştırmaya çalıştım. Sahnede dekorları konuşurmaya, eylemi görünür biçimde aktarmaya, korku pişmanlık acıma, yalnızlık görüntülerini yansıtmaya, sözcüklerle oynamaya... Böylece tiyatronun dilini genişletmeye çalıştım." Oyunlarda sahne üzerinde kendilerini özdeşleştirmeye çalışan insanları izlemek Ionesco'yu utandırıyor. Ona göre daha abartılı oynanmalıydı. Eğer tiyatro etkilerin büyütülmesiyse, Ionesco'ya göre onları daha büyütme, vurgulamak, olabildiğince altını çizmek gerekiyordu. Bir şiddet tiyatrosu kurmak için, şiddetli gülünç ve şiddetli acıklı olmalıydı. Sözcükler herkes için farklı anlamlar ifade ediyor. Bu nedenle anlam aktaramazlar. Ülkem kelimesi bizim için Türkiye'yi ifade ederken bir alman için Almanya'yı ifade eder. 'Ionesco tiyatroyu groteske, karikatüre götürerek Onun ilk kaynağına götürmenin mümkün olacağını söyler.'

### **3.4.1 Kel Şarkıcı**

Kel Şarkıcı oyunu İngilizce öğrenirken yazdığı bir oyundur. İngilizce öğrenmeye başlayarak bazı kalıpları ezberlerken, haftanın 7 gün, tavanın üstte olduğunu öğrendi. Bunlar bildiği şeylerdi fakat bunlar üzerinde hiç konuşmamış veya düşünmemişti. “Smith’ler, Martin’ler artık konuşmıyorlar, çünkü artık düşünemiyorlar, çünkü artık etkilenemiyor, artık tutku duyamıyorlar, artık olamıyorlar; herhangi birine dönüşebilirler. Kimliklerini yitirdiklerinden, başkalarının kimliğini üstlenebilir, birbirlerinin yerine geçebilirler. Bu oyunda saat altıyı gösterirken saatin on iki olduğunu söylerler ve saat on yedi kere çalar. Oyunun sonunda Martin’ler Smith’lerin yerine geçer. Bunu etki yaratabilmek için yazmıştır.

### **3.4.2 Ders**

Yaşlı bir profesör istekli ama biraz zor anlayan bir kıza ders vermesiyle ilgilidir. Dil bir güç aracı olarak gösterilir. Başlangıçta canlı ve ilgili olan kız öğrencinin heyecanı azalırken, utangaç ve tedirgin olan profesörün kendine güveni gelir, güçlenir. Sözcükler farklı anlamları çağrıştırır. Profesör ve öğrencisinin iletişimin kuramamasının nedenlerinden biri de budur. Kız ancak 16’ya kadar sayabilirken bir taraftan da çarpım tablosunu ezberler. Profesör bir süre sonra söylediği sözlerle kızın egemenliği altına alır. Tecavüz eder ve öldürür. Yaptığı iyiliklerle profesörü bir anne gibi egemenliği altına alan hizmetçi profesörün sapladığı bıçakla ölmez. Öldürülen kız kırkıncı kişidir ve oyun derse giren kırk birinci kurbanla sona erer ve o da öldürülecektir. Bu da şiddetin gittikçe arttığının bir göstergesidir. Dil, istenen verilen bilgi düzeyinde kalırken, eylem git gide şiddetli ve kaba olur. Profesörün içindeki zorbalık ve şiddet düşkünlüğü öğrencilerini öldürerek gösterilir.

### **3.4.3 Jack Ya Da Boyun Eğme**

Jack önce ailesine ve onların kabullendirmek istedikleri kalıplara başkaldırıp, toplum baskısına boyun eğmez. Daha sonra da cinsel içgüdüsüne boyun eğmek zorunda kalır. Bu oyun öykünün kaldığı yerden alınır, Gelecek Yumurtalardadır adlı oyunuyla devam ettirilir ve bu oyun Roberta’nın sepetler dolusu yumurtayı kuluçkaya yatırmasıyla sona erer. Bu yumurtalarda geleceğin Marksistleri, sarhoşları, polisleri çıkacak ve hepsi

asker olacak veya cepheye sürülecektir. Ionesco oyunlarında genellikle kullanılan artma, çoğalma durumu vardır. Ionesco kötü durumları artan çoğalan imgelerle gösterir. İyi durumları da uçan veya yükselen imgelerle gösterir. Burada sahne ilerledikçe insan ve nesne sayısı artmaktadır. Bununla dünyanın akıl almaz büyüklüğü ve kalabalığı karşısında bireyin yalnızlığıyla baş başa kalmasındaki korku anlatılır.

#### **3.4.4 Sandalyeler**

Oyun yaşlı bir çiftin yaşadığı deneyimleri anlatabilmek için konuk bekleme sürecini anlatır. Görünürde kimse gelmez, onlar sahneye sürekli sandalye eklerler. Yaşlı adam iyi bir konuşmacı olmadığını düşünürken, deneyimlerini aktaracak bir konuşmacı çağırır. Sahnede sandalyelerden yer kalmaz, konuşmacı gelmiştir. Karı koca içleri rahat denize atarlar ama konuşmacı dilsiz ve sağırdır. Bu karakterler kendilerini düşlere kaptırılmış. Yaşam boyunca duyulan iletişimsizliği anlatılır. Karısı kocasını eleştirmekten acizdir. Burada sandalyelerin boşluğuyla bir hiçlik anlatılır. “Gerçeğe gerçek dışılık katmak için, insanın gerçek olmayana gerçeklik katması gerekir.” Ionesco “Sandalyeler”i trajik fars olarak tanımlar.

#### **3.4.5 Görev Kurbanları**

Chaubert, akşamı sakince karısıyla geçiren küçük bir burjuvadır. Komşusu Mollot’un t ile mi yoksa d ile mi yazıldığını öğrenmek isteyen bir dedektif gelir. Dedektif psikanaliste dönüşür. Ve sonra cevabını Chaubert’in bilinçaltında yattığını düşünerek onun bilinçaltına iner. Bu süreç içerisinde o ve karısı değişirler. Chaubert öyle derine inmiştir ki, gözden yitmiştir. Yüze çıktıığında çocuk, karısı da annesi, dedektif ise babası olmuştur. Chaubert çok derine inmiştir ve şimdi de yükselmektedir. Bu sefer de yükseklerde uçup yok olup gitme durumu vardır. Chaubert de görülen koca bir delik vardır. Bu deliği tıkamak için dedektif sürekli onun ağızına ekmek tıkar. Bu sırada karısı sürekli sahneye fincanlar dolusu kahve taşır. Oyun sonuna kadar bilmeceyi çözmeleri gerekir. Bilinçaltına inildikçe orada hiçbir şey bulunamaz, yalnızca hiçliğin büyük deliğiyle karşılaşılır. Psikolojik ve felsefi öğelere sıkça rastladığımız Görev Kurbanları’nda bir karabasan, varolmanın absürlüğü ve acımasızlığı nedeniyle derinden duyulan acı anlatılmaktadır. Ionesco bu oyunda varolma duygusunu incelemiştir.



ama sonuçta hiçe varmıştır. Burada fincanların çoğalmasa bilinci ağır, yüklü, umarsız bunalıcı durumunu açıklamanın bir yoludur.

#### **3.4.6 Amedee Ya Da Ondan Nasıl Kurtulur**

Bir karı kocanın arka odadaki ölü, ölmüş aşklarını temsil etmektedir ve cinsel anlaşmazlıklarının kurbanıdır. Kocanı hırçın ve somurtkan biriyken, karısı sevecen, istekli ve romantiktir. Hafiflik, mutluluk ve coşku imgesinin karşısına ağırlık, bunalım ve mantık imgesi dikilir. Evlerinde kokuşan şey sevginin eksikliğidir. Amedee ölüyü sokaklarda sürükler, sahne sürekli farklı insanlarla dolar, onlarla iletişim kurmaya çalışır fakat başarılı olamaz. Bu arada uçma yükselme imgesi rahatlamayı, özgürleşmeyi anlatır. Amedee'nin evden çıkıp özgürleşmesini simgeler.

#### **3.4.7 Kiralık Olmayan Katil**

Üç perdelik oyunudur. Bayan Berrenger, küçük basit sakar bir adamdır, ama insandır. İlk sahne huzurlu başlar, bu sahnede Berrenger coşkulu ve mutludur. Bu mutluluk ortalığın karışmasıyla ve etrafa dehşet satan bir katilin varlığıyla bozulur. Berrenger önce azılı katili arar, onunla konuşur, onu bu anlamsız eğiliminden cinayetten vazgeçirmeye çalışır. Bir taraftan Berrenger istemese de içinden katilin tarafını tutan savları, sonunda kendini katilin bıçağına teslim eder. Burada Berrenger'in en coşkulu anlarından çöküşüne, parçalanışına giden bir anlatım vardır. En coşkulu anların ne en mükemmel anların ardından gelen ölümün gerçekliği varoluşu ve hayatı absürd ve anlamsız kılar. Bu oyun Ionesco'nun kendi dünyasında yaşadığı karabasanın ve hüznü duyarlılığın bir yansımasıdır. Perde Berrenger bıçaklanmadan kapanır, ölüp ölmediği belli değildir.

#### **3.4.8 Gergedan**

Hayvanların en ilkellerinden olan gergedanın sevimsiz, saldırgan, burnun doğrultusunda gider. Hantal, itici, çirkin ve sürü halinde yaşaması özelliklerinden yola çıkarak gergedanlaşmayı işlemiştir. Oyunda gittikçe kişiliklerinden çıkıp gergedanların özellikleri gösteren insanlar vardır. Berrenger ve Daisy bir gün caddeden giderken hızla

koşan iki gergedan görür ve bu gergedanların sayısı sürekli artar. Halk bu gergedanlara büyük sempati duyar ve herkes gergedanlaşır. Berrenger şehirde insan kalan tek kişidir. Karakterler neden gergedan olmayı tercih ederler. Birincisi gergedanların sahip olduğu güce hayranlık duydukları için kalın derili olmayı tercih ederler. Bazıları ise insanların gergedanları yalnızca onların anlayış biçimini anlayarak insanlığa geri döndürebileceklerine inanıyorlardı. Diğerleri ise (Daisy gibi) çoğunluktan farklı olmayı tercih etmedikleri için gergedan olmayı tercih ediyorlardı. Berrenger, önce gergedan olmayı reddeder ve sonra da gergedan olamayacağı için üzülür. Berrengerin meydan okuyuşu gülünç ve trajiktir. Oyunda anlatılan yalnız gergedanlaşmanın değil meydan okumanın da gereksiz oluşudur. Ve daha az duyarlı insanların mutlu sürüsüne katılmayan bireyin tragedyasıdır. Berrengerin durumu Kafka'nın durumuna benzer. Berrenger son kalan insan olduğu için gergedanlık normalden, insan kalmak canavarlıktır.

Ionesco için sanatsal yaratımla kendi gerçeğini tanıma arasında fark yoktur. Ona göre hiçbir siyasal sistem, insanları yaşam sancısından, ölüm korkusundan, inanma duygusundan kurtaramamıştır. Toplumsal durumu saptayan insanın durumudur. Ionesco'ya göre tiyatrodaki her şeye izin vardır. "Karakterleri yaşatmaya ama ayrıca kaygıları içte olanları canlandırmaya da. Bunu yaparken özellikle de eyleme katmaya, nesnelere boşatmaya, dekoru canlandırmaya, simgeleri somutlaştırmaya izin vardır. Sözcükler tavırlarla yetersiz kaldığında onların yerini eyleme, mimle sürdürülürken, sahnenin özdekler parçaları yeri geldiğinde bunları daha da güçlendirebilir." (Esslin, 1999, s.151) Böylece dilin işlevi bir hayli azalır. Tiyatroya aşırı gitmede yatan gerçek ölçüsünü vermek için sözcüklerin kendileri en uç sınırlarına çekilmeli ve parçalanmalıdırlar. Oyunlarında sık sık ortaya çıkan temel konular yalnızlık ve bireyin soyutlanması, diğerleriyle iletişim kurma güçlüğü, aşağılayıcı baskılara kendi kişiliğinin aynı ölçüde aşağılayıcı iç baskılara, cinsellik ve ardından gelen suçluluk duyguları, insanın kendi kimliğinin belirsizliğinden ve ölümün kesinliğinden ortaya çıkan kaygılar olduğu kadar toplumun mekanikliğe de boyun eğmesidir.

### 3.5 JEAN GENET VE TİYATRO ANLAYIŞI

1910-1928. Jean Genet Paris'te doğdu. Babasının kim olduğu bilinmemektedir. Yedi aylıkken annesi tarafından terk edilir. Morvanlı bir ailenin yanına verilir ve Katolik eğitimi alır. 13 yaşından sonra çırak olarak çalışmaya başlar. On beş yaşında çıraklıktan kaçtığı için hapishaneye girer. On sekiz yaşına kadar Mettroydaki ıslah evinde kalır. 1928-1942 orduya girer, çeşitli ülkelerde görev yaptıktan sonra, 1936 da firar eder. Avrupa da serseri hayatı sürer. 1937 de Paris'e döndüğü zaman hırsızlık ve sahte kimlikten on iki kez hapse girer. Absürd yazarlar içinde yaşantısıyla Beckett'in karşıtı olan bir kişidir Genet. Beckett dengeli bir yaşam sürerek yaratıcılık çizgisine ulaşırken Genet dengesiz serseri bir hayat yaşayarak hapishaneler arasında dolaşırken kendisindeki yaratıcılık yeteneğini keşfeder. Bence Genet bugün klonlansa yeni doğan Genet onunla aynı ortamı yaşamadığı için Genet'in ortaya koyduklarını oluşturamaz. Aslında bu bütün absürd yazarlar için geçerli. 1942-1964. Centrale de Fresnes' de tutukluken Genet tek bir şiirden oluşan şiir kitabı İdam Mahkûmunu bastırır. Çiçekli Meryem Anayı ve Gülün Mucizesini de hapishanede yazar. J. Cocteau ve J. P. Sartre'ın girişimiyle, ömür boyu hapis mahkûmiyeti cumhurbaşkanı tarafından affedilir. 1964-1986. Arkadaşı Abdallah'ın intiharı Genet için ruhsal bir bunalım dönemi başlangıcı olur. Ve edebiyatla ilgilenmeyi bırakır gibidir. Fransa'dan ayrılıp Uzakdoğu, Ortadoğu ve Kuzey Afrika da uzun yolculuklara çıkar. 1968 den sonra siyasi yazılar yazar. ABD 'de Kara Panterlerden yana, Fransa'da göçmen işçilerden yana ve 1970 den yaşamının sonuna dek Filistinlilerden yana tavır alır. Yaşamının son 14 yılı boyunca yazdığı Bir Aşk Tutsağı kitabının malzemesi bu bahtsız ve yoksul insanlarla verdiği mücadelelerdir. Genet oyunlarında insan durumunu kendisine görüldüğü gibi göstermeye çalışır. İnsan yaşamını bir aynalar labirentine benzetir. Bu labirentte tutsak olan insan kendi eğri büğrü görüntülerinin tutsağına yakalanır. Çevresindeki öteki kişilerle bağlantı kurmaya çalışır ama aynalar buna izin vermez.

#### 3.5.1 Hizmetçiler

İki hizmetçiyi canlandıran oyuncuların teatral oyunu kaçamak olmalı. Söylenen sözcüklerin komşular tarafından duyulacağından değil, sözlerin bu oyunu gerektiren,

bozuk bir psikolojiyi ortaya koyan utanç verici şeyler olmasından da değil: Çok ağır bir tümce yapısının hafifleyip, rampayı geçmesi için oyun kaçamak olacak. Yani kadın oyuncular, hareketlerini askıda kalmış ya da kasılmış gibi sakınacaklar. Genet ‘Kendimi yalnız hissettiğim zamanlarda ki gibi. Bu bir masal, yani ben bunu yazarken, belki de ilk amacı kim olduğunu göstererek ve göstermeyi reddederek kendimden tiksinnemi sağlamak, ikinci amacı da salonda belli bir rahatsızlık yaratmak olan istiareli bir anlatı biçimi.’der. Oyunun inandırıcı olabilmesi için kadın oyuncuların gerçekçi bir tarzda oynamaları gerekir. Bir taraftan inandırıcı olmaları gerektiğini söylerken Diğer taraftan da inanmayı reddetmek gerektiğini söyler. Bu hizmetçiler, kutsal olsun ya da olmasın ucubedirler, insanlar kendilerini şu ya da bu olarak hayal ederler ama aslında oldukları gibi görmek gerektiğini söyler. Genet’e göre tiyatro gündelik hareketlerin dışarıdan betimlenmesi değildir.

### **3.5.2 Balkon**

Tabloların birbirini izlemesi, dekorların da, izleyicinin gözünde sanki birbirinin içine geçecekmiş, soldan sağa yer değiştirmesini ister. Başlangıçtaki dört sahnede hemen her şey abartılı oynanıyor. Bununla birlikte anlatım biçiminin daha doğal olması ve böylece abartıyı daha da belirginleştirmesi gereken bölümler de var. Sonuç olarak ikircikli bir şey yok burada, karşı karşıya olan iki anlatım tarzı var. Argo sözcükler bire bir kullanılmalı ama harflerin yerleri değiştirilebilir. Evi yöneten –Irma mı Carmen mi- aralarında ki rekabet gösterilmeli. Bu oyun herhangi bir şeyin yergisiymiş gibi oynanmamalı. Oyun imgenin ve yansımanın yüceltilmesidir.

### **3.5.3 Paravanlar**

Bu oyunun genel olarak bir anlamı yoktur. Genet’ye göre bu oyun hiçliğin törenidir. Bu oyun genelevi sömürgecileri olan bir Arap köyünde geçer. Araplar Avrupalı sömürgecilerinin tersine çürümüş cesetleriyle pislik içinde yaşarlar. Araplar haksızlığın olağan olduğu bir ortamda hakça kendilerine ait olanı sömürgecilerden çalabilme hayali kurarlar. Diğer taraftan çok yoksul olan Said çirkin karısı ve değersiz görülen annesi diğer köylüler tarafından dışlanır yalnız bırakılır. Said hırsız olarak suçlandıktan ve hapisane ile tanıştıktan sonra Çirkin karısının desteğiyle tamamen çürümüşlüğe

giden bir yolculuğa başlar. Artık hep kötülüğü seçecek, sevgiyi reddedecektir. Bu yolculuk Said'e bir ün kazandırır. Bu köylüler için Arap isyanının ilhamı olur. Artık Avrupalılara benzemekten vazgeçip Said'in yolundan giderek bağısızlaşma yolunda adım atarlar.

Her kostümün oyun kişinin rolünü belirginleştirebilecek-fondaki paravanın önünde yer alacak başlı başına dekor olması gerekir. Hiçbir oyuncu kendi kaybetmemeli ve şirin gösterilmemeli. Kostümlerin işlevi, oyuncuları giydirmek olmamalı; sahne kostümleri her anlamda bir geçit töreni oluşturmaya yarar. Jean Genet tiyatrodaki alışıldık giysiler giyilmesinin rezalet olduğunu söyler. Makyaj Cezayirli anımsatmalı fakat onların yaptıkları makyajlar olmamalı. Kına yerine daha renkli makyajlar kullanılmalı. Sahnenin tavanına da dikkat etmek gerekir. İzleyicilerde dip tarafa doğru uzanan beyaz ipler gerekecek.'Tavan yoksa sahneler genellikle çirkindir.'der. Genet'in oyunlarında sahnede yer tavan oyuncular bir bütünlük oluşturmalıdır. Görsellik önemlidir. Ses tonları önemli, bazı karakterler arasında ki ses tonunun kopukluğu önemli. Genet'in oyunlarında sesle oynanabilir, farklı sesler çıkartılabilir. Ölüler çok makyajlı olmalı ama yeşil renk baskın olmalı. Beyaz giysiler de kefeni yansıtmalı. Diksiyonları değişmiş olacak. Daha güçlü ve günlük dile yakın olmalı. Ahlakın yerine sahne estetiğin geçtiği bir alanda geçer bu oyun Farklı ses tınlarını dikkate alınarak, fısıltıdan çığlıklara kadar ulaşan bir konuşma biçimi yaratılmalı. Cümleler, sel gibi çıkan cümleler bağırış çağırış içinde kaybolmalı, kimi cümleler güvercin sesleri gibi, kimileri de gündelik konuşmalar biçiminde söylenmeli. Bu oyunun fonu siyah olmalı. Materyaller iyice görünür olmaları için normalden daha büyük abartılı olmalı. Bütün makyajlar çok abartılı, abartılı ama hepsi asimetrik olmalı.

### **3.6 ABSÜRD OYUNLARIN VE ABSÜRD OYUNCULUĞUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ**

Absürd oyunculuğu bir kalıba sokamayız, şu şekilde veya bu şekilde olacaktır diyemeyiz. Absürd tiyatrodaki oyuncu kalıpları kırmak, belli sınırların dışına çıkmak ister. Seyircinin karşısına bütün ölçülere aykırı, saçma, şaşırtıcı olaylarla çıkmayı esas almıştır. Seyirci tokatlanmalı ya da oyuna yadırgatılmalıdır. Absürd tiyatrodaki dil

parçalanmış ve yapılan hareketler söylenen sözle uyumsuzluk gösterir. Bu nedenle absürd oyuncu kendisiyle kalır. Gösterilmek istenenler oyuncunun hareketleriyle sahne, dekor ve kostümle; bütün bu etmenlerin uyumsuz bir şekilde sergilenmesiyle gerçekleşir. Absürd tiyatro mantık ve fizik kurallarına uyma gereği duymaz. Ionesco'nun 'Kel Şarkıcı' sını da ki çocuğun gözlerinin ayrı renklerde olması. Bazı yazarlar isim koyma gereği bile duymaz. Olayların geçtiği yer ve zaman belirtilemeyebilir. Harold Pinter'in 'Doğum Günü Partisi'. Absürd oyunlarda edebi dil kalıplarının dışına çıkmış, konuşmanın altına gizlenmiş gerçeği bulma amacıyla dil yozlaştırılmıştır. Bu yozlaşma aynı zamanda kalıplaşmış bir dilin anlamsızlığını ortaya koyar. Absürd tiyatro insanların içgüdüsel hislerine ulaşabilmek için tiyatronun teknik etmenlerinden faydalanarak, oyunu basitleştirmektense, daha karmaşık, daha az anlaşılır bir yöntemle insana yönelmeyi tercih eder. Brecht'in amaçladığı yabancılaştırma, absürd oyunlarda doğal olarak ortaya çıkar ve seyircinin illüzyona kapılmasını daha kolay önler fakat çıkış noktaları farklıdır. Absürd tiyatrodaki seyirci, sahnedeki oyuncularla aynı heyecanı duymaz, bunun yerine tedirgin ve eleştireci bir ilgi duyar. Aslında absürd oyunlar insanların yaşantısını tamamıyla ters değildir. Zaten insanlar kendilerine yabancılaşmış durumdadırlar. Seyirci absürd oyun izlerken kendi varlığını aklıyla açıklayamadığı bölümüyle yüz yüze gelir. Kendi mantığının mantıksızlığıyla karşı karşıya gelir. Eğer insan kendi mantığıyla açıklayamıyorsa, gerçek olduğunu sandığımız gerçek değilse, bu saçmalıklar akla ve mantığa aykırı olan eski sistemlerin dışına çıkılarak, saçmalanarak gösterilir. Görünen gerçeklerin posasını çıkartıp, gerçeğin altındaki özsuyu arar. Absürd tiyatro yaşama ayna değil, prizma tutmalıdır.

#### 4. SONUÇ

Absürd oyunculuđu anlamaya çalışırken, bireyle karşı karşıya kalınabilir. Aslında her şey bireyin doğumuyla ölümü arasındaki bekleme sürecinden yani hiçten ibaret. Ama bunun bilincinde olmak gerekiyor. Bu tez hazırlanırken önce absürd ve varoluşçu tiyatroyu oyunculuđu anlaşılmalı çalışıldı. Fakat absürd oyunculuğun bir kalıbı yoktur. Absürd oyunlar bir bütün olarak değerlendirilir. Absürd oyunculuđu anlayabilmek için absürd oyun denemesi yapılması gerekli. Bu tez bundan sonra denenecek absürd oyunlara bir kaynak oluşturacaktır.

## KAYNAKÇA

### *Kitaplar*

Adamov, A., 1995 *Absürd tiyatro*. İstanbul, İmge Yayınevi

Braun L., 2000 *Düşüşün Tanıklığı*. İstanbul, İzdüşüm Yayınları

Esslin M., 1999 *Absürd Tiyatro*. İstanbul, İmge Yayınevi

Kaufman W., 2001 *Dostoyevski'den Sartre'a Varoluşçuluk*. İstanbul Yapıkredi Yayınları

Sartre J.P., 1973 *Bulantı*. 3. Basım, 1999 Oda Yayınları

Sartre J.P., 2005 *Varoluşçuluk*. Say Yayınları

Şener S., 1998 *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Dost Kitapevi Yayınları