T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TÜRK TİYATROSUNDA ABSÜRT GELENEK VE KARAKTER ANALİZİ

İPEK ÖZALP
15723005

TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞRETİM ÜYESİ DİDEM ARDALI BÜYÜKARMAN

İSTANBUL
2018

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TÜRK TİYATROSUNDA ABSÜRT GELENEK VE KARAKTER ANALİZİ

İPEK ÖZALP
15723005

TEZ DANIŞMANI
DR. ÖĞRETİM ÜYESİ DİDEM ARDALI BÜYÜKARMAN

İSTANBUL
2018

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TÜRK TİYATROSUNDA ABSÜRT GELENEK VE KARAKTER ANALİZİ

İPEK ÖZALP
15723005

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih:
Tezin Savunulduğu Tarih:
Tez Oy birliği ile başarılı bulunmuştur.

	Unvan Ad Soyad	İmza
Tez Danışmanı	: Dr. Öğretim üyesi Didem Ardalı Büyükkarcı	
Jüri Üyeleri	: Prof. Dr. Yakup Gelik	
	Dr. Öğretim üyesi Pelin Aslan Ayar	

İSTANBUL
KASIM 2018

ÖZ

TÜRK TİYATROSUNDA ABSÜRT GELENEK VE KARAKTER ANALİZİ
İpek Özalp
Kasım, 2018

Batı'da 1950'li yılların sonunda ortaya çıkan ve 1970'li yıllara kadar varlığını sürdüren absürt tiyatro, Türk tiyatrosunu etkilemiştir. Tarihsel olaylar, sanatsal ve felsefi düşünce sonucu tiyatro yazınında kendine yer bulan absürt tiyatro yazarları bir manifesto yazmasalar da bir görüş ortaya koymuşlardır. Absürt tiyatro 1960'lı yıllarda Türk tiyatrosunda gerçek anlamıyla kendine yer bulmuştur. Absürt oyunlar yazan Türk oyun yazarları salt Batı etkisinde kalmamışlardır. Toplumsal ve bireysel düzeyde yaşanan deneyimler Absürt Türk tiyatrosunu etkilemiştir. Ayrıca absürt tiyatronun özelliklerinin geleneksel Türk tiyatrosundan çok uzak olmadığı gözlemlenmiştir. Özellikle karakter yaratım sürecinde birbirleriyle benzerlik taşıdıkları görülür. Türk tiyatrosu içinde absürt geleneğin daha net gösterilebilmesi bakımından 1960 kuşağından beş yazar seçilmiştir. Tiyatro açısından bir sentezin gerçekleştiği bu dönem absürt oyunların kaleme alınmış olması bakımından da zengindir. Birbirleriyle ve Batı tiyatrosundaki eserlerle karşılaştırılmasını sağlayacak kadar sayıda esere sahip olan Sabahattin Kudret Aksal, Adalet Ağaoğlu, Aziz Nesin, Vüs'at O. Bener ve Aydın Arıt bu çalışma için seçilen yazarladır. Bu beş yazarın oyunlarında yarattıkları absürt dünyaların ve absürt oyun kişilerinin karakter analizleri yapılmıştır. Ortak bulguların ve ayrışan yönlerin anlatılması amaçlanmıştır. Çalışma üç aşamada ilerler. İlk kısım absürt tiyatronun tanımı, oluşumu, onu oluşturan ilkeler ve yazarlar, son olarak Türk tiyatrosundaki absürt geleneğin anlatımından oluşur. İkinci kısım çalışmanın esas kısmıdır. Yazarların absürt oyunlarının incelenmesi ve absürt oyun kişilerinin analizleri bu kısımda yer alır. Sonuç kısmı ise çalışmanın üçüncü aşamasıdır. Burada tüm bulgular doğrultusunda absürt oyun kişilerinin karakter oluşumdaki etmenler ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Absürt tiyatro, Absürt Türk tiyatrosu, Sabahattin Kudret Aksal, Adalet Ağaoğlu, Aziz Nesin, Aydın Arıt, Vüsat O. Bener.

ABSTRACT

THE ABSURD TRADITION IN TURKISH THEATER AND CHARACTER ANALYSIS
İpek Özalp
November, 2018

The absurd theater, which has emerged in the West at the end of the 1950s and remained influential until the 1970s, has also influenced Turkish theater. Although absurd theater playwrights, who have found their way into theatrical literature as a result of historical events, artistic and philosophical thoughts, have not written a manifesto, they have presented an opinion. The absurd theater found its way into Turkish theatre in a true sense in the 1960s. Turkish playwrights who wrote absurd plays were not only influenced by the West. Experiences at the social and individual levels influenced the Absurd Turkish theater. It was also observed that the characteristics of the absurd theater were not far from the traditional Turkish theater. It is seen that they have similar aspects especially in the process of character creation. Five playwrights have been selected from the 1960s in order to more clearly demonstrate the absurd tradition in Turkish theater. This period, in which a synthesis took place in terms of theater, is also rich in terms of the writing of absurd plays. Playwrights Sabahattin Kudret Aksal, Adalet Ağaoğlu, Aziz Nesin, Vüs'at O. Bener and Aydın Arıt, whose number of works are sufficient to compare with each other and with works in Western theater, have been selected for this study. Character analyses were made of the absurd play characters and the absurd worlds created by these five playwrights in their plays. It is aimed to explain common findings and differentiating aspects. The study proceeds in three stages. The first part consists of the definition, formation, principles and playwrights of absurd theater, and finally the expression of absurd tradition in Turkish theater. The second part is the main part of the study. The analysis of the absurd plays of the playwrights and the analyses of the absurd play characters take place in this section. The conclusion part is the third phase of the study. Here, in line with all findings, the factors in the creation of the character of the absurd play characters are presented.

Key Words: Absurd theater, Absurd Turkish theater, Sabahattin Kudret Aksal, Adalet Ağaoğlu, Aziz Nesin, Aydın Arıt, Vüsat O. Bener.

ÖN SÖZ

"Anlamını kavrayamadığım bu dünya gerçekte
uçsuz bucaksız bir usa aykırılıktan başka bir şey değil."
Albert Camus

Çalışma içerisinde absürt tiyatronun 1950 ve 1970 yılları içindeki oluşumunda etkili olan tarihsel süreç, sanatsal-felsefi akım ve düşünceler, toplumsal ve siyasal olaylar ele alınmıştır. Absürt tiyatronun tanımı, doğuşu, zirve yaptığı ve yerini başka akımlara bıraktığı süreç anlatıldıktan sonra absürt tiyatro akımını oluşturan ilkeler tek tek tanımlanmıştır. Absürt tiyatro tanıtılırken akımın kurucuları sayılan Beckett, Ionesco, Genet ve Adamov'dan da bahsedilmiştir. Batı tiyatrosunda absürt tiyatronun yeri tanımlandıktan sonra Türk tiyatrosu içinde absürdün Geleneksel Türk tiyatrosu ile bağı dile getirilmiştir.

Absürt tiyatronun öncüsü kabul edilen Beckett, Ionesco, Genet, Adamov gibi yazarlar oyunlarının içeriğini, tekniğini ve karakterlerini oluşturmada Batı'nın belli bir sanat birikiminden yararlanmışlardır. Hiçbir akımın birden var olmadığı gibi absürt tiyatro akımı kendinden önceki akımlar gibi onların birikim ve reddiyle ortaya çıkmıştır. Yunan ve Roma tiyatrosunun mimos geleneği, İtalya'nın Comedia Dell Arte tiyatrosu, Sheakspeare'nin deli ve soytarı sahneleri, pandomima absürt tiyatronun birikim ve zemin kısmını oluşturur. Ayrıca yazarları da yaşadıkları dönemin tarihsel, sanatsal ve felsefi süreçlerinden etkilenirler. Absürt tiyatro 1950 ve 1970 yılları arasında meydana gelmiş tarihsel olaylardan, felsefi düşüncelerden etkilenmiştir. Bir manifestosu olmasa da bu dönemde yazan yazarların ortak görüşlerini tespit etmek mümkündür.

Absürt tiyatro yazarlarının topluma, dünyaya yabancılaşmış insanı ele almaları, oyunların kötümser ve karamsar havası, hiçlik anlayışı karşısında umursamazlığı, uyumsuzluk, iletişimsizlik İkinci Dünya Savaşı'nın bir sonucudur. Savaşların olduğu, insanın varlığının değersizleştiği, yokluğun ve bunalımın hüküm sürdüğü bir dünyada uyumdan söz etmek mümkün değildir. Dünya ile insanın arasındaki bu savaş karşılıklı uyumsuzluğu doğurmuştur. Absürt tiyatro ölüm karşısında yaşamanın absürtlüğünü, bir şeyler için çabalamanın saçmalığını, iletişimin olmadığı bir dünyada konuşmanın boşunalığını dile getirerek gerçeklerin bir aldatmaca olduğunu söyler. Bu bağlamda yalnızlık, yabancılaşma, anlamsızlaşmış dünya, iletişimsizlik temalarıyla modern insanın kısır döngüsünü anlatır, denilebilir.

Türk tiyatrosunda absürt geleneği uygulayan yazarlar için, sadece Avrupa'da ortaya çıkan Absürt akımından öykünerek oyunlarını kaleme aldılar, demek yanlış olur. Geleneksel Türk tiyatrosunun özelliklerine baktığımızda Absürt tiyatroyla kesiştiği yerleri görmek mümkündür.

Türk tiyatrosunda absürt tiyatro akımını anlatmak amaçlı 1960 kuşağı içinde yer alan Sabahattin Kudret Aksal, Adalet Ağaoğlu, Aziz Nesin, Vüs'at O. Bener ve Aydın Arıt seçilmiştir. Bu yazarların tercih edilme nedeni hem hepsinin aynı kuşak yazarlar

oluşu hem de çalışmanın bu dönemi ele almasından dolaydır. 1960 döneminin özellikle seçilmesinin nedeni ise bu dönem itibariyle tiyatroda ikiye bölünmenin ortadan kalkmış olmasıdır. Bu dönem itibariyle tiyatro Batı tiyatrosu ya da Doğu tiyatrosu olarak ayrılmış değil, ikisinin temel alındığı bir tiyatro mevcuttur. Tam olarak sentezin gerçekleştiği oyunlarda Türk tiyatro yazarlarının absürt dünyaları ve absürt oyun kişilerinin analizleri yer alır. Çalışma içinde, absürt tiyatro tanımıyla, Türk tiyatrosu içinde absürt gelenek ve seçilen yazarların karakter oluşumundaki etmenleri göstermek amaçlandı. Yazarların oyunlarında tespit edilen ortak bulgular belli başlıkları oluşturdu. Karakter/tip analizi olarak ele alınan absürt oyun kişilerinin yalnızlaşmaları, yabancılaşmış olmalarının yanında okuyucu/seyirciye çoğunlukla çiftler halinde sunulmuş oldukları, iletişimsizliğin hüküm sürdüğü bu absürt oyunlarda sahnede görülmeyen ama varlığından söz edilen oyun kişilerinin olduğu, basit hayaller içine yaşayan köklerinden kopmuş, benliklerini parçalamış absürt tipler tespit edildi.

Çalışma içerik olarak böyle süre gelirken biçim olarak Türk tiyatrosunda absürt geleneğin ve karakter analizinin ele alındığı iki ana bölüme ayrılarak ele alınmıştır. İlk kısımda Absürt tiyatronun tarihçesine ve tanımına yer verilerek bir giriş yapıldığından dolayı bu kısım ana konuya hazırlık bölümü olarak değerlendirilebilir. İkinci kısım ise 1960 kuşağından beş yazar seçilerek Türk tiyatrosunda absürt geleneğin konumu ve yazarların oyunlarında oluşturdukları absürt dünya ve karakterler değerlendirilmiş ve bulgular ışığında bir sonuca varılmıştır.

Bu araştırma sürecinde hiçbir desteğini esirgemeyen tez danışmanım Didem Ardalı Büyükarman'a teşekkürlerimi sunarım.

Kasım, 2018 İpek Özalp

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
ÖN SÖZ ..... **v**
İÇİNDEKİLER ..... **vii**
1. GİRİŞ **1**
2. ABSÜRT TİYATRO **16**
2.1. Türk Tiyatrosunda Absürt Gelenek 34
3. ABSÜRT TÜRK TİYATROSUNDA KARAKTER ANALİZİ **40**
3.1. Tiyatroda Karakter/Tip Analizi 40
3.2. Sabahattin Kudret Aksal'ın Absürt Oyunlarında Karakter İncelemesi 42
3.2.1. Kahvede Şenlik Var 42
3.2.2. Kral Üşümesi 45
3.2.3. Sonsuzluk Kitabevi 47
3.2.4. Bay Hiç 48
3.2.5. Önemli Adam 50
3.3. Adalet Ağaoğlu'nun Absürt Oyunlarında Karakter İncelemesi 55
3.3.1. Bir Kahramanın Ölümü 56
3.3.2. Çıkış 59
3.3.3. Kozalar 60
3.3.4. Tombala 64
3.4. Aziz Nesin'in Absürt Oyunlarında Karakter Analizi 66
3.4.1. Biraz Gelir Misiniz 67
3.4.2. Bişey Yap Met 69
3.4.3. Çiçu 70
3.4.4. Hadi Öldürsene Canikom 73
3.4.5. Tut Elimden Rovni 75
3.4.6. Beş Kısa Oyun 81
3.5. Vüs'at O. Bener'in Absürt Oyunlarında Karakter İncelemesi 87
3.5.1. İpin Ucu 87
3.5.2. Ihlamur Ağacı 93
3.6. Aydın Arıt'ın Oyunların Absürt Karakter Analizi 99
3.6.1. Bal Sineği 99
3.6.2. Beşgen 101
3.6.3. Aya Bir Yolcu 103
3.6.4. Limonluk Arısı 105
3.6.5. Son Gün 105
4. SONUÇ **110**
KAYNAKÇA **114**
ÖZ GEÇMİŞ **121**

1. GİRİŞ

Sanat ve fikir alanındaki değişimler dönemlerin gösterdikleri farklılıklara ve şartlara uygun olarak şekillenirler. Hiçbir değişiklik yoktan var olmaz. Her değişimin bir öncesi vardır, değişim onu hazırlayan sürecin bir sonucu olarak yeni bir oluşumla ortaya çıkar. Yirminci yüzyılda meydana gelen değişimler ve farklılıklar da onu hazırlayan sürecin bir sonucudur. On yedinci yüzyıl akılcılığı, on sekizinci yüzyıl aydınlanmayı ve on dokuzuncu yüzyıl bilimsel-pozitivist ve demokrat-sosyalist dünya görüşünü ortaya koyarak yirminci yüzyıl insanını hazırlamıştır. Yirminci yüzyıl insanı yaşanan büyük savaşların, bilime ve dine olan güvenin sarsılması sonucu tüm inançlarını, değerlerini yitiren ve dünyayı anlamsız bulan bir bireye dönüşmüştür. Bu dönüşüm sanat ve fikir akımlarını, ortaya konan eserleri etkilemiştir.

> "Herhangi bir düşünce ve sanatsal oluşum salt kendine özgü bir renk taşımadığı gibi, kaçınılmaz olarak da eski olanın rengiyle beslenmek durumundadır. Tarihsel gelişim sürecinin bir kuralı olan bu zorunluluk Absürt tiyatronun oluşumu içinde geçerlidir. Absürt tiyatro da dönemin toplumsal koşullarının bir sonucu olarak ortaya çıkmış, 19. yüzyılın derin etkisi ve 20. yüzyılın sağladığı geniş olanaklarla sanat tarihindeki yerini almıştır."[1]

Özellikle on dokuzuncu yüzyılda ve yirminci yüzyılın başlarında meydana gelen olaylar Absürt tiyatronun oluşumunda etkin rol oynamışlardır. 1880'lerde Nietzsche'nin de -Tanrı öldü- diyerek vurguladığı inanç eksikliği, kiliseye olan güvenin sarsılması, yirminci yüzyılın başında yaşanan Birinci Dünya Savaşı ile çok uluslu devletlerin parçalanması, Endüstri Devrimi'yle kent yaşamında ve iş gücünde yaşanan değişimler, ekonomik sistemlerin değişmesi, insanlığı büyük bir yıkıma sürükleyen ve uzun yıllar süren İkinci Dünya Savaşı ve sonuçları, savaş sürecinde Hitler'in Avrupa'da yaptığı katliamlar, atom bombasının patlaması ve bunun sonucunda insanların bilime de güvenin azalması, büyük iki dünya savaşının ardından gelen soğuk savaş dönemi insanları manen ve madden bunalıma sürüklemiştir. Toplum ve birey düzeyinde yaşanan deneyimler Absürt tiyatronun temelini oluşturmuştur. Tüm bu yaşananlardan sonra insanın dünyaya

[1] Bünyamin Aydemir, "Çağdaş Türk Tiyatrosunda Uyumsuz (Absurd) Oyunlar/Eğilimler" (Yüksek Lisans, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2004), 4.

yabancılaşması, dünya ile uyumsuzluk içinde yaşıyor oluşu anlatılmaya başlanmıştır. Yirminci yüzyılda insanın içine düştüğü varoluş sorunsalı onu bunalıma, umutsuzluğa sürüklemiş ve kendisine dahi yabancılaşmasına neden olmuştur. Bireyin yaşadığı bunalım ve umutsuzluk çağın dokusundan kaynaklanır. İnsanlığı oluşturan değerler bir anlam ifade etmemeye başlamıştır. Bilimin buluşları kitlelerin ölmesine neden olmuş, herhangi bir dine, inanca saygı ve güven kalmamıştır. Endüstri Devrimi ile makineler, insanların yerini almış ve insanları zaferle sonuçlandıramayacağı bir mücadelenin içine sokmuştur. Siyasi, ekonomik ve toplumsal sorunlar insanlığın içinde bulunduğu son duruma gelmesine neden olmuştur. Albert Camus bu yüzyılın dünyası için "anlamını kavrayamadığım bu dünya gerçekte uçsuz bucaksız bir usa aykırılıktan başka bir şey değil"[2] der.

Yirminci yüzyılın insanının ve daha sonraki kuşakların yaşam koşullarını belirleyen en önemli olay İkinci Dünya Savaşı'dır. Savaş boyunca toplu imhalara tanık olan, sadece yaşayabilmek için evlerini terk eden, bir bomba ile bir kentin gökyüzünde toza dönüşmesine şahit olan çağın insanları sevgi, saygı, hoşgörü, iyi niyet, hak, hukuk, adalet gibi insani kavramlara olan güvenlerini kaybetmişlerdir. Birer değer olarak görülen bu kavramların kaybıyla insanlar umudunu, inancını da yitirmiştir. Bu yitirişler beraberinde insanların dünyaya yabancılaşmasına, yalnızlaşmalarına, kimlik ve kişilik kayıplarına, varoluş sancılarına neden olmuştur. Bunlar dönemin sanatını, felsefi düşünce yapısını da etkilemiştir. Sanatın daha deneyselliğe açık bir yapıya geldiği gözlemlenir. "Zira çağın karakteristik bir özelliği olan bu değişken yapı dünyanın baş döndürücü bir hızla döndüğünün, her şeyin alabildiğine çabuk kabuk değiştirdiğinin de göstergesidir."[3]

> "20. yüzyılda daha çok varoluşu anlamlandırma, varoluşsal edinimde bulunma gibi felsefi sistemler üretilmiştir. Mevcut durumdan kurtulmanın yolları araştırılıp, çeşitli çıkış yolları öneren felsefi sistemler bireyi, ama daha çok toplumu harekete geçirmenin uğraşı içindedirler. Zira insanlar bu çağda olduğu kadar hiçbir dönemde askeri, siyasi, ekonomik ve toplumsal sorunlarla karşı karşıya kalmamışlar, adeta üç yüz yıllık bir birikimin sonuçlarına katlanmaya zorlanmışlardır."[4]

Yirminci yüzyıl sanatının ne olduğunun, ne olmadığının daha iyi anlaşılabilmesi için modern ve modernizmin ne olduğunun bilinmesi gerekir. Bünyamin Aydemir makalesinde, modern olanı ve modernist sanatın özelliklerini kesin yargılarla açıklamak zor, hatta olanaksızdır, demiş ve devam etmiştir. Çünkü sanatçılar belli

---

[2] Albert Camus, **Sisifos Söyleni**, 33. bs. (İstanbul: Can Yayınları, 2016), 44.
[3] Aydemir, **age**, 6-7.
[4] **age**, 5.

biçem birliğinden ve genel kabul gören kurallara bağlı kalarak sanatsal yaratılarını gerçekleştirmiş değillerdir. Buna karşın modern sanatın kendini var eden belli ortak özellikleri de vardır. Sıralayacak olursak: Modernist sanat özneldir, modernist sanatçının kendisinden yola çıkarak yarattığı bir sanattır; geniş anlamıyla dışavurumcudur, eşzamanlılık (simultane) ve montaj ilkelerini kullanarak çalıştığından bütünlüklü bir anlatı göstermez. Karakterleri parçalanmış bir dünyanın parçalanmış insanlarını anlatır, bütünlüklü değildirler. Kendi dışında var olan kesin bir gerçeklik kavramı savunmaz, ucu açık, çelişkili ve şüpheli bir gerçeği yansıtır. İzleyici de, okuyucu da katılımcının var olan dünya ile kurduğu ilişkinin doğallığını kırmayı amaçlar, bu yüzden estetik biçimleri doğadan aynen almaz, çarpıtır.

Yaşanan bu siyasi, ekonomik ve toplumsal sorunlar yirminci yüzyılda pek çok dönemine öncülük edecek olan felsefi-sanat akımının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Yirminci yüzyılın öncü sanat akımları "gerçekliğe karşı çıkmakla ve görünen gerçeğin ardındakine yönelmekle beraber mistik eğilimli değildir. Bu akımlarda yeni bir güç kaynağı olarak, insanın bilinçaltı değerlendirilir."[5] Yirminci yüzyıl akımları merkezine insanı almıştır. Ortaya konan düşünceler ve bu doğrultuda oluşturulan eserler insan merkezli olup, onun bilinçaltı ya da düşleriyle ilgilenmişlerdir.

> "Şiir sanatında ve plastik sanatlarda ileri sürülen en yeni düşünceler tiyatroya da uygulanır. Hem yazar, hem ressam olan sanatçılar, en cüretli denemelerini sahne üzerinde yaparlar. Tiyatro bu arayış sürecine en çok görüntüsel yanı ile katılmıştır. Sahne tasarımında uygulanan yenilikler, öncü akımların yaygınlık kazanmasında etken olur. Ancak başka sanat türlerinde akımlaşan bu deneyci girişimler, sistemli bir tiyatro kuramı oluşturmamış, tiyatroda öncü ve deneyci özelliklerini korumuştur. Sahne-seyirci ilişkisinin ele alınması, sözün öneminin azalması ve görsel iletişimin ön plana geçmesi, sahnenin plastik olanaklarının bir anlatım aracı olarak değerlendirilmesi, sahne mekânının ustalıkla kullanılması, görüntüde hareket ve çarpıcılık sağlanması, oyun yapısının parçalanması, oyuncunun fiziksel yapısı ile değerlendirilmesi, Birinci Dünya Savaşı sonrasında gerçekleştirilen yeniliklerdir. Bu yenilikler tiyatro düşüncesinde geleneksel anlayışın aşılmasını, tiyatronun edebiyat yönü ile değil görsel yönü ile değer kazanmasını sağlamıştır."[6]

Yirminci yüzyılın tanık olduğu savaş ortamı dönemin sanat akımlarının zemini hazırlamıştır. Sanattaki yeni arayışlar, savaş öncesi ortamının koşullarından ve savaş sonrasının yarattığı sorunlardan etkilenmiştir. Bu akımlar salt savaşında sonuçlarından değil, dünyanın içinde bulunduğu ekonomik durum, endüstrileşme ve kapitalistleşmeden de etkilenmiştir. Umudun ve iyimserliğin yitirilmesi, inanç eksikliğinin yaşanmasıyla sanat hayal kırıklıklarını ve korkuları dile getirmeye

---

[5] Sevda Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, (Ankara: Dost Kitabevi, 2015), 236.
[6] **age**, 236-237.

başlamıştır. Yaşanan vahşete karşı duyulan tepki ifade edilmeye çalışılmıştır. Savaş sonunda yaşanan yıkım insanlığa duyulan güvensizliği ortaya çıkarmış ve sanatta da yansımaları görülmüştür. İnanılan değerlerinin yıkımı sanatta kendine yer bulmuştur. Diğer yandan teknolojinin ve bilimin tahrip edici bir şekilde gelişmesi insanları acımasız bir çıkar savaşı içine sokmuş ve ahlaki bir bunalıma sürüklemiştir. Makineler yeni bir iş gücü olarak ortaya çıkmış ve bu durum insanları tedirgin etmiştir. Bunun sonucunda insanın durumu hakkında Sevda Şener, insanın gelişmesinin engellenmesi ve onun dev bir mekanizmanın anlamsız, küçük bir parçası durumuna sokulması sanatın kaygısı olur, der.

> "Siyasal ve ekonomik durum, bilimsel bulgular ve felsefi görüşler, insanın düşün alışkanlıklarını temelinden sarsmakta, onu, durumuna, çevresine, işine, doğaya ve kendine yabancılaştırarak bunalıma sürüklemektedir. Savaş öncesi ve savaş sonrasında ortaya çıkan yeni sanat akımları bu bunalımın ifadesidir."[7]

Tiyatro düşüncesini ve oyunların uygulanışını etkileyen bu sanat akımları, dışavurumculuk (ekspresyonizm), varoluşçuluk, sürrealizm (gerçeküstücülük) ve dadaizmdir. Bu akımlar absürt tiyatronun ortaya çıkışına farklı yönlerle katkı sağlar. Kimi akım gerçeği ele alışı, kimi akım varoluşu tartışması, kimi akım ise uyumsuzluğa göz kırpmasıyla Absürt tiyatroyu etkiler.

Dışavurumculuk (Ekspresyonizm) 1900'lerin başında ortaya çıkmış ve uzun süre etkili olmuş bir akımdır. Dışavurumculuk tiyatro alanında gerçekçi tiyatro anlayışına karşı çıkar ve yeni biçimler dener. Dışavurumcu tiyatro olayların ve sahnelerin mantıklı bağlantısını, konuşmaların normal akışını parçalanmıştır. Oyun kişileri simgesel tiplere dönüşmüş, oyunun savunduğu görüş altı çizilerek dile getirilmiştir. "Dışavurumculuk, başlangıç döneminde ve gelişme döneminde farklı eğilimler göstermiştir. Başlangıçta iç gerçeğin özgürce ifade edilmesi görüşünü benimseyen dışavurumcular, giderek daha iyi bir dünya yaratma ereğine yönelmiş, siyasal ve toplumsal yönü ağırlık taşıyan oyunlar yazmışlardır."[8]

Geleneksel tiyatro biçimlerini kökünden bir değişikliğe sürükleyen ve kendinden sonraki gelişmelere öncülük eden Dışavurumculuk, bu devrimci yönüyle tiyatroyu derinden etkilemiştir. Alışılmış ölçülerin kullanımına karşı çıkışıyla tiyatro yazarlığında ve sahnede yeni anlatım yöntemlerinin denenmesinde katkı sağlamıştır.

---

[7] **age**,238.
[8] **age**,249.

Oyun yapısında ve oyunun sahneye aktarılışında önemli değişiklikler yapılmasını öncülük etmiştir.

> "Dışavurumculuk, başlangıçta bireysel heyecanların, bilinçaltı baskılarının özgür ifadesi iken, giderek toplumsal sorumluluk yüklenmiştir. Gerçekçiliğin tersine, toplumda gözlenen yazgı kesinliğindeki koşullar karşısında, etkin bir tavır alır. Kurban vermek pahasına da olsa, çağdaş toplumun makine duygusuzluğundaki ilişkilerini, savaşlara yol açan yırtıcılığını ve adaletsizliğini değiştirmek ister. Gerçekçi-doğalcı akıma, bu akımın yansıtma kuramına karşı tepkiler sürmektedir. On dokuzuncu yüzyıl sonlarında ortaya çıkan mistik ve estetik güzelliğe yönelik akımlardan farklı yeni akımlar ortaya çıkmıştır. Bu akımların ortak amacı tiyatro sanatına yeni bir işlev kazandırmak ve bu işlevin gerçekleştirilebilmesi için tiyatroda daha önce kabul edilmiş olan bütün ölçüleri, kuralları yadsıyarak özgür bir ifade ortamı yaratmaktır."[9]

Dışavurumcu tiyatronun öncüsü olan August Strindberg, 1898-1904 arası Şam'a Doğru'da ilk kez kullandığı dışavurumcu biçemi, 1901'de Düş Oyunu'nda, 1907'de Hayaletler Sonatı'nda sürdürmüştür. *Düş Oyunu*'nun ön sözünde tekniğini şöyle açıklamıştır: "Yazar, kopuk ama görünüşte mantıklı olan düş biçimini taklit etmeyi denemiştir. Her şey olabilir; her şey olası ve olanaklıdır. Zaman ve uzamın varlığı yoktur. Önemsiz bir gerçeklik art alanı önünde imgelem, anıların, yaşantıların, özgür fantezilerin, anlamsızlıkların ve doğaçlamaların bir karışımından yeni biçimler tasarlayıp işler."[10]

Sıra dışı oluşuyla ve her şeye karşı duruşuyla kendinden sonra gelen akımları etkileyen diğer bir önemli akım Dadaizm'dir. Dadaizm, gerçekçi sanat anlayışına karşı alaylı bir tavra sahiptir. Bu akım politik baskılar sonucu İsviçre'ye sığınan sanatçıların girişimiyle Zürih kentinde başlatılmış, ardında Almanya ve Fransa'da destek görmüş ve 1920 yıllarında gücünü yitirmiştir. Bu akımın sözcüsü olan Tristan Tzara belli bir anlamı olmayan dada sözcüğünü akımın adı olarak önermiştir. 1916-1920 yılları arasında yedi bildirge sunmuştur. Dadaizm, savaşan dünyaya karşı duyulan kuşkuyu, inançsızlığı dile getirir.

> "Yöntemi, tasarlanmış çılgınlık, düzensizlik ve uyumsuzluk olarak tanımlanan gürültülü gösterilerde bütün yerleşik değer yargıları, akıl, sağduyu, sağbeğeni, edep ölçüleri hırpalanmıştır. Bu gösteriler, söyleşilerden, ses-şiir okumalarından, kısa oyunlardan oluşmakta, seyirciye öfkeyle yaklaşılarak alışılmış düşünme biçimlerinin sarsılmasına çalışılmaktadır. Amaç, düşüncenin uyuşukluktan kurtarılması, şaşkınlık yaratılmasıdır. Mademki dünya çığırından çıkmıştır, ona en uygun sanat uyumsuz ve birliksiz olacak, bir kaosu dile getirecektir. Bu sanat anlayışı, aynı zamanda özgür, doğmaca, kapsamlı ve içten anlatımın savunusunu yapmaktadır."[11]

Tiyatroyu etkileyen öncü akımlarda biri de Sürrealizm (Gerçeküstücülük)'dir. Sürrealizm, tiyatronun yanı sıra şiirde, resimde, mimarlıkta ve sinemada da etkili

---

[9] **age**, 253.
[10] Ayşın Candan, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994), 98.
[11] Şener, **age**, 242.

olmuştur. Yaşamın anlamsızlığı karşısında, görünen gerçeğe sırtını dönmüş, asıl olanı ruhun derinliklerinde arayarak bilinçaltına yönelmiştir. "Bilinçaltı gerçeğinin hiç saptırılmadan ortaya çıkarılabilmesi için, insanı tutsak eden koşulların aşılmasını, ahlak, akıl, mantık, estetik kurallarının kırılmasını zorunlu görür. Yeniden doğacak insanlığın gizil gücünü, bilinçaltındaki gerçek enerji kaynağından üretmek ereğindedir."[12] Akım bunun yapılabilmesi için süper egonun baskısını kaldırılması gerektiğini savunur. Ancak bu şekilde gerçek meydana çıkabilecektir.

Sürrealizm büyülü bir anlatım yakalamak amacıyla olağanüstüyü, imgelemi, fanteziyi, masalımsı olanı kullanmıştır. Gerçekliği alışılmış biçimlerden uzaklaştırmış, rastlantısal olanı kullanmıştır. Düşünce mistik bir düş içinde kendini özgürce ifade etme ortamı bulmuştur. Sürrealizm alaylı mizahı da bir yöntem olarak kullanmıştır. "Mizahın alaylı bir gülüşü ile usçu mantığın sınırları aşılacak, baskılara karşı çıkılacaktır."[13] Sürrealizmin kendisine düstur edindiği bir teknik de gizli beni, derinlerde yatan gerçeği dile getirmek ve bunu yaparken sözcükleri gelişigüzel kullanmak, çağrışımlardan yararlanmak, değişen ve birbirine karışan biçimlerle imgelem yaratmaktır.

Guillaume Apollinaire'in Les Mamelles de Teiresias (Teiresias'ın Memeleri) Theâtre Maubel'de Un drame surrealist alt başlığıyla oynanmıştır. Bu, sürrealist sözcüğünün ilk kullanılışıdır. Yazar, oyunu Jarry'nin Kral Übü'sünden esinlenerek 1903 yılında kaleme alırken sürrealist deyimini tiyatrodaki realizm akımına karşıtlık olarak düşünmüştür. Ön sözünde karşı çıkışını açıklarken şöyle demiştir: "İnsan yürümeyi taklit etmek istediğinde bacağa hiç benzemeyen tekerleği bulmuştur. Böylece farkında olmadan sürrealizmi yaratmıştır."[14]

> "Yeni anlatım olanakları arayışı içinde gülünçlük, müzik, dans, ışık, renk karışımı ile şaşırtıcı etkiler yaratılmakta, akrobatlığa, komedya, tragedya, burlesk türlerinin öğelerine bir arada yer verilmekte, bu tutarsız karışım ile şaşırtıcı etkiler sağlanmaktadır. Jean Cocteau'nun bale, pandomim, tiyatro düzenlemeleri sürrealist sahne sanatının en ilginç örneklerini oluşturmuştur. Bu oyunlarda güncel ile gizemli, günlük gerçek ile masal karışık olarak kullanılmış, antik efsaneden çağdaş anlam üretilmiştir. Picasso, Matisse, Derain, Braque, Leger, ChiriCo, Miro gibi ünlü ressamların dekorlarını yaptıkları bale temsilleri görüntü dilini zenginleştirmiştir. Bununla beraber sürrealist akım tiyatro türünde fazla etkin olmamıştır. Bu akımın uzantısı olarak en önemli görüşleri ileri süren ve tiyatro düşüncesinde bir aşama gerçekleştiren yazar ve kuramcı Antonin Artaud olmuştur."[15]

[12] **age**, 242.

[13] **age**, 243.

[14] Candan, **age**, 105-106.

[15] Şener, **age**, 244.

Başlangıçta şiirleri ve tiyatro çalışmalarıyla sürrealizm içinde değerlendirilen eleştirmen ve kuramcı Antonin Artaud çağdaş tiyatro kuramcılarının en ilgincidir. Birinci Dünya Savaşı'ndan önce tiyatro ile ilgili yaptığı çalışmalar, tiyatronun kimliği ile ilgili yazdığı yazılar günümüz tiyatro anlayışında oldukça etkili olmuştur. Artaud, savaş öncesi var olan tiyatro anlayışı ve modern tiyatro anlayışını birbirine bağlayan isim olmuştur. Bu durum onu, modern tiyatro kurulumunda öncü isimlerden biri haline getirmiştir. Tiyatro anlayışını ortaya koyan yazılarını ve mektuplarını *Tiyatro ve İkizi* adlı kitabında toplamıştır.

Antonin Artaud kendi tiyatro anlayışını yansıtan Vahşet tiyatrosunu kurmuş ve tiyatroya yeni bir anlayış getirmiştir. Fakat onun önemi yeni bir anlayış getirmesi ya da şaşırtıcı biçim ve üslup önerilerinden ibaret değildir. Artaud, alışılmış tiyatro biçimlerine, geleneksel tiyatronun geleneğine karşı çıkarak tiyatronun yeniden ilkel büyü törenlerindeki niteliklerine ve bu törenlerdeki etki gücüne kavuşturulmasını istemiştir. Artaud'ya göre tiyatro ancak gerçek amacını böyle yerine getirebilecek, ilk zamanlarında olduğu gibi toplumu iyi etme gücüne kavuşmuş olacaktır. Artaud'nun tiyatro anlayışı şu şekildedir:

> "Yaşam anlamını yitirmiştir. Kültür, yaşamdan kopmuştur. Uygar insan denildi mi, akla belli sistemleri ezberlemiş, belli biçimler içinde düşünebilen, eylem ile düşünceyi özdeşleştireceği yerde eylemden düşünce çıkaran bir hilkat garibesi gelmektedir. Oysa kültür eylemle gerçekleşmeli, içimizde yeni bir organ gibi, ikinci bir nefes gibi büyümelidir."[16]

Kültüründen kopan insan gibi tiyatro da kendi özünden ayrı düşmüştür. Tiyatro konuşma dilinin kalıpları, ezberlenmiş sözler, sınırlı sözcüklerden oluşmuş yapay bir dili kullanan bir yapı haline gelmiştir. Yeniden kendi haline gelebilmesi için canlanması gerekir. İşte bu konuda Antonin Artaud şunları söyler: "Eğlence arama alışkanlığımız bize ciddi tiyatroyu unutturdu. Oysa bu tiyatro önyargılarımızı altüst eder, imgelerin yarattığı yakıcı bir çekimle bizi esinler, ruhsal bir tedavi gibi etkiler ve etkisi hiçbir zaman unutulmaz."[17]

Vahşet tiyatrosunun kaynağı acılı bir yaşantıyı yansıtmasıdır. İsteği, yaşantıyı paylaşana yani oyunu izleyene acı çektirmesidir. Bu bakımdan adına yakışır durumdadır. Yansıtılan acının kaynağı ise insanın bilinçaltıdır ki orada bastırılmış tutkular, heyecanlar, istekler, ihtiraslar yer alır. Büyüsel bir ortam yakalamayı amaçlayan Vahşet tiyatrosu gizli dürtüleri, içgüdüleri, heyecanları acıta acıta ortaya

[16] **age**,245.
[17] **age**,245.

çıkarır. Bu acılı işlemin amacı ise izleyicisini iyileştirmek ve özüne döndürmektir. "Vahşet tiyatrosu veba hastalığına benzeyecektir. Veba nasıl acılı bir süreçle insanın tüm sıvılarını boşaltıyor, boşaltırken öldürüyor, fakat öldükten sonra hiç iz bırakmıyorsa, tiyatro da oyuncu ve seyirci üzerinde gerçek bir iz bırakmadan, onu yaralamadan bu kanlı işlemi gerçekleştirecektir."[18]

Vahşet tiyatrosunda acıyı göstermek ve insanın içindeki gizli gücü ortaya çıkarmasını sağlamak için sahnede somut bir dil kullanılması tercih edilmiştir. Somut nesnel anlatımı seçen Vahşet tiyatrosu sahnede görüntü dilini kullanmıştır. Artaud tiyatro yapıtının bir edebiyat yapıtı olmadığını düşünür ve sözde bir saptırma olmaması gerektiğini savunur. Artaud göre, tiyatro düşünce ile hareket arasındaki kendine özgü diline yeniden kavuşmalıdır. Tiyatro anlatımında da somut göstergeler kullanmalıdır. Sahne dili konuşma dili değil, görüntü dili olmalıdır.

Artaud'nun bu düşünleri ile öncelikle Fransız öncü tiyatrosunda, daha sonrasında öteki Avrupa ülkelerinde ve Amerika'da etkili olmuştur. Ortaya koyduğu Vahşet tiyatrosu ile Absürt oyun yazarlarını büyük ölçüde etkilemiştir. Absürt oyun yazarlarından Beckett'in oyunları Artaudyen anlayışa sahiptir. Hatta Beckett, Artaud'nun da bir adım ötesine geçmiştir.

Sürrealizmin tiyatro alanındaki en önemli öncüsü olan Alfred Jarry 1873-1907 yılları arasında yaşamıştır. Jarry'nin daha sonra bir seri haline getirdiği Übü'nün ilkinin ilham kaynağı, lise öğrenimi sırasındaki Père Héb denilen öğretmeni Hébert'tir. Özdemir Nutku, Alfred Jarry'nin ilham kaynağını, Héb Baba'dan Übü Baba doğar ve Übü tipi, bir lise öğrencisinin gözünden budala, bencil bir burjuvanın görünüşünü getirmiştir, sözleriyle açıklar. "Alfred Jarry de birçok gerçeküstücü yazar gibi, saplantılı ve mutsuz ozan Isidore Ducasse'in etkisi altında kalmış, tiyatro anlayışını tiyatro üzerine birkaç dağınık yazı yazmış olan Verlaine, Rimbaud ve Mallarmé gibi ozanlardan edinmiştir."[19]

Esslin, ilkel bir karikatür olan Übü'nün insanın açgözlülüğüne ve korkaklığına yalnızca bir taşlama olmaktan çok daha fazlası olduğunu belirtir. İnsanın hayvansal doğasının, kabalığının ve acımasızlığının korkunç bir imgesidir.

> "Übü kendisini Polonya Kralı ilan eder, herkesi öldürür, işkence eder ve sonunda ülkeden kovulur. Kötü, bayağı, inanılmaz ölçüde kabadır, 1896'da gülünç biçimde abartılmış görünen

[18] **age**, 246.
[19] Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1985), 102.

> bir canavardır, ancak 1945'lerin gerçeği onun çok ötesine geçmiştir. Bir kez daha, bir şairin sahneye yansıttığı insan doğasının karanlık yüzünün sezgisel imgesi doğruluğunu kanıtlamıştır."[20]
>
> "Kral Übü'nün karısı da yine onun gibi tembel, açgözlü, kaba-saba, zevksiz, soyguncu, insanları birbirine kırdırmaktan zevk alan, ancak zorda kalınca da mazlum rolüne bürünen bir tiptir. İnsana tiksinti vermelerine karşın, bu ikili sevimlidir de. İnsanın evrensel doğasının karikatürize edilmiş serüvenini yansıtırlar. Komiği ve trajediyi iç içe barındırışı, iki perde ve toplam kırk yedi sahne ile zaman ve mekanların hızlı değişimi, olayların rastlantısallığı ve dildeki yabanıl, aşırı ve sınır tanımaz oluşu Übü'nün en dikkat çeken özellikleridir. Andre Breton'un deyimiyle Übü, yıkıcı bir kahkaha, şen şakrak bir tragedyadır."[21]

İnsanoğlunun gerçeğini yansıtan Übü, insanın ne boyutta canavarlaşabileceğini, acımasız ve ikiyüzlü oluşunu yansıtırken otorite altında ölüme sürüklenişini de gözler önüne serer. Kral Übü grotesk bir anlatıma sahiptir. Bu yüzden izleyicide şaşırtıcı ve gülünç bir etki bırakır. Her ne kadar yazıldığı dönem için abartılı ifadesi geçerli olsa da daha sonra yaşananlar Martin Esslin'in de belirtiği gibi Kral Übü'nün gerçeğini aşmıştır.

Kral Übü Fransa'da ilk sergilendiğinde izleyicisi üzerinde büyük ilgi uyandırmıştır. Esslin, Jarry'nin tahta görünüşlü, son derece abartılı giysilere bürünmüş bir kadronun, çocuksu bir saflık taşıyan bir dekor içinde oynadıkları bu büyük kukla oyununun burjuva izleyicisinin karşısına çirkinliği ve kendini beğenmişliğiyle çıkmasını bilinçli olarak istediğini söyler ve yazarın kendi düşüncelerini aktarır:

> "Perde kalkar kalmaz sahnenin, izleyicilerin karşısına Madame Leprince de Beaumont'un peri masallarındaki, kötü adamların kendini boğa boynuzlu bir ejderha, kendi kötü doğasının abartıları olarak gördüğü şu aynalardan biri gibi dikilmesini istedim. Ve izleyicinin, daha önce karşısına bütün olarak çıkarılmamış olan, M. Catulle Mendés'nin de çok güzel söylediği gibi, 'insanın ölümsüz budalalığından, ölümsüz kaypaklığından, ölümsüz doymazlığından, zorbalık statüsüne yükseltilen içgüdünün alçaklığından, iyi yemek yemiş insanların çekingenliği, erdemi, kahramanlığı ve ülkülerinden' ibaret aşağılık ikizini gördüğünde sersemlemesi hiç de şaşırtıcı değildir."[22]

İnsanın çirkin ve gülünç gerçeğini ortaya koymayı kendine amaç edinmiş olan Jarry, Übü serisiyle bunu gerçekleştirmiş ve kendinden sonra gelen akımlara, dönemlere, Artaud'un kurucusu olduğu Vahşet tiyatrosuna ve özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yükselen Absürt tiyatro yazarlarına örnek olmuştur. Übüleşmek günümüzde de kullanılan bir terimdir ve oyun etkisini hala sürdürmektedir. Aynı zamanda Alfred Jarry grotesk tiyatronun da kapısını aralamıştır.

Absürt tiyatronun oluşumuna ulaşan bu süreçte onu fazlaca etkileyen akımlardan birisi de Varoluşçuluk'tur. Varoluşçuluk akımı bireysel oluşu, insanın dünyadaki

---

[20] Martin Esslin, **Absurd Tiyatro**, (Ankara: Dost Kitabevi, 1999), 278.

[21] Aydemir, **age**, 21.

[22] Esslin, **age**, 278-279.

durumunu irdeleyişi, dünya ile insan ilişkisi, kendinden önceki sistemleri reddedişi gibi konularda Absürt tiyatro anlayışla benzerlik gösterir.

> "Varoluşçuluk felsefesinde, insan varoluşunun anlamı, söz konusudur; İnsanın kendini gerçekleştirmesi, insan varoluşunun rastlantılar içinde oluşu, güvensizliği söz konusudur; güçsüzlüğü ve hiçliği içinde insan, zaman içinde ve tarihselliği içinde insan, ölüme mahkum bir varlık olarak insanın varoluşu, hiçlik karşısında insanın varoluşu, insan varoluşunun halisliği, ve bu halis olmaya çağrı, özgürlüğü içinde insanın varoluşu, topluluk içinde kaybolmuş insanın, tek insanın kendini bulması, kendi olması, doğruluk ve ahlaklılık karşısında sahici davranışı-tutumu; bütün bu sorunlar söz konusudur varoluşçuluk felsefesinde. Ayrıca "insan evreni aşabi1ir mi aşamaz mı?" "Aşarsa nereye dek varır bu aşma" gibi sorunlar söz konusudur."[23]

Varoluşçuluk felsefesinin temelde ele aldığı sorun, evrenin bir kaos oluşu ve insanın bu kaos içinde kendi anlamsızlığını fark etmesidir. Felsefesini oturttuğu bu sorun ile varoluşçuluk akımı, absürt düşünceyle aynı düzlemde birleşirler. Fakat iki düşünceyi birbirinden ayıran bir fark vardır. Varoluşçuluk insanın içinde bulunduğu bu durumdan çıkabilmesi için ona yol gösterir. İnsanın benliğini ortaya koymasını, var olabilmesini ister. Varoluşçuluk, insana var olabilmesi için çabala, çalış, uğraş derken absürt düşünce dünya ile insanın arasında bulunan uyumsuzluğu ortadan kaldırmanın imkanı olmadığını, insanın her zaman yalnız olduğunu, ölümle yazgılı olan yaşamını çaresizce sürdürmek zorunda olduğunu ve bu yüzden hiçbir şey yapmasına gerek olmadığını söyler. Varoluşçulukta önemli olan eylem içindeki insanken, absürt düşüncede önemli olan eylemsiz bireydir. Her iki düşünce sisteminin ayrıldıkları noktalar olsa da bireyi ve dünyayı ele alışları bakımından oldukça benzerdir. Bundan dolayı Absürt tiyatro anlayışına geçilmeden önce varoluşçu felsefeye ve tiyatroya bakmak gerekir.

Varoluşçuluk felsefesinde sayılabilecek dört önemli isim vardır. Bu isimler; Sören Kierkegaard, Martin Heidegger, Jean Paul Sartre, Albert Camus'dür. Tabii ki bu düşünce sistemine katkıları olan başka yazarlar ve düşünürler de mevcuttur. Ancak Absürt tiyatro için bu isimlerden bahsedilmesi yeterli olacaktır. Kierkegaard ve Heidegger felsefi açıdan, Sartre ve Camus ise hem felsefi hem de yazdıkları tiyatrolar açısından Absürt oyun yazarlarını etkilemişlerdir.

Varoluşçu yazarlar kendi sistemlerini oluşturmuş ve ona göre yazmışlardır. Kendi aralarında benzerlik gösterseler de bu akımın daha iyi anlaşılabilmesi için her yazarın kendi sistemine bakmak gerekir. Ancak bu şekilde hem akımın düşünce sistemi hem de tiyatro üzerinde etkileri daha net anlaşılabilir.

---

[23] Bedai Akarsu, **Çağdaş Felsefe**, (İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1979), 108-109.

Modern varoluş sisteminin yaratıcısı ve akımın öncüsü olan Kierkegard, varoluş terimini modern anlamda kullanan ilk filozoftur. Kierkegard somut düşünceye yönelmiştir. Nesnel düşünce kişisel olarak sevgi, tutku, nefret, ilgi gibi içten olan duyguları barındırmadığı için nesnel düşünceye karşı çıkar. Kierkegard bütün yaşamını insanları nasıl uyandırabileceğini düşünmekle geçirdiğini söylerken, insanların uyanık bir bilince sahip olabilmeleri için dünyayı korku ve kaygıyla algılamaları gerektiğini de ekler.

> "Her insanın en içinde bu korku yerleşiktir, ona göre, dünyada yapayalnız kalabileceği, Tanrı tarafından unutulmuş olabileceği, milyonlarca, milyonlarca iş güç arasında gözden kaçmış olabileceği korkusu. Ama korku, bu iç daralması korkak ruhlar için değildir. Ancak korkuyu ta yüreğinde bütün uyanıklığı ile duyan ve bundan kaçmayan kimse, bu korku ile varoluşunun uyanıklığını sürdürebilir. Böylece varoluş sorusuna Kierkegard'ın verdiği yanıt: Varoluş, somut, öznel ve uyanık insanın yaşamıdır. Varoluş, uyanık insanın yaşamının en açık sorumluluğu içinde sürdürdüğü bir bölümüdür, bir parçasıdır. Ancak varoluş, üzerinde düşünmeye elverişli değildir, onu düşündüğümüz anda onu ortadan kaldırmış oluruz."[24]

Yalnız kalmak ve Tanrı tarafından unutulmuş olmak duygusu olarak Kierkegard'ın nitelendirdiği bu korku ve kaygı durumu uyumsuz bir anlayıştır. O, uyanık bir bilince sahip insanın bu duygunun korkusuzca üzerine gitmesi gerektiğinden bahseder. Böylelikle insan kendi varoluşunu gerçekleştirecek ve bu süreçte korkusuzca yol almış olacaktır.

Kierkegaard varoluşun mantıksal bir yapıyla açıklamayacağını, usdışı olduğunu söyler: "Kendini düşündürmeyen bir şey vardı" diyebiliriz ancak, o da şu: varolmuş o1an. Kavranamayan, olağanüstü bir şey, ona ancak sezerek ve inanarak yakınlaşabiliriz. Varoluş öyleyse us dışıdır. Onu kavramlarımızla kavramaya çalışır çalışmaz kaçıp gider elimizden."[25]

Varoluşçuluk akımı için önemli olan diğer bir isim Martin Heiddegger'dir. Heiddgger, gerçekten yalnızca var olanın insan olduğunu düşünür. İnsan sadece tek var olan olmakla kalmaz, aynı zamanda var olduğunu da tek kavrayabilendir. Heiddgger'in varoluş felsefesinin çıkış noktası insandır. Tek somut olan insanı, bireyi araştırır.

> "Heidegger felsefenin temel sorunu o1arak gördüğü varlık felsefesine yönelir, ama varlığı varoluşta arayarak. Varlığın araştırılması gereken yer varoluştur. Varoluştan öz çıkarılmalıdır. İnsanın özü varoluşundadır. Öyleyse varoluştan kalkarak varlık sorunu yeniden düzenlenmelidir. Buna göre bu felsefe eski öz (essentia) felsefesine karşıt olarak bir varoluş (existentia) felsefesidir."[26]

---

[24] **age**, 115.
[25] **age**, 115-116.
[26] **age**,119.

Heidgger için varoluşun üç basamağı vardır. Bunlar durum, anlama ve sözdür. Bedai Akarsu bu üç basamağı şu şekilde açıklar: "Durum insanın (dasein–burada olma) fırlatılmış olduğunu gösterir; anlama bize varlığın olanaklarını, tasarılarını özgürlük içinde gerçekleştirebilen bilinci gösterir; söz de önünde giden olayları dile getirmek yeteneğini gösterir. Bu üç basamak içinde ilerleyerek varlık (sein) kendini ortaya koyar."[27]

Heidgger absürt düşüncenin oluşumunun bir parçası olan ölüm duygusuyla barışıktır. Onun felsefesine göre, ancak ölüm karşısında ayakta durabilen insan var olabilir. Yine Heidgger de bireyin eylem içinde olması gerektiğini savunur. Kaos içinde yaşayan evsiz-yurtsuz insan var olabilmek için çaba göstermelidir.

Jean Paul Sartre ise varoluşçuluk düşüncesini felsefe yapıtlarının yanında roman, tiyatro metinleri, deneme ve eleştirilerinde de ortaya koymuştur. Tanrıtanımaz bir varoluşçu olmasına rağmen dini öze bağlı olan Heidgger ve Kierkegaard gibi filozofların düşüncelerine bağlı olduğunu dile getirmiştir. Ancak onun da kendine ait varoluş ile ilgili bir düşünce sistemi vardır. 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 yoktur ve insan özgürdür. İnsan yaptıklarından, kendinden ve diğer insanlardan sorumludur. Genel bir ahlak yoktur dünyada insana yol gösterecek bir işaret mevcut değildir. Sartre'a göre devrimler, savaşlar nedeniyle insanın yeryüzüne olan güveni 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. Bir çıkış yolu aramazlar. Tüm insan ilişkileri başarısızlığa örnektir. Çünkü her şey aldatıcıdır, hiç kimseye güven olmaz.

Sartre da diğer varoluşçular gibi bütün yapıtlarında varlık sorusuna yönelir. Ana yapıtının adı *Varlık ve Hiçlik*'tir. Sartre'ın varoluş felsefesini ortaya koyan diğer önemli eseri ise Bulantı romanıdır. Bulantı romanında kahraman Antoine Roquentin deniz kıyısında taşları denize atıp sektirerek eğlenir. Yeniden bir taş almak üzere eğilir, aldığı taşa bakar ve taşın bir yüzü kurudur ama öbür yüzü nemli, çamurlu ve yapışkandır. Birden bir bulantı duyar ve taşı hemen elinden bırakır.

---

[27] **age**, 127.

> "Bulantı yalnızca öznel bir duygu değildir, bize asıl gerçekliği anlık bir parıldama içinde açar. Dünya düzensizdir, pistir ve karşı duran bir şeydir. Dünyada iyi gitmeyen bir şey vardır. Dünya insana göre uyumlu bir biçimde kurulmamış, tam tersine: zalim, acımasız, düşmanca ve saçmadır. Birçok insanlar yapışkanlık içinde yaşarlar. Ancak bulantı bizi bu yapışkanlıktan kurtarır. Ancak bu yapışkanlıktan tiksinti bizi existence olmaya götürür. Bu bulantının ağır bastığını Sartre'ın bütün yapıtlarında görürüz. Yalnız varoluşa götüren bir şey değil, bulantı Sartre'da, bütün felsefesinde yol göstericidir."[28]

İnsan ilk olarak yalnızca buradadır, her şeyden sade bir varoluştur. Doğduğunda insan ne iyidir ne de kötüdür. Bilinçli yada bilinçsiz, dürüst ya da sahtekar değildir. Her ne ise odur. Kendi eylemleriyle özünü oluşturur. Bu yüzden onda varoluş özden önce gelir. İnsan hiçlikten kendini yaratır ve bunu tekrarlar.

> "İnsan kendi kendinin yaratması olarak mutlak özgürlüğe dayandığından, bırakılmışlık ve umutsuzluk duygusu yaşamına yayılır. Kendi geçmişine güvenemez, kendini o geçmişe bırakamaz: o, geçmiştir artık, donmuş kalmıştır, artık kendisine yardım edemez. Geleceği ile de avunamaz: henüz burada değildir o, şimdi ise yalnızca boş bir olanaktır: bu olanağı kaçırabilir de." [29]

İnsan, bu yüzden kendisini anlamsız bir dünyanın ortasında bulur. Geçişine güvenemediği, şimdiye etki edemediği ve geleceğini bilemediği kısacası kendisinin etkileyemediği ama kendisini etkileyen, kaderini belirleyen güçlerin yönettiği bir dünya içinde yaşar. "Böylece yaşamı saçmalık ve ürküntü içinde akıp gider, bu yaşam bütünüyle saçmadır: donmuş olmamız anlamsızdır, öleceğimiz anlamsızdır, yaşamamız saçmadır."[30]

Kendisinin varoluşçu olmadığını söyleyen ancak eserleriyle varoluş akımına bağlanan önemli bir isim ise Albert Camus'dür. Aynı zamanda uyumsuz kavramını kullanan ilk düşünür ve yazardır. *Sisifos Söyleni* adlı eserinde anlamsızı, uyumsuz olan tanımlamış ve absürt düşüncenin temellerini ortaya çıkarmıştır. Absürt tiyatroyu ve düşünce sistemi en çok etkilemiş yazardır. Eserin kahramanı Sisifos'un anlamsız bir uğraş içinde olması insanın dünyadaki durumunu gözler önüne serer. Sisifos sürekli olarak bir kayayı bir dağın zirvesine taşımakla cezalandırılır. Bu kaya zirveye taşınsa da tekrardan aşağıya yuvarlanır. Sisifos bu eylemi sürekli gerçekleştirir. Dünyaya gönderilmiş insan da aynı Sisifos gibi anlamsız bir eylem içindedir. Camus felsefesinin temeline insanı yerleştirir ve insan her ne kadar anlamsız bir dünyada yaşasa bile yaşamını sürdürmelidir. Ölümle karşılaştığında ise onu da kabullenebilmelidir. Camus'nün absürdü, insan ile dünya arasındadır. İnsan bilinci ile dünyada yaşanan us dışılığı karşı karşıya getirir.

---

[28] **age**, 131-132.
[29] **age**, 134.
[30] **age**,134.

Albert Camus ve Jean Paul Sartre Absürt tiyatroyu oyunlarıyla etkilemiş iki yazardır. İki yazarın oyunları benzerlik gösteren ve ayrılan noktalar vardır. Sartre'da olduğu kadar Camus'nün oyunlarında da olay, bilinmeyen ve insana yabancı bir dünyada geçer. Geçmişi ya da geleceği olmayan oyun kişileri zorlu eylemler içinde yer alırlar. Bu eylemler sırasında sergiledikleri tavırları asıl önemli olandır.

> "Sartre ile Camus'nün tiyatrosunda varoluşçuluk ayrılmaz bir ögedir. Her iki yazar da tiyatroyu kendi düşüncelerine hizmet ettiği için kullanırlar. Bu yazarların oyunda gösterilen eylemler her zaman çetin ve zorludur; onların oyunlarındaki bu zorlu eylemlerin gerekçesi değil, tavrı önem kazanır. Başka deyişle herhangi bir eylemin psikolojisi değil, yapılan eylemin yapılmış oluşu önemlidir. Ayrıca Sartre ile Camus'nün bütün oyun kişileri şimdiki zamanda yaşarlar; bu karakterlerin ne geçmişi, ne de geleceği vardır. Yazarlar ve özellikle Sartre, oyunlarında insanın eylemine olan çeşitli ilişkilerini ortaya çıkartma çabasındadır. Onun kişileri ya bu ilişkilerden kendilerini kopartmaya çalışırlar ya da bu ilişkileri bütünüyle kabullenirler."[31]

Sartre ve Camus oyunlarında şok etkisi yaratabilmek için olayları sert ve zorlu bir yolda gösterir. Eğer olaylar arasında bir cinayet varsa bu en çarpıcı şekilde oyunda dile getirirler. Çünkü sert ve zorlu yolları kullanmayı çağın bir getirisi olarak düşünürler. "Öldürme eyleminin ayrıca bir önemi vardır varoluşçular için: ölüm olayı insan varlığını sorununu ortaya çıkarır. İnsan davranışları bireysel oldukça, o davranışlar daha da korkunç olur; çünkü en korku verici davranışlar yalnız olan insan davranışlarıdır."[32] Bu yüzden varoluşçuluk akımı doğrultusunda kaleme alınan oyunlarda insanın acı çekmesinde yalnız olduğu düşüncesi yer alır. "Bulantı'da Roquentin'in söylediği gibi, insanların birbirleriyle ruhsal birleşmeleri yoktur. Bu yüzden varoluşçu tiyatroda yalnızlık kavramı durumları özellik gösteren kişilerle öne sürülür."[33]

> "Sartre ile Camus'nün kahramanları yaşamı severler, ölümü de aramazlar; ancak içlerindeki insanın gittikçe aşağılanmasına ölümü yeğ tutarlar. Bu kahramanların sonu ya kendi canlarına kıyma, ya tutuklanma ya da manevi işkenceyle gelir. Bu son da onları bilince ulaştırır; bu yoldan, onları yıkan ya da ezen şeye bir üstünlük kazanmış olurlar. Ama onların bu bilince ulaşmaları, onların bir üst varlığı kabullendikleri anlamına gelmez. Onlar için tek değer insandır."[34]

Varoluşçu tiyatro bireyselliği ele alması, insanı oyunun merkezine yerleştirmesi bakımından Absürt tiyatroyu etkilemiştir. Aynı zamanda dünyayı bir uyumsuzluk ve anlamsızlık içinde ele alışı Absürt tiyatronun zeminini hazırlamıştır. Sadece varoluşçu tiyatro Absürt tiyatrodan bireye kurtuluş yolu sunması bakımından ayrılır.

---

[31] Nutku, **age**, 234.
[32] **age**,235.
[33] **age**,235.
[34] **age**,235.

Varoluşçu tiyatroda eylem içinde birey gösterilirken, Absürt tiyatro da eylemsiz birey vardır.

> "Yirminci yüzyılın öncü deneyci yazarları oyun yazarlığında ve uygulamasında önemli değişiklikleri kabul ettirmişlerdir. Oyunun mantıklı, düzenli yapısı parçalanmıştır. Konuşma dilinin kendi iç mantığına da uyulmaz. Sahne görüntüsü, uyumlu ve gizemli bir atmosfer yaratmaz. Tersine bu görüntünün ürkütücü olmasına çalışılır. Görüntü dili, uyumsuzluğu ile ifade olanaklarını genişletmiş, çeşitlemiştir. Yönetmen daha önceki yıllarda kazandığı önemi korumaktadır. Fakat artık yalnızca oyuncu, dekor, kostüm ve diğer sahne etmenlerinin yaratıcı düzenleyicisi değildir; sahne mekânını ustalıkla değerlendiren yetkili bir sanatçıdır. Oyuncu canlandırdığı tipin özünü ifade etmekle görevlendirilmiştir. Gerçekçi tiyatroda ayrıntılı karakter portresini en inandırıcı biçimde canlandıran aktörün yerini, gizli içsel nitelikleri sezip ifade edebilen ve bunu ayrıntılı bir canlandırmayla değil, kesin ve yalın çizgilerle ileten oyuncu almıştır. Sahne seyirci ilişkisi yeni bir açıdan ele alınmıştır. Artık seyirci yalnızca kendine sahneden uzatılanı almakla yetinen edilgen bir birim değildir, tepki gösteren etkin bir güç olarak önem kazanmaktadır. Yirminci yüzyıl tiyatro düşüncesi deneysel uygulamalardan hız almıştır. Ressamlar, şairler, sahneye koyucular çağdaş tiyatro konusundaki görüşlerini dile getirirler. Uygulama ile kuram birbirini tamamlar."[35]

Absürt tiyatroya ortam hazırlayan bu süreç ve etmenler yirminci yüzyılın dokusunu oluşturmuşlardır. Her akım ve yaşanan tarihsel olaylar beraberinde değişimleri getirmiştir. Bu değişimler o dönemin öncü sanatçılarının eserlerinde yer bulmuştur.

[35] Şener, **age**, 254.

2. ABSÜRT TİYATRO[36]

Fransızca kökenli olan absürt kelimesi uyumsuz, saçma, akla ve mantığa uygun olmayan, anlamsız gibi anlamlara gelir. Camus, bu sözcüğü biraz farklı bir anlamda, her şeyin akla mantığa aykırılığını, saçmalığını, tutarsızlığını anlamış kişi ya da us anlamında kullanır.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından ortaya çıkan ve ana vatanı Fransa olan Absürt tiyatro, Türkçe isimlendirilişi açısından çeşitlilik gösterir. Absürt/absürd tiyatro, saçma tiyatro ve uyumsuz tiyatro isimleri kullanılmıştır. Zehra İpşiroğlu isimlendirme konusunda zorluk çektiğini belirterek bu konuda bir açıklamada bulunur:

> "Absurd tiyatro diye tanımlanan bu akımın tam Türkçesini bulmakta zorluk çektim. Sözlükte absurd sözcüğünün karşılığı widersinnig, unsinnig (usdışı, saçma), ungereimt ya da dissonant (uyumsuz) olarak veriliyor. Usdışı sözcüğü bize sürrealizm'i (gerçek-üstücülük) anımsatıyor. Sürrealizm denilince, bilinçaltının uyurgezerlere özgü otomatizm içinde ortaya dökülmesi akla geliyor. Absurd tiyatroda böyle bir otomatizm söz konusu değil, burada tam tersine eleştiren, sorunları deşen, onların özüne giden, bilinçaltının indiği zaman da onu gün ışığına çıkarmaya çalışan akılcılıkla, bilinçli bir tutumla karşılaşıyoruz. Uyumsuz tiyatro yazarları, sürrealistler gibi aklın kavrayamadığı, erişemediği, inanılmaz yaşantılar üzerinde değil, günlük yaşam düzeyinde oluşan gerçekler üzerinde duruyorlar. Ayrıca bu yazarlar akla ters düşen, ya da ona aykırı olanla uğraşmıyorlar, bu nedenle absurd tiyatronun anlamsız ya da saçma tiyatro diye adlandırılmasını da doğru bulmuyorum. Burada mantıksal bir çelişki değil, gerçekçilik düzeyinde alışkanlıkların, gelenek ve törelerin dondurduğu kalıplarla yaşam arasındaki tutarsızlık, uyumsuzluk söz konusudur. Bu tiyatro akımında görünüşteki çelişki, izleyicinin dikkatini her zaman yaşamdaki bir uyumsuzluğun üzerine çeker."[37]

İpşiroğlu, Uyumsuz tiyatro diyerek absürt sözcüğünün gerçeklikten ayrılmayan sadece onunla uyum içinde olmayan yanını vurgular. Bu yüzden absürt tiyatro için saçma tiyatro doğru değildir. Bunun yerine uyumsuz ya da absürt/absürd demek daha doğru olur.

Absürt tiyatro kavramı eleştirmenlerce ortaya atılmıştır. Bu akıma dâhil edilen yazarlar bir araya gelip bu akımı oluşturmamışlardır. Bu adlandırma Martin Esslin tarafından yapılmıştır. Martin Esslin 1961 yılında The Theatre of Absurd kitabı

---

[36] Bu bölümde Absürt tiyatro temel bilgileri Sevda Şener-Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, Özdemir Nutku-Dünya Tiyatrosu Tarihi, Martin Esslin-Absurd Tiyatro Kitaplarından yararlanılarak oluşturulmuştur.

[37] Zehra İpşiroğlu, **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**, 2. bs. (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1996), 10-11.

içerisinde değerlendirdiği yazarların ve oyunların ortak yanlarını tespit etmiştir. Yaptığı çalışmada yer alan oyun yazarları için "…diğerlerinden ayrı, kendilerine isim takmış herhangi bir okul ya da etkinliğin parçasını oluşturmadıklarını vurgulamak gerekir. Tam tersine, söz konusu yazarların her biri kendisini, kendi dünyasına kapanmış, başkalarından kopuk, yalnız bir dışlanmış olarak gören bireylerdir."[38] der. İşte bu Absürt tiyatro akımına dâhil edilen yazarlar (Beckett, Ionesco, Adamov, Genet, Pinter vb.) dünya ile uyumsuzluklarını ortaya koydukları oyunlarında dünya görüşleri, sanat anlayışları, ideolojik fikirleri bakımından yakınlık gösterirler. Aynı zamanda oyunlarında kullandıkları teknik özellikler ve tematik yanlar da benzerdir. Esslin'in adlandırmasına dayanarak bu çalışma içerisinde Absürt tiyatro ismi kullanılmıştır.

Absürt tiyatro 1950'li yıllarında sonunda başlayıp 1960'ın ilk yarısında zirveye ulaşmış ve sonlarına doğru popülerliğini kaybetmiştir. Herhangi bir manifestosu olmayan bu akım Fransa'ya göç etmiş öncü yabancı yazarlar tarafından başlatılmıştır. "Önce Fransa'da, sonra öteki Avrupa ülkelerinde ve Amerika Birleşik Devletleri'nde yaygınlık kazanan Absürt tiyatro, Jean Louis Barrault, Roger Planchon gibi yönetmenler, Samuel Beckett, Eugene Ionesco, Jean Genet, Harold Pinter, Edward Albee gibi yazarlar tarafından benimsenmiştir."[39] Yabancılaşma, yalnızlaşma ve iletişimsizliği vurgulayan Absürt oyun yazarlarının Fransa'da yaşayan birer yabancı olmaları önemli bir detaydır. Örneğin, Samuel Beckett Fransa'da yaşayan bir İrlandalı, Ionesco Fransızca yazan bir Romanyalıdır.

Özdemir Nutku Absürt tiyatronun iki ayrı bölüme ayrıldığını söylemiştir: "dış aksiyon ile gelişen, salt tiyatro kavramıyla gelişen oyunlar (Beckett, Adamov, Ionesco, Genet vb. bu bölüme girer) ve iç aksiyonun ön düzeye geçtiği, şiirli bir konuşma ve hava içinde gelişen oyunlar (Ghelderode, Audiberti, Neveux, Schehadé, Pichette, Vauthier vb. yazarların oyunları)."[40]

Absürt tiyatro gerçeklikten kopuşu değil, gerçekliğin anlamsız düzenini ele alır. Bu ele alış geleneksel tiyatro yöntemiyle yapılmaz. Absürt tiyatro metinleri söz ile yürütülse de diyaloglar bir iletişim ifade etmez. Oyunların özellikle vurguladığı

[38] Esslin, **age**, 24.
[39] Şener, **age**, 298.
[40] Nutku, **age**, 237.

dünya ile insanın uyumsuzluğu bu konuşma örgüsünde ortaya çıkar. Dekor da bu yeni düzene eşlik eder.

> "Absürt tiyatro, gerçeği mantıklı, değişmez bir düzen, ya da tarihsel evrimi içindeki diyalektik ilişkiler örgüsü olarak değil, anlaşılmayan ve açıklanamayan bir karmaşa olarak görür. Bu uyumsuzluğun ancak geleneksel uyumların düzenini bozarak sahneye getirilebileceğini kabul eder. Oyunun yapısında, konuşma örgüsünde, görüntüde yeni ve usdışı düzenlemeler yapar."[41]

Absürt tiyatro yazarlarının topluma, dünyaya yabancılaşmış insanı ele almaları, oyunların kötümser ve karamsar havası, hiçlik anlayışı karşısında umursamazlığı, uyumsuzluk, iletişimsizlik İkinci Dünya Savaşı'nın bir sonucudur. Savaşların olduğu, insanın varlığının değersizleştiği, yokluğun ve bunalımın hüküm sürdüğü bir dünyada uyumdan söz etmek mümkün değildir. Dünya ile insanın arasındaki bu savaş karşılıklı uyumsuzluğu doğurmuştur. Absürt tiyatro ölüm karşısında yaşamanın absürtlüğünü, bir şeyler için çabalamanın saçmalığını, iletişimin olmadığı bir dünyada konuşmanın boşunalığını dile getirerek gerçeklerin bir aldatmaca olduğunu söyler. Bu nedenle Absürt oyunlar bir protesto söylemi olarak değerlendirilebilir.

> "Gerçek saydığımız şey bir aldatmacadır. Düşünce tembeli olduğumuz için bu aldatmacayı görmekten ve gerçeğin asal saçmalığını göğüslemekten kaçınırız. Uyumsuzluk tiyatrosu bu beyin kireçlenmesini, uyuşukluğu gidermek için gerçek sandığımızı kökünden sökmeye, yerinden oynatmaya çalışır. Salt alışkanlıkla kabul ettiğimiz gerçeklerden kurtulmak, düşünceyi özündeki tazeliğe kavuşturmak için bu gereklidir. İnsan ancak gerçeğin usdışı olduğunu tanıdıktan sonra varoluşun doğru bilincine varabilir. Absürt tiyatro aldatmaca gerçeğe karşı bir protestodur."[42]

Absürt tiyatronun her şeye karşı, teknik ve tematik özellikler olarak, oluşu Sevda Şener'in de belirtiği gibi karşı-tiyatro olarak adlandırılmasını sağlamıştır. Özellikle Ionesco kendi tiyatrosunu karşı-tiyatro, oyunlarını ise karşı-oyun olarak adlandırmıştır.

> "Karşı-tiyatroda zaman ve yer, yaşam mantığı içinde kullanılmaz, hatta bazen hiç bahsedilmez. Oyun kişilerinin özellikleri, bazen de adları belli değildir. Ne olayların gelişiminde, ne oyun kişilerinin karakter açılımında tutarlılık gözetilmemiştir. Oyununun öyküsünün akla yatkın bir amacı yoktur. Absürt tiyatronun bu özelliği, amacı belli olmayan, usa aykırı olan insan yaşamına benzer ve bu deyişi ile yaşamı anımsatır. İnsan nasıl kendi yaşamını, tıpkı bir yabancı gibi anlamadan sürdürüyorsa, seyirci de oyunu, alışılmış tiyatro mantığı içinde bir anlama oturtmadan, fakat oyunun kendi yaşamına ışık tuttuğunu hissederek seyreder. Böyle bir tiyatroda seyircinin sahnedeki oyun kişileri ile özdeşleşmesi olanaksızdır."[43]

Absürt oyunlarda seyircinin kendini oyuncuyla özdeşleştirememesi oyunların yadırgatma özelliğinden kaynaklanır. Oyun boyunca seyirci/okuyucu kendini oyun kişileriyle özdeşleştiremez. Duygusal olarak oyunun içine giremez. Bu, yazarlar

---

[41] Şener, **age**, 297.
[42] **age**, 301.
[43] **age**,302.

tarafından kasten yapılır. Absürt oyun yazarları bunu yadırgatma ögesi olarak özellikle kullanırlar.

> "Absürt tiyatro, günümüzün gerçek sanatçılarının, kayıtsızlık ve bilinçsizliğin bu ölü duvarını yıkmak ve insana, durumunun asıl gerçekliğiyle karşılaştığında bunu ayrımsaması için, yeni bakış kazandırmak için durmaksızın devam eden çabalarının bir kısmını oluşturur. Absürt tiyatro kendi başına iki taraflı bir amacı gerçekleştirir ve izleyicisine iki katı olan bir absürtlük sunar."[44]

Martin Esslin bu açıklamasıyla oyunların absürt olmalarının yanı sıra izleyicisine de absürt dünyayı sunarak absürtlüğünü ikiye katladığını ima eder. Oyunda sunulan dünyanın absürtlüğünün ve yaşanılan hayatın absürtlüğünün seyirci/okuyucu tarafından algılanması beklenir.

Absürt tiyatronun amacı hayata bir ayna tutmak değildir. Saçma olan şeyleri saçmalayarak, akla ve mantığa uygun olmayanları yine akla ve mantığa uygun olmayarak ifade eder. Absürt tiyatronun yapısal ilkesi uyumsuzluğun uyumsuzlukla dile getirilmesidir.

Absürt yazarların derdi bir öykü anlatmak ve seyircinin bu içselleştirmesini sağlamak değil, bir durumu dramatikleştirerek ortaya koymaktır. Bu durum da Absürt tiyatroyu serim-düğüm-çözüm yolunun dışına çıkarır. Oyundaki olay gelişimi düz bir yol izlemez, başladığı noktaya geri dönerek bir yuvarlak çizer. Olaylar bir noktada kilitlenip çözülmekten ziyade bir tekrar içerisinde devam eder. Bu yüzden Absürt oyunların sadece serim bölümünden oluştuğu söylenebilir. Sevda Şener'in de dediği gibi "öykü, kişilerin iç karmaşasını, endişelerini açıklayan uzun bir serimden ibarettir. Oyun kat kat iç gerçeğe doğru açılır. Fakat bu uzun serim ne kişilerin özellikleri, ne de içinde bulundukları durum hakkında kesin bir açıklama getirir. Sanki amaçsız bir açılım gösterilmektedir. Bu amaçsızlık, uyumsuzluk duygusu uyandırır. Absürt tiyatro yaşamın saçmalığını, usa aykırılığını böylece dile getirmiş olur."[45] Martin Esslin ise Absürt oyunların şiirsel imgelerden oluştuğunu, merakla beklenen bir sonunun olmadığı ve çatışma-gerilim ögelerinden oluşmadığını söyler: "Entelektüel kavramlarla değil de, şiirsel imgelerle gelişen Absürt tiyatro ise ne entelektüel bir sorunu açığa koyar, ne de bir ders ya da bir özdeyişe indirgenebilecek kesin bir sonuç sağlar. Absürt tiyatronun oyunlarının çoğu başladıkları yerde biten

[44] Esslin, **age**, 312.
[45] Şener, **age**, 303.

döngüsel yapıya sahiptir; geri kalanlar ise yalnızca ilk durumun artan biçiminde yoğunlaştırılmasıyla gelişirler."[46]

Absürt tiyatro kendinden önceki öncü akımlardan farklıdır. Daha önceki öncü akımlar savaşa, baskıya, adaletsizliğe, yoksulluğa bir başkaldırıdır. Ancak Absürt tiyatro bir başkaldırıda bulunmaz. Yaşam görüşü olarak kötümser ve eylemsizdir. Yaşananlar için bir eylemin gerektiğine inanmaz. Bu akımın yazarları bu görüşlerinden dolayı nihilistlikle suçlanmışlardır. Fakat absürt oyunlarda bir hiçe sayma yerine bir umarsızlık görülür. Dünya sadece trajik olarak ele alınmaz. Absürt yazarlara göre dünya trajikomiktir. Trajedi ile komedi bir aradadır. Dolayışla gülme ve gözyaşı da bir aradadır. Ancak bunlar arasında bir uyumdan söz edilemez. Oyunların gerginliğini de bu iki öge ortaya koyar.

Absürt tiyatro teknik açıdan ve içerik bakımından geleneksel tiyatrodan oldukça farklıdır. Yeni anlatım teknikleri geliştirmiştir. Olayların gelişimi, diyalog düzeni, oyunun yapısı ve anlatılmak istenen eski, usçu yapıdan ayrılır. Absürt yazarlar usçu yöntemin çözüm getirdiğine değil, sorun yarattığına inanırlar. Çünkü insan büyük, anlaşılmaz ve açıklanamaz bir dünyada yaşamaktadır. Evren bir kaostur ve insanın aklı evrenin bu düzeninde bir uyum bulamamıştır. Bu yüzden Absürt tiyatro da bu uyumsuzluğu ve absürt yaşamı saçma görünen biçimler içinde sahneye yansıtır.

Absürt tiyatro olarak nitelendirilen oyunların başlıca ortak özellikleri benzer temaları ele almaları, iletilerinin ve ilkelerinin aynı olmasıdır. Oyunlar, dünya ile insan karşıtlığının temeli üzerine kurulur. Oyunlar bu karşıtlığı vurgulamak için belli görüşler ileri sürer. İnsanın ölüme yazgılı oluşu, yalnızlaşması, yabancılaşması, iletişimsizlik, toplum-birey çatışması, hayatın anlamsızlığı, toplumsal sorunlar, güven problemi, dünyanın korku ve kaygılarla yüklü oluşu Absürt tiyatronun temalarını oluşturur. İletişimsizlik, yabancılaşma, yalnızlaşma, anlamsızlık aynı zamanda Absürt tiyatronun ilkeleridir. Bu ilkeler, temalar oyunların iletilerini de oluştururlar. Bu iletiler öze hizmet ederler. Bir sonuç ortaya koymak için var olmazlar. İletisi iletişimsizlik olan bir oyun, iletişimsizliği vurgular, bu soruna bir çözüm aramaz. Çünkü insan içinde bulunduğu durumlara yazgılıdır. Buna çözüm aramak gereksizdir. Yapılan eylemler, çabalar boşunadır. Bu yüzden oyunlar bir durumu anlatılar. Olanlar karşısında bir çıkış yolundan bahsedilmez. Oyunlar

[46] Esslin, **age**, 323.

genellikle herhangi bir eylem içermeyen, evrensel durum bildirisi yapan içeriklere sahiptirler.

Hiçbir akımın yoktan var olmadığı gibi Absürt tiyatroya da zemin hazırlayan hem tarihsel bir süreç hem de bazı felsefi düşünceler vardır. Her ne kadar ortak kurallara ve ilkelere sahip olmasa da Absürt tiyatro İkinci Dünya Savaşı'nın ardından yaşananların bir ürünüdür. Savaşın, atom bombalarının patlamasının, kitlesel ölümlerin, korkunç günlerin hüküm sürdüğü bir dünya umutsuzluğunu dile getirir. Oyunlar savaş sonrası bunalım, karamsarlık, endişe ve boşunalık duygusu barındırır. Absürt tiyatronun tarihsel dokusunu oluşturan ögeler ve bu ögelerin getirileri bu şekildedir. Felsefi dayanaklarına baktığımızda sürrealizm (gerçeküstücülük), varoluşçuluk (egzistansiyalizm), nihilizm (hiççilik), dadaizm ve dışavurumculuk (ekspresyonizm) sayılabilir.

Absürt tiyatronun ilk örneği olarak kabul edilen Alfred Jarry'nin 1896'da yazmış olduğu Kral Übü gerçekçi olmayan bir teknik yoluyla geleneksel değerlerin altüst edildiği bir içeriği ilk kez dile getirmiştir. O dönemde Jarry'yi izleyen bir yazar kuşağı yetişmemiştir. Absürt tiyatroya temel olan tekniklerin oluşması yirminci yüzyılın ilk yarısından sanat alanında gerçekleşmiştir. Uyumsuz bir yaklaşımı yansıtan ilk sanat eylemi, Tristan Tzara'nın 1917'de başlattığı dada hareketi olmuştur. Yazarın bilinçaltının yansıması olarak tanımlanan dadacılık, düşüncelerin mantık sırasına bakılmadan art arda dile gelmesiyle oluşan bir anlatım biçimini savunmuştur. Dada akımını sürrealizm akımı izlemiştir. Sürrealizm akımı, gerçeğin zihni aklın denetiminden kurtarıp düş görme durumunda eyleme geçirmekle yansıtabileceğini, yine bilinçaltına yönelişi savunmuştur. Ancak bu önemli iki akım tiyatro alanın dikkate değer ürünler vermemiştir. Sadece savundukları görüşlerle Absürt tiyatroya öncülük etmiş ve katkı sağlamışlardır.

> "Uyumsuzluk düşüncesine tiyatro yapıtlarıyla katkıda bulunmuş en önemli sanat insanlarından biri, 20. yüzyılın büyük tiyatro yazarları arasında olan Luigi Pirandello'dur. Gerçeğin göreceli olduğunu ve kişiden kişiye değiştiğini savunan Pirandello nesnel gerçek olgusunu ortadan kaldırarak, sahneye hiçbir şeyin kesin olmadığı, hiçbir şeyin kesinlikle bilinemediği bir dünya getirmiştir. 1950'lerde oluşacak olan absürt tiyatro bu tür dünyayı irdeleyecektir." [47]

Absürt tiyatronun yansıttığı düşünceyle belirli noktalarda kesişen en önemli akım İkinci Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında ivme kazanan varoluşçuluk olmuştur. Albert Camus uyumsuz sözünü kullanan ilk yazardır. Sözcülüğünü Sartre'ın yaptığı

[47] Ayşegül Yüksel, **Samuel Beckett Tiyatrosu**, (İstanbul: Habitus Yayıncılık, 2012), 48.

varoluşçu akım, amaçsız, anlamsız bir dünyaya gönderilmiş olan insanı ele alır. Aynı akımın sözcüleri olarak görülen Camus ve Sartre'ın tiyatroları arasında biçim ve içerik yönünde farklar vardır. "Geleneksel sahne anlatımlarını kullanan varoluşçu tiyatro (özellikle de Sartre tiyatrosu) bireyin üstünde yoğunlaşarak, bireyin kendisini tanımlama yolunda eylem yapabileceği, bir kılıftan başka bir şey olmayan varoluşunu değerli bir özle doldurma yolunda özgür seçim olanağı bulunduğu düşüncesini savunur."[48] Absürt tiyatroda birey pasif konumdadır, edilgendir; içine atıldığı dünyada değersizdir, eylemden uzaktır, bir anlam üretemez. Bu nedenle de birey bile değildir. Absürt tiyatro insanın kendisini içinde bulunduğu kaosu, varoluşçu tiyatronun tam tersine mantıksal çerçeve de ele almaz, us dışı bir konumda yansıtır.

Alfred Jarry'nin Kral Übü'sü ve Antonin Artaud'un Vahşet tiyatrosu ile tiyatro büyük bir değişim içine girmiştir. Geleneksel tiyatro kuralları yıkılmış, yeni bir biçim ve içerik oluşturulmuştur. Belirtildiği gibi akımların da bu değişime etkileri olmuştur. Bu yüzyılın düşünce akımlarının Absürt tiyatronun oluşumunda farklı etkileri olmuştur. Genel olarak değinilen akımların etkilerine ayrıntılı bakıldığında Absürt tiyatronun oluşum çizgileri daha net ortaya çıkar.

Varoluşçuluk akımına göre insanda, uyumlu ve düzenli bir evren bilinci yoktur. Her şey rastlantısal ve amaçsızdır. İnsan bir kaos içinde yaşar. Dünyayı akıl ve mantıkla açıklamak mümkün değildir. İnsan sadece yeryüzündeki varlığını bilebilir. İnsanın doğuştan bazı nitelikler taşıdığı ve bu niteliklerin onu, eylemlerini yönlendirdiği görüşü yanlıştır. İnsan, eylemleriyle niteliklerini kazanır ve kendini gerçekleştirir. Eylem önce gerçekleşir, daha sonra insan var olur.

Varoluşçuluk denildiğinde akla öncelikle Albert Camus ve Jean-Paul Sartre gelse de absürt oyunlar Albert Camus'nün varoluşçu felsefesine dayanır. Albert Camus Sisifos Söyleni'nde absürt kavramını ele almıştır ve absürt yaşamın ne demek olduğunu açıklamıştır. Sisifos söylenine göre Tanrı Zeus, Sisifos'u ağır bir kaya parçasını dağın zirvesine çıkartmakla cezalandırmıştır. Sisifos kayayı zirveye taşıdığında kaya geri yuvarlanmaktadır. Yine de Sisifos her defasında kayanın geri yuvarlanacağını bile bile onu zirveye çıkartır. Albert Camus bu söylence ile insan yaşamının boşunalığını anlatmaya çalışmıştır. Ölüme yazgılı olduğu bir dünyada insanın düzenli, usçu bir yaşam sürdürmeye çalışmasının saçmalığını ortaya koyar.

[48] **age**, 48.

Sevda Şener Sisifos'un bu anlamsız uğraşının içinde saçmalığın bilincine vardığını söyler.

> "İnsanoğlu da, ölümlü olduğunu, yaşamının bir amacı olmadığını, evrende bir düzen gözetilmediğini bile bile yaşamını ve uğraşını sürdürmektedir. Ne var ki Camus'ye göre insan saçmaya razı olmaz. Çünkü insan usunun yasası usdışılık değildir. Us, uyum arar. Bu yüzden dünyanın saçmalığını ele alan yazı, bu saçmaya, bu usdışılığa razı olmadığını, ona başkaldırdığını ifade etmiş olmaktadır."[49]

Her ne kadar varoluşçu yazarlar eski değerleri yok sayıp yeni değerler oluşturmaya çalışsalar da Absürt tiyatro yazarları bunun bir sonuç vermeyeceğinden emindirler. Samuel Beckett, Eugéne Ionesco, Arthur Adamov, Jean Genet gibi yazarlar oyunlarını bu görüş doğrultusunda kaleme almışlardır. Yani, insanı evrende var olduğu gibi yalnız, köksüz, anlamsız, değersiz ve absürt olarak ele almışlardır.

İnsan yaşamının bir değer taşımadığı o günlerde Nihilizm, Absürt tiyatro yazarlarına felsefi bir dayanak olmuştur. Ancak nihilizm tam anlamıyla bir hiçe saymayken absürt yazarlar umursamazdırlar. Absürt tiyatro kötümserdir ve oyun kişileri eylemden yoksundurlar.

Absürt tiyatroya kaynaklık etmiş diğer bir felsefi akım olan Dadaizm, hayatta her şeyin rastlantısal ve anlamsız olduğunu söyler. "İnsanların ve dünyanın yozlaşmasından ve yok olmasından umutsuzluğa düşmüş, hiçbir şeyin sağlam ve sürekli olduğuna inanmayan ve bunun için bir değer tanımazlık içinde, iç çöküntüyü yansıtan bir akımdır."[50] Değer tanımamazlığı, sürekli olmayışı, anlamsızlığı savunuşu ve rastlantısal oluşuyla absürt tiyatroya benzer.

Absürt tiyatroyla ise gerçekliğin ele alınışı açısından benzerlik gösteren Dışavurumculuk akımı ise öznel duyguların dışa yansıtılmasıyla ortaya çıkarılan bir sanat anlayışı getirmiştir. "Bu terim, ilk kez 1901 yılında, Matisse'in, on yıl kadar sonra da Picasso ile Kandiski'nin resimleri için kullanılmıştır. Anlatılmak istenileni göze batacak biçimde, abartılı çizgilerle getiren bu sanatçılardan sonra, tiyatro alanında, oyunlar somut ve soyut kavramların karışımıyla yazılmaya başlanmıştır."[51] Böylece dışavurumculuk, gerçeklerin yazarın öznel bir değerlendirmesiyle, gerçekçi olmayan bir teknikle gösterilmesi sonucuyla tiyatroya yansımıştır.

Absürt tiyatronun kurucuları olarak görülen Samuel Beckett, Eugéne Ionesco, Arthur Adamov, Jean Genet ve Harold Pinter bu akımlardan, felsefi düşüncelerden ve içinde

---

[49] Şener, **age**, 299.
[50] Nutku, **age**, 101.
[51] **age**, 118

yaşadıkları dönemden kendilerince etkilenmişlerdir. Her yazar, yazdıkları oyunların kurallarını kendileri belirlemiştir. Oyunlarında ortak özellikler bulunmakla beraber, her yazarın kendine has ifade tarzı vardır.

Belirli bir kurama dayanmayan absürt akımı, birbirinden farklı anlayışlara sahip yazarlar, insanlığın amaçsız ve anlamsız bir dünya içinde verdiği mücadelenin sonuçsuzluğunu dile getiren karamsar, kötümser, umutsuz, endişeli bir bakışı dile getirirler. "Beckett'in sıkıntılı ve hüzünlü kuklalara dönüşmüş insanların dünyasını anlatan tiyatrosu, Arthur Adamov ve Eugéne Ionesco'nun daha fantastik denemeleri, İngiltere'de Harold Pinter'ın oyunları, eleştirmenlerce bu akım içinde değerlendirilir."[52] Geleneksel tiyatronun mantıksal yapısını kullanmayan bu yazarların anlayışları, fikirleri oyunlarının yapısını ve biçimini de belirlemiştir. Yapıtlarında alışılagelmiş anlamda dramatik eyleme az rastlanır. Oyun kişileri sahne üzerindeki abartılı hareketler sergileseler de oyunlarda karakterlerin varoluşlarını değiştirecek hiçbir şey olmaz. Örneğin, Beckett'in Godot'yu Beklerken oyununda olay örgüsü yoktur. Oyun, günlerini beklemekle geçiren ama kimi ya da neyi beklediğini bilmeyen iki serseri görünümlü kişi etrafında geçer. Oyun, zaman ve mekan belli değildir. Oyunun atmosferi döngüsel bir doğrultuda gelişir.

> "Beckett'in oyunlarında, zamanla yüz yüze gelen ve bu yüzden bekleyen, doğumla ölüm arasında bekleyen insan; Ionesco'nun Kiralık Olmayan Katil'inde ölüme başkaldıran, onunla karşılaştığında onu kabullenen insan; Genet'nin oyunlarında, aldatıcı görüntülerle, aynaları yansıtan, aynalarla iç içe girmiş ve asıl gerçeği hep gizleyen insan; Pinter'in oyunlarında, kendine onu saran soğuk ve karanlıkta bir köşe bulmaya çalışan insan; Adamov'un ilk yapıtlarında, yorucu çabasının aynı edilgen miskinlikle sonuçlandığı kaçınılmaz ikileme –tam bir boşunalık ve sonuçta ölüm- yakalanmış insan; bu oyunların büyük çoğunluğunda hep yalnız, kendi nesnelliğinin içine hapsolmuş, diğer insanlara ulaşamayan insan."[53]

Absürt tiyatronun öncüleri olan bu yazarlar belli kurallar çerçevesinde yazmamış olsalar bile oyunları incelendiğinde belli ortak bulgular tespit edilmiştir. Bu bulgular iletişimsizlik, yalnızlaşma, yabancılaşma, kitle-insanı, anlamsızlaşma ve insansızlaşma olarak adlandırılabilir.

İletişimsizlik: Absürt tiyatroda iletişimsizlik ögesi merkez konumdadır. Tüm diğer olgular iletişimsizlik sonucu ortaya çıkar. Yabancılaşma, yalnızlaşma ve diğer olgular sebep-sonuç ilişkisiyle iletişimsizliğe bağlanır. Birinin varlığı diğer bütün olguları etkiler.

---

[52] Fuat Boyacıoğlu, "Geleneksel Tiyatro ve Uyumsuzluk Tiyatrosu", Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, s.11 (2004): 213.

[53] Esslin, **age**, 313.

İnsanlar arasında iletişim yoktur. Konuşma bir anlam içermez, anlamsız bir gevezeliktir. Sözün bir değeri yoktur. Konuşmalarda söz ile anlam birbirini tamamlamaz, çelişirler. Bu yüzden konuşmalar anlamı açıklamaz. Anlamı boşaltılmış konuşma oyun kişilerini yalan, düzmece bir gerçeğe yönlendirir. Bilinçaltından gelen sayıklamalar, çağrışımlar, bu sözde mantıklı konuşmalardan daha doğru ve daha anlamlıdır. Absürt yazarlar yazın dilinden kaçınmış, görüntü ile anlatım yolları aramışlardır. Konuşma gerektiğinde yapay bir söyleyişte kalmıştır.

Absürt oyunlarda sözün bir değeri yoktur. Söz iletişimi sağlamak için ortaya çıkmaz. Tam aksine insan varlığını anlamsızlaştıran bir araç olarak var olur. Çünkü sözler aracılığıyla iletişim kurulmaz. Söz sadece söylenmiş olmak için vardır. Birbirlerini dinlemeyen, duymayan insanlar arasında sözün bir iletişim aracı olması da beklenemez. Bu duruma en iyi örnek absürt oyunlar da işlenen evli çiftlerdir.

Yabancılaşma: İnsanlar birbirine yabancılaşmıştır. Demokratik hak ve özgürlüklerin baskı altında tutulduğu rejimlerin egemen olduğu, insanların kitle halinde yok edildiği dünyada toplumsal ilişkiler de yok olmuştur. İnsanlar birbirine güvenmemekte, korku ve kuşku içinde yaşamaktadırlar. "Ne Marksizmin ülküleri, ne psikoanalizin arındırma işlemleri, ne estetikçilerin güzellik düşleri insan varlığına anlamlı bir açıklama getirmemiştir."[54] Bu çeşit çarelerin tümü derindeki gerçeklere inememekte, yüzeysel kalmakta, ayrıntıların gözden kaçmasına neden olmaktadır. Yaşanılan çağ bir kuşku ve güvensizlik çağıdır. İnsanları ahlak kuralları yönetmez. Yabancılaşma terimi ilk defa ortaya Brecht tarafından konmuştur. Bu terim Brecht'in Yuvarlak Kafalar ve Sivri Kafalar için yazdığı notlarda görülür. Modern toplumlarda insanların birbirinden uzaklaşmasını, ilişkilerin anlamanı yitirdiğini ifade etmek amacıyla kullanılmıştır.

> "Modern toplumlarda yabancılaşma insana ilişkin anlamların yitirilmişliğidir. Brecht ise insana ilişkin anlamları bulmak için yabancılaştırma kavramına yönelir; çünkü benimsediği dünya görüşünde insan bilinen bir değer değil, bir inceleme konusudur. Brecht sanatsal gerçekliği iletebilmek için bir yabancılaştırma yaratmaya çalışırken çağdaş dünyayı tiyatroda göstermek (simgelemek) olanağının olup olmadığını araştırmıştır. Bu araştırmasından şu sonuca şu sonuca erişmiştir: çağdaş dünya, ancak değişmeye zorunlu, yani reddedilmesi gereken bir olumsuzluk dünyası olarak tanımlandığı takdirde simgelenebilir. Çağdaş dünyanın ideolojik ve maddi kılığı ardındaki gerçeğini öğretmek için tiyatro, her şeyden önce, seyircilerin sahnedeki olaya olan bağlılıklarını koparmak zorundadır. Seyirciden beklenilen duygu ortaklığı ve algılama değil, uzaklık ve yansıtma yeteneğidir. Brecht'in yabancılaştırma etmeni dünyanın olduğu gibi görünmesini sağlayan uzaklaşmayı yaratır.

[54] Şener, **age**, 301.

> Böylece, seyirci, sahnedeki olaydan uzaklaştırılarak, onun sahnedeki olayı nesnel bir yolda gözlemesi ve yargıya varması sağlanır."[55]

Yabancılaştırma, Brecht'in Epik Tiyatrosu'nda, seyirciye yönelimi açısından önemlidir. Bu yabancılaştırma, ilk olarak seyirci ile sahne arasındadır, ikinci olarak sahne ile oyuncu arasındadır, üçüncü olarak oyuncu ile rol arasındadır ve son olarak rol ile dekor arasındadır. Seyirci ile sahne arasında olması seyircinin gözlemci konumda kalmasını, içselleştirmemesini sağlar. Sahne ile oyuncu arasında oluşu, sahnenin bir oyun yeri olduğunun vurgulanmasıdır. Oyuncu ile rol arasında oluşuyla seyircinin kendisini oyun kişileriyle özdeşleştirmemesini sağlar. Son olarak ise dekor önemli bir görev görür. Gerçekçi bir dekor bütünü yoktur, gerçekçi dekor parçaları vardır.

Absürt tiyatroda ise yabancılaşma insanın kendine, başkalarına ve dünyaya yabancılaşması olarak üç aşamada kendini gösterir. "İnsan gerek bireysel ilişkilerde, gerek toplumsal ilişkilerde, gerekse dünya (doğa) ile ilişkide onarımı olanaksız sorunlar yumağı ile iç içedir."[56] Absürt tiyatro da yabancılaştırma etkisi Brecht'in tiyatrosundan daha etkili bir şekilde kullanılmıştır. Oyunlarda seyirciyi yabancılaştırmak için özellikle yadırgatma ögesinden faydalanılmıştır. Yadırgatma okuyucu/seyirciyi yabancılaştıran en önemli unsurdur. Yadırgatma seyirciye gördüğünü, okuyucuya okuduğunu, bu bir oyundur, dedirten ögedir. Absürt tiyatro seyircisinin sahnedekiyle bir duygu birliği içine girmesini istemez, tam aksine sahnedekiyle arasına mesafe koymasını ister. Bunun için oyunlarda yabancılaştırma ve yadırgatma önemli konumdadır. Seyirciye kendisiyle özdeşleştireceği bir ortam ve oyun kişileri sunmaz. Absürt tiyatrodaki oyun kişileri arasında iletişimsizliğin olmasıyla birlikte yabancılaşma da baş gösterir.

Absürt tiyatroda yabancılaşma ve iletişimsizlik merkezi bir konumdadır. Hemen her oyunda bu iki olgunun yansımaları görülür. Samuel Beckett, tüm oyunlarında iletişimsizlik ve yabancılaşmanın ortaya çıkarttığı bireyi yansıtır. Örneğin, Godot'yu Beklerken oyununda tüm oyun kişilerinin arasında iletişimsizlik ve yabancılaşma durumu söz konusudur. Vladimir ve Estragon bilinç düzeyinde birbirleriyle iletişim kuramazlar, birbirini takip etmeyen diyaloglar mevcuttur. Pozzo ile kölesi Lucky'nin iletişimi söz ile değildir, Pozzo'nun elindeki Lucky'nin boynuna bağlı ip gerçekleşir.

---

[55] Nutku, **age**, 172.
[56] Aydemir, **age**, 69.

İletişimsizlik ve yabancılaşma ilkelerini oyunlarında daha belirgin kullanan yazar Eugéne Ionesco'dur. Öğrenci-öğretmen arasındaki ilişkiyi anlatan Ders oyunu, birbirlerini anlamayan, buna karşın ısrarla birbirlerini anlamaya çalışan ve bunun bir sonucu olarak da giderek kendi kimliklerini kaybederek farklılaşan iki insan tipini anlatır.

> "Oyunda, öğrenci-öğretmen arasındaki iletişimsizlik uç noktadır. Oysa yeryüzünde birbiriyle anlaşmak zorunda olan veya anlaşmaları en olanaklı kesim, öğrenci-öğretmen kesimidir. Bu uç örneği vererek insanlar arasındaki iletişimsizliğin vurgusunu yapan Ionesco, Kel Kantocu (Şarkıcı) oyununda da dilin iletişim kurmadaki yetersizliği üzerinde durmaktadır. Oyunda günlük kullanım dilinin eleştirisi ile karşılaşılır. Dil başlı başına bir sorundur. Anlamsız sesler yumağına dönüşen konuşma dili, kalıplaşmış, sloganlaşmış sözler, yanlış benzeşmeler ile mantıksız söz dizimleri bu oyunun en belirgin özelliğidir. İnsanlar arasındaki iletişim güçlüğü oyunun tüm dokusuna egemendir."[57]

Kel Şarkıcı oyunda yabancılaşma vurgusunun da ön planda olduğu görülür. Karı-koca olan Bay Martin ile Bayan Martin karşılaştıklarında birbirlerini tanımazlar, sadece tanır gibi olurlar. Oyun karı-koca ilişkisini irdeleyen bir oyundur. Dünya üzerinde birbirini en iyi tanıyan iki insanı hiç birbirlerini tanımamış, birbirlerine yabancılaşmış olarak yansıtılmıştır. Yabancılaşmanın ortaya konduğu uç örneklerden biridir.

Ionesco'nun Kel Şarkıcı oyunu, aynı zamanda yadırgatmayla seyirci/okuyucuyu yabancılaştırma konusuna en iyi örnektir. Seyirci/okuyucu oyun başlamadan önce, oyunda kel bir şarkıcı olacağını düşünür. Ancak oyunda böyle bir oyun kişisi bulunmaz. Ionesco yabancılaşma ve yadırgatma olgularını özellikle vurgulamak amaçlı yapmıştır. Oyunu daha isminden başlatarak bu olgunun altını çizmiştir.

İnsansızlaşma: "İletişimsizlik, yabancılaşma, korku ve uyumsuzluk duygusu son aşamada insansızlaşmaya yol açmıştır. İnsanın özünde var olduğu düşünülen değerler yitirilmiştir. Çözülmüş bir toplumda insanın bu değerleri yaşatması ve kendini gerçekleştirmesi olanaksızdır."[58]

İnsansızlaşan birey kimliğini, belleğini yitirmiştir. Bu bireyin öncesi ve sonrası yoktur. Varlığının öncesini bilmez, geleceği de önemli değildir. Birey için karakteristik özelliklerden de bahsedilemez. Bu oyun kişileri herkes olabilecekleri gibi hiç kimse de olabilirler.

Kitle İnsanı: Kimliğini yitirmiş birey kitle insanına dönüşür. Absürt oyun yazarları kitle insanını Endüstri çağının bir getirisi olarak düşünürler. Modern dünyanın bu

---

[57] **age**, 70.
[58] Şener, **age**, 301.

yeni insanı, kişiliksiz ve kimliksiz yaşayabilmektedir. Tüm değerlerin önemini kaybettiği bu dünyada kişilik de değersizleşmiştir.

Endüstri çağında toplumun tabanını oluşturan yığınların yüzeye çıkmasıyla, ortaya çıkan kitle insanını Ionesco şöyle tanımlar:

> "En kurnazları, olaylara adım uydurabilenler, başarıya ulaşıyor. Akıntıya karşı yüzmüyorlar. Böylece hep karlı çıkıyorlar. Kazançlılar ama yaşayamıyorlar, kendileri yok ortada, akımın içinde eriyorlar, onun biçimini alıyorlar, kendi biçimleri yok. Kimi için yaşamak kolay, güdülmeleri yetiyor. Kayıyorlar. Ben, bense dağlar aşmak zorundayım, hiçbir zaman tırmanamadığım dağları. Olası olanı yapmak zorunluluğunu duyan seçkin bir soyun insanıyım: Ne yazık ki, bu soyun en miskinlerinden biriyim: Kımıldayamıyorum yerimden ve dağlar gittikçe yükseliyor, gittikçe daha korkunç oluyor. Ben onlara gitmesem, onlar bana gelecek. Şimdiden yerin sarsıntısını duyuyorum, kayaların üstüme düştüklerini ve beni paramparça ettiklerini görüyorum. Biliyorum, her şeyden vazgeçerim ama kendimden vazgeçemem. Tam tersini yapabilmeliydi."[59]

Ionesco, bu sözlerle iki insan tipi ortaya koyar. Bunlar kişiliği olan birey ve yeni insan. Bu yeni insan kitle insanı olarak tanımlanır.

Kitle ile birey arasındaki uçurum, absürt tiyatro yazarlarının değişik biçimlerde ele alıp işledikleri bir konudur. Kitle insanının öz varlığından sıyrılarak kişiliğini yitirmesi, ortak bir sorun oluyor. Ionesco günlüğünde, "İnsanların gözlerimin önünde biçim değiştirdiklerini gördüm" diye anlatır, "ilk önce yavaş yavaş yabancılaştıklarını duyumsadım, uzaklaştıklarını, başka bir ruh girmişti içlerine. Kişiliklerini yitirdiler, başka kişilikler aldılar."[60]

Ionesco'nun bu tanımlarla betimlediği kitle insanı ya da yeni insan, oyunlarında imgelerle ortaya konur. Bu imgelerden en açık olanı "gergedanlar"dır. Ionesco'nun Gergedanlar oyununda dünyanın yeni düzenine ayak uyduran her insan kişiliğini kaybederek gergedanlaşır. İnsanlar bir sabah uyandıklarında etrafta gergedanların dolaştığını görür ve çok şaşırırlar. İlk olarak bu durum bir kargaşa yaratsa da sonrasında insanlar bu gergedan-insanlara özenir ve onlar gibi olmak isterler. Oyunun başkişisi Berenger bu duruma bir anlam veremez, hatta yakın arkadaşı Jean ile gergedanlaşma ve insan kalma üzerine tartışır. Ionesco kitle insanını ve toplumsal değişimleri en net ve açık şekilde bu oyunuyla anlatmıştır.

Ionesco gergedan imgesiyle ilgili şunları düşünmektedir:

> "Bir sabah kalktığınızda gergedanların ortalığı sardığını görüyorsunuz. Gergedanların ahlak anlayışı, gergedanların felsefesinin egemen olduğu bir gergedan dünyasında buluyorsunuz kendinizi. Yaşadığınız kenti bir gergedan yönetiyor. O sizin sözcüklerinizi kullanıyor ama

[59] İpşiroğlu, **age**, 24-25.
[60] **age**, 25.

> dilinizi konuşmuyor. Onun için sözcüklerin ayrı bir anlamı var. Böyle bir kimseyle nasıl anlaşabilirsiniz?"[61]

Bu değişime ayak uydurmuş yani Ionesco'nun deyimiyle gergedanlaşmış insanlar kendi aralarında anlaşırken geri de kalmışlar iyice yalnızlaşmaktadır. Gerçi gergedan-insanlarında kendi aralarında anlaşamadıkları, onların da yalnız oldukları birer gerçektir. Bu yalnızlık ve yabancılaşma çağın getirisidir.

Absürt oyun yazarları kitle insanı aracılığıyla toplumsal, sosyal ve politik eleştiri de yaparlar. Oyunların katmanlarına bakıldığında bir düzen eleştirisi de görülebilir. Ancak absürt oyun yazarı bu eleştiriyi aracılığıyla yapıcı bir tutum sergilemez. Yani, toplum düzeninde görülen problem bu, bu problemin çözümü de bu şekildedir demez. Oyunun karamsar ve kötümser havası içinde düzen eleştirisini yapar. Bu probleme bir çözüm sunma çabasına girmeden sadece olan durumu yansıtır. Bu oyunlara Ionesco'nun Gergedanlar, Ders gibi oyunlarının yanında Samuel Beckett'in Godot'yu Beklerken, Albee'nin Hayvanat Bahçesi Masalı, Pinter'in Doğum Günü Rüyası oyunları da örnek gösterilebilir.

Yalnızlaşma: Absürt oyunlarda iletişim kuramayan, yabancılaşan bireyler aynı zamanda yalnızlaşırlar. Karı-koca gibi en yakın ilişkiler de bile yalnızlık söz konusudur. Çünkü gerçek bir paylaşım ve iletişimden söz edilemez. Bunun getirisi olarak da insanlar kendi içlerine döner ve çevrelerinden uzaklaşırlar. Öyle bir durumu gelirler ki ölümü kabullenip yalnızlıktan kurtulmak isterler.

Yalnızlaşmış ve bundan şikâyet eden bireyler kendilerine bir çözüm yolu aramazlar. İletişim kurma yoluna gitmezler. Bir anlamda yalnızlıklarını bir sığınak olarak görürler. Güvenli buldukları bu limandan ayrılmazlar.

Yalnızlaşmışlardır, bu durumdan yakınırlar ama asla yalnızlıklarına çare olacak bir şeylerin peşine düşmezler. Çünkü yalnızlığa çare yoktur, her değer, her insani ilişki önemini ve anlamını yitirmiştir. Sonuç olarak yalnızlık duygusu onları umutsuzluğa, anlamsızlığa, eylemsizliğe, ölüme sürüklese bile, bildikleri ve güvendikleri yalnızlıklarında kalmak en doğrusudur.

Yalnızlığın yaşanılan zamanla uyumsuzluktan doğduğunu söyleyen Zehra İpşiroğlu'nun açıklaması şöyledir:

> "İnsan nerede olursa olsun, ister kitle ister aile içinde, kendini hep yabancı bir dünyada buluyor. İster istemez burada şu soru ortaya çıkıyor: Bu yalnızlık değişmez bir alın yazısı mı?

[61] **age**,25-26.

> İnsanın insana yabancılaştığı bu dünyada, onun için hiçbir kurtuluş yok mu? Bu yabancılaşmanın nedeni sosyal bir varlık olması mı? Sosyal ilişkilerinden sıyrılsa, kendini bulup bu yalnızlıktan kurtulabilir mi?"[62]

Anlamsızlaşma: Absürt tiyatronun anlatmaya en çok önem verdiği olgu anlamsızlaşmadır. Her oyunda dünyanın, yaşamın birey için anlamsız olduğu vurgulanır. İnsanın ölüme yazgılı oluşu, korku, kuşku, endişe içinde yaşıyor oluşu bu olguya en büyük etkenlerdir.

Özdemir Nutku, Dünya Tiyatrosu Tarihi'nde absürt yazarlar için uyumsuzluğu ve anlamsızlığı vurgulayan yazarlar" demiştir.

> "İnsanoğlunun yaşamına olan uyumsuzluğuna karşı duyulan bu kaygı, Absurde tiyatronun temel özelliğini ortaya çıkarır. Uyumsuzluğu vurgulayan öncü yazarlar, alışılagelmiş mantık sınırlarını aşarak kendilerine özgü bir mantık getirirler. Ayrıca, bu yazarlar, insanların kopmuşluk ve yalnızlık ile ortaya çıkan uyumsuzluğunu varoluşçu açıdan değil, salt içgüdüsel açıdan yansıtırlar. Onlar, varoluşçular gibi insanın yaşamına olan uyumsuzluğu tartışmazlar, ama bu uyumsuzluğu çeşitli, içe dönük imgelerle gösterirler."[63]

Absürt oyun yazarları hayatın anlamsızlığını anlatmak için insanın ölümden kaçamayacağını, ölümün olduğu yerde diğer şeylerin bir öneminin olmadığını, insanın korku, kuşku, endişe ve güvensizlik içinde yaşıyor oluşunu vurgularlar. Bu gibi unsurlar hayatı anlamsız kılar.

Ölümün ve hayatın anlamsızlığı temalarının işlendiği oyunlardan biri Ionesco'nun Sandalyeler oyunudur. Oyunda, hayatlarının sonuna gelen iki yaşlı kişinin trajedisi işlenir. Yetmiş beş yıllık evli olan karı-koca geçmiş yaşamları ile ilgili birikimlerini gelecek kuşaklara aktarmak için bir toplantı düzenler ve pek çok kişiyi de davet ederler. Evin bir odasında yapılan toplantıya yavaş yavaş konuklar gelmeye başlar. Ancak seyirci bu konukları görmez. Karı-koca bu görünmeyen konukları karşılar, onlarla sohbet ederler. Toplantı salonu gittikçe dolar ve konuklar geldikçe yeni sandalyeler eklenir. Bir süre sonra toplantı salonu tıka basa insanlarla daha doğrusu sandalyelerle dolar. Öyle ki adım atacak yer kalmaz. Toplantının son konuğu Yaşlı Adam'ın hayat görüşünü anlatacak olan bir sözcüdür. Sözcü diğer konuklar gibi hayali bir görüntü değil, seyircinin gördüğü gerçek bir kişidir. Sözcü, toplantıya katılanlara Yaşlı Adam'ın hayat görüşünü anlatacağı sırada, karı-koca kendilerini odanın camından birden denize atarlar. Sözcü konuşmaya başlar. Ağzından anlamsız sesler dökülür. Sözcü sağır ve dilsizdir. Oyunda, hayatlarının son demlerini yaşayan iki yaşlı kişinin hayat ile ölüm arasındaki döngüleri anlatılır. Bir yandan da

---

[62] **age**, 59.
[63] Nutku, **age**,236.

anlamsızlığa daha fazla katlanamayıp bir intihar ediş gösterilir. "Gerçek bir yaşantısı olmamıştır bu ihtiyarların, söyleyecekleri hiçbir iletileri yoktur; sözcü sağır ve dilsizdir, söyleyeceği bir şey de yoktur; konuklar yoktur; oyunun sonunda kendilerini denize atan ihtiyarlar da artık yoktur. Ionesco'nun dediği gibi, yokluk ve hiçliktir bu oyunun izleği."[64]

Hayatın anlamsızlığını vurgulamak için korku, kaygı, güvensizlik ve endişe gibi konuları ele alan yazarlardan en önemli yere sahip olanı Harold Pinter'dır. Dünyanın bir tehdit unsuru oluşu tüm oyunlarının izleğini oluşturur.

Pinter oyunlarında dünya ile insanın uyuşamamasından yola çıkar. Çünkü insan her an dünya tarafından tehdit edilir. Pinter'ın oyun kişileri sürekli kaçış halindedir. Pinter'ın Doğum Günü Partisi oyununda oyun kişisi hep bir şeylerden kaçmak ve saklanmak gereksinimi duyar. Onun neden ve kimden kaçtığı belirsizdir. Stanley'nin kim olduğu, neden bir ıssız pansiyonda kaldığı, kimden kaçtığı, ne yapmak istediği, ne düşündüğü belirsizdir. Hatta onu alıp götürmeye gelen kişilerin kim oldukları da belirsizdir. Hakkında hiçbir şey bilinmez. Tek bilinen ve seyirci/okuyucunun tanık olduğu şey Stanley'in hırpalanmış bir halde pansiyondan çıkarılıp götürüldüğüdür. "Oyundaki atmosfer şiddet ve korku yüklüdür. Stanley kurbandır. Kimin? Dünyanın. Bilinmez güçlerin baskısına yenik düşmüş insanın acınası durumunun yansıtıldığı oyun, insanın sürekli bir savaşım içerisinde olduğunun izleklerini taşır."[65]

Dünyanın anlamsızlığını, insanın yabancılaşmış, yalnızlaşmış oluşunu, değerlerin yitimi sonucunda insan varlığının boşunalığını, birey ile kitle insanının farklılığını ve insanın korku, kuşku dolu yaşamının nihayetinde ölümle sonuçlanacağını anlatan Absürt tiyatro görüldüğü üzere tema açısından oldukça zengindir. Tüm bu temalar oyunları sonunda dünya ile insanın uyumsuzluğuna getirir. Absürt oyunlar katmanlardan oluşur. Ayşegül Yüksel Samuel Beckett Tiyatrosu adlı kitabında oyunları katmanlarına ayırıp inceler. Bu katmanlar öncelikle iletişimsizliği, yabancılaşmayı, yalnızlaşmayı oluşturur. Başka bir katman politik, sosyal düzen eleştirisini içerir. Bu katmanlar Absürt tiyatronun ilkelerini barındırırlar.

Absürt oyunlarda dramatik yapı, geleneksel tiyatro yapısından farklılık gösterirler. Absürt oyunların, oyun kişileri bir çatışmaya, mücadeleye girmez. Oyun kişilerinin eylemleri sınırlıdır ve modern çağın getirileri altında ezilmiş insanı temsil ederler.

---

[64] İpşiroğlu, **age**, 62.
[65] Aydemir, **age**, 74.

Ayrıca oyun kişilerinin yalnızlıkları öyle büyüktür ki çatışma bile olanaksızdır. Bu oyunlar eylem içermekten ziyade durum bildirirler. Bu yüzden absürt tiyatro için durum tiyatrosu denilebilir. Oyun kişileri olay örgüsü içinde bir çatışmaya girmek yerine anlamsız ve saçma davranırlar.

> "Ardışık olaylar tiyatrosuna karşı, durum tiyatrosudur ve bu nedenle, tartışmacı ve tutarsız konuşma yerine somut imge kalıplarına dayalı bir dil kullanır. Absürt tiyatro yazarın kişisel dünyasını yansıttığı için, nesnel olarak gerçek karakterlerden yoksundur. Zıt kişiliklerin uyuşmazlığını göstermez ve çatışmada kilitlenmiş insan duygularını inceleyemez; bu yüzden de terimin kabul edilen biçimiyle dramatik değildir."[66]

Absürt oyun kişileri bir eyleme başvurmazlar ya da içinde bulundukları durumdan kurtulmak için herhangi bir çözüm arayışına girmezler. Sahnede onların umursamazlığı yansıtılır. Klasik dramaturji çözümlemesinde yer alan karakter oyun kişileri de değillerdir.

Absürt oyunlardaki oyun kişilerinin eylemsiz bireyler olmalarının yanında, oyun kişileri evrensel görüntüye de sahiptirler. İçinde bulundukları durumlar evrensel birer durum bildirisidir. Ölüm, kaçınılmaz yalnızlık, iletişimsizlik gibi kişisel ve duygusal durumlar evrensel niteliktedir.

> "İnsan zaman ve mekana bağlı olmaksızın dünyanın tutsağı/oyuncağıdır. Çoğu Absürt oyun yazarı, kişi ve konularını çağımızın göstergeleriyle donatarak buradan evrensel olana ulaşmaya çalışırken, bazı yazarlar da sadece insanın evrensel anlamda dünya ile oluşturduğu karşıtlığı yansıtırlar. Örneğin Beckett'in oyun kişileri sadece çağımızın insanı değil, tüm zamanlardaki acınası varlığı simgelerler. Onun oyunlarında dünya tüm zalimliği ile insanı kuşatmışken, insan bu kuşatılmışlıktan kurtulmak için hiçbir yola başvurmaz, vuramaz da. Ionesco, Pinter, Genet, Albee gibi yazarlar ise zaman ve mekan noktasında çağımızın göstergelerinden yola çıkarak evrensel olana ulaşırlar. Bu yazarların oyun kişileri çağımızın insan üzerindeki etkileriyle donatılmışlardır."[67]

Absürt tiyatronun yaptığı en önemli değişikliklerden birisi de dildir. Görüntüyü ve sözü seyirciye alışılmışın dışında sunar. Oyun kişilerinin kullandıkları dil, yazarın anlatmak istediklerini ortaya çıkaran öge konumundadır. Yani, oyun kişilerinin kullandıkları dil iletişimsizliği örnekler. Bundan dolayı, oyunlarda yer alan konuşma düzeni de doğal olarak geleneksel yapının dışında kalır. Konuşmadan ziyade görüntü önemlidir. Anlatılmak istenilenler somut bir şekilde sahneye konur.

> "Absürt tiyatroda görüntüsel anlatım konuşmadan daha önemli bir yer tutar. Konuşma, insanlar arasındaki iletişimsizliği göstermek ve saçma duygusunu yaratmak üzere kullanıldığından, yazarın bu saçma konusundaki görüşleri ancak görüntü yolu ile ifade edebilmektedir. Özellikle Antonin Artaod'nun somut görüntü diline verdiği önem absürt tiyatro yazarlarını etkilemiştir. Absürt tiyatro bir yazın türü sayılmaktan kaçınmış, görüntüye ağırlık vermiştir."[68]

---

[66] Esslin, **age**, 314.

[67] Aydemir, **age**, 83.

[68] Şener, **age**, 304.

Absürt tiyatroda kara güldürü türü ile grotesk ögeler kullanılmıştır. Bu ögeler trajedi ile komedinin birleşimi sonucu ortaya çıkmıştır. Oyun kişisinin içinde bulunduğu durumla olan uyumsuzluğu, bu uyumsuzluğu uzaktan seyreden seyirciye gülünç görünür. Fakat bu gülünçlükte korkutucu, şaşırtıcı bir şeyler de vardır. "Absürt oyun yazarları toplumun günümüzdeki şizofrenik durumunu, insanların şaşkın hallerini sergilerken seyirciyi korkutma ve şaşırtma yöntemlerine başvururlar."[69] Mantıklı bir gelişimi olmadığı için nedensizce ve birdenbire ortaya çıkan olaylar seyirciyi korkutur. Bu korkmada dehşet duygusu ile gülme birbirine karışmıştır. Ortaya rahatsız edici bir durum çıkmıştır. Amaçsız, anlamsız, birbirini takip etmeyen olayların olduğu dünya ile karşı karşıya gelmek, seyircide şok etkisi yapar. Dilin ve görüntüde meydana gelen bu yeni düzenlemeler grotesk ögesine bolca yer verilmesi trajikomik etkiyi artırır. "Trajik ve komik etkilerin karmaşık olarak algılanması seyircinin uyumlu ve mantıklı düzen düşünü yıkarak yaşamın temel saçmalığını algılamasını sağlar. Seyirci traji-komik durumu fark ederek kendini avutmama yolunda bir aşama yapar."[70]

> "Absürt tiyatroda alay etme, taşlama, aşağılama yöntemlerine de başvurulur. İnsanın şaşkınlığı, budalalığı, korkaklığı, kötücül ve güvenilmez oluşu sergilenir. Aynı biçimde, tanrısız ve düzensiz bir evren, uyumsuz bir toplum sergilemesi yapılarak insanın umarsızlığı pekiştirilir. Kendi iyi olmayan, fakat hiçbir insanın layık olmadığı kadar güvensiz bir ortamda yaşayan insanın durumu hem komik, hem trajiktir. Absürt oyunlarda tehlike duygusu trajik etkiyi, beceriksizlik ise, gülünçlüğü pekiştirir."[71]

Absürt tiyatronun felsefi ve tarihsel sürecinin anlatılarak yapılan tanım ve açıklanan ilkeler şu şekilde maddelendirilebilir:

1. Sahnede mantıklı bir tartışma oluşturan geleneksel söylem biçimlerinin terk edilmesi
2. Dilin anlam üretme yetisinin sorgulanması sonucu oluşan (dili bir anlamda işlevsiz kılan, bir anlamda da dile daha bir özenle yaklaşan) bir sahne dilinin oluşması
3. Oyun kişilerinin, bireysellikten soyunmuş, daha çok evrensel insanın temel özelliklerini sunabilecekleri düzeyde soyutlaştırılması (zaman zaman da düş ya da karabasan imgelerine dönüştürülmesi)
4. Sahnedeki eylemin özgül durum ve olayların mantıksal sıra içindeki doğrusal anlatımına değil, evrensel durumların döngüselliğine dayandırılması

[69] **age**,304.
[70] **age**,304.
[71] **age**,304-305.

5. Yüzeysel ve dış çatışmalara bağlı olarak oluşan devinimin, doğal bir durağanlık içinde oluşturulması
6. İnsanın iç dünyasının (düşlerinin, fantezilerinin, gizli özlemlerinin ve korkularının) sahne üstünde yansıtılması
7. Seyircinin mutlak gerçeği yakalama umudunun, anlatımda kullanılan tüm ögeler tarafından boşa çıkarılması[72] dır.

2.1. Türk Tiyatrosunda Absürt Gelenek

1923 yılında Cumhuriyet'in ilanı ile yeni bir dönem başlamış, Türk tiyatrosu da gelişimi ve değişimi adına farklı imkânlara sahip olmuştur. Devlet tarafından desteklenen tiyatrolar, ödenekli tiyatrolar, özel tiyatrolar, tiyatro eğitimi, oyunculara destek, sahne için teknik kadronun oluşumuna destek ve seyircinin oluşumu Türk tiyatrosunun gelişimine katkı sağlamıştır.

Cumhuriyet'in ilanıyla beraber tiyatro yazarlarının genel olarak topluma dönük oyunlar yazdıkları söylenilebilir. Oyun yazarları toplum sorunlarını ele aldıkları oyunlarında bunu bilinçli olarak yapmamışlardır, bu içinde bulundukları durumun getirisidir. Taklit ve adaptasyon ile başlayan süreç zamanla özgünleşmiştir. Türk tiyatrosu 1960'lardan sonra kendi kimliğini oluşturma sürecine girmiştir. Ancak, bu demek değildir ki, artık oyunlarda batı etkisi yoktur. Tiyatro alanında yer alan değişimler Türk tiyatrosunu etkilemiş olsa da, Türk tiyatrosu kendini harmanlayarak ilerleme kaydetmiştir.

> "Cumhuriyet döneminin başlarında, kültür ve sanat yaşantısı tek yanlı olarak batı kültürünün ve sanat anlayışının etkisinde gelişmiştir; tiyatro alanındaki yazarlıkta da aktarmacılık, yapmacıklık ve kopyacılık uzun süre baskısını sürdürmüştür. Buna karşı ilk kıpırtılar 1950'den sonra başlamış ve 1960'tan sonra ilk başlardaki yönelişi tamamen değiştirecek bir yoğunlukta düşünceler geliştirilmiştir."[73]

Cumhuriyet dönemindeki yazarlar, genel yönelimleri bakımından farklı kuşaklara ayrılabilir. Çalışma içinde yer alan eserler doğrultusunda Türk tiyatrosunda yer alan 1950'li yıllardan 1970'li yıllara uzanan kuşak önemlidir. Absürt tiyatronun İkinci Dünya Savaşı ardından ortaya çıkması ve 1960'larda zirve yapmış olması açısından bu dönem özellikle ele alınmıştır. Ele alınan yazarlar Batı'da ortaya konan Absürt tiyatroyu birebir işlememişlerdir. Bu yazarların oyunları için Türk tiyatrosu içine yedirilmiş bir absürt geleneği barındırdığı söylenilebilir.

---

[72] Yüksel, **Samuel Beckett Tiyatrosu**, 49-50.
[73] Nutku, **age**, 288.

Türk tiyatrosunda absürt geleneğin oluşumuna geçilmeden önce 1950 ile 1960 kuşağı bir uyum içinde değişimler gösterirler ve birbirini geliştirmişlerdir. Bu iki kuşağı birbirinden ayıran önemli nokta ise 1950 kuşağının biraz daha alaylı, yukardan bakan tutumuna karşılık 1960 kuşağının daha atılgan ve sorunlara doğrudan doğruya eğilmiş olmasıdır.

> "Cumhuriyet döneminin hem oyun yazarlığı hem de çeşitli yönelişleri açısından en verimli kuşağı olan 1950 kuşağının dört temel özelliği vardır: 1. Bireyden toplum ve sorunlarına yönelme, 2. Olaylardan ve durumlardan toplum sorunlarına yönelme, 3. Evrensel anlamda sorunlar ve bu yoldan toplumu irdeleme, 4. Köy sorunlarına eğilme."[74]

1950 kuşağı Türk tiyatrosunun dört konu başlığından biri olan evrensel anlamda sorunlara yönelme ve bu yoldan toplumu irdeleme konusu Absürt tiyatro açısından önemlidir. 1960 kuşağını 1950 kuşağından ayıran en önemli özellik bu kuşağın politik tutumu ve daha radikal olmasıdır. "Bu kuşak yazarları çeşitli eğilimleri arasında genel olarak üç önemli yönelim gösterirler: a) Toplum düzensizlikleri, dünya siyaseti ve nedenlerine genellemesine yöneliş, b) Efsane ya da tarihe dayanarak çağın eleştirisi, c) İnsanlık sorunları üzerine genellemesine yöneliş."[75]

1970 yılı itibariyle hem dünya genelinde hem de Türk tiyatrosunda Absürt tiyatro önemini yitirmiş olsa da 1970'li yıllar ve onu takiben birkaç yıl varlığını sürdürmüştür. Türk tiyatrosunda 1970 ve sonrası itibariyle oyun yazarlığında bir düşüş gözlemlenir. 1950 yılında oyun yazan yazarlar, 1970'de roman ve öykü türlerine geçmiş ve bu alanda eser vermeye başlamışlardır.

Türk tiyatrosu kendi kuşaklarını oluşturmuş, yerel sorunlarının ve ele alışlarının ayrımına gitmiş olsa da düşünce ve sanat alanında dünyanın farklı yerlerinde ortaya çıkmış akımlardan etkilenmiştir. Absürt tiyatro da, Türk tiyatrosunun içine sızmıştır. Belli bir dönem içinde absürt özellikler baskın olarak kendine yer bulmuşlardır.

Absürt tiyatro özellikleri açısından, ele aldığı konular açısından bakıldığında evrensel özellikler gösterir. Dünyanın anlamsızlığı, iletişimsizlik, yalnızlaşma ve yabancılaşma evrensel konulardır. Absürt tiyatronun ilkeleri olarak da ele alınan bu konular modern dünyanın bir getirisidir. Türk yazını ve yaşantısı modern dünyanın getirileriyle şekillenmiştir.

> "Bireysel ve toplumsal düzeyde yaşanan deneyimler, aslında Absürt için verimli bir kaynak sunmaktadır. Evrensellik, daha çok iletişimsizlik ve kaçınılmaz yalnızlık gibi kişisel ve duygusal deneyimlerde ve "doğum ve ölüm" gibi olgularda kendini belli eder. Belki de

[74] **age**,298.
[75] **age**,312.

> insanın doğasında var olan, içinde bulunulan çağın getirilerinden, yaşamın özünden, ölümün kaçınılmazlığından kaynaklanan bu duygular, toplumdan bağımsız olarak her bireyde kendini şu ya da bu şekilde gösterir. Oysa otorite baskısı, ekonomik bağımlılığın verdiği güvensizlik ve kuşak çatışmasının getirdiği huzursuzluk, bireyden ya da insan doğasının evrensel unsurlarından çok toplumsal kökenleri olan açmazlardır. Kişi hem kendi içinde absürt kavramları yaşar hem de toplumsal devinim absürttür. Böyle bir ortamın Absürt oyun yazarı ve seyircisini oldukça renkli ve çok boyutlu paylaşımlara yönlendirmesi beklenebilir. Bununla birlikte Absürt tiyatroyu Türk tiyatrosunun genel sorunlarından bağımsız olarak irdelemek hayalcilik olur."[76]

Absürt gelenekten etkilenen Türk oyun yazarları hem evrenselliği hem de yerel olanı işlemeyi başarmış yazarlardır. Bu yüzden Absürt tiyatronun sahip olduğu her özellik Türk tiyatrosunda aynı şekilde yer almamıştır. Absürt tiyatroda en çok vurgulanan içi boşaltılmış konuşmalar, Absürt Türk tiyatrosunda kendine yer bulmuştur. Fakat bu anlamsız konuşmalar bazen anlamlı konuşmalara dönüşmüştür.

Sanat ve edebiyat alanındaki gelişmeler dünyanın her neresinde gerçekleşirse gerçekleşsin, etkileri ve sonuçları evrenseldir. Sanatçı kendi toplumunun değer yargılarını, toplumsal sorunlarını unutmadan evrensel konulara yönelebilir. Sanatı, edebiyatı sınırlamak mümkün değildir. Bu yüzden dünyanın herhangi bir yerinde gelişen bir akım, felsefi düşünce sınır tanımaksızın tüm sanatçıları etkileyebilir.

İkinci Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan Absürt tiyatro, tarihsel sürecin ve felsefi akımların bir getirisidir. Türkiye, İkinci Dünya Savaşı'na katılmamış, kendi iç sorunlarına yönelmiştir. Katılmamasına rağmen belli boyutlarda İkinci Dünya Savaşı'nın sonuçlarından etkilenmiştir. Bu dönemde tiyatro alanında eser veren yazarlar Absürt tiyatronun ilkelerinden etkilenmişlerdir. Modern dünyanın bir getirisi olan yalnızlık ve iletişimsizlik teması Absürt tiyatronun temelinde yer aldığı gibi, Türk yazarları açısından da önemli temalardır. Evrensel bir boyut taşıyan Absürt tiyatronun etki alanı ortaya çıktığı ülkenin sınırlarını aşmıştır. Evrensel konuları işleyip, Absürt gelenekten yararlanan Türk tiyatro yazarlarının bütün oyunlarının Absürt tiyatro örneği olduğu söylenemez. "Yine de her sanatçının ve genel olarak aydınının, kendi toplumuna ya da bazı toplumlara özgü, başka toplumlar için yaşanmamış, bilinmeyen ya da gerilerde kalmış bir takım olgulardan etkilenmesi, istemli ya da istemsiz olarak eserlerinde bunlara da yer vermesi son derece doğaldır."[77]

> "Batı'daki sanatsal gelişmelere uzun bir dönem kapalı kalan Türk tiyatrosu, bu gelişmeleri kendi kültürüne ve geleneğine kaynaştırma konusunda da sıkıntılar yaşamıştır: Avrupa'daki

[76] Sevgi Aydın, "Türkiye'de Uyumsuz Tiyatro Uygulamaları" (Yüksek Lisans, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1994), 70.

[77] Aydemir, **age**, 101.

> yeni sanatsal oluşumlar çoğu zaman içeriği, felsefesi ve biçimsel yenilikleri tam anlamıyla özümsemesinden bir öykünme olmanın ötesine geçemedi. Böylece Türkiye'de tiyatro alanında çok yönlü bir gelişim ve buna bağlı olarak Absürt gelenek var olamamıştır."[78]

Martin Esslin'in dediği inançlarından, dininden ve köklerinden kopmuş absürt insan tam anlamıyla Türk tiyatrosuna girememiştir. Modern dünyanın etkilediği Türk insanı, iletişim bozukluğu, yalnızlaşma, yabancılaşma yaşamış olsa da köklerine bağlılığı ve umudu az da olsa var olmaya devam etmiştir. Bu yüzden Absürt oyun kategorisinde değerlendirilen oyunlar tam anlamıyla bir Absürt oyun değil, Türk tiyatrosu içinde yer alan absürt geleneğin temsilcileridir.

Absürt tiyatronun Batı'da ortaya çıkışı uzun yıllara dayanır:

> "Absürt tiyatronun ansızın tüm geleneklerden bağımsız olarak ortaya çıktığını kabullenmek pek de doğru değildir. Absürt tiyatronun kökleri eskiye, ilk edebiyat ve tiyatroya kadar uzanır. Bu kökler, mimik ve palyaçoluk ile Yunan ve Roma'nın mimus geleneğine, Rönesans İtalya'sının comedia dell' arte'ına, Britanya'nın pandomima ve müzikallerine, saçmalıklarla dolu eski şiirlerine, yine Yunan ve Roma edebiyatının rüya ve kabus edebiyatı geleneğine, Orta Çağ'ın alegorik ve sembolik morality oyunlarına, İspanya'nın auto sacramental'ine, Shakespeare'in eski geleneksel soytarı ve deli sahnelerine, hatta çok daha geriye, din ve tiyatronun tek bir parça olduğu zamanın dinsel törenlerine kadar ulaşır. Beckett, Ionesco, Genet gibi yazarları çok geriye giden tiyatro geleneğinin farklı ve modern yansımaları olduğu görülür."[79]

Absürt tiyatronun öncüsü kabul edilen Beckett, Ionesco, Genet, Adamov gibi yazarlar Batı'nın belli bir sanat birikiminden yararlanmışlardır. Türk tiyatrosunda absürt geleneği uygulayan yazarlar için, sadece Avrupa'da ortaya çıkan Absürt akımından öykünerek oyunlarını kaleme aldılar demek yanlış olur. Geleneksel Türk tiyatrosunun özelliklerine baktığımızda Absürt tiyatroyla kesiştiği yerleri görmek mümkündür.

Kesişen kısımların altı çizilmeden önce Geleneksel Türk tiyatrosunun genel özelliklerine bakmakta yarar vardır: "Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun başlıca özellikleri, soyutlamaya yönelik olması, tipleştirmeye yer vermesi, açık biçim ve göstermeci tiyatro özellikleri göstermesi, başlıca taklide dayanması; dans, müzik ve soytarılıkla iç içe olması, doğaçlamayla iş görmesidir."[80] Absürt tiyatro ve geleneksel tiyatro tanındıktan sonra bunlara ait oyunların konuları bakımından değil de yöntemleri bakımından bir benzerlik teşkil ettikleri söylenebilir. "Geleneksel tiyatro türlerinin tümünün, herhangi bir kuramsal çabaya gerek duymaksızın, kendiliğinden göstermeci olduğunu, bu tiyatro türlerinde izleyicinin illüzyon içine sokulmadığını, sahne gerçeği ile izleyici gerçeğinin birbiri içine girmesinin söz konusu olmadığı

[78] Aydemir, **age**, 114.
[79] Aydın, **age**, 23-24.
[80] Aziz Çalışlar, **Tiyatro Ansiklopedisi**, (Ankara: TC. Kültür Bakanlığı Yayınları, 1995), 242.

görmekteyiz."[81] Geleneksel tiyatronun tüm türleri izleyicisine açık bir biçim sunar. Bu oyunlar izleyicisi ile sahne arasına bir mesafe koyarak bu bir oyundur der. Geleneksel tiyatronun bu özellikleri göz önüne alındığında Absürt tiyatronun ısrarla izleyicisine uyguladığı yadırgatma özelliği akla gelir. Epik tiyatroyla ortaya çıkan yadırgatma/yabancılaştırma etmeni Absürt tiyatroda da kullanılmıştır.

Absürt tiyatro gerçeği ortaya koyarken başvurduğu yollardan biri olan kişilerin sahne kişiliklerinin ve davranışlarının oyun olduğunu hatırlatmak, seyircilere oyun içindeki oyuncuları sunmaktır. Seyirci gözünde oyuncular, ete kemiğe bürünmüş kuklalar olmalıdır. Karagöz ve Ortaoyunu da bunu sık sık kullanmıştır. Seyircisine izlediğinin bir oyun olduğunu sık sık hatırlatır.

> "Hem Karagöz, hem Ortaoyunu, hem de Meddah, bir anlamıyla değişmesi gereken bir şeyi anlatırlar belki, ama asla onu topyekûn değişebilir olduğunu ya da birlik olup değiştirilmesi gerektiğin ifade etmez, olsa olsa seyirciye anlatılan kıssadan, her seyredenin kendine hisse çıkarması yolunda bir telkinde bulunur; onun işlevi belli toplumsal, insani ya da etik kuralları izleyiciye hatırlatmak olabilir."[82]

Geleneksel tiyatronun izleyicisine bir manada kıssadan hisse sunsa da sorunlara çözüm aramak derdinde olduğu söylenemez. Absürt tiyatro ise kıssadan hisseye dahi girmeyerek sorunlara bir çözüm getirmez. İnsan ölümlü bir varlıktır ve bir şeyler için çabalaması son derece saçmadır sloganıyla oyunlar kaleme alınır.

Absürt tiyatro dilini iletişimsizliği vurgulamak için kullanır. Dil, insanların birbirini dinlemediğini, anlamadığını ve dünyanın saçma bir yer olduğunu göstermek amacıyla kullanılır. Bir uyumsuzluk dile getirilir. Geleneksel tiyatroya bakıldığında dil bir karşıtlıklar, yanlış anlaşılmalar bütünüdür. Bu durum özellikle Hacivat ile Karagöz'ün konuşmalarında gözlemlenir. Yavuz Pekman geleneksel tiyatroda dilin bu kullanış şekliyle Absürt tiyatroya selam gönderdiğini söylemektedir:

> "Uyumsuzluk ve anlaşmazlık üzerine (bilinçsiz de olsa) kurulmuş dil, nerdeyse sahnede mantıklı bir diyalog oluşturan geleneksel söylem biçimlerini terk ederek dilin anlam üretme yetisini sorgulayan, oyun kişilerinin, bireysellikten soyunmuş, daha çok evrensel insanın temel özelliklerini sunabilecek düzeyde soyutlaştıran ve giderek dili boş söylem üretmekten öteye gidemeyen, bu nedenle de insanlara iletişimsizliğe tutsak etmiş klişeler yığını olarak gören absürt tiyatroya selam göndermektedir."[83]

Karagöz ve Hacivat'ı ya da Pişekar ve Kavuklu'nun diyalogları da anlamamak, dinlememek ve yanlış anlaşılmalar üzerine kuruludur. Bu bakımdan absürt tiyatroya gönderilen selam yerine ulaştığı düşünülebilir.

---

[81] Yavuz Pekman, **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, 2. bs. (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2010), 23

[82] **age**, 27.

[83] **age**, 47-48.

> "Çehov'la başlayan oyun kişilerinin birbirlerini anlayamaması, dinleyememesi daha sonra çağdaş tiyatro kişilerinin birbirlerini dinlememesi, dinleseler de anlamaması; anlasalar da bu anlayışla bir yere varamayışları, bir yere varsalar da vardıklarının toptan bir anlamsızlık taşıması Karagöz ve Ortaoyununda da vardır, hatta denilebilir ki bu iki seyirlik oyunda en büyük çatışma kişilerin birbirini anlamamasından çıkar."[84]

Absürt tiyatro Batı kaynaklı bir akım olarak Türk tiyatrosunun içine girmiş olsa da geleneksel Türk tiyatrosu ile biçim açısından kesişen noktalara sahiptir. Bu Türk tiyatrosundaki absürt geleneğin, geleneksel tiyatrodan kaynaklandığını ifade etmez. Sadece Türk tiyatrosu açısından yabancı, uç bir konu değildir. Absürdün sahip olduğu bazı özellikler ile geleneksel tiyatronun sahip olduğu özellikler benzerdir. Türk tiyatrosu içerisinde absürt gelenek yeni bir oluşumu ifade etse de yabancı bir konu değildir. Bu iki tiyatro geleneği tipleri ifade ettiğinden bu çalışmanın karakter analizine de zemin hazırlamaktadır.

[84] Abdülkadir Emeksiz, **Orta Oyunu Kitabı**, (İstanbul: Kitabevi Yayınları, 2001), 142-143.

3. ABSÜRT TÜRK TİYATROSUNDA KARAKTER ANALİZİ

3.1. Tiyatroda Karakter/Tip Analizi

Oyun yazarı tarafından yaratılan ve oyuncu tarafından canlandırılan oyun kişileri, oyun dizisi içinde çatışmaları dile getiren kişilerdir. Eylem onların düşünce ve davranışlarıyla seyirci/okuyucuya aktarılır. Oyunun olay dizisini geliştiren oyun kişilerdir. Oyunun biçimine ve içeriğine göre oyun kişileri kişileştirme aracılığıyla şekillenir. Kişileştirme iki ana bölümde ele alınır: 1-Tip, 2-Karakter.

Tip oyun dizisi boyunca hiçbir değişim ve gelişim göstermez. Okuyucu/seyirciye bir genelleme olarak sunulan oyun kişileridir. Tipler psikolojik ayrıntılardan uzak, bazı kalıp ifadelerle anılan oyun kişileridir. Bu oyun kişileri oyunun başında nasıllarsa oyunun sonunda da aynıdırlar, davranışları değişim göstermez.

> "Tip, eleştirisini dıştan getirir: bireysel kusurları, toplumsal kompleksleri, yanlışları ve zayıfları vurgularken bunu bir nedene bağlamadan genelleyerek seyirci önüne çıkartır. Sözgelimi, Hacivat'ın yarı okumuşluğu, Karagöz'ün bilgisizliği yanı sıra sağ duyusu, Çelebi'nin okumuşluğunu özümseyememişliği, Kayserili'nin kurnazlığı ve benzerlerinin çeşitli genel kalıpları hep aynıdır. Bu kalıplar aynı biçimde, çeşitli oyunlarda aynı olayların içine oturtulur; ve olaylar karşısında bu tiplerin tepkilerinin ne olacağını da seyirci daha önceden tasarlayabilir."[85]

Karakter ise psikolojik açıdan kendine has özellikleri olan oyun kişileridir. Bir genelleme içinde seyirci/okuyucuya verilmez. Karakter denilen oyun kişilerinin kendilerine ait düşünceleri, eylemleri ve tepkileri vardır. Tip olaylar karşısında tepkisini bir kalıp olarak verirken, karakterin tepkileri detayların verilmesiyle anlaşılır. "Tipler bir düşüncenin, bir duygunun temsilcileridir; karakter ise karmaşık insan özelliklerini çelişkileri içinde veren ve insanı daha yakından tanıtan bir özelliği kapsar."[86]

Oyun kişilerinin oluşturuldukları döneme göre canlandıkları da unutulmamalıdır. Tragedyalarda, komedyalarda yahut daha sonraki tiyatro akımlarına göre canlanan oyun kişileri karakter ve tip açısından değişim ve gelişim gösterir. Tragedyalardaki oyun kişileri ideal insan tipi olarak yer alırlar. Toplumun üst kesiminden gelerek

---

[85] Özdemir Nutku, **Dram Sanatı**, 4. bs. (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2001), 182.
[86] **age**. 183.

örnek insan modeli oluştururlar. Komedyalar ise tragedyaların aksine üst kesimden kişiler değildirler. Tragedyalardaki oyun kişilerine göre daha insani özellikler gösterirler.

> "Antik tiyatroda, oyun kişileri, söylencesel kişilerdir; tanrılardır, söylence kahramanlarıdır. Ortaçağ tiyatrosunda ise, alegorik kişileştirmelerdir; oyun kişileri "iyilik", "kötülük" gibi etik kavram ve kategorilerin canlandırılmalıdır. Oyun kişilerinde insani özelliklere komedyada rastlanır; ancak burada da oyun kişileri daha bireyselleşmemiş, kalıpsal tiplerdir. Başlıcalıkla Antik Roma komedyasında ve Commedia dell' Arte'de, tuluat tiyatrosunda (ortaoyununda) ratlanan bu stereotipler, küçük kent ya da kır insanı tipleridir. Oyun kişilerinde bireyselleşme, (karakter), Rönesansla birlikte, burjuva bireyin tarih sahnesinde yer almasıyla başlar. Elizabeth dönemi İngiliz tiyatrosunda karakter tragedyası ile karakter komedyasının ortaya çıkması buna bağlıdır. Karakterleştirme yoluyla, bir insan tipini ortaya koyan ve bireysel davranışta ortaya çıkan toplumsal, zihinsel vb. özellikler, oyun kişisinde sanatsal olarak gösterilecek biçimde çizilir."[87]

Yirminci yüzyıla kadar karakter birçok aşamalardan geçmiş ve değişime uğramıştır. Sahnedeki eylem yerini bilince bırakmıştır. "Oedipus'tan Hamlet'e doğru oradan da Düş Oyunu'na, dekorun, karakterlerin, olayların gitgide zihinsel durumlara evrildiğini görmek mümkündür."[88] Bu evrimin son noktası olarak Beckett'in Godot'yu Beklerken oyunundaki karakterlerin durumu dile getirilir. Bu oyunda "karakter, salt geçmişte ve bugün, var olma bilincinin verdiği acılardan kurtulmak ve yaşarkalmak için bulunulan girişimlerin toplamına dönüşmüştür."[89]

Bu yüzyıl içinde oyunlar ve oyun kişileri yer aldıkları akımlar ya da yazarlarıyla anılır. Absürt tiyatro karakterleri ya da Beckett'in karakterleri, Ionesco'nun karakterleri, İbsen'in karakterleri şeklinde bahsedilir. Bu çalışma içinde Absürt Türk oyunlarının karakterleri değerlendirilmiştir. Bu yüzden oyun-karakter incelenmelerine geçilmeden önce absürt tiyatro içinde yer alan uyumsuz insanı öncelikle tanımlamak gerekir.

Absürt kişi, köklerinden kopmuş, macerasız bir döngünün içine hapsolmuş, sınırları olan bir özgürlükte geleceksizliğin isyanını yaşayan, karakter olmaktan uzak, var olma sancısı çeken tiplerdir. Yalnızlık, yabancılaşma, insansızlaşma hayatlarını oluşturur. Anlamsız bir dünyanın içinde hayal kırıklıklarıyla dolu bir hayat yaşarlar. Yalnızlıklarının işareti sürekli acı çekmeleridir. Benlik algısı onlar için birer ızdıraptır. Bu durum varoluşlarının anksiyetesi olarak tanımlanabilir. Sahnede beklemek için vardırlar. Sadece beklerler, tek umursadıkları beklemektir. Bu bekleme süreci absürt kişiye varoluşunu gerçekleştirmesi için tanınan bir süreçtir.

---

[87] Aziz Çalışlar, **Tiyatronun ABC'si**, 2. bs. (İstanbul: Say Yayınları, 2009), 39-40.
[88] Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü** (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2003), 223.
[89] **age**, 223.

Ancak absürt kişiler oyunun başındaki hareket durumlarını korurlar. Hiçlikte var olurlar. Sonsuz bekleyişi deneyimleyen oyun kişileri zaman ve mekan kavramını yitirirler. Sonsuzluktan hiçliğe ulaşırlar.

3.2. Sabahattin Kudret Aksal'ın Absürt Oyunlarında Karakter İncelemesi

Sabahattin Kudret Aksal Türk tiyatrosuna dokuz oyun kazandırmıştır. Aksal'ın tiyatro yazarlığı iki döneme ayırmak mümkündür. İlk dönem oyunları *Evin Üstündeki Bulut* (1948), *Şakacı* (1950), *Bir Odada Üç Ayna* (1952), *Tersine Dönen Şemsiye* (1958)'dir. İlk dönem oyunlarında aile içi bireylerin birbirlerine karşı bağımlılıkları şiirsel bir dille ve gerçekçi bir anlatımla ele alınır.

> "Bu oyunlarda aile yaşamı içinde oluşan bağlılıkların ve bağımlılıkların birey üstündeki baskıları irdelenir. Bireysel özgürlüğü ve yaşama sevincini kısıtlayan koşulları dile getiren aile ve/ya da kadın-erkek ilişkileri açmazının çeşitli psikolojik boyutlarda değerlendirildiği bu oyunlarda temel çatışma gerçeğin "aldatıcı" yüzüyle "gerçek" yüzü arasındadır. Gerçeğin bu iki yüzü arasındaki seçimi birey yapar."[90]

Yazarın oyunlarının ikinci dönemi *Kahvede Şenlik Var* adlı oyunuyla başlar. Sabahattin Kudret Aksal, *Kahvede Şenlik Var* oyunu itibariyle absürt tiyatronun özelliklerini barındıran oyunlar kaleme alır. Bu tiyatro içinde sayılan oyunları *Kahvede Şenlik Var* (1965), *Kral Üşümesi* (1969), *Bay Hiç* (1969), *Sonsuzluk Kitabevi* (1969) ve *Önemli Adam* (1983)'dır. Aksal'ın tiyatro anlayışı içinde yer alan söz şiirselliği ve hareketlerin baleye andırması bu oyunları içinde geçerlidir. Ayrıca "Aksal, gerçekçi anlatımı çok gerilerde bırakan, öz ve biçim açısından git gide "uyumsuz tiyatro"ya yaklaşan, çarpıcı durumlar üstüne kurulu ikinci dönem yapıtlarında, evrensel "palyaço" özelliğini iyice sindirecektir oyun kişilerine. Oyunları daha da bir "oyunsu"laşacaktır."[91]

3.2.1. Kahvede Şenlik Var

Aile çatışmalarını konu edindiği oyunlarında sonra bireyselliğe ve evrensel karakterlere/konulara değindiği oyunlarının yani yazarın ikinci dönem oyunlarının ilki *Kahvede Şenlik Var* oyunudur. Kadın, Erkek ve Garson olmak üzere üç oyun kişisinden oluşur. Oyun hayali bir kahvehane olan tek mekanda geçer. Oyun evlenme eylemini merkezine alıp bunu eylemden ziyade söze dökmüştür. Bir duruma indirgenen evlilik, evrensel bir sorun olarak anlatılmıştır. Toplumun bireyin üstünde

[90] Ayşegül Yüksel, **Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar** (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları), 90. Alıntı içindeki vurgular Ayşegül Yüksel'e aittir.
[91] **age**, 91.

kurduğu baskı ile birbiriyle evlenmeye karar veren çift Kadın ve Erkek'tir. Tüm görüşleri sunan, bir anlamda yazarı da temsil eden oyun kişisi Garson'dur. Garson oyun kişisi Sabahattin Kudret Aksal'ın palyaço diye tabir ettiği karakterlerinden biridir. Bu oyun kişisi ya davranışlarıyla ya da giyimiyle palyaço kılığında olup uyumsuzluğu yakalamalıdır.

> *"Kahvede Şenlik Var* oyununda, bir anlamda, daha önceki oyunların temel izleği olan, aile ve evlilik ilişkisi bağlamındaki düş-gerçek çatışması irdelenirken, yeni bir sahne anlatımına geçilir. Romantik bir kır kahvesinde buluşan genç bir erkekle genç bir kadın arasındaki, gösterişe, mal ve para tutkunluğuna dayalı "evlilik pazarlığı"nı anlatan oyunda kişiler soyutlanmış, gülmece ögesi ağırlık kazanmış, hareketlerle de "stilize" bir anlatıma gidilmiştir. Bu pazarlık eylemi karşısında "şiirin sesi"ni simgeleyen, "palyaço soyutluğundaki Garson'da ise "filozof" kişinin evrensel özelliğiyle ortaoyunu kişilerinin "taşlayıcı" özelliği buluşturulmuştur."[92]

Kahvede Şenlik Var oyunu iki bölümden oluşur. Oyun Garson'un sahnede tek başına yaptığı konuşma ile başlar. Garson evlilik, karı-koca olma hali, kadın-erkek çatışmalarına değinen bir konuşma yapar. "Bir tiyatro kahvesinin gerçekten de gerçek olduğuna inanmanızı istiyorum." ve "Uyuşmanın da, uyuşmazlığında en büyük örneği kadınla erkek."[93] diyerek oyunun konusundan bahsederken absürt tiyatroya da atıfta bulunur. Erkek bahsi geçen kahveye ulaşmak için uzun bir yokuştan çıkar ve gelir. Kadın gelme saatine göre geç kalmıştır. Bu yüzden ilk olarak Erkek ve Garson'un konuşmaları yer alır. Erkek Garson'dan kendisini övmesini ister. Diplomasından, Avrupa'da eğitim almış olmasından bahsetmesini ister. Böylece Kadın'ı tavlayabileceğini düşünür. Kadın ise tüm ideali evlenmek olan ve güzelliğiyle, bakımlılığıyla övünülmek isteyen bir karakterdir. Erkek ve Kadın'ın başka bir arkadaşları aracılığıyla bu buluşma ayarlanmıştır. Erkek elinde çiçekle gelecek ve Kadın da şemsiye bulunduracaktır. Şemsiye ve çiçek birbirlerini tanımalarını sağlayan araçlardır.

İlk perdede Kadın ve Erkek birbiriyle konuşmaz, hatta karşılaşmazlar. Her iki oyun kişisi de Garson ile konuşurlar, birbiriyle konuşmaları Garson'un aracılığıyla olur. Birbirleriyle konuşmak, anlaşmak ve evlenmek maksadıyla gelen Kadın ve Erkek'in ilk sahneden iletişimsizlikleri vurgulanmıştır. Yazar, okuyucu/seyirciye bunu hem konuşulmayan sözcükler hem olmayan bir iletişim hem de görsel olarak yansıtmıştır. Karşılıklı oturulup konuşulmayan sözcükler ve Garson'un laf taşıması ile gerçekleşen iletişim, iletişimsizliğin sözel kısmını oluşturur. Perdenin sonunda

---

[92] **age**, 91.

[93] Sabahattin Kudret Aksal, **Oyunlar Evin Üstündeki Bulut'tan Önemli Adam'a** (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998), 403. Bundan sonra bu kitaptan yapılacak alıntılar sayfa numarası ile gösterilecektir.

sahnenin bir ucuna Kadın diğer ucuna Erkek oturtulmuştur. Bu da iletişimsizliğin görsel yansımadır.

Birinci bölümde konuşmadan dahi tartışabilen Kadın ve Erkek ikinci bölümde karşılaşır. Oyunun bu bölümünde Garson sadece müdahale amaçlı gelir. Evlenmek amacıyla bir araya gelen Kadın ve Erkek'in daha en baştan birbirlerinden farklı oldukları anlaşılır. Erkek evine bekçi olacak, çocuklarını yetiştirecek ve kendine bakıp dış görünüşüne önem verecek bir kadın hayal eder. Kadın'ın hayali ise kendi ailesine de bakan bir koca ve evini, eşyalarını kendi zevkine göre döşemektir. Erkek bu hayalleri duyunca yine bir anlaşmazlık meydana gelir. Hayallerinden vazgeçen Kadın olur. Bu vazgeçişin ve anlaşmanın üzerine Garson düğün marşı olarak cenaze marşı çaldırır. Sonradan düğün marşına çevrilse bile ilk önce cenaze marşı çalması manidardır. Garson'un onların arasını düzeltmesinin ardından Kadın ve Erkek gerçekte olmayan davetliler arasında evlenirler. Hiç gelmeyen düğün tebrik kartlarını okurlar ve Erkek'in toplum içinde kabul görmesini sağlayan Kadın'la birlikte bir toplantıya katılmak üzere giderler.

Toplum baskısı yüzünden kendileri olamamış Kadın ve Erkek karakterleri mevcuttur. Bu iki oyun kişisi kendi benliklerini oluşturamamışlardır. Toplumun istekleri onların istekleri olmuştur. Anlamsız, yabancılaşmış bir dünyanın birbirlerini tanıma zahmetine girmeyen bir evli çifti de onlar olmuştur. Bu yüzden her daim toplumsal statüleriyle yani Kadın ve Erkek oluşlarıyla anılacaklardır.

Yazarın oluşturduğu Garson tiplemesi önemli bir oyun kişidir. Absürt dünya vurgusu, uyumsuzluğun getirileri ondan duyulur. Palyaço kılığında dahi olabilecek abartıya sahip biridir. Diğer bir abartı Kadın'ın kıyafetinde ve hareketlerin aşırı uyumunda da görülür. Garson aynı zamanda Geleneksel Türk Tiyatrosu'na ait özellikler de çağrıştırmaktadır. Oyunu takdim etmesi, diğer oyun kişilerini tanıtması, seyirci/okuyucuya seslenmesi bu duruma örnektir. Özellikle Garson karakteri Geleneksel Türk Tiyatrosu ile Absürt tiyatronun çakışmasına bir örnektir. Buna en iyi örnek oyunu kapatışıdır:

> GARSON: (*Seyircilere*) Evet sevgili seyirciler, gittiler. Oyunumuz da burada bitti. Şimdi siz de gideceksiniz. Geldiğiniz gibi her biriniz ayrı ayrı yollardan gideceksiniz. Taşıt araçlarına koşuştuğunuzu ya da kalabalık bir caddede insanları yararak… tenha sokaklarda bir başınıza yürüdüğünüzü görür gibi oluyorum. Bir zili çaldığınızı, bir evin anahtarla kapısını açtığınızı, bir

> lokantaya, bir kahveye girdiğinizi görür gibi oluyorum. Biraz da beni düşündüğünüzü, beni konuştuğunuzu, beni tartıştığınızı… Biraz da… (s.475)

Okuyucu/seyirci oyunu giriş yapmadan önce isimden kaynaklanan bir yadırgatma ile karşılaşır. *Kahvede Şenlik Var* ismi kalabalık bir ortamı çağrıştırır. Ancak oyun iki kişinin konuşması şeklinde devam eder. Oyunun sonunda üç oyun kişisi de konuşur. Üç kişi için bile kalabalık denemez. Bu durum akla Ionesco'nun Kel Şarkıcı oyununu getirir.

3.2.2. Kral Üşümesi

Yazarın diğer absürt oyunu *Kral Üşümesi*, "kendi kurduğu katı toplum ve yaşama düzeniyle "düşünme" eylemini yok eden bir kralın, insan olarak yaşadığı "tutsaklaşma" sürecinin ve "düşünceyi" yeniden var ederek özgürlüğe açılma yolunda, kendi kurduğu düzene karşı çıkışının öyküsüdür."[94]

Oyun iki perdeden oluşur ve odak oyun kişisi Kral'dır. Oyun Kral'ın Kolcu'yu çağırıp daha fazla ışık ve sıcaklık istemesiyle başlar. Kral üşümekte ve aydınlığa ihtiyaç duymaktadır. Oyunda aydınlık ve üşüme eylemi birer sembol olarak kullanılmışlardır.

Kral sarayında düşünceleriyle yalnız kalmıştır. Bu durum tüm krallar için geçerlidir. Her kral olan üşür. Yönettiği toplumdan ve ailesinden uzaklaşmış, onlara yabancılaşmış Kral'ın yalnızlığı arttıkça üşümesi de artar. Yazar üşüme eylemi ile Kral'ın yalnızlığını, yabancılaşmasını anlatmıştır. Bu üşüme eyleminin yanında Kral'ın bahsettiği yalnız ağaçta bu anlamda yer alır. Kral sürekli olarak bu yalnız ağacın durumunu aklına getirir. Krallığı içinde kendisi de bu ağaca benzemektedir. Işığa duyduğu ihtiyaç ise Kral'ın birey olma, var olma, aydınlanma ihtiyacıdır. Krallığını sıkıyönetimle yöneten Kral, kendisine zıt olan tüm sesleri susturmuştur. Her düşünce, kendine zıt olan diğer bir düşünceyle var olur.

> KRAL: Bir süredir benim düşüncemin var olabilmesi için, yazın kışı, gündüzün geceyi beklediği gibi bir başka düşünceyi,.. bir karşıt düşünceyi beklediğimi anladım. Benim var olabilmem için bir tepki beklediğimi anladım. Bu benim, olmak ya da olmamak bunalımımdı. (*Bir susuş*) Karşıtlık yok, tepki yok, olmayacak da. Sizden daha iyi anlıyorum bunu. (s.512)
>
> KRAL: Düşüncenin öbür yüzü yoksa düşünce de yoktur. Düşüncem yoksa, yokum ben de. (s.512)

[94] Yüksel, **Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar**, 91-92.

Kendisine karşı bir ses olmadığından düşüncelerinin bir önemi kalmamıştır. Bu yüzden Kral dahil tüm halk karanlıkta kalmış ve aydınlığa ihtiyaç duymaktadır. Bu aydınlık geçmiş, şu an ve geleceğe ulaşacak bir aydınlık olmalı, tüm zamanları kapsamalıdır.

> KRAL: Daha çok aydınlık istiyorum! Daha çok aydınlık! Bu geceyi, geçmişe doğru uzanan, nerde bittiği bilinmeyen bütün geceleri ışıtacak kadar aydınlık! Geleceğe doğru uzanan, nerde biteceği bilinmeyen geceleri de! Öyle bir ışık ki Kolcu, göz gözü görmesin aydınlıktan. (s.483)

Kral bazı kararlar almıştır. Bu kararları konuşmak için sabahın dördünde Saray Bakanı ve Kraliçe'yi çağırtmak ister. Ancak kolcu henüz ikisini de çağırmadan onlar Kral'ın yanına gelmişlerdir. Genç Kız da olacakları sezerek yanlarına gelir. Kral üçüne de saraydan ayrılacağını açıklar. Kral'ın saraydan ayrılması kral kimliğinden ayrılması demektir. Bir birey olmak, var olabilmek adına bunu yapar. Kraliçe ve Saray Bakanı'nı şaşkınlığa uğratarak tahtını akli dengesi yerinde olmayan oğluna bırakır.

Kral'a değil krallığa hizmet ettiklerini savunan Kraliçe ve Saray Bakanı düzeni sağlamak adına Güvenlik Yönetmeni ile birlik olurlar. İkinci bölümde Kral'ı davranışından dolayı yargılarlar. Kral kendi koyduğu kurallar yüzünden yargılanır. Bir suçlu ile birlik olunamayacağından kimseden yardım alamaz. Kraliçe bile Kral'ı bir birey olmak istediği için terk etmiştir. Zaten Kraliçe'nin varoluş amacı budur. Evlilik merasiminde bir kez bile ayağı tökezlememiştir. Güvenlik Yönetmeni tarafından halkı temsil etmek adına üç tane Bastonlu Bay ve üç tane Şemsiyeli Bayan getirilir. Baylar ekonominin sürüklenişinden, Bayanlar ise aile içi ilişkilerinde yıkılışlardan bahsederek Kral'ı suçlarlar. Bunun üzerine Kral kurşuna dizilmek üzere çıkartılır.

Aynadaki yüzüyle karşılaşmış olan Kral yenilmiştir. Var olma çabası karşısında tek başına bırakılmıştır. Halkıyla ve krallığıyla yüzleşmesi sonucunda var olmasına izin verilmemiştir. Yalnız fakat güçlü olduğunu düşünen Kral yine de birey olamamıştır. Oyun boyunca ismi dahi olmayan Kral'ı seyirci/okuyucu yalnızlaşmış, yabancılaşmış ve var olma yolunda üşümekten öteye geçememiş olarak görür. Yalnızlığına yaptığı tanım her şeyiyle Kral'ın kimliğini anlatır:

> KRAL: Yalnızlığımdan! Ama bu, ne çiçek kokularının ortalığa sindiği ilkyaz akşamlarında bir delikanlının yalnızlığı, ne de kış gecelerinde ocağının küllenmeye yüz tutmuş kıvılcımlarını sayan bir ihtiyar adamın! Birini çoktan geçirdim, öbürüne daha ulaşamadım.

KRALİÇE: Sorun, söylesin… Kimin yalnızlığıymış bu?

KRAL: Düşüncesinde de, eyleminde de tekliğini yaşayan Kral'ın! (s.572)

3.2.3. Sonsuzluk Kitabevi

Yazarın 1969 yılında yazdığı ve 1980 yılında sahnelenen *Sonsuzluk Kitabevi* bireyin ölüm karşısında sonsuzluğu arzulamasını anlatan ve tek perdeden oluşan absürt oyunudur. Oyun adı dün koyulan, bugün yazdırılan ve yarın asılacak olan Sonsuzluk Kitabevi'nde geçer. Oyun kişileri Adam, Birinci Kız ve İkinci Kız'dan oluşur. Birinci Kız ile İkinci Kız ayrı iki kişi olsalar da birbirlerinin tekrarından ibarettirler. Ancak Aksal'ın ev içine hapsetmediği nadir kadın örneklerindendir. Esas oyun kişisi Adam'dır. Yazar Adam aracılığıyla bireyin varoluşunu uyumsuzluklar üzerinden anlatır.

Adam kitabevine gelir ve Birinci Kız'a soy yapıtları almak istediğini söyler. Soy yapıtların tamamını okumuş ve bilmekte olmasına rağmen kitabevinde bulunan tüm soy yapıtlarını almak ister. Tüm ömrünü onları alabilmek için para biriktirmekle geçirmiştir. Birinci Kız bu durumu anlamaz. Adam'ın gerekçesi ise yazar olmak istemesi fakat hiçbir eser üretememiş olmasıdır. Hayatın ona yazmak için fırsat sunmadığı bahanesiyle hiçbir kitap kaleme alamamıştır. Bu yüzden tüm soy yapıtları imzalayıp ailesine, dostlarına ve tanımadığı tüm insanlara göndermek ister. Zaman kaybetmek istemediğinde tüm kitapları kitabevinde imzalayıp postalayacaktır. Birinci Kız, Adam'ın teklif ettiği bol sıfırlı para karşısında İkinci Kız'ı da yanına çağırır. Teklifi gören İkinci Kız, Birinci ile bir olup Adam'ı anlamaz ve onunla alay ederler. Yazar bu ayrıntı ile sanatçının anlaşılmazlığına gönderme yapmıştır. Tarihte tüm filozoflar halk karşısında alay konusunu olmuştur. Adam'ın isteğini yerine getirmek üzere bir yarış başlar. Adam ve kızlar zamana karşı yarışmaktadırlar. Adam hızla, tükenerek kitapları imzalar. Kızlar ise kitapları yetişmek ve yetiştirmek adına postalarlar. Bu yarış sonucunda Adam tükenir ve ölür. Ölümünden sonra meşhur olur. Tüm dünya hatta doğa bile Adam'ın ölümüyle yasa bürünmüştür. Ölümünde Goethe ile aynı sözleri sarf ettiğinden Goethe Armağan ödülüne layık görülür. Yazar burada da sanatçıların ancak öldükten sonra kıymetinin anlaşıldığını vurgular.

Bu oyunda en çok vurgulanan zaman kavramıdır. Geçip giden, yakalanamayan zaman ve bir şeyler yapmak için bekleyen Adam birlikte hiçliğe sürüklenirler. Adam

varoluşunu kanıtlamak, absürt karakterlere has benlik algısı sorunundan kurtulmak için zamanı yakalamaya çalışır. Sürekli acelesi ve telaşı olması bundan kaynaklanır.

> ADAM: Rica ederim bayan, anlamıyorsunuz beni, depo için değil, adam için değil, sadece vaktim yok, o kadar! Görmüyor musunuz, zaman nasıl akıp gidiyor? Gökyüzünde bulutlarla, toprağın üstünde ırmaklarla, içimizde kanımızla akıp gidiyor zaman! Eskiden insan adımıydı, sonra kağnı, daha sonra atlı araba oldu, daha sonra vapur, lokomotif, otomobil, uçak! Şimdi de füze! Korkunç bir hız, korkunç! Başım dönüyor! Yetişemeyeceğim diye korkuyorum, aralıksız, ama aralıksız hep bir taşıt aracını kaçıracakmışım gibi duyuyorum kendimi! (s.645)

Gerçek ile düşler arasında kalan var oluşunu gerçekleştirmeye çalışan Adam düşlerinde kaybolmuştur. Gerçek hayatta da var olduğu söylenemez. Çünkü yaşamak ve var olmak için hiçbir şey yapmamıştır. Adam'ın bu hayatı anlamsız bir döngüden ibarettir. Sonsuzluğa olan arzusu onu hiçliğe sürüklemiştir. Hiçbir düşüncesi olmayan yazar ne sonsuzluğa ulaşır ne de var olabilir.

3.2.4. Bay Hiç

Yazarın yine 1969 da kaleme aldığı ve 1980 yılında sahnelenen bir diğer oyunu *Bay Hiç*'tir. *Bay Hiç* oyununun kadrosu Kadın ve Erkek isimli iki kişilik kadrodan oluşur. Tek perdeden oluşan oyun tek bir mekanda geçer. Ancak yazarın diğer üç oyunun aksine bu oyunu belli bir mekana sahiptir. Karakterlerin sıkışmışlıklarını vurgulaması için tüm oyun bir apartman dairesinin oturma odasında geçer.

İki yıl boyunca Kadın'ın penceresindeki ışığı gözetleyen Erkek merakına yenik düşerek sonunda Kadın'ın evine gelir. Kadın bağıracağını söylese de bunu yapmaz ve Erkek içeri zorla girer. Korku ve kaygı içinde olan Kadın, Erkek'in neyin peşinde olduğunu anlamaz. Oysa Erkek iki yıldır hayalini kurduğu Kadın'ın kim olduğunu görmek için gelmiştir.

Kadın'ı bozkırın ortasında sabaha karşı akıp giden trenler gibi yalnız bulan Erkek bu duruma pek sevinmiştir. Bu coşkuyla içeri girer ve Kadın'ın korku dolu sorgulamasıyla karşılaşırız. Kadın evine gelen bu yabancının kim olduğunu ve neden geldiğini sorar. Ancak Erkek'ten net bir yanıt alamaz. Yaralı değildir, bir tanıdık değildir ya da komşuları değildir. Uzaktan onun ışığını izleyip hayal kuran biridir. Erkek konuşmaları sırasında yazar olmak istediğini söyler. Buna rağmen hiçbir şey yazmamıştır. Herhangi bir şey kaleme almamasını umudunu yitirmemek için

yapmıştır. Eğer yazarsa başarısız olabilir, yazmazsa en iyi yazar o olma umudu devam eder.

> ERKEK: Neden olacak? Umudumuzu yitirmemek için! Ben de kendime söz verdim, hiç yazmayacağım. (s.593)

Erkek'in karakteriyle ilgili ilk ipucu burada verilir. Erkek mutlu ya da mutsuz değildir. Kendini net tanımlayan sözcükler kullanmaktan kaçınır. Herhangi bir şey olmayı reddeder. Buna mutluluk-mutsuzluk hali de dahildir. Bir şeyi düşünmez sadece zaman geçirir.

> ERKEK: Hiç düşünmedim. Mutluluğu da mutsuzluğu da hiç düşünmedim. Biliyorsunuz, düşünmek ad koymaktır olaylara, gerçeklere! Adı olmayan şey de yok gibidir, yoktur! (s.599)

Yazar, adı olmayan şey yok gibidir, yoktur diyerek kendi oluşturduğu oyun kişilerine de gönderme yapar. Oyun içinde yer alan hiçbir oyun kişisinin adı yoktur. Bu yüzden onların var olma çabaları da birer ızdıraptır. Bu yüzden hiç kimsedirler.

Kadın ise varoluşunu tamamlamak adına yaşar. Daha öncesinde bir evlilik yapmıştır. Boşanmasıyla birlikte varoluşu sekteye uğramıştır. Yeniden var olabilmesi için toplum tarafından belirlenen kurallar içinde yaşamaya dönmelidir. Evlenmeli, kocasına ve çocuklarına, evdeki eşyalara bekçilik yapmalıdır.

Erkek Kadın'ın daha önce evlilik yaptığını öğrenince çok üzülür. Çünkü Kadın boş levha gibi olmalıdır. Bu sayede Erkek Kadın'ı dileği gibi işleyebilmelidir. Kadın Erkek'i bir kalıba sokmak için sırasıyla onu ozan, azılı bir vampir, eski kocasının kontrol için gönderdiği arkadaşı ve bir hırsız zanneder. Bunları hiçbiri olmadığı hükmüne varınca Erkek'in hiç olduğuna karar verir. Gerçekten de Erkek tam olarak Bay Hiç'tir.

> KADIN: … Ve hiçsiniz şimdi, hiçbir şey değil, hiç! Ne ak ne kara, ne köy ne kasaba, ne vapur, ne araba? Hiç! En hiç! Daha hiç! Daha daha hiç! Öyle değil mi? (s.621)

Erkek oyun kişisi kabuğunda yaşayan bir sümüklüböcekten öte başka bir şey olmayı istemez. Yalnızlığıyla mutludur. Ancak Kadın evlenmek uğruna Erkek'in hiç olmasını, kabuğunda bir sümüklüböcek olmasını dahi umursamaz. Evlilik hayalleri, düğün hayalleri ve topluma kabul hayalleri kurmaya başlar. Erkek bu durumu kabullenemez, çünkü o hiç olmaya devam etmek istemektedir. Kısır döngüsünde yaşam onun için yeterlidir.

ERKEK: Çok daha güzel geldi bana kabuğumda sümüklüböcek olmak! (s.624)

Erkek babasından kalma, babasına da babasından kalmış olan koltuğa geri dönmek için gider. Kadın da annesinden kalma, annesine de annesinden kalmış olan bileziği takmaya devam etmeye başlar.

Oyun boyunca dışarının ağır ve çürümüş kokusu duyulur, ayrıca dışarının yapışkan ve karanlık oluşu vurgulanır. Uyumsuzluklarla dolu anlamsız dış dünya tüm insanlığa sirayet etmiştir. Bay Hiç oyunu bu durumu sürekli seyirci/okuyucuya hatırlatır.

3.2.5. Önemli Adam

Önemli Adam oyunu Aksal'ın kaleme aldığı son absürt oyunudur. İki perdeden oluşan oyunun kişileri Kadın ve Erkek'tir. Bu baş oyun kişilerinin yanında Teyze'ler, Amca'lar, Adam'lar ve Kız'lar da yer almaktadır. Ancak bu kişiler oyuna bir şey katmazlar, yardımcı rol rolündedirler. Yüzyıldır evli olan çift yüzyıllık bir bekleyiş içiresindedir. "Oyun, *Bay Hiç*'in devamıymış duygusunu uyandırır. Farklı bir sonla *Bay Hiç*, karşı pencereden dairesini izlediği Kadın ile evlenmiş, yıllar geçtikçe de Aksal'ın mutsuz erkeklerinden birine dönüşmüştür."[95]

İki bölümden oluşan oyun tek mekana sahiptir. Tüm oyun bir oturma odasında geçer. Yazar her ayrıntısına dikkat ederek dekorun nasıl olması gerektiğini bildirmiştir. Sabahattin Kudret Aksal bu oyununda palyaço rolünü Kadın ve Erkek'in ikisine de vermiştir. Kadın "Üstünde upuzun, bağıran renkli kumaş parçalarından oluşan döküm döküm bir sabahlık vardır. Boyalı saçları salkım saçak. Yüzü gözü de dikkati çekecek kadar boyalıdır. Giyimiyle olsun, makyajıyla olsun, süsüne düşkün bir kadından çok bir palyaçoyu andırır." (s.673), Erkek ise "Siyah pantolon, siyah ceket vardır üstünde, göleği beyaz, fiyonk boyunbağı bağlanmamıştır. Kısacık bir silindir şapka başında, arkaya doğru kaymış, pantolonu gibi boğum boğum buruşuk. Ceketinin yakasında kocaman bir beyaz çiçek. O da, Kadın gibi, bir palyaçoyu andırır." (s.675) olarak tanımlanmıştır. Kadın ve Erkek yaşlı olmalarına rağmen bir genç gibi oturur, kalkar ve o ses tonuyla konuşurlar.

[95] B. Defne Dinç, "Sabahattin Kudret Aksal Tiyatrosu" (Yüksek Lisans, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2005), 108.

Perde açıldığında Kadın sahneye tek gelir ve Erkek'e seslenmektedir. Her sabah olduğu gibi yine kahvaltıyı hazırlamış ve eşini çağırmaktadır. Erkek'in sahneye geldiği andan itibaren bir bekleme eylemi ortaya çıkar. Her gün Erkek ve ona eşlik etmek zorunda olan Kadın elli yıldır telefon beklemektedirler. Erkek özellikle eve iki telefon almıştır. Erkek bu telefonla önemli bir yere çağrılacağını düşünür. Önemli bir kişi olma hayalleri bu telefona bağlıdır.

Yalnız başlarına uçağa, taksiye binmemiş, yolculuğa çıkmamış, bakkala dahi gitmemiş Kadın ve Erkek birbirlerine de yabancılaşmışlardır. Konuşacak kimseleri olmasa da birbirlerini dinlemezler. Konuşmalar parçalanmış ve anlamsızdır:

> ERKEK: Sfenks… Öykünmenizi istediğim, ama bir türlü öykünemediğiniz o suskun Sfenks…
>
> KADIN: Bırak diyorum, bırak! Çörek var, börek! Çay, çayın suyu var!
>
> ERKEK: Eyfel, Pisa… David, Mona Lisa…
>
> KADIN: Masaya örtü serdim. Bir de çiçek koydum çiçekliğe, kağıttan hem de, korkuyorum ya solarsa!
>
> ERKEK: Çin seddi, Asmabahçeleri Babil'in, Hitit yonuları…
>
> KADIN: Çörek var, börek! Çay, çayın suyu!
>
> ERKEK: Bölünmesi zamanın aylara, günlere, dakikalara, saniyelere, saliselere!
>
> KADIN: Masada örtü, çiçeklikte çiçek! (s.677)

Kadın ve Erkek birbirini takip eden bir konuşma içinde değildirler. İletişimsizlik oyun kişilerinin parçalanmış konuşmalarıyla verilmiştir. Dinlenmemiş ve tekrar eden sözler diyalogları oluşturur. Ancak Aksal bunu verirken bile dilin şiirsel olmasından vazgeçmemiştir. Çocukları ya da akrabaları olmayan Kadın ve Erkek dünya tarafından yalnız bırakılmanın yanında kendi içlerinde de yalnızdırlar:

> ERKEK: Şu yeryüzünde bizi, bir uzay boşluğunda yapayalnız bırakmalarıydı korkunç olan! (s.687)

Birbirleri için bir alışkanlığa dönmüş olan çift nesneleşmiş ve tükenmişlerdir. İlk bölümde bu halleri evin çöpleri üzerinden verilmiştir. Özellikle Kadın için kendini tanımlama aracı olan çöpler çok önemlidir. Bir evin soyluluğu çöplerden anlaşılır. Aksal, Kadın oyun kişisinin varlığı böyle tanımlayarak onun bir gitme arzusu olmadığını da belirtir. Onun varoluşu ev içinde gerçekleşmektedir. Kendilerinin her geçen gün tükenerek çöpe dönüştüğüne inanır.

> KADIN: Çöp torbalarını hazırlayacağım daha… Çöpleri, çok renkli naylon torbalarda, saydam… göz alıcı… Soyluluğu çöplerden anlaşılır bir evin, çöp

> torbalarından… Konu komşuya neyimizle görünürüz? Çöp torbalarımızla! Çöp torbalarımızla konuşuluyoruz, çöp torbalarımızla düşünülüyoruz, çöp torbalarımızla biliniyoruz. (*Erkek'e duyurmak istercesine, bağırarak*) Biliyor musun, çöplerimiz artıyor, yığılıyor, büyüyor, dağ gibi! Neyimiz varsa çöp! Genç kızlık kurdelem, gelinliğim, telim duvağım… Abanoz çerçeveli aynam, Hint işi tarağım, sedef kakmalı fırçam… Samur kürküm, vaşak kürküm… Saten sabahlığım, bürümcük gelinliğim… Şimdi çöp! Hezaren konuk odası takımım, şimdi çöp! Daha ne çok, ne çok, ne çok! Bir çöplükte yaşıyorum sanki. Sanki günden güne çöpe dönüşüyoruz. (s.678)

Erkek, Kadın'ın aksine varoluşunu dışarda arar. Bir telefon gelecek ve o önemli bir yere çağrılacaktır. Var olma umudu hala devam etmektedir. Kahvaltıya oturmadan önce, elli yıldır çalmayan telefon çalar. Önce kesik kesik sonra uzun uzun çalar. En sonunda Kadın ve Erkek birer telefona bakarlar. Erkek bir o çok beklediği telefonu sonunda almıştır. Bin, üç bin, beş bin kişiye varlıkla yokluk, yaşamla ölüm hakkında bir konuşma yapacaktır. Konuşmasına gitmek için taksiye, uçağa binecektir, bir otelin katı ona ayrılmıştır. Fakat bu yolculuğu tek başına yapacaktır, karısı gidemez. Bu konuda bir sorun yaşansa da birinci bölümün sonunda Erkek tek başına gitmeye karar verir.

İkinci bölüm başladığında Kadın bavul yerleştirir. O kadar çok eşya koymuştur ki bavulu kapatmakta zorlanır. Bu sırada sahneye gelen Erkek'in ceketinin düğmeleri kopmuştur ve onların dikilmesi gerekir. Bu bölümde Erkek'in gitme çabası ve Kadın'ın onun önüne koyduğu engeller vardır. Öncelikle bavulun kapatılamaması, Kadın'ın kıyafet sayılarını azaltmamaktaki ısrarı, sürekli gitmese de onu seveceğini belirtmesi, tango yapmak istemesi, geçmişi hatırlatması şeklinde sıralanabilir. Bunların yanında bir de dış engeller vardır. Bunlar da kanalizasyon kazım çalışmaları ve yakından amcaların, uzaktan teyzelerin ziyaretidir. Yakından amcalar ve uzaktan teyzeler ile Kadın ve Erkek arasında herhangi bir iletişim söz konusu değildir. Bu Teyze'ler ve Amca'lar toplum içi iletişimsizliği vurgulamak için sahnedirler. Kadın ve Erkek gelenlerle iletişim kuramaz. Bu sahnede Ionesco'nun kutuya kapatılmış böcekler sözü gelir. Kadın ve Erkek "dar bir dünyanın içinde tıkanıp kalmışlar. Dış dünya ile tüm ilişkileri kesilmiş"[96]tir.

Birinci sahneden çöp üzerinden anlatılan nesneleşmeleri bu bölümde tavan arası ile verilir. Tavan arası ve oradaki eşyalar karı-kocanın geçmişi, tükenmişlikleridir. Tavan arasındaki eşyalar çiftin tükenmiş ömrüdür. Ayrıca bavul, mendiller, şemsiye, bozuk para, para cüzdanı, şapka, düğmeler gibi nesneler Erkek'i yolundan alıkoyar.

[96] İpşiroğlu, **age**, 42.

> "İkinci perdede işlevleri doğrultusunda oyuna yeni nesneler eklenir. Tıpkı Ionesco'nun Sandalyeler adlı oyunun da olduğu gibi bu nesneler gittikçe oyun alanını/çiftin oturma odasını kaplar. Bavul, düğme, fırça, şemsiye, mendil, iç çamaşırı gibi nesnelerle Aksal, evli çiftin nasıl kendilerinin de birer nesneye dönüştüklerine dikkati çeker. Erkek, evden gitmeye karar verince, evin bir diğer nesnesi olan Kadın nasıl karşısındaki en büyük engele dönüşürse, nesneler de evden ayrılmasına izin vermezler."[97]

Erkek tüm engelleri arkasında bırakıp kapıdan çıkar. Ancak gitmeyi başaramaz ve zamanın çok geç olduğunu söyleyerek Kadın'ın yanına döner. Gidememiştir, önemli adam olamamıştır, zamana yenilmiştir. Anlamsız yaşam döngüsünü kırıp varoluşunu gerçekleştirememiştir. Önemli olmak isterken hiç olmaya devam etmiştir.

Bu anda bir oyun içinde oyun görülür. Işıkların sönüp yeniden yanmasıyla Erkek'in bir cenaze töreni yer alır. Adamlar ve kızlar tarafından temsili bir tabut taşınmaktadır. İçi boş götürülen tabutta seyirci/okuyucu için oyun içinde yer alan yadırgatma ögelerinden biridir. Kadın ve Erkek cenaze alayını ve tabutu gözden kaçırdıktan sonra ışık tekrar söner. Işık geri geldiğinde eski düzene dönen Kadın ve Erkek artık sonsuza dek konuşabileceklerini söylerler. Onları bir arada tutan hiçlik duygusunda buluşmuşlardır.

Sabahattin Kudret Aksal'ın bu oyununda da Geleneksel Tiyatro'nun izleri görülmektedir. Kadın ve Erkek'in zaman zaman seyirci/okuyucuya seslenmesi, palyaço karakteri şeklinde yansımaları, gerçek dışı kullanılan aksesuarlar bu izlere örnektir.

Sabahattin Kudret Aksal'ın tüm oyunları düşünüldüğünde hep bir sonraki aşamaya geçtiği, birbirilerinin başka versiyonları olduğu izlenimi edinilebilir. *Kral Üşümesi*'ndeki Kral var olmaya çalışma düşüncesinden dolayı öldürülmüş, *Sonsuzluk Kitabevi*'ndeki Adam kendi düşünceleri olmasa da başkalarının düşüncelerini dağıtmaya çalışırken ölmüştür. Buna karşın *Bay Hiç* hiçbir şey yapmamak için yaşamaktadır. *Önemli Adam*'daki Erkek önemli biri olmak isterken hiçliğe sürüklenmiştir. Oyunlarında gittikçe artan bir absürt dünya yer almaktadır. Oyunlarındaki karakterler oyun değiştikçe anlamsız dünyalarında kapana kısılır ve sesleri çıkmaz. Varoluş, yalnızlık ve yabancılaşma ilkelerinin baskın olduğu bu absürt dünyalar eyleme dayalı olan ancak bu eylemi bir duruma indirgeyen oyunlardır. Her oyun toplumsal kurallar karşında dünyanın uyumsuzluğunu işler.

Yazar oyun kişilerine birer ad vermemiştir, onları kadın, erkek, adam, kral, kraliçe gibi adlandırarak toplumun birer parçası olarak göstermiştir. Oyun kişileri birer birey

[97] Dinç, **age**, 110.

değildirler. Yapmaları gerekeni yapan birer tiptirler. Bu yüzden herkes herhangi biri olabilir. Karikatürize edilmiş tipler de mevcuttur. Amcalar-teyzeler, kızlar-adamlar, dışarıdakiler vs. yaş ayırt etmeksizin hepsi aynıdır.

Aksal'ın oyun kişilerini çiftlere ayırmak mümkündür. Beckett'in Vladimir ve Estragon'u, Ionesco'nun Smiths ve Martins çiftleri gibi Aksal'ın oyunlarında da çiftler yer alır. Bu çiftler çoğunlukla kadın-erkek çifti olarak seyirci/okuyucunun karşısına çıkar. *Kahvede Şenlik Var* oyununda Kadın ve Erkek çifti vardır, ayrıca bu çiftin yanında Garson oyun kişisi de yer alır. Garson kişisi Aksal'ın absürt tiyatrosu içinde yer alan Geleneksel Türk tiyatrosundan esinlenilmiş bir karakterdir. *Bay Hiç* oyununda Kadın ve Erkek çifti yer alır. Tüm oyun boyunca baş başadırlar. *Önemli Adam* oyununda yine Kadın ve Erkek çifti yer almaktadır. Oyunu giren amcalar ve teyzeler çifti de vardır. Bu teyzeler ve amcalar çifti toplumu temsilen kadın-erkek çiftinin karşısında yer alırlar. *Sonsuzluk Kitabevi* oyunun kadrosu üç kişiden oluşmuş olsa bile Birinci ve İkinci Kız aynı tiptirler. Bu durumda çift olarak Adam ve Kızlar denilebilir. *Kral Üşümesi*'nde yer alan çiftler, Aksal'ın diğer oyunlarına göre biraz farklılık gösterir. Kral ve karşısında yer alan kişiler beraber birer çift oluştururlar. Varoluş sorgusuna düşmüş olan Kral ve onun karşısında yer alan Kraliçe, Saray Bakanı vardır. Oyunların ve oyun kişilerinin detaylı olarak ele alındığı kısım düşünüldüğünde varoluş kaygısı duyan çiftlerin hayal kırıklıklarıyla dolu, anlamsız ve absürt dünyaları anlatıldığı görülür.

Bu çiftler birbirlerini gerçekten dinlemeyen, tanımayan çiftlerdir. Birbirlerinin sorunlarıyla ilgilenmezler. Bu yüzden beraber olarak yalnız olmalarının yanında kendi içlerinde de yalnızdırlar. Sadece topluma değil kendilerine de yabancılaşmış olan oyun kişileri köklerinden kopmuş, hayat mücadelesi anlamsız hale gelmiştir. Aksal'ın düş ile gerçeğin birbirine girdiği oyunlarındaki oyun kişileri düşlerinde bile köklerinden kopmuştur. *Sonsuzluk Kitabevi* oyunu bu durumu en iyi yansıtan oyundur. Oyunda yer alan Adam yaşadığı hayatında kendisi olmayı, yazar olmayı başaramadığı gibi hayallerinde de kendi değildir. Soy yapıtlara sahip yazarların, filozofların gölgesidir.

Absürt tiyatrolarda sahnede olmayan fakat üstünlüğü elinden tutan karakterler olabilmektedir. Bu duruma en iyi örnek Samuel Beckett'in Godot''yu Beklerken oyunundaki Godot'dur. Godot asla sahnede görünmez, bu rağmen var oluş üstünlüğünü elinde tutar. Sabahattin Kudret Aksal'ın absürt oyunlarına bakıldığında

bu görülmeyen ve üstünlüğü elinde tutan karakter halktır. Kuralları koyan, yöneten hep odur. Toplum kuralları absürt karakterin oluşumuna yön verir. Yeniden Godot'yu Beklerken oyununa dönüldüğünde Vladimir ve Estragon Godot'yu beklemek için vardırlar. Daha da ötesi beklemek için vardırlar. Aksal'ın oyunların bu toplum kurallarına yerini bırakır. Bireylerin varoluşu toplumun parçasını olmayı beklemekle tanımlanır.

Absürt oyunlarda vurgulanan sonsuz zaman kavramı uzun bekleyişi anlatır. Aksal'ın oyunlarında da bu durum *Kahvede Şenlik Var* oyunundan *Önemli Adam* oyununa doğru vurgusunu arttırarak ilerlemiştir. Hayal kırıklıklarıyla dolu, anlamsız hayatlarında sonsuz bekleyişi deneyimlerler. *Önemli Adam* oyunundaki Erkek ve Kadın yüz yıldır evlidirler ve bir telefon gelmesini beklerler. Bu bekleyiş onlara zaman ve mekan kavramının sınırlarını unutturur. Sonsuzluğu düşlerlerken hiçliğe ulaşırlar. Aslında bekleme süreci absürt karakterlerin dünyayı anlamlı hale getirmesi için tanınan bir süreçtir. Ancak beklenen olmaz. Karakterler oyunun başındaki hareket durumlarını korurlar. Bunun en göze çarpan örneği *Bay Hiç* ve *Önemli Adam* oyunudur. Bay Hiç evine dönüp hareketsizliği korumuş ve *Önemli Adam* oyunundaki Erkek telefon gelmesine rağmen önemli biri olmamış, evinden dışarı çıkamamıştır. Yani oyunlara hareketsizlik hakimdir. Oyunlar başladıkları gibi sonlanırlar. Karakterler hiçlikte yaşamaya devam eder. Oyunlardaki bu hareketsizlik oyunların eyleme değil de söze dayalı olmasını sağlamıştır.

3.3. Adalet Ağaoğlu'nun Absürt Oyunlarında Karakter İncelemesi

Adalet Ağaoğlu'nun Üç Oyun başlığı altında yayınlanan *Bir Kahramanın Ölümü* (1968), *Çıkış* (1970) ve *Kozalar* (1971) oyunları absürt tiyatroya dahil edilen tek perdelik oyunlarıdır. Yazar bu oyunlarında toplumsaldan evrensele uzanan bir yol çizmiştir. İnsan ilişkilerinin tüm gerçekçiliğiyle yansıtıldığı bu oyunlarda oyun kişileri absürt tiyatro evrenine göre yaratılmıştır. Oyunlarında anlatılanlar ve oluşturulan evren toplumsal gerçeklerden evrenselliğe uzanır. Ayrıca Adalet Ağaoğlu'nun bu üç oyununa ek 1963 yılında yazdığı *Tombala* oyunu da absürt bir oyundur. *Tombala* oyununda yaşlı iki insanın beklemeleri anlatılmıştır.

3.3.1. Bir Kahramanın Ölümü

Bir Kahramanın Ölümü tek perdelik bir oyundur. Oyunun I. Erkek ve II. Erkek adlı iki oyun kişisi bulunmaktadır. Eş giyimli bu iki erkek, seyirci/okuyucu için farklı iki kişilermiş gibi başlasa da I. Erkek'in kendini ikileştirmesi şeklinde devam etmektedir. Seyirci/okuyucu I. Erkek ile II. Erkek arasındaki konuşmaları takip ederken I. Erkek'in bilinçaltı konuşmalarını takip ediyor izlenimine kapılabilir.

Oyun bir odanın içinde kendini ölümüne hazırlayan bir kahramanın yaşadığı gelgitleri anlatır. Odanın içindeki birbirine benzer, eş giyimli, kırklı yaşlarında olan bu erkeklerden I. Erkek ayakta durmakta diğeri ise yerde yatar. Başlangıçta II. Erkek'in öldüğü zannedilse de kendisi yerden kalkar. Seyirci/okuyucu bunun bir ölüm provası olduğunu anlar. Konuşmaların ilerlemesiyle bu kişilerin bir halk kahramanı oldukları ve halkın istediği üzerine kendilerini öldürmeleri gerektiği anlaşılır. Onları kahraman yapan halksa ve ölmelerini istiyorsa ölmelilerdir.

> II. Erkek: Ee, başka bütün kapıların kapandığı bir yerde, seni kahraman yapan halk, kendine onun dilediği biçimde son vermeni isteyebilir senden. Seni kahraman yaptığı için, senden her şeyi isteyebilir. Sen de kahraman olduğun için, bu istediği olduğu gibi yerine getirmek zorundasın.[98]

Kahramanlaştırılan I. Erkek'in halk sadece ölmesi gerektiğine değil nasıl ölmesi gerektiğine de karar vermektedir. Ölüme giderken üstünde pijama olmamalıdır, beyaz gömlek giymelidir ve bir kahramana yakışır şekilde ölmelidir. Ölümü sessiz sedasız, kimsenin olmadığı bir yerde olamaz, halkın önünde kendini bıçaklayarak öldürmelidir. Ayrıca ölümü kendi elinden olup hemen sonuçlanmalı, acı çekmemelidir. İki erkeğin bu konu hakkındaki konuşmalarından oyunun toplumsal boyutu da yansıtılmış olur. Oyun her ne kadar bireysel konularla yürütülüyor olsa da bu konuşmalar toplum-kahraman ilişkisini gözler önüne serer. Bu açıdan bireyin iç hesaplaşması şeklinde başlayan oyun giderek toplumsal konulara da yönelmiştir. Bu yüzden oyun iki boyutlu olarak düşünülebilir. Toplumsal boyutta, toplumun bir kahramana neden ihtiyaç duyduğu ve neden bir kahraman yarattığı sorgulanmıştır. Bu sorgulama oyun için ana başlık olarak ele alınmamış, birey üzerinden işlenmiştir. Bu durum da oyunun ana boyutu olan bireyin korkuları, yalnızlığı ve yitikliği üzerinden verilmiştir.

---

[98] Adalet Ağaoğlu, **Toplu Oyunlar** (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996), 274. Bundan sonra bu kitaptan yapılan alıntılar sayfa numarası ile gösterilmiştir.

> "Oyun toplumsal boyutu ile kahramanın işlevini sorgular: Kahraman neden gereklidir, toplum kahramandan neden büyük özveriler bekler, kahraman kendini nasıl kanıtlayabilir, gibi sorular sorulur. Oyunun bireysel boyutunda ise kahraman durumundaki kişinin korkuları, yalnızlığı, inançlarını yitirmesi sergilenmiştir. Alt anlam katındaki, öz ile biçim, görünüşle asal gerçek arasındaki çelişki düşündürücüdür. Bir iç hesaplaşma olarak başlayan ve iki erkek arasında gelişen oyun giderek toplum-kahraman ilişkisine uzanmış, oradan da daha genel bir gerçeğe, biçimsel beklentilerle özde var olanın uyuşmazlığına dikkati çekmiştir." (s.10)

Bu boyutlar kahramanın varoluş sancısını ortaya koyar. I. Erkek toplumun ona biçtiği kahramanlık rolünden çıkmamak için çırpınırken bir yandan da korkularının, yalnızlığının ve yaşadığı şeylerin anlamsızlığının içinde hapsolmuştur. I. Erkek var olma çabası içerisinde kendini ikileştirmeye gitmiştir. II. Erkek onun bilinçaltı olup gün yüzüne çıkmıştır.

Kahraman olarak nitelendirilen I. Erkek'in kahramanlaştırıldığı belirgin bir olay yoktur. Yazar herhangi bir olayı öne çıkarmak yerine kahramanın iç dünyasını öne çıkarmış ve bu sayede I. Erkek'in herhangi bir kahraman olmasının kapısını açmıştır. Kahraman toplumdan biri, kendini topluma ait hisseden bir olmaktan ziyade topluma yabancılaşmış, kendini oraya ait hissetmeyen biri olmuştur. Kahramanın kendisini anlamasını dilediği tek bir kişi vardır ve bu kişi de ona inanmaz. Bunların sonucunda kahraman yoğun bir yalnızlık hisseder. Yalnızlaşmanın, toplumun kahramanı olmasına rağmen ona yabancılaşmış olmanın, en yakınındakilerle dahi iletişim kuramamanın sonucunda absürt bir kahraman ortaya konmuştur.

Halkın kahramanlaştırmak için seçtiği kişi halkın içinden biridir. Ancak halk onu zamanla efsaneleştirir ve kölesi haline getirir. Halk göklere çıkardığı kahramanını sistemin işlemesi uğruna feda eder.

> "Halk hem çıkışsız kaldığı için kendilerini kurtaracak bir kurtarıcı aramaktadır, hem de bu kurtarıcının kendi istedikleri gibi davranmasını öngörmektedir. Yaratılan kahraman artık kendi doğruları ve benliği ile hareket edememekte, halkın kendisini nasıl görmek istiyorsa öyle davranmaya mecbur bırakılmaktadır. Halk, kahraman ilan ettiği kişiyi insan olma boyutundan çıkarmakta ve insansı zaaflar gösterdiği zaman ise onu kahraman olma konumundan çıkartmaktadır. Çünkü halk kendine kahraman olarak seçtiği kişinin omuzlarına bütün sorumluluğu bırakarak kendi ağırlıklarını tek bir kişiye yüklemekte ve kahramana madalyalar, ödüller vererek ve onu efsaneleştirerek ona taşıttığı yükün bedelini ödemektedirler."[99]

Adalet Ağaoğlu bir kahramanın hikayesinden ziyade bireyin iç dünyasını anlatır. Yazarın absürt tiyatrosu olarak isimlendirilen *Bir Kahramanın Ölümü* adlı bu oyunu kahramanlık hikayesini barındıran epik bir anlatıma sahip değildir. Dahil edildiği absürt tiyatroya has ilkeler çerçevesinde yalnızlık, yabancılaşma ve varoluş

[99] Süheyla Mukaddes Schwenk, "Adalet Ağaoğlu'nun Oyunlarında Toplumsal Eleştiri (Yüksek Lisans, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009), 72.

sorgusunu anlatır. Kahramanlaştırılan I. Erkek halk önünde bir kurtarıcı olduğu kadar kendi korkuları içinde hapsolmuş bir bireydir. Oyun I. Erkek'in kahramanlığı üzerinden değil, varoluşunu sorgulaması üzerinden ilerler. Adalet Ağaoğlu oyununda absürt tiyatroya has kısılmışlık hissini hem oyun kişisiyle hem de mekan ve dekorla vermiştir. Ertan Örgen'in mekan tasviri ile ilgili yapığı yorum dikkate değerdir:

> "Bir Kahramanın Ölümü'nde kentin ışıklarını gören, üç duvarı da seçme tablolarla, kazanılmış ödüller ve kitaplarla dolu, içki dolabı, plak dolabı yazı masası dekoruyla bir oda bütün mekanı teşkil eder. Eşya, bohemi ve oyunda vurgulandığı üzere Fransız kültürünü yansıtmak amacıyladır. Mekanın kentin ışıklarını gören manzarası, halkın önünde olmaya ve bu yüksekliğin yapay bedelini ödemeye vurgudur."[100]

Tek bir odada geçen oyun, I. Erkek'in toplum tarafından kıstırılmışlığını da ortaya koyar. Ölmeyi bekleyen I. Erkek, bu bekleyiş sırasında bir aydına/kahramana yakışır biçimde Fransız müziği dinlemeli, ölürken pijamayla değil beyaz gömleğiyle ölmeli, ölümü acı çekmeden bir seferde bıçakla olmalıdır. Toplumun ona çizdiği sınırlar çerçevesinde var olmaya çalışan oyun kişisi kendi kozasında da korkuları ve bu korkuların kimsenin tarafından anlaşılmaması ile yaşamalıdır.

> II ERKEK: (Pencerenin önüne gider.) Pijamayla hiç olmazdı. Dedim ya; bir kahraman üstünde pijamayla ölmez.
>
> I ERKEK: Hadi canım! Özür arama!..
>
> II ERKEK: Bu sabah, şafakla pencerenin önüne çıkılacak. Elde de bir bıçak olacak…
>
> I ERKEK: (Dinlemek istemez. Hemen keser.) Suç yalnız pantolonda mıydı bu kez?
>
> II ERKEK: (Hep dışarı bakarak) hiçbir şey kuralına uygun değildi ki. Elde bir bıçak olacak. Şuraya çıkacak. Aşağıda halk. Görmeleri gerek. Ölümün gözlerinin önünde olması gerek… Bir kez bu, kaçınılmaz bir biçimde gerekli, değil mi? ondan sonra bıçak bir vuruşta… (s.273-274)

Anlamsız düzenin kurbanı/kahramanı I. Erkek'tir. Oyun onu kahraman olarak yansıtsa da I.Erkek aynı zamanda bir kurbandır. Düzenin işlemesi için halk tarafından önce kahraman ilan edilen sonrasında yine düzen uğruna kurban edilen kişidir. Adalet Ağaoğlu işleyeceği konuyu absürt tiyatro biçimde ele almış ve bu tiyatro akımına has özelliklerde oyun kişisi oluşturulmuştur. Herkesi ben kurtardım havasında olması gereken bir kahraman bu oyunda iç dünyasına kapanmış, korkularıyla yüzleşemeyen, kurtardığı söylenen topluma yabancılaşmış, yalnızlığıyla

[100] Ertan Örgen, **Baskı ve Kaçış Problemi Adalet Ağaoğlu'nun Oyunları** (Konya: Palet Yayınları, 2010), 123.

bir başına kalmış bireydir. Yazar oyun kişisini kabuğunda yaşayan bir absürt karakter olarak ortaya koymuştur.

3.3.2. Çıkış

Yazarın absürt oyunları içerisinde yer alan *Çıkış* adlı oyununun kadrosunu yirmi-yirmi beş yaşlarında, sarışın ve zayıf olarak anlatılan Kız ve yaşlı bir adam olan Baba oluşturur. Yazar oyun kişilerini isim vermemiş, onları özel şahıslar olmaktan çıkartıp toplum rollerine göre isimlendirmiştir. Mekan penceresiz küçük bir odadan ibarettir. Odanın dışarı ile tek bağlantısı kapıdır. Okuyucu/seyirciye kapana kısılmışlık hissini veren bu odanın her yerinde böceklere karşı savaş açıldığını bildiren afişler yer alır:

> "Odanın içi, raflar, duvarlar çeşit çeşit temizlik fırçaları, süpürgeler, böcek öldürücü ilaç kutuları, kavanozlar, sabuntozu kutuları, boy boy araç püskürtme kutularıyla doludur. Duvarlar reklam kağıtları, afişler. Küçüklü büyüklü bu ilanların kimi resimli, kimi resimsizdir." (s.293)

Oyun çıkışsızlığı tema edinerek ilerler. Oyunda okuyucu/seyirciye hissettirilen çıkışsızlık, kapana kısılmışlık hissi dışarı korkusu ile somutlaştırılarak verilmiştir. Bu somutlaştırma mekanın darlığı, penceresiz oluşu ve kapının ardının sürekli karanlık oluşuyla desteklenmiştir. Baba kızına dışarı korkusunu aşılayarak onu kendine bağlar, eve hapseder. Oyun Kız'ın bebeğiyle beraber kurduğu diyalogla başlar.

> KIZ: Dursana ayaklarının üstünde çocuk! Dursana bir kez… (s.293)

Bu cümle hem oyunun seyri açısından hem de sonuç için önemli bir başlangıçtır. Ancak giriş için okuyucu/seyirci açısından yadırgatma etkisi yaratır. Yirmili yaşlarında bir kızın bebekle oynaması hem de ona durmasını söylemesi yadırgatma ögesini oluşturur. Çıkış hareketten ziyade sözlerle ilerleyen bir oyundur. Babaya göre daha titiz ve temiz olan Kız'ın yaptıkları, Kız'ın dışarıyı merakı ve Baba'nın dışarı korkutmaları oyunun diyaloglarını oluşturur. Artık anlatacak hikayesi ve korkutacak bahanesi kalmayan Baba Kız'a gitmesini söyler. Tüm tartışmalarının sonucuna ulaşan Kız evi terk eder. Baba kendi döngüsünü kıramaz ve varoluşu sona erer.

Baba kızının evden gitmek istememesi için dışarıyı karanlık ve korku dolu göstermiştir. Dışarı tehlikelerle doludur. Baba Kız'ın mutlu olup olmadığını sorgular, eğer Kız hayatından nefret ettiğini dile getirirse daha kötü durumda olanların olduğu depresif hikayeler anlatır. Bu hikayeler yarımdır, bir bütünlük teşkil etmekten ziyade Kız'a bak ne durumda olanlar var demek için anlatılır. Hatta Kız'ın böceklerle olan savaştan iğrenmesi ve bıkmasına karşılık dışarıda gerçek savaşların, insan kanlarına

bulananların olduğunu söyler. Babanın tüm bu söylemleri Kız'ı evden çıkarmamak içindir. Çünkü kızın tek başına varoluşu Babanın varoluşunu zedeler. Bu Baba'nın varoluşunu Kız'ın üstünden gerçekleştirdiği anlamına gelir.

> KIZ: (*Bebekle oynamaktadır. Ürkek, onunla konuşur*.) Seni azat edeceğim. İnan olsun edeceğim. Gözlerinde aynı renk ışıklar yansın… Işıklar yandığı zaman… Aynı doğruyu… Kendi doğrunu… Doğru… Böcekler… Siz… (*Düşünce zinciri çoktan kopmuş gibidir*.) Gözlerinde aynı renk ışıklar yandığı zaman… Azat… Kendi doğrun… Nedir kusurum? Suçum? Doğdum ve… (*Aklını yeniden toplar*.) Bebek… Sen korkmazsın… Ürkmezsin… Evin dışında hiçbir şeyden… Korkmak… (*Birden haykırır*.) Boğuluyorum! (s.300)

Kızın bebeği için sarf ettiği bu sözler, kurduğu hayaller kendi ile alakalıdır. Kendi varlığını evden dışarı çıktığında yani korkularından sıyrıldığında gerçekleştirecektir. Çıkışı olmayan bir oda içinde Baba'dan başka konuşacağı kimsesi olmamasına rağmen aralarında iletişim sorunu vardır. Baba kızına sözlerini sadece baskı kurmak yahut onu eve bağlamak için sarf eder. İkili arasında gerçek bir iletişimden bahsedilemez. Adalet Ağaoğlu Baba'nın kızının üstünde oluşturduğu baskıyı göstererek bir yandan da ataerkil sisteme eleştiri yapmıştır. Babalar kızların ya da büyük resme bakıldığında erkekler kadınların üstünden varlıklarını ispata giderler. Ataerkil bir dünya çıkışı olmayan bir dünyadır. Korkular kadınları baskı altında tutmak için ortaya atılmış böceklerdir. Sonsuz karanlık gibi duran uzaklar gidildikçe aydınlığa kavuşacaktır. İşte bu yüzden Kız evden çıktığında içine düştüğü anlamsız, absürt dünyadan kurtulur. Babanın baskısı altından çıkmasıyla kendi varlığını bulur. Ancak baba kendi döngüsünü kıramaz, varlığının devamlılığını yitirir.

> KIZ: Sırtımda sen varsın. Ondan bu denli zayıfım… Anlıyor musun? Ondan bu denli güçsüz… Kocamış, ağır gövden… (s.302)
>
> KIZ: Ya neyim ben? Neyim ben? Söyler misin?
>
> BABA: Benim kızım. Karımdan doğan kızım.
>
> KIZ: Baba yüklenme sırtıma yine… Bütün ağırlığınla… Yüklenme… (*Süpürgeyi verir*.) Hadi, süpür beni… (s.304)

3.3.3. Kozalar

Kozalar adlı tek perdeden oluşan oyun Adalet Ağaoğlu'nun bir diğer absürt tiyatro örneğidir. Oyunu üç kadın oyun kişisi sırtlar. Bu kadınlar bir isme sahip değildir. Kadınları birbirlerinden ayıran ufak farklar vardır. I. Kadın otuz beş yaşlarında, sıska, sarı ve aşırı titiz bir kadındır. İkide bir aksırır. II. Kadın kırk-kırk beş yaşlarındadır, tombul, çekingen, alıngan bir hali vardır. Sözcükleri uzata uzata

konuşur. III. Kadın ise otuz-otuz beş yaşlarındadır. Güzeldir ve bununla övünmekten hoşlanır. Bu kadın da ikide bir kıkırdar. Eğreti duran bir kibarlık sergiler. Bunun özellikle sesine kibar bir ton vermeye çalışırken yapar. Oyun boyunca bu üç kadının konuşması dışında spikerin radyodan sesi, dışarının gürültüsü, ayak sesleri ve kapının çalınışı duyulur.

Kozalar oyununda da tıpkı *Çıkış* oyununda olduğu gibi bir çıkışsızlık, dışarı korkusu mevcuttur. Ancak buradaki üç kadın, *Çıkış* oyunundaki Kız'dan farklı olarak kendilerini eve kapatma fikrini içselleştirmiş, çıkışsızlığı benimsemişlerdir.

> "*Kozala*r oyunu, kapalılık, dışarı korkusu, yabancı korkusu, dışarıdan gelecek tehlike, yalıtılmışlık gibi temaları ve içerisi-dışarısı karşıtlığını içermesiyle Çıkış oyununa benzerlik gösterir, ancak oyundaki ev kadınlarının çıkışsızlık, özel alana hapsolma, tuzağa düşme ve yok olma durumunu temel almasıyla *Çıkış*'tan ayrılır. *Kozalar*'da söz konusu edilen, ev işleri ve geleneksel rollerle sınırlandırılan orta sınıftan eve kadınlarıdır. Oyun, orta yaşlı üç kadının sıradan bir ev toplantısında çığırından çıkan dışarı korkusunu, içinde bulundukları koşulları ve onları tutsak alan söylemleri alaylar."[101]

Oyun bu üç ev kadınının bir günlerini nasıl geçirdiklerine pencere açar. Bu açılan pencere sadece neler yaptıklarını göstermez. Günün şartlarının onları nasıl bir konuma getirdiğini de gösterir. Adalet Ağaoğlu bu pencereyi absürt tiyatronun anlatım tarzını benimseyerek açmıştır. I. Kadın'a misafirliğe gelen II. ve III. Kadın birlikte oturmaktadırlar. Biri örgü örer, ötekisi boncuk dizer. Kendi hayatlarını anlatarak, mal varlıklarıyla övünerek, dış dünyadan korkularını dile getirerek, dedikodu yaparak günü geçiren kadınlar spikerin dünyadaki siyasi karışıklığı, ülkede olan hırsızlığı dile getirmesiyle ortam gerilir. Bu gerilim kadınları değiştirir. Onlara bahşedilen özellikler belirgin hale gelmeye başlar. I. Kadın'ın daha çok aksırması, II. Kadın'ın ağlamasının artması gibi. Dışarıda ve içeride artan gerilim kadınların kozalarına kapanmalarıyla sonuçlanır. Hiçbir şey bilmeyen, tek başlarına olduklarında varlıklarını sürdüremeyen bu üç kadın kendi küçük dünyalarına hapsolmuş bir şekilde kozalarına çekilirler. Adalet Ağaoğlu Kozalar oyunuyla ataerkil sistem eleştirisi yaparken kadınların varoluşlarını, benliklerini ve yaşadıkları anlamsız döngüyü anlatan bir absürt tiyatro örneği vermiştir.

Oyunun ilerleyişi ve kadınların davranışlarının abartılı bir hal alışıyla anlatımın doğru orantılı bir yol izlediği *Kozalar*, yazarın absürt oyunları içinde yadırgatma etkisinin en açık şekilde kullanıldığı oyunudur. Soyut anlatımla somut konulara değinen Adalet Ağaoğlu, kadınların varoluşlarını, yalnızlıklarını, dünyaya

---

[101] Fakiye Özsoysal, **Oyunlarda Kadınlar Çağdaş Türk Tiyatrosu Üstüne Feminist Eleştirel Bir Okuma** (İstanbul: E Yayınları, 2008), 137.

yabancılaşmışlarını, küçük dünyalarında yaşadıkları anlamsız ve birbirinin aynı olan günlerini izleyici/okuyucuya verirken oyunun gidişatını bir güne sığdırmıştır. Oyunun başında bir film, sesler ve gürültüler verilir. Bu verilen sesler rahatsız edici tonda kullanılmış olup izleyici üzerinde yadırgatma etkisi yaratılmaya çalışılmıştır. Bu durum oyunun ortasında yinelenerek seyirci/okuyucuyu oyuna hazırlamak ya da kendini iyice içine çekmekten ziyade rahatsız etmek ve oyundan uzaklaştırmak, içselleştirmesini engellemek için kullanılmıştır.

Perdenin başında oluşturulan etki:

> Perde açılmadan, ya da sahne aydınlanmadan önce bir film, sesler – gürültüler:
>
> Bu film ve sesler çağdaş dünyanın, endüstrileşen büyük kentlerin, uzay yarışının, yeni bir aranışın, yeni bir oluşumun, bu oluşum içinde güçlü ve güçsüzlerin; eziliş ve direnişin görünümü verilir. Gürültü ve sesler tek tek belirgin, ama, çok yüksek tonda; seyirciyi rahatsız edecek tonda verilmelidir. (s.311)

Oyunun ortasında yaratılan:

> Üçü de koridorda koşarken sahne kararır. Müzik yine tedirgin edici bir tonda girer. Makineli tüfek sesleri duyulur.
>
> Slayt: Bir tarlada çırılçıplak kurşuna dizilmiş çocuklar. Fonda küçük çocuk çığlıkları. Hemen ardından çok keskin bir sessizlik. Kesin sessizlik ardından kanaryanın tatlı tatlı ötüşüyle sahne aydınlanır.
>
> Üç kadın oyunun başındaki yerlerinde, hiçbir şey olmamış gibi oturmakta, el işlerini yapmaktadırlar. Tek ayrım, üstlerinde, artık çok uzaklaşmış bir ufak tedirginlik. (s.329)

Kadınların kimlikleri kocalarının onlara söyledikleri ve mal varlıklarından ibarettir. Bu yüzden birbirleriyle yaptıkları konuşmalar kalıplaşmıştır. Tekrara düştükleri söylemler kadınların anne oluşlarıyla övünmeleri ve zenginliklerinde öte geçmez." Klişe cümlelerin ve egemen söylemin zihinlerine kazıdığı, bellettiği basmakalıp cümlelerin, atasözlerinin dışında özgün tek bir söz söylemezler. Bu basmakalıp sözler diyalogların anlamsızlaşmasına, iletişimin standartlaşmasına, hatta yitirilmesine neden olur."[102] Üç kadının mal varlıkları ellerinden alındığında onlara ait bir benlikleri kalmaz. Bu söylemlerin arasına hapsolmuş kadınlar anlamsız bir döngüye girmişlerdir. Birbirlerini dahi dinlemezler. Aralarında gerçek bir iletişimden bahsedilemediği gibi güven, sevgi ve dayanışmadan da bahsedilemez. Yapay, anlamsız ve tüm gerçeklikten izole bir dünyaları vardır. Kocalarının gelmelerini

[102] **age**, 139.

onları korumalarını beklerler. Kocaları olmadan kadınların kimliğinden, benliklerinden söz etmek mümkün değildir.

> "Yazar kadınların bu kalıplaşmış söylemlerini izleyiciye verirken absürt tiyatro öğelerinden yararlanır. Tahsili olmayan, bu yüzden de belli bir dünya görüşüne ve bir kimliğe sahip olmayan ev kadınları, hayatlarını eşlerinden ve televizyon ya da radyo gibi iletişim araçlarından duydukları fakat bir görüşe sahip olmadıkları için algılayamadıkları söylemler ile idame ettirmektedirler. Bu söylemler birbirlerine aktarıldıkça daha da içi boşaltılan ve anlamsızlaşan söylemler haline dönüşmektedir."[103]

Bu içi boşaltılmış konuşmalar dünyanın anlamsızlığını vurgular. Absürt tiyatro anlamsız bir döngünün içine hapsolmuş bireyi ele alır. Yazar, *Kozalar* oyununda kadınların varoluşlarını absürt tiyatronun ortaya koyduğu birey kavramıyla sorgulamıştır.

Varoluşlarını tanımladıkları annelik kavramı dahi kadınlar için hava atma aracı olmaktan öteye geçmez. Çocuklar, III. Kadın dışında onlar için mal varlığıdır. Her nasıl sahip oldukları mal varlıklarıyla övünüyorlarsa çocuklarıyla da aynı şekilde övünürler. Çocuk sahibi olmak birini diğerinden üstün kılar. Oysa anne olmak ya da kadın olmak umurlarında değildir.

> I. KADIN: Ah, ben ne dalgın oldum böylee!.. (*Bir felaket olmuştur sanki.*) Işığı yakmayı unutmuşum! (*Aksırır, acele gider. Bir düğmeyi çevirirken*) Dalgınım dalgın… Her şeyi unutuyorum… (*Şıngırtılı cam avizeden odaya bol ışık dökülür.*) Niye desenize? (*Geri gelir.*)
>
> İKİSİ: Niye? Niye?..
>
> I. KADIN: (*Övünçlü ama iç çekerek.*) Çocuk…
>
> III. KADIN: (*Bozulur.*) Yaaa?
>
> II. KADIN: Yine ha?
>
> III. KADIN: (*Kıskançlıkla*) Dileyene vermez de…
>
> I. KADIN: (*Gururlu*) Öbür ikisi yeterdi bize… Küçükken bir dert, büyüyünce bir başka dert… (s.314)

Kadınlar çocuklarını düşünürken onlara ait eşyalarla birlikte düşünürler. Hırsızların onlara zarar vereceğini düşündükleri sırada II. Kadın kızını el işlerinden sonra, I. Kadın ise evdeki eşyalarla birlikte sayar.

> I. KADIN: Çocuklarım! (*Girer*) Çocuklarım! Saten örtülerim! Guguklu saatim!..
>
> (*Kapı zili uzun uzun çalınır.*)
>
> II. KADIN: Duydular!..
>
> III. KADIN: Ne yapacağız şimdi? (*Ağlaşırlar.*)

[103] Schwenk, **age**, 17.

II. KADIN: Dışarı çıksak olmaz…

III. KADIN: İçeri gitsek hiç olmaz…

I. KADIN: (*Ötekileri çekiştirir.*) Saten örtülerim, diyorum size!.. Guguklu saatim!.. Çocuklarım!.. (*İlk kez ağlar.*) (s.333-334)

Bu üç kadın dünya ile bir uyum yakalamak çabasında değildirler. Dışarıdaki gerginlik, karmaşa artıkça kadınların kendi içerine kapanmaları da o kadar artar. Absürt tiyatroya has eylemsiz birey olarak çizilen bu oyun kişileri anlamsız varoluşlarının sürdürmek adına başkalaşım geçirip kozalarına sığınırlar. "Değişmeyen, sabit ve evrensel bir otorite modeli karşısında, değişmeyen, sabit ve evrensel bir kadın imgesidir söz konusu edilen."[104]

Bir Kahramanın Ölümü, Çıkış ve *Kozalar* oyunu 1970'li yılların atmosferinde yazılmış ve Üç Oyun başlığı altında yayınlanmıştır. Adalet Ağaoğlu bu atmosferi dolaylı olarak oyunlarında vermesinin yanında karakterlerini işlerken feminist bakış açısını da vermiştir. Bir kahramanın ancak erkek olabileceği düşüncesini, kadınların üstündeki koca, baba ve toplum baskısını eleştirmiştir. Bunları yaparken absürt tiyatronun anlatım tarzını benimsemiştir. Bu üç oyun dışında yazarın absürt tiyatrolarına dahil edebileceğimiz diğer oyunu da *Tombala* oyunudur.

3.3.4. Tombala

Tombala oyunu tek perdelik bir oyundur. Yaşlı Kadın ve Yaşlı Erkek'ten oluşan iki kişilik kadroya sahiptir. Adalet Ağaoğlu bu oyununda yaşlı, evli bir çiftin hayatına yönelmiştir. Seyirci/okuyucu uzun bir bekleyişin işlendiği bu oyunda yaşlı çiftin bir gününe konuk olur. Yaşlı çift bir yandan çocuklarını umutla beklerken bir yandan da umutsuzluk içine ölümü beklerler. Çocukları onlar için hiç gelmeyen Godot gibidir. Bahanelerle yaşlı çifti oyalarlar ve gelmezler. Godot'nun bahaneleri olduğu gibi çocuklarının da işleri, uğraşları, meşguliyetleri vardır.

Birbirlerinden başka kimseleri olmayan Yaşlı Kadın ve Yaşlı Erkek'in arasında iletişimden söz edilemez, çünkü konuşmaları tekrardan ve tartışmalardan ibarettir. Yaşlı Kadın'ın konuşmalarından kocasını memnun etmek adına kocasının her mızmızlığına katlandığı anlaşılır. Kocasının derdi ise tombala oyununda mızıkçılık yapmak, eski bir gazateyi evirip çevirip sürekli okumaktır. Bunların dışında ikisi sürekli mutfağa gidip bir şeyler yer ve tombala oyununu oynamaya çalışırlar. Sürekli

[104] Özsoysal, **age**, 150.

aynı işleri yapmaları hayatlarını anlamsız bir döngü içinde geçirmiş ve geçiriyor olduklarını gösterir. Yaşlı Erkek kendi anlamsız döngüsünü sözcüklere dökmüştür:

> YAŞLI ERKEK: Çocuklara kerrat cetvelini ben ezberletmedim mi? Bütün o Maliyenin vergi hesaplarını… Çocukların kerrat cetvelini… Vergi hesapları ya… Sonra çocukları kerrat cetveli… (s.102)

Tombala en az dört kişiyle oynanan bir oyun olmasına rağmen oyun kişileri bu oyunu oynamaktadır. Yazar tombala oyunuyla oyun kişilerinin yalnızlıklarını somutlaştırırken, okuyucu/seyirci içinde yabancılaştırma etkeni olarak kullanmıştır. Tombala oyunu Yaşlı Kadın ve Yaşlı Erkek'in yalnızlıklarının somut sembolüdür.

Yaşlı Erkek zamanla hırçınlaşmış ve umursamazlaşmıştır. Yaşlı Kadın'ın bahsettiği konular onu ilgilendirmez. Yaşlı Kadın ise sürekli kendine bir iş çıkarma derdindedir, çocuklarının büyüme evresinden bahsedip durur. Özellikle kaybettiği oğlundan bahsetmekten hoşlanır. Ancak bu konuşmalar bir sohbet içerisinde değildir. Her ikisi de farklı şeylerden aynı anda bahsedeler.

Çıkışsız bir oyunun eylemsiz bireylerine sahip olan oyunda tekrarlanan tombala oynama eylemi akla Sisifos efsanesini getirir. Her tombala oyununa başlarken aynı heyecanı duyan oyun kişileri bu oyunu oynarken her ne kadar söylenirse söylensinler hallerinden memnundurlar. Sisifos'un sürekli aşağı yuvarlanan kayayı zirveye taşıması gibi bu iki yaşlı da bütün tartışmalarının ardından tombala oynamaya başlarlar. Albert Camus Sisifos'u mutlu ve umutlu hayal edişi akla gelmelidir. Sisifos gibi bu iki yaşlı da tüm yakınmalarına rağmen kendi döngülerinden, beklentilerinden memnundurlar. Sonuçta döngülerine kıracak, onları anlamsızlıktan çıkaracak bir çıkış aramazlar. Onlar için kabullenilmiş anlamsız, yalnızlaşmış bir dünya mevcuttur.

Adalet Ağaoğlu absürt oyunları çıkışsızlık teması üzerine kuruludur ve absürt karakterler kozalarının içinde yaşarlar. Absürt tiyatronun çizdiği çember bu oyunlarda kozalar olarak ortaya konmuştur. Oyun kişilerine isim verilmemiş, Bir Kahramanın Ölümü, *Kozalar*, *Tombala* oyunlarında cinsiyetleriyle ve *Çıkış* oyununda ise aile içi konumlarıyla anılmışlardır. *Çıkış* oyununda özellikle bir otorite meselesi de yer aldığından bu şekilde isimlendirme mantıklı olmuştur.

Absürt tiyatro dünyasında yer alan çiftler Adalet Ağaoğlu'nun absürt oyunlarında da yer almaktadırlar. Kozalar adlı oyunu hariç diğer oyunlar hep çiftlerden oluşmaktadır. Bu çiftler birbirini tamamlayan ancak birbirlerinin ihtiyaçlarıyla ilgilenmeyen çiftlerdir. Yalnızlık, yabancılaşma duygusu belirgindir. Sahnede

görülmeyen ancak varlığı hissedilen toplum Adalet Ağaoğlu'nun oyunlarında da yer alır. *Bir Kahramanın Ölümü* oyununda halk I.Erkek'in ölmesine karar veren, sistemin işleyişini sağlayandır. *Çıkış* ve *Kozalar* oyunlarında halk, dışarı korkusu olarak yer alır. Buradaki tek istisna *Çıkış* oyunundaki Kız'dır, bu oyun kişisi kozasını yırtar ve evden çıkıp halka karışır. Toplum kuralları ve ataerkil sistem uyumsuzluğu oluşturan ögeler olarak sahnede görülmeyen halkı oluşturur.

3.4. Aziz Nesin'in Absürt Oyunlarında Karakter Analizi

Anlatılarında bir derdi aktarmak isteyen ve bunu mizahı ile harmanlayan Aziz Nesin'in oyunları da bu derdi güder. Oyunlarından çıkan seyirciye bir şeyler katma derdindedir. Oyun sonrasında seyircinin aklında oyundan izler kalmalıdır. Eğer seyirci geldiği gibi giderse o oyun sadece bir rahatlama seansına dönüşmüş olur. Bu yüzden Aziz Nesin oyunlarında güldürme ögesinin yanında seyirciye bir şeyler de anlatır. Aziz Nesin oyunlarında yapmak istediğini şu şekilde ifade eder:

> "Biz seyirci olarak bir tiyatronun kapısından girerken, diyelim "A" isek, çıkarken "A" artı "X" (A+X) olmalıyız. Son perde inerken bu oyun sizleri arttırmışsa mutluyum, arttırmamışsa beceriksizim; her iki durumda da sizlerden esinlenip, kendi kendimin en amansız eleştirmeni olarak öğrenmeye, iyisini yapmaya çalışacağım."[105]

Aziz Nesin'in çok sayıda oyunu vardır. Bu çalışma içerisinde absürt tiyatro geleneği içinde sayılabilecek *Biraz Gelir Misiniz* (1958)*, Bişey Yap Met* (1959)*, Çiçu* (1969)*, Tut Elimden Rovni* (1970) *ve Hadi Öldürsene Canikom* (1970) ele alınmıştır. Bu oyunlar absürt geleneğin içinde değerlendirilmelerinin yanı sıra yalnızlık teması çevresinde de toplanabilirler. Yalnızlık kavramı her ne kadar absürt tiyatronun ilkelerinden bir olsa da bu oyunlarda altı çizilerek işlenmiştir. Her oyunda yabancılaşmış, yalnızlaşmış, anlamsızlaşan dünyanın içinde kendi döngüsüne sıkışmış bireyler vardır. Her oyunun temel problemi iletişimsizliktir. Birbiriyle konuşmayı ve anlatılanı dinlemeyi unutan bireyler iyice kendi çemberlerinin içine hapsolmuşlardır.

Oyunlarda önemli olan karakterler ve sözcüklerdir. Aziz Nesin'in oyunlarında eylem arka plandadır. Sözler eylemi oluşturur. Bu yüzden oyunlar için düşünce ya da durum oyunlarıdır denilebilir. Oyunlarda göstermek istediği şeyi sözcüklerle gösterir. Karakterlerin tümü değişik hatta uydurulmuş adlar taşır. Oyun kişilerinin isimleri

[105] Aziz Nesin, **Bütün Oyunları - 1**, 2. bs. (İstanbul: Nesin Yayınevi, 2014), 8. Bundan sonra bu kitaptan yapılacak alıntılar sayfa numarası ile gösterilecektir.

günlük hayatta rastlanabilecek isimler değildir. Bundan dolayı oyunlar da yer alan kişiler o ya da bu değil, herkes olabilecek kişilerdir veya hiç kimse. Aziz Nesin karakterlerinin varlığına bir sınırlama getirmemiş, onları evrensel kimliklere sahip kılmıştır:

> Oyunlarımdaki kişilere, örneğin, Ahmet, Fatma değil de Mateh, Zani, Effer gibi adlar verdiğim için, "Kolayca uluslararası olmak istediğinden böyle adlar uydurmuş," diyenler bile oldu. Oysa bu oyunlarda seyirciyi avlayacak bütün kolaylıklardan, ucuzluklardan bütün gücümle kaçındım. Oyundaki kişilerin, yalnız kişiliklerinden değil, adlarından bile herhangi bir çağrışımla seyirciye bir gerçek kişiyi hatırlatmasını istemedim. (…) Bu oyundaki kişiler, aynı zamanda herkes, yine aynı zamanda hiç kimsedir, hepimiz ve hiçbirimiz, tıpkı sıfır gibi, sıfırın gerçeği gibi…" (s.7)

İsimler her ne kadar uydurulmuş isimler olsalar da oyun kişileri ulusal kişilerdir. *Bişey Yap Met*'in Met'i, *Biraz Gelir Misiniz*'in Mateh Usta'sı için ulusal kimliğe sahiptir denilebilir. Çünkü aksini iddia edecek bir durum yoktur. Fakat oyunlar işlediği konular ve kullandığı simgeler bakımından evrenselliği yakalamışlardır. Bazı oyun kişileri ise isimlendirilmemiştir; *Çiçu*'daki Adam, *Hadi Öldürsene Canikom*'daki Havagazı Memuru gibi.

3.4.1. Biraz Gelir Misiniz

Biraz Gelir Misiniz oyunu supi ustası olan ve en iyi supiyi yapamaya çalışan Mateh Usta'yı odağına almıştır. Oyunda Mateh Usta, onun ailesi ve diğerleri olarak adlandıralan, gittikçe birbirlerinden uzaklaşmış olan insanlar vardır. Aziz Nesin bu oyununda oluşturduğu absürt dünyanın içinde aile içi ilişkilere yönelmiştir. *Biraz Gelir Misiniz* oyununda her bireyin kendi hayat döngüsünü görülür. Mateh Usta en iyi supiyi yapmaya çalışır. Bu supiyi yapabilmek için elindeki supiye en güzel sesi çıkaracak bir perde eklemeye çalışır. Hatta karısı Zani bu perdeyi eklemeyi başarsa bile Mateh Usta'nın durmayacağını düşünür ve daha iyisini yapmak için uğraşacağını söyler. Zani'nin dünyası ise Mateh'in çevresinde döner. Onu anlamasa bile yanındadır. Cino her gün yeni bir karar alarak yaşarken Şarey'in tek derdi ise pazularının gelişip gelişmediğidir. Kendi dünyalarında birbirlerinden uzak yaşarlar. Aynı evin içinde yaşayan yabacılar gibilerdir. Küçük oğlan Misa ile çırak Bornok ise Mateh Usta'nın hayatına özenerek ve onun gibi olmak isteyerek günlerini geçirirler. Mateh Usta ise kendisinin anlaşılmadığı bir dünyada yalnız bir sanatçıdır. Oyunun ikinci tablosunun sonunda Mateh supisini tamamlayabilmek için günlerin daha uzun olduğunu düşündüğü bir yere gitmeye karar verir. Başta gitmek istemeyen ev halkı, sonradan kendi döngülerini bozmayacak şekilde olarak gitmeye karar verirler:

ŞAREY: Biz de gidelim anne… Belki gideceğimiz yerin havası benim pazularıma daha iyi gelir.

CİNO: Ben de belki orda yeni kararlar alırım. Haydi gidelim anne…

MİSA: Siz de gelin anne… Hep birlikte gidelim.

(*Sessizlik. Zani ortada bibaşına dimdik duruyor*.)

CİNO: Anne, neden ortada duruyorsun? Orta yerde…

MİSA: Neden öyle arayerde kaldın anne?

ZANİ: Mateh kendinden ayrılmasın, kopmasın diye… Ben herzaman arayerdeyim, ortanızda. (*Susma. Zani sevecenlikle*) Haydi… Gidelim çocuklar, hep birlikte gidelim. Toplayın eşyayı!.. Mateh… (s.46)

Oyunun üçüncü tablosunda yeni eve taşınsalar da dekorda bir değişiklik olmamış, eşyalar sadece ters yöne taşınmıştır. Tüm oyun ev içinde geçer. Mateh ardından supi ustası olarak yetişen Mateh'in küçük oğlu Misa ve çırağı Bornok vardır. Misa ve Bornok Mateh'in yerini alacak çifttir. Oyunun sonunda Mateh ömrünün tamamlandığını bildiren biraz gelir misiniz sesini duyup gitse bile bir şey değişmez. Onun yerine bu dünyayı Misa ve Bornok devam ettirecektir.

Oyunda iki önemli ses vardır. Bunlar supinin sesi ve biraz gelir misiniz sesidir. Biri kişinin ömrünü tamamladığını belirtirken, supinin sesini herkes duyamaz. Hatta yeni yaşadıkları yerde kimse supinin sesini duyamaz ve nasıl bir alet olduğunu bilmezler, anlamazlar. Aziz Nesin supi sesini bir nesne niteliğinde kullanmıştır. Supi sesini sadece iyi insanlar duyabilmektedir. Bu yüzden Mateh Usta herkesin supinin sesini duyması ve iyiliğe yönelmesi için uğraşmaktadır. Bir supi ustası ve sanatçı olan Mateh, kendine toplumsal bir amaç edinmiştir. Supiyi bilmeyen, bilmek istemeyen toplum tarafından dışlanan Mateh'in bu amacı ailesi ve çevresindekiler tarafından hiç anlaşılmaz. Mateh Usta anlamı olmayan bir iyiliğin içine girmiş ve kendini oraya hapsetmiştir.

Biraz Gelir Misiniz oyununda her birey kendi döngüsünü yaşar. Mateh Usta supisine perde eklemeye çalışır, oğlu pazularının santimleri, kızı ise sonu olmayan kararları içinde kaybolmuşlardır. Misa ve Bornok ise Mateh Usta'dan sonraki usta olma yolunda ilerler. Karısı Zani ömrünün sonuna kadar (biraz gelir misiniz sesini duyana kadar) Mateh Usta'ya destek olmaktan vazgeçmez. Bu oyun okuyucu/seyircisine ev içinde yaşayan insanların bölünmüşlüklerini ve birbirlerine ne kadar yabancılaşabileceklerini gösterir. Bu iki sorunun altında yatan neden de bireyler arası

iletişimsizliktir. Hiç kimse Cino'nun en son kararını ya da Şarey'in en son pazusunun ölçüsünü hatırlamaz.

Absürt tiyatronun ilkeleri arasında yer alan yabancılaşma, yalnızlaşma ve iletişimsizliği baskın olarak bu oyunda görülebilir. Yazarın oyunda öne çıkardığı ilke yalnızlık ilkesi olmuştur. Mateh Usta hem bireyin hem de sanatçının yalnızlığını yansıtan bir oyun kişisidir.

Oyun kişilerinin sıkıştıkları hayat döngüsünü kıran bir tek Mateh Usta'dır. Fakat bu kırış olumlu sonuç doğurmamıştır. Mateh Usta kendi döngüsünde yararlı bir sanatçı ve insan olurken kırdıktan sonra boş vermiş bir kişiliğe bürünmüştür. Burada akıllara Albert Camus tarafından kendi döngüsünde mutlu olduğu söylenen Sisifos gelir. Zirveye taşıdığı taş tekrardan aşağıya düşse de, bu işi sürekli yapmakla cezalandırılmış olsa da Sisifos'un mutluluğu Albert Camus tarafından belirtilir. Mateh Usta da kendini adadığı supisine perde takma işinde mutlu olduğu düşünülmelidir.

Biraz Gelir Misiniz oyunu ev içinde geçer ve bireylerin aile içi ilişkileri göz önüne serilir. Ev dışından gelen bireylerin durumlarını da bu evde görülür. Salt modern dünyanın bireyi olan ve insani değerlerini kaybetmiş olan Effer ve ailenin yeni evindeki komşuları olan Pinay-Aşi çiftini burada tanınır. Oyunun odağında baş oyun kişisi Mateh yer alır. Absürt tiyatronun kurucusu sayılan Beckett'in ortaya koyduğu absürt oyunlardan farklı olarak Aziz Nesin oyununun baş kişisi olan Mateh'in döngüsünü kırar. Aynı zamanda eylemsizlik içinde biten absürt oyunların sonundan farklı olarak umuda açık bir kapı bırakarak biter. Çünkü Mateh Usta oyunun sonunda ölüme çağrıldığında kendini yeniden bulur ve görevini, döngüsünü Misa ve Bornok'a devreder. Dünyayı güzelleştirmek artık küçük oğlun ve çırağın ellerindedir.

3.4.2. Bişey Yap Met

Bişey Yap Met oyunun Met, Met'in annesi Ri, babası Nek, büyükbabası Şöö, nişanlısı Keer, evin yardımcısı Kinata ve doktordan oluşur. Oyun beş tabloya ayrılmıştır. Oyunun hikayesi yaşamak için bir şeyler yapmak zorunda olan Met'in ailesi ve karanlıkta yaşamaya mahkum kalabalık arasında geçer. Met ise aydınlıktadır ama ne yapması gerektiğini bilmez durumdadır.

Met yaşamak için bir şey yapması gereken yaşa gelmiştir. Bu yaşın belirlenmesi kişinin boyunun uzamasının durmasıyla bağlantılıdır: "Her insan, boyunun uzaması

durunca bişey yapmak zorundadır." (s.109). Yaşayıp yaşayamayacağına karar verecek doktordur ve doktorun Met için gelme vakti gelmiştir. Artık Met'in bir şey yapması gerekir ancak Met'in bir şey yapmaya niyeti yoktur. Bu oyunda anlatılan insanın var olması için bir şeyler yapması gerektiğidir. Nefes almak demek var olmak demek değildir. Gerçekten yaşayabilmesi için bunu hak etmesi gerekir.

Met'in yaşamak için bir şeyler yapmaya zorlanması ve Met'in gerçekten yaşamayı, var olmayı istemesi oyunun konusudur. Oyunda Met'in evi aydınlık kısımdır ve yaşamak için bir şey yapmaları gerektiğini bilirler. Bir şeyler yaparak ölümün çağrısını ertelerler. Dışarısı ise karanlıktadır, yaşamak için bir şey yapmayanlardır. Karanlıkta oldukları için zaten yaşamak yahut var olmak için bir çaba harcamaları gerekmez. Hatta aydınlıkta olanlara düşman gibi davranırlar. Oyun boyunca Met'in bir şey yapamayıp aralarında mahvolmasını beklerler. Evin kapısında onu parçalamak için beklerler.

Şöö'nün hayatta kalma hikayesinin yinelenmesi ve elindeki kutuyla sürekli aynı şekilde uğraşması, Met'in hiçbir şey yapmamak için direnmesi, ev halkının sürekli bişey yap Met demesi oyunun yinelenen ögeleridir. Oyun hareketten ziyade söz üzerine kuruludur. Met ve nişanlısı arasında birbirini dinlememezlik mevcuttur. Bir iletişim eksikliği görülür.

Karanlık/aydınlık:

> ŞÖÖ: (…) İnsanlar karanlıktan korkarlar. Neden? Görmezler, bilmezler de ondan. Demek biz karanlıktan değil, bilgisizlikten korkuyoruz. (s.136)
>
> ŞÖÖ: Bilmiyorlar ki karanlıkta olduklarını. Haberleri bile yok. Onun için de karanlıktan kurtulmak istemiyorlar. Kim kendilerine karanlıkta olduklarını söylerse ona düşman oluyorlar. (s.137)

Aziz Nesin bu oyununda Met aracılığıyla aydının yalnızlığını vurgulamıştır. Sevda Şener Met'in hakkında şunları söyler: "Met gerçeği bilen aydın kişiyi temsil eder. Bilinçsiz kitle bilgiden korktuğu için aydınla arasında bir uçurum açılmıştır. Aydın kişi kitlenin denetimsiz öfkesinden korktuğu için kabuğuna çekilmiştir. Korkusunu aşabilen kişi, hırpalanmak pahasına da olsa bilgisini paylaşmayı başaracak, halkın kahramanı olacaktır."[106]

3.4.3. Çiçu

[106] Sevda Şener, **Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu** (İstanbul: Alkım Yayınları, 2003), 203.

Bireyin yalnızlığını somut bir şekilde anlatan *Çiçu* 1969 yılında basılmış ve ilk gösterimi 1971 yılında Kenterler Tiyatrosu'nda Müşfik Kenter tarafından oynanmıştır. Oyun üç bölüm, beş tablodan oluşmaktadır. Aziz Nesin'in bireyin yalnızlığını daha açık ve net ortaya koyduğu bu oyunu tek kişiliktir. Adam adında bir oyun kişisi vardır, fakat bu adam evdeki eşyalarına isimler vermiştir. En önemli eşya ise Çiçu adındaki lastikten ya da plastikten yapılma mankendir. Çiçu şişirilince kadın vücudu biçimini alır, içindeki hava boşalınca söner. Adam kendini hiç terk edemeyecek ama yalnızlığını da asla gideremeyecek bir kadınla yaşar. Yazar oyunda sahnede kullanılan ışıklandırma sistemine kadar her şeyin Adam'ın yalnızlığını vurgulaması gerektiğini belirtmiştir. Bu oyunda, sembollerle anlatılan yalnızlık kavramı sahnede elle tutulabilen, gözle görülebilen canlı varlık haline getirilmelidir, açıklaması yer alır. Aslında adamın kendi başına olması, kuşu, bibloları, kedisi, müzik çalar saati, köpeği, kaplumbağası ile konuşması, şişme manken Çiçu'ya karısı gibi davranması tek başınalığının altına çizen durumlardır. Çünkü adamın bu konuşmaları boşluğa çarpıp kendine dönmektedir.

Çiçu oyununda Adam, yabancılaşması ve insansızlaşması sonucu bir başına kalmıştır. Yalnızlığı ona bir sığınak olmuştur. Açıkçası bu sığınaktan çıkmayı da pek istememektedir. Üçüncü bölüm dördüncü tablodan önce yalnızlığından kurtulmaya karar vermiştir. Ancak bu kurtulma ona mutluluk getirmemiştir. Evlendiği karısıyla da yalnızdır ve bu defa karısı da kendi yalnızlığındadır. Kadın görülmese de bu Adam'ın konuşmalarından anlaşılmaktadır. Bunun sonucunda Adam eski yalnızlığına dönmek ister:

> ADAM: … Eski yalnızlığımın soğuk kanayan yaralarına sığınıp ısınmak istiyorum… (s.233)

Aziz Nesin bu oyununda oyun kişisine dış dünyaya açılan nesneler vermiştir. Bunlar telefon, sürekli arayan yabancı kadın, kapı, komşu sesleri, radyodur. Telefondaki yabancı kadın ile Adam arasında bir iletişim olmasa da kadın bir ses olmaktadır. Adam kedi ve köpeğinin seslerine de muhtaçtır. Çünkü Adam bu sesleri yalnızlığını unuttursun diye kullanır. En önemli nesne ise karısı gibi gördüğü Çiçu'dur. Onunla konuşuyormuş, canlıymış gibi ilgilenir. Nazıyla oynar, cilve yapar, kavga eder. Ancak bu yaşadıkları hep –miş gibi yapmaktan öte değildir.

Yalnızlığının limanında yalnızlığına sızlanan Adam oyun içinde şu sözleri dile getirir: "Bu içimdeki sessizliğin gürültüsünden sağır olacağım…" (s.197),

"Dışımdaki sesler, bana yaşamakta olduğumu anlatın…" (s.197), "Kendimi hapse mahkum ettiğim bu kendi yalnızlığımın zindanında bigün çıldıracağım diye korkuyorum…" (s.217), "Başkaları, kendimi göstermek istediğim için böyle gıcırtılı ayakkabı giydiğimi sanıyorlar." (s.219) Baksanıza burda benden başka daha bisürü yalnızlıklar…" (s.220). Adamın bu söylemlerinin yanından seyirci/okuyucu Adamın yalnızlığının vücut bulmuş halini Çiçu aracılığıyla görür. Oyunun sonunda yer alan Çiçu'nun tanımı, oyunun bütününe hakim olan Adamın yalnızlığının tanımıdır: "Burda yüzüstü bırakıp gittiğin, giderken de tekmeleyip yuvarladığın yalnızlığınım ben…" (s.228)

Çiçu oyununda da Adamın yalnızlığı ve yabancılaşması iletişimsizlik probleminden kaynaklanmaktadır. Adam kendini arayan yabancı kadın sesine kulak vermez, evlendiği kadınla gerçek bir diyalog içine girmemesi iletişimsizliği doğuran nedenlerdir. İletişimsizlik de beraberinde dış dünyaya yabancılaşmayı ve bir başına kalmayı getiriyor. Bu iletişimsizliğin getirdiği yabancılaşma ve yalnızlaşmaya en açık örnek evlendiği kadın ile aralarında gerçekleşen diyalogda yer alır:

> KADIN: Okurum tabii… (*Okuma sesiyle*) Yirmibir Mayıs: Güzel bir bahar günüydü. Kırda buluştuk. Ne çok, ne çok, ne çok konuştuk… Ama ben asıl söylemek istediklerimi söyleyemedim bitürlü… Onbir Temmuz: Rüyamda gördüm onu… Söyleyemediklerimi rüyamda söyledim kendisine… Dört Eylül: üç ay olmuş tanışalı… Dün bütün günü bir odada geçirdik. Hep sustum, söyleyecek sözümüz kalmamış birbirimize. 1 Kasım: Eskiden nasıl olup da durmadan konuşabildiğimize, konuşacak ne çok bulduğumuza konu şaşıyorum şimdi. Onüç Aralık: Çok canım sıkılıyor… Ne yapacağımı bilemiyorum… Sıkıntıdan patlıyorum. Hep tedirginlik, ne yapacağımı bilememek… Hep yorgun, uykusuz ve sinirliyim. (Susma.) Sen okuyabilir misin benden gizli yazdığın hatıra defterini?..
>
> ADAM: Okurum elbet… (*İç cebinden çıkardığı defteri açıp okur.*) Onsekiz Mart: Bir kadın erkeğe, "Ne istiyorsun benden?" diye bağırdığı zaman, artık o kadından hiçbirşey istenemez. Bir sabah karıma seslendim, "Ne istiyorsun benden?" diye bağırdı bana… Yirmiiki Nisan: Dün gece yatakta, "Ben senin neyinim?" dedim… "Hiçbişeyimsin'" diye bağırdı. Herşeyimi verdiğim, herşeyim olan, herşeyim olduğunu sandığım kadın bana hiçbişeyi olduğumu söyledi. (s.230-231)

Oyunda evliliğin yalnızlığa çare olmadığı iki kez gösterilmiştir. Bir Adam'ın komşuları aracılığıyla diğeri ise kendi evliliği ile gösterilmiştir. Bireyin yalnızlığı kendi içindedir. Aslında yazar insanların yalnızlığına çareyi oyun içinde dile getirmiştir:

> RADYODAKİ KONUŞMA: Oysa insanın yalnızlıktan kurtuluşu kendi yalnızlığını başkalarına yüklemekle değil, başkalarının yalnızlıklarını yüklenip bölüşmekle olabilir. (s.215)

Bu sözün ne kadar çözüm olduğu tartışılır. Sonuçta yalnızlık paylaşılmaz, paylaşılırsa da yalnızlık olmaz.

Aziz Nesin bu oyununda absürt dünya içinde bireyin derin yalnızlığını işlemiştir. Adam evden çıkıp gidecek yalnızlığından gerçek anlamda sıyrılacakken müzikli saat çalar ve Adam neşeyle geri döner. Perde Adamın yalnız olmadığını söylemesiyle kapanır, ancak evden çıkabildi mi ve gerçekten yalnızlığını paylaşabildi mi bilinmez.

3.4.4. Hadi Öldürsene Canikom

Siyen ve Diha adında iki yaşlı kadının yalnızlığının anlatıldığı *Hadi Öldürsene Canikom* oyunu 1970 yılında basılmış ve ilk kez Ulvi Uraz tarafından 1970 yılında kendi tiyatrosunda sahnelemiştir. Aziz Nesin, komşu olan iki yaşlı kadının hayatlarına özellikle yalnızlıklarına bir bakış sunar. Birbirleriyle tartışsalar ve arada bir birbirlerini çekemeseler bile ayrı yapamayan bu iki yaşlı kadın bir gün radyoda bir haber duyarlar. Oyunun konusu bu haber doğrultusunda gelişir. Radyoda, civarda yalnız yaşayan yaşlı kadınların evine kendini havagazı memuru olarak tanıtan bir katilin dolaştığı haberi verilir. Bu haber karşısında Siyen ve Diha sevinçli bir korku duyarlar. Buradaki korku aslında göstermeliktir. Her ikisi de bu katili yalnızlıklarının çaresi olarak görürler. Siyen altmış sekiz yaşında süslü bir kadındır ve general kocası yirmi üç yıl önce bir savaşta ölmüştür. Diha ise üç aylık evliliğinin ardından kocasını kaybetmiştir. Her iki kadın da kocalarının ölümünden sonra kimseyi hayatlarına almamışlardır. Siyen'in bir oğlu olmasına rağmen yalnız yaşamaktadır. Yalnızlıklarına birbirleri de çare değillerdir, sadece hayatlarındaki sessizliğe çare olmuşlardır. Diha kendini mutlu etmek ve yalnızlığını örtmek için aşıklarından mektuplar geldiği yalanını uydurmuştur. Siyen ise on sekiz yaşındaki fotoğrafının güzelliğine sığınıp kendini mutlu etmeye çalışırken bir yandan da generalin fotoğrafıyla tartışarak yalnızlığını örter. Her iki kadında hem kendi yalanlarına hem de birbirlerinin yalanlarına inanmışlardır. İşte bu havagazı memuru onları yalnızlıklarından kurtaracaktır. Bu yüzden dört gözle bu memuru beklemeye başlarlar.

> SİYEN: O kadar benziyor ki… Tıpkı kocamın gençliği… Bir de general elbisesi giyse kocam olacak…

DİHA (*caninin resmine bakarak*): Ne tuhaf! Benimkine de benziyor. Tıpkı kocam! Eh artık ben gideyim. Belki de benim eve gelir… Ben evde olmayınca kapıyı çalar çalar gider de ayıp olur…[107]

Siyen'in evine gelen havagazı memuru beklenen katil değildir, gerçek havagazı memuru gelir. Memurun gelişiyle beraber anlatım ve olaylar ironikleşir. Siyen onu kocasının kılığına sokar. Onu öldürmesi için neredeyse yalvarır. Oyunun adını veren söz de Siyan'in arada tekrarladığı hadi öldürsene canikom sözüdür. Oyunun sonuna doğru yaşananların gerilimi biraz daha artar. İroni ve gerilim oyun boyunca beraberce yükselirler. Oyunun sonunda iki kadın havagazı memuruna kendilerini öldürmesi için yalvarırken havagazı memurunu öldürürler. Oyun Siyen'in "ölmüş" sözüyle biter.

Bu oyunda yalnızlıktan kurtulma hevesinin ölüm korkusuna baskın geldiğini görürüz. Her iki kadında cilveleriyle, nazlarıyla, oyunlarıyla ve kandırılmışlıklarıyla ölme arzusu içine düşer. Kimsesizliklerinden ve yalanlarından ancak ölerek kurtulacaklarına inanırlar. Oyun okuyucu/seyirciye bir gerilim sunsa da aslında bir güldürüdür. Yaşanan absürtlükler tam anlamıyla sahnededir. Bu yüzden Aziz Nesin'in bu oyununa bir kara komedidir denilebilir. "Hadi Öldürsene Canikom yalnızlığın ölüme meydan okutan ürkütücülüğünü sergileyen bir kara komedidir. Bu oyunda bir yanlış anlama kadınların coşkusu, gerçek memurun şaşkınlığı, sürpriz, beklenti yaratma, beklenti bozma, yineleme gibi oyun yazım teknikleriyle köpürtülmüştür."[108]

Absürt tiyatroda groteskin baskın kullanımı Hadi Öldürsene Canikom oyununda tüm netliğiyle görülebilir. Groteskin tanımı ise gerçek ve mantıksal olanla bağdaşmayan, abartılı, tuhaf ve şaşırtıcı durumlardan alışılmadık gülünçlükler yaratan biçimdir. Oyunun son kısmı yani Siyen ve Diha'nın memuru gıdıklayarak öldürdüğü sahne mantığa aykırı, rahatsız edici ve şaşırtıcı bir sahnedir.

SİYEN: Boğsana artık… Hadi boğ beni canikom…
DİHA: Öldür beni… Hadi öldür artık…
SİYEN (*hayal kırıklığıyla*): Yalancı!.. Bir de havagazı memuruyum, diyor…
MEMUR (*biyandan gülerek*): Vallahi havagazı memuruyum…
SİYEN: Dünayada inanmam… Havagazı memuru olsan boğardın çoktan.

---

[107] Aziz Nesin, **Bütün Oyunlar - 2**, 2. bs. (İstanbul: Nesin Yayınevi, 2013), 122. Bundan sonra bu kitaptan alıntılar sayfa numarası ile gösterilecektir.
[108] Şener, **age**, 204.

MEMUR: Ay katılacağım, durun… Bittim… Aman… Peki, peki…

(*Vantuz şişeleri yere düşer. Artık iki kadın da düpedüz havagazı memurunu gıdıklamaktadır. Havagazı memuru, güle güle, divandan yere yuvarlanır. Siyen'le Diha da yere, yanına uzanırlar. Siyen ve Diha, havagazı memurunu hala gıdıklamaktadır.*)

DİHA: Hadi artık ama… Ne olursun boğ biraz…

SİYEN: Öldürsene canikom, hadi öldürsene…

(*Üçü birden yerde debelenirken, havagazı memurunda birden ses kesilir. Külçe gibi kalır.*)

DİHA: Hadi şekerim… Boğacaksan boğ ama…

SİYEN: Ne zaman öldüreceksin? Öldür, öldür canikom…

(*Havagazı memurunun gıdıklanmadığını görüp şaşırmıştır. Memurun üstüne eğilir. Kulağını kalbine kor. Başını kaldırır, Diha'ya bakar.*)

DİHA (*Havagazı memurunun nabzını eline alır.*): Aaa!.. (*Susma.*)

SİYEN: Ölmüş!... (s.158-159)

3.4.5. Tut Elimden Rovni

Tut Elimden Rovni oyunu üç bölümden oluşur. Tut Elimden Rovni'nin Rovni ve Melâ adında iki oyun kişisi vardır. Rovni kırk beş yaşında, dinç bir cambazdır, Melâ ise otuzbeş yaşında, güzel, ama yorgun bir kadın ve Rovni'nin eşi ve partöneridir. Ancak cambaz olan bu çiftin kullandıkları iki cambazlık aygıtı olan Mestini ve Lanfa, yazarın notu ile canlılık ve insan niteliği kazanacak iki cambazlık aygıtıdır:

> MESTİNİ: Parlak maden borudan yapılmış bir cambazlık aygıtı. Merdiven, sehpa, masa, iskemle vb. biçimlere sokulabilir. Rovni, çok sevdiği bu aygıta "Mestini" adını vermiştir. Melâ, Mestini'den nefret eder.
>
> LANFA: Biri çok büyük, öbürü çok küçük iki tekerlekli cambaz bisikleti. Melâ ona "Lanfa" adını vermiştir. Rovni, Lanfa'dan nefret eder. (s.247)

Oyun üç farklı mekanda geçer. Oyunun ilk bölümü büyük bir otelin geniş odasında, ikinci bölüm Melâ ve Rovni'nin gösteri yapacakları kulübün artist odasında, üçüncü bölüm ise küçük bir kasabanın eski ve bakımsız bir otel odasında geçer. İkinci bölümden üçüncü bölüme geçerken zaman belirsizdir. Oyuna mekansal olarak bakıldığında her ne kadar üç mekanın varlığından söz edilse de hepsi geçici yerlerdir. Oyun incelendiğinde yazarın hikaye için otel odalarını özellikle seçtiği düşünülebilir.

Aziz Nesin, *Tut Elimden Rovni* oyununda kendi yalnızlıkları içinde kaybolmuş evli bir çiftin hikayesini anlatır ve bir arada olmaları yalnızlıklarına çare değildir. Birbirleri tarafından terk edilmiş evli bir çifttirler. Yalnızlıklarının temelinde ise iletişim problemi yer alır. Birbirlerini dinlemezler, konuşmaları sürekli kendi

sorunlarıyla ilgilidir. Ancak biri diğerine kulak vermediği için sorunlarının üçüncü bölüme kadar çözümü gelmez. İki cambazın evlilik hayatlarında dengeyi kuramadıkları görülür. Aralarında güven problemi vardır, sürekli birbirlerinden kuşku duyarlar. Rovni işini seven, ona tutkuyla bağlı bir cambazken Melâ işine karşı umursamazdır. Rovni'nin bu iş hırsı Melâ'yı kendisinden uzaklaştırmıştır. Rovni'nin hayatı iş ile kaplıdır ki burada Melâ'ya bile yer yoktur. Melâ'nın hayatı ise sevgisizlikle, mutsuzluk ve yalnızlıkla kaplıdır. Her ikisi de yalnızlıklarını cambazlık aygıtlarıyla gidermeye çalışırlar ve Mestini ile Lanfa'ya birer canlı varlıklarmış gibi davranırlar. Ayrıca bu aygıtlar birbirlerine karşı güvensizliklerini ve nefretlerini simgeler.

Oyun sahneye gerili bir film perdesine yansıtılan trapez gösterisi ile başlar. Bu gösteri oyun kişileri olan Melâ ve Rovni'ye aittir. Bu ön gösterinin son bulmasıyla asıl hikaye başlar. Melâ ve Rovni'nin soğuk bir kış gecesinin ilk saatlerinde iyi bir otel odasında başlayan hikayesi kötü bir otel odasında son bulur. Otel odalarında süren hikaye Melâ ve Rovni'nin kök salmamışlığını, herhangi bir yere ait olmayışı simgeler. Oyunda baskın olan yalnızlık duygusu ilk an itibariyle seyirciye/okuyucuya hissettirilir. Bu hissi veren ilk ögeler soğuk, karanlık ve yuvasızlıktır. Ellerinde bavullarla otel odasına girerler.

> ROVNİ *(odaya bakarak)*: Kötü otel değilmiş… *(Melâ cevap vermez, yanındaki bavulu açıp içki şişesini çıkarır.)* İyi değil mi otel? *(Melâ susar. Rovni, aralarında söyleşi başlaması için laf olsun diye bişeyler söyler durumdadır.)* Hava da soğuk iyice… *(Susma.)* Çok mu yorgunsun? *(Susma.)* Yoksa oteli beğenmedin mi? *(Duraksama.)* İstersen başka otele gidelim. Konuşsana!.. Sen de bişey söyle, dilini mi yuttun?
>
> MELÂ: Şurdan bardağı verir misin? (s.250)

Oyunun girişinden itibaren çiftler arasındaki iletişimsizlik göze çarpar. Diyalogda da görüldüğü üzere Rovni'nin sorularının hepsi cevapsız kalmıştır. Melâ herhangi birine cevap vermek yerine içkiye sığınmayı tercih eder. Belki de Melâ bu sorulara cevap verecek kadar güçlü değildir. İşini umursayan Rovni ise kaldıkları yere ve seyircilerine değer verir. Birbirlerine gösteremedikleri değeri Rovni Mestini'ye, Melâ da Lanfa'ya göstermeye başlar. Onların sağlıkları ve rahatlıkları hakkında endişelenirler. Mestini Rovni'nin ölen eski oyun arkadaşının adını taşır. Lanfa ise Melâ'nın doğmadan ölen çocuğunun adıdır. Melâ Mestini'nin ölümünde Rovni'nin de parmağı olduğunu düşünmekte ve Rovni de karısının kendisini aldattığını ve çocuğun başka birinden olduğunu sanır. Bu sırlar, kuşkular, korkular ve kıskançlıklar

karı kocanın bir süre ayrı kalmalarına yol açmıştır, fakat Melâ sonrasında kocasına geri dönmüştür:

> MELÂ *(sesi karanlıktan duyulur)*: Gitmiştim… Kurtulmuştun benden… Ben yokken niçin kendi kanatlarınla uçamadın? O güçlü kanatlarınla? Niçin kendini aşamadın? Kendi çemberini kırıp niçin kurtulamadın?
>
> ROVNİ: Çünkü, nasıl olsa döneceğini biliyordum. Tüm kopamamıştın benden, içimden gitmemiştin. (*Birden bağırır.*) Peki, sen niçin döndün öyleyse? Ben çağırmadım, ben istemedim ki seni… (s.260)

Bir çemberin içine sıkışmış bir şekilde yaşamaya mecburlar. Bu çember iletişimsizliğe, güvensizliğe ve yalnızlığa sahip ancak yaşamak için bunlara katlanmak zorundalar:

> MELÂ: Bütün zorluk da bu ya… Önce yaşayabilmemiz için birlikte olmak zorundayız. (s.261)

Bir aradayken mutsuzluğa mahkum olan ama ayrıyken de yaşayamayan Melâ ve Rovni, bu döngünün içinde sıkışıp kalmışlardır. Absürt dünyanın bir getirisi olan sıkışmışlık hissi, bir çemberin içinde yaşamaya mahkum olmuşluk durumunu yazar sözcüklerle ortaya koymuştur. Bu durum da yaşamanın ve dünyanın anlamsızlığını vurgulanır. Absürt tiyatronun ilkeleri arasında yer alan anlamsızlık ilkesini ortaya çıkartır:

> ROVNİ: Yeniden başlayabiliriz. Deneyelim bir daha…
>
> MELÂ: Eskiye yeniden başlamak! Ne çıkar bundan? Dönüp dolaşıp yine kapana sıkışacak olduktan sonra… (s.261)

Rovni ile Melâ sadece anlamsız bir dünyaya mahkum değildirler. Bu anlamsızlığın yanında birbirlerinden uzaklaşmış ve bir birbirlerine yabancılaşmışlardır. İletişimsizlik ve tek başınalık onları hem yalnızlaştırmış hem de yabancılaştırmıştır:

> MELÂ: Biliyorum elbet. Ama bu gece, başka bir gece Rovni. Görüyorsun ya, hiçbir birleşik yanımız kalmamış, en güzel günlerimizden bile. Anılarımızı yitirmişiz. Kötü birikimlerle kendimizi öylesine zehirledik, bitirdik ki… Öylesine düşmanız ki birbirimize. Yeniden başlayamayız Rovni, herşey çok geç. Hadi içelim, bu gece için, unuttuğun anıların şerefine! (s.267)

İlişkilerine yeniden başlamalarının bir anlamı yoktur. Sonuçta bir çemberin başı olmaz ve bu hayata yeniden başlayamazsın. Her şey sadece bir tekrardan ibarettir. İşte bu yüzden Melâ ve Rovni zamanı da yitirmişlerdir. Hangi günde, ayda veya yılda olduklarının bir önemi kalmamıştır. Zaten takip de etmezler:

> MELÂ (*soğuk*): Herşey çok geç yeniden başlamak için… (*Susma.*) Hangi aydayız?

ROVNİ: Şubat…

MELÂ: Şubatın kaçı?

ROVNİ: Onsekizi.

MELÂ: Saat kaç?

ROVNİ (*kolsaatine bakarak*): Dokuzbuçuk…

MELÂ: Şubatın onsekizi… Hem de saat dokuzbuçuk…

ROVNİ: E ne var bunda? (s.266)

Otel odasında gösteri zamanını bekleyen çiftimiz için, Melâ'nın da dediği gibi "zaman geçmiyor hiç, durmuş gibi…", zaman hiç geçmez. Hep aynı şeyleri tartışırlar; Melâ'nın gitmesi, Rovni'nin iş hırsı ve sevgisizliği, Lanfa ve Mestini'nin varlıkları vs. bu tartışmalar birbirlerini dinlememeleriyle sonuçlanır. Gerçi bu durum için sonuçlanır ifadesi yanlıştır. Çünkü ortada bir sonuç yoktur, sadece döngü vardır. Seyirci/okuyucu bu döngünün içinde hırslardan, iletişimsizlikten, yabancılaşmadan, kuşkulardan ve kıskançlıklardan doğan yalnızlığı görür.

Oyunun ikinci bölüm oyuncu kulisinde geçer. İkinci bölümde Melâ ve Rovni'nin iç seslerini de dinleriz. Bu iç seslerin varlığı okuyucuyu/seyirciyi oyun kişilerinin yalnızlıklarını kanıtlar niteliktedir. İletişimsizliklerinin temel nedeni de bu bölümde görülür:

ROVNİ: Niçin anlaşamıyoruz?

MELÂ: Bilmem…

ROVNİ: Anlamaya çalış biraz…

MELÂ: Sen de biraz anlatmaya çalış… (s.289)

Aslında Melâ ve Rovni birbirleri ile konuşmuyorlar. Birbirlerinden sürekli şikayet ediyorlar. Asıl sorunun ne olduğunu dile getirmiyorlar. Ayrıyken yaşayamadıklarını öylesine özümsemişler ki bir aradayken nefes bile alamadıklarının farkında değiller. Yaşamak dedikleri çemberde sıkışmış kalmışlardır. İkinci bölüm bu durumu daha belirgin hale getirir. Ancak bu bölüm birinci bölümden farklı bir dengeye sahiptir. Birinci bölümde Rovni'nin baskın olduğunu görürken bu bölümde aşağıya doğru indiği gözlemlenir. Oyun bir cambaz gösterisine benzer ve dengeler iki cambaz arasında sürekli değişir. Cambazlardan biri yukarıdayken diğeri aşağıdadır. Fakat bu süreklilik içermez, dengeler değişir.

Küçük bir kasabanın kötü bir otel odasında geçen üçüncü bölümde ise güçlü oyun kişisi olarak Melâ'yı görürüz. Bu bölümde içkiye sığınan oyun kişisi Rovni'dir. Bu

bölüm oyun kişilerinin giysilerinin eskimiş oldukları da dikkat çeker ve ilk konuşmalardan artık eski şöhretlerine sahip olmadıkları anlaşılır. Yine de Rovni cambazlığı sürdürmekten memnundur. Melâ'nın yakınmaları sürse de oyun kişilerinin birbirlerini dinlemeye başladıkları görülür. Konuşmaları kıskançlıkları, kuşkuları ve yanlış anlaşılmaları üzerinedir. Birbirleriyle konuşmaya başlayınca Mestini ve Lanfa önemlerini yitirirler. Sonunda oyuna adını veren "tut elimi Rovni" sözü gerçek olur. Rovni Melâ'nın elini tutar ve sahne kapanır. Yine de döngüden çıkıp çıkamayacakları, eski yalnızlıklarına dönüp dönmeyecekleri belli değildir:

> ROVNİ: Ver ellerini…
>
> MELÂ (*Rovni'nin boynuna atılarak*): Tut elimden Rovni, tut elimden…
>
> (*İkisi birbirine sarılır. Perde kapanırken "Tut elimden Rovni" sesi yankılanarak tekrarlanır.*) (s.324)

Oyunda Mestini ve Lanfa dışında soyut anlama sahip olan iki nesne daha vardır. Bunlar kapı ile telefondur ve dış dünya ile bağlantıyı simgelerler. Kapı dış dünyaya açılan bir geçitken telefon diğer insanlarla irtibat kurmanın bir yoludur. Melâ otel odasındayken sürekli telefonun çalmasını ister. Bu kişi yanlışlıkla aramış olsa da onunla konuşmak ister. Kapının kilitli olmamasını, otel görevlisi dahi olsa birinin gelmesini diler. Rovni ise bunların hiçbirini istemez, sadece gösteriye hazırlanmak ve dinlenmek ister. Gerçi Melâ da ne kadar isterse istesin bir çaba göstermez, sadece diler. Yaşadıkları absürt dünyada yalnızları içine mahkum olmuş bir evli çiftlerdir. Bunun yanında yazar Rovni'nin üzerinden sanatçının yalnızlığını da vurgulamıştır:

> ROVNİ: (…) Bugün bizi alkışlayan seyircide kendi eski günlerimi görüyorum. Alkışlayıp bizi yüceltiyorlar. Her yüceltmede, yücelten için gizli bir küçülme, eziklik, pişmanlık, utanç var. Bilinçaltına itilmiş gizli bir duygu… Sayın seyircilerimiz, işte bu aşağılık duygudan kurtulmak için, kendileri bizim yanımıza çıkamadıklarından, bizim kendi yanlarına inmemizi yani halkalardan, iplerden düşmemizi bekliyorlar. Alkışlarından doğan suçluluklarını bize ödetecekler. Bu nasıl bir duygu biliyor musun? (s.265)

Birbirini en iyi anlayan ve tanıyan kişiler olması gereken karı kocayı iletişimsizlik birbirinden uzaklaştırmış ve yabancılaştırmıştır. Birbirlerine yabancılaşmış ve yalnızlaşmış çift aracılığıyla Aziz Nesin bir kez daha iletişimsizliği ön plana koymuştur. Oyun içinde altı sürekli çizilen bu durum en belirgin olarak bebek olayı su yüzüne çıkar. Melâ dünyaya bir bebek getirmek isterken fikri dahi sorulmaz ve Rovni tarafından her hamile kalışında aldırılır. Rovni'nin işi Melâ'nın psikolojisinden ve bebekten önemlidir. Ancak böyle bir şeyde dahi söz hakkına sahip olamayan Melâ ile Rovni arasında gerçek bir iletişimden söz edilebilir mi?

Birbirlerinden kopuşları, yalnızlaşmaları ve yabancılaşmaları:

> ROVNİ: Hiç söylemedin. Neden korkuyorsun?
>
> MELÂ: Kendimi boşluğa fırlatıp sana atıldığım zaman, sanki bigün ellerini geri çekecekmişsin, beni bırakacakmışsın gibi geliyor… Yıllardır hep bu korku… Her gösterimizde duyuyorum bunu. (İçer.)
>
> ROVNİ: (suçüstü yakalanmış gibidir. Bir duraksamadan sonra): Sen, gerçekten benden, benim ellerimi çekmemden değil, kendinden korkuyorsun…
>
> MELÂ: Kendimden mi? Niçin?
>
> ROVNİ: Çünkü, hangi günse o gün, ellerini bana uzatmayacaksın, uzatamayacaksın! (s.253)

Ancak bu konuşma da bir çözüme ulaşmadan sonuçlanmıştır. Sorun çözülmektense başka bir tartışma konuları olan Mestini ve Lanfa tartışmasına geçmişlerdir.

Bir arada olmalarının tek nedeni ise iki cambazın bir aradayken oluşturduğu dengedir:

> ROVNİ: Denge diyordun demin… Çok doğru… Sen olmayınca denedim, ip üstündeyken yarı yanım yok gibi dengesiz kalıyordum. (s.323)

Sevda Şener *Tut Elimden Rovni*'nin bir düşünce ağırlıklı bir durum oyunu olduğu söyler ve Aziz Nesin bu oyunun da insana özgü birçok konuyu gündeme getirmiştir:

> "Görüldüğü gibi, Tut Elimden Rovni düşünce ağırlıklıdır. Yazarın, insan ilişkileri, karıkocanın karşılıklı beklentileri, kadının dişi cinse özgü istekleri, erkeğin meslek saygısı, ün kazanmanın insana yüklediği sorumluluklar, sanatçı ve seyirci ilişkisi gibi konularda söyleyecek sözü vardır. Aziz Nesin bu konuları, genelleme yapmaya elverişli bir biçimde ve insani boyutu ile ele almış, bu sorunların kurcaladığı ruhsal etmenleri de gündeme getirmiştir."[109]

Aziz Nesin'in absürt tiyatroya dahil edebileceğimiz bu oyunlarına genel olarak bakıldığında bir ev içi durumundan bahsedilebilir. Oyunlar kapalı alanda geçmektedir. Seyirci/okuyucu aile içi ilişkilere yönlendirir. *Biraz Gelir Misiniz*, *Bişey Yap Met*, *Çiçu* ve *Hadi Öldürsene Canikom* oyunları mekan olarak evde geçer. *Tut Elimden Rovni* oyunu ise yalnızlığın en açık şekilde işlendiği oyun olması bakımından otel odalarında geçmektedir. Otel odaları aynı zamanda edebiyat açısından yalnızlığın sembolleridir. Bu açıdan oyunun yer aldığı mekan konusunu destekler niteliktedir.

Biraz Gelir Misiniz'in Mateh'i, *Bişey Yap Met*'in Met'i, *Çiçu*'nun Adam'ı, *Tut Elimden Rovni*'nin Rovni ve Melâ'sı, *Hadi Öldürsene Canikom*'un iki yaşlı kadınında hissedilen duygu yalnızlıktır. Aziz Nesin oyunlarının baş kişileriyle

[109] Şener, **age**, 51.

seyirci/okuyucuya yalnızlık duygusunu geçirmeyi başarmıştır. Bu kişiler herkesin taşıyabileceği adlarla anılmaktansa kimseyi anımsatmayacak isimler taşımaktadırlar. Bu halleriyle evrensel bir görünüş taşırlar. Detaylarıyla anlatılan bu oyun kişileri birleştiren bir nokta da kendi durumları içinde yaşadıkları yalnızlıklarıdır. Aziz Nesin iletişimsizlik temelinde yabancılaşmış bu kişilerini absürt dünyanın yalnızları olarak anlatmıştır.

Aziz Nesin'in bu oyunlarının sonları daha umuda yönelik bitmiştir. Sisifos'un kendi döngüsünde mutlu olduğunu söyleyen Camus gibi Aziz Nesin'in oyun kişileri de bu şekilde yorumlanabilir.

3.4.6. Beş Kısa Oyun

Aziz Nesin'in oyunları içinde absürt geleneği temel alarak yazdığı bu beş oyunun yanında absürt tiyatro olarak adlandırılabilecek beş kısa oyunu daha bulunmaktadır. İlk basımı 1979 yılında yapılan beş kısa oyun *Bir İnsan Başı Üstüne Üç Sesli Üzünç, Sen Gara Değilsin, Bir Kadın İçin Düet, Hazırol, Yaşasın Kavuniçi*'dir. Aziz Nesin bu beş oyununda da oyun kişilerinin isimlendirilmesini alışılmışın dışında yapmaya devam etmiştir. Oyunların kısa hikayelerinde bir yükselişten, doruk noktasından ziyade karakterlerin içinde bulundukları durumlar anlatılmıştır. Absürt tiyatroda yer alan karşı-kahraman kavramı Aziz Nesin'in bu oyunlarında daha net ortaya konmuştur. Geleneksel kahraman tipinden farklı olarak içinde bulunduğu durumdan memnun olmayan kahramanlar görülür. Bu durumda Samuel Beckett'in, Ionesco'nun oyunlarındaki kahramanları hatırlatır.

Bir İnsan Başı Üstüne Üç Sesli Üzünç oyununun hükümet tarafından başına elli bin lomadef ödül koyulan suçlu Tarez, Polis ve Muhbir'den oluşan bir kadrosu vardır. Herkes tarafından aranan ve artık kaçacak yeri kalmayan Tarez sıcak bir yaz günü saklandığı kayalıkta Polis'le karşılaşır. Ancak Polis onu vurmak istemediğinden görmezlikten gelir ve kaçmasını söyler. Aç, susuz ve kaçacak yeri kalmayan Tarez Polis'in ısrarına rağmen onu dinlemez. Polis'in iyi biri olduğunu düşünen Tarez kendisini vurmasını ve büyük ödülü almasını söyler. Oysa büyük ödül siviller içindir. Bunun üzerine Polis'in ailesinin yerini ihbar etmesini ve ödülü almasını teklif eder. Zaten Tarez kendi ailesinin yanına da bu sebeple gelmiştir. Ancak kendi ailesinin bu işi kabul etmediği gibi Polis de kabul etmez. Polis'in tek istediği Tarez'i öldürmek zorunda kalmamasıdır. Tam bu anda omzundan itibaren kolları olmayan Muhbir

gelir. Tarez'i görmeden Polis onu yollar ve Muhbir'den su ve yiyecek alır. Tarez'e bunları alıp gitmesini söyler, fakat Tarez kabul etmez. Yine Muhbir gelir, bu sefer Tarez'i görür. Tarez, Muhbir'i tam vuracakken Polis'in arkasına saklanır. Polis'e ısrarla Tarez'i vurmasını ve ödüle kendisinin layık olduğu söyler. Polis silahını doğrultsa da vuramaz, kaçacak gücü olmayan Tarez kendini vurur.

Bir İnsan Başı Üstüne Üç Sesli Üzünç oyunu Polis'in görevini yapmak istemediği, kaçağın kaçmak istemediği bir oyundur. Yazar oyunun başında bu üç kişiyi üzünç olarak adlandırmıştır. Bu adlandırma oyun kişilerinin içinde bulundukları durumdan kaynaklanabilir. Polis yapmak istemediği bir işi üstlenmiş, Tarez ölüme mahkum edilmiş bir kaçak ve Muhbir de kollarının olmadığı hayatı yaşamak zorunda olan bir kişidir. Üstelik Muhbir kolları olmadığı halde piyanist olmak istediğini söyler. Polis'in işini yapamayıp bir suçluyu yakalayamaması, suçlunun kötülük yapamaması bir yana kaçıp kurtulamaması, kolları olmayan birinin piyanist olma hayali kurması dünyanın saçma oluşuna vurgudur.

> MUHBİR (*dura dura*): Kim? Ben mi? Ben… Ben piyanist olmayı çok isterdim. (s.341)
>
> POLİS: Bir de Muhbir'in yerine koy kendini. Herif yaptığı işi de sevmiyor üstelik. Belki de iğreniyordur kendinden…
>
> TAREZ: Piyanist olmak istermiş.
>
> POLİS: Herkes olduğundan başka bişey olmak ister… (s.344)

Sen Gara Değilsin oyunu tek perdelik ve kadrosunda Pren, Salsi ve Gara adlı üç kişinin yer aldığı bir oyundur. Gara oyunun odak kişisidir. Ancak beklenildiği gibi kahraman rolünde değil, karşı-kahraman rolündedir. Savaş kahramanı olduğu varsayılan Gara, sanılanın tam aksidir. Onun uyumsuzluğu tarihteki gerçekler ve resmi gerçekler arasında ortaya konmuştur.

Yuntabur adlı bir kentte, memleketi için ölen Gara'ya anma töreni düzenlenir. Gara'yı övmek adına belediye başkanı olan Pren konuşma yapar. Tören bittikten sonra Salsi ile Pren Gara'nın anıtının yanında baş başa kalırlar. Salsi Gara'yı küçüklüğünden beri tanıdığını ve onun bir kahraman olabileceğine inanamadığını açıklar. İkisi konuşurken Gara gelir. Kendi anıtını işer ve diğerleri bunu görünce kızarlar. Ardından Salsi ve Gara birbirlerini tanırlar. Gara ölmediğine hatta törende anlatılanların tam tersi olaylar yaşandığına ikisini ikna etmeye çalışır. Bunun üzerine Yuntabur'u terk etmesi için ona para verirler. Önce teklifi kabul edip giden Gara geri döner. Evini ve evinin önündeki meşe ağacını illa görmek istediğini söyler. Bu sefer

Pren ile Salsi onun Gara olmadığına ikna etmeye çalışır. Başarısız olunca Pren Gara'yı öldürür.

Gara oyunun baş kişisidir. Anlatılanın aksine bir kahraman değildir. Paraya önem veren, alçak, sahtekar bir karşı-kahramandır. Döngüsünü kırmak yani para yerine yurdunu seçmek istediğinde öldürür. Çünkü Pren ve Salsi'ye bu döngüyü kırmak pahalıya mal olacaktır. Tarihi gerçekler resmi gerçeklerden daha önemlidir, yalan ve yanlış olsalar bile.

> SALSİ: Şaşılası bişey… Sana hak vermediğim halde, senin gibi davranmak zorunda duyuyorum kendimi… Salt gerçek, toplumun gerçeğine uymuyor diye anıtı mı yıkacaktık, müzeyi mi kapatacaktık? Bilmiyorum, hangisi doğru olan; toplumun yalanı gerçek sanması mı, yoksa salt gerçeğin bilinmesi mi? (*Susma.*) Ya ille de Yuntabur'a, yani Garabur'a gitmek için direnseydi? (s.374)

Bir Kadın İçin Düet, Evsahibi Kadın ve Yabancı Kadın olmak üzere iki kişilik kadroya sahip tek perdelik bir oyundur. Oyunun başında birini beklediği belli olan ve beklediği kişi için hazırlanan bir kadın vardır. Evsahibi Kadın beklediğinden erken çalan kapısına isteksizlikle bakmaya gider. Yabancı Kadın'la birlikte içeri girerler. Yabancı Kadın ile Evsahibi Kadın tıpatıp birbirlerine benzerler. Kadının gelme amacı Evsahibi Kadın'ın kocası Vassen ile görüşmektir. Evsahibi kocasının öldüğünü söyler. Yabancı Kadın'ın gitmek istediğini söylemesi üzerine Evsahibi Kadın gelecek olanın ölen kocası olduğunu söyler. Ünlü bir tofla ustası olan Vassen her gece eve gelip yarım kalan toflasıyla uğraşır. Her akşam yarım olanı kırıp yeniden başlamakta fakat bir türlü bitiremez. Evsahibi Kadın kocasının kendisi için mi yoksa toflalar için mi geldiğini bilemez. Bu sırada bir adam evi arar, kadını çok özlediğini ve onunla görüşmek istediğini söyler. Evsahibi Kadın adamı reddeder. Evsahibi kocasıyla ilgili kıskançlıklarını ve üzüntülerini paylaşır. Bu paylaşımı sırasında karı-kocanın birbirine ne kadar uzak oldukları fark edilir. Vassen'in gelme saati gelir. Kadın telaşa kapılır ancak Vassen gelmez. Vassen'in gelmeyişinin ardından adam tekrar arar. Bunun üzerine Evsahibi adamın teklifini kabul eder. Evsahibi ve Yabancı Kadın tek bir kadın olurlar.

> Y. KADIN: Saat durdu…
>
> EV SAHİBİ: Kurmayı unutmuşum…
>
> Y. KADIN: Büsbütün kurtuldunuz…
>
> EV SAHİBİ: Artık gelmez…
>
> Y. KADIN: Yaşarken ölmüştü…

EV SAHİBİ: Yaşarken ölmüştü…

(*Yabancı Kadın Ev Sahibi'nin arkasına geçer. Işıklar yavaş yavaş sönerken iki kadın tek kadın gibi görünür.*) (s.394)

Bu oyunda ikileştirme olarak tanımlanabilecek bir durum söz konusudur. Kadının iki yanını temsil ederler. Evsahibi kocasının anılarından kurtulamayan, Yabancı Kadın bile isteye Vassen'e koşan yanını temsil eder. "Vassen'in karısı, kocasının izlerinden artık sıyrılmayı istemekte, ancak bunu istediği için de kendi kendini yargılamakta ve suçlamaktadır. Sonuçta Vassen'in karısının kişiliğinin yaşama dönük yüzü kazanacaktır."[110]

Hazırol oyunu Farat ve Korşan adlı iki kişilik kadrosuyla tek perdelik bir oyundur. Farat general emeklisidir ve gözleri görmez. Bu yüzden hizmetine er Korşan verilmiş ve Korşan terhisinden sonra da yanından ayrılmamıştır. Bir pazar günü sıcaktan bunaldığı için deniz kenarına gitmek isteyen Farat, Korşan tarafından çarşı içinde kandırılarak gezdirilmektedir. Farat'ın önünde engeller olmadığı halde onu kandırır. Farat ve Korşan birbirlerinden nefret etseler de birbirlerine ihtiyaç duymaktadırlar. Aralarındaki bağlılık efendi-köle ilişkisine dayanır. Farat eski, zaferlerle dolu ve mutlu günlerinde bahseder. Korşan ise bu günlerin birer yalandan ibaret olduğunu söyleyerek Farat'ı kızdırır. Farat'ın Korşan'ı korkutabildiği şey hazırol çekmesidir. Farat hazırol deyince Korşan Farat'ın her dediğini yerine getirir. Oyunun sonunda Farat bu silahını Korşan'a kaptırır.

FARAT: Ben de senin gibiyimdir. Kimi insanlarda askerlik ruhu vardır, benim gibi, senin gibi… Bak örneğin birisi bana hazırol çekse, ama kim olursa olsun, hemen esas duruşa geçer ve onun her istediğini yaparım.

KORŞAN (*kurnazca sevinmiştir*): Aman, bu gerçek mi generalim?

FARAT: Elbet gerçek. Değil canlıyken, bir hazırol komutu duysam, mezarımdan bile fırlarım. Elimde değil…

KORŞAN: Tamam öyleyse… (s.412)

Aziz Nesin'in bu oyunu efendi-köle ilişkisi açısından ele alındığında Beckett'in Oyun Sonu oyununu hatırlatır. Aralarındaki zorunlu bağımlılık ilişkisi, birbirlerinden nefret etmeleri açısından benzemektedirler. Ayşegül Yüksel Oyun Sonu'ndaki efendi-köle ilişkisi için

"Godot'yu Beklerken'in birinci anlatım düzeyindeki Vladamir ve Estragon, sonunda Godot denen kişiden daha iyi bir iş önerisi alıp, tiyatroyu terk etmişler, sahne yalnızca Pozzo ve Lucky'ye kalmıştır. Bu oyunda Pozzo Hamm'e, Lucky de Clov'a dönüşmüştür (Hamm kör

[110] Sema Göktaş, "Türk Tiyatrosunda Soyutlama Kavramı ve Aziz Nesin'in Soyutlamaya Dayanan Oyunları", (Yüksek Lisans, Dokuz Eylül Üniversitesi, 1995), 177.

> ve inlemelidir. Clov ise romatizmalı bacaklarını bükemediği için oturamaz). Kısacası, Oyun Sonu'nda yansıyan yalnızca efendi-köle ilişkisidir. Bu ilişkinin çürüme noktasına geldiği aşamayı gösteren oyun, aynı zamanda "sevgisizliğin" amansız bir anlatımıdır."[111]

demiştir. Farat da gözleri kör bir efendidir ve hazırol çekmesiyle Korşan'ı yola getirir. İkisi de ne özgür olabilmiş ne de birbirlerini sevgiyle kabul edebilmişlerdir. Sevgisizlik, nefret ve zorunlu bağımlılık açısından Hamm ve Clov gibidirler. Hazırol oyunu genel olarak Beckett'in oyununun keskin çizgilerine sahip değildir. Tipleştirilmiş iki karakter açısından benzerler.

Aziz Nesin'in son kısa oyunu *Yaşasın Kavuniçi*'dir. Oyun alaycı bir hicve sahiptir. Güvenin olmadığı bir siyasi ortamda insanları gelecek kaygısı anlatılmıştır. Oyun Tora isimli yirmi beş yaşında sinirli bir kız ile taşralı milletvekili olan Lurban'ın evlilik hazırlığı konusunu merkeze alarak ilerler. Tek perdelik bir oyun olan Yaşasın Kavuniçi dört kişilik bir oyundur. Sümani (Tora'nın annesi), Tora, Yagil (Tora'nın babası) ve Lurban adlı oyun kişileri kadroyu oluşturur. Lurban nişanlısı Tora ve ailesine yemeğe davetlidir. Tora, Lurban evin duvar renginin kavuniçi olmasını söylediği için sinirlidir. Tora evin duvarlarının duvar kağıtlarıyla kaplanmasını istemektedir. İkili arasında yemek boyunca duvar rengi konusunda gerilir. Tora kavuniçi rengini bayağı bulmaktadır. Yemek sırasında ev halkı radyoyu dinlemektedir. Radyoda hükümet ve darbe olması durumu hakkında bilgiler verilmektedir. Milletvekilinin makam durumu değiştikçe Lurban, Tora ve ailesi tarafından dışlanır yahut sevilir. Lurban'ın milletvekili makamı oyun sonunda kesinleşince kavuniçi rengi "yaşasın" söylemine kavuşur. Gelgitler içinde Tora, Lurban yükselişe geçtikçe "yaşasın kavuniçi" demektedir. Bu söylem ilişkilerinin özetidir. Önemli olan iletişim, sevgi, saygı değildir. Evlilik hazırlığında olan bu iki kişi arasında iletişimsizlik hüküm sürse de kavuniçi varlığını sürdürebilir. Aziz Nesin bu çekirdek aile masasıyla toplumun durumunu da gözler önüne sermiştir. Yaşasın Kavuniçi ironinin yoğun olduğu bir oyundur.

> TORA: Kavuniçinden nefret ederim, iğrenirim.
>
> LURBAN: Yaa!..
>
> TORA: Niçin, bilir misin?
>
> LURBAN: Niçin?
>
> TORA: Çünkü kavuniçi hem sarı hem kırmızı olmak istemiştir, ikisi de olamamıştır; ne sarıdır ne de kırmızı… Buyüzden seninle zevklerimiz hiç uyuşmadı.

[111] Yüksel, **Samuel Beckett Tiyatrosu**, 73.

LURBAN: Anlıyorum… Ama ben…

TORA: Artık boşuna… Herşey bitti.

(*Radyoda marş kesilir. Eski konuşmacıkonuşur.*)

RADYODA KONUŞMACI: Sayın dinleyiciler! Basın-Yayın Bakanlığından duyrulur! Başbakanlık bildirisi: Ülkemiz ancak biriki saat süren oldukça tehlikeli bir bunalım yaşamıştır. Kendilerine Ulusal Birlik Örgütü adı veren darbeci gizli bir örgüt hükümeti ele geçirme girişiminde bulunmuşsa da başarısızlıkla sonuçlanan eylemlerinden sonra hükümet kuvvetleri duruma egemen olmuştur.

(*Radyodaki konuşma sürerken Tora sevinçle fırlar.*)

SÜMİNİ: Hangisi, hangisi kazandı?

YAGİL: Bizimki…

RADYODA KONUŞMACI: Darbeciler ve elebaşları tamamen yakalanmışlardır. Ülkemiz huzur ve sükunete yeniden kavuşmuştur. Şimdi hava raporunu veriyoruz.

(*Tora radyoyu kapar. Lurban ayağı kalkar. Tora iki kolunu Lurban'ın omuzlarına dolar.)*

TORA (haykırarak): Yaşasın kavuniçi! Hayır, hayır, ne duvarkağıdı istiyorum ne bişey… Evimizin bütün duvarları kavuniçi badana edilecek. Yaşasın kavuniçi! (s.445-446)

Aziz Nesin'in bu kısa oyunları ele alınan diğer oyunlardan farklı olarak oyun sonunda umuda kucak açmaz. Bu oyunlar daha karamsar ve absürt bir havaya sahiptir. Gara'nın varlığının sorgulanışı, sevgisizliğin ve anlamsızlığın kavuniçine bağlanışı, üzünçlerin birer insanı temsil edilişi, efendi-köle ilişkisinin ele alınışı ile Aziz Nesin bu oyunlarında absürt olarak adlandırılan diğer oyunlarından farklı bir hava yakalamıştır. Bunu da oyun kişilerini tipleştirerek ortaya koymuştur.

Aziz Nesin belli bir kişiyi çağrıştıracak isimleri kullanmaktan kaçındığı oyun kişilerini oluştururken onları bazen yalnız başına, bazen çiftler haline, bazen de bir aile içinde yalnızlıklarıyla izole olmuş macerasız, anlamsız bir dünyanın içine koymuştur. *Biraz Gelir Misiniz, Bişey Yap Met, Yaşasın Kavuniçi* oyunlarında aile içi ortamda bireylerin iletişimsizlik temelli yabancılaşma ve yalnızlaşması anlatılır. *Tut Elimden Rovni, Hazırol, Bir Kadın İçin Düet, Hadi Öldürsene Canikom* oyunları ise iki kişilik kadroya sahip oyunlardır. Bu oyunlarda yer alan çiftler kadın-erkek, kadın-kadın, erkek-erkek şeklindedir. Nesin toplumun her kesiminden insanların yaşadığı yalnızlığı anlatacağı karakterleri absürt tiyatro aracılığıyla seyirci/okuyucuya sunmuştur. *Çiçu* oyunu ise tek kişilik kadroya sahiptir. Aziz Nesin bu oyunda sözcüklerle anlattığı yalnızlığı görselliğe de yansıtmıştır.

Oyunlarda sahnede olmayan fakat varlığını hissettiren karakterleri karanlıktakiler olarak adlandırabilir. *Biraz Gelir Misiniz* oyununda supinin sesini duymayan halk, *Bişey Yap Met*'te dışarıdakiler, *Tut Elimden Rovni*'de seyirci şeklinde ortaya çıkar. Sahnede varlıkları gözükmez, fakat oradadırlar. Sahne üzerindeki karakterlerinin döngülerinin dışına çıkmasına izin vermezler, bu karakterleri tedirgin ederler. Sabahattin Kudret Aksal'da toplum ve onun koyduğu kurallar, Adalet Ağaoğlu'nun oyunlarında halk ve ataerkil sistem olarak seyirci/okuyucunun karşısına çıkan görünmeyen karakterler Aziz Nesin'in oyunlarında da dışarıdakiler yahut karanlıktakiler ismiyle var olurlar.

Genellikle bekleme süreci absürt karakterlere dünyayı anlamlı hale getirmesi için tanınan bir süreçtir. Aziz Nesin'in kısa oyunlarında bu süreç oyun boyunca devam eder. Diğer oyunlarında ise uzun zaman aralıkları bekleme sürecini uzatır. *Biraz Gelir Misiniz* oyununda Baba'nın kendini kaybetmesinde geçen zaman, Met'in oyunun sonunda dışarı çıktığı süreç, *Tut Elimden Rovni*'de son perdeye geçtiğinde görülen uzun geçmiş zaman, *Çiçu*'da Adam'ın evlendiği süreç gibi.

3.5. Vüs'at O. Bener'in Absürt Oyunlarında Karakter İncelemesi

Vüs'at O. Bener'in ilk oyunu olan *Ihlamur Ağacı* (1962) aile içi ilişkilerin söz konusu edildiği, absürt olarak adlandırılan bir oyundur. 1962 yılında yayınlanan *Ihlamur Ağacı* oyunuyla yazar 1963 yılında Türk Dil Kurumu'nun Tiyatro Armağan Ödülü'nü kazanmıştır. *Ihlamur Ağacı*'nın kadrosuna baktığımızda özel bir adlandırma görmeyiz. Anne-baba-oğul-gelin gibi tiplerle karşılaşırız.

Yazar diğer bir oyunu olan İpin Ucu'nu ise bu oyunundan on yedi yıl sonra 1980 yılında yazmıştır. Bu oyunuyla yazar Abdi İpekçi Tiyatro Armağanı'nı (Tuncer Cücenoğlu ile birlikte) alır. Oyun, yazılmasından ancak dokuz yıl sonra 1989'da 1000 Tane Yayınları tarafından yayımlanır. İpin Ucu oyunda ise AA ve A isminde iki kişi bulunur.

3.5.1. İpin Ucu

Vüs'at Bener'in İpin Ucu adlı oyunu iki perdeden oluşur. Her iki perde de kendi içerisinde tablolara ayrılmıştır. Birinci perdede altı tablo, ikinci perdede ise beş tablo vardır. Bu tablolarda sahnelenen olaylar sırayla birbirini izlemez. Her ışıkla aynı oyuncuları farklı bir kılıkla görürüz ancak bazı sahneler birbirinin devamıdır.

Karakterler AA ve A'dır. Yazar oyunun başında bu kişiler birbirine benzemeleri gerektiğini, kıyafetlerinin bir olması gerektiğini belirtir. A ve AA aslında tek kişidir ve yazar tarafından tek bir kişinin kendisini ikileştirme yöntemiyle oluşturmasıyla ortaya konmuştur. Görünüm olarak ikisi de elli yaşlarında ve dinçlerdir. Aralarında fark ise AA erkek-bariton iken A erkek-tenordur. Bu demek oluyor ki ses tonları farklıdır. AA derin bir sese sahipken, A en tiz erkek sesine sahiptir.

Vüs'at Bener oyununun başında, tek bir kişi olduğunu belirtmek amaçlı AA ve A için şunları söyler:

> A, AA'nın kendisini ikileştirme [=bölme] yöntemiyle yarattığı kişidir. Bu nedenle oyuncuların olabildiğince birbirine benzemeleri, yalnızca ses tonlarının zıt özellik taşıması gerekir. Kılık, iş dalı değiştirmeleri tablo başlarında açıklanmış, sahnede gereksinilecek eşya türleri zorunlu sayıldığı ölçüde değinilmiştir.[112]

Oyunun başında belirtilen sosyo-güldürü ögesi ise bize oyunun içeriği ve türü hakkında bilgi verir. Bir oyunun sosyo-güldürü olması demek, onun politik, siyasi ve toplumsal ögelere sahip olması demektir. Politik bir konuyu güldürme ögesiyle birlikte vermiştir. İronik siyasi taşlamalar vardır. Bu ögelerle toplumdaki yanlışlıklar, bastırılmışlıklar, haksızlıklar, zıtlıklar görünür hale getirilmeye çalışılır. Sosyo-güldürü olarak nitelendirilen bu oyunda absürt tiyatronun izlerini işlediği konu ve oyunun anlatılış biçimi açısından bakıldığında görmek mümkündür. Zaten oyun Godot'ya selam göndererek başlar. İpin Ucu oyunu baştan sona okunduğunda birebir olmasa da Samuel Beckett'in Gece ve Düşler[113] oyununu andırır. Beckett'in bu oyunda düş gören biri ve düşünde gördüğü kendisi vardır. Melodik bir anlatıma sahip olan bu oyun bir kişinin kendini ikileştirmesi şeklinde devam etmiştir. Bu açıdan bakıldığında *İpin Ucu* oyunuyla benzerlik gösterir. Aslında AA'nın içinde bulunduğu durum da bir düş zamanıdır. Bunun yanı sıra *İpin Ucu* oyunu var olma sorunsalı üzerine yoğunlaşmıştır. Yaşamak kelimesine vurguyla ilerleyen oyun olmanın ya da olmamanın bütün mesele olduğunu söylemeye çalışır.

İki ayrı oyuncunun tek bir kişiyi oynadığı *İpin Ucu* oyununun konusunun merkezinde çatışmalar yer alır. Genel olarak oyunun içeriğinde yer alan çatışmalar ise ölüm–

---

[112] Vüs'at O. Bener, **Ihlamur Ağacı-İpin Ucu**, 2. bs. (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2011), 74. Bundan sonra bu kitaptan yapılacak alıntılar sayfa numarası ile gösterilecektir.

[113] Orijinal adı Nachtstück olan Gece ve Düşler oyunu, Samuel Beckett'in yazdığı ve yönettiği son televizyon oyunudur. Nacht und Träume parçasının bir adam tarafından mırıldanışı halinde oyun ileriler. Bu akış düş ile gerçek arasındadır. Bir pandomim sanatçısı tarafından sahnelenmiş oyun diyalogtan ziyade parçanın mırıldanmalarını içerir.

yaşam, özgürlük–sınırlılık, düşünme özgürlüğü, ifade özgürlüğü–engellenmedir. Oyunun çatışması hem görsel olarak oyuncularla hem de içerik olarak yansıtılır. Özde aynı kişi olan A ve AA'nın birisinin tiz, diğerinin kalın bir sese sahip olması bu çatışmanın görsel boyutunu oluşturur. İnsanın bu sınırlamalar yahut istediği özgürlük boyutları içinde de yalnızlığı yazar tarafından irdelenir. Yazar bu çatışmalara ayrı bir pencere açarak oyuncuların kılık değiştirmeleriyle de ortaya koyduğu sahneler oluşturmuştur. Buna örnek olarak papaz ve günahkar bebeğin olduğu tabloları (birinci perde içinde tablo dört ve tablo altı) verilebilir. Ayşegül Yüksel, İpin Ucu oyununda yer alan çatışmalar için şöyle der:

> "İpin Ucu, elli yaşlarında dinç bir adam olarak tanımlanan AA ile AA'nın "kendini ikileştirme" yoluyla ürettiği bir bakıma ayrıştırdığı A'dan oluşan iki kişilik bir oyun. Yazar oyun boyunca AA'nın karşısına A'yı koyarak, insanın kendi kendisiyle hesaplaşma sürecini dile getiriyor. Ancak, çatışan bu iki "ses" bireysel düzeyde bir hesaplaşma değil; söz konusu olan, insan aklının ve mantığının sınırsız gücüne olan inancın, dünya-toplum düzeninde temel anlayışları ve yaklaşımları belirleyen etkenler karşısında sınanmasıdır. Oyunun olay örgüsü, AA ve A'nın çeşitli kimlikler ve konumlar içinde gerçekleştirdiği bir dizi "soru-yanıt" oturumundan oluşur. Her oturum, tepeden inme kurallara göre biçimlenmiş yaşam anlayışının sürekli sorguya çekilme sürecini içerir. Yasakların ve kuralların mantığıyla bir türlü uzlaşamayan arı insan mantığının alaycı başkaldırısı her oturumun temel hareket noktasını oluşturur; özde tartışılan "yaşam" ve "ölüm"dür; tartışılan ise "aklınca yaşamak ve ölmek" isteyen insan."[114] (s.156)

Ayşegül Yüksel'in bahsettiği oturumlarda yani tablolarda bulunan sorgulama oyunun başından sonuna kadar oyuna hakimdir. Bu hakimiyet başlangıçta AA ve A'nın birbirlerine sordukları sorularla sağlanırken ikinci perdenin son üç tablosuna gelindiğinde artık AA'nın yargıç ve A'nın sorguya çekilen olduğu görülür. Giderek belirginleşen sorgulama oyunun bu son tablolarında sorgulayan ve sorgulanan ögelerini somutlaştırmıştır.

Oyunun birinci perdesinin ilk tablosunda AA ile karşılaşılır. Bu tabloda sadece AA'nın konuşması yer alır. A sırtına bıçak saplanmış durumda, sahnede bir dekor mahiyetindedir. AA yalnızlığına dayanamayarak özünde kendi olan A'yı canlandırır ve kendisiyle olan hesaplaşması bu şekilde başlar. Bu perdeden anlaşıldığı üzere kendini öldürmeye çalışan AA'nın bunu başaramayıp yaşam ile ölüm arasında sıkıştığı görülür. Oyunun bu tablosundaki vurgu Nazım Hikmet'in "Yaşamak güzel

[114] Alıntı içinde yer alan vurgular Ayşegül Yüksel'e aittir.

şey be kardeşim!" sözüyle yapılır. Bu perde itibariyle oyunla irdelenen varoluş kavramı da ortaya çıkar.

AA ve A tablolar boyunca kılık değiştirerek sosyal ve siyasal konulara atıfta bulunurlar. Tablo ikide AA ile A'nın konuşmalarının soru cevap şeklinde ilerlediğini görürüz. Burada ne kadar birbirlerine benzedikleri baba-oğul söylemiyle tasvir edilir. İpin ucu, ucunu kaçırma, her anın başlangıç olması ve tutulabileceği ilk olarak bu tabloyla başlar. Ayrıca bu tablonun sonunda söz ile hareket arasında bir çatışmanın olduğu görülür. Bu çatışma hareketten doğan bir güldürme ögesiyle verilmiştir:

> A : Gidecek yer kalmadı artık, dayandık kaldık duvara.
>
> AA : Var gücünle dayan arkana. Dayanalım.
>
> A : Ama yıkılır.
>
> AA : Mutlaka. Yeter ki zorlanalım. (*Zorlandıklarını belli eden sesler çıkarırlar. Sonunda ikisi birden arkalarına devrilirler. Bacakları havaya kalkarken ışık kararır.*) (s.83)

Birinci perdenin dördüncü ve altıncı tablolarına baktığımızda AA papaz, A ise günahkar bebek şeklinde görülür. Bu tablolarda siyasi göndermelerin daha çok olduğu far edilir. Dördüncü tabloda daha çok dinsel inançlar üzerinde bir sorgulama vardır. Altıncı tabloda ise temsili ifadeler olduğu düşünülebilir. Yani papaz kılığındaki AA'nın Batı dünyasını, bebek kılığındaki A'nın ise Türkiye olduğu söylenebilir.

> "İlk perdenin bu son tablosunun sonuna doğru, egemen batı dünyası karşısında ayakta durmaya çalışan tam gelişmemiş, yoksul bir ülke –Türkiye- gelir gündeme. Bebek kılığındaki A Türk, öğün, çalış, güven anlayışında karar kılmaya çalışadursun, papaz AA onu inancın kölesi, umursamaz kul görünümünde donduruyor:
>
> > AA : …"Tanrı Türkü korusun" evladım, "Tanrı Türkü korusun!"
> >
> > (Birinci Perde, Tablo 6)
>
> Bireye, topluma egemen batı dünyasına ilişkin belirlemeler, gittikçe 1970'ler Türkiye'sinin güncelinde yoğunlaşmaktadır." (s.159-160)

Yazar dördüncü tablonun sonunda gelişmeye, batı dünyasına kendisini kabul ettirmeye çalışan Türkiye'nin durumuna da bir gönderme yapmıştır:

> AA : (*Bıyıkaltı:*) Ee, gülünü seven…
>
> A : Dikenini ayıklar!
>
> AA : Kolay değil ayıklamak, katlan evladım sen en iyisi, katlan!
>
> A : (*Düşünür, başını eğer:*) Başka ne yaptım ki bugüne kadar? (s.97)

Yazar oyunda kurduğu dünyanın saçmalığını bireyin bölünmüşlüğü ve çatışmalar üzerinden verirken insanın her şeye rağmen dünyanın merkezi olma isteğini de boş geçmemiştir. Ölmek isteyen ama ölemeyen, yaşamayı da beceremeyen AA kendiyle hesaplaşma içine girdiğinde iki ayrı bedenmiş gibi davranır. Ancak önemli olup dünyanın merkezinde yer alma fikrinde AA ile kendinden olan A tartışırlar. Fakat bu tartışma gülmelerle hem de hiçbir şeye, öylesine gülmelerle son bulur. Absürt tiyatroda yer alan ve sonu olmayan konuşmalar oyun içinde görülür.

Bu iki tablo içinde toplumun bastırılmış yanları, ifade özgürlüğünün olmayışı hatta düşüncelerini bile kontrol etmesi gerektiği dile getirilmiştir. Toplum öyle her şeyi düşünmemeli, sorgulamamalıdır. Eğer sorgularsa istemediği sonuçlarla karşılaşabilir. Oyunun gidişatı da bunu göstermektedir. Sorgulamaya devam eden birey yahut toplum yargılanacak ve suçlu bulunacaktır, bir çıkmaz içine girecektir. Tablo altıda AA ile A arasında geçen konuşma toplum ve birey düzeyinde nasıl yaşanması gerektiğini gösterir.

A : Düşünmeyelim en iyisi.
AA : Evet, düşünmeyelim.
A : Biz yalnız yaşamaya bakalım.
AA : Yaşamaya bakalım.
A : Ot gibi, kaya gibi, ağaç gibi.
AA : Kuzu gibi. (*Yumuşak*) Kuzularım benim… (s.107)

Yaşamak, öyle kuzu gibi hiçbir şeye ses çıkarmadan, düşünmeden, sorgulamadan, bir kayadan farksız, başındaki çoban ne derse onu yaparak yaşamak gerekir. Toplumun ya da bireyin bu hayatta yapması gereken tek bir şey var, o da yaşamak. Vüs'at Bener ipin ucu söylemi ile burada yaşamak eylemini tanımlamış olabilir. İpin ucunda yaşamak kavramını oyunda işlenenlerle ele alındığında varoluşçuluğa çıkabilir. Okuyucu/seyirciye Shakespeare'in meşhur oyunu olan Hamlet'in olmak ya da olmamak sözünü hatırlatır.

İkinci perdenin açılışıyla AA'nın öğretmen, A'nın öğrenci kılığında oldukları görülür. Öğretmen-öğrenci ilişkisi ikinci perdenin birinci ve ikinci tablolarında devam eder. Birinci tabloda yazar politik göndermesini takılar konusu üzerinden yapar. Öğretmen tarafından bazı sözcüklerin ve düşüncelerin sansürlenmesi gerektiği söylenir. Böylece dönemin içinde bulunduğu eğitim sistemine bir vurgu yapılmıştır.

Ayrıca yine düşünme ve ifade özgürlüğünün sınırları çizilerek bir gönderme söz konusudur. Takılar konusu üzerinden yapılan gönderme:

> AA-A : (*Birlikte*) Kafatasçı'lar, şeriatçı'lar, ıskatçı'lar, üçkağıtçı'lar, batakçı'lar, göbekçi'ler, fırıldakçı'lar, yağcı'lar, (*Birbirine dönüp*) tamam şimdi iyice haykır, POLİTİKACI'LAR, YALANCI'LAAAR. (*Işık kararır.*) (s.123)

Bu iki tabloda Türkiye'nin 1970-1980 yıllarında eğitim-öğretim durumuna değinilmiştir. Ardından gelen üç tabloda ise sorgulamanın şiddeti artar. Hatta AA'nın yargıç kılığında bulunması bu sorgulamayı, yargılama boyutuna taşımıştır. Tablo üçte A'nın yargılandığı yer Mahkeme-i Kübra'dır. A'nın yargılanma nedeni ise düşünme eylemi içinde bulunmasıdır ve cezası ölümdür. İkinci perdenin son tablosunda A'nın idama gidişi vardır. Bu bölümde İnfaz Savcısı A'ya sadece 'Yaşasın!' deme hakkı verir. Ölüme giden bir mahkumun yaşasın diye bağırması ve bunun tabii bir şeymiş gibi gösterilmesi hem ironik hem de ilginçtir. Mantıkdışı olan bir şey düzen içerisinde gayet mantıklı bir olgu olarak gösterilmiştir. Buradaki amaç bu iki kavram arasındaki çatışmayı vurgulayıp, saçmalığını ortaya koymaktır. Ölüm cezasına çarptırılan ve idama sürüklenen A, ilmeği kendisi boynuna geçirip iskemleye vurur. Ancak ip kopar ve ölemez. Fakat yere düşen AA'dır ve A yok olmuştur. Bu sahneyle oyunun birinci perdesinin birinci tablosuna geri dönüldüğü görülür. AA yaşamla ölüm arasında sıkışmış kalmıştır. Ne aklın hakim olduğu, mantıklı bir şekilde yaşayabilir ne de ölebilir.

> "A'nın davası yeryüzünde –kaderci anlayışa uygun biçimde- görülür; suçlu, "düşünme" eyleminde bulunmuş olmaktan yargılanır ve ölüm cezasına çarptırılır. Giyimine olduğu denli çıkarlarına da özen gösteren İnfaz Savcısı'nın tanıklığında ölüme giderken bir tek özgürlük tanınır A'ya: "Yaşasın!" diye bağırma özgürlüğü. Haksızlıklara karşı direnişin idam eşiğinde alınan son solukta simgeleştiği bu söz, yarattığı "ironi"nin bilincinde bile olmayan İnfaz Savcısı tarafından soğukkanlılıkla önerilir. "Mantıkdışı"nı "mantık" bellemiş bir düzende, ölüm cezası da gülünç, yavan, ucuz kılınmıştır seyirci karşısında. Yağlı ip içinde yaşanamayacak denli "mantık-dışı"na çıkmış dünyayı terk etmek için araçtır yalnızca; A ilmeği boynuna geçirir, iskemleye vurur tekmeyi, ip kopar, AA yere düşer; ölmemiştir. (A ise ortada yoktur artık.) İnsan var olan koşullar içinde ne aklı doğrultusunda yaşayabilmekte ne de aklı doğrultusunda ölebilmektedir. AA yaşamla ölüm arasında sıkışıp kalmıştır."[115] (s.160-161)

İki perdelik bu oyun kendi içinde tabloları birbirinden farklıymış gibi dursa da benzerlik taşıyan yanları vardır. Papaz-günahkar bebek ile yargıç-suçlu tablolarında dünya düzeninin ve bireyi ezen toplum düzenine dair göndermeler yapılır. Bu göndermeler de ipuçları ile ipin ucunu kaçırmadan yani bir anlamda kendini sansürleyerek yapılır. Açık açık anlatma değil de sezdirme söz konusudur.

[115] Alıntıdaki vurgular Ayşegül Yüksel'e aittir.

Ne mantıklı bir şekilde yaşayabilen ne de mantıklı bir şekilde ölebilen AA son söyledikleriyle de arada kalmışlığını, başladığı yere geri döndüğünü vurgulamıştır. İlk sahnede söylenen söz oyunun sonunda tekrarlanmıştır.

> AA : … Haklısın, haklı olduğun kadar da haksızsın, gök gözlüm, koca ozan, büyük usta. Yaşamak, güzelse de, değilse de yaşamak… (*Sesi fısıltıya dönüşür*) Ama nasıl yaşamak?.. (s.154)

İpin Ucu oyunu ipin kopmasıyla son bulur. Oyunun başında kendini öldüremeyen AA, oyunun sonunda da kendini asmayı başaramamıştır. Ne ölebilen ne yaşamayı becerebilen AA bir çembere sıkışmış ve var olmaya çalışmaktadır. Oyun başında söylendiği gibi sosyo-güldürü olarak adlandırılmıştır. Absürt tiyatronun ögelerini barındıran bu oyun tam olarak Samuel Beckett'in temellerini attığı absürt tiyatro çizgisinden biraz farklıdır. Fakat Türk tiyatrosu içinde absürt tiyatro olarak nitelendirilebilir. Özel bir isme sahip olmayan AA yalnızlığı ve varoluş sancılarıyla ön plana çıkan absürt bir oyun kişisidir.

3.5.2. Ihlamur Ağacı

Yazarın aile kavramını sorguladığı oyunu ise *Ihlamur Ağacı*'dır. *Ihlamur Ağacı* oyununda aile için uyumsuzluklara ve gerilimlere yer verilir. Bir evin salon görevi gören holünde geçen oyun tek mekanla sınırlandırılmış, bireyler arasındaki ilişkilere yönelmiştir. İki perdelik oyunun ilk perdesi üç tablodan oluşmaktadır. Son perde ise tablolara ayrılmamıştır. Vüs'at Bener oyun kişilerine özel adlar vermek yerine Ana, Baba, Oğul ve Gelin olarak isimlendirmiştir. Oyunda akış bireyler arasındaki çatışmalarla ve bireylerin iç hesaplaşmalarıyla ilerler.

Oyunun birinci perdesinin ilk tablosunda Ana ve Oğul'un konuşmaları yer almaktadır. Daha sonra Baba'nın da katıldığı bu konuşmalarda Ana ve Oğul'un Baba'ya karşı cephe aldıkları görülür. Oğul açıkça Baba'dan nefret ettiğini belli eder. Aynı zamanda Baba'nın üvey olduğu da anlaşılır. İkinci tablo da ise Baba ile Gelin'in diyalogları yer alır ve Baba ile Gelin'in dayanışma içinde olduğu görülür. Bu dayanışma ikisinin yaşadığı ortak durumdan kaynaklanır. Baba'nın kızı intihar etmiş ve karısı kendisini terk etmiştir. Gelin'in de babası intihar etmiştir. Her iki oyun kişisi de yakınlarını kaybetmişlerdir. Bu durum onları duygusal ve bunalımlı yapar. Bu iki tablo oyunda yer alan iki cepheyi gözler önüne serer. İlk perdesinin üçüncü tablosunda Ana ile Gelin'in arasındaki gizli savaş yer alır. Oğlunu paylaşmak

istemeyen Ana ile anneyi suçlayan Gelin'in diyalogları arasında bu savaş üstü kapalı cümlelerle anlatılır.

Oyunun ikinci perdesinde evin tüm bireylerinin birbirleriyle konuşmaları yer alır. Ana ve Oğul'un bir arada oluşu, Gelin'in Baba'nın yanında yer alışı daha net ortaya konur. Oyunun sonuna doğru çizilen tablo ise Ana ve Oğul yan yana, biraz ilerilerinde Gelin ve karşılarında Baba vardır. Baba'nın evden ayrılmasıyla perde kapanır.

Oyun genel anlamda dış hareketliliğe sahip değildir. Oyun bireyler arası konuşmalar, tartışmalar ve bireylerin iç hesaplaşmalarıyla ilerler. Vüs'at Bener ev içi hallerini daha doğrusu bir ailenin uyumsuzluklarını ve gerginliklerini anlatmıştır. Bu oyununda da bireylerin içinde bulundukları durumu, varlıkları kabullenmeleri vardır. Ancak İpin Ucu oyununa kıyasla bu oyun var olma sancısı üzerine kurulu değildir. Absürt tiyatronun yalnızlaşma, yabancılaşma ve iletişimsizlik ilkelerinin ön planda tutulduğu bir oyundur.

Görünürde ev içi hallerine tutulan ayna, açılan penceredir. Tam karsımızda anneyi, yanında oğlu, onun berisinde gelini, ötede de üvey babayı görürüz. Adım adım onların iç dramını, çatışma hallerini izleriz.

> "Bir bakış, bir iç geçiriştir. Gelip durulan yerden hayatın gözden geçirilişi, arınma çizgisine yönelişidir insanın. İçte olup bitenle dıştakinin çatışma durumlarının yansısı. Dıştakinin içe yansısı, orada olup bitenlerin uçlandığı durumlar. Bağlayan ev yaşamının sıkıcı/itici/daraltıcı atmosferini ironik biçimde yansıtan Bener; gene bir insanlık durumuyla bas basa bırakır bizi. Anlamı anlamsızlaştıran, bakışları solduran iç dram labirentlerine döneriz. Baba, o dayanılmazlığı asarak çıkıp gidecektir artık."[116]

Absürt tiyatroda bireylerin içine düştükleri kısır döngü Ihlamur Ağacı oyununda da görülür. Bireylerin ruh durumlarına ve ikili ilişkilerine bakıldığında döngü ortaya çıkar. Kendi kısır döngüsünü kıran sadece Baba olmuş ve evi terk etmiştir.

Bu oyun açısından bireyler tek tek ele alındığında içine düştükleri döngüleri ve ruh durumları daha net görülebilir. Baba karakteri yalnızlaşmıştır, bunun sonucu olarak da oldukça duygusaldır. Altmış iki yaşında olan Baba, karısı tarafından terk edilmiştir, yeniden evlenmiş ama sevgi görememiştir. Eski eşinden olan sekiz yaşındaki kızı trafik kazasında ölmüştür ancak Baba bunun kaza olmadığını bir intihar olduğunu düşünür. Üvey oğlu tarafında sürekli dışlanır, sevilmez. Ana karakteri de Baba'yı kocası olarak görmez. Bunların sonucunda Baba yalnızlığa

[116] Sıddık Tokar, "Vüs'at O. Bener'in Eserleri Üzerine Bir Araştırma" (Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006), 229.

itilmiş, yabancılaşmış ve kimseyle iletişim kuramaz olmuştur. Bu yalnızlıklar Baba'nın yüreğini soğutmuş hiçbir şekilde ısınamaz olmuştur.

Baba'nın sürekli çok duygusal olduğu vurgulanır. Hatta artık bu durumu kendisi de kabullenmiştir:

> BABA: Benim mesleğim içlilikmiş, esnaflıkmış. Anladığıma göre acı alır, acı satarmışım. Öyle dedi kocanız. (s.23)

Duygusal baskıdan ve geçmişin hayaletlerinden kurtulmak için evi terk eden Baba'nın varoluşuyla ilgili Gelin'in sözleri önemlidir. Bu sözler Baba'nın içinde bulunduğu farklı var olma çabasını açıklar:

> GELİN: Oysa siz, bir umutsunuz! Salgının dışında kalmış, kendisinin farkına varmanın eşiğinde olan biri. Benim için avuntudan başka bir şey değilmiş. Olsun gene de savaşmak istiyorum sizin adınıza. Ne dersiniz? (s.34)

Gelin bu sözleriyle Baba'nın döngüsünü kırmasında varoluşunun farklılığından kaynaklandığı öne sürer. Kendisi ise Baba'yla aynı durumda olmasa da bir derece Ana ve Oğul'dan farklıdır. Bu duygusal anlamda Baba ile Gelin'in aynı olduğunu ortaya koymaz. Hatta bir konuşmalarında Gelin duygusallıktan nefret ettiğini söyler.

> BABA: Allah'ım ne yapmışım. (Susuş) Canavar bunlar.
>
> GELİN: Ne demek canavar?
>
> BABA: Tas yürekli duygusuz yani.
>
> GELİN: Peki ben nasılım?
>
> BABA: Sen, siz başka.
>
> GELİN: Şaşılacak şey. Benim kadar acımaktan, yufka yüreklilikten nefret eden olmasın. (s.54)

Gelin ile Baba kopamadıkları hayaletlerinde buluşurlar. Gelin intihar eden babasının hayaleti yüzenden bunalımdadır, Baba ise kızının hayaleti ile yaşar. Bu durum Gelin'in Baba'yla dayanışmasını sağlayarak Baba'nın döngüsünü kırmasına yardımcı olur.

Ana ile Oğul arasında yer bulamayan Gelin, bunalımın da etkisiyle iyice yalnızlaşmıştır. Ana her ne kadar şefkat gösterse de Gelin'i gerçekten sevmemiştir. Oğul ile Gelin arasında da gerçek iletişimden bahsedilemez. Evliliklerinin başlangıcında birbirlerine verdikleri sözlerin arkasında durmaya çalışırlar. Bunun dışında konuşmaları tanımak, anlaşmak, sevgiyi hissettirmek mahiyetinde değildir. Oğul oyun boyunca duygudan ziyade akılcı ve acımasız yaklaşımlar içinde görülür. Oğul yirmi altı yaşında bir öğretmendir. Erken yaşta babasını kaybettiğinden

çocukluğunu tam yaşayamamıştır. Başka biriyle evlendiği için annesine kızar. Oysa annesi bu evliliği onun için yaptığını düşünür. Üvey babasından ve Baba'nın duygusallığından nefret eder, Baba'nın ölmesini ister. Eşiyle iletişim kuramadığı, problemler yaşadığı mutsuz bir evliliği vardır. Oğul'un ev içindeki durum hakkında yaptığı yorum aile bireylerinin ne kadar birbirlerinden kopuk olduğunu gösterir:

> OĞUL: Ben nerede yaşıyorum acaba? Bu ev nenin nesi? Hangi şaşkın toplamış bizi bir araya böyle? (s.14)

Oğul'un bu sert ve acımasız mizacı aynı zamanda iç huzursuzluğundan da kaynaklanır. Baba'nın intihar eden kızı için içten içe kendini de suçlar, fakat bir yandan da bunu kabullenemez. Kimseyle gerçek anlamda bir iletişimi söz konusu değildir. Ana ile olan yakınlığı da bir borç gibidir. Ana karakteri ise oyun boyunca oldukça özverili gözükse de sevgisizlik onda da hüküm sürer. Kocası öldükten sonra tüm kapılarını kapamış, evliliği zorunluluktan yapmıştır. Gelin'e de sevgi beslemez, içten içe kin duyar. Perde açıldığında da kapandığında da Ana ve oğul karakterlerini yan yana bir döngü içinde görmek mümkündür.

Oğul'un belirttiği gibi bu aile bir araya toplanmış yabancılardır. Birbirinde uzaklaşmış, sevgisizleşmişlerdir. Üstelik geçmişin hayaletlerinden kurtulamazlar. Ana ölen kocasının hayaletiyle, Gelin intihar eden babasının ve Baba intihar eden kızının hayaletiyle yaşar. Oğul tüm bunlarla anlamsız bir mücadele içine girmiştir.

Vüs'at Bener absürt tiyatro içinde bir aile dramını anlatmıştır. Birbirine yabancılaşmış aile bireylerinin sevgisiz hayatları *Ihlamur Ağacı* oyununun konusu olmuştur. İletişimsizlik, nefret, kutuplaşma aileyi bir döngü içine sokmuştur. Bu kutuplaşma beraberinde hesaplaşmaları getirmiştir. İletişimsizliği yazar diyalogları sıralayışıyla da vurgulamıştır. Diyaloglar ikili konuşmalar halinde akmaz, parçalanmışlardır. Bireyler birbirlerini dinlemezler:

> OĞUL: Sana sus diyorum, yoksa…
> GELİN: Aman aman peki, sustum. Anlaşıldı zorbalığa dökülecek iş.
> ANA: (*Baba'ya*) Hiç değilse…
> OĞUL: Sözünü geri al! Zorbalık sözünü geri al!
> GELİN: Bir bunu mu?
> OĞUL: Evet, bir bunu.
> GELİN: Aldım.
> ANA: (*Baba'ya*) Hiç değilse acına saygım vardı.

OĞUL: Zorbalıkmış. Sıkılır insan biraz? Ben? Ben zorbayım ha?

ANA: (*Baba'ya*) Cevap ver. Ne olacaksa olsun. Bitsin bu iş.

BABA: (*Gelin'e*) Ne diyor? (s.58)

Oyunun aynı zamanda en önemli unsuru da bireylerin iç hesaplaşmalarıdır. Kendi iç hesaplaşmaları, bireylerin aralarındaki hesaplaşmalar, hayaletlerle hesaplaşmalar bitmek bilmez bir hal almıştır. Vüs'at Bener bunu ikinci oyunu olan *İpin Ucu* oyununda bir adım daha öteye götürmüş ve oyun kişisini iç hesaplaşması için ikileştirme dediği bir yönteme başvurmuştur. Absürt tiyatroya uygun ele aldığı bu iki oyununda da bireyler iç hesaplaşmalar ve var olma sancılarıyla uğraşmaktadırlar. Oyunların dinamiğini bunlar oluşturur. Oyun kişileri olmak ya da olmamak arasında yaşarlar. İç hesaplaşmaları onlara ipin ucunda bir hayat sunar. Absürt tiyatroda görülen var olma sancısının bireyler için bir ızdırap oluşu bu oyunlarda dile getirilmiştir. Eyleme dayalı olmayan *Ihlamur Ağacı* ve eylemin yer aldığı *İpin Ucu* oyununda Vüs'at Bener karakterlere ızdırap olan varoluş anksiyetelerini ele almıştır.

Vüs'at Bener'in absürt tiyatrodan izler taşıyan her iki oyununda yer alan karakterlere bakıldığında *İpin Ucu* oyununun bir çiftten oluştuğu görülür. Her ne kadar çift karakterin kendini ikileştirmesiyle oluşmuş olsa da birbirini okuyucu/seyirci oyunu iki karakterin anlatımıyla takip eder. *Ihlamur Ağacı* oyunu ise dört kişilik bir oyuncu kadrosuna sahiptir. Ancak oyunun tablolarında dikkat çeken sahnede hep çiftlerin görülmesi olmuştur. İlk perde üç tablodan oluşur. Sırasıyla tablolar incelendiğinde birinci tabloya Baba-Oğul konuşması hakimdir. Bu tabloya Ana ve Gelin girip çıkarlar, uzun süreli bir diyalogları yoktur daha çok kendilerini tanıtım amaçlı sahneye girer ve çıkarlar. İkinci tablo Gelin-Baba ve son tablo Ana-Gelin konuşmasıyla başlayıp Gelin-Oğul konuşmasıyla sonlanır. Son perde ise herkesin sahnede yer aldığı fakat çoğunlukla çiftler halinde konuşmaların yapıldığı sahnedir.

OĞUL: Sana sus diyorum, yoksa…

GELİN: Aman aman peki, sustum. Anlaşıldı zorbalığa dökülecek iş.

ANA: (*Baba'ya*) Hiç değilse…

OĞUL: Sözünü geri al! Zorbalık sözünü geri al!

GELİN: Bir bunu mu?

OĞUL: Evet, bir bunu.

GELİN: Aldım.

ANA: (*Baba'ya*) Hiç değilse acına saygım vardı.

OĞUL: Zorbalıkmış. Sıkılırsın insan biraz? Ben? Ben zorbayım ha?

ANA: (*Baba'ya*) Cevap ver. Ne olacaksa olsun. Bitsin bu iş. (s.58)

Eti kemiğe bürünmüş bu çiftlerin yanında karakterlere eşlik eden, iç hesaplaşmalarını ortaya koyan hayaletleri de vardır. Baba-kızının hayaleti, Gelin-babasının hayaleti gibi.

Aile birbirine en yakın olan kişilerin ilişkilerini tanımlamak için kullanılan bir sözcükken *Ihlamur Ağacı* oyununda bireyler birbirleriyle iletişim dahi kuramazlar. Oyun kişileri hayaletlerinin acılarıyla yaşarlar. Ancak hiçbir karakter bir diğerinin acısıyla ilgilenmez. Birbirlerine yabancılaşmış ve sevgisizleşmişlerdir.

Zamanın önemini yitirişi her iki oyunda da vardır. *İpin Ucu* oyunu bariz bir şekilde zaman ve mekan kavramından soyutlanmıştır. Kendini öldürmeye çalışan ama ne ölebilen ne de var olabilen AA bir döngüye sıkışmıştır. *Ihlamur Ağacı* oyununda karakterlerin macerasız hayatlarında zamanın nasıl geçtiğinin bir önemi olmadığını Baba ve Gelin şu konuşmasından anlaşılır:

> GELİN: (*Sayı saymaya başlar. Kolunda saati yoktur*) Bir, iki, üç, dört. (*Devam eder.*)
>
> BABA: (*Önce duraklar, sonra Gelin'in ulaştığı rakamdan başlayarak sayı saymaya katılır*)
>
> GELİN: Yirmi yedi. (*Susar, Baba da susar*) On beş saniye oldu. Devam edelim mi?
>
> BABA: Siz bilirsiniz.
>
> GELİN: Ben bir keresinde on bin bire kadar dayandım. Sonra karışmam ha! Tam iki saat. (s.31)

Hâlbuki oyun bir gün içerisinde geçer. Oysa karakterler tüm hareketten uzakta yaşarlar. Ölülerini her an tanında taşıyan oyun kişilerinin hayatları hayal kırıklıklarıyla dolu ve aynı evde birbirinden uzaktadır. Sevgisizleşmiş, yabancılaşmış anlamsız bir dünyaya sahiptirler. *İpin Ucu*'ndaki AA'nın hayatı ise bir hiçliktir. Zamanı, mekanı ve sınır yoktur. Her ne kadar *İpin Ucu* oyununda hareket gözükse de AA karakteri oyunun başındaki konumunu oyunun sonunda da korur. Oyunun başında ve sonunda kendini öldürmeye çalışarak bir döngüselliğe hapsolmuştur.

Oyunlarda görünmeyen ama üstünlüğü elinde tutan karakter oyun kişilerinin içlerinde yaşattıkları hayaletlerdir. Vüs'at Bener'in oyunlarında toplumu ve onun koyduğu kuralları egemenliği elinde tutan karakter olarak görülmez. Bu yönüyle yazar çalışma içerisinde ele alınan diğer yazarlardan ayrılır.

3.6. Aydın Arıt'ın Oyunların Absürt Karakter Analizi

60 kuşağı yazarları arasında sayılan Aydın Arıt'ın oyunlarında kuşağın da ele aldığı toplumsal düzen bozuklukları, birey-toplum ilişkisi sorunları, çağa getirilen eleştiri, insanlık sorunları gibi tematik yaklaşımlar görülmektedir. Arıt'ın absürt oyunlar içerisinde değerlendirilen dört oyunu bulunmaktadır. Bunlar *Bal Sineği* (1965), *Beşgen* (1976), *Aya Bir Yolcu* (1967) *Limonluk Arısı* ve *Son Gün* oyunlarıdır. *Limonluk Arısı* ve *Son Gün* oyunlarının yazımı ya da sahnelenmesine ilişkin bir tarih tespit edilememiştir. Ancak tüm oyunları göz önüne alındığında bu oyunlarını 1970'li yıllarda yazdığı tahmin edilmektedir.

3.6.1. Bal Sineği

Aydın Arıt'ın ilk sahnelenen oyunu olan *Bal Sineği* oyunu tek perdeden oluşur. Tek bir mekanda geçen oyunun kadrosunu Kız, Erkek, Muslukçu ve Garson oluşur. Oyun, yirmi beş yaşındaki Kız ile elli yaşlarındaki Erkek'in balayı için otel odasına gelmesini ve orada geçen birkaç saati anlatır. "Arıt, *Bal Sineği*'nde Freudcu ve toplumcu bakış açısının birleşimini yapmış, sınıf farklılıklarının yol açtığı toplumsal düzen bozukluklarının ve sağlıksız insan ilişkilerinin, iletişimsizlik, yabancılaşma, huzursuzluk ve mutsuzluk gibi olguların kaynağı olduğunu savlamıştır."[117]

Erkek psikiyatr, Kız ise onun hastasıdır. Tedavi sürecinde tanışıp evlenmiş ve balayı için lüks otel odasına gelmişlerdir. Odanın rengi yeşildir. Erkek özellikle bu renk istemiştir, çünkü yeşil renginin huzur olduğuna inanır. Kız ise bu rengi hiç sevmemiştir. Erkek'e huzur veren yeşil rengi Kız için cehennem gibidir. Oyunun başında ve sonunda oda tasviri vurgulanır.

Odaya yerleşmek için gelen çift yalnız olduklarını düşünürler. Fakat banyodaki muslukları tamir etmek için daha önceden gelmiş olan Muslukçu hala oradadır. Oyuna ismini veren Muslukçu'dur. Bir bal sineğinin gitmeyişi gibi Muslukçu da başarısız olduğu halde gitmez ve tuhaf davranır. Tam olarak tamir olmayan banyoya giren Kız'ın ardından Erkek, Muslukçu'yla konuşur. Bu konuşmanın ardından Muslukçu'nun psikolojik sorunları olduğuna karar verir. Muslukçu'yu tedavi etmeye karar veren Erkek, Kız arada bir sahneye gelse de onu sürekli banyoya gönderir. Muslukçu'ya yaptığı psikanaliz seans esnasında Erkek'in de iç dünyasına girilir.

---

[117] Aydın Arıt, **Toplu Oyunlar - 1** (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2006), 11. Bundan sonra bu kitaptan yapılacak alıntılar sayfa numarası ile gösterilmiştir.

İnsanları mutlu ederek huzura kavuştuğuna inanan Muslukçu sürekli iş değiştirmiştir. Fakat girdiği her işte başta mutlu olsa da bu süreç uzun sürmemiştir.

> ERKEK Demek huzursuzdun ve bu huzursuzluktan kurtulmak için de yakaladığın serserileri salıveriyor, böylece huzura kavuşuyordun.
>
> MUSLUKÇU Evet bir yandan yakalıyor, bir yandan salıveriyordum. "Azat, buzat, cennet kapısında beni gözet," diye bağırırdım arkalarından. Prrr!.. Uçup giderlerdi. Onlar kafese girmekten kurtulur, ben de…
>
> ERKEK Huzura kavuşurdun.
>
> MUSLUKÇU Benden kurtulurdum. Kendimi kendimden kurtarıp özgür kalırdım. Bu ne demektir, bilir misin beyim? (*Sessizlik*) Ama gel zaman, git zaman, bu da beni doyurmaz oldu.
>
> ERKEK Nasıl doyurmaz oldu?
>
> MUSLUKÇU Ne bileyim? Önceleri o it kopuk takımını salıverdiğim zaman… Demek istediğim, yaşama yeniden dönmüşçesine kirişi kırmaları beni rahatlatırdı. Ama sonra hiçbir şey duymaz oldum her nedense. (s.37)

Polisten muslukçuluğa uzanan süreci anlatırken Erkek de çözülmeye başlar. Saygın bir yaşantısı olduğuna inanılan Erkek'in hiç de öyle olmadığı, problemli bir yaşantısı olduğu öğrenilir. Doktor kimliği parçalandığında altından hırsız, katil, ahlaksız bir kişi çıkmıştır. Oyun sonunda başladığı yere geri döner. Muslukçu borulara ve tamiratına, Kız yemyeşil olan cehennem vurgusuna, Erkek ise yeşil huzurdur deyişine geri döner.

> ERKEK Yeşil rahatlatır, mavi huzur verir.
>
> KIZ Kolumu bırakmalısın, canım.
>
> ERKEK Sonunda seni buldum. Artık seni dünyada bırakmam.
>
> KIZ Kurtulmalıyız… Kurtulmalıyız bu yeşil cehennemden.
>
> ERKEK Yeşil rahatlatır, mavi huzur verir. (s.56)

Bal Sineği oyunu uzun bir iç açılımı anlatır. Okuyucu/seyircide uzun bir serim bölümüymüş hissi yaratır. Erkek ve Muslukçu iç dünyalarına dönerler ve oyun iç gerçeğe doğru açılım halinde ilerler. Ancak bu iç açılımın bir amacı yoktur. Bu amaçsızlık uyumsuzluk duygusunu uyandırır. Bir olay gelişimi gözlemlenmediğinden eyleme dayalı bir oyun değildir. Huzursuzluk, mutsuzluk ve insansızlaşma gibi durumların üzerine kurulu bir oyundur. Ayrıca oyun kişilerinin kimlik sorgulaması, benlik algısı sorunu ve bu algılamanın getirdiği ızdırap diyaloglarda yer alır.

KIZ Bilmiyorum ki!.. O zaman ne durumdaydım, hiç bilmiyorum… Kimdim ben?.. Bak, bana öyle geliyor ki, ben hiçbir zaman yitirdiğim beni bulamadım; ama ben sen oldum, sevgilim. Evet, senleştim. Korkunç! (s.21)

MUSLUKÇU Benim asıl adım muslukçu değil, tamam mı? Ama burada herkes beni muslukçu diye çağırıyor gerçek adım muslukçuymuş gibi. Tuhaf, değil mi?.. Tuhaf olmaz mı ya? Ben bile gerçek adımı unuttum. Şimdi asıl adımı soranlara muslukçu olduğumu söyleyip çıkıyorum işin içinden… Demek istediğim… Ayakta durabilirim. Benim için sorun değil ayakta durmak. Yani oturmam gerekmez. (s.32)

3.6.2. Beşgen

Arıt'ın *Beşgen* oyunu, epizodik olarak ilerleyen absürt oyunudur. *Beşgen* olarak adlandırılan bu oyun içinde beş tane kısa oyun bulundurmaktadır. Her oyunun kendine has mekanı ve oyun kadrosu vardır. Bu oyunlar ölüm, yalnızlık, iletişimsizlik gibi absürt tiyatronun temalarını içerir. *Beşgen* ana başlığı altında toplanan her kısa oyunun bir ismi vardır. "Durakta", "Meyhanede", "Yasta", "Mutfakta" ve "Gelecekte" olan isimler zaman ve mekan adlarından gelmektedir.

"Durakta" oyununun kadrosu Delikanlı, Kadın, Adam ve Polis'ten oluşmaktadır. Ancak oyun boyunca sadece Kadın'ın konuşması vardır. Adam, Delikanlı, Polis sadece fiziksel olarak ve birtakım jest ve mimiklerle sahnededirler. Yaşı ilerlemiş, gençlikteki güzelliğini kaybetmiş ama bunu kabullenememiş olan Kadın'ın cinselliğini kullanarak iletişim kurma çabasını anlatan oyun, Kadın'ın yalnızlığını gidermek için hapse bile girmeyi istemesiyle sonuçlanır. Oyun boyunca bir eylem söz konusu değildir. Oyunda Kadın'ın yalnızlığı giderme çabası ve insanlar arası iletişimsizlik görülür. Yazar yabancılaşmayı, yalnızlaşmayı ve iletişimsizliği kendi kendine konuşan bir kadın aracılığıyla okuyucu/seyirciye sunmuştur.

Oyunun sonunda yalnızlıktan kurtulmak, gerçek bir iletişimden söz edilemese bile biriyle konuşabilmesi için Kadın hapse dahi girmek ister.

KADIN Oldu mu? Oldu mu bu ya? Davacı ben değil miyim, bay polis?.. Saldın!.. Tutacakken saldın onu. Tutmadın!.. Neden tutmadın onu bay polis? Dur! Dur, bay polis!.. Onu tutmadın madem, beni tut! Öyle ya! O haklıysa ben haksızım demektir. Tut beni!

(*Susku. Polis, dostça kadının omzunu okşar. Gitmeye davranır.*)

Hayır!.. Kulak ver! Ne olur götür beni! Götür hapse at, bay polis. Suçluyum ben! Hapishane değil midir suçlu kişinin yeri, bay polis? (s.245)

"Meyhanede" oyunundaki kişiler kırk yaşlarında Meyhaneci ve elli yaşlarında Adam'dan oluşur. Meyhanede geçen oyun Adam'ın iç dünyasında yaşadığı

karmaşanın anlatılmasıyla ilerler. Ancak bu anlatım Meyhaneci ve Adam arasındaki sohbet şeklinde ilerlemez. Adam Durakta oyununda olduğu gibi yine kendi kendine konuşur, fakat bu oyunda Meyhaneci'nin de sözleri vardır. Sadece bu sözler sohbeti ilerleten sözler değildir. Yazar oyunda iki yalnız adamın iletişimsizliğini gözler önüne serer. Karısı tarafından terk edilmiş Adam yalnızlığına çare olsun diye her gece meyhaneye gelir, ancak burası bir çözüm değildir. Kendisine bir aşık edinir, fakat bu ilişki de bir sonuç vermez. En son karısına tekrar dönmek isteyen Adam bunu da başaramaz ve yalnız bir şekilde meyhanenin kapısını çeker, çıkar.

"Yasta" oyunu kırk yaşlarında Erkek ve yirmi yaşlarında Kız'dan oluşan bir kadrosu vardır. Kız, Erkek'in baldızıdır. Erkek'in eşinin ölüm haberi üzerine Kız eve gelir. İki insanın ölüm karşısında çaresizliğini gösteren oyun daha çok Erkek oyun kişisinin saplantılı tavırları üstünde durur. Oyunun başında eşi ölürken elinde tuttuğu bardağı sayıklayan Erkek, oyunun sonunda baldızını eşi sanır. Oyun Erkek'in Kız'a Narine'm söylemiyle biter.

"Mutfakta" oyunun kadrosu seksen yaşlarında Dede, yetmiş beş yaşlarında Nine ve sekiz yaşlarında Torun'dan oluşur. Ancak Torun'un oyun içerisinde hiçbir konuşması yer almaz, sadece oyunun sonunda top sektirerek sahneden geçer. Oyun Dede ve Nine'nin yaşadıkları anlamsız döngü içerisinde ölüm korkusunu anlatır. Dede yıllardır aynı gazeteyi okumaktadır ve her ikisi de olabildiğince hiçbir şeyi düşünmezler. Birbirlerinin düşünceleri, sıkıntılarıyla ilgilenmez. Var oluşları pek umurlarında değildir, sadece ölme korkusu duyarlar.

> DEDE Neredeyiz bilmiyoruz ki!.. Bizim mahalleyi kopardı dünyanın geri kalan parçasından. Belki yalnız bizler kaldık dünya olarak boşlukta… Yuvarlanıp gidiyoruz karanlığın içinde bir yerlere doğru hiç bilmeden? Nereye? Ne zamana kadar?...
>
> DEDE İşine bak!.. Bırak ben de okuyayım… Yıllardır aynı şeyi okuyorum hep. (s.264)

Beşgen içinde yer alan son kısa oyun "Gelecekte"dir. Bu oyunun kadrosunu kırk yaşlarında sevimli bir adam olan Mestar, yirmi beş yaşında Kız, kırk yaşlarında sevimli olan I.Konuk ve otuz yaşlarında pek sevimli olmayan II.Konuk oluşturur. Oyunun gelecekte geçmiş olduğu dekor ve diyaloglarla okuyucu/seyirciye verilmiştir. Gelecekte oyunu insan kimliğinin ve var oluşunun teknolojiyle geldiği durumun anlatıldığı bir oyun olmuştur. Mestar I. ve II.Konuk'tan saklanmak için inzivaya çekilmiştir. Ancak her iki konuk da kendisini bulmuştur. Ancak oyun

içerisinde sürekli bir kimlik kandırması mevcuttur. Oyunun sonunda kimin var olduğu ya da yaşadığı bilinmez. Yazar Mestar'ın ağzından bu durumu ifade de etmiştir:

> MESTAR Ölmesi için yaşaması gerekirdi. (s.272)

Beşgen adlı oyunda yer alan her kısa oyun uzun bir serim bölümünü oluşturur. Hiçbiri bir araya gelip ne bir olaya ne de bir sonuca bağlanmıştır. "Bir bütün olarak bakıldığında *Beşgen*, iletişimsizlik, yalnızlık, ölüm gibi temalar üzerinde duran "Meyhanede", "Durakta" ve "Mutfakta" epizotlarındaki kahramanların özgün psikolojileriyle dikkati çeken bir yapıttır." (s.14)

3.6.3. Aya Bir Yolcu

Arıt'ın iki perdelik olan *Aya Bir Yolcu* oyunu da absürt tiyatroya ait özellikler taşıyan diğer bir oyunudur. İlk bölüm dört farklı mekanda geçer ve dört tablodan oluşur. İkinci bölüm ise iki farklı mekanda geçer ve üç tablodan oluşur. Oyun kişilerini Anne, Kaptan, Ali, Nuh, Gülsev, Ayşe, Sami ve Kadın oluşturur. Oyunun odağında ana-oğul olan Anne ve Ali vardır. Köklerine, geleneklerine ve evine sıkı sıkıya bağlı Anne ile evden kopmak, özgürlüğüne kavuşmak isteyen oğulun ilişkisi anlatılır. Dünya sınırlarını aşıp uzaya giden pilotun yanında Ali evin sınırlarını aşıp, köklerinden kopup kopamayacağı oyunun konusunu oluşturur. Aya giden astronot oyunda Ali'nin durumunu ironikleştirmek için yer almaktadır. Aydın Arıt kendi oyununun konusunu şu şekilde tanımlar:

> "Aya Bir Yolcu'da bir ana-oğul var. Korkularıyla yaşayan, evin dışındaki her şeye yabancı, mümkün olsa sokak kapısını bile duvarlaştıracak bir ana ile kozasını yırtıp uçmaya heveslenen delikanlı oğlu. Ana, toprak gibi inatçı, bastığımız toprak gibi tutuğunu bırakmaz cinsinden. Acaba kelebek, dönüşümünü tamamlayabilecek mi? yoksa gerisin geri tırtıllaşarak toprağın bağrına mı dönecek? Uzay pilotunu yer çekimini yenebildi mi? her yenilik geleneklerin üstesinden gelip de yörüngesine oturdu mu? Bilmiyorum." (s.58)

Ali, Sami ile beraber akşam iş yemeğine gitmek için hazırlanır. Annesi gitmemesi için türlü bahaneler üretir, fakat Sami Ali'yi almaya geldiğinde beraber çıkıp iş yemeğine giderler. Kozasının dışına çıkan Ali'nin burada Gülsev'le başarısız bir konuşması olur. Ali bir türlü kendini anlatamamış, iletişim kuramamıştır. Daha sonra Kaptan, Nuh ve Ayşe'yle de konuşamaya çalışmış ancak yine başarısız olmuştur. İletişim kopukluğu yaşadıkça Ali'nin yalnızlığı ve yanındakilere yabancılığı artar. Tüm başarısızlıkları ve mutsuzluğuyla eve dönen Ali annesiyle tartışır ve bölüm sonlanır. İkinci bölümün birinci tablosunda Ali ile Kadın'ın sohbeti yer alır. Sokakta

tanışan ikili sohbetlerini Kadın'ın evinde sürdürürler. Ali'nin kadınlarla ve hayatla ilgili düşünceleri bu bölümde seyirci/okuyucuya verilir.

Kadınla da başarısız bir sohbet geçiren Ali, Anne'nin yanına döner, eve sığınır. Kozasına geri dönen Ali döngüsünü kıramamış, bir birey olamamıştır. Varlığını tek başına idame ettiremeyen Ali'nin sonu Anne için bir zafer olmuştur.

> ANNE Gitti!.. Korkma, gitti, yavrum. Bir daha gelmemek üzere gitti! (Yukarıdan iniltili soluma.) Şimdi geliyorum, çocuğum… Hele şu iskambilleri bir bulayım. (Dolapta aranır.) Nereye koydum o iskambilleri?.. Senin orada galiba iskambiller… Öyle ya! (Merdiveni tırmanır.) En son senin masanın üstünde kalmıştı. (Odaya girer.) Oturağında mısın?.. Hiç kalkma yerinden… Yemeğini getireyim mi, aslanım?.. Dur, bir battaniye örteyim dizlerine ki… (Anne bir battaniye alır. Odanın görünmez köşesine yürür.) Hah şöyle!.. Üşümezsin şimdi artık… Odan sıcak ama, bacaklar üşür ne de olsa. (İniltili soluma.) Ha, bak!.. Yerde iskambiller. (Yerden iskambil toplar.) Aa!.. Ne yapıyorsun orada sen?.. Ne diye oyuyorsun kızların gözünü, oğlum?.. Aa!.. Nasıl oynayacağız sonra?.. Hem o bıçağı nereden buldun sen? (İniltili soluma.) Ver o bıçağı bakayım anneciğine… Ver o bıçağı anneciğine, benim biricik oğlum… (s.124)

Bu noktada Adalet Ağaoğlu'nun *Çıkış* oyunu akla gelir. Ağaoğlu'nun oyunun da yer alan Baba-Kız'dan kız varoluşunu gerçekleştirmek için evden çıkmış ve Baba'nın kızı üzerinden sağladığı varoluşu sona ermiştir. *Aya Bir Yolcu*'da Ali aynı duruşu gösterememiştir. Aydın Arıt Ali için "yabancısı olduğu bir günlük yaşantıda uzay yolcusu kadar güçlük çeken bir gencin portresi çıktı karşıma. İşte geleneklerle yenilikler arasında bocalayan Ali böyle doğdu." (s.11) der. Ali'nin arada kalmışlığını, yalnızlığını, varoluş ve benlik algısı ızdırabını yazar en iyi şekilde tanımlamış olur. Ali oyunun sonunda varoluşunu algılamaya çalışmayı bıraktığında yani kozasına döndüğünde sıkıntısı kalmaz. Bekleme süreci her absürt oyunda olduğu gibi Ali'ye bir fayda sağlamamıştır.

Anne-oğul ilişkisi içinde ilerleyen oyun bağlılık-bağımlılık, kısıtlanma-özgürlükler gibi bireysel olguları ele alırken toplumu da ilgilendiren sınıf farklılıkları, cinsiyet eşitsizliklerini de ele alır. Bu durum Aydın Arıt'ın sadece bireysel konularla ilgili yazmadığını da gösterir. Zaten direkt toplumsal konuları ele aldığı oyunları vardır. Bunun yanında bireysel olguları temel alan absürt oyunlarının içinde de toplumsal konular es geçememiştir.

3.6.4. Limonluk Arısı

Arıt'ın absürt oyunları arasında sayılan *Limonluk Arısı* evli bir çiftin birkaç gününü anlatır. Tek perdelik olan oyun yemek saati, yemekten sonra, gece yarısından sonra ve bir-iki sonrası olarak dört tabloya ayrılmıştır. Altmış yaşlarında Baba, otuz beş yaşlarında Oğul ve otuz beş yaşlarında Gelin oyun kişilerini oluşturur ve oyun sadece çiftin evinde, tek mekanda geçer. Oyunun yazılış tarihiyle ilgili ya da profesyonel olarak sahnelendiğine dair bir kayıt tarihi bulunmadığından tam olarak oyunun yazılış tarihi bilinmemektedir. Aydın Arıt'ın ilk dönem oyunları içinde sayılabileceğini söyleyen Sema Göktaş oyun hakkında; "*Limonluk Arısı*, ilginç biçimde, *Beşgen*'e, ona eklemlenecek kadar, biçim ve içerik akrabalığı taşıyan, tek perdelik, kapalı biçimle yazılmış soyut bir oyundur. Yazılış tarihiyle ilgili kesin bir bilgimiz yoktur. Ancak herhangi bir toplumsal tema içermeyen, tamamen bireysel psikolojilerin açımlanması ve çatışması üzerine kurulmuş bir yapıtın, yazarın ilk dönem oyunlarından olduğu düşünülebilir."[118] demiştir.

Oğul akşam eve döndüğünde Baba'yla karşılaşır. Baba koltukta uyuklamaktadır. Gelin sarhoş bir şekilde aşağı Baba ve Oğul'un yanına iner. On yıllık evli çiftin evine dördüncü kez gelmiş olan Baba'nın amacı Oğul'la danışmaktır. On beş yıldır yatalak halde hastanede yatan karısını boşamak ve başka biriyle evlenmek için izin isteyen Baba'yı Oğul desteklemektedir. Ancak Gelin Baba'nın bu kararının karşısındadır. Hatta bu durum onu çok üzmüş ve daha fazla içmesine neden olmuştur. Eyleme dayalı olmayan oyun daha çok Oğul ile Baba ve Gelin ile Baba'nın konuşmalarıyla ilerler. Oğul sahneden çıktığında Gelin Baba'ya Oğul'dan yakınır, Gelin sahneden çıktığında ise tam tersi olur. Gelin ve Oğul ağır sözlerle birbirlerini çekiştirirler. Oğul'a göre Gelin her gün hatta günde iki defa solucan ezmeye gitmekte, Gelin' göre ise Oğul yokuşun başındaki bir kulübeye gidip orada bir koltukta saatlerce oturmaktadır. Gelin Oğul'u bir örümceğe benzetmektedir. Bu örümcekleştirme ve solucanlaştırma evliliklerinde öfke ve sevgisizliği gösterir. Örümcekleşen Oğul artık Gelin'e ve herkese yabancılaşmıştır.

> GELİN Örümcekleşiyor.
> BABA Örümcekleşiyor mu?.. Nasıl örümcekleşiyor?

[118] Arıt, **Toplu Oyunlar - 3**, 13.

> GELİN O koltukta, saatler saati kalkmadan, hareketsiz… Düşünüyor, düşünüyor, düşünüyor… İncecik ağlarını örüyor… Görünmez, ipek ağlarını… Yapışkan… Tutu mu bırakmaz ağlar! (s.189)
>
> GELİN Çok korkunç bir şey bu!.. Gece gündüz böyle… Böyle bir ağ içinde yaşamak ve… ve her an beklemek… (s.190)

İkisinin arasındaki bu kavgalar, tartışmalar Baba'yı çıldırtır. Son tabloda Son gayet huzurlu görünen çift Baba hastaneye yatırmıştır ve Gelin'i annesi arar. Gelin abartılacak bir durumun olmadığını sadece Baba'nın ayağının apse yaptığını söyler. Onlara gelmek isteyen anneyi kabul eder. Aslında Baba'nın başına gelenler, annenin de başına geleceklerin habercisidir.

Arıt'ın kapalı biçimde yazılan bu oyunun başında türü komedi olarak yazar. Komedi türüne bir örnek teşkil ettiği düşünülse de bazı açılardan absürt tiyatroya da yakındır. Oyunun konusunu oluşturan çatışmalar oyun kişilerinin psikolojik durumlarıyla aktarılır. Oyun içinde bazı durumlar soyut bir dille anlatılmıştır. Buna en açık örnek örümcekleşme ve solucanlarla vakit geçirme isteğidir. Gelin solucanlara, oğul koltuğunda ağ örmeye gider. Gelin'in, Oğul'un ve Baba'nın yalnızlık, ölüm korkusu, sevgisizlik gibi durumları simgelerle anlatılmıştır.

> "Üç kişilik oyunda Baba, "altmışını geçkin, dinç bir adam" olarak tarif edilmiştir. Oğluyla ortaktırlar. Ancak Baba, oğlunun işine karşı yeterince sorumlu davranmadığını düşünmektedir. Karısı felçlidir; hiçbir şey duymadan görmeden, on beş yıldır hastanede yatmaktadır. Baba gençliklerinde onu çok sevmiştir ve yokluğundan dolayı acı çekmektedir. Yaşamla bağları kopmamıştır henüz; bu nedenle yeniden evlenmeye karar vermiştir. Gelin (Belkıs) otuz yaşlarında, ince gösterişli bir kadındır. Oğul'la ilişkileri ölümcül bir hal almış; artık birbirlerinin varlığına tahammül gösteremez olmuşlar; birbirlerine duydukları sevgiyi, saygıyı ve güveni kaybetmişlerdir. Hasta kaynanası, Gelin'e hep kocasıyla geçirdiği eski mutlu günlerdeki halini anımsatmakta, bu yüzden Baba'nın yeniden evlenecek olmasına şiddetle karşı çıkmaktadır. Gelin'in solucanlarla ilişkisi, kocasına karşı biriktirdiği nefreti dışarı vuran bir simge ve aynı zamanda bu yolla Baba'nın üzerinde psikolojik baskı kurmanın bir aracıdır. Oğul (Haşim) otuz beş yaşlarındadır. Karısıyla ilişkileri yıpranmıştır; her fırsatta evden kaçmaya, uzaklaşmaya çalışır. Gelin'in kocası için ileri sürdüğü "örümcekleşme" ve karısını tuzağa düşürecek bir "ağ örme", tıpkı solucanlar gibi, karısına karşı duyduğu nefretin bir simgesidir. Limonluk Arısı, kadınla erkeğin ilişkisine dair, ümitsiz, karanlık bir hikayedir." (s.14)

3.6.5. Son Gün

Arıt'ın absürt oyunları içerisinde yer alan son oyunu *Son Gün*'dür. İki perdelik olan bu oyun taşınmakta olan bir ailenin yazlık evinde geçer. Oyun kişileri kırk yaşlarında

Gelin ve Koca, otuz yaşlarında Bahçevan, yirmi beş yaşında Hizmetçi Kız, altmış beş yaşında İhtiyar, elli yaşlarında Hamal'dan oluşur. "Yazlık evlerinden mevsim bitiminde, hizmetçilerle birlikte taşınma hazırlıkları yapan insanlar eksen alınmış ve insanın, akıp giden zamana, kaybolan tazelik, gençlik ve güzelliğin yerini alan boşluk, hiçlik ve ölüm korkusuna çaresizce teslim oluşunun buruk bir fotoğrafı gösterilmiştir." (s.14-15)

Oyun Gelin ile Koca'nın arasındaki sevgisizliği ve iletişimsizliği vurgulayan bir konuşma ile başlar. Başlangıçtan itibaren Gelin'in dış görünüşüne ve güzelliğe takıntılı olduğu vurgulanır. Kaybettiği gençliği Gelin'de bir boşluğa dönüşmüştür ve bu yüzden Hizmetçi Kız'ı kıskanır. Hizmetçi Kız da Gelin'in sahip olduğu her şeyi ister. Ayrıca para kazanmak için büyük çaba gösterir, her şeyi yapmaya hazırdır. İhtiyar'a anlattığı Koca'yla ilgili uydurma hikaye buna örnektir. Bunun bir benzerini Bahçevan da yapar. Gelin ile ilgili İhtiyar'a anlattığı hikaye karşılığında İhtiyar'dan para alır. Bunun dışında Bahçevan daha çok işinde gücünde biridir. Bahçedeki şeftalilerle ve çiçeklerle ilgilenir. Hizmetçi Kız Bahçevan ile evlenmek istemiyormuş gibi yapsa da bu işe dünden razıdır. Bahçevan ise bir evliliğin sorumluluğunu istemediğinden evliliği düşünmez ama kıza dostça yaklaşır. İhtiyar kendisine hikayeler anlatılmasından hoşlanan, ölümün ve hiçliğin ortasında yaşayan biri olmuştur. Tek derdi insan konumunda olmayan çocuğun uyumaya devam etmesini ve sahnede gözükmeyen ama bahsi geçen annenin üzülmemesini sağlar. Koca'nın kendisine baba diye seslenmesinden dolayı baba gibi davransa da gerçekte Koca'nın amcasıdır. Koca ise hayatın boşluğuna düşmüş amaçsızca ve anlamsızca bir hayat sürdürür. Taşınabilmeleri için arabayı gidip garajdan alması gerekir. Fakat oyunun başından sonuna dek arabayı garajdan getirmeyi beceremez. Sürekli haritam yok, sigaram bitmiş gibi bahaneler bulur. Sorunlara çözüm üretemez, çevresindeki kişilerin bulduğu çözümleri kendisi bulmuş gibi anlatır.

Oyun, kişilerin iç karmaşalarını, içine düştükleri psikolojik durumları anlatan uzun bir serim bölümünden ibarettir. Taşınma olayı ya da sonuca bağlanan bir eylem gerçekleşmez. Evin içinde olmayan tek kişi Hamal'dır. Bu yüzden oyun için onun hayatla bağlarını henüz koparmadığını ve daha akılcı davrandığını görmek mümkündür. İnsana benzemeyen çocuğun kaçışının ardından İhtiyar kendini kaybetmeye başlar. Çocuğu yakalayıp öldüren Hamal olur. Çocuğun ölümünün ardından İhtiyar iyice kendini kaybeder. Onu yatırmaya götüren Gelin, İhtiyarı

uyanmayacağı bir uykuya yatırmış olabilir. Koca var oluşuna engel olarak gördüğü İhtiyar'ın ortadan kalkmasıyla rahatlamıştır. Var oluşunu göremediği sevgiye ve kaybettiği güzelliğine, gençliğine bağlayan Gelin ve kendine hiçlikte var etmeye çalışan Koca bunlardan acı duyarlar. Kapıldıkları bu duygular onları en yakınları olan aile bireylerine yabancılaştırmış ve uzaklaştırmıştır.

> KOCA Taa cehennemin bir öte ucu gideceğim yer.
>
> GELİN Yatak… Ateşli yatak… Kocaların, aşıkların ve riyaların buluştuğu kavşak… Ya da… Yani bir ayrılma merkezi aslında… Ama… Üfff!.. Kalkmam gerekiyor.
>
> (*Yatakta yuvarlanır.*)
>
> KOCA Arabaya radyoyu takmıştır herhalde.
>
> GELİN Bak! Sen beni öpüyorsun. (*İki parmağını dudak gibi yapar ve hızla öper.*) Ne de güzel öpüyorsun!
>
> KOCA Ya herif radyoyu takmamışsa ne olacak?
>
> GELİN Belki de bir başkası. (*Öteki elinin iki parmağını öper.*) Hem daha da güzel öpüyor bu!
>
> KOCA Cehennemin öte ucuna git… Ama takmışsa da, takmamışsa da almalıyım arabayı… Takmıştır!.. Ya takmamışsa?.. Neden takmamış olsun, ha? (s.207)

Koca kendisine engel gördüğü İhtiyar'ın ortadan kalmasına rağmen bir şeyler gerçekleştirmek yerine bahaneler üretmeye devam eder. Aynı zamanda Gelin de tüm olanlara rağmen güzelliğinin ve gençliğinin hasretini sürdürür. Tüm oyun kişileri içinde çıkmayı düşünmedikleri boşlukta, hiçlikte yaşamayı sürdürürler.

> KOCA Traş makinamı bir bulsam… Çok iyi düşünürüm traş olurken bilirsin. (*Aranır.*) (s.286)
>
> GELİN Benim saçlarım çok güzel, değil mi?
>
> KOCA Bulsam!.. Bir şeyler düşünebileceğim bulsam ama… Hah!
>
> GELİN Peri kızlarının kanatlarını andırıyor diyorlar. (*Saçlarını okşar ve öper.*) Tek ak yok! (s.287)

Absürt tiyatro olarak değerlendirilen bu beş oyunun kadroları diğer incelenen yazarların oyunlarına göre daha dağınık bir oluşum izler. Arıt absürt tiyatroda yaygın bir kullanım olan absürt çiftleri kullansa da oyunların kadrolarını sadece çiftlerden oluşturmamıştır. *Bal Sineği* oyunun dört kişilik bir kadroya sahiptir. Oyunun içinde yer alan Garson kişisinin hiç konuşmadığı ve bir defa sahnede gözüktüğü düşünülürse üç kişilik bir kadroya sahip olduğu da söylenebilir. Kız, Erkek ve Muslukçu oyunun esas kişileridir. Tek perdelik oyunda akış Muslukçu ve Erkek'in

diyaloglarıyla ilerler. Her üç oyun kişisinin de konuşmalarından var oluş problemi, benlik algısını sorunu yaşadıkları görülür. Kimlik problemine düşmüş oyun kişilerinin iç açılımlarıyla hayatlarına yabancılaşmış oldukları görülür. Birbirlerini dinlemeyen, acılarıyla ilgilenmeyen kişilerdir. Baba, Gelin ve Oğul'da oluşan *Limonluk Arısı* oyununda da Bal Sineği oyunuyla benzer durum mevcuttur. Gelin ve Oğul ayrı ayrı Baba'yla aralarında geçen diyaloglarda yalnızlıkları, birbirlerine olan yabancılaşmaları, iletişimsizlik ve benlik algısında yaşanan sorunlar görülür. Yabancılaşma, iletişimsizlik, var oluş sorunu Aydın Arıt'ın *Son Gün* ve *Beşgen* oyunlarında yer alan oyun kişilerinde de vardır. Beşgen oyununda yer alan kısa oyunlarda bunların yanı sıra yalnızlık baskın olarak ele alınmıştır. Bunun en iyi örneği "Durakta" oyunuyla verilir. "Durakta" oyununun kadrosu dört kişiden oluşur. Ancak oyunda sadece Kadın oyun kişisi konuşur. Arıt böylece yalnızlığı hem fiziksel hem de sözsel olarak vermiştir.

Yazar dört oyununda oyun kişilerini yazarken isimlendirmemiştir, onları toplumsal rollerine ya da cinsiyetlerine göre isimlendirmiştir. Fakat oyun akışı içinde oyun kişileri birbirlerine isimleriyle hitap ederler. Sadece *Aya Bir Yolcu* oyunda Anne ve Kadın rolleri dışındaki kişilere isim vermiştir. Ancak bu oyunda Ali dışında isim verilmiş olan oyun kişilerinin bir önemli yoktur. Oyunun merkezinde yer alan Anne toplumsal rolüyle oyunda yer almıştır. Anne-oğul ilişkisini esas aldığı için de Ali ve Anne absürt çifti oluştururlar.

Oyun kişileri anlamsız, hayal kırıklıkları ve kaybettikleriyle dolu dünyalarında macerasız bir hayat yaşarlar. Bir bekleyiş içinde çember çizerler. Oyunun başladığı yer sonunda farklı değildir. Absürt tiyatroda oyun kişisine değişim için tanınan süreç bir etki etmez. Bu oyunlarda da aynı durum gözlemlenir. Aynı zamanda geçen zaman oyun kişisi için bir ızdıraptır. Bunun en açıkça hissedildiği oyun *Son Gün* oyunudur. Oyun boyunca sürekli saatin kaç olduğu sorulur, fakat bir cevap alınamaz. Zaman bilinmedikçe oyun kişileri sıkıntıya girer. Ne kadar süre beklediğini bilemeyen oyun kişileri zaman kavramını yitirir. Oyunun sonuna gelindiğinde oyun kişileri oyunun başındaki hareket durumlarını korumuşlarıdır. Koca oyunun başındaki gibi banyoda Gelin yatağın üstünde, aynanın karşısındadır. Kozasından ayrılmaya çalışan Ali'nin kozasına sığınışını anlatan *Aya Bir Yolcu* oyunu da buna örnektir. Oyun başladığı yerde bitmiştir. Absürt karaktere tanına bekleme süreci hareketsizlikle sonuçlanmıştır.

4. SONUÇ

Bu çalışmanın başlangıcında, Absürt tiyatronun oluşumunu hazırlayan tarihsel ve toplumsal olaylar, sanatsal ve felsefi düşünceler ele alınmıştır. Yirminci yüzyıl içinde yaşanmış iki büyük dünya savaşı ve onların sonuçlarıyla insanlığın geldiği durum anlatılmıştır. Toplumların yaşadığı yıkılmışlık, umutsuzluk, güvensizlik duygusu insanlığı yalnızlığa, yabancılaşmaya, varoluş sorunlarına iter. Dünyanın anlamsız bir yer olduğuna kanaat getiren düşünür ve yazarlar tüm bu olayların ardından eserlerini kaleme alırken bu düşünce akımını benimserler.

Yirminci yüzyılda ortaya çıkan sanat akımlarından biri absürt tiyatro akımıdır. Çalışma içinde bir manifestosu olmadığı vurgulanan akımın benimsediği yalnızlık, yabancılaşma, insansızlaşma, anlamsızlık, iletişimsizlik gibi ilkelerin tanımları yapılmıştır. Absürt tiyatronun kurucuları olarak kabul edilen Samuel Beckett, Eugène Ionesco, Jean Genet, Arthur Adamov gibi yazarların ortaya koyduğu görüşler ve kaleme aldıkları eserlerden bahsedilmiştir.

Evrenselliğe ulaşmış olan Absürt tiyatro akımı doğduğu Fransa'nın sınırlarını aşarak birçok ülkede etkili olur. Bu etki Türk tiyatrosuna da ulaşır. Çalışmanın birinci kısmının sonunda Türk tiyatrosunda absürt gelenek ele alınmıştır. Burada absürt geleneğin geleneksel Türk tiyatrosuyla benzeşen yönleri tespit edilmiş ve absürt tiyatronun Türk tiyatrosu içinde yoktan var olmadığı anlatılmıştır. Soyutlaşma, yadırgatma, iletişimsizliğin vurgusu, karakter oluşturmada izlenen yol açısından benzerlik taşıyan her iki tiyatro türü karşılaştırılarak absürt tiyatronun Türk tiyatrosu içinde yeri anlatılmıştır.

Çalışmanın esas amacını ortaya koyan kısım ikinci bölümdür. Bu kısımda 1960 kuşağı yazarlarından olan Sabahattin Kudret Aksal, Aziz Nesin, Adalet Ağaoğlu, Vüs'at O. Bener ve Aydın Arıt'ın kaleme aldığı absürt eserler incelenmiştir. Bu beş yazar kendilerine ait bir absürt dünya oluşturmuşlardır. Her toplumun bireysel düzeyde ve toplumsal boyutlarda yaşadığı olaylar absürt tiyatro için bir zemin hazırlar. Fransa'da kendine bir zemin oluşturan absürt tiyatro akımı ulaştığı diğer toplumlardaki yazarların kendi süzgecinden geçerek kendine bir temel oluşturur.

Türk tiyatrosu içinde yer alan absürt gelenek de evrensellik içeren iletişimsiz, yalnızlaşma, yabancılaşma gibi ilkeleri, ölüm korkusu, varoluş sancısı gibi konuları kendi toplum ve birey düzeyindeki deneyimleriyle harmanlayarak ortaya koyar. Yazarların eserlerinin detaylı incelemelerinde görüldüğü üzere hiçbiri birebir Beckett ya da Ionesco tiyatrosu değildir. Her biri kendilerine ait bir absürt dünya oluşturmuşlardır. Zaten Absürt tiyatro kesin çizgileri olan bir akım değildir. Onu ortaya koyan yazarların eserlerindeki ortak bulgulardan yola çıkarak temellendirilmiş bir akımdır.

Absürt Türk tiyatro yazarları da bu ilkeler doğrultusunda absürt karakterlerini ve dünyalarını oluşturmuşlardır. Çalışmanın amacı da bu ortak bulguların tespiti ve absürt karakterlerin analizidir. Beş yazarın oyunları incelendiği absürt tiyatroda çift kullanımı, karakter analizinde dikkati çeken benlik parçalanması, bunun sonucunda gelen yalnızlık, yabancılaşma duygusu, benlik algısının bir ızdıraba dönüşmesi, basitleşmiş-anlamsız hayatları, hayallerinden ve kimliklerinden vazgeçmiş, tipleşmiş oyun kişileri gibi maddeler ortaya çıkmıştır. Bu bulguların hepsi absürt tiyatroda karakterin analizinin sonuçları olarak değerlendirilir.

Yazarlar oyunlarının oyun kişilerini oluştururken çoğunlukla absürt çiftleri (Vladimir ve Estragon, Martinler-Smithler gibi) kullanmışlardır. Sabahattin Kudret Aksal'ın *Bay Hiç, Sonsuzluk Kitabevi, Önemli Adam* oyunlarında, Adalet Ağaoğlu'nun *Tombala, Bir Kahramanın Ölümü*, *Çıkış* oyunlarında, Vüs'at Bener *İpin Ucu* oyunu, Aziz Nesin'in *Tut Elimden Rovni, Beni Öldürsene Canikom, Hazırol, Bir Kadın İçin Düet* oyunlarında ve Aydın Arıt'ın *Beşgen* oyunu içinde yer alan *Durakta, Meyhanede, Yasta* ve *Mutfakta* kısa oyunlarında çiftler kullanılmıştır. Yazarların bu oyunları dışındaki absürt oyunları daha kalabalık oyun kişilerinden oluşur. Ayrıca Vüs'at Bener *Ihlamur Ağacı* oyununda dört kişilik bir oyun kadrosu oluşturmasına rağmen sahnede çiftlere yer verir. Tüm oyun kişilerinin sahnede yer aldığı zaman çok kısadır. Yazarlar kendi tekniklerini oluştururken bazı değişiklikler denemişlerdir.

Absürt oyun kişileri köklerinden kopmuş, bilinçli olmaktan kaçan, olmayan geleceklerinin isyanında macerasız bir hayat yaşarlar. Herhangi bir şeye karşı mücadeleleri yoktur. Bu mücadelesizlik onların dünyalarını anlamsızlaştırır. Hayal kırıklıklarıyla dolu anlamsız bir dünyada yaşarlar. Sürekli bir şeyleri ya da birilerini beklerler. Bu bekleyiş uzar ve uzadıkça anlamını yitirir. Sonsuz bekleyiş hiçliğe uzanır. Bunun sonucunda zaman ve mekân kavramı anlamını yitirir. Bu yüzden

oyunlar genellikle sıkışmışlığı ve bekleyişi vermesi amacıyla tek bir mekânda yer alır.

Çiftler halinde yer alan ya da daha kalabalık olan oyun kişileri yalnızlık, yabancılaşma duygusu içindedirler. Birbirlerini dinlemezler, birbirlerinin acılarıyla, ihtiyaçlarıyla ilgilenmezler. Var olmakla ilgilenmezler. Kendilerinde ve çevrelerinden kopmuşlardır. Bu durumlar onları bir birey olmaktan çıkarır. Tipleşmişlerdir, karakter derinlikleri yoktur. Bunun yanında karikatürize edilmiş amcalar/teyzeler, adamlar/kızlar, dışarıdakiler gibi tiplerde oyunlarda yer alır. Oyun kişilerinin insanlıkları azaltılır. Oyunlardaki insansızlaşma, oyuncak bebeklere dönme bu şekilde vurgulanır. Oyun kişilerinin kullandıkları dil bir iletişim aracı olarak oyunlarda yer almaz. İletişimsizlik vurgulamak amacıyla kullanılan dil hareket temelli değildir. Bir eylemi ortaya koymaz. Hareketten ziyade evrensel bir durum anlatılır. Başı sonu olmayan oyunun içinde karakter dinlemeden, anlamadan konuşurlar. Oyun kişileri çoğunlukla oyunun başındaki hareket durumunu korurlar. Oyunlar başladıkları gibi sonlanabilir. Bu durumun dışına çıkan oyunlar da mevcuttur. Adalet Ağaoğlu'nun *Çıkış*, Aziz Nesin'in *Bişey Yap Met* oyunları buna örnektir. Hareketsizlik ve umutsuzluk bakımından absürt Türk oyunları Beckett'in oyunlarının sonlarından farklılık gösterir. Onlar kadar hareketsiz ve umutsuz değildir. Tarihsel süreçte siyasi, toplumsal, ekonomik açıdan sıkıntılar Türk toplumunda yaşansa da umutlu olma durumu sonlanmamıştır. Bu İkinci Dünya Savaşı'na katılmamış olma ve sonuçlarını uzaktan izlemeye bağlanabilir.

Absürt Türk oyunlarının ayrılan diğer bir yanı sahnede görülmeyen ama varlığı hissedilen karakterlerdir. Godot'yu Beklerken oyununda okuyucu/seyirci sürekli Godot'yu duyar, Vladimir ve Estragon gibi onu bekler. Ancak absürt Türk oyunlarında sahnede görülmeyen ama varlığı hissedilen karakter çoğunlukla halk olmuştur. Kuralları koyan ve yöneten halktır. Toplum kuralları absürt karakterlere yön verir. Beklenen toplum kurallarına uyulmasıdır. Absürt karakter varoluş sancısına burada düşer, birey olmak ve toplumun bir parçası olmak.

Tüm bahsedilen bulgular oyunların tümünde yoktur. Yazar oluşturduğu dünyaya yön verirken karakterlerini ona uygun yaratmıştır. Batı tiyatrosunda Absürt tiyatronun izlediği yol Türk tiyatrosu açısından da değişiklik göstermemiştir. Uyumsuz bir dünya oluşturan yazarlar kendi ilkeleriyle yollarına devam etmişlerdir. Temel evrensel ilkeler dışında her yazarın kendi içinde bir absürt dünyası vardır. Mesela

Adalet Ağaoğlu absürt tiyatro eserlerini oluştururken feminizmden vazgeçmez. Sabahattin Kudret Aksal geleneksel tiyatrodan temellendirdiği palyaço tiplemesine bazı absürt oyunlarında yer verir.

1960 kuşağında yer alan beş yazarın absürt oyunları kendi içinde, birbirleriyle ve kurucusu kabul edilen yazarların oyunlarıyla karşılaştırıldığında varılan sonuçlar bunlardır. Detaylı incelemeler, mukayeseler yazarların ve eserlerin detaylı anlatım kısmındadır. Absürt tiyatronun Türk tiyatrosu için uzak bir akım olmadığı geleneksel Türk tiyatrosu ile kesişen yönleri olduğu ortaya konarken absürt karakter analizleri de anlatılmıştır.

KAYNAKÇA

İncelenen Piyesler

Ağaoğlu, Adalet. **Toplu Oyunlar**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996.

_____. Tombala. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996.

_____. **Bir Kahramanın Ölümü.** İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996.

_____. **Çıkış.** İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996.

_____. Kozalar. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996.

Aksal, Sabahattin Kudret. **Oyunlar: Evin Üstündeki Bulut'tan Önemli Adam'a**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998.

_____. **Kahvede Şenlik Var.** İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998.

_____. **Kral Üşümesi.** İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998.

_____. Sonsuzluk Kitabevi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998.

_____. Bay Hiç. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998.

_____. Önemli Adam. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998.

Arıt, Aydın. **Toplu Oyunlar – 1 (Bal Sineği, Aya Bir Yolculuk, Uçamayan Kuşlar Tutulur, Beşgen)**. İstanbul: Mitos-Boyut Yayıncılık, 2006.

_____. **Bal Sineği.** İstanbul: Mitos-Boyut Yayıncılık, 2006.

_____. Aya Bir Yolcu. İstanbul: Mitos-Boyut Yayıncılık, 2006.

_____. **Beşgen.** İstanbul: Mitos-Boyut Yayıncılık, 2006.

_____. Toplu Oyunlar – 3 (Bir Sorumlu Aranıyor Tüm Ülke Taranıyor, Güneşi Parlatanların Gölgesinde, Limonluk Arısı, Son Gün). İstanbul: Mitos-Boyut Yayıncılık, 2006.

_____. Limonluk Sarısı. İstanbul: Mitos-Boyut Yayıncılık, 2006.

Bener, Vüsat O. **Ihlamur Ağacı, İpin Ucu**. 2. bs. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2004.

_____. **Ihlamur Ağacı.** 2. bs. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2004.

_____. **İpin Ucu.** 2. bs. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2004.

Nesin, Aziz. **Bütün Oyunlar – 1 (Biraz Gelir Misiniz, Bişey Yap Met, Çiçu, Tut Elimden Rovni, Beş Kısa Oyun)**. 2. bs. İstanbul: Nesin Yayınevi, Aralık 2014.

_____. **Biraz Gelir Misiniz.** 2. bs. İstanbul: Nesin Yayınevi, Aralık 2014.

_____. **Bişey Yap Met.** 2. bs. İstanbul: Nesin Yayınevi, Aralık 2014.

_____. **Çiçu.** 2. bs. İstanbul: Nesin Yayınevi, Aralık 2014.

_____. **Tut Elimden Rovni.** 2. bs. İstanbul: Nesin Yayınevi, Aralık 2014.

_____. **Beş Kısa Oyun.** 2. bs. İstanbul: Nesin Yayınevi, Aralık 2014.

_____. **Bütün Oyunlar – 2 (Toros Canavarı, Hadi Öldürsene Canikom)**. 2. bs. İstanbul: Nesin Yayınevi, Aralık 2013.

_____. **Hadi Öldürsene Canikom.** 2. bs. İstanbul: Nesin Yayınevi, Aralık 2013.

Kitaplar

Acarlıoğlu, Abdülatif. **Saçmanın Tiyatrosu.** İstanbul: Mitos-Boyut Yayıncılık, 2003.

Akarsu, Bedia. **Çağdaş Felsefe.** İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1979.

Akı, Niyazi. **Türk Tiyatro Edebiyatı Tarihi.** İstanbul: Dergah Yayınları, 1989.

And, Metin. **Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi.** 8. bs. İstanbul: İletişim Yayınları, 2015.

Camus, Albert. **Sisifos Söyleni.** 33. bs. çev. Tahsin Yücel. İstanbul: Can Yayınları, 2016.

Candan, Ayşın. **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro.** İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994.

Çalışkan, Hamit. **Absürt Tiyatro.** İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları, 1995.

_____. **Tiyatro Ansiklopedisi.** Ankara: Kültür Bakanlığı, 1995.

_____. **Tiyatronun ABC'si**. 2. bs. İstanbul: Say Yayınları, 2009.

Esslin, Martin. **Absürt Tiyatro.** çev. Güler Siper. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1999.

Fuchs, Elinor. **Karakterin Ölümü.** çev. Beliz Güçbilmez. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2003.

Gross, Oscar Brockett. **Tiyatro Tarihi.** haz. İnönü Bayramoğlu. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000.

Güçbilmez, Beliz. **Zaman/Zemin/Zuhur.** Ankara: Deniz Kitabevi, 2006.

Innes, Christopher. **Avant-garde Tiyatro 1892-1992.** 2. bs. çev. Beliz Güçbilmez. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2010.

İpşiroğlu, Zehra. **Uyumsuz Tiyatroda Gerçeklik.** 2. bs. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1996.

Nutku, Özdemir. **Dram Sanatı.** 4. bs. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2001.

_____. Dünya Tiyatrosu Tarihi. İstanbul: Remzi Kitapevi, 1985.

_____. Gösterim Terimleri Sözlüğü. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1983.

Örgen, Ertan. **Baskı ve Kaçış Problemi Adalet Ağaoğlu Oyunları.** Konya: Palet Yayınları, 2010.

Özsoysal, Fakiye. **Oyunlarda Kadınlar Çağdaş Türk Tiyatrosu Üstüne Feminist Eleştirel Bir Okuma.** İstanbul: E Yayınları, 2008.

Pekman, Yavuz. **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik.** 2. bs. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2010.

Sartre, Jean-Paul. **Varoluşçuluk.** 26. bs. çev. Asım Bezirci. İstanbul: Say Yayınları, 2016.

Stanislavski, Konstantin. **Bir Aktör Hazırlanıyor.** çev. Suat Taşer. İstanbul: Papirüs, 1996.

Stanislavski, Konstantin. **Bir Karakter Yaratmak.** çev. Suat Taşer. İstanbul: Agora Kitaplığı, 2011.

_____. Bir Rol Yaratmak. çev. Tufan Göbekçin. İstanbul: Alfa Yayınları, 2013.

Şener, Sevda. **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi.** 9. bs. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2015.

_____. Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu. İstanbul: Alkım Yayınları, 2003.

_____. Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1997.

Uyguner, Muzaffer. **Sabahattin Kudret Aksal: Yaşamı, Sanatı, Yapıtlarından Seçmeler.** İstanbul: Bilgi Yayınevi, 2000.

Yüksel, Ayşegül. **Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar.** İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1997.

_____. Samuel Beckett Tiyatrosu. İstanbul: Habitus Yayınları, 2012.

_____. Yapısalcılık ve Bir Uygulama: Melih Cevdet Anday Tiyatrosu. İstanbul: Yazko, 1981.

Tezler

Akarkan, Serdar. "Adalet Ağaoğlu'nun Tiyatrolarında Yapısalcı Eleştiri Uygulaması". Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2013.

Altınok, Gül. "Adalet Ağaoğlu'nun Kozalar Adlı Oyununun ve Karakterlerin İncelenmesi". Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014.

Aydemir, Bünyemin. "Çağdaş Türk Tiyatrosunda Uyumsuz (Absürd) Oyunlar/Eğilimler". Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2004.

Aydın, Sevgi. "Türkiye'de Uyumsuz Tiyatro Uygulamaları". Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1994.

Demirtaş, Kerem. "Saçmanın Çevirisi: Türkçedeki Absürd Tiyatro Örneklerine Çeviribilimsel Bir Yaklaşım". Yüksek Lisans Tezi. Muğla Üniversite Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008.

Dinç, B. Defne. "Sabahattin Kudret Aksal Tiyatrosu" Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2015.

Duran, Seyit. "Aydın Arıt'ın Edebi Kişiliği ve Romanlarındaki Fiktif Yapısı". Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014.

Erbaş, Fatma. "Sabahattin Kudret Aksal'ın Tiyatro Eserlerinin Tahlili". İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, 1975.

Gök, Sezgin. "Türlerarası İlişkiler Açısından Sabahattin Kudret Aksal'ın Şiir, Öykü ve Tiyatroları. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, 2010.

Göktaş, Sema. "Türk Tiyatrosunda Soyutlama Kavramı ve Aziz Nesin'in Soyutlamaya Dayanan Oyunları". Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1995.

Kaya, Didem Okur. "Vüs'at O. Bener'in Sanatı ve Ihlamur Ağacı Oyununun Yapısalcı Bir Yaklaşımla Çözümlenmesi". Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2011.

Keser, Gülfidan. "Sabahattin Kudret Aksal'ın Tiyatroları ve Tiyatroculuğu". Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2007.

Okyay, Serap. "Adalet Ağaoğlu'nun Çatıdaki Çatlak ve Tenessee William'ın Arzu Tramvayı Adlı Oyunlarında Kadın Karakterlerin Karşılaştırılması". Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009.

Ören, Aytaç. "Absürde Eleştirel Bir Yaklaşım". Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2000.

Özen, Özgür. "Bir Uyumsuz Tiyatro Örneği: Karagöz". Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1988.

Özençel, Tolga Özenç. "Absürd Tiyatro ve Edward Albee'nin Hayvanat Bahçesi İsimli Oyununa Bakış". Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005.

Shcwenk, Süheyla Mukaddes. "Adalet Ağaoğlu'nun Oyunlarında Toplumsal Eleştiri". Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009.

Soybilgen, Güneş. "Absürd Tiyatroda Karakter Sunum Stratejileri: Beckett, Ionesco, Pinter ve Baydur". Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009.

Tokar, Sıddık. "Vüs'at O. Bener'in Eserleri Üzerine Bir Araştırma". Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006.

Tomru, Duygu Seda. "Türkiye'de Absürd Tiyatro ve Birey Teması". Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2003.

Yıldız, Tankut. "Varoluşçu ve Absürd Tiyatro". Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009.

Süreli Yayınlar

Acarlıoğlu, Abdüllatif. "Sahne Bilgileri ve Uyumsuz Tiyatro". **Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi.** c. 20. s. 1 (2003): 95-109.

Aydemir, Bünyemin. "Absürd Tiyatro ve Yapısal Özellikleri". **Sanat Dergisi.** s. 4 (2003): 11-29.

Boyacıoğlu, Fuat. "Geleneksel Tiyatro ve Uyumsuzluk Tiyatrosu". **Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.** s. 11 (2004): 205-219.

Buttanrı, Müzeyyen. "Cumhuriyet Devri Türk Tiyatrosunda Batı Etkisi". **Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic.** Volume 5/2 (Spring, 2010): 50-91

Çakmak, Banu. "Absürd Tiyatroda Oyun Kavramı ve Samuel Beckett'in Oyun Sonu ile Jean Genet'in Balkon adlı Oyunlarına Yönelik Karşılaştırılmalı Bir İnceleme". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 34 (2012): 45-71.

Çelik, Süreyya Karacabey. "Beckett ve Estetik Şok". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 23 (2007): 143-152.

Çevik, Adnan. "Beckettyen Karakter Yaratımı". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 23 (2007): 63-71.

Deleon, Jack. "Uyumsuz Tiyatroda Yoksunlaştırma Sorunu". **Felsefe Dergisi.** s. 4 (1978): 119-132.

Delice, Engin. "Camus'nün Düşüncesinde Bilincin Üç Görünümü: Absürd, Başkaldırı, Yaratma". **Evrensel Kültür Dergisi.** s. 156 (2004): 23-24.

Dirlikyapan, Jale Özata. "İnsana Tutulan Dönüştürücü Bir Ayna: Sabahattin Kudret Aksal Tiyatrosu". **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi.** c. 8. s. 36 (2015): 171-178.

Duru, Orhan "Übüleşmek". **Tiyatro Tiyatro Dergisi.** s. 4 (1991): 15.

Eren, Gül. "Albert Camus: Yabancı ve Sisifos Söyleni Duygusal Bir Deney Olarak Saçmanın Bir Kavrama Yükselişi". **Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi.** c. 11 s. 46 (2011): 61-74.

Ergün, Nurtaç. "Çağdaş Türk Tiyatrosunda Samuel Beckett Etkisi: Güle Güle Godot ve Godot'yu Beklemezken". **Türkbilig Dergisi.** s. 29 (2015): 161-190.

Genç, H. Nalan. "Varoluş ve Bilinç Ekseninde İki Uyumsuz Oyun Yazarı: E. Ionesco (Ders), Tardieu (Gereksiz Terbiye)". **Selçuk Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Edebiyat Dergisi.** s. 18 (2007): 77-96.

Güçbilmez, Beliz. "Absürd Tiyatroda İroni". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 15 (2003): 96-137.

Güçbilmez, Beliz. "Beckett'ten Önce Ibsen". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 24 (2007): 185-202.

Güçbilmez, Beliz. "İbsen'den Beckett'e Belleğin Temsili". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 23 (2007): 125-141.

Güllü, Fırat. "Absürd Oyunlarda Temalar". **Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi.** s. 6. (1995).

Güllü, Fırat. "Esslin'in Absürd Tiyatrosu". **Virgül** s. 24 (1999): 34-37.

Gürün, Dikmen. "1950'ler ve Tiyatro Sanatının Yönelimleri". **Tiyatro Araştırma Dergisi.** s. 28 (2009): 119-129.

Hançerlioğlu, Orhan. "Uyumsuz Oyun". **Türk Dili Dergisi.** c. 12. s. 135 (1962): 139-143.

Ionesco, Eugene. "Uyumsuz Tiyatro Hep Vardı ve Gelecekte de Var Olacak". çev. Bülent Berkman, **Milliyet-Sanat** s. 192.

Karaboğa, Kerem. "Türkiye'de Özcü ve Deneysel Tiyatronun Başlangıç Yılları, Absürdizmden Siyasal Tiyatroya Absürd'den Geleneksel'e Genç Oyuncular Deneyimi: Tavtavi Kütüpati ve Vatandaş Oyunu". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 13 (2002).

Kocaman, Şengül. "Aziz Nesin'in Tut Elimden Rovni Adlı Oyununda Çift (Karı-Koca) İlişkisinde Yalnızlık Teması". **Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.** c. 18. s. 2 (2009): 349-362.

Kocaman, Şengül. "Realizm ve Absürd Arasında Bir Geçiş Oyunu: Adamov'un Ping Pong'u". **Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic.** Volume 8/10 (Fall, 2013): 373-386.

Koç, Emel. "J.P.Satre ve A.Camus'nün Felsefelerinde Absürd(Saçma) Kavramı Açısından Değerlendirilmesi". **Felsefe Dünyası Dergisi.** s. 27 (1998): 54-67.

Kol, Mustafa. "Absürd Bir Tiyatro Dili: Jean Tardieu, Gişe". **Folklor/Edebiyat Dergisi.** c. 17. s. 65 (2011): 141-151.

Nutku, Özdemir. "Orta Oyunu'nda Yabancılaştırma Kavramı" **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 1 (1970): 33-47.

Nutku, Özdemir. "Öncü Tiyatro: Uyumsuzluğun Uyumu". **Değişim** c. 1 s. 6 (1962): 8.

Öndül, Selda. "Oyun Kişisini Tanımak/Anlamak". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 22 (2006): 89-101.

Özsoysal, Fakiye. "Pozitif Yoldan Negatif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemece ve Analitik Stratejiler Tiyatromuzda Epik ve Absürd Uygulamalarda Düşünsel Tasarım ve Üretilen Görme Biçimi Üstüne Eleştirel bir Okuma Modeli". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 28 (2009): 91-116.

Tekerek, Nurhan. "Tiyatromuzun Modern Tiyatroyla Kesişmesi Yolunda Gelenekselin Önemi ve Baltacıoğlu'ndan Bir Deneme: Kafa Tamircisi". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 17 (2003): 35-49.

Türkyılmaz, Ümran. "Beckett'in Mutlu Günler Oyunu Üzerine Bir İnceleme". **Gazi Akademik Bakış Dergisi.** c. 3 s. 5 (2009): 195-206.

Türkyılmaz, Ümran. "Samuel Beckett'in Geleneksel Tiyatroya Başkaldıran Oyun Sonu ve Godot'yu Beklerken Adlı Yapıtları Üzerine Bir İnceleme". **İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırma Dergisi.** c. 6 s. 7 (2017): 240-263.

Ünlüaycıl, Nil. "Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığında Kullanımı". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 16 (2003): 68-84.

Yüksel, Ayşegül. "İbsen'den Beckett'e: Yıkım Öncesi ve Sonrası". **Tiyatro Araştırmaları Dergisi.** s. 23 (2007): 25-34.

ÖZ GEÇMİŞ

1992 yılında İstanbul'da doğdu. İlk, orta ve lise öğrenimini İstanbul'da tamamladı. 2010 yılında girdiği Abant İzzet Baysal Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı bölümünden 2014 yılında mezun oldu. 2015 yılında Yıldız Teknik Üniversite Türk Dili ve Edebiyatı bölümüne kabul edildi. 2018 yılı içinde Marmara Üniversitesi'nden Türkçe'nin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Sertifika programına katıldı ve bu programı tamamlayarak sertifikayı aldı. Şu anda bir kolejde uluslararası öğrencilerin Türkçe öğretmeni olarak çalışmaktadır.