



MELİH CEVDET ANDAY'IN TİYATRO YAZININDA ABSÜRD ÖRÜNTÜLER

Bir kavram etrafında odak metin okuma deneyimi

ZÜLEYHA EŞİGÜL

Genel Yayın Yönetmeni / Editor in Chief • C. Cansın Selin Temana

Kapak & İç Tasarım / Cover & Interior Design • Serüven Yayınevi

Birinci Basım / First Edition • © Aralık 2022

ISBN • 978-625-6399-40-2

© copyright

Bu kitabın yayın hakkı Serüven Yayınevi'ne aittir.

Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin almadan hiçbir yolla çoğaltılamaz.

The right to publish this book belongs to Serüven Publishing.

Citation can not be shown without the source, reproduced in any way without permission.

Serüven Yayınevi / Serüven Publishing

Türkiye Adres / Turkey Address: Yalı Mahallesi İstikbal Caddesi No:6

Güzelbahçe / İZMİR

Telefon / Phone: 05437675765

web: www.seruvenyayinevi.com

e-mail: seruvenyayinevi@gmail.com

Baskı & Cilt / Printing & Volume

Sertifika / Certificate No: 47083

MELİH CEVDET ANDAY'IN TİYATRO YAZININDA ABSÜRD ÖRÜNTÜLER

Bir kavram etrafında odak metin okuma deneyimi

Züleyha EŞİGÜL

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM	
ABSÜRD TİYATRO	3
1.1. Tanım ve Tanımın Belirleyicileri.....	3
1. 2. TEMEL İZLEKLER.....	11
1.2.1. Absürd Dünyanın Gerçeklik Algısı	11
1.2.2. İnsan Durumundaki Saçmalık	14
1.2.3.İletişimsizlik, Yabancılaşma, İnsansızlaşma	18
1.2.4. Sahnesel Düzlemde Absürd Algı	32
1.3. Absürd Bağlamında Ionesco	38
İKİNCİ BÖLÜM	
ODAK METİN OKUMALARINDA ABSÜRD	
ÖRÜNTÜLER.....	56
2.1. Dikkat Köpek Var	56
2.2. Müfettişler	73
2.3. Ölümler Konuşmak İsterler.....	89
SONUÇ	105
KAYNAKÇA	118

ÖNSÖZ

Tiyatro adına verilmiş olan her yapıt, mutlak bir arayışın sonucunda oluşur. Malzemenin seçimi, bu malzemenin araçsal ilkelerle kullanımında örneğin dramatik öykü oluşturulması, anlama yapılması gereken vurgu ile tüm bunların hangi biçimsel araçlarla en iyi nasıl anlatılabileceği sorunu, oyun yazarının kişisel tercihleri ile aşılr.

Tanzimat dönemi ile başlayan batılı anlamda Türk tiyatrosu geleneğinin oyun yazarlığı açısından iki farklı yazma eğilimini takip ettiği söylenebilir. Bunları öze; yerli özün batı tiyatrosunun biçimleme yöntemleri ile işlenmesi ile çağdaş özü, geleneksel oyun teknikleri ile biçimleme yolundaki denemeler biçiminde ifade etmek mümkündür. Melih Cevdet Anday da bireysel ve toplumsal sorunları günlük yaşamdan seçilmiş durumlar içinde ele almıştır. Anday, tiyatromuza kazandırmış olduğu gerçekçi oyun kategorisinde değerlendirilen yapıtlarının yanı sıra; bu çalışmanın asıl konusunu oluşturan ve absürd tiyatro genellemesi içinde gösterilen tek perdelik soyut oyunları ile yukarıda değinilen iki yazma eğiliminden ilkinin takip eden yazarlar kuşağında yer alır.

Bu çalışma tiyatro eğitimi alan lisans düzeyindeki öğrencilere bir kavram etrafında odak

metin okuma deneyimi sunmayı amaçlamaktadır. Bu suretle yürütülen araştırmada, biçim ve içerik yönünden farklı bir kurgusal anlayışın ürünü olan Melih Cevdet Anday'ın **Dikkat Köpek Var, Müfettişler ile Ölüler Konuşmak İsterler** başlıklı oyunları absürd tiyatro izlekleri esas alınarak incelenmiştir.

Çalışmanın ilk bölümünde metin çözümlemede araç olarak seçilen absürd kavramının tanımı yapılmış ve bu tanımı belirleyen koşullara yer verilmiştir. Ardından absürd tiyatro hakkında izlekler saptanmış ve absürd bağlamda bir Ionesco incelemesi yapılmıştır. İkinci bölümde ise Melih Cevdet Anday'ın **Dikkat Köpek Var, Müfettişler ile Ölüler Konuşmak İsterler** başlıklı oyunlarında absürd tiyatronun izi sürülmüş, söz konusu metinler *biçim* ve *içerik* yönünden incelenmiş; metinlerde *zaman*, *uzam*, *ilişki* ve *eylem* boyutlarında hangi absürd örüntülerin yer aldığı analiz edilmiştir.

Dramatik metinleri kavramlarla okuma alışkanlığını kazanmamda büyük emeği bulunan, DTCF Tiyatro Bölümü'nde derslerini aldığım tüm hocalarıma minnetlerimi sunuyorum. Bu mütevazı çalışma lisansüstü derslerini alma şansına eriştiğim kıymetli hocam Prof. Dr. Ayşegül YÜKSEL'e ithaf edilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

ABSÜRD TİYATRO

1.1. Tanım ve Tanımın Belirleyicileri

Her yeni tiyatro hareketinin ardında çeşitli toplumsal, ekonomik, siyasal, kültürel ve sanatsal olguların yer aldığı görülür. Bu olgularla birlikte söz konusu tiyatro hareketinin içinde doğrudan etkin bir biçimde yer alan veya dolaylı olarak o tiyatro hareketini yaratan isimler bulunur. Dram sanatına kazandırdıkları yapıtları ile *Samuel Beckett*, *Eugene Ionesco*, *Arthur Adamov* ve *Jean Genet* gibi geride bıraktığımız yüzyılın büyük isimleri; Absürd tiyatro olgusunun varlığını mümkün kılmışlardır.

Tarihsel olarak İkinci Dünya Savaşı sonrası ortaya çıkan, yaşamın usa aykırılığını bilinen tüm sanatsal uyumları bozarak sahneye getiren tiyatro akımına absürd tiyatro (uyumsuzluk tiyatrosu) adı verilir (Şener, 2003: 300). Absürd tiyatroyu, "*insan durumunun saçmalığının verdiği metafizik acının dramı*" olarak tanımlayan Martin Esslin'e göre;

Absürd aslında müzikal bağlamda “armoniden yoksun” demektir. Bu yüzden sözlükte, “bir kural ya da nedene bağlı olarak uyumdan yoksun, uyuşmaz, usa yatkın olmayan, mantıksız olarak tanımlanır. Yaygın kullanımında absürd, kısaca “saçma” demektir. Ama Camus’nün kullandığı ve bizim Absürd Tiyatrodan söz ettiğimizde kullandığımız bu değildir. Kafka üzerine bir yazısında, İonesco bu deyimden kendi anladığını şöyle açıklıyor: Absürd, amacı olmayandır... Dinsel, metafizik ve deney ötesi köklerinden kopmuş bir kayıptır; onun bütün eylemleri anlamsız, absürd yararsızdır (Esslin, 1999: 25).

Kavram olarak *absürd*, akla mantığa uymayan, saçma, boş, anlamsız manalarına gelir (TDK, 2008). Absürd tiyatro, temelini Varoluşçuluk felsefesinden alır. Varoluşçuluk (existentialism), en genel tanımıyla insanın var oluşsal sorunlarını öznellik düzeyinde tartışan çok yönlü, çok çeşitli bir dünya görüşüdür. Yirminci yüzyılın “tanrıtanımaz varoluşçusu” olarak adlandırılmayı kabul eden en popüler filozofu olan Sartre, “*Bir fincan kahve hazırlarken bile dünyayı değiştiriyorum*” derken, var oluşun insana sınırsız bir özgürlük verdiğini ve insanın yalnızca varoluşuyla elde ettiği bu özgürlüğü kabullenmek mecburiyetinde olduğuna vurgu yapar. Sartre mahkûm olunan bu özgürlük durumunun, insana bir tür sorumluluk yüklediğini belirtir. Sartre’ca sorumluluk; var oluştan kaynaklanan *kaygı*’nın tutsağı olmamak adına, yerleşik alışkanlıklar ve uzlaşımlarla belirlenmiş toplumsal

davranışlarla yetinmemek, sonunda *saçma*'dan başka bir şey bulunamayacak olsa bile *sahici* bir yaşam tutumuna geçmektir. Dünya bütünüyle saçma, usdışı ve anlamsızdır. İnsan, bu dünyaya fırlatılmıştır (Skirbekk ve Gilje, 1971: 576-578). Bir birey olarak insan; böylesi bir dünyada, kendi yazgısını kendi belirler. İnsan, yaşamı boyunca hiçlik deneyimiyle yaşamayı öğrenmek zorundadır (Sartre, 2005. 7-9).

Sartre'ın varoloşçuluğu; insanı özgürleştirmeye yönelik edimlerin var olușsal önemine vurgu yapar. İnsan kendi üzerine düşünüp var oluşunu kavrayabiliyorsa, önemli olan budur.

Sisifos Söyleni'ndeki kaya anlatısı ise bir diğerk önemli varoluşçu Albert Camus'nün varoluş sorununa yaklaşımını dile getirir:

Tanrılar Sisifos'u bir kayayı durmamacasına bir dağın tepesine kadar yuvarlayıp çıkarmaya mahkûm etmişlerdi. Sisifos kayayı dağın tepesine kadar getirecek, kaya tepeye gelince kendi ağırlığıyla yeniden aşağıya düşecekti hep. Yararsız ve umutsuz çabadan daha korkunç bir ceza olmadığını düşünmüşlerdi. O kadar haksız da sayılmazlardı (Camus, 2008: 121).

Yukarıdaki anlatıda insan kendini yalnızca özgür sanmaktadır. Camus'yü Sartre varoluşçuluğundan ayıran en temel ayırım; insanın özgür değil, "özgür olduğunu sanma" durumudur. İnsan, bu anlamsız

uğraşı içinde saçmanın bilincine varır. İnsanoğlu ölümlü olduğunu, yaşamının bir amacı olmadığını, evrende bir düzen gözetilmediğini bile bile yaşamak için beyhude bir çaba içindedir. Sartre'da insan var olabilmek, bir diğer deyişle özgür olabilmek için eylemek zorundadır. Camus ise eylemin amaç değil bir araç olduğunu; eylemin nasıl'ının tartışılması gerektiğini, eğer tartışılmazsa eylemin araçsal özelliğini yitireceğini savunur. O zaman da eylemin bir anlamı kalmaz, her şey saçmaya varır; tüm yolların ölüme varacağını bile bile eylemek beyhude bir çabadır.

Camus'ye göre dünya; uslamlama yoluyla açıklanabilen bir dünyadır. Ne denli kusurlu olursa olsun, böylesi bir dünya bildik bir dünyadır. Ancak birdenbire görüntülerden ve ışıktan yoksun kalan evrende insan bir yabancı olduğunu duyumsar. İnsan, umarsız bir sürgündür; çünkü kendisine söz verilen ülke umudunu taşımadığı gibi, yitik bir yurdun anılarından da yoksundur. İnsan ve yaşamı, oyuncu ile sahne arasındaki bu ayrılık gerçekte absürdlük duygusunu oluşturur (Camus, 2008: 68-94). Camus'nün felsefesinde insan, saçmaya razı olmaz. Çünkü insan usunun yasası usdışılık değildir. Us, uyum arar. Bu yüzden dünyanın saçmalığını ele alan yazar; bu

saçmalığa, bu usdışılığa razı olmadığını, ona başkaldırdığını ifade etmiş olmalıdır (Şener, 2003: 299).

Bu noktada Varoluşculuk, absürd tiyatronun çıkış noktasını oluşturur: Dünya insan varlığına uyumsuz bir yaşam alanıdır, uyumsuzun olduğu yerde bir düzen var olamaz. İnsan, aklının değil içgüdülerinin etkisindedir. Bu olgunun farkına varması ile uyumsuzluğunun da farkına varacaktır. Gerçek hiçbir zaman kavranamayacaktır. Çünkü gerçek, anlaşılamayan ve açıklanamayan bir karmaşadan ibarettir. İnsanın, doğumuyla içine düştüğü anlamsız ve mantık dışı var oluş çabası, ironik bir biçimde uyumsuz olan'ı doğurur. Böylece absürd tiyatro; gerçeği aramakla girişilen, umutsuz bir çabanın ürünü olan uyumsuz olan'ın ironik yansımaları ile meydana gelir.

Absürd tiyatro; İkinci Dünya Savaşı'nı yaşayan insanlığın içine düştüğü saçmalıkların, beyhude çabaların, umutsuz bekleyişlerin acısından kaynaklanan bir umutsuzluk havası içinde ortaya çıkar. Kimi kuramcılar; yaşamın saçmalıklarını sergileyerek umutsuzluğun dehşet vericiliğini gösterişiyle, absürd tiyatronun yeni bir umut kaynağı olduğu görüşünü savunur. Savaştan sonra insanlık bir umutsuzluk dönemi yaşar. Us, anlayamadığı güçler

karşısında felce uğrar: Milyonlarca insanın ölmesi, kitle kıyımları, atomun parçalanması, kentlerin yakılıp yıkılması dehşet uyandırmaktadır. Korku ve güvensizlik gibi nedeni az çok bilinen duygular yerini nedensiz bir endişeye, bunalıma, boşunalık duygusuna bırakır. Daha iyi bir dünya ülküsünün yerini onarılmaz bir biçimde parçalanmışlığın kabul edilmesi alır. Absürd tiyatro, İkinci Dünya Savaşı'nı yaşamış olanların bu koşullar içindeki ruhsal durumunu dile getirir (Şener, 2003: 297-300).

Yanı sıra yirminci yüzyılda iyice belirmeye başlayan Endüstri Çağı'nın etkisi de absürd tiyatro algısının belirleyicilerinden biri olur. Bu döneme değin insan toplulukları köylere, kasabalara, kentlere dağılmış; dinsel inançların, gelenek ve törelerin, alışkanlıkların, sınırladığı bir dünyada yaşamışlardır. Çeşitli çevrelerden gelen bu insanlar yirminci yüzyılda artık endüstri merkezlerinde toplanmaya başlamış; korkunç bir gücün taşıyıcısı olan kitlenin içinde yeni bir yaşam düzeni kurmak ve ona ayak uydurmak zorunda kalmışlardır. İnsanlar öncesinde, aralarındaki uyumsuzluğu dinsel inançlarla bir dereceye kadar örtebilmekteydi. Fakat kendilerini birden bire yüzyıllar süresince geçerli olan değer yargılarının kırıldığı,

inançların içeriğini yitirdiği materyalist bir dünyada bulurlar. Bu ani yitim, insanları birbirlerine yabancılaştırır, anlaşma araçları gittikçe kısıtlanır; ân gelir birbirlerinin dilini bile anlayamaz hale gelirler. Böylece yeni bir insan türü ortaya çıkar: Toprağından, yaşadığı çevreden, doğal bağlantılarından koparılarak yapay bir ortam içine itilmiş olan ve kitle içinde tek başına kalan bu yalnız insan modeli, absürd tiyatronun bir diğer belirleyicisi olur.

İkinci dünya savaşı sonrası, savaşın en derin acıların yaşayan Avrupa toplumu; neredeyse tüm siyasal, dinsel ve etik değerlerini yitirerek, hayatı yaşamaya değmez, anlamsız, acı veren, saçma bir eylem olarak görmeye başlar. Çünkü bu savaş insanoğlunun tarih boyunca yaşadığı savaşların en korkuncu olan, etkileri günümüze dek süren ve atom çağını başlatan, özünde emperyalist bir paylaşım kavgası olan teknoloji savaşıdır. Böylesi büyük ve korkunç savaşın etkileri de büyük olmuştur. İnsanlar, bu teknolojik savaşın getirdiği büyük psikolojik ve toplumsal yaraları sarmaya fırsat bile bulamadan ekonomik yıkımları düzeltmek için gündelik yaşamdan uzaklaşarak, insanlık adına sayılabilecek tüm erdemleri yitirerek, çok ağır şartlar altında çalışmak ve yaşamak zorunda

kalmışlardır. Esasında savaş bitmemiş, sadece şekil değiştirmiştir. Bu koşullarda ruhsal çöküntülerle birlikte, usa duyulan inanç yiter ve giderek iletişimsizleşen, duygusuzlaşan ve birbirlerine yabancılaşmış bir toplum yapısı ortaya çıkar. Sanat, edebiyat ve düşün dünyası bu değişimlerden nasibini alır. Sanatsal gelişim bu kitle demokrasisi dönemindeki ekonomik ve toplumsal yaşama başkaldırı niteliğinde öncü atılımlar yapar (Hauser, 1995: 402–403).

Absürd tiyatro için tüm teatral çizgilerin yeniden çizildiği ve sadece eylemin ön planda tutulduğu anti-kahramanlarla dolu tiyatro türü yakıştırmaları yapmak uygun gibi görünür. Tüm yenilgilerin, anlamsızlığın ve amaçsızlığın ağır başlılıkla kabul ediliş, umutsuzlukla gelen dibe vuruş, en altta durup izleyiş, devinimden uzak çılgınlıklar bu tiyatronun içinden gelen ve alımlayıcısının iç derinliklerinde yankı bulan belirleyicilerin en temel olanlarıdır. Kapitalist dünyanın neden olduğu yozlaşmaya ve yalnızlığa karşı burjuva dünyasının alışlageldik beylik değerlerine dayalı komformist yaşam tarzına karşı mutlak olumsuzlayıcı bir tepki olarak dikilen absürd tiyatro söz konusu belirleyicileri araçsallaştırır.

Birbirinden farklı amaçlar gözetilerek oluşturulmalarına ve farklı üsluplarda yazılmış olmalarına rağmen, absürd tiyatro başlığı altında değerlendirilen oyun metinlerinin ortak bazı özelliklerinden hareketle bir takım izlekler saptanabilmektedir. Söz konusu izlekler, en genel görünümüyle aşağıdaki başlıklar altında açıklanmıştır.

1. 2. TEMEL İZLEKLER

1.2.1. Absürd Dünyanın Gerçeklik Algısı

Yirminci yüzyılın ilk yarısı, iki dünya savaşı görmüş geçirmiş ve birçok iç savaşa tanıklık etmiştir. On dokuzuncu yüzyılın kendi koşulları içinde başlayan tanrıya olan inançsızlık, yirminci yüzyılın kendi koşulları içinde iyice hızlanır ve yeni ortam inançsızlığı pekiştirir. Özellikle dünya savaşlarının yarattığı büyük yıkım, insanların tanrıya ve bilime olan inancını yitirmesine neden olur. İnsanlara adalet ve huzuru sağlaması gereken tanrı kavramı, artık insan için bu savaşların sebeplerini ve sonuçlarını açıklamaktan uzaktır. Binlerce masum insan sebepsiz yere öldürülmüştür. Pek çok alanda hızla gelişen bilim, insanları mutlu kılmaktan ziyade, onların kitleler halinde öldürülmesinde kullanılmıştır. Bütün bu

savaşlar, ayaklanmalar ve devrimlerle birlikte, bir zamanlar insanlar için önemli olan değerler de yitirilmiştir.

Değerlerini ve köklerini yitiren insan, artık varoluşuna bir anlam veremez. İçinde bulunulan durum tam bir kimlik kaybı sorunudur. Varlık inancını yitiren savaş-sonrası toplumun “ironik altın çağ” insanı, tanrının unuttuğu bu gezegende artık yalnızdır (Yüksel, 1992: 14). Savaş sonrası insanının Sisifos’tan hiçbir farkı yoktur artık. Tıpkı Sisifos’un anlamsız bir eylemi sonsuza dek sürdürecektir olması gibi, insanoğlu da her sabah uyanıp yemeğini yiyecek, sonra çalışacak, acıkıp yine yemeğini yiyecek ve uyuyacaktır. Ertesi gün yine aynı işlem tekrar edecek; sonraki gün de ve sonraki gün de tekrar edecektir. Modern insanın içinde bulunduğu durum ile Sisifos’un içinde bulunduğu durum arasında hiçbir fark yoktur artık: İnsan; gündelik eylemlerinde, varoluşuna anlam verecek değerler olmadığından kendini anlamsız bir dünyada kısıp kalmış hisseder. Gelecek diye bir şey söz konusu değildir; çünkü başta, yarının bugünden farklı olması beklenmez artık. Yine aynı çarkın içinde debelenip duracak olan modern insan; mutsuzdur ve ölmektedir,

yaşadığı çağda hem evren hem de kendi varoluşu anlamını yitirmiştir.

Söz konusu koşulların yarattığı gerçeklik düzleminde insan; içinde yaşadığı toplumun dayattığı değerler, gelenekler, adetler, yaşama ve düşünme biçimleri ile yapay idealler yüzünden gün geçtikçe özünden uzaklaşır. Esasında yaşadığı, kendi yaşamı değil bir başkasının yaşamıdır. Çünkü topluma, yaygın değerlere ve ideolojilere karşı kendi yaşam biçimini ortaya koyamayacak kadar güçsüzdür.

İnsan dünyaya bir öz olarak gelir; ama yaşadıkça özünden uzaklaşır. Yirminci yüzyılın modern düzleminde eski değerler öldüğüne göre, insanın varoluşuna anlam vermesinin tek yolu, özüne uygun yeni değerler bulmaktır. Camus ve Sartre gibi düşünürler kendilerine verilen bütün değerleri reddedip yeni bir yapılanma yolunu seçmiştir. Ancak absürd tiyatroyu var eden Samuel Beckett, Eugène Ionesco, Arthur Adamov ve Jean Genet gibi isimler böylesi bir uğraşın sonuç veremeyeceğini, var oluşun bir saçma'dan ibaret olduğunu savunmuşlardır. Yapıtlarında yeni değerlerin arayışını değil, insanı tıpkı evrendeki varoluşu gibi dünyadaki var oluşunu da köksüz, anlamsız ve değerlerden yoksun olarak ele

almışlardır. Salt alışkanlıklarla kabul edilen gerçeklerden kurtulmak, düşünceyi özündeki tazeliğe kavuşturmak için gerçeği yerinden oynatma gayesiyle yola çıkan absürd tiyatro olgusu, aldatıcı gerçeği protesto etme görevini edinmiştir. Ionesco'nun aşağıda alıntılanan sözleri absürd tiyatronun bu görevi aynı zamanda bir yükümlülük haline getirmiş olduğunu ele vermektedir:

Öncü sanat adamı mevcut sisteme karşıdır. Var olan, şimdiki zamanı eleştirir. Onu haklı göstermeye çalışmaz. Geçmiş eleştirmek kolaydır, hele yetkili rejim bunu destekliyor veya hoş görüyorsa. Bu, statükoyu sağlamlaştırmaktan, kireçlenmeyi kutsamaktan, zorbalık ve basmakalıpçılık önünde eğilmekten başka bir şey değildir (Wulber'den akt. Şener, 2003: 301).

1.2.2. İnsan Durumundaki Saçmalık

Hayatın bir anlamı olduğunu düşünmek, sürekli anlam arayan zihinler için zorunludur. Bize sorulmadan dünyaya gelmiş olmamız, kendi verdiğimiz bir kararla değil de başkalarının tercihleriyle yaşama başlamamız bu anlamı bulmamızı zorlaştırır. İnsan için hayatı boyunca cevabını aradığı iki önemli soru şudur: Birincisi yaşamının bir anlamı olup olmadığı, ikincisi ve nispeten daha önemlisi genel anlamda yaşamın bir anlamı olup olmadığıdır.

Ölümlü bir varlık olan insanın, öleceğini bile bile bir şeyler elde etme çabası içinde yaşaması anlamsızdır. Tutkuları ile ölümcül yazgıları arasındaki çelişki, insanın tüm davranışlarını saçma kılar. Saçmanın farkına varması insana acı verir. Çünkü evren bir kaostur ve insan usu bu düzen içinde bir uyum bulamamıştır. Öyleyse böylesi bir kaos ortamı içinde de insanca bir düzen yaratmaya çalışmak boşunadır. Yaşamımızın bir anlamı, davranışlarımızın bir amacı olduğunu varsaymak bir aldatmacadır. Bu nedenle tüm iyimser çabalar kuşku uyandırır (Şener, 2003: 300). Erich Fromm'un düşüncesine göre de;

Rastlantısal bir yer ve zamanda bu dünyaya fırlatılmış olan insan, yine rastlantısal bir şekilde oradan çıkmak için, güçsüzlüğünü ve varoluşunun sınırlamalarını algılamaktadır. Kendi sonunu yani, ölümü gözünün önüne getirmektedir. O, varoluşunun ikiye bölünmüşlüğünden hiçbir zaman kurtulamaz; istese bile, kendisini ruhundan özgür kılamaz. Yaşadığı sürece bedeninden de kurtulamaz (Fromm, 1998: 51).

Bir akım içinde birleşmiş olmayan, her biri bağımsız bir anlayışı, ayrı bir üslubu geliştiren Martin Esslin'in **Absürd Tiyatro** başlığı altında topladığı yazarlar ile yapıtlarının ortak noktaları; insanoğlunu evren içinde tutunacak dal bulamayan, özlemlerini, beklentilerini gerçekleştiremeyen, yabancılaştırmış, çevresinden kopmuş bir yaratık olarak ele almalarıdır.

İnsan durumunun saçmalığı absürd olarak nitelendirilen tüm yapıtlarda görülür. Absürd teması bu yapıtlarda yaşamın gerçek gereksinimleri karşısında toplumsal ilişkilerin düzenlenmesi için ortaya çıkan yasaların, kurumların anlamsızlığı ve usa aykırılığı ile saçmalığının sergilenmesi biçiminde ele alınır. İnsanoğlu tutunacak değerler ararken sürekli düş kırıklıklarına uğrar; savaşlar, baskı yönetimleri, korkular, kuşkular ile hepsini saran suçluluk duygusu içinde hiçliğe doğru sürüklenir. Saçmalıkların sergilenişi acıklı bir güldürü havası yaratır.

Eugène Ionesco endüstri çağında açığa çıkan kitle insanının, yaşadığı toplumsal ortama ve toplum yaşamına olan uyumsuzluğunu dile getirir. Bir diğer deyişle kitle insanı, kişiliği olan birey'in karşıtıdır. Bu insanın en önemli özelliğı, sorumluluk duygusunun olmamasıdır. Kendi kendine hesap verme gereksinimi duymaz, sorunları da yoktur. Akıntıya karşı kürek çeker. Böylece hep kazançlı çıkar. Başarıya, kendi kişiliğı pahasına ulaşır; ama artık ortada kendisi yoktur. Duyuları iyice körleşmiştir. Akıntının içinde sürüklenenlerin rahatlıkları bireye yabancısıdır. Bu nedenle, kitle ile bireyin savaşı başlar. Kitle insanı için tırmanamadığı dağlar bir karabasana dönüşür.

Absürd tiyatrodaki insan, kendi durumunun saçmalığı içinde hayatın kendisine yabancıdır ve bir amaçsızlık içinde sürüklenip giden, klişeleşen hayatı canlandırmaktadır. Yaradılışın, var oluşun hiç bir amacı yoktur ve bu amaçsızlık insanı her şeyi kaybetmeye götürmüştür. Her şey hiçlikten gelmiştir; her şey bir alışkanlık çizgisinde akışkandır. İnsan, evrenin mantıksal açıklamasına ulaşamayacağını kabullenmelidir.

İnsan ister kitle içinde isterse aile içinde olsun, kendini hep yabancı bir dünyada bulur. Bu yalnızlık değişmez bir alın yazısı gibidir. İnsanın insana yabancılaştığı bu dünyada onun için hiçbir kurtuluş yolu yoktur. Bu *yabancılaşmanın* nedeni, insanın sosyal bir varlık olmasıdır. Absürd tiyatro yazarları bu akıl yürütmeler ışığında, kurmaca bir insan yaratma yoluna giderler. Absürd tiyatronun kendi durumunun saçmalığına varan yalnız insanı kendi içine kapalıdır, bir tür tutukluluk hayatı içindedir, yaşamı kısır bir döngünün içinde dolanır durur.

Özetle sosyal ilişkilerden kopmuş olarak tasarlanan insan yaşamı, hep bu dönme dolap şemasının içinde kalır. Bu yüzden gerçekte bir türlü ilişki kuramaz, düş ve hayal dünyasında yaşar. Bu düş

dünyasında zaman durmuştur. Absürd dünya düzleminde insanın en karakteristik yanı, zaman bilincinden yoksun oluşudur. Şimdiyi yaşamaz, geçmişe saplanır ya da ütopyalar kurar ve onların peşinden koşar, böylece zamanın dışında kalır. Yaşamı kovalayan insan, son kertede yolun sonuna geldiğini anlar. Koşmaya gücü yetmediği için durup geriye bakar. Fakat anlamsız hayatı boyunca hep zamanın dışında kalmıştır; geride bıraktığı yol da pusludur. Bu nedenle hiçbir şeyi seçemez. Diriltmeye çalıştığı anıları ölüdür veya bu anılar hatırına yarım yamalak gelir.

1.2.3.İletişimsizlik, Yabancılaşma, İnsansızlaşma

İnsanlık tarihinin başlangıcından günümüze kadarki gelişimi, varlığını iletişime borçludur. İnsanlar birbirleri ile iletişim kurmayı başaramamış olsa; birlikte üretim yapamayacak, ürettiklerini paylaşamayacak, diğerlerinin bilgi birikiminden yararlanamayacaktır. Savaşta, barışta, ekonomide, sanatta, hayatın her alanında iletişim vardır. İletişimin nasıl kurulduğu; iletişimin sürecini ve sonucunu belirler. Nitekim içinde bulunulan yeni binyılda, bilgi ve iletişim kavramlarına bu anlamıyla fazlaca vurgulama yapılmakta, hatta yeni binyıla *bilgi-iletişim*

adı konulmaktadır. İnsanlık için bu denli önemi olan iletişim kavramı irdelendiğinde birçok farklı tanımla karşılaşılır.

Zıllıoğlu'na göre iletişim sözel olarak karşılıklı değiş tokuştur, iki kişinin birbirini anlaması; kişinin karşısındakine kendisini anlatabilmesi; duyguların, düşüncelerin, bilgi ve becerilerin aktarılma süreci; insanlığın keşfettiği her tür yolla, başkalarına duygu, düşünce ya da bilgilerini aktarması, bilgi vermesi veya haberleşmesidir (2003: 4-6). Bu doğrultuda iletişim, önce insanın var oluşunu gerektirir. Var olan insan kendi varlığının bilincine vardığı andan itibaren kendisiyle ve dış dünya ile ilişki kurmak ve bu ilişkiyi yürütebilmek için iletişim kurmaya başlar.

İletişim iki ana gruba ayrılır: İnsanın kendi kendisiyle ve dış dünyası ile kurduğu iletişim, onu var oluşu sürecinde mümkün kılar. Kişinin düşünmesi, duygulanması, kişisel ihtiyaçlarının farkına varması, iç gözlem yapması, rüya görerek kendi içinden mesaj alması, kendi içinde sorular sorarak, yanıtlar araması; onun güçlü bir iç iletişime sahip olduğu anlamını taşır. Çevre ile kurulan iletişim, söz konusu bu iç iletişim yöntemiyle mümkündür (Dökmen, 2000: 21). İletişim süreci esnasında insan, bazen alıcı bazen kaynak olma

durumu yaşar. Bu süreç öncesi ve esnasında kişinin dış dünyasıyla iletişim kurması, aynı zamanda kendi içinde de iletişimini sürdürdüğünü gösterir.

İnsan, insan olarak kendini biçimlendirirken bunu içine doğduğu koşullardan bağımsız olarak gerçekleştiremez. İnsan içinde yaşadığı kültürel çevre, ideolojik yapı, dünya görüşleri, inançlar, gelenek ve görenekler, yaşam koşulları ve bunun yarattığı psikolojinin toplamıdır. İnsanın içsel sistemi, diğer insanlardan tümüyle ayrı, kendine özgü bir yapıya sahip değildir. Birey dış dünya ile ilişkide bulunurken zorunlu olarak kendi içinde kendi kendisi ile de iletişim halindedir. Böyle olmazsa diğer insanlarla ilişki kuramaz ve ilişkilerini yürütemez (Erdoğan, 2002: 153-154). Birey, kendi öznel iç dünyasının doğrudan farkındadır. Öznel iç dünya bizim mahrem dünyamızdır; yalnızca bizim tarafımızdan gözlemlenebilir. İletişim, anlamını ve anlamsızlığını bu iç dünyadaki algı ve yorumlarda bulur (Cüceloğlu,, 2002: 66-67). İç ve dış dünya arasındaki fark bireyde bir iç çatışma yaşanmasına neden olur. İç dünyasını, yani gerçek duygu ve düşüncelerini ifade edebilen bireyin, iç dünyası ile dış dünyası arasındaki fark fazla olmadığından iç çatışması azdır.

Birey sosyal yaşamında da kendidir. Sosyal yaşamı özgündür. Özgün yaşamı olmayan insan iç dünyasında hissettikleri ve düşündüklerini davranışına yansıtamaz; bu insanın söyledikleri ve yaptıkları kendi iç dünyasından değil, başkalarının ondan beklentilerinden kaynaklanır. Böyle bir insan tarifi, başkalarının kendisinden duymak istediklerini söyler, onların beklentilerine uygun davranır. İnsan, bu koşulda kendini yalnız hisseder (Cüceloğlu, 2002: 79). Tüm metabolizması olumsuz etkilenir. Dış dünya ile iletişim çatışması devam ettiği sürece, iç çatışması devam eder ve bu kısır bir döngü halinde sürer gider. Sosyal bir varlık olduğu iddiasını taşıyan insan, bir yandan sosyal çevresiyle iletişim kurmaya çalışırken; diğer yandan özünde ben-merkezcidir. Olayları karşısındakinin bakış açısı ile değil, kendi ben merkezci bakış açısı ile algıladığından, çoğu durumlarda empati kurmaktan yoksun kalır (Dökmen, 2005: 42-43).

İki dünya savaşı görmüş geçirmiş ve tüm değerlerini yitirmiş haliyle köksüz insan, saçma'nın farkına varabilmek için tutkuları ile ölümcül yazgısı arasındaki çelişkili tüm davranışlardan arınmalıdır. Absürd tiyatro bu gaye ile mantığı tahttan indirmekle yükümlüdür, beklenmeyenin ve mantıksal

imkânsızlığın tadını çıkarır. Mantık, insanı yapaylıkla meşgul eder, ancak saçma ve mantık dışı olan sonsuzluğa açılan bir kapı gibidir.

Tiyatroda mantıkdışılığın saçma başlığı altında vücut bulduğu yegâne durum, iletişimsizliğe varır. Absürd tiyatro, yirminci yüzyılın iletişimemeyen insan modelini bu noktada sahnesel bir araç olarak kullanır: İnsanın insanla iletişimi kalmamıştır. İletişimin yegâne aracı konuşma artık bir anlaşma aracı değil, anlamsız bir gevezelikten ibarettir. İnsanın iç dünyası ile dış dünyası arasında bir bağ kurmaya yarayan dil'in artık nesnel bir karşılığı yoktur. Bu nedenle konuşmalar anlamı açıklamaz, sadece gizler. Gerçek anlamı boşaltılmış olan söz; artık yalan, kurmaca bir gerçeğe işaret eder (Şener, 2003: 300).

Bir çelişkiler ve karşıtlıklar toplamının sahneye yansıtılması olan absürd tiyatronun oyun kişileri hiçbir yere ve ortama ait değillerdir. İletişim aracını kaybeden absürd tiyatro insanının diyalog biçiminde kurulmuş konuşmaları, bu nedenle birbirini karşılamaz ya da neden-sonuç ilişkisiyle ilerlemez. Ana hatları çizilebilir bir olay dizisi yoktur artık; oyunlardaki ilerleyişe rağmen, dramatik anlamda bir gelişmeden söz etmek genel anlamıyla imkânsızdır. Çünkü absürd tiyatro için

dil bir iletişim değil, iletişimsizlik aracıdır. Dil, zaman içerisinde yavanlaşmış, klişeleşmiş ve anlamsızlaşmış, varoluşu açıklayamamış ve yüzeysel kalmıştır. Bu nedenle absürd tiyatrodaki dil, yetersiz ve güvenilmez bir iletişim aracı ilan edilir; amaçsız konuşmalar, klişeleşmiş sloganlar veya jargonlar yıkım aracı olarak kullanılır. Böylece, dilin her zamanki kullanımından öteye gidemeyeceği iletisi verilmiş olur.

Geniş anlamıyla yabancılaşma; kişinin çevresine olan uyumunun azalması, özellikle de kişinin üzerindeki çevre denetiminin kalkması, bu denetim ve uyumun giderek azalması, kişinin kendisini yalnız ve çaresiz hissetmesine yol açması olarak tanımlanır. Terim olarak yabancılaşma ilk kez Hegel'in, **Tinin Görüngübilimi** başlıklı yapıtında geçer. Hegel'in adı geçen eserinde yabancılaşma konusunu işlerkenki ereği; Hristiyan kültürünün Antik Yunan kültüründen çıkışının *tinin öz-yabancılaşması, modernliğin* ise bu yabancılaşmayı aşma süreci olduğunu göstermektedir. Hegel'in düşünce sisteminde Mutlak Ruh olarak Türkçeleştirilen *tin* kavramı sürekli hareket içinde kendini gerçekleştirme sürecinde soyut bir varlıktır. Doğa Mutlak Ruh'un bir görüntüsüdür. Diyalektik süreç içinde Mutlak Ruh'un hareketi bir yabancılaşma

hareketidir. Hegel Mutlak Ruh'un yabancılaşmasını “kendine yabancılaşmış tinin dünyası” biçiminde ifade eder. Yabancılaşma bu dünyadaki bir bölünmeden kaynaklanır. Hegel tinin dünyasında yaşanan bölünmeyi şöyle açıklar:

Bu Tinin dünyası ikiye bölünür: Birincisi edimsellik dünyası ya da kendi kendine yabancılaşma dünyasıdır; ikincisi ise tinin kendini birincinin üzerine yükselterek arı bilincin etherinde kendi için kurduğu dünyadır. Bu ikinci dünya o yabancılaşma ile *karşıtlık* içinde dururu ve tam bu nedenle ondan özgür değildir; tersine, gerçekte tam olarak yabancılaşmanın iki ayrı dünyanın bilincini taşımaktan oluşan ve ikisini de kapsayan öteki biçimidir (Hegel, 2011: 308).

Hegel'e göre yabancılaşmayı en iyi *mutसuz bilinç* örnekler. Ancak *mutसuz bilinç*, toplumsal sürecin yalnızca *öz-bilinç* düzeyinde ifade edilmesidir. Hegel'e göre insanoğlunun ulaşabileceği en son nokta *Geist* (ruh, hayalet) kavramının kendini tanıması, kendisini tam anlamıyla tanımlayabilmesidir. *Geist* kendini tanıdığında ve anladığında mutlak somut gerçekliği başarmış olacaktır insanoğlu. *Geist* kavramının amacı, kendini bulmak, bilinç ve özgürlüğüne erişmektir. Bu amaca doğru ilerleyen insanoğlu, yabancılaşma kavramı ile karşı karşıya kalacaktır. Hegel'e göre yabancılaşma *Geist*'in gelişimindeki üç basamaktan ikincisinde gerçekleşir (Gökberk, 1990: 394).

Hegel'in yabancılaşma kavramı; kendisinde kendisi için olan ideal objenin, kendisini tanıyabilmek ve özgürleşebilmek için kendisini doğaya taşıyarak girdiği arayışta, farklılaşması, başkalaşması ve başkasında bir *ben* olmasıdır. Kendini keşfetmeye çalışırken, kendinden uzaklaşan birey, Hegel'in sentezi olan üçüncü basamakta, teklikten çokluğa geçen *Geist*'in topluluk içinde bilincini derinleştirerek kendini bulması ile somut gerçekliğine ulaşacaktır. Bu anlamıyla Hegel; din alanında Lutherci reformları, siyaset alanındaysa Fransız Devrimi'ni ikinci evrede gerçekleştirmiş olan yabancılaşmanın olumlu bir yöne evrilmesinin örnekleri olarak gösterir.

Feuerbach ise yabancılaşmayı dine dayandırır. Ona göre din insanın temel istek ve güçlerinin bir yansımasıdır. İnsan kendi üstünde bir varlık olan Tanrı'yı yaratır. Hâlbuki Tanrı'ya atfedilenler aslında insanın kendi nitelikleridir ve onun kölesi konumuna düşerek yabancılaşır. Ona göre insanın yabancılaşmadan kurtulması Tanrı köleliğinden kurtulması, dolayısıyla Tanrı kavramının ortadan kaldırılmasıyla mümkündür. İnsanın akıl, irade ve sevgi gibi bir takım özel nitelikleri vardır. İnsan, bunlar yoluyla gelişir. Bu özsel niteliklerini kendinde

topladığında yabancılaşmadan ve Tanrı kavramının kölesi olmaktan kurtulur (Ergil, 1980: 33).

Yabancılaşma kavramını sosyoekonomik ve politik yönden ilk defa ele alan düşünür ise Karl Marx'tır. Marx'a göre insan hem toplumsal hem de doğal bir varlıktır. Doğal bir varlık olarak insan bir takım gereksinimleri karşılamak için üretimde bulunur. Çevresini emek aracılığıyla değiştirir. Toplumsal bir varlık olarak ise, kendi türüyle ilişki içine girerek kendini değiştirir. İnsanın en temel etkinliği iştir. İş onu diğer canlılardan ayıran, onun niteliğini belirleyen bir kavramdır. İnsan yaşamak için bir takım gereksinimleri karşılama ihtiyacı duyar. Bu yüzden birtakım eylemlerde bulunur. İş sayesinde insan, kendini gerçekleştirir. İnsanın işi ile olan yabancılaşması onun tüm diğer yaşamını ciddi olarak etkiler. İnsanın kendi emeğinin ürününe, etkinliğine, kendi öz gücüne yabancılaşması aynı zamanda insanın insana yabancılaşmasıdır (Url-1). Bir diğer anlamda Marks'ın yabancılaşma kavramı, toplumsal ilişkilerini belirleyen üretim mekanizmalarından kaynaklanır. Ürettiğine yabancılaşan birey, kendisine yabancılaşmakta, ürettiği tarafından üretilmektedir. Ekonomik yabancılaşma birçok yönde yabancılaşmayı

da beraberinde getirir. Yabancılaşma Hegel'de olumlu bir anlam kazanırken Marx'da tam anlamıyla olumsuz bir yaşamsal ilişkinin anlatımı haline gelir (Url-2).

20. yüzyıla gelindiğinde Varoluşçuluk felsefesi ile saçma'nın serüveni içinde yabancılaşma kavramı bir başka boyuta ulaşır. Kapitalist üretim sisteminin büyük bunalımını yaşadığı bin dokuz yüz otuzlu yıllarda kendine bir gelişme ortamı bulmaya başlamış olan Absürd tiyatro, kendini bir reddediş ve anlamsızlık üzerine konumlandırmıştır. Dönemin tarihi gelişmeleri göz önünde bulundurulduğunda, ülkeler arasındaki politik ilişkilerin ve yaşanan kıyımların, savaşların insanların anlam duygusunu yitirmeye başlamasına ve arayış içerisinde olmalarına etkisi yadsınamaz. Varoluşçulara göre; varoluş özden önce gelir ve özünü kendisi oluşturan insan özünden sorumludur. Dünyaya fırlatılmış olan insan buraya geldiğinde, sadece boş bilinci vardır kendinde. Özünü oluşturma evresinde, insan yabancılaşır; çünkü kendini tanımlamak için farklılaşacak, başkalaşarak kendisini bulacaktır. Camus Varoluşçuluk üzerinden başka bir düşünce sistemi tanımlarken; insan ve evrenin uyumsuz olduğunu iddia eder ve aynı zamanda uyumsuzluğun doğurduğu bir çatışma ortamında

kendisini bulan insanın, ancak kendi algısı boyutunda tanımlayabildiği ölçüde dünyaya yabancılaştığını ifade eder.

Varoluşçuluğun hem edebiyat hem de felsefe alanında etkisini gösterdiği bu dönemde Camus, **Yabancı** (2006) başlıklı yapıtında; toplumla yaşadığı çatışma sonucu toplumdan yabancılaşan bir bireyin hikâyesini anlatır. Başkişi Mersault, kendisine idam cezası verildiğinde dahi buna karşı gelmez, hiçbir tepki vermez, çünkü olan bitene anlam veremez. Anlayamadığı dünyayı değiştirme gücünü de kendisinde bulamadığı için teslim olur. Mersault, Hegel'in yabancılaşma için tanımladığı ikinci basamağı aşamayan, somut gerçeğe ulaşamayan bir bireydir. **Yabancı**'daki insanı ele alış biçimiyle Camus insan evren çatışması için iki öngöründe bulunmuş olur. Camus'nün düşünsel perspektifiyle bu saçmalık, uyumsuzluk ve kurulu düzenin dünyaya fırlatılan kişinin boş bilincini doldurma çabası karşısında, kişinin iki seçeneği vardır: Ya düzenin bir yansıması olarak özünden uzaklaşıp kaybolacak; ya da kendisine dayatılana karşı bir direnişte bulunacaktır. Hangi yola sapılırsa sapılsın, yabancılaşma gerçekleşecektir. İlkinde kendisi dışında bir özneye dönüşen insan,

ikinci durumda da yabancılaşmayı en alt seviyede tutabilmek için çaba gösterirken, kendini keşfetme kendini gerçekleştirme konusunda engellenecektir. İnsanda bilinç ancak gerçekliğe duyarlı olduğu zaman ya da ancak gerçekliğin bilgisini kendisinde taşıdığı, gerçekliğin özel bir yansıması olabildiği zaman mutluluğu tadacaktır. Oysa yaşadığımız çağda bilinç ile gerçeklik arasındaki kopukluk mutsuzluğu doğurmakta ve bu durum giderek bir bunalıma yol açmaktadır (Url-3).

Modern insanın yabancılaşma problemi bu anlamıyla Absürd tiyatrodaki iki biçimde ele alınır: Birincisi Heidegger'in *Das Man* kavramıyla anlattığı, çevresiyle kurduğu ilişkilerin yüzeyselliğini fark eden bireyin yaşadığı yabancılaşma; ikincisi ise belli bir etkinlik çevresinde yoğunlaşan ve bir düşünceye fanatik anlamda bağlanan insanların yaşadığı yabancılaşmadır. Yabancılaşma ile birlikte bireyler kendilerini ve diğer bireyleri anlamakta güçlük çekerler. İnsani ilişkiler duygusal karakterini yitirip mekanik bir içerik kazanır (Kongar, 1979: 464). İnsanoğlu, her ulaşılmaz karşısında kendini yabancı hisseder. Bu, kendimize yabancıliktir. Yabancılaşan kişi, içinde bulunduğu toplumda meydana gelen olayları değerlendiremez, toplumsal değeri olan

amaçlara yeterince değer vermez. Kişiler bazı değerleri üstün tutarlar. Üstün tuttıkları değerleri bazı tehditlerle karşı karşıya kaldığında ise kendilerini bunalım içinde bulurlar. Çünkü çağımız bir korku ve güvensizlik çağıdır. Toplum ilişkilerinde geçerli olan artık zorbalıktır. Totaliter rejimlerin egemen olduğu, insanların topluca yok edildiği yeryüzünde toplumsal ilişkiler yok olmuştur. Ne marksizmin ülküleri, ne psikoanalizin arındırma işlemleri, ne de estetikçilerin güzellik düşleri insan varlığına anlamlı bir açıklama getirmemiştir. Bu çeşit yüzeysel çareler derindeki gerçeklere inilmesine ve gerçeğin karmaşıklığının anlaşılmasına engel olur, ayrıntılar gözden yiter. Bu koşullar içinde insan kendisine ve yaşadığı topluma yabancılaşır (Şener, 2003: 300-301).

Günümüzde insanın yabancılaşması onun varlık yapısının birliğinin bozguna uğramasıdır. Kapitalist sistemde toplumsal mekanizmaların temeline ana değer olarak insan yerleştirilmediği için insanın kendine aykırı bir yapıya bürünmesi, insani değerlerinden uzaklaşması kaçınılmaz bir hal alır. Günümüzde insanın kendisiyle, doğayla ve diğer insanlarla daha zengin bir ilişki kurabilmesini sağlayacak araçların üstün seviyede geliştirilmiş

olduğu göz önünde tutulursa; kişinin kendisini bütünlüğüyle var kılması, özüne inebilmesi, kendini keşfetmesi beklenirken, hızla küçüldüğü, değerlerinden uzaklaştığı ve anlamsızlığa sürüklendiği görülür. İletişim alanındaki gelişmeler ile küreselleşme kavramı ile birbirine yakınlaşması beklenen insanoğlu, aksine hem kendi özünden hem de toplumdan uzaklaşmaya doğru gider (Kızıltan, 1986).

Özetle absürd tiyatroda yabancılaşma kavramı, bir insanlık durumu olarak ele alınır. Dünya savaşlarının yol açtığı bunalımdan kaynaklanan kötümser, bilinemezci, hiçlikçi, yaşamın mantık dışılığı ve anlamsızlığını ortaya koymak, insanlar arası iletişimin olanaksızlığını göstermek, yabancılaşma kavramının absürd bağlamda bileşenlerini oluşturur.

İletişimsizlik, yabancılaşma, korku ve uyumsuzluk duygusu son aşamada insansızlaşmaya yol açar. İnsan, söz konusu koşullar ile bu koşulların yol açtığı sonuçlar neticesinde, özünde var olduğu düşünülen tüm değerlerini yitirir. Esasında çözülmüş bir toplumda insanın bu değerleri yaşatması ve kendini gerçekleştirmesi olanaksızdır (Şener, 2003: 301). Kendini modernizm ile ifade eden günümüz insanının bütün umutları, boşlukta kalır. Bir anlam boşluğu içine

düşen insan; toplumuna, kültürüne yabancılaşmayı yaşarken, kendini gittikçe kabuğuna çekilmiş bir varlık olarak bulur. Böylece insan son kertede kendine yabancılaşmayı yaşar. Kendine yabancılaşan insan geri dönülmez bir biçimde insansızlaşmaya varır. Çünkü toplumla insani ilişkilerini koparan insan, kendi yalnızlığının ağırlığı altında ezilir, kendini kendi yalnızlığı içinde kuşatılmış bulur.

1.2.4. Sahnesel Düzlemde Absürd Algı

Saçmayı akla ve mantığa aykırı eski ussal sistemlerin dışına çıkarak dile getiren absürd tiyatro, uyumsuzluğu sahnesel düzlemde ise uyumsuzlukla ifade etme yoluna gider. Bunu gerçekleştirebilmek için başta oyun, oyunculuk ve sahne sanatı adına yerleştirilmiş tüm eski formülleri yadsıyarak işe koyulur. Çünkü tiyatrodaki absürd olanı sergilemek demek; kötümserliğin derinlere işlediği, umutsuzluğun kol gezdiği bir ortamda, saçmanın, sanatın kendine özgü uyumu içinde tanınmasını sağlamak demektir. Bu açıdan bakıldığında absürd tiyatro Şener'e göre ölüme, boşuna yaşamaya, tüm aldatmacalara, korku ve güvensizlik uyandıran gizli düzenlere karşı sanatın protesto çığlığıdır (2003: 299-300).

Absürd eğilimli yazarlar geleneksel dramatik biçimleri reddeder ve anlamlı diyalog düzenini yıkar, eylem ve çatışmaya bağlı olmayan bir oyun yapısı kurar, mantığa aykırı bir diyalog düzeni takip eder. Absürd metinlerde oyunun bir olay gelişimini gösteren öyküsü yoktur. Öykü kişilerin iç karmaşasının endişelerini açıklayan uzun bir serimden ibarettir. Oyun kat kat iç gerçeğe doğru açılır; fakat bu uzun serim, ne kişiliklerin özellikleri ne de içinde bulundukları durum hakkında kesin bir açıklama getirmez, sanki amaçsız bir açılım gösterilmektedir. Bu amaçsızlık, uyumsuzluk duygusu uyandırır. Absürd tiyatro yaşamın saçmalığını, akla aykırılığını böylece dile getirmiş olur (Nutku, 1985: 236).

Absürd oyunlarda seyirci, geleneksel anlamda üç boyutlu karakter bulamaz. Bunun yerine mekanik kuklalar denilebilecek tipler vardır. Durumun veya olayın başı ve sonu belirsizdir. Çağın davranışı yerine, düşlerin ve karabasanların yansıması vardır. Hazır cevaplılık ve iğneli konuşmalar yerine, diyalog düzleminde *ilintisiz gevezelikler* akar. Kişiler belli bir sosyal yaşamın tipleri değil, evrensel tiplerdir. Sahnesel düzlemdeki oyun kişilerinin tanıtımında alışılmış psikolojik açıklamalardan ve ruh derinliğini

yansıtmaya özen gösteren gerçekçi oyunculuktan kaçınmak için abartmaya, doğal olmayan oyunculığa, karikatürize edilmiş jestsel oyunculığa başvurulur.

Absürd tiyatroda ele alınan olay, olgu ya da kişi ne olursa olsun alay konusudur. Sahne, perde düzeni, giriş-çıkışlar; serim, düğüm, çözüm bölümleri umursanmaz. Eser bilmeceler, semboller ve saçma denilecek tasarımlarla doludur. Önemli olan, bir sevinç veya kaygının sebeplerini belirtmek değil, sadece o sevinç ve tasanın biçimini, oluşunu göstermektir (Kabaklı, 1973: 462).

Martin Esslin **Absürd Tiyatro** başlıklı yapıtında; Absürd yazarların çağdaş sorunların veya düşüncelerin anlatımını gerçekleştirebilmek için eski geleneğin hangi araçlarını kullandığını dört başlıkla toplamıştır.

i-Yalın tiyatro olarak adlandırılan ve sirk ya da revülerde, akrobat, boğa güreşçisi ya da mim sanatçılarının çalışmalarında görülen biçimiyle soyut ve göze yönelik görüntüler.

ii-Soytarılık, palyaçoluk ve çılgın sahneler.

iii-Sözel saçmalık.

iv-Çoğu kez güçlü bir alegorik parça taşıyan düş ve düşlem yazını (Esslin, 1999: 255).

Gelenekten alınan bu araçlar, absürd başlığı altında değerlendirilen neredeyse tüm isimlerin oyun metinlerinde görülen ortak yönlerdir. Örneğin Ionesco'da nesnelerin çoğalmasında, **Godot'yu Beklerken**'de şapkalarla müzikhol anıştırmalarında, Genet'nin ayinsel ve yalın biçimsel eylemi kullanışında, Adamov'un ilk oyunlarında kişilerin tutumlarının dışavurumunda, Tardeau'nun yalnızca devinim ve sestem, bir tiyatro oluşturma çabalarında, Beckett ve Ionesco'nun bale ve mim gösterilerinde tiyatronun önceki sözel olmayan biçimlerine, o yalın yapısına bir dönüşün gerçekleştirildiği görülür.

Absürd tiyatro sahnesel düzlemde, seyirciyi karşısına almayı ve onu rahatsız etmeyi amaçlar. Sahne ile seyirci arasında duygusal bir yakınlık kurmaktan özellikle kaçınır. Bu anlamıyla sahne seyircinin sevimli bulacağı, tanıyıp özdeşleşeceği bir ortam değildir. Uyumsuz bir tiyatro, sahne ile seyirci arasına koyduğu bu uzaklıkla yanılşamayı bozmuştur. Sahnede sergilenen oyun seyircinin duyumlarını şiddetle uyarır. Onu sahnedeki kişilerle, durumlarla özdeşlik kurmaktan alıkoyar. Uyarılma işlemi ses ve görüntü ile yapılır. Böylece sahnede sözsiz dilden görüntüsel dile bir geçiş sağlanır. Görüntü ve seslerin kullanımında alışılmış uyarmalardan kaçınılır. Gerçeküstü, düşsel biçimler,

uyumsuz sesler seyirciyi tedirgin eder. Tanıdık biçimlerin çarpıtılmış olması aynı zamanda uyarıcıdır ve seyircinin dikkatini biler.

Absürd tiyatronun seyircide yarattığı şaşkınlık ve irkilme, sahne ile seyirci arasında bir uzaklık oluşturur. Bu estetik böylece uzaklık, sahnedeki oyunun yabancı gözle seyredilmesini sağlar. Uzaklaşma, tiyatro yapıtının özelliklerinin fark edilmesi anlamını taşır. Seyirci oyunun değişik, aykırı yapısal düzenini uzak açıdan görür. Böylece seyircinin baştaki tedirginliği ve şaşkınlığı bir bilinçlenme aşamasına ulaşır.

Absürd tiyatroda tragedya ile komedyanın yeni bir bileşimi olan kara güldürü türü ile grotesk öğeler kullanılır. Oyun kişinin dramatik ve bir o kadar da trajik olan uyumsuzluğu, bu uyumsuzluğu uzak açıdan seyreden seyirciye gülünç görünür. Ancak bu gülünçlükte korkutucu, hatta şaşırtıcı bir şeyler de vardır. Mantıklı bir gelişimi olmadığı için birdenbire ve nedensiz olarak meydana gelen olaylar seyirciyi irkiltir. Bu irkilmede dehşet duygusu ile gülme birbirine karışır. Dilin ve görüntünün alışılmamış düzenlemeleri ile grotesk öğesine bolca yer verilmesi trajikomik etkiyi arttırır (Şener, 2003: 304).

Özetle sahnesel düzlemde absürd; duygusal iletişimin ortadan kaldırılması, şaşırtıcı gerçeğin, seyircinin daha önceden tanımadığı biçimler içinde sunulması, sözlü ve görüntülü anlatımda keskin uyarılar kullanılması, seyircinin ilk şaşkınlık dönemini aşıp biçimsel uyumsuzluğun kendine özgü uyumunu görmeye başlaması ve seyircinin oyundan estetik bir zevk alması yoluyla gerçekleştirilir. Sahnesel düzlemde de Absürd tiyatro eski, arkaik geleneklere dönüştür. Tarihsel olarak bakıldığında ise absürd (ve modern sonrası) oyunların, çağın yanılgılarından doğduğu, tekeli kapitalizm ile modernleşmenin insan hayatını sürüklediği; *iletişimsizlik*, *yabancılaşma* ve son kertede *insansızlaşmaya* bir başkaldırıdır.

Kapitalist devletlerin de kendi kahramanları vardır, ama onlar genellikle özel baskı yöntemlerini güçlendirmek için bu kahramanları tüketim maddeleri gibi değiştirip dururlar. Kapitalist devletler, kahramanlar icat eder ve üretirler, sonra da günün birinde kitle iletişim araçlarının başarılı ve denetimli bir manevrasıyla onları öldürüverirler (Vassaf, 2002: 77).

Böylece bir anlamda *absürd tiyatro* da; kapitalist sistemlerin *kahraman* imgesinin karşısına *karşı-kahraman* dikerek, sahnesel düzlemde insan'ı yeniden insanlaştırma misyonuna bürünür.

1.3. Absürd Bağlamında Ionesco

20. yüzyılın ortalarında dünya, anlamını yitirir ve insanlık için bir şey ifade edemez hale gelir. Önceden kesinlik taşıyan tüm kavramlar, boş bir safsatadan ibarettir artık. Umut ve iyimserliğin en sağlam kaleleri düşer. Birdenbire insanoğlu kendisini ürkütücü ve mantıksız, *saçma* bir evrenle yüz yüze bulur. Umudun bütün dayanakları, mutlak anlamın bütün açıklamaları birdenbire maskelerinden sıyrılıp karanlıkta ıslık çalan anlamsız hayallere, boş dedikodulara dönüşür.

Daha önceleri sıkı sıkıya tutunulan inançların bir düş kırıklığı boyutuna varacak denli çökmesi yaşadığımız çağa damgasını vuran en önemli özelliktir. Yaşamın anlamının kaybolması duygusu bu açıdan karmaşık ve çok yönlü toplumsal ve psikolojik nedene bağlanır. Bu nedenleri aşağıdaki kategorilerde kümelemek mümkündür:

-Aydınlanma Çağı ile başlayan ve 1880’lerde Nietzsche’nin *tanrının ölümü* kavramını ortaya atmasına yol açan dini inancın yitimi.

-Birinci Dünya Savaşı’nın etkisiyle toplumsal gelişimin kaçınılmazlığına olan bir başka inanç yitimi; Sovyetler Birliği’nin Stalin dönemi ile baskıcı bir

diktatörlüğe dönüşmesi sonucu Marx'ın öngördüğü köktenci toplumsal devrim ütopyasının yitimi.

-İkinci Dünya Savaşı sırasında Hitler'in Avrupa'ya hükmetme uğruna uyguladığı barbarlık, kitle kıyımı, soykırım.

-Bu savaşın ertesinde Batı Avrupa devletleri ve ABD gibi dünyanın en gelişmiş ülkelerinin içine düştüğü manevi bunalımın yayılması gibi etkenler birçok duyarlı insanı kuşkusuz bir biçimde derinden etkiler.

İkinci Dünya Savaşını hazırlayan ortam savaşın öncesi ve sonrasındaki insan ve insanın değerlerinin artık ne olacağı ile ilgili tartışmaları başlatır. Süregelen tartışmalar da yeni kuşakların doğmasına yol açar. Çünkü insan hakları, adalet, karşılıklı güven, saygı, sevgi gibi evrensel değerlerin ancak kitaplarda korunduğu, günlük yaşama geçirilmediği görülür. Önceki dönemlerle yüceltilen bazı değerlerin de savaşa neden olduğu, kıyıcılığı desteklediği gerekçesiyle, eksikli ve sakat, en iyi yorumla da çocuksu olduğu kabul edilir (Şener, 2001: 76).

İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki toplumsal koşullar içinde oyun yazarlar birbirlerinden

habersiz, çoğu ortak özellikler taşıyan oyunlar yazar. Üretilen oyunlardaki ortak içerik ve anlatım özellikleri öyle çarpıcı olur ki *absürd* başlığı altında değerlendirilen oyunlar; tiyatro tarihinin yakın dönemine *devrim* niteliğinde bir anlayış olarak yerleşir. Yaşamın akla aykırılığının, ilişkilerdeki uyumsuzluğun, bireyin çaresizliğinin, bireye *gerçek* olarak dayatılan her şeyin esasında *saçma*'dan başka bir şey olmadığının bilincini aşıl原因an absürd tiyatro kendini, bu yeni düşünsel tavrı sahnede destekleyecek yeni anlatım biçimleri ile var eder; bir diğer deyişle, alımlayıcısına, *uyumsuzluğun uyumunu* sunar. Oyunlarda düşünsel boyut, biçimsel yeniliklerle beslenir. Yaşamdaki anlaşılmaz karmaşa ve uyumsuzluk, sahnede geleneksel uyum kuralları bozularak dile getirilir. Metnin yapısında ve sahneleme biçiminde, yeni ve *uyumsuz* düzenlemeler yapılır.

Absürd tiyatro çerçevesinde değerlendirilen diğer yazarlar ile birlikte Eugène Ionesco da oyunlarını, böylesi bir umutsuzluğun yarattığı uyumsuzluk ortamı içinde yazar. 1909 yılında Romanya'nın Slatina şehrinde doğan Ionesco, 1994 yılında Paris'te ölür. Asıl adı Eugen Ionescu olan Romen asıllı Fransız oyun yazarı, 1914 ile 1924 yılları arasında Paris'de eğitim

görür. Daha sonra doğduğu ülke olan Romanya'ya döner. Bükreş Üniversitesi'nin Fransız Dili ve Edebiyatı Bölümü'nü bitirir. 1939 yılında Romen hükümetinin bursuyla Fransa'ya gider ve bu ülkeye yerleşir. Hukuk kitapları basan bir yayınevinde, *Nouvelle Revue Française* ve *Lettres Nouvelles* gibi dergilerde çalışır. Edebiyata şiir yazarak girer. Sonraları öykü, deneme, eleştiri yazıları da kaleme alır. Resimlerini topladığı bir kitap da yayınlar. Ancak oyun yazarlığındaki başarısı, diğer alanlardaki ürünlerini gölgede bırakır. Şiddetli tartışmalara yol açan oyunları içerik ve anlatım özellikleriyle tiyatroya yeni bir anlayış, yeni bir yaklaşım getirir. 1970 yılında Fransız Akademisi'ne seçilir. Ionesco, hem oyunları ile hem de tiyatro anlayışı üstüne yazdıklarıyla, tiyatro tarihinde “absürd tiyatro” olarak anılan anlayışın önemli bir temsilcisi olur.

Ionesco absürd kelimesini hiçbir şey ifade etmeyecek ve her şeyin en kolay tanımı olabilecek kadar müphem bir moda terim olarak adlandırır. Ona göre dünya absürd değil, inanılmazdır. Aslında var oluşa bir anlam kazandırılabilir, yasalar keşfedilebilir, akla yatkın kurallar konabilirdi. Anlaşılmazlık, yalnızca var oluşun kaynakları arandığında ya da var

oluş bir bütün olarak kavranmak istendiğinde ortaya çıkıyordu (Ionesco'dan akt. Carlson, 2008: 429).

Tiyatro konusundaki görüşlerini net bir biçimde açıklayan Ionesco, dile getirilen koşullar içinde oluşturduğu oyunlarını *karşı-oyun*, kendi tiyatrosunu da *karşı-tiyatro* olarak nitelendirir. Bir diğer anlamda, gerçek saydığımız şeyin aslında bir aldatmaca olduğunu dile getiren Ionesco için tiyatro, o güne kadar tiyatro olarak kabul gören birikimin karşısına konumlanmaktır. Çünkü çağdaşları Beckett ve Adamov ile birlikte Ionesco da geleneksel Fransız tiyatrosunun tüm konvansiyonlarını, söze yapılan vurguyu, neden-sonuç bağı, gerçekliğe yönelik eğilim ile karakterin psikolojik gelişimini reddeder (Carlson, 2008: 430).

Oyunları absürd bağlamda değerlendirilen Ionesco'nun tiyatro yazınına kazandırdığı yapıtları incelendiğinde, başlıca iki yazın evresi çıkar ortaya: Birinci evre oyunlarının tümü tek perdelik kısa oyunlardır. Ionesco'nun birinci dönem oyunları arasında **Kel Şarkıcı, Ders, Sandalyeler, Görev Kurbanları, Önder, Gelinlik Kız, Jacques ya da Boyun Eğme, Yeni Kiracı, Tablo, Gelecek Yumurtalardadır, Alma Doğaçlaması ya da Çobanın Bukalemunu, Dörtlü Oyun** ile **İki Kişilik Hırgür** gösterilir. Ionesco bu

oyunlarını; *karşı oyun*, *komik dram*, *natüralist komedi*, *trajik fars* gibi geleneksel tiyatro kalıplarına karşı başlıklarla tanımlar. Bu oyunlarda; birbirinden kopukmuş izlenimi veren diyalog akışı göze çarpar, özetlenebilecek bir öykü yoktur, daha çok durumlar ön plandadır, oyun kişileri karakter derinliğine sahip değildir, daha çok kuklalara benzerler, ciddi konular komik tonda işlenir, dil oyunlarına fazlaca yer verilir, grotesk tavırlar oldukça çarpıcı boyutlarda işlenir. Yeni oyun yazımında diyalog, çatışmanın ve alışverişin bir kalıntısı olarak sahnelerden sürgün edilir; fazla iyi düşünülmüş öykü, entrika ya da öykünceye artık kuşkuyla bakılmaya başlanır (Pavis, 1999: 96). Böylece absürd tiyatrodaki egemen kılınan eylemsizlik, açıkça "bir eylemin taklidine" karşı çıkış halini alır.

10 Nisan 1951 tarihli günlük yazısında Ionesco **Kel Şarkıcı** başlıklı oyununu; saf dram, anti tematik, anti ideolojik, anti toplumsal gerçekçi, anti felsefi, anti bulvar psikolojisi, anti burjuva, yeni özgür tiyatronun yeniden keşfi olarak adlandırır. **Sandalyeler** başlıklı oyununun; dram sanatının mevcut sınırlarının ötesine geçmek için bir girişim olduğunu düşünür. Ona göre bu oyun psikolojik, toplumsal ya da şiirsel değildir (Carlson, 2008: 430).

Ionesco ikinci evre oyunlarında tek perde boyutunu aşar. Bu oyunlarında nispeten bir öykü oluşmaya başlar, bazı oyun kişileri giderek karakter derinliği gösterir, kimi oyunlarında siyasal ve toplumsal konulara da rastlanır. İkinci evre oyunları olarak; **Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı, Kirasız Katil, Gergedanlar, Kral Ölüyor, Hava Yasası, Susuzluk ve Açlık, Ölüm Oyunları, Macbett, Şu Kahpe Dünya, Valizli Adam, Ölülere Yolculuk** başlıklı yapıtları kabul edilir.

Ionesco'nun tiyatro ile ilgili başat kaygısı, hayatın anlamsızlığının sahne üzerinde nasıl gösterilebileceği sorunudur. Bu nedenle oyunlarında tipik olarak, hayatın anlamsızlığının verdiği uyumsuzluk hissine duyarlı anti-kahraman figürler bulunur. Mantıksız cümlelerden oluşan ağız dalaşları gibi söz oyunlarını kullanarak, oyun kişilerinin dünyaya, hayata veya topluma olan uyumsuzluğunu başarılı bir biçimde gösterir (Styan, 1981: 137-138).

Ionesco'nun kendi tiyatrosuna yüklediği anlamlar, çağdaşı olan eleştirmenlerce çok defalar ele alınmıştır. Örneğin Richard Coe ve onun gibi birçok eleştirmen; Ionesco'nun açık veya gizli saklı herhangi bir ileti vermediğini, dahası Ionesco'nun hiçbir şey

söylemediğini iddia eder. Richard Coe, Ionesco'nun bu eğiliminin, *toplumun sağduyusuna* bir karşı duruş olduğunu savunur. Coe'nun bu saptamasına karşılık Ionesco'nun eğilimi esasında, *gerçek olarak kabul gören yerleşik değerlere karşı* bir duruş olarak ele alınmaktadır (Coe, 1965: 1-32; Fuller, 2005: 4).

Karşı-tiyatro mantığında zaman ve uzam, usa uygun alımlamaya göre kullanılmaz. Oyun kişilerinin ne adları, ne de herhangi bir dış veya iç derinliğine ait detayları verilir. Hem olay dizisinin sıralanışında, hem de oyun kişilerinin karakter açılımında mantıksal tutarlılık gözetilmez. Oyunun öyküsünde de akla yatkınlık amacı güdülmez. Böylece seyircinin sahnedeki oyun kişisi ile özdeşleşmesinin önüne geçilir.

Ionesco'nun önemli bir başarısı da oyun yazarlığının yanı sıra teorisyenliğidir. Kimi yorumlar, Ionesco'nun teorisyenliğini, oyun yazarlığından daha başarılı bulur. Beckett gibi Ionesco da dünyayı keder ve alayla eşdeğer bir obje olarak görmüştür. İlk oyunlarında hayatın anlamsızlığını anti-kahramanların uyumsuzluğu üzerinden verirken, son dönem oyunlarında oyun kişileri daha üç boyutlu hale gelir, daha gerçek, daha hayattan insanlara benzer. Fakat konu bu kez tartışma götürmez bir biçimde, ölüm fikri

üzerine odaklanır. Ionesco'nun bu keskin yöneliminin altında sürrealist etkilenimleri aramak olasıdır. Çünkü son dönem oyunları üzerinden bir değerlendirmeye gidildiğinde; Ionesco'nun, hayatı bir tür *düşler* ve *yanılsamalar* düzlemi olarak gördüğü söylenebilir (Styan, 1981: 139-140).

Ionesco kendi tiyatrosunda; *sahnenin şiddeti* ile *hayatın anlamsızlığına dair gerçekliğin insanda yarattığı derin sessizliği* arasında bir ilişki olduğunu ispat eder. Ionesco'nun oyunlarındaki şiddet, alımlayıcı için o şiddetin nasıl kolay bir biçimde parçası olunabileceğini gösterir. Ionesco'nun kullandığı sahne üzerindeki şiddet, daha sonra toplum için bir kurban motifine dönüşür (Fuller, 2005: 46). Bir anlamda, *mimetik krizin* yol açtığı şiddet illeti bir kez topluma bulaşmaya başlamışsa, onun verdiği acıyı dindirmenin tek çaresi toplumun cezasını yüklenme fedakârlığında bulunacak bir kurban motifi yaratmaktır artık (Fuller, 2005: 34). Ionesco bunu *anti-tiyatro* olarak nitelendirdiği kendi tiyatrosunda, yarattığı anti-kahraman figürlerle gerçekleştirir: Anti-kahramanlar sahne üzerinde hayatın anlamsızlığı gerçeğiyle karşı karşıya kalır, bu anlamsızlığa karşı kendi uyumsuzluklarının farkına varırlar. Ancak bunu

aşacak hiçbir çıkış yolları yoktur. Sadece kendilerini dehşet verici derin bir var oluş sorunu ile karşı karşıya bulurlar. Böylece kendilerini izleyen seyirci için sahnede kurban olma işlevini yerine getirmiş olurlar. Ionesco konu ile ilgili şöyle bir anısına yer verir:

İkinci vatanıma gelişimden hemen sonra, genç, iriyarı bir adamın, yaşlı bir adamı yumruklayıp, botlarıyla tekmelediğini gördüm... Dünyanın geçicilik ve zorbalık, kibir ve öfke, hiçlik ya da çirkin, yararsız nefretten başka imgelerini bilmiyorum. O zamandan beri yaşadığım her şey, çocukluğumda görüp anladıklarımı doğruladı: Boş ve iğrenç taşkınlık, sessizlikle birden bastırılmış çılgınlıklar, sonsuza dek geceye gömülü gölgeler...(Ionesco'dan akt. Esslin, 1999: 111).

Ionesco bağlamında absürd şekillenip çağın alımlayıcısına ulaştığında, tepkiler de beraberinde gelir. Örneğin *London Observer*'ın oyun eleştirmeni Kenneth Tynan, Ionesco seyircisini tiyatrodaki gerçekçiliğin düşmanlarının Mesih'i olabileceği tehlikesine karşı uyarır. Çünkü ona göre Ionesco bilinçli bir biçimde gerçek karşıtıdır ve bunu, dil yoluyla iletişimin olanaksızlığını savunarak ispatlar. Ionesco ise kendisini kesinlikle bir Mesih olarak görmediğini şu sözlerle açıklar:

Çünkü Mesihleri sevmem ve kesinlikle bir sanatçının ya da bir oyun yazarının görevini bu çizgide görmem. Bende, kesinlikle Mesih arayanın Bay Tynan olduğu izlenimi var. Ama dünyaya bir ileti göndermek, onun gideceği yönü belirlemeyi istemek, onu korumak,

dinlerin kurucularının, törelcilerin ya da politikacıların işidir... Bir oyun yazarı, içinde öğretici bir ileti değil, bir tanıklık sunabileceği oyunlar yazar yalnızca... Yalnızca ideolojik olan her sanat yapıtı anlamsız... Onun kendi tutarsız dilinde çoktan açıklanmış olacak, göstermeye çalıştığı öğretinin gerisinde kalacaktır. İdeolojik bir oyun bir ideolojinin değersizleştirilmesinden başka bir şey olmayabilir...(Ionesco'dan akt. Esslin, 1999: 106).

Ionesco bilinçli bir gerçek karşıtı olduğu suçlamalarına bu sözlerle karşı çıkar. Yalnızca insanın kendisini anlaşılır kılmasının güç olduğu ama kesinlikle olanaksız olmadığı inancını taşıdığını belirtir (Esslin, 1999: 106) ve kendisini Sophokles, Aiskhylos, Shakespeare, Kleist ile Büchner'in takip ettiği bir absürd geleneğin parçası olarak görür. Çünkü ona göre bu yazarlar insanın durumunu, hayatın en acımasız absürdlüğü içinde ele alırlar (Esslin, 1999: 157).

Kitle ile birey arasındaki uçurum, absürd tiyatro yazarlarının değişik biçimlerde ele alıp işledikleri bir konudur. Kitle insanının öz varlığından sıyrılarak kişiliğini yitirmesi gibi ana izlekler, absürd başlığı altına toplanabilen yazarların ortak bir sorunu gibi görünür. Absürd oyunlarda eylem çerçevesi en aza indirilir, belirsizleşir ve tümüyle yok edilir. Klasik temsilde temel bir unsur olan eylem absürd oyunlarda sadece bir düş niteliği yüklenir. Fakat burada düş, gören öznenen koparılır; oyunun bütünü bir düş gibi

sunulur (Karacabey, 2003: 80). Ionesco, bireyin kitle ile arasına giren derin uçurumun bireyde yol açtığı yarılmayı çocukluğundan kalma bir anı ile örnekler:

Çocukken Square de Vaugirard'a yakın oturuyorduk. Bir sonbahar ya da kış akşamı kötü aydınlatılmış sokağı anımsıyorum, çok zaman önceydi. Annem elimden tutmuştu. Çocukların korktuğu gibi korkuyordum; akşam yemeği için alışverişe çıkmıştık. Kaldırımlarda telaşla devinen karanlık gölgeler, koştururan insanlar; hayalet benzeri gerçek olmayan gölgeler... Bu sokağın görüntüsü aklıma geldiğinde, şimdi bütün o insanların ölmüş olduğunu düşündüğümde, her şey bir gölgeye, geçici olan bir şeye dönüşüyor. Korkudan başım dönüyor...(Esslin, 1999: 109).

Geçtiğimiz yüzyılda modernizmin çöküşünden sonra Foucault'nun *insanın ölümü*, Barthes'in *yazarın ölümü*, Baudrillard'ın *simülasyon* olarak ifade edilen düşünceleri, Lyotard'ın *meta-anlatıların çöküşüne* ilişkin söylemi ve Derrida'nın *yapısökümü* ile beraber; bir diğer ölüm de **Karakterin Ölümü** (Fucks, 2003) ile dram sanatında yaşanır.

En özdeksel dayanağı aklın egemenliği olan modernizm gündelik hayatı giderek totaliter bir yapıya soktuğu için eleştirilir. Totaliter rejimlerin çöküşünün hemen ertesinde ortaya çıkan absürd tiyatro, bu anlamda karşı-kahramanın iyice belirginleştiği bir tiyatro anlayışı olur. Absürd öncesi dönemin tiyatro birikimi, kahramanı soylulardan seçilmiş, insanüstü

güçlere sahip, iradeli ve görünümüleriyle görkemli karakter olarak ele alır. Gündüz Vassaf, absürd öncesi dönemin kahraman'ı ele alış biçimini, totalitarizmin bir neferi olmakla suçlar:

Tarihimiz, özgürlükten kaçınma yolunda bir çabadan ibarettir. Çoğunlukla, direnmek ya da yaratmaktan çok, uyum sağlamaya çalışmışızdır. O direnen, bir şey yaratan ve hatta bu uğurda yaşamlarını feda eden birkaç kişi, bizim olamadığımız her şeyi içinde toplayan bir yalana, bir söylenceye dönüşüyor. Bu yalanların somut temsilcisi olan kahramanlar, bizim tutsaklık arzumuzun birer kanıtıdır. Özgürlük içinde yaşamaya cesaret edemediğimiz için, bu işi tapındığımız kahramanlara havale ediyoruz. Kahramanlar, içimizdeki totalitarizmin karakteristik örnekleridir. Onlar aynı zamanda, totaliter yönetimler için de vazgeçilmezidir (Vassaf, 2002: 76).

Absürd tiyatronun, tarifini tam da Ionesco'nun teorik açıklamalarında bulduğu absürd sonrası karşı-kahramanı ise içinde bulunduğu duruma indirgenmiş, sıkışmış, bunaltı içinde, umutsuzluğu temsil eden, iradesiz ve bütünlüksüz bir kahramandır. Bu özellikleriyle karşı-kahraman tarifi, kalıplaşmış yapılara karşı uyumsuz özellikler gösterir. İçinde bulunduğu duruma çaresizce başkaldırması, *öteki* üzerinde otorite kurmaması, sistem ve ölüm karşısındaki umutsuzluğu karşı-kahramanı uyumsuz kılan en temel özellikleri arasında sayılır.

Karşı-kahramanı ortaya çıkaran en önemli etmenlerden birisi, karakterin sahip olduğu psikolojik-sosyolojik ve fiziksel boyutların bozulmasıdır. Bu üçgenin en önemli boyutu olan fiziksel bütünlük karşı-kahramanda, indirgeme, sakat hale gelme ya da başkalaşma (metamorfoz) yoluyla bozulur. Eugène Ionesco'nun **Gergedanlar** başlıklı yapıtında oyun kişileri yavaş yavaş başkalaşarak gergedana dönüşürler. Gergedanlaşan kişilerin psikolojik değişimi bu kez değişmeceli (metaforik) değil metamorfik bir düzlemde ele alınmıştır. Yine Samuel Beckett'in **Suluk** başlıklı bir dakikalık kısa oyununda da karakter bir ağza indirgenir. Oyunda bir dakika boyunca nefes alış verişler, bir dakika boyunca süren bir çılgılık ve bir başka çılgılık vardır. Oyunun kahramanı bir iç çekişe ve çılgılığa dönüşmüştür. Bu çarpıcı sahne oyununda “*İnsan doğmuş, yaşamış ve ölmüştür.*” (Yüksel, 1993: 30).

Karşı-kahraman esasında, absürd öncesi dönemin kahraman tarifinin *deforme* olmuş ve büyük erdemlerden yalıtılmış biçimidir. Kahramanın formunu yitirishi, onu korkunç bir görünüme sokar. Fiziksel bütünlüğün bozulması, kahramanın hareket alanının kısıtlanması ile sürekli olarak dışarıdan gelecek bir tehlikeye karşı paranoyatik korkusu ve son kertede

kahramanın sosyolojik konumunun indirgenmiş olması onu grotesk bir figür haline getirir. Böylece

Oyun kişilerinin korkuları seyirciye de bulaşmış olur. Seyircinin bu biçimde etkilenmesi, oyun kişinin sahnedeki yaşantısını paylaşmış olmaktan değil, durumun evrensel boyutunu kavramış olmaktan ileri gelir (Şener, 2001: 70).

Beckett, Camus, Sartre ve diğer modern sonrası yazarlar gibi Ionesco'nun yarattığı oyun kişileri de edilgen, uyumsuz ve *öteki* üzerinde otorite kurmaktan kesinkes kaçınan grotesk figürlerdir. Ionesco; bireyin toplum içinde ezilip yok olmasını, onun bir yazgısı olarak gösterir. Sevgiye, güvene veya arkadaşlığa dayanan ilişkiler bireyi yok olmaktan kurtaramaz. En sıkı insan ilişkilerine kadar nüfuz ederek bireyin içinde bulunduğu çıkışsızlık durumunu irdeleyen Ionesco, bir anlamda aile saadeti ve arkadaşlık gibi kullanılagelen ortak temaları ters yüz eder. Yanı sıra öğretmen-öğrenci, uşak-efendi ilişkileri de Ionesco'nun oyunlarında saçma'yı doğurduğu diğer temalardır.

Ionesco, iki insan türünden, *insan* ve *yeni* (*modern*) insan'dan bahsedilmesinin doğru olacağı kanısındadır. Kendini de bu perspektiften değerlendirir. Oyun yazma yöntemini ise şu sözlerle açıklar:

Ben bir öykü anlatmak için oyun yazmam. Tiyatro anlatımsal (epik) olamaz, çünkü dramatiktir. Bence oyun, bir öykünün gelişiminin betimlenmesinden ibaret değildir. Öyle olsa roman ya da film senaryosu yazılmış olurdu. Bir oyun durumlardan, bilinçlilik hallerinden oluşur. Bu durum ve bilinç süreçleri yoğunlaştırılmış, sıklaştırılmıştır. Oyun, ya bu karışımın çözülmesiyle ya da dayanılmaz bir karmaşa ile son bulur (Ionesco'dan akt. Esslin, 1999: 151).

Bu görüş doğrultusunda, bir Ionesco oyunu içinde belli verilere dayanılarak sürdürülen uzun ve dolambaçlı diyalog akışı sonunda, izleyici kendini ister istemezlik paralelinde bir gülme edimi içinde bulur. Absürd'ün ana izlekleri Ionesco'da olmayacak, akıl almayacak durumlar yaratarak ortaya konulur. Böylece *grotesk* ile *kara güldürü* öğeleri Ionesco absürd'ünün genel karakteristiği hüviyetine bürünür.

Ionesco'da en sık yinelenen temel kalıp, evli çiftler ve ailelerdir. Temel kalıp içinde kadın genellikle, hayranlığının bir parçası olarak, ama söylenerek, kocasının destekleyicisi rolünü oynar. Karakterler, metafizik açıdan soyutlanmıştır. Yalnız olabilirler; ancak asla serseri ve toplumdan dışlanmış kişiler değildirler. Bu açıdan Ionesco'nun kişilerinin yalıtılmışlığının umarsızlığı ve absürdlüğü artar. Organik olması gereken bir toplumun üyeleri olmalarına rağmen, yalnızdırlar. Ancak aile ilişkileri,

Ionesco dünyasının umarsızlığını hafifletir (Esslin, 1999: 156).

Tiyatroda her şeyi yaşatmaya izin vardır: Karakterleri yaşatmaya, ama ayrıca kaygıları, içte olanları canlandırmaya da. Bunu yaparak özellikleri eyleme katmaya, nesneleri yaşatmaya, dekoru canlandırmaya, simgeleri somutlaştırmaya yalnızca izin verilmez, önerilir de. Sözcükler tavırlarla, sözcükleri yetersiz kaldığında onların yerini alan eylemle, mimle sürdürülürken, sahnenin özdeksel parçaları, yeri geldiğinde bunları daha da güçlendirebilir (Ionesco'dan akt. Esslin, 1999: 151).

Son kertede Ionesco bağlamında bir absürd tarifi yapılacak olursa; var oluşun saçmalığı, beylik yaşamın anlamsızlığı, insanların iletişimsizliği ve kişinin kendini gerçekleştiremeyişi Ionesco absürdünün odak noktasını oluşturur. Trajifars olarak nitelendirdiği absürd oyun tarzı içinde ürünler veren Ionesco oyunlarında; *tragedya-fars*, *gerçeklik-yanılsama*, *olağan-olağanüstü* gibi karşıt ilkelere yola çıkarak, *komik olanda trajik olanı* ya da *trajik olanda komik olanı* göstermeye çalışır. Düz akli ve mantığı, psikolojik gerçeği, dilin anlam yükünü yıkar; grotesk ve gerçeküstücü öğeleri kullanarak, sıradan burjuva yaşamını karikatürleştirir; bunun için de çok anlamlı, simgesel bir anlatım doğrultusunda, anlamsız seslerden, kalıp sözlerden, mantık yanlışlarından

yararlanarak dili anlamsızlaştırır; oyunun dilini absürdün anlatımı olarak kullanır.

İKİNCİ BÖLÜM

ODAK METİN OKUMALARINDA ABSÜRD ÖRÜNTÜLER

2.1. Dikkat Köpek Var

İlk kez 1972 yılında yayımlanan ve tek perdeden oluşan **Dikkat Köpek Var**; bir günde ve yarım saatlik bir süre içinde, demir parmaklıklılı bahçe kapısında “Dikkat Köpek Var” levhası asılı bir evin önündeki ağaçlıklılı yol üzerinde geçer. Oyun, Anday’ın kısa oyunları içinde en kısa olanı olarak bilinir.

Oyunun başkişisi Delikanlı; demir parmaklıklılı bahçe kapısında “Dikkat Köpek Var” levhası asılı zengin bir evin kızını sokakta ilk gördüğü anda sever ve onunla evlenmek ister; fakat eve levha nedeniyle giremez. Kız’a sokakta ettiği evlilik teklifine karşılık olarak Kız, Delikanlı’ya, babasıyla konuşmasını söyler. Delikanlı, Kız’dan sonra evden çıkan Adam ile konuşur. Ancak bu kez de Adam, Delikanlı’ya, bu konuyu karısı

ile konuşmasını söyler. Delikanlı bu kez Kadın ile konuşur, yine bir netice alamaz. Daha sonra eve dönen Adam ve Kadın ile tekrar konuşan Delikanlı, ailenin içinde bulunduğu duruma tutsak yaşantının karşısında bulur kendini. Kız ile evlenebilmek için ya ailenin bu tutsak yaşantısına alışmak zorunda olacak ya da usunun gösterdiği yolu takip ederek yeni bir düzene yelken açacaktır. Delikanlı, “Dikkat Köpek Var” yazılı levhayı tersine çevirerek, simgesel düzlemde usunun takipçiliğini yaptığını gösterir. Köhnemiş değer yargılarının tutsak ettiği mutsuz hayatı yaşayan Adam ve Kadın ile bu yaşamın simgesel düzeydeki bekçisi köpek maskeli Doktor’a karşılık; Delikanlı basit bir edim ile Kız’ı özgürleştirerek, kendilerini, yeni düzenin temsilcileri konumuna erştirir.

Absürd tiyatrodaki oyun kişilerinin özellikleri, çoğu zaman da adları belli değildir. Oyun kişilerinin karakter açılımında tutarlılıklar gözetilmez (Şener, 2003: 302). Dahası karakter olgusu kısmen veya tamamen yadsınır. Bu oyundaki kişiler; orta kuşağı imleyen Kadın ve Adam, genç kuşağı imleyen Kız ve Delikanlı ile belirgin bir uğraşı olduğu bilgisi dışında görünüşte herhangi bir yere konumlanmayan Doktor’dan oluşur (Yüksel, 1995: 177). Yazar

tarafından bilinçli bir biçimde yalnızca Doktor’a özel bir uğraş atfedilir. Bunun dışındaki oyun kişilerine özel adlar verilmez ve başka herhangi bir uğraş ile tarif edilmezler. Oyun kişilerinin kuruluşu düzleminde metnin absürd nitelikler taşıdığı göze çarpar.

Anday’ın tüm oyunlarında olduğu gibi, bu oyun da tiyatrodaki geleneksel oyun kurgusu kalıplarına uymayan, bir başka kurgusal anlayış ile yazılmıştır. Bu doğrultuda dramatik olan, baş oyun kişinin gerçekleştirdiği büyük bir eylemden değil; içine düştüğü dramatik durumdan doğar. Bilindiği gibi tarihsel avangard hareketleri takip eden süreçte ortaya çıkan absürd oyunlarda, geleneksel oyun kurgusunda sıklıkla başvurulmuş “eylemin taklidi” ilkesi yâdsınmış ve daha çok eylemsizlik, yabancılaşma, yalnızlık ile amaçsızlığı, boşunallığı anlatan durumlar üzerinde durulmuştur.

Bu oyunun çatısını oluşturan “dramatik durum”u belirleyen nitelik, *zaman* ve *uzam* olgularının kullanılış biçimidir. Mekân (uzam) ve zaman gerçekte birbirinden bağımsız olgular değil, aynı var oluş biçiminin farklı algılanış şekilleridir. Ancak insanın dış dünyayı algılama yapısının yansıması olarak birbirinden bağımsız kavramlar gibi tariflenirler

(Kahvecioğlu, 2008: 144). Her iki olgunun yazarca bu oyunda birliktelikli düşünöldüğü ve kendine özgü bir kullanım biçimiyle dinamik bir araca dönüştüröldüğü açıkça görölebilir.

Mekân, çevrenin önemli bir parçası olarak oyunlarda yer alır ve tiyatrodaki insan, belirli bir mekân içinde sergilenir. Söz konusu mekân ister gerçeğe benzer, isterse fantastik-gerçeküstü bir mekân olsun, mutlaka içinde yaşayan bireyleri etkileyen, koşullayan ya da bireylerin karakter özelliklerini ve bireyler arası ilişkileri aydınlatan bir özelliğe sahiptir (Sağlam, 2002: 19).

Bu oyunda dramatik durumun ortaya çıkmasındaki iki ana belirleyici unsurdan biri olan *mekân*, ya da sahne bilgisi dili ile *uzam*, yazar tarafından şöyle tarif edilir:

Ağaçlı bir yol. Sağda demir parmaklıklı bir bahçe kapısı. Kapının üzerinde “Dikkat Köpek Var” levhası asılı. Ağaç altındaki bir sırada genç bir adam oturmuştur, elinde kitap. Demir parmaklıklı kapı açılır, genç bir kız çıkar içerden, yola doğru yürür, delikanlının önünden geçer (Anday, 1996: 95).

Her bir oyun kişisi, yazarın tarif ettiğı uzam içinde kendine bir yer bulur. Uzam içindeki dağılışıları ile diyalog akışının verdiğı ipuçları dâhilinde Kız, Adam ve Kadın'ın bir aileyi oluşturduğu anlaşılır. Bu aile, demir parmaklıklı bahçe kapısının gerisinde olduğu varsayılan evde yaşamaktadır. Absürd tiyatrodaki zaman ve uzam, yaşam mantığı içinde kullanılmaz; kimi

absürd tiyatro metinlerinde zaman ve uzam muğlâklaştırılır. Bu oyunda tüm olanlar, bahçe kapısından içine girilmesi köpek tarafından engellenen bir köşkün kızına âşık olan Delikanlının, “ara uzam” niteliğindeki kapı önünde geçirdiği yarım saatlik “ara zaman”da oluşur (Yüksel, 1995: 166).

Yazar tarafından yapılan uzam tarifi gerçekçi yapıyı andırıyor gibi görünse de çok kısa sürede oyun içinde yaşanan ani durum değişimleri, oyunda tekinsizlik duygusunu uyandırır. Böylece akla yatkın bir olay örgüsü yerine, tıpkı oyunun başkışisi gibi seyirci/okuyucu da belirsiz bir durum içinde kalır.

İnsan nasıl kendi yaşamını tıpkı bir yabancı gibi anlamadan sürdürüyorsa, seyirci/okuyucu da, oyunu, alışılmış tiyatro mantığı içinde bir anlama oturtmadan, fakat oyunun kendi yaşamına ışık tuttuğunu hissederek izler/okur (Şener, 2003: 302).

Tarif edilen böylesi bir tiyatro mantığı içinde üretilen bir oyun metni sahnesel düzleme taşıdığında, kesin bir biçimde seyircinin sahnedeki oyun kişileri ile özdeşleşmesini olanaksızlaştırır. Çünkü oyun kişileri başlı başına bir yadırgatma unsuru oluştururlar:

Tiyatroda insan, olaylar dizisinin ya da düşüncenin önde geldiği oyunlarda bile en ilginç öğedir. Olaylar, insanın devingen yapısına ve sürekli gelişimine bağlı olarak düşünüldüğü zaman anlam kazanır. Tiyatroda insan öğesi biçimsel düzen bakımından da önemlidir. Tiyatronun harekete,

çatışmaya, karşıt güçlerin süreli bir devinim içinde dengelenmesine ve gelişimine dayanan bu biçimsel düzeni, hayattaki insan ilişkilerinin yapısal düzeninden esinlenmiştir ve onun paralelindedir (Şener, 1972: 52-53).

Bu oyunda kişilerin ne öncesini bilir seyirci, ne de onların sonrasını tahmin edecek bilgilere sahiptir. Herhangi bir dışsal devinim ile de karşı karşıya kalmaz. Diyalog akışı sadece onların içsel yaşantılarına az bir ışık tutacak küçük bilgi kırıntıları ile doludur. Ancak bunlar bile, onlara bir kimlik oluşturacak güçte değildir. Kendilerine ait herhangi bir kimlikleri yoktur. Çünkü yazarın ev (kapalı ortam) ile simgelediği tutsak oldukları düzen, onları kimliksizleştirmiştir. Dolayısıyla ne etkilenebilmekte, ne de herhangi bir şeye tutku duyabilmektedirler.

Hiçbir oyun kişisinde herhangi bir duyguya rastlanmaz. Anlık, geçici ancak sürekli tekrar eden eve girme, evden çıkma ile Delikanlı'nın bekleme edimi dışında; tarif edilen uzamda başka hareket yoktur. Yazarın burada, Ionesco oyunlarında sıklıkla rastlanan kısır döngüyü; hem hareket düzleminde hem de diyalog akışında kullandığı görülür. Oyunun başkışisi Delikanlı dışındaki diğer tüm oyun kişisi evden çıkma ve eve girme hareketini tekrar eder. Delikanlı ise oturma

bölmesi olarak belirlenmiş uzamında, bekleme ve evlenme teklifi etme girişimini tekrarlar.

Köhnemiş değerlerin kuşattığı toplumsal yaşamın duvarları arasına hapsolmuş, bu değerlerin bekçiliğinde yaşayan Adam, Kadın ve Kız düşünememektedir. Bu nedenle konuşmaları iletişimi sağlayan unsur olma özelliğini yitirmiştir. Oyunun absürd bağlamda en önemli göstergeleri semboller, göstergeler ve saçma denebilecek alışılmışın dışı söyleşimler üzerine kurulmuş olmasıdır:

Delikanlı: ... Öyle kolay bulunamayacak bir damat adayıyım. Çünkü işsizim, parasızım ve mutsuzum.

Adam: İşsiz, parasız ve mutsuz bir damat adayı olmakla bu kadar övünmeseniz de, biraz alçak gönüllü olsanız daha iyi değil midir (Anday, 1996: 101)?

Bu söyleşimlerin tamamı bize olay örgüsü ile ilgili bir bilgi verse bile öykünün tamamına yönelik bir fikir oluşmasına tek başına yeterli gelmez. Absürd tiyatro dâhilinde kabul gören metinlerin bir ortak özelliği; kişilerin iç karmaşasını, endişelerini açıklayan uzun bir serimden ibarettir. Oyun kat kat iç gerçeğe doğru açılrsa da, yapılan bu uzun serim ne oyun kişilerinin özelliklerini, ne de onların içinde bulundukları durum hakkında kesin bir açıklama getirmez. Sadece amaçsız açılımlar getirir. Bu

amaçsızlık, uyumsuzluk duygusunu uyandırır (Şener, 2003: 303). Bu oyunda da Delikanlı'nın evlenme teklifinde bulunması uzun uzadıya serimlenir. Ancak bunun dışında başka bir açılıma dair ipucu bulunmaz. Uzun serim boyunca oyun kişilerinin içsel yaşantılarına dair söyleşimler, alışılmış dışı bir yaşamın söz konusu uzamda süregittiği bilgisini taşır. An içindeki keskin değişimler; belirsizliklerin yol açtığı tekinsizlik havası baş oyun kişisi olan Delikanlı dolayımında yarılmalar yaratır.

Kendilerini anlamada sözden yoksun kalan kahramanlara, absürd tiyatrodaki dramaturjik anlatım araçları destek verir. Kahramanlar gibi sözlerin de içleri boşalınca imgesel anlamla güçlenmiş olan sahne anlatım dilini oluşturur. Dil yoktur. Eylem yoktur. Bu yüzden de sahnede kullanılan aksesuarlar, nesneler, ses, ışık, kostümler, her türlü ilişki, duygu ve durumun anlatımı olma işlevini yaratmada grotesk tiyatro dünyasında kimi zaman başlı başına kimi zaman da yardımcı öge olarak kullanılır. Görsel dili, bir diğer deyişle sahne dilini oluşturmada ön plana çıkar. Sahnede olaylar çarpıtılarak, minimize edilerek, karikatürleştirilerek, hatta çirkinleştirilerek gösterilir. Bu anlatım biçiminde korkulu düşler, içgüdüler,

tasarılar, karabasanlar, bastırılmış duygular ürkütücü veya gülünç olan herhangi bir moral veya estetik gereklilik olmadan rahatlıkla sahnede somutlanır. Mantıksal bir oyun kurgusundan uzak absürd metinlerde uyumsuz ve anlamsız olan, gerçek ile düşün iç içe olduğu bir uzamda yansıtılır (Genç, 2007: 79-80).

Bu oyunda bilinçaltı düzleminden gelen somut düşler, karabasanlar yoktur. Ancak ürkütücü olan ile gülünç olanın bir aradalığı, bilinç düzleminde akan oyunda groteski doğurur. Kahraman açısından oyun başlarda tekinsizlik hissini doğurur. Tekinsizlik, metinde grotesk öğelerin ve durumların kullanımından doğar. Oyunda gülünç olan durum ve durumlarla sık sık karşılaşılır:

Adam: Doktoru tanır mısınız?

Delikanlı: Hayır, tanımıyorum.

Adam: Nasıl tanımazsınız, maskelidir (Anday, 1996: 99).

Doğal koşullarda kişinin tanınmaması için kullanılan maske, bu oyunda kişinin kimliğini belirleme işlevi taşır (Yüksel, 1995: 177). Kullanılan grotesk yaklaşım, içsel yaşantının dışavurumunu sağlar. Köşkün kapısından içeri kimseyi geçirmeyen köpek rolünü oynayan Doktor, insanoğlunu yaşamı

boyunca kısıtlayan toplumsal ve özel tüm yasakların simgesidir (Yüksel, 1995: 167).

Grotesk anlatım bireyde uzam-zaman uyumunu bozacak, tekinsizlik duygusunu yaratacak bir dehşet ve korku alanına açılır. Özellikle tarihsel maddeci görüş doğa/kültür ikilemini, tarihsel ve toplumsal devinimlerin etrafında toplandığı "praksis" kavramıyla değerlendirir. Bu bağlamda modern grotesk, anlatımda korku ve şiddet vektörlerini kazanmış bedensel düzey yitimini inceler. Efendi/köle ilişkisi ve bu ilişkinin tarihsel süreçlere göre aldığı görünüm, modern groteskte önem kazanır. Bu anlamda beden, özellikle kapitalist ilişkilerin farklı gelişim evrelerini temsil eden karikatürleşme, mekanikleşme, yabancılaşma duraklarında geçirdiği; bedenin sınırları, organları, kısımlarında abartma, çarpıtma, nitelik bozma, çürüme vb bedensel sınırlarda geçişim, dönüşüm yaratma, bedeni metrik, biyomekanik tekrarlayıcı hareketlere uyumlama, dilin abartılı, tekrarlayıcı, "klang" çağrışımlı vb ifadeleri, sayıların abartılı, anlamsız kullanımı, dilde iletişimsizlik ve giderek dilsizleşme gibi değişikliklerle modern grotesk anlatımda şekil bulur (Ünlüaycıl, 2003: 82-83).

Grotesk bir anlamıyla yaşamın saçmalığını ve akıl dışılığını, insanın kendini fizik dünyada yönlendirememesini ifade eder. Çünkü insanın kaderle mücadelesinde, başarıları kadar, zevkleri ve acıları da önemsizdir. Bu doğrultuda iki kutupluluk, groteski oluşturan temel unsurlardan biri olur. Özünde yaşamın çelişkili ve çift taraflı bütünlüğü sergilenir. Karşıt duygular ve güçler iç içe geçer. Gülünç-korkunç, bildik-tekinsiz, oyunsu olan-korkutucu olan, komik-uğursuz gibi çatışmalı gerilim barındıran kavramlar arasındaki karşıtlık sorgulanır. Grotesk, dilin mutlak bir gerçekliğe işaret etmediği sınırlarda ortaya çıkar. Sözcüklerle taşıdıkları anlam arasında bir karşıtlık yaratılır, yeni sözcükler kullanılarak ya da başka alanlardaki sözcükler alınarak melezleşmiş bir dil üretilir. Bu dil muğlâk, çok çağrışımlı ve güçlü imgeler yaratan bir dildir (Ünlüaycıl, 2003: 57-66).

Bu oyundaki çok sesli diyalog düzeni içinde şekillenen alışılmış dışı söyleşimler, modern anlamda groteski dil düzleminde doğurur:

Delikanlı: ...Bilmeyebilir, ancak ben de evinize gelemedim. Çünkü bahçeye giremedim. (Dikkat Köpek Var levhasını gösterir.)

Kadın: Korkar mısınız köpekten?

Delikanlı: Genel olarak korkmam ama böyle bir levha asılırsa insan ürker elbet. Saldırgan bir köpek...

Kadın: Bizde köpek yok ki... (Anday, 1996: 96).

Grotesk kullanımı ile yapıtta; gülünç ve korkunç öğeler, ayrıştırılamaz biçimde çözümlenmemiş bir gerilim içinde kalır. Bu iki uç arasında akan bir grotesk yapıt, oyunsallığın dozuna göre farklı özellikler gösterir. Bu anlamıyla grotesk kabaca; güldürü özelliğinin ön planda olduğu karnavalesk grotesk ile yabancılaşmış bir dünyanın korkutucu ve tehditkâr potansiyeli ile karşı karşıya kalmış modern bireyin var oluşsal sorununu ön planda tutan modern grotesk olarak iki başlık altında değerlendirilir. Grotesk bir anlamıyla da klasik Yunan'dan beri Batı'nın idealize edilmiş güzellik kavramını oluşturan uyum, düzen, denge, soyluluk ve sükûnetin mutlak bir antitezini oluşturur. Grotesk yıktığının yerine yeni bir şey dayatmaz, önemli olan sınırların asılmasıdır (Ünlüaycıl, 2003: 93).

Bu oyunda modern anlamıyla grotesk kullanılmıştır. Köpeği oynayan doktorun maske takması, bedensel düzeyde hayvan başlı insan olarak sahnesel düzlemde kendine uygun bir yer bulması izleyende gülme ve korkma duygusunu aynı anda yaşatır. İnsan bedeninin uyumla tasavvuru sekteye uğrar. Doktorun bekçiliğini ettiği köhnemiş değer yargılarının hükümlerinde kurulu düzendeki tutsaklık, Delikanlı'nın usunun yol göstericiliğinde eylemesi özgürlüğü beraberinde getirir. Yine de son kerte de oyun, yıkılan eski düzenin yerine yeni bir düzen fikri önermeden biter. Delikanlı'nın da yaptığı

sınırları aşmaktır, yıkılanın üzerine başka bir model dayatılmaz. Absürd olgusunu taşıyan metinlerde kesin bir önerme yoktur, okura, sadece insan'ın içinde bulunduğu durum çizilir.

Eylemsizlik, iletişimsizlik, yalnızlık, yabancılaşma ve grotesk, absürd tiyatro mantığında birleşen metinlerin ortak araçları olarak kabul edilir. Dış çatışmaya dayalı yoğun olay dizisinin olmadığı bu oyunda, devinimi diyalog akışı oluşturur. Oyun kişileri sıra, zaman gözetmeden kendi bireysel oyunlarını sergilerler. Bireysel oyunların iç içe eklemlenmesiyle sahnede bir “içsel yaşantılar karmaşası” biçimlenir. Bu oyunun iç devinimini belirleyen, çeşitli içsel yaşantıların dile geldiği “çoksesli” diyalog düzenidir (Yüksel, 1995: 167). Konu ile ilgili diğer bir saptamayı Sevdâ Şener şu sözlerle dile getirir:

Melih Cevdet Anday'ın belirgin amacı; ezberlenmiş açıklamaları yerinden oynatmak, bilginin yenilenmesini sağlamak olmuştur. Ne var ki tanıdığı gerçekleri sahnede görüp onaylamaya, duygu titreşimleri ile yetinmeye alışkın seyirciyi düşündürmek, özellikle de alışmadığı biçimde düşündürmek kolay değildir. Seyirci, inanç kalıplarını sarsan durumlara tanık olmaktan hoşlanmaz. Başka biçimde düşünmeye zorlandığı için tedirgin olur, yabancılık çeker. Onu oyuna katmanın, yeni değerlendirmelere davet etmenin başka bir yolu olmalıdır. Melih Cevdet Anday böyle bir yöntem bulmuştur. Oyunların düşünce örgüsüne zarar vermeyen, düşünceyi

sulandırmadan yaşama geçirme ve duygu ile pekiştirme yoludur bu (Şener, 1995: 171).

Sevda Şener'in anı öykü olarak adlandırdığı oyun kişilerinin anılarını anlattığı bölümler seyircinin yazar tarafından düşünmeye zorlandığı, gerilimin arttığı noktada gelir. Diyalog akışı kesintiye uğratılarak, seyircinin, oyun kişinin içinde bulunduğu durumu anlamasını sağlayacak zaman temin edilmiş olur:

Delikanlı: Yani evlendiğinizde...

Adam: İyi bildiniz, karım yatalaktı, nikâhımız yatak odasında kıyıldı. Düğünümüz de yatak odasında yapıldı. Çok güzel bir düğün oldu. Maskeli idi davetlilerimiz... İçki içilmedi, yemek yenilmedi, konuşulmadı. Hiç konuşulmadı. Çünkü kimse kimseyi tanıımıyordu. Kimseye davetiye yollamamıştık. Ama birden öyle bir kalabalık bastırdı ki, cehenneme döndü evin içi. Evet, cehenneme döndü. Anlıyor musunuz (Anday, 1996: 99)?

Çok sesli diyalog düzeninin temel özelliği, kişilerin karşılıklı konuşma görüntüsü içinde tek başlarına konuşmalarıdır. Çok sesli diyalog düzeni Çehov'dan bu yana tiyatrodaki sık sık görülen bir yapıdır. Tek başlarına devinimsel özellik taşımayan bireysel oyunlar, düzenli bir ilişkiler bağıntısı içinde, insan yaşamının tüm cephelerini kapsayan ortak bir iç devinim oluşturur (Yüksel, 1995: 167).

Çoksesli diyalog düzeni, aynı zamanda oyun kişileri arasındaki iletişimsizliği ele verir. Konuşmak ve iletişim kurmaya çalışmak, kurulu düzenin değer

yargılarının tutsağı olmuş aile fertleri olan Kız, Kadın ve Adam için anlamını yitirmiştir. Delikanlı'nın sorularına Kız, Adam veya Kadın cevap verebilecek durumda değildirler. Cevaplar için Delikanlı'yı bir diğerine yönlendirirler veya Delikanlı'nın aklını daha da karıştıracak karşılıklar verirler:

Delikanlı: (ayağa kalkar) Affedersiniz efendim! (kız durur, ne istiyorsunuz anlamında delikanlının yüzüne bakar) Benimle evlenir misiniz?

Kız: (düşünür, sonra kesin) Bunu babamla konuşun. (Ciddi, yürür gider. Delikanlı sırasına oturur, kitabını okumaya koyulur. Az sonra demir parmaklıklı kapı açılır, orta yaşlı, gözlüklü, çantalı bir adam çıkar, Delikanlı'nın önünden geçer.)

Delikanlı: Affedersiniz efendim. (Adam durur, ne istiyorsunuz anlamında delikanlıya bakar.) demin buradan genç bir hanım çıktı, kendisine evlenme teklif ettim. “babamla konuşun” dedi. Siz o hanımın babası mısınız?

Adam: Evet.

Delikanlı: Kızınızla evlenebilir miyim?

Adam: Kesin bir şey söyleyemem... (biraz düşündükten sonra) Bunu karımla konuşun daha iyi. (Ciddi yürür gider. Delikanlı onu saygı ile selamlar, sonra sıraya oturup kitabını okumaya koyulur. Az sonra demir parmaklıklı kapı açılır. Orta yaşlı bir kadın çıkar, Delikanlı'nın önünden geçer.

Delikanlı: Affedersiniz efendim! (kadın durur, ne istiyorsunuz anlamında delikanlıya bakar.) demin bu evden genç bir hanım çıktı, kendisine evlenme teklif ettim, babamla konuşun dedi. Siz o genç hanımın annesi misiniz?

Kadın: Evet, ne olacak?

Delikanlı: Kızınızla evlenebilir miyim?

Kadın: Kızım, babamla konuşun dediğine göre neden babasına sormadınız (Anday, 1996: 95-96)?

Kız, Adam ve Kadın'ın; kurulu düzenin sorgulamadan benimsediği mantık dışı değer yargılarına boyun eğmesi, dahası ona tutsak yaşaması oyununda birbirleriyle değil yalnızca Delikanlı ile konuşmaları, kurulu düzen kişileri arasındaki iletişimsizliğin göstergesidir. Dahası mantık kuralları ve bu kurallara bağlı olarak oluşan iletişimin ortadan kalkmasıyla “konuşma” olayı da işlevini yitirmiştir (Yüksel, 1995: 193).

Adam: ... Bu sözleri de size bir tartışma kapısı açalım diye söylemedim. Aklıma öyle geldi. Yarın görüşsek tam tersini de söyleyebilirim. Konuşmak oyalanmaktan başka bir şey değildir (Anday, 1996: 101).

Sürekli değişen bilgi karşısında gerçeğin ne olduğunu kestirememesi, kendisine gereken bilgi dışında gerekmeyen bilgi ile karşı karşıya kalması, dahası artık neye inanması gerektiğini bilememesi, Delikanlı'nın birden bire içine düştüğü duruma yabancılaşmasına, yalnızlaşmasına ve son kertede tatminsizliğin verdiği mutsuzluk hissinin açığa çıkmasına neden olur:

Delikanlı: Ben çok mutsuz bir adamım biliyor musunuz? Mutsuzluğum işte burada da belli oldu. Nasıl güçlüklerle karşılaştığıma bakın! Oysa bana ne sizin evsahibi ile anlaşmanızdan? Eşiniz hasta ise ve hastalığının sürüp gitmesini istiyorsa benimle ne ilgisi var bunun? Sendika

size yardım etmiyormuş, bunu ben nerden bilebilirim? Benimki küçücük bir istek, bir mutluluk denemesi... Ama karşıma hiç anlamadığım engeller dikiliyor. (önüne bakar, düşünür) (Anday, 1996: 100).

Oyun bir durum üzerine kurulmuş, olay örgüsü dışsal eylemlerden ziyade bir durumu tarifleyen diyalog düzeninden oluşmuştur. Dolayısıyla oyunda, bir hareketin taklidi yoktur; bir diğer deyişle büyük bir eylemin yol açtığı bir dramatik olan'dan bahsedilemez. Oyun içindeki tek eylem, Delikanlının evin önünden geçen ağaçlıklı yol üzerindeki bankta gerçekleşen bekleme eylemidir. Delikanlı bu eylemi ile sabit bir durumu değiştirerek, daha doğrusu değiştirebileceğini ispatlayarak, daha anlayışlı, daha adil ve insancıl bir dünya yaratmanın yollarını zorlar:

Delikanlı: (kitabını kapar, kadın'ın yanına gider, onu omuzlarından tutup kaldırır, sıraya oturtur) Size yardım edemem, çünkü elimden hiçbir şey gelmez. Size de kocanıza da... Siz hep yatakta yatacaksınız, kocanız köpek gibi havlayacak, ben de burada bekleyeceğim (Anday, 1996: 105).

Oyunun kurulu olduğu dramatik durum, bu metin dolayımındaki saçma'nın en büyük boyutunu oluşturur. Kurulu düzenin yaşayışı içinde, o düzenin değer yargılarına saplanıp kalmak, bir diğer deyişle değişen koşullara muhafazakâr bir tutumla ayak diremek, insanın var oluşuna başlı başına uyumsuz bir durumdur. Ayşegül Yüksel'in deyişiyle;

Melih Cevdet Anday, **Dikkat Köpek Var** oyunuyla, akan zaman süreci içinde insanın, özgür istemi engelleyici boyutlara ulaşmış değer yargılarında donup kalmasının korkunç “saçma”sını dile getirme yolunda “öz” (içerik)-“biçim” (anlatım) ilişkisini tam verimle değerlendirerek, “değişme”nin ve “değişme” adına savaş vermenin “insan”ın “insan” olarak kalmasının önkoşulu olduğunu belirtmektedir (Yüksel, 1995: 195).

2.2. Müfettişler

İlk kez 1972 yılında yayımlanan **Müfettişler**, Anday'ın tek perdeden oluşan kısa oyunlarından biridir. Oyun kişilerini Kadın, Adam, Müşteri ve Tellal oluşturur. Kadın ile Adam'ın evinin oturma odasında geçen oyun, hastalığı nedeniyle üzerine titrenen ve gazete okumaktan başka bir işi olmadığı için evde sıkılan emekli Adam ile gündelik işleri arasında kocasına da göz kulak olan Kadın'ın, evlerini görmeye gelen müşteri ve komisyoncu ile yaptıkları sonuç vermeyen pazarlıkla iç içe girmiş yaşam öykülerini anlatır.

Oyun, Adam'ın pencereden müşteri görünüşlü kişileri gözetlemesiyle başlar; Müşteri ve Tellal gittikten sonra Kadın'ın perde aralığından sokağı gözetlemesiyle noktalanır. Yazar, çemberi açtığı gibi kapatmıştır; oyun hangi eylemle başladıysa o eylemle

biter. Yaşananlar ne ilktir ne de son olacağına benzer. Karı koca kısır bir döngünün içinde hapsolmuş gibidir. Yaşamlarına kaldıkları yerden sağlıklı bir biçimde devam edeceklerine dair oyunda hiçbir umut ışığı yoktur.

Yazar uzamı yine sadece durumun açığa çıkmasına hizmet edecek ölçüde, belirli nesnelerin varlığını dile getirerek; oldukça ekonomik bir biçimde tarif eder. Uzamın tarifi, bize durumun yaşandığı mekânın kapalı bir ortam olduğunu işaret eder:

Bir oturma odası. Mutfığa açılan bir kapı. Dışarı ile bağlantı kuran başka bir kapı. Geniş bir pencere. Pencerenin perdesi kapalıdır. Somya. Büfe. Orta masası. İskemleler, koltuklar (Anday, 1996: 137).

Oyun kişilerine verilmiş özel adlar yoktur; kişi adlarını belirleyen, oyun kişilerinin cinsiyetleri ile toplum içindeki uğraşları nedeniyle bilinen genel geçer sıfatlarıdır. Ancak oyun sorgulama-sorgulanma teması üzerine kurulmuştur. Dışarıdan gelen iki kişi, çifti hayallerine kavuşturabilecek müşteriler gibi görünmektedirler. Ama aslında onları göz hapsine alarak eski evlerine tutsak eden kişilerdir. Dolayısıyla oyunda bir tutsak eden-tutsak olan ya da bir diğer deyişle efendi-köle ilişkisi vardır. Yazar sorgulanan kurban'ın içinde bulunduğu duruma olan

uyumsuzluğunu okurun algılaması için, diğer oyun kişileri içinde sorgulanan-tutsak-kurban pozisyonunda bulunan Adam ve Kadın'ı henüz oyunun başındayken; absürd olguyu taşıyan oyun metinlerinden farklı olarak, tıpkı gerçekçi oyunlardaki gibi tüm hareket akışlarını, hatta duygu durumlarını ayrıntılı bir biçimde anlatır:

Perde açıldığında Adam, ortada ev kılığı ile dikilmiş durmaktadır. Dikkatle çevresini dinlediği, yüzünden okunur. Ürkek bakışlarla sağa, sola, arkaya bakar. Sonra ayaklarının ucuna basarak pencereye yaklaşır, orada gözlerini kapayıp bir süre durur, sonra geriye bakar ve kesin karara varmış insanların cesareti ile perdenin yanına gider, kendini geride tutarak dışarı bakar, gözlerini kapar, yeniden bakar. Bu sefer kurnaz kurnaz gülümser. Birden başını geriye çevirir, bir ayak sesi duymuştur, dikkatle dinler ve odanın ortasında koşmaya başlar, saklanacak bir yer aramaktadır. Bula bula, ortadaki masanın altını bulur, oraya girer, soluk soluğadır, yüzü seyirciye dönüktür. Kapı açılır, kadın girer. Elinde bir tepsi vardır, tepsinin içinde taze sebzeler ve bir bıçak, Adam'ı göremediği için telaşlanmıştır. Yüzünde hem korku hem kırgınlık okunur. Hızla masaya gidip tepsiyi bırakır, yine dört bir yana bakar (Anday, 1996: 137).

Oyun içinde Adam'ın korkuları Kadın'ın korkularından çok daha fazladır. Sorgulanan-tutsak-kurban motifinin içine bire bir oturanın Adam olduğu daha net bir biçimde algılanabilir. Absürd tiyatro bağlamında değerlendirilen oyunların çoğunda bulunan sorgulama-sorgulanma, tutsak-zindancı veya efendi-

köle motifleri Anday'ın diğer oyunlarında olduğu gibi bu oyununun da ana motiflerini oluşturmaktadır. Ayşegül Yüksel oyun kişileri arasındaki bu ilişki durumu ile ilgili bir saptamasını şöyle dile getirir:

Adamın tutsak, tüm öteki kişilerin de zindancı olduğu bu ilişki içinde denetleyenler ve araştırdıkları suçlar birbirine karışmıştır ve birbirinin yerine geçmektedir; duyulan korku ise denetleyen konumundaki kişilerin tümüne yöneliktir(Anday, 1996: 226).

Yazar oldukça yalın bir durum üzerine kurduğu oyunu alışılmışın dışı söyleşimlerle akıtarak, ani ve beklenmedik gelişmelerle okuru, dile getirilen duruma yabancılaştırır. Adam, alıcı sıfatıyla evi görmeye gelen Müşteri ve Tellal'a suçunu bir hamlede şöyle itiraf eder:

Adam: (Yerinden doğrulması ile yere diz çökmesi bir olur.) İtiraf ediyorum baylar.

Tellal: (Hızla yerinden kalkar, somyanın arkasına geçer, bacaklarını açar, kollarını göğsünde kavuşturur, öylece durur.) Niçin bugüne kadar bekledin?

Adam: Korkuyordum.

Müşteri: (Ayağa kalkmıştır bile. Ağır adımlarla Adam'a yaklaşır.) Korktuğunu ne zaman anladın, alçak?

Adam: Ne zaman anladığımı kesin olarak söyleyemeyeceğim, çünkü belleğim gittikçe zayıflıyor.

Tellal: Belleğinin zayıflaması da bir dalavere olmasın, ha?

Adam: Olabilir efendim (Anday, 1996: 154).

Müşteri ve Tellal'ın Adam'ı sorgulama yöntemi de okurun/seyircinin alışık olmadığı bir söyleşimle dile getirilerek, söz konusu durum'un içinde uyumsuz olan, yazarca şöyle açığa çıkartılır:

Tellal: Neden korkuyordun, onu söyle!

Adam: İnsanlardan efendim.

Tellal: İtirafların açık seçik olmalı, anlıyor musun?

Adam: Her şeyi kabul ediyorum.

Müşteri: İtiraf etmekle kurtulabileceğini mi sanıyorsun?

Adam: Kurtulmak için itiraf etmiyorum.

Müşteri: Ya ne için hain?

Adam: Kurtulmanın ne olduğunu bilmiyorum.

Tellal: Bilmiyorsun ha? Ya pencereden bakmayı? Pencereden bakmayı da bilmiyor musun?

Adam: Pencereden değil perdenin arasından sadece.

Müşteri: Günde kaç kez bakıyordun? Çabuk söyle!

Adam: Günde en az iki.

Müşteri: Öğleden önce bir, öğeden sonra bir... Öyle mi?

Adam: Evet efendim.

Müşteri: Yalan ifade verirsen cezan iki kat artar, unutma.

Adam: Unutmam efendim.

Tellal: Kaç saat uyuyorsun?

Adam: Dört beş saat.

Tellal: Dört mü, beş mi? Kesin cevap.

Adam: Bilemeyeceğim.

Tellal: Alçak.

Müşteri: İştahın iyi midir?

Adam: İyidir.

Müşteri: Namussuz. Sık sık kahkaha ile güler misin?

Adam: Hiç kahkaha atmam, gülümsemekle yetinirim.

Tellal: Nedenmiş o?

Adam: Çünkü gülmek sesle değil, ruhla ilgili bir olay bence.

Tellal: Ruhla ha? (Müşteri'ye) Duyuyor musun? (Müşteri duydum anlamına gelen bir baş işareti yapar.) Tilki. (...) (Anday, 1996: 154-155).

Bir söyleşimden, alışılmışın dışında kurulan diğer bir söyleşime geçişte oyun kişilerinin ani tavır değişimleri, okurda hem bir gülümseme hem de şaşkınlık duyulmasına neden olur. Dikkati durum'a çekmesi ve durum içinde uyumsuz olan'ı gösterebilmesi açısından, grotesk olan'ı söyleşim düzleminde yaratmak yazarın sıklıkla kullandığı bir yoldur. Örneğin acımasızca Adam'ı sorgulayan Müşteri ve Tellal, Kadın'ın oturma odasına dâhil olması ile birden bire ilgili ve sevecen bir tavra bürünür:

Kadın: ... Ah ev işi bitmez ki... Bütün gün çalışıp didinirsiniz, ertesi gün... Hadi yeni baştan! Çok tuhaf bir dünya bu. (Bir yandan fincanlara çay koymaktadır.) Babam derdi ki, dünya balmumundan yapılmadır derdi.

Müşteri: Çok hakkınız var. Sabahleyin karnınızı doyuruyorsunuz, ama öğle olunca bakıyorsunuz acıkmışınız gene.

Tellal: Akşama gene.

Adam: (Memnun) Öyle.

Müşteri: Dünyanın kendi çevresinde dönmesinden oluyormuş bu.

Tellal: Hem kendi çevresinde hem de güneşin çevresinde.

Adam: Evet efendim (Anday, 1996: 159).

Durum ile ilgisi olmayan kimi konuların söyleşimlere dâhil edilmesi ile kırılmalar yaratılır. Böylece okur, durumu yadırgar. Bir diğer deyişle durumu dışarıdan bir gözle kavrayacak zemin hazırlanmış olur:

Kadın: (Müşteriye, Tellal'a, Adam'a çaylarını verir.) Ziyaretiniz bizi çok sevindirdi. (Adam'ı gösterir) Demek eski arkadaşısınız? Öyle değil mi? (Müşteri ile Tellal, başlarını yana eğerek gülümserler.) Çok memnun oldum. Bu göğüs rahatsızlığı başlayalı hiç sokağa çıkmıyor. Sokağa çıkmadığı için de canı sıkılıyor evin içinde. Sinirli oluyor.

Müşteri: Vah vah, çok üzıldüm. Doktor görmedi mi?

Kadın: Gördü, gördü ama bir daha teşhis koymadı. (Kendi çayını alıp bir iskemleye oturur.) hele evi bir satın da, ondan sonra koyarız teşhisimizi diyor. Doktorların işine bizim aklımız ermez ki...

Tellal: Ermez elbet. Çünkü tıp çok eski bir bilimdir.

Adam: İyi söylediniz. Çok eski bir bilim (Anday, 1996: 159-160).

Oyun kişilerinin gelecek ile ilgili düş kurma durumu, absürd başlığı altında değerlendirilen oyunların neredeyse tamamında karşılaşılan bir uyumsuz olan'ı yaratma stratejisidir. Oyun kişileri; asla gerçekleşmeyeceğini bildikleri, özlemi duyulan gelecek ile ilgili düşlere dalarlar. Bu oyunun, yazarın

ortaya koyduğu duruma tutsak-köle olan kişileri Kadın ve Adam da; evin satılması ile birlikte başlayacakları yeni hayatın düşünüyü kurarlar. Ancak bu düşünüyü hayata geçirmek için hiçbir çaba göstermezler:

Kadın: (Bir iskemleye çöker.) Hiçbir şey anlaşılmıyor kolay kolay. Ne yapacağım ben şimdi? Oysa deniz kıyısındaki evi alıp bir an önce yeni yaşamımıza başlamak istiyorum. Önünde yemyeşil bir bahçe var evin, ta deniz kıyısına kadar uzanır... Kıyıda büyük büyük taşlar var, taşların arası mağaralar gibi oyuk oyuk... Dalgalar girip çıkıyor bu oyuklara. Evden yirmi metre var yok kıyıya... Biliyorsun, seninle kırk yıl deniz kıyısı özlemi çektik. Öyle oldu ki, deniz kıyısına bir varabilsek değişecek her şey, bütün işlerimiz yoluna girecek, mutluluğa kavuşacağız. Bunca yıldır aradığımız mutluluğa. Ben dayanıklı bir insanım sevgilim, dayanıklı ve umutlu. Talihsizlikler, felaketler yıldıramaz beni. Bunca yıl bekledim, biliyorsun. Artık hiçbir engel kalmadı mutlu olmamıza. Öyle değil mi (Anday, 1996: 149)?

Absürd oyunlarda oyun kişileri an'ın içinde sıkışıp kalmışlardır. Ne bir adım ileri ne de geri gidebilmektedirler. Bu an'da sıkışıp kalma durumu nedeniyle, oyun kişileri yapmaları gereken asıl eylemi asla gerçekleştiremezler. Bu nedenle günlük, olağan eylemlerle bir oyalanma hali içinde bulurlar kendilerini. Yapılan olağan eylemlerin oyun içinde, okura, sanki ilk kez yapılmış gibi gösterilmesi; fakat aslında oyun içinde olağan eylemlerin sürekli tekrar edilmesi oyunlarda yine uyumsuz olan'ı açığa

çıkartır. *Müfettişler*'de de Kadın ve Adam her gün evin içinde saklanma oyunları oynarlar:

Kadın: (soğukkanlı fakat sert) Nerdesin? (çevresini dinler, sesini yükseltir.) Nerdesin? (sessizlik) Gördüm, gördüm, saklanma! (Görmemiştir oysa. Gülümsemeye çalışır, sesinde sevecenlik vardır.) Çıksana! (Küçük bir çocuğa ninni söyler gibi) Çık ortaya çık, çık, çık... çık...

(Adam emekleyerek masanın altından çıkar.)

Kadın: (Çok sert) Kalk Ayağa! (Adam ayağa kalkar.)

Adam: (Korku içindedir, kendini bağışlatmak ister gibi masanın altını gösterir) Ben şuradaydım... Şurada, masanın altında.

Kadın: (Odayı dikkatle inceler) Masanın altındaydın ya... Gördüm seni.

Adam: (Merakla) gördün mü? Girer girmez mi gördün?

Kadın: Girdikten biraz sonra. Çok sonra değil. (Kapıdan yana işaret eder.) Şuraya geldim, baktım ki ortada yoksun, "ah bu gene saklanmıştı" dedim kendi kendime...

Adam: (Gülümsemeye çalışarak) Der demez de gördün, öyle mi (Anday, 1996: 137-138)?

Ancak tavır bir karı koca ilişkisini yansıtmaktan ziyade, sanki bir anne-çocuk ilişkisini yansıtmaktadır. Böylece "tipine uygunluk" ilkesi yazar tarafından bilinçli bir biçimde kırılarak, yadırgatma unsuru sağlanmış olur:

Kadın: (Gözlerini açarak bağırır) Pencereden bakmışsın sen.

Adam: (Korku ile kekeler) Hayır, bakmadım.

Kadın: (yumuşar) Bakmışsın, bakmışsın...

Adam: Bakmadım.

Kadın: (Somyayı gösterir) Git, otur oraya.

Adam: (Gidip somyaya oturur) Oturdum işte.

Kadın: (Tatlılıkla) Gazetelerini al eline!

Adam: (Yerden gazeteleri alır) Aldım.

Kadın: Başla okumaya (Anday, 1996: 138)!

Adam her gün gazete okur; karısına, doğum ve ölüm haberlerinin sayısını aktarır. Bu eylem de an'a vurgu niteliğinde, karı-koca tarafından sürekli tekrar ettirilen günlük-olağan eylemlerden biridir. Absürd oyunlarda yaşam çemberinin içine hapsolmuş, kısır döngünün içinde debelenip duran oyun kişilerine sıklıkla rastlanır. Bu oyundaki Kadın ve Adam da o oyun kişilerinden ikisidir:

Adam: (somyaya uzanır.) Bir yerde bir kadın ikiz doğurmuş. Çocukların biri beyaz, biri kara çıkmış.

Kadın: (tepsiyi kaldırır, mutfığa yollanır.) Nerde?

Adam: Unuttum nerde olduğunu.

Kadın: (durur) Demin niçin söylemedin?

Adam: Demin göğsüm sıkıştıyordu, ondan.

Kadın: Geçti mi biraz?

Adam: Geçiyor.

Kadın: Kadın ölmüş mü?

Adam: Hangi kadın?

Kadın: İkiz doğuran.

Adam: Yazmıyor gazete. (Kadın mutfağa gider, içerde türkü söylediği duyulur. Az sonra gelir.)

Kadın: Kocasını kara mıymış?

Adam: Kimin?

Kadın: İkiz doğuran kadının.

Adam: Onu da yazmıyor gazete. Belki de beyazdı.

Kadın: Beyaz adamın kara çocuğu olur mu?

Adam: Karadır öyleyse.

Kadın: (düşünür) Karaysa, kara adamın beyaz çocuğu olur mu?

Adam: Ver şu gazeteleri de bir daha okuyayım (Anday, 1996: 146-147).

Çünkü Kadın ve Adam içinde bulundukları durumun anlamsızlığını kavradıkları için eyleme geçmenin sonucu değiştiremeyeceğinin farkındadırlar. Eyleme geçmek isteseler de o gücü kendilerinde bulamazlar. Çünkü geçmişte yaşanan acı verici bir ölü çocuk olayı vardır. Geçmişlerindeki bu kötü anı, onları eve bağlayan bir unsurdur. Konu ile ilgili Sevda Şener şunları belirtir:

Adam ile Kadın'ın neden yıllardır oturdukları evi satıp deniz kıyısında bir eve taşınmak istedikleri, öte yandan, kurtulmak istedikleri anılardan neden bir türlü kopamadıkları ve neden satış olmasın diye bahaneler buldukları bu bölük pörçük anlatılmış öykü aracılığı ile aydınlığa kavuşur. Adam'ın suçluluk duygusu, intihar girişimi, kalabalık korkusu, güvensizlik, teftiş edildiği duygusu gibi ruhsal sorunlarını, hem bu olayla hem de iş yaşamında karşılaşılan baskıcı yönetim düzeni ile açıklamak olasıdır (Şener, 1995: 182).

Absürd tiyatro başlığı altında değerlendirilen oyun metinleri; dünya savaşları sonrasının dünyasında insanı, düş kırıklığı metaforu içinde gösterir. Kurulan düşlerin hiçbirisi gerçekleşmez ve insan hep, hayal kırıklığı duygusunun karikatürize edilmiş hali içinde gösterilir. Hastalık boyutuna varan kuşkuları içinde gösterilen insan her seferinde korku, kaygı çağında yaşanıldığını anımsatır: Dışarısı hep bir tehlike arz etmektedir, tekinsiz olan'ı bünyesinde barındırır. Bu nedenle, içerisi güven arz eden uzam'dır. Oyun kişileri kendilerini, kapalı, boğuk, kasvetli mekânlara kapar. **Müfettişler**'de, dışarıda evi gözetleyen ve evin içini görmeyi başardıkları andan itibaren soru sormaya ve sorgulamaya başlayan Müşteri ve Tellal beklemektedir. Bu nedenle evin içi, taşıdığı acı verici anılara rağmen, dışarıya göre daha güvenlidir. Dışarının tehditlerinden korunmak uğruna, evi satmak için çaba harcamazlar. Umutları olmadığı için Kadın ve Adam savaşmaya gerek duymaz; dışarıyı, sadece düşlerle yaşarlar:

Adam: (Kadın'ın arkasından durur, ellerini onun omuzlarına koyar. Kadın da onun ellerini tutar.) Ben de anlıyorum, bir şey kalmadı şunun şurasında. Bizim bugüne değin yaşadığımız bir başlangıçtı sadece. Sabırla bekledik. Şimdi bu bekleyişin yemişi oldu artık. Elimizi uzatıp koparacağız, o kadar.

Kadın: O kadar.

Adam: Ve dalgalar kayaların arasına sokulacak... Yirmi metre ötedeki kayaların... Sadece, yirmi metre. Nedir ki yirmi metre? Bir koşuverdik mi, oldubitti demektir. Ondan sonra tam bir yalnızlık artık. (gözlerini kapar) Tanrım, tam bir yalnızlık (Anday, 1996: 149-150).

Dışarıdan korkup içeriye sıkı sıkıya bağlanan oyun kişileri ortamın yarattığı çağrışımlar nedeniyle daralma hissini duyumsadıkları anılarını yeniden hatırlar, hatta anımsarken yeniden yaşarlar:

Kadın: (...) Hep mutlu olduk biz... İnsanların arasına katılırdık... Trenlere binerdik, kalabalık trenlere. Parklara giderdik... Tiyatroyu ne çok severdik... At yarışlarına götürürdün beni...

Adam: (Tırnaklarını yemeye başlar) Dişimi sıkıyordum, bir şey belli etmiyordum. Ama çevremdeki halka daralıyordu git gide (Anday, 1996: 150).

Çok geniş uzamlar içindeyken duyulan daralma hissi, ev uzamında da sürer. Adam, kendini müfettiş korkusu içinde masa altı ve somya altı gibi çok dar uzamlara sıkıştırır:

Adam: Kapıya dayandılar sonunda, anlamıyor musun? Ben kaçtıkça arkamı bırakmıyorlar, kovalıyorlar beni. Rica ederim, yalvarırım, ya kapıyı açma, ya da saklanacak bir yer göster bana... (Anday, 1996: 151)

Yıllar boyu süre gelen bu daralma olgusu Adam'ın kalbinin sıkışması biçiminde de somutlanır (Yüksel, 1995: 229). Hatta daralma hissi anımsandıkça oyun kişisini öyle bir içine almaya başlar ki, son kertede geçmişte kalan bir kendini asma olgusu ile bütünleşir:

Adam: ... Ben ipin ucunu boynuma iyice geçirdim, öteki ucunu da yukarı kat balkonunun demir parmaklığına bağlamıştım. Kendimi balkondan aşağı bırakacaktım. Çok sade bir yol düşünmüştüm anlayacağınız. (...) başlangıçta işler yolunda gitti. Yepyeni gıcır gıcır bir ip satın almıştım. İnce, rengi sarıya çalan, üzeri tüylü, yumuşak bir ip... Öyle güzel bir ipti, öylesine hoşuma gitti ki, bir ara kendimi öldürmekten vazgeçip o iple bir salıncak kurmayı düşünmüştüm. Sallandıkça görüntüyü hafif sarıya boyayan bir fırça gibi avuçlarımın arasında tutmuştum... Düşünün (Anday, 1996: 156).

Oyun ilerledikçe, dile gelen korkular ve düşler bir karabasana dönüşür. Adam geçmişte bir memur olarak çalışmış, otuz yıl boyunca iş yerinde hesapları kontrolü için defter tutmuştur. Çalışma hayatında hesapların doğru çıkması, açık verilmemesi yolunda harcanan çabanın anısı Adam'ın, şimdi'sinde, emeklilik günlerinde her gün korkuyla yeniden yaşadığı bir karabasana dönüşür.

Adam: Gece yarısı uyanıverirsiniz. (Doğrulur) bakarsınız ki bütün daire arkadaşları dolmuş içeri. Ellerinde koca koca defterler. Defterleri yere koyup açarlar, birbirlerinin üstüne çıkarak, sırtına basarak başlarlar bağırıp çağırmaya: “bu senin yazın”, “hayır benim yazım değil” öyle bir tartışma başlar ki konukseverliği unutup tümünü kovmak gelir içinizden. Uyku uyuyamazsınız çünkü. (daire arkadaşlarına bağırır) Defolun! Ben emekliye ayrıldım artık.

Kadın: Arkadaşların sevgilim, seni unutmamışlar, ziyaretine geliyorlar. Ama gece yarısı, ama sabahleyin. Niçin bağırıyorsun (Anday, 1996: 164-165)?

İnsanın fiziksel rahatsızlıkları ile psikolojik gelişimleri, birbiri ile iç içe girmiştir artık. Bu oyunda da Adam'ın fizyolojik dünyasında yaşadıkları, psikolojik dünyasını topyekün ele geçirmiştir. Adam bir yıldır nefes darlığı çekmektedir, bu nedenle de sürekli bir doktor denetimi altındadır:

Kadın: (...) Doktor diyor ki... Bir şeyi yok belki diyor, ama belli de olmaz diyor, dinlensin diyor, boyuna dinlensin. Hiç korkmasın dinlenmekten. Ama evi satılığa çıkardığımız için bir türlü dinlenemiyoruz. O yüzden doktora söylemedik evi satacağımızı. Oysa deniz kıyısına gidin diyen de doktor... (Anday, 1996: 152).

Uyumsuz dünya düzleminde insan edilgen'dir; kendini sürekli kontrol altında tutulan biri gibi hisseder. Bu oyunda da Adam'ı, sürekli olarak suç işlemiş olmanın korkusu sarar ve her daim müfettişlerin denetimi altında olduğunu düşünür:

Adam: Peki, müfettişleri niçin peşimi bırakmıyor? Demek suçsuz olmak da yetmiyor, emekli olmak da yetmiyor. Ölünceye dek müfettişlerin soluğunu duyacaksın ensende. Titreyeceksin, üşüyeceksin, ürpereceksin, çenelerin birbirine vuracak. Ama sinirlenmeyeceksin, sarsılmayacaksın. Müfettişlerle bir arada yaşamayı öğreneceksin (Anday, 1996: 141-142).

Tüm oyun boyunca olaylar ve insanlar birbirlerinin yerine geçer, birine gösterilen tepkiyi bir başkası alır, birinin etkinliği bir başkasının etkinliği olur suçsuz yaşamış olmasına karşın, insanın bir türlü

temize çıkamadığı, hep suçlu görüldüğü, işlenmeyen suçların durmadan itiraf edildiği bir yaşam (Yüksel, 1996: 235) yazarın ustalıklı kurduğu söyleşim düzlemindeki ani değişimlerle grotesk olan açığa çıkar. Örneğin anısı sürekli yaşatılan olay, Kadın ile Adam'ın küçük kızlarının öldüğü gündür. Evden hiç cenaze çıkmamıştır; çünkü cenazeyi evde saklamışlardır. Ölümünden sonra küçük kızın yukarı kattaki odası, bir süre sonra yitirdikleri ikiye katlanır bir anahtarla kilitlenmiş ve bu acı olay yaşam döngüsü içinde zamanla bir nişan, bir düğün şöleni öyküsüne dönüşmüştür. Diğer bir örnek Müşteri ile Tellal'ın bir ikiz gibi birbirine benzemeleri, bu nedenle de birbirlerinden ayırt edilememeleridir:

Adam: (...) Ordalar... Konuşuyorlar... Biri duvara oturdu... Yorulmuş zavallı... Tellal mı o, yoksa müşteri mi? Arkadan belli olmuyor.

Kadın: Dur bakayım, bakayım... (Yavaşça perdeyi aralar.) Oturan mı demek istiyorsun?

Adam: Evet.

Kadın: Ayol müşteri o.

Adam: Tamam, tamam, müşteri. İkisi de birbirine benziyor da...

Kadın: Çok benziyorlar ikiz gibi.

Adam: İkiz gibi.

Kadın: Kılıkları da aynı.

Adam: Kılıkları da aynı (Anday, 1996: 148).

Kadın ve Adam her gün yineledikleri ve artık anlam üretme işlevi bitmiş “gündelik yaşam oyununu” oynarlar. Her gün ev işi ve yemek yapılması, her gün gazete okunması, iş ve aile yaşamındaki geçmiş anıların dile getirilmesi, her daim müşteri ve komisyoncu beklenmesi, evi satma girişimi isteği, bu girişimin sürekli ertelenmesi oyunda tekrar eden unsurlardır. Oyunun son repliği Kadın’dan gelir:

Kadın: Konuşmakla yoruyorsun kendini. Yat, uyu biraz. Hadi, hah şöyle (Anday, 1996: 172).

Oyunun tüm söyleşim akışında absürd tiyatrodan yansıyanlar; mutsuz geçmiş ile umut dolu geleceğin, şimdi’de yer alan gündelik, kalıplaşmış konuşma düzeni içinde içe geçmiş olarak dile getirilmesi ve böylece zaman kırılmalarının aynı uzama taşınması ile açığa çıkar. Yaşamın tekdüze aktığı kör noktada sıkışıp kalan oyun kişileri, birbirleri ile iletişimini kaybeder. Absürd yansımalar taşıyan diğer oyunlarda olduğu gibi, son kertede konuşma ediminin de bir önemi kalmaz.

2.3. Ölüler Konuşmak İsterler

İlk kez 1972 yılında yayımlanan **Ölüler Konuşmak İsterler**; Anday’ın tek perdeden oluşan kısa oyunlarının bir diğeridir. Oyun birkaç saat içinde bir

vapurun kışüstü güvertesinde; Kız, Etyemez, Cenaze Memuru, Şişman Kadın, Kocas, Posbıyık, Yaşlı Adam ve Rozetli Genç arasında geçmektedir.

Oyun kişileri günlük-olağan edimleri içinde gösterilir. Bir gezgin satıcı tarak satar; birkaç yolcu ayağa kalkarak öteki yolculara söylev çeker, kimi yolcular da bu kişilerin düşüncelerine katılmadıkları için onlarla tartışır. Konuşma düzeni de bu günlük-olağan etkinlikleri destekler biçimde kurulmuştur. Oyun, kış tarafında siyah bir bayrak asılı olan vapurun içindekilerle yavaş yavaş batmasıyla noktanır.

Uzam, bir vapuru tarifler:

Bir vapurun kışüstü güvertesi. Vapur hafif hafif sallanır, arkasında dalgalanan siyah bir bayrak vardır. Vakit öğleye doğru, hava güneşli(Anday, 1996: 115).

Bu vapurun, yolcuları kentin bir ucundan öteki ucuna ulaştırmak için çalışan bir iç hat seferi yapmakta olduğu anlaşılır. Şişman Kadın ile Koca arasında geçen kısacık bir konuşma, bu savın doğrular niteliktedir:

Şişman Kadın: Yarın bizim sözümüz yok mu?

Koca: Var. Bir, iki, üç, dört...

Şişman Kadın: Sözümüz var da neden yükseliyor sular (Anday, 1996: 129)?

Zaman, yolculuk süresiyle kısıtlı tutulmuştur. Vapurdaki yolcuların hiçbirini birbirini tanımaz. Bu kısa vapur yolculuğunun bitiminde yaşam kendi deviniminde akacak, yolcuların her biri olağan yaşamına devam edecektir. Yazarın okuru şahit kıldığı bu kısa vapur yolculuğu süresi içinde, yolcular yine de fırsat buldukça konuşurlar. Fakat konuşma edimi karşılıklı bir iletişim kurmaktan çok; kişinin bireysel sorun ya da düşüncesini iletme amacıyla gerçekleştirdiği konuşmadır:

Yazar bu oyunda da kişilere özel adlar vermez. Oyun kişilerine, cinsiyetleri veya toplum içindeki uğraşlarından yola çıkarak ad verme seçimini sürdürür. Ancak oyun kişileri, toplumdan tanıdığımız tiplerdir: Posbıyık, işyeri olarak özellikle vapurları seçmiş, kaçamak kazançlar sağlamak peşinde, kurnaz bir gezgin satıcı; Kız, mallarını yolculara söylev çekerek pazarlayan Posbıyık'ın yamağı; Etyemez, belirli bir yaşam deneyimi sonunda oluşturduğu inançlarını her fırsatta başkalarına da benimsettirmeye çalışan geveze bir beyefendi; Cenaze Memuru, göreviyle özdeşleşmiş ve evrensel toplumsal tüm sorunları göreviyle özdeşleştirmiş tipik bir kamu görevlisi; Şişman Kadın,

komşu ve kiracılarıyla didişmenin ötesinde bir uğraşı olmayan, sonradan görme hırçın bir kadın; Rozetli Genç, dünya görmüş, gözlem yapma meraklısı, çok beğendiği yaşam görüşünü her fırsatta dile getirmeye meraklı bir aydın kişi; Yaşlı Adam, yeni değerlere tutunamayacak denli ilerlemiş yaşı ve yaşam boyu koşullanmışlığı nedeniyle tüm kişiliğini askerlik uğraşıyla özdeşleştirmiş bir asker emeklisidir. (Yüksel, 1995: 197-200).

Oyun kişileri, oyun boyunca durmadan karşıt amaçlarla konuşur. Genellikle kimse kimseyi dinlemez; kimi zaman da biri başını dinlemediği ve sonunu dinlemeyeceği bir sözü orta yerinden yakalayıp ters bir biçimde yorumlar ya da yakaladığı sözcüğü kendi önyargılarının süzgecinden geçirerek ortaya kişisel tepkisini koyar.

Tarif edilen böylesi bir ortamda, iletişimsizlik sorunu açığa çıkar. Absürd tiyatro başlığı altında değerlendirilen birçok oyun iletişimsizliğin farklı biçimlerde yaşanabileceğini gösterir. Yukarıda bahsi geçen bu türden bir iletişimsizlik; bu oyun bağlamında da, aşağıdaki örnekte olduğu gibi sık sık okurun karşısına çıkar:

Rozetli Genç: (Yakasındaki rozeti gösterir.) Demin takmıştınız bana, teşekkür ederim.

Kız: Rozet değil ki bu...

Rozetli Genç: Ha anladım, tarak satıyorsunuz galiba.

Kız: Hayır, bıyık satıyorum. Genç kızların ırzını korumak için.

Yaşlı Adam: (Yanında oturan Koca'ya) Askerliğinizi yaptınız mı siz?

Koca: Dört tane yaptım, üç de yazlık, eder yedi, iki de arsam var eder dokuz, bir dükkân, eder on. (Sırıtır)

Yaşlı Adam: Gördünüz mü? Bir de kalktı diyorlar. Bunak yerine koyuyorlar beni.

Cenaze Memuru: Bıyık almayın yolcular, bıyık almayın, yakında hepiniz öleceksiniz, çok yakında. İlk olarak toplu bir cenazede bulunacağım. Bıyıklarınız çürümeden kalacak mezarda. Düşünün, surat yok, sadece bıyıklar kalmış. Üstelik mezarlar için de zararlı (Anday, 1996: 124-125).

Yazar, oyunu yine bir sorgulama-sorgulanma teması üzerine kurmuştur. Somut düzlemde vapur olarak çizilen uzam, oyun ilerledikçe bir mahkeme salonu görünümüne bürünür; yolcular kendilerini çeşitli gerekçelerle savunmaya kalkarlar. Oyundaki en önemli absürd yansıma, kendilerini savunmaya geçen oyun kişileri arasındaki söyleşimlerle açığa çıkar. Okur burada bir “olay örgüsünden” ziyade, “durum örgüsü” ile karşı karşıya kalır. Yazar, kullandığı toplumsal tipleri en bencil halleri ile gösterir. Söyleşim düzleminde ortaya çıkan durum, oyundaki absürd yansımaların anlaşılması bakımından önem kazanır:

Posbıyık, Kız'ı evlilik vaadiyle kandırarak ırzına geçmiştir. Kız, Posbıyık'ı mahkemeye vermek için,

vapur yolcularından mahkeme masraflarına yardım etmelerini ister:

Kız: (ayağa kalkar) Sayın yolcular, beni bir dakika dinlemenizi rica ederim. (Yanındaki adamı gösterir.) Bu adamı görüyor musunuz? (Saçları dökülmüş, orta yaşlı, pos bıyıklı bir adamdır bu. Kız konuşurken elindeki tarakla bıyıklarını tarar.) Bu adam benim ırzıma geçti. Evlenme vaadiyle olduğu için, biliyorsunuz, suçtur bu. Kendisini mahkemeye vereceğim, fakat mahkeme masraflarını karşılayacak param yok. Bana yardım etmenizi diliyorum (Anday, 1996: 115).

Etyemez, canlı bir varlığın yenmesine kızan tanrının, insanlardan et yedikleri için feci şekilde intikam alacaklarını düşünerek yolculara et yememeleri talebinde bulunur:

Etyemez: (Tam Kız yanına geldiği sırada ayağa kalkar.) Sayın yolcular! Sevgili yurttaşlarım ve insan kardeşlerim. Çok çekmiş bir arkadaşınız olarak siz büyüklerime yalvarıyorum, hayvan eti yemeyin. Hayvanlar da bizim gibi can taşıyorlar. Can kutsaldır, onu yok etmeye kimsenin hakkı olamaz. Hayvanları da tanrı yaratmıştır. Tanrının verdiği canı biz ortadan kaldıramayız. Bitkiler, yemişler nemize yetmiyor bizim. İnanın bana sevgili kardeşlerim, tanrı kızıyor bize hayvanlarını öldürdüğümüz için. Teker teker öğ alıyor hepimizden. İnanın bana. Hem de kıyasıya alıyor öcünü. Ben bu günahkâr kardeşiniz de o suçu işledim yıllarca, işlediğim için de tanrı cezalandırdı. Ama doğru yolu buldum sonunda. (...) (Anday, 1996: 115-116).

Radyo tamirciliği yapan Etyemez, tanrının radyo bobinlerini bozarak feci bir biçimde intikam aldığını söyler. Etyemez'e destek çıkan Cenaze Memuru, vapur

yolcularından, şişman ölülerin mezarlıklarda çok yer kaplaması ve şişmanlar yüzünden mezarlıklarda yer sıkıntısı çekildiği, hatta şişman ölülerin mezarlarına dökülen su miktarının diğerlerine göre daha fazla olduğu, bu nedenle su tasarrufu yapılamadığı gerekçesiyle ölmenden önce zayıflamalarını ister:

Etyemez: (...) Ben radyocuyum ve size haber veriyorum: Tanrı radyolarımızı bozuyor hayvan eti yediğimiz için. Evet, radyolarımızı bozuyor. Radyoların neresini diyeceksiniz. Kaç kişi sordu bana bunu. Söyleyeyim, bobinleri bozuyor sevgili insan kardeşlerim (Anday, 1996: 116).

Şişman Kadın bütün konuşmalara itiraz eder. Çünkü Şişman Kadın'ın parası çoktur, bu nedenle de hiç kimsenin kendisine neyi nasıl yapması konusunda akıl veremeyeceğini düşünmektedir. Posbıyık konuşmalar esnasında sık sık söze karışarak, ırzın ve namusun önemini anlatır:

Şişman Kadın: (Yerinden fırlar.) Ben ne diye et yemeyecek mişim? Delinin zoruna bakın! Ben ne diye istediğim bir mezara gömülmeyecek mişim? Delinin zoruna bakın! Hem et yerim, hem şişmanlarım, hem büyük mezara gömülürüm. İstersem kiracılarımı da atarım evimden. Paraya geçer hüküm. Benim kocam (yanında oturan zayıf uzun boylu adamı gösterir) bu memlekete büyük hizmetlerde bulunmuştur. (Adam kalkıp yolcuları selamlar) Zayıf ölülerin suyu elbet az olur. Neden zayıflamış? Tembelliğinden. Tembellerin mezarlıktaki suyunu bütün bütün kesmeli. Hayvanlara gelince, dünyada bütün insanlara yetecek kadar hayvan yok ki zaten... (Anday, 1996. 118-119).

Oyun kişileri bir durum hakkında konuşurken, konuşma birden bire başka bir duruma kayar. Bu ani durum değişimlerini yansıtan söyleşimler, absürd olan'ı açığa çıkarır. Örneğin yukarıdaki örnekte Şişman Kadın kendisini savunurken, birden konuşmasının akışı benmerkezci bir söyleme dönüşür; kendi bireysel yaşıntısı ile ilgili gördüğü sorunları sıralamaya başlar:

Şişman Kadın: (...) Hem sonra efendim, benim dört apartmanım, üç yazlığım, iki arsam, bir dükkânım var. Yazlığımın bahçesine komşunun hanımeleri sarkıyor. Niçin sarksın? Dallar, kokular, benim arsamın, bilemediniz iki üç metre üstünde. Hanımeleri mahsus duvarın dibine diktiler ki, dallar, kokular bizim yana geçsin diye. Arsam gibi arsamın havası da benim değil mi? Delinin zoruna bak! İstemiyorum işte. Kiracıları da istemiyorum. Çıksınlar artık (Anday, 1996: 119).

Söyleşimler sürerken, oyun kişileri kimi durumlarda alakasız karşılıklar vererek, Çehov oyunlarında görülen bir absürd unsur yaratırlar. Bu oyunda Koca, Çehov absürdünün bu örneğini sıklıkla verir:

Yaşlı Adam: (Şişman Kadın'ın kocasına) Asker gibi bir hanım, hoşuma gitti. Ne diyor kuzum?

Koca: Karımdır, iyidir, hoştur. Karımdır, iyidir, hoştur (Anday, 1996: 119).

.....

Şişman Kadın: (kocasını dürter) Bak ne diyor ayol! Bak ne diyor, duydun mu?

Koca: Duydum. Bir iki üç dört beş altı yedi sekiz dokuz on. (Sırtır) (Anday, 1996: 125)

Yazar, geleneksel oyun kurgusu dâhilinde yer alan “Tipine uygunluk” ilkesini bu oyunda da yadsır. Örneğin toplum içinde posbıyıklı erkek tipleri, ırz namus gibi kavramlara saygılı ve mütaasıp tipler olarak bilinir. Ancak yazar bu kanıyı oyunda tersine çevirir. Posbıyık, evleneceği vaadi ile genç bir kızın ırzına geçmiş; sonrasında ise onu zorla yanında çalıştırarak, emeğini sömürmektedir:

Posbıyık: (ayağa kalkar) Sayın yolcular! Zavallı bir kızın ırzına gösterdiğiniz anlayışa teşekkür ederim. Çünkü neden dersenez, ırzın yeri başkadır. Başka diyorsam, bir genç kız, ırzını satacağına ölsün daha iyi. Namus için yaşıyoruz. Irz düşmanlarına bu dünyada da yer yoktur öteki dünyada da. (cebinden tarağını çıkarıp bıyıklarını tarar) Bu tarağı görüyor musunuz? En sık saçları, en sık bıyıkları tarar. Yalnız taramakla da kalmaz, orada asılı kalır. (Tarağı bıyığına takar, herkese gösterir.) Bakın, işte böyle! Başımı sallıyorum, düşmüyor, görüyor musunuz? Çünkü neden? Ben erkeğim (Anday, 1996: 119-120).

Tartışmalar iyice kızışır. Fakat hararetle söz kapmaya çalışan oyun kişileri, söyleşimleri durum ile ilgisiz bir biçimde akıtarak absürd’ü yine bu oyunda da söyleşim düzleminde açığa çıkarırlar:

Cenaze Memuru: Ha aklıma geldi... (Posbıyığa) Bir dakika müsaade edin.

Etyemez: Söz kesmeyelim, söz kesmeyelim.

Cenaze Memuru: Bir defa sizin bıyığınız yok, karışmayın.

Etyemez: Sizin de yok. (Cenaze Memuru'nu yenmiş olduğu sevinci ve gururu içinde gülümseyerek etrafındaki yolculara bakar.)

Cenaze Memuru: Ben başka, ben cenaze memuruyum. (Yolculara) Sizlere söylüyorum, sayın yolcular, ölmeden önce bıyıklarınızı kesin. Çünkü insan eti çürüyor, bıyıklar çürümüyor.

Etyemez: İtiraz ediyorum, bu arkadaş bütün vapur yolcuları için konuştuğunu söylediği halde yalnız erkeklerle sesleniyor. (Etrafindakilere gülümseyerek zafer kazanmış gibi yerine oturur.) kadınlar ne yapsın ölmeden? Ben sizin gibilerini çok gördüm çok.

Posbıyık: Bu tarağı açık arttırma ile satışa çıkarıyorum. Gelirini kıza vereceğim.

Yaşlı Adam: (yerinden fırlar) Askerliğini yaptın mı sen?

Etyemez: Kim? Bana mı soruyorsunuz?

Yaşlı Adam: Hayır. Sana, sana! (Posbıyığı gösterir.)

Posbıyık: Bana mı?

Yaşlı Adam: Evet, sana efendi.

Posbıyık: Askerlik çoktan kalktı.

Yaşlı Adam: Öyleyse sen necisin?

Posbıyık: Ben erkeğim.

Etyemez: Müsaade buyurun, müsaade buyurun! İşler büsbütün karışıyor (Anday, 1996: 120-121).

Tartışmaların iyice kızıştığı sırada Yaşlı Adam, Cenaze Memuru ile söyleşime girer. Sorulan soru karşısında alınan cevap sarsıcı bir ciddiyete sahiptir. Ne eylesen eylesin insanın sonunda ölüme varacağı gerçeği, Cenaze Memuru'nun verdiği cevapta adeta yankılanmaktadır:

Yaşlı Adam: Bugün nedir senin görevin?

Cenaze Memuru: Vapur yolcularını gömmek.

Yaşlı Adam: Güzel... Nedir bu görevin adı?

Cenaze Memuru: Affedersiniz efendim, bir noktada açıklamam lazım. Ben şimdiye kadar toplu ölümlerde görev almamıştım hiç. Kısmet işte, olmadı. Bir gün bir tren kazası olmuştu, tam 307 ölü var, ama aksiliğe bakın ki, ben o gün gripten yatıyordum, yetişemedim. Hep tek cenazelerde bulundum yani. Diyeceğim şu ki, bizim görevimizin iki cephesi vardır, tek cenazeler, toplu cenazeler. Siz hangisini soruyorsunuz (Anday, 1996: 123)?

“Ölüm”, insanı ürküten, dehşete düşüren bir kavramdır. Ancak vapur yolcuları, ölüm kavramına çıkan Cenaze Memuru’nun sözleri karşısında hiçbir tavır değişikliği göstermezler. Aksine Cenaze Memuru sık sık zamanlarının azaldığını hatırlatmaya devam etse de, yolcular bu sözlerin üzerinde pek durmaz, hatta geçiştirmekle yetinirler:

Cenaze Memuru: (yerinden fırlar) Yanlış anlaşıyor yolcular, beni dinleyin! Arkadaşlar, şişmanlar, zayıflar, ölmek üzere olanlar, yanlış anlaşıyor. (...) Biz bir kanun tasarısı hazırladık, ölürken bıyıkların kesilmesine dair, fakat müdür bıyıklı olduğu için yırttı. “ben aleyhimdeki bir tasarımı kendi elimle imzalayamam” dedi.

Yaşlı Adam: Askerlik nasıl kalkar? (Etrafına bakar) Hiç kalkar mı? Benim yedi ceddım askerdir. Asker dünyanın temeli. Tanrı da bir askerdir, evet, evrenin mareşali. Bizleri sıraya diziyo, marş... rap rap rap... (Anday, 1996: 121-122).

“Ölümün yaklaşmakta olduğu gerçeğini algılayan kimi oyun kişisi ise ölüme olan kayıtsızlığını, günlük-

olağan yaşam faaliyetini devam ettirme isteği ile önemsizleştirir. Ancak var oluşun yegâne gerçeği karşısındadır artık. Buna rağmen takınılan tavır, içinde bulunulan duruma uygun değildir. Bu nedenle absürd açığa çıkar. Örneğin Cenaze Memuru'nun ölümün yaklaştığı ile ilgili uyarı karşısında, Şişman Kadın ve Koca arasında şu konuşmalar geçer:

Cenaze Memuru: Bıyık almayın yolcular, bıyık almayın, yakında hepiniz öleceksiniz, çok yakında. İlk olarak toplu bir cenazede bulunacağım. Bıyıklarınız çürümeden kalacak mezarda. Düşünün, surat yok, sadece bıyıklar kalmış. Üstelik mezarlık için de zararlı.

Şişman Kadın: (Kocasını dürter) Bak ne diyor ayol! Bak ne diyor, duydun mu?

Koca: Duydum. Bir iki üç dört beş altı yedi sekiz dokuz on. (Sırıtır)

Şişman Kadın: Çok yakında öleceksiniz diyor.

Koca: Duydum. (Parmakları ile sessizce ona kadar sayar.)

Şişman Kadın: Yarın bizim sözümüz var ayol.

Koca: Var ya. Olmaz mı?

Şişman Kadın: Var da neden söyletiyorsun bu herifi? Neden ölecek mişim ben, o kadar malım var (Anday, 1996: 125).

Absürd oyunlarda alaylı sözlere ya da taşlamalara fazlaca yer verilir. Bu oyunda da bazı uluslar arası örgütler veya yardım kuruluşları alaya alınır:

Rozetli Genç: Şimdi Ne yapacaksınız peki?

Etyemez: Bilmem.

Rozetli Genç: Unesco'ya müracaat ettiniz mi?

Etyemez: (İlgili) Yoksa siz orada mı çalışıyorsunuz?

Rozetli Genç: Evet.

Etyemez: Öyleyse sizden rica etsem.

Rozetli Genç: Ama ben şimdi tatildeyim. Dinleniyorum (...)

Etyemez: Ben Birleşmiş Milletler'e de yazdım.

Rozetli Genç: O da fena değildir. Orada da çalıştım.

Etyemez: Nato'ya da yazdım.

Rozetli Genç: O da fena değildir. Orada da çalıştım.

Etyemez: Senato'ya da yazdım.

Rozetli Genç: O da fena değildir. Orada da çalıştım (Anday, 1996: 126).

Bir süre sonra güverteye su dolmaya başlar. Yolcular, vapurun batmakta olduğunun farkında olsalar da sakin duruşlarından ödün vermezler. Bu soğukkanlı duruş, esasında bir kaos durumunu çağırıştırır. Ölümün yanı başında durduğu anda dahi, kısacık ömrü içinde insanın ölüm karşısındaki çaresizliği absürd oyunlarda bu kayıtsızlık durumuyla verilir. Bu oyunda da ölüm karşısındaki çaresizliği içinde insan, sessiz kaos ortamında gösterilir:

(... Şişman Kadın'ın kocası parmakları ile ona kadar saymaktadır.)

Posbıyık: Sayın yolcular, ırz düşmanı değilseniz bir tarak alın. Son defa söylüyorum.

Kız: Hanımelleri var, taraklar var.

Rozetli Genç: (Telaşsız) Güverte su ile doluyor. (Etyemez'e) Görüyor musunuz?

Etyemez: Evet, görüyorum. Cezamızı çekeceğiz.

Rozetli Genç: İnanın bana, dünyanın başka hiçbir yerinde böyle yavaş yavaş su ile dolan bir vapur bulamazsınız. Ben Lâponya'ya da gittim. Eskimolar, kayıklarına kayak diyorlar.

Etyemez: Cezamızı çekiyoruz.

Rozetli Genç: Evet, çünkü dünyaya açılmıyoruz. Oysa dünyanın yuvarlak olduğu yüzde yüz anlaşıldı bugün. Astronotların çektikleri fotoğraflar var elimizde. (Kız'ı çağırır.) Küçük hanım, lütfen! Bana bir hanımeli verir misiniz(Anday, 1996: 127)?

Erich Fromm, **Kendini Savunan İnsan** başlıklı yapıtında, insandaki var oluşsal ve tarihsel ikiye bölünmüşlüğü şun sözlerle sıralar:

Rastlantısal bir yer ve zamanda bu dünyaya fırlatılmış olan insan, yine rastlantısal bir şekilde oradan çıkmak için, güçsüzlüğünü ve var oluşunun sınırlamalarını algılamaktadır. Kendi sonunu yani, ölümü gözünün önüne getirmektedir. O, var oluşunun ikiye bölünmüşlüğünden hiçbir zaman kurtulamaz; istese bile, kendisini ruhundan özgür kılamaz. Yaşadığı sürece bedeninden de kurtulamaz (1985: 51).

Bu ikiye bölünmüşlük, eyleme geçememe ile birleştiğinde ise, artık çabalamaya gerek kalmamıştır. Vapur batmaktadır ve yapılabilecek bir şey yoktur. Üstelik bu ikiye bölünmüşlükten bedeninden kurtulmanın tek yolu vapurla birlikte batmaktadır. Çünkü bu vapurdaki kişilerin tek derdi, kendi sorunlarını ve isteklerini anlatmaktır. Bu nedenle dinlemek, anlamak, tanımak ve iletişim kurmak gibi bir çabaları yoktur (Gökçe, 2004: 71).

Melih Cevdet Anday'ın oyun kişileri oyunlar boyunca söz aracılığıyla önce kendileriyle, sonra birbirleriyle, toplumla, düzen'le, önyargılarla, kalıplaşmış düşüncelere, dış dünyanın güçleriyle, bu güçlerin ya da toplumun baskısıyla, yasaklarla, yalanlarla, tarihle, geçmişle, şimdiyle ve gelecek ile hesaplaşır (Oral, 1990).

Absürd oyunlarda geç kalma motifi, sıklıkla işlenen motiflerden biridir. Bu oyunda da yazar tarafından geç kalma motifine yer verilir. Rozetli Genç, ironik bir biçimde oyunun sonuna doğru Kız'a evlenme teklifinde bulunur. Kız pek ciddiye almadığını gösterir bir eda ile teklifi kabul ettiğini belirtir. Rozetli Genç, bu teklif için geç kaldığını fark ederek pişmanlığını dile getirir:

Etyemez: Sayın yolcular, batıyoruz. (yavaş söylediği için duyulmaz.)

Rozetli Genç: (Kız'a) Keşke evlenme teklif etseydim size. Bir fırsat kaçırdığımı biliyorum. İçim yanıyor. Yana yana sevmek derler ya, işte öyle sevmiştim sizi. Uzak bir ülkeye gidecektim, sizi görmemek yok mu, çıldırtabilirdi beni, kaldım. Sizin olmadığınız bir yer hiçti benim için. Ama bir sözcük olsun söyleyemedim. Elinizi tutamadım. Ne yazık (Anday, 1996: 128)!

Yazar bu oyunu da bir durum oyunu olarak kurmuştur. Oyun kişileri, günlük-olağan eylemler sergilerler; ancak bu eylemler, “hareketin taklidi” ilkesini karşılayan büyüklükte eylemler değildir. Bu nedenle oyun adına oluşabilecek yarığı doldurması için yazar devinimlerden yararlanır:

Çok kısa süren yolculukları esnasında oluşan birliktelikleri boyunca, oyun kişileri bireysel oyunlar oynar. Bu oyunlar, diyalog yoluyla iç içe kurgulandığı için her birinin iç yaşantısı diğerinin iç yaşantısıyla gelişerek topluca oluşan bir iç devinimin belirleyicisi olur. Bu devinimin temelinde uzlaşmaz bir düşünce/tavır kargaşası yatar. Bu nedenle vapurun (toplumun) yolcularıyla birlikte yavaş yavaş batması okuru hiç de şaşırtmaz (Yüksel, 1995: 168).

Yazar bir durum oyunu olarak kurguladı bu oyunda, kullandığı toplumsal tiplerle; toplumsal yaşam içindeki kısır döngünün insanı yoksunlaştırma sürecine tabii tutarak, adeta nasıl insansızlaşmaya vardırıldığını göstermek ister. Konu ile ilgili Ayşegül Yüksel şunları söyler:

İnsanların tümünün bireyci bir tutum içinde yaşadığı, düşünce özgürlüğünün toplum yaşamını etkileşimli denetime dayalı bir çoğunluk yönetimine dönüştürmekte yetersiz kaldığı, başıboş bir sözde-demokrasi içinde yaşanan kısır yaşamdır. Oyun kişilerinin batma süreci içinde bile bireyciliklerinden ödün vermemeleri, birbirleriyle iletişim kurmaya çalışıp ortak bir ilke çevresinde toplanamayışları toplumun batmaktan öte bir seçeneği olamayacağını gösterir (1995: 215).

Özetle Melih Cevdet Anday **Ölümler Konuşmak İsterler** başlıklı oyununda; tanıdık bir vapur yolculuğu ortamının, oyunun özüne ve biçimine yansıyan somut verilerden yola çıkarak yok olmanın eşigindeki insanın ve toplumun acıklı-gülünç saçmasını sergiler (Yüksel, 1995: 216).

SONUÇ

Absürd tiyatro başlığı altında değerlendirilen yazarların dünyaya ve insana genel bakışları karamsardır: İnsan dünyaya bir öz olarak gelir, yaşadıkça özünden uzaklaşır. Yirminci yüzyılın modern insanı için eski değerler ölmüştür. Var oluşuna bir anlam verebilmesi için yeni değerler bulması da boş bir çabadan başka bir şey olmayacaktır. Çünkü var oluş, koca bir saçma'dan ibarettir. Yazarların bu doğrultuda birleştiği ortak nokta; insanı, tıpkı evrendeki var oluşu gibi dünyadaki var oluşunun da köksüz, anlamsız, değerlerden yoksun, saçma olarak gösterme eğilimidir.

Absürd tiyatro başlığı altında değerlendirilen yazarlar absürd dünya düzlemindeki yalnızlık, eylemsizlik, güçsüzlük, sıkıntı ve güvensizlik duyguları içinde bir modern insan tarifi yaparlar. Yazarların sıklıkla sahnelerinde yansıttıkları, insanın kendisine ve yaşadığı dünyaya duymuş olduğu en büyük açmazı olan uyumsuzluk ve yabancılaşma durumudur. Gelenekten

yazma yöntemi içinde varlığı kabul gören değişmez kurallar reddedilir. Düş, rastlantı, iletişimsizlik, hiççilik ile uzam ve zaman algısının yerinden edilmesi gibi yaklaşımlarla yazarlar geleneği yâdsıma yoluna gider.

Bu çalışmanın inceleme konusu olan Melih Cevdet Anday'ın **Dikkat Köpek Var, Müfettişler** ve **Ölüler Konuşmak İsterler** başlıklı oyunlarında absürd yansımalar için söz konusu şu sonuçlara varılabilir:

Her üç oyunda da içinde bulundukları duruma yabancı, onu kavrayamayan ya da durumu kavramış olmasına rağmen eyleyemeyen figürler bulunur. Absürd dünya düzleminde insan, yaşamdan kopmuş ve ondan uzaklaşmış olarak gösterilir. Bu da, aralarında varmış gibi görünen ancak hiç anlam taşımayan kopuk söyleşimleri doğurur. Bu araç, Absürd tiyatro başlığı altında değerlendirilen yazarların, oyunlarında sık sık kullandığı bir yazarlık malzemesidir. Bu malzeme Melih Cevdet Anday'ın her üç oyununda da okurun karşısına çıkar: Kalıplaşmış söyleşimler düzlemi içindeki figürler, günlük-olağan edimleri içinde oyalanırlar.

Her üç oyun da *zaman, uzam, ilişki* ve *eylem* boyutlarının kullanılış biçimiyle, absürd tiyatrodan yansımalar taşır:

Dikkat Köpek Var, bir günde ve yarım saatlik bir süre içinde geçer. Oyunun geçtiği yer, demir parmaklıklı bahçe kapısında “Dikkat Köpek Var” asılı bir evin önündeki ağaçlıklı yoldur. Oyunun başkışisi Delikanlı, bu yol üzerinde bulunan bir bankta kitap okurken, evden çıkan Kız’ı görür, ona âşık olur ve oracıkta evlenme teklif eder. Kız, onu babasına yönlendirir, baba da anneye... Delikanlı kendini giderek; köhnemiş değer yargılarının içine hapsolmuş tutsak insanların içinde bulunduğu durumun karşısında, onları özgürlüğüne kavuşturacak kurtarıcı konumunda bulur. Evlenmek umuduyla giriştiği teklif, ancak değer yargılarını sorgusuz sualsiz, onları anlamadan, anlamlandırmadan kabul ederse gerçekleşecektir. Usdışı bir durum karşısında kalan Delikanlı, durumu tam manasıyla kavradıktan sonra eyleme geçer. Basit, küçük bir “bekleme” edimiyle durumu kendi lehine çevirmeyi başarır. Yazar bu oyunda insan’ı içinde bulunduğu absürd durum içinde gösterdikten sonra, us’u, bu durumu bertaraf etmede yetkin bir araç olarak sunar okuyucuya. Oyun bu

açıdan tam bir absürd tiyatro olgusu ile donatılmış bir metin olarak kabul edilmez. Çizilen absürd durum, alışılmışın dışında kurulan söyleşim düzlemi ile açığa çıkar. Bedensel düzey yitimi ile grotesk bir figür olarak sunulan Doktor, esasında yazar tarafından bir soyutlamaya tabii tutulur. Oyundaki çok sesli diyalog düzeni içinde şekillenen alışılmışın dışı söyleşimler, bu oyunda groteski dil düzleminde doğurur. Dış çatışmaya dayalı yoğun olaylar dizisi yerine, diyalog düzeni ile oluşan devinim, oyunu sürükleyen en önemli etmendir. Oyunun çok sesli diyalog düzeni ile akması, oyun kişileri arasında bir iletişimsizlik sorunu olduğunu ele verir. Konuşma olayı bu oyunda işlevini yitirmiştir, oyun kişileri birbirleriyle konuşuyormuş gibi görünmelerine rağmen yalnızca kendileri ile konuşmaktadırlar.

Müfettişler, orta yaşlı bir çiftin evinin oturma odasında, birkaç saatlik bir süre içinde geçer. Uzam, durumu açığa çıkaracak ekonomide tarif edilir. Oyun kişilerine verilmiş özel adlar yoktur. Kişi adlarını, oyun kişilerinin cinsiyetleri ile toplum içindeki uğraşları nedeniyle bilinen genel geçer sıfatları belirler. Bu oyunda da tutsak-olan tutsak-eden, sorgulama-sorgulanma, efendi-köle gibi motifleri bulunur. Oldukça

yalın bir durum üzerine kurulmuş olan oyun, yazara özgü alışılmışın dışı söyleşimlerle akar, ani ve beklenmedik gelişmelerle okur, dile getirilen duruma yabancılaştırılır. Oyun kişilerinin söyleşim düzlemindeki ani tavır değişimleri, grotesk'i dil düzleminde açığa çıkarır. Durum ile ilgisi olmayan kimi konular söyleşimlere dâhil edilerek kırılmalar yaratılır; böylece absürd anlamda “yabancılaşıma” olgusu ortaya çıkar. Adsız ve kimliksiz oyun kişileri Kadın ve Adam, geçmiş'in acı verici anıları ile geleceğin asla gerçekleşmeyecek düşleri arasında, şimdi'de sıkışıp kalmıştır. Kendilerini sorgulayan, dışarıdan gelen efendiler karşısında tutsak-köle durumundadırlar. Yazarın tarif ettiği uzam; kendi korkularının yanı sıra, içinde bulundukları durumun tutsağı konumunda bulunmaları nedeniyle, onlar için bir hapisane halini almıştır. Şimdi'de sıkışıp kalan oyun kişileri, ne bir adım ileri ne de bir adım geri gidebilirler. An'da sıkışıp kalma durumu karşısında ve günlük-olağan edimlerin tekrar edilmesi dışında, oyun kişileri eylemsizdir. Kısır bir döngünün içine hapsolan karı koca, her gün ev içinde saklanma oyunları oynarlar. Oyun içine oyunsallık ögesini oturtan yazar; karı-koca ilişkisi yerine, bir anne-çocuk ilişkisini yansıtarak, “tipine uygunluk” ilkesini bilinçli bir biçimde kırar. Böylece

okuru da oyun kişilerine yadırgatır. Oyunda, Pinter oyunlarını andırırcasına bir uzam kurgusuna da gidilmiştir: Dışarıdan gelen hep bir tehlike arz etmektedir ve tekinsiz olan'ı bünyesinde barındırır. Bu nedenle içerisi güvenlidir. Oyun kişileri kendilerini; kapalı, boğuk ve kasvetli uzamlara kaparlar. Dışarıdan gelen Müşteri ve Tellal, anılarıyla ve düşleriyle birlikte eve kendilerini kapamış olan Kadın ve Adam için tehlike arz etmektedir. Bu nedenle evin içi acı verici anılara rağmen, dışarıya göre daha güvenlidir. Dışarıdan gelen tehdidi savuşturmak uğruna, evi satmak için hiçbir çaba göstermez, dışarıyı düşlerle yaşamakla yetinirler. İçeri hapsolma durumu, Adam'da daralma hissinin açığa çıkmasına neden olur; gerçek ile anılar ve düşler birbiri içine geçer, daralma hissi bir karabasana dönüşür. Adam sürekli olarak suç işleme korkusu duyar, her daim müfettişlerin denetimi altında olduğunu düşünür. Tüm oyun boyunca olaylar ve insanlar; Müşteri ve Tellal'ın bir ikiz gibi birbirlerine benzemeleri, bir anda sorgulayıcı müfettiş figürüne bürünmeleri örneklerinde olduğu gibi, birbirlerinin yerine geçer. Yaşamın tek düze aktığı kör noktada sıkışıp kalan oyun kişileri, birbirleri ile iletişimini kaybeder ve son kertede konuşma ediminin de bir önemi kalmaz.

Ölümler Konuşmak İsterler iç hat seferi yapan bir vapurun kışüstü güvertesinde, birkaç saat içinde geçer. Oyun kişileri yine günlük-olağan edimleri içinde gösterilir. Toplumun belli kesimlerinden tipler tek bir uzamda bir araya getirilerek, toplum eleştirisi yapılır. Oyun kişileri arasında gerçekleşen konuşmalar karşılıklı bir iletişim kurmaktan çok, kişinin bireysel sorun ya da düşüncesini iletme amacıyla gerçekleştirdiği konuşmalardır. Oyun kişilerinin yazarca çizilmiş kimlikleri yoktur, hepsi toplumdaki tanınan tiplerdir. Oyun yine bir sorgulama-sorgulanma teması üzerine kurulmuştur. Somut düzlemde vapur olarak çizilen uzam, oyun ilerledikçe bir mahkeme salonu görünümüne bürünür, yolcular çeşitli gerekçelerle kendini savunmaya kalkar. Oyundaki absürd yansımaların anlaşılması bakımından, söyleşim düzleminde açığa çıkan bu durum oldukça önemlidir. Oyun kişilerinin kendilerini savundukları ya da birbirlerini suçladıkları gerekçeler birbiriyle ilgisi olmayan durumlardır. Yine söyleşimler sürerken, oyun kişileri Çehov absürdünü anımsatırcasına, kimi durumlarda alakasız karşılıklar verirler. Bu oyunda da yazarca “tipine uygunluk” ilkesi bilinçli bir biçimde kırılır. “Ölüm” kavramı karşısında insanın çaresizliğini dile getiren durum, oyun kişilerinin yaklaşmakta olan

ölüme hiçbir karşı duruş veya davranışta bulunmamasıyla somutlanır. Diğer iki oyundan farklı olarak bu oyunda Melih Cevdet Anday, alaylı söz ve taşlamaya da yer verir; bazı uluslararası örgütler ve yardım kuruluşları alaya alınır. Vapurdaki kişilerin tek derdi, kendi sorun ve isteklerini anlatmaktır. Bu nedenle birbirlerini anlamak ve birbirleriyle iletişim kurmak gibi bir kaygıları yoktur. Sonuç olarak oyunda, okura tanıdık gelen vapur yolculuğu ortamı içinde gösterilen oyun kişileri, yok olmanın eşiğindeki insanın ve toplumun acıklı-gülünç saçması içinde sergilenir.

Melih Cevdet Anday her üç oyunu da biçimlendirirken, okura oldukça bilindik gelen durumlar ile Türkçe'ye ve Türkiye toplumuna özgü kalıplaşmış söyleşim biçimlerini fazlaca kullanmıştır. Ancak Anday'ın en önemli yeniliği, kullana geldiği bu kalıplaşmış söyleşim biçimlerini alışılmışın dışında bir akış ile kurarak, okurun beklentisini kırmış olmasıdır. Oyunlarındaki en önemli absürd yansımayı da bu öge oluşturur. Akıcı söyleşimler, okuru iletişimsizlik kavramına götürür. Ancak Anday'ın akıcı söyleşim düzlemi kalıpların içindedir; bir diğer deyişle kısır bir döngünün içine hapsolmuştur sözcükler ve Anday bir

isme, dahası bir kimliğe sahip olmaktan yoksun oyun kişilerinin tutsaklığını okura bu biçimde iletir.

Anday ayrıca her üç oyununu da bir durum üzerine kurmuştur. Bireysel ve toplumsal sorunları, bu durumlar üzerinden tartışır ve söz konusu bu oyunlar, biçim anlamında olduğu gibi içerik anlamında da absürd tiyatro mantığını takip eder. Anday gerek çizdiği durumlarla, gerekse biçimlendirdiği söyleşimlerle oyunlarda, okuru bilinçli olarak beklenti içine sokar. Hemen ardından tanıdık durumun dışına beklenmedik bir biçimde çıkarak, okurun tüm beklentilerini yıkar; onları beklenti dışı durumlara ve söyleşimlere çeker. Böylece otomatik algılamayı kırarak absürd tiyatronun “yabancılaştırma” olgusunu açığa çıkarmış olur. Anday aynı zamanda izleyicide anında tepkiler yaratarak, onları aklın süzgecini kullanmaya sevk eder. Bu açıdan bir Melih Cevdet oyunu, tam bir absürd tiyatro metni olarak kabul görmez. Çünkü absürd tiyatro bağlamında değerlendirilen oyun metinleri, yaşadığımız çağın koşulları içinde us'un yol göstericilik işlevini yitirdiğini savunur.

Melih Cevdet'in bu oyunlarında ise insan, her ne kadar anlam veremediği bir durumun içinde bırakılsa da; sonunda us'un süzgecinden geçirdiği kalıplaşmış

değer yargılarını, yapma kılıflardan arındırmış olur. Umut hala us'tadır. Bu nedenle oyunlar tam bir absürd tiyatro özelliği göstermez; ama absürd tiyatrodan örüntüleri bünyesinde barındırır. Günümüz Türk oyun yazarlığında groteskin kullanımı okurun karşısına geleneksel karnavalesk groteskin izdüşümü ile bedensel düzey yitimi ve şiddetten doğan grotesk olarak çıkar. Melih Cevdet Anday da bu oyunlarda grotesk'i; trajik ve komiğin eşzamanlı olarak kullanımı, soyutlamaya gitme, dili kalıplaşmış söyleşimleri kullanıp ani değişikliklerle bozma, kişileştirmede daha çok tip/stereotip yaratma, komiği yaratmada ironi, taşlama, oyunsallık gibi teknikler bağlamında açığa çıkarır. Böylece bireysel ve toplumsal sorunların aktarılmasında, grotesk anlatımı etkin bir araç haline getirmiş olur.

Bu oyunlarda zaman ve uzam kavramlarını da birbirinden ayırmayarak, onları, insanın kendi var oluşunu sorgulayabilecek durum'u yaratmada yetkin araçlar haline getirir. Bunu, zaman ve uzam tarifinden kaçınarak gerçekleştirir. Zamana veya uzama hiçbir gereksiz vurgu yapılmaz, aksine bilinçli bir biçimde her iki kavram da yazar tarafından gerekli ölçülerde tariflenir. Oyunlar ân'da ve tek bir mekânda akar;

herhangi bir yerde ve herhangi bir zamanda geçebilecek bir çokboyutluluk özelliğine kavuşur.

Sadece kalıplaşmış söyleşim biçimleri nedeniyle belki hangi topluma ait oldukları bir açıdan tahmin edilebilecek oyun kişileri olmalarının ötesinde; Melih Cevdet Anday, bu oyunlarındaki kişilere de somut isimler vermeyerek, onları herhangi bir toplumun herhangi bir üyesi gibi figürler olarak tasarlamıştır. Böylece absürd tiyatronun, absürd dünya düzleminde muğlâk bir konuma indirgediği “tiyatroda insan” kavramını gerçekleştirmiş olur. Ancak diyalog kurma yönteminde; kendi kişiliği üzerine ışık tutması için yer verdiği “anı öyküler” aracılığı ile yine de oyun kişileri hakkında okura gerekli bilgileri verir; böylece absürd dünya düzleminde insan'ı tam anlamıyla köksüz olarak göstermeyerek, absürd'ün bir anlamda yansımasını kullanmaya devam eder.

Melih Cevdet Anday'ın bu oyunlarda kullandığı soyutlamalar, evrensellik temasını yakalamaya çalışmaktan çok; okurun dikkatini sadece ele alınan duruma çekme kaygısından ileri gelir. Yazar konuyu çok bilinçli bir biçimde kendi gerçekliği ile sınırlandırır. Bu yüzden oyuna katkı yapmayacak, işlevsiz bütün ayrıntıları oyunlarından dikkatle temizler. Oyun

kişileri soyut ve genel adlar taşımalarına rağmen, hepsi de kendi koşulları içinde kendilerinden başkaları olamazlar. Oyun kişileri, yazarın, kurgunun temeline oturttuğu durumun doğasından kaynaklanan sonuca doğru adım adım ilerler.

Özetle Melih Cevdet Anday'ın **Dikkat Köpek Var, Müfettişler ve Ölüler Konuşmak İsterler** başlıklı yapıtlarında absürd tiyatronun en önemli örüntüleri; yazarın çizdiği durumların dehşet verici anlamsızlığı ile dilin işlevini yitirdiği noktada iletişimsizliğin açığa çıktığı söyleşim düzleminde görülür. Absürd'ün sahnesel düzlemdeki en önemli etmeni olan grotesk anlatım da yazara özgü alışılmışın dışı söyleşim düzlemiyle açığa çıkar. Bu metinlerin en güçlü tarafı, absürd'ü ironik bir biçimde diyalog düzleminde gerçekleştirmiş olmasıdır. Çünkü absürd tiyatro mantığı içinde üretildiği söylenegelen en güçlü metinlerde bile absürd unsurlar; daha çok görsel imgelerle gerçekleştirilir. Anday, Ionesco'nun "toplumsal koşulları belirleyen insanlık durumudur" sözünü, söz konusu oyunların içeriği haline getirmiş ve bu oyunları; dil'i diyalog düzeyinde çok güçlü bir biçimde kullanarak da absürd'ün açığa çıkarılabileceğinin örneklerini vermiştir.

KAYNAKÇA

ANDAY, Melih Cevdet (1996). **Ölümsüzler Toplu Oyunları 1**. İstanbul: Adam Yayınları.

CAMUS, Albert (2008). **Sisifos Söyleni**, (Çev: Tahsin Yücel), İstanbul: Can Yayınları, 2008.

----- (2006). **Yabancı**. (Çev: Vedat Günyol) İstanbul: Can Yayınları.

CARLSON, Marvin (2008). **Tiyatro Teorileri**, (Çeviren: Eren Buğlalılar ve Barış Yıldırım), Ankara: Deki Basım Yayın Lmt. Şti.

COE, Richard N.(1965). “Eugène Ionesco: The Meaning of Un-Meaning.” **Aspects of Drama and the Theatre**. Sydney: Sydney University Press.

CÜCELOĞLU, Doğan (2002). **İletişim Donanımları**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

DÖKMEN, Üstün (2000). **İletişim Çatışmaları ve Empati**. İstanbul: Sistem Yayıncılık.

----- (2005). **Küçük Şeyler**. İstanbul: Sistem Yayıncılık.

ERDOĞAN, İrfan (2002). **İletişimi Anlamak**. Ankara: Erk Yayınları.

ERGİL, D. (1980). **Yabancılaşma ve Siyasal Katılım**. Ankara: Olgu Yayınları.

ESSLIN, Martin (1999). **Absürd Tiyatro**, (Çev: Güler Siper). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1999.

FROMM, Erich (1985). **Kendini Savunan İnsan**, (Çev: Necla Arat) .İstanbul: Say Yayınları.

FUCKS, Elinor(2003). **Karakterin Ölümü**, (Çev: B.Beliz Güçbilmez) Ankara: Dost Kitabevi.

FULLER, Deborah (2005). “Ionesco’s Absürd Anthropology”, Brigham Young University, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi).

GENÇ, Nalân (2007).“Var oluş-Bilinç Ekseninde İki Uyumsuz Tiyatro Yazarı ve İki Oyun: Ionesco (Ders), Tardieu (Gereksiz Terbiye)”, **Fen-Edebiyat Fakültesi Edebiyat Dergisi**, Sayı 1, Konya: Selçuk Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi.

GÖKBERK, Macit(1990). **Felsefe Tarihi**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

GÖKÇE, Yeşim (2004). “Melih Cevdet Anday Tiyatrosunda Şiirsel Adalet”. Bilkent Üniversitesi Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Edebiyatı Bölümü, Bilkent Üniversitesi, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi).

HAUSER, Arnold (1995). **Sanatın Toplumsal Tarihi**, (cilt 2), (Çev: Yıldız Gölönü). İstanbul: Remzi Kitabevi.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich (2011). **Tinin Görüngübilimi**, (Çev: Aziz Yardımlı). İstanbul: İdea Yayınevi.

KABAKLI, Ahmet (1973). **Türk Edebiyatı**, İstanbul: Türkiye Basımevi.

KAHVECİOĞLU, Hüseyin (2008). “Mekânın Üreticisi veya Tüketicisi olarak Zaman” **Zaman-Mekân**. İstanbul: Yem Yayınları.

KARACABEY, Süreyya (2003).“Modern Sonrasında Dramatik Metinler”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, sayı 15. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

KIZILTAN, Savaş Güven (1986). **Günümüzde Yabancılaşma Sorunu**. İstanbul: Metis Yayınları.

KONGAR, Emre (1979). **Toplumsal Değişme Kuramları ve Türkiye Gerçeği**. Ankara, Bilgi Yayınları.

NUTKU, Özdemir (1985). **Dünya Tiyatro Tarihi**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

ORAL, Zeynep vd. (1990). **Milliyet Sanat Dergisi**. Sayı: 243, İstanbul: Milliyet Yayınları.

PAVIS, Patrice (1999). **Sahneleme**, (Çev: Sibel Kamber). Ankara: Dost Kitabevi.

SAĞLAM, Tülin (2002).“Dramaturjik Açıdan Mekânın Önemi ve Ocak ve Yağmur Sıkıntısı Oyunlarında Mutfak Mekânının Kullanımı”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, Sayı 13, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

SARTRE, Jean-Paul (2005). **Varoluşçuluk**. (Çev: Asım Bezirci). İstanbul: Say Yayınları.

SKIRBEKK Gunnar ve Nils GILJE. (1971). “Modernliğin Eleştirisi: Martin Heidegger-Şiir Vasıtasıyla”, **Antik Yunandan Modern Döneme Felsefe Tarihi**, (Çev: Emrullah Akbaş ve Şule Mutlu). İstanbul: Üniversite Kitabevi Yayınları.

STYAN, J.L. (1981). “Symbolism, Surrealism and The Absurd”, **Modern Drama In Theory and Practice**. Cambridge: Cambridge University Press.

ŞENER, Sevda (2003). **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

----- (2001). **Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**. Ankara: Dost Kitabevi.

----- (1995).“Melih Cevdet Anday’ın Oyunlarında Anı-Öykülerin İşlevi”, **Melih Cevdet Anday Günleri (20–21 Mayıs)**. Ankara: Edebiyatçılar Derneği.

----- (1972). **Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan**. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, 1972.

Türk Dil Kurumu Sözlüğü (2008).

ÜNLÜAYCIL, Nil (2003). “Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığında Kullanımı”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 16, Sayı: 16, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

VASSAF, Gündüz (2002). **Cehenneme Övgü**, (Çev: Zehra Gencosman-Ömer Marda). İstanbul: İletişim Yayınları.

YANIKKAYA, Zerrin (2003). *“Tiyatroda Grotesk ve Bir Örnek Olarak Fernando Arrabal Tiyatrosu”*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anabilim Dalı, (Yayımlanmamış doktora tezi).

YÜKSEL, Ayşegül (1995).“Melih Cevdet Anday Tiyatrosunda İç Devinim”, **Melih Cevdet Anday Günleri (20–21 Mayıs)**. Ankara: Edebiyatçılar Derneği.

----- (1995). **Yapısalcılık ve Bir Uygulama: Melih Cevdet Anday Tiyatrosu**. Ankara: Gündoğan Yayınları.

----- (1993). **Samuel Beckett'in Toplu Oyunları–1**. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

----- (1992). **Samuel Beckett Tiyatrosu**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Zıllıoğlu, Merih (2003). **İletişim Nedir**. İstanbul: Cem Yayınevi.

URL-1: Can, Ebru. “Kültürel Yabancılaşma”, www.sosyolojiogrencileri.org/images/cust_files/080212180952.doc, (Erişim Tarihi: 15.05.2009).

URL-2: Meszaros, Istvan. “Marks'ın Yabancılaşma Teorisinin Kavramsal Yapısı”, www.cafrande.org/?p=1259 (Erişim Tarihi: 30.11.2022).

URL-3: Öztürk, Özden. “Yabancılaşma”, www.felsefe.org (25.11.2022).

URL-4: Timuçin, Afşar. “Yabancılaşma Sorununa Genel Bakış”, www.felsefelik.com (29.10.2022).



www.seruvenyayinevi.com



/seruvenyayinevi



/seruvenyayinevi



/seruvenyayinevi



9 786256 399402