

PINTER'İN ODA'SINDA VE RIDLEY'İNİN PITCHFORK DISNEY'İNDE ABSÜRD İÇE/EVE KAPANMA

ABSURD INTROVERSION/ISOLATION IN PINTER'S ROOM AND RIDLEY'S PITCHFORK DISNEY

Atakan Celbiş*, Banu Ayten Akın**

Öz

Absürd eğilimin içinde yer alan Pinter, kaleme aldığı Oda oyununda yaşamın, bilinmezliğin ve güvensiz dünya ortamının resmini ortaya koyar. Dili, mekân kullanımı ve dış tehditler üzerinden oluşturduğu Pinter dünyası, 20.yüzyılın ortasından bugüne çok fazla yazara kaynaklık etmiştir. Modern ve modern sonrası dünyada hakikat, hakikatin sunumu, gerçeğin kabulü, algılanışı ve parçalanması dramatik yapıda sıklıkla kullanılan algılayışlardan olur. Dış dünyanın korkunçluğu karşısında birey içe kapanarak gerçeğini kurar ve dışarıdaki her şeyi algılar hale gelir.

In Yer Face eğilim içinde sayılan İngiliz oyun yazarı Philip Ridley'in The Pitchfork Disney adlı oyununda, şiddet dolu dünya içindeki insanın varoluş mücadelesini gözler önüne serer. Yazarın kaygılı ve agorafobik karakterler üzerinden çizdiği dünya resmi, postmodern yaşamın ta kendisini yansıtır. Ridley'de de birey tıpkı Pinter karakterleri gibi hem içlerine hem odalarına kapanmıştır.

Bu çalışmada Pinter'in 'Oda' ve Ridley'nin 'The Picfork Disney' oyunlarında içe kapanma, dış tehdit ve iki kişilik dünya kavramları üzerinden okuması yapılmıştır. Absürd eğilim ve sonrasında absürd evrenin in yer face içinde dirilişinin izleri takip edilir.

Anahtar Kelimeler: Oda, Pitchfork Disney, İçe kapanma, Gerçeklik, Tekinsizlik, Absürd, Pinter.

Abstract

Pinter, who is in the absurd tendency, criticizes life, obscurity, and insecure world environment in his play 'Oda'. Pinter's world creates language through the use of space and external threats. So, it has been the source of many writers since the middle of the 20th century. In the modern and post-modern world, truth, presentation of the truth, acceptance, perception, and fragmentation of the truth are among the perceptions frequently used in the dramatic structure. In the face of the horror of the outside world, the individual turns inward and establishes their reality, and they become perceive everything outside.

The British playwright Philip Ridley who tends to In Yer Face, in his play 'The Pitchfork Disney', which is considered to be inclined, reveals the struggle for the existence of man in a violent world. The world picture drawn by the author through anxious and agoraphobic characters reflects modern life itself. In Ridley, just like the Pinter characters, the individual is closed both inside and in their rooms.

In this study, Pinter's 'The Room' and Ridley's 'The Picfork Disney' are examined through the concepts of introversion, external threat, and the two-person world. The absurd tendency and the traces of the resurrection of the absurd universe in the earth are followed.

Keywords: Room, Pitchfork Disney, Introversion, Reality, Uncanny, Absurd, Pinter.

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 07.09.2022 - Kabul tarihi: 26.12.2022.

*Yüksek Lisans öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, acelbis@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-7329-1644>.

**Doç. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Drama Yazarlığı ve Dramaturji ASD, banu.akin@deu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-0752-5198>.

1. Giriş

Absürd tiyatro eğilimi izinde yeni bir yol oluşturan İngiliz oyun yazarı *Harold Pinter*'in (1930-2008) eserleri bazı kesimler tarafından üç aşamada kategorize edilmiştir. "Susan Hellis Morit, ilk dönem oyunlarını tehdit komedisi olarak tanımlamıştır. Michael Billington ise Pinter'in 1968-1980 arası yazılan oyunları bellek oyunları olarak sınıflandırmıştır. Yazarın, 1980 sonrası oyunları ise pek çok kesim tarafından politik oyunlar olarak kabul görmüştür" (Durak, 2019:25). Pinter, başta reddetse de özellikle 1980 sonrasında oyunlarının politik olduğunu kabul eder. Oyunlarındaki savaş, antisemitizm, iktidar mücadelesi gibi kavramlar Pinter'in yaşamış olduğu karanlık dönemin izlerini taşır. "İkinci Dünya Savaşı başlamadan önceki gençliğinde, Doğu Londra'nın alt orta sınıf ortamında büyüyen Pinter, Londra'da sayısız Yahudi karşıtı davranışla karşılaşmıştır" (Ghazi, 2014:49). 2. Dünya Savaşı'nın patlak vermesiyle birlikte yarı göçebe hayatına devam eden Pinter, oyunlarında tekinsiz dünya ortamındaki insanların, kaçış stratejisi içindeki varoluş durumlarını resmetmiştir. Onun kurgusal oyun kişileri, dış dünyanın tahmin edilemez tehlikelerinden kendilerini odanın içinde kalarak savunacakları düşüncesiyle yaşar.

Yazarın oyunlarında oda motifi; savaş dönemi sığınak imgesinden doğan güçlü bir metafor olarak kullanılır. Pinter'in oyunlarında kullandığı "oda" imgesi, doğasında bulunan güven verici anlama işaret eder. Pinter genellikle insanlara ne olduğunu gözlemlemek için ana imge olarak karakterlerin yaşadığı herhangi bir oda seçer. Buldukları odalarda kişiler kendilerini güvende hissederler (Özyavuz, 2014:22).

Odanın içi, oyun kişileri tarafından güvenli ve korunaklı olarak kabul edilir. Gerçeklik kurguları kendi kurgulu durumları üzerinden şekillenir. Onların içe kapanık hallerinde, normalde rahatsız edici olmayabilecek türden olay, kişi, ses karakterleri tedirgin edecek durumlar olarak ortaya çıkmaya başlar:

Beklenmedik anlarda kapının çalması, hesapta olmadan odaya başka kişilerin gelmesi. Dramatik bir unsur olarak kullanılan bu davetsiz misafir unsuru karakterlerin ve seyircilerin insanoğlunun varoluşsal kaygısına tanıklık etmelerini sağlar. Böylece insan varoluşunun absürd doğası ve içerdiği korku, teatral olarak sahnede ifade edilir (Özyavuz, 2014:22).

Oyunlarda geçen dış dünya ve oda arasındaki temel bağlantı güven ve tehlike arasında gidip gelir. Pinter'in ilk oyunu olan *Oda*' da durum benzerdir. Şiddetin olağanlaştığı ve kimsenin kimseye güven duymadığı bir savaş sonrası ortamda korkunun hissedilmesi kaçınılmazdır. "Bir eleştirmen odadaki bu iki kişinin neden korktuklarını sorduğunda Pinter, 'Açıkça odanın dışında

olanlardan korkuyorlar. Odanın dışında üstlerince gelen bir dünya var, bu korkutucu. Eminim sizi ve beni de korkutuyor' der" (Esslin, 1999:185). Pinter'in imgesel alana aldığı fiziksel mekanların 'oda' olması, bilinmezliğin ortasında korku ve şiddetin kalkını olarak güvenli sığınak görevi görmesinden kaynaklanır.

Pinter'in *Oda* oyunu özellikle Rose ve Bert karakterleri üzerinden tekinsizlik ve insanın dış dünya ile olan uyumsuz ilişkisini ele alır. Pinter, eşi Bert'e oyun boyunca anne şefkatiyle yaklaşan ve onu güvende tutmaya çalışan Rose'un Bert ile olan ilişkisini, bir kıskançlık durumuyla eve haber vermeye gelen siyahi kör adamın Bert tarafından vurulmasına kadar ilerletir. Oyun boyunca dış dünya ve yaşadıkları binanın yabancılaşma çektiği komşusuna bile tedirgin bir yaklaşım sergileyen ikilinin eve gelen insanlarla kurdukları diyalog da çarpık bir konuşma düzeniyle ilerler. Dış dünyanın tekensizliği ve beklenmeyen tehlikelerin insanlar üzerindeki baskısı özellikle Rose karakteri üzerinden derinleştirilir.

Pinter'in , oyunlarına bakıldığında, şiddetli ve güvensiz dünyanın izleri sürekli olarak karşımıza çıkar. Oyunlarda kullanılan şiddet unsurunun en önemli nedeni yazarın mevcut dünya düzenine dair teşhisidir: "Pinter, 'Dünyanın şiddet içeren bir yer olduğunu' söyler ve bunun insanın pozisyonlarını düzenlemek için giriştikleri bir savaş değil de, gündelik, herkesin başındaki bir iş' olduğunu ekler" (Demirdaş, 2010:31). İnsanın şiddetten korkusu ve onun ne zaman karşısına çıkacağına bilinmezliği, oyun kişilerinin de sürekli olarak tekensiz bir ortamda yaşamlarını devam ettirmelerine sebep olur. Oyun kişilerinin varoluş mücadelesi baskının ve şiddetin ne denli yıpratıcı ve sinir bozucu olduğunu da gözler önüne serer.

İn Yer Face eğilimin ortaya çıkması da Britanya özelinde Absürd Tiyatro eğiliminin ortaya çıkışına paralel özellikler göstermiştir. 2. Dünya Savaşı sonrası özellikle Avrupa'da tiyatro yazarlığının duraksamalar yaşadığı bazı dönemler göze çarpar. Bu duraksamanın sebeplerinden biri olarak avangart tiyatronun ortaya çıkışı olduğu savunulmuştur. Halkın sınıf mücadelesi, devletler tarafından yapılan çeşitli dayatmalar, bilinmezlik ortamlarının oluşması gibi durumlar, tiyatro sanatının sözünü söylerken izlediği yolu da değiştirmesine sebep olur. Bu durum sanatçıların tavrını ve seyirciyle olan iletişimini değiştirmiştir. "Halk hareketlerinin yenilgiye uğradığı uzun kriz dönemlerinde ise sanatçıların genel tavrı bireycilik, varoluşçuluk, ilkelcilik, feminizm ve milliyetçilik gibi hareketlere eklenmek ya da (İtalyan Fütüristleri örneğinde

olduğu üzere) tümünden egemenlerin saflarına geçmek olabiliyor” (Buğlalılar, 2008:78). Bu noktada sanatın içeriğinden öte eylemsel olanla derdini anlatmaya başladığını söyleyerek biçimle uğraştığı söylenebilir.

1960'lı yılların Britanya'sında, Thatcher önderliğindeki Muhafazakâr Parti'nin başa gelmesi ve halka karşı değişken yaklaşım toplumun kafasını karıştırmıştı. Parti toplumun kalkınması adına her türlü hak ve yardımı bir kenara bırakmıştır. Bu noktada insanların işsizlik ve yaşam sorunlarıyla mücadele etmesi sebebiyle belirsiz bir hayat yaşamaya başlamışlardır. Bu noktada kendi korkunç kimliklerini yaratan normal toplum halinin etkileri uzun süreler boyunca devam etmiştir. Britanya'da Muhafazakâr Parti'nin ülke üzerindeki etkileri, sınıf mücadeleleri, toplum içinde şiddet ve korkunun artması, burjuvazinin muhafazakarlaşması gibi durumlar ortaya çıkmış ve bunun tiyatrodaki tepkileri kaçınılmaz olmuştur. Özellikle 90'lı yıllara kadar İngiliz tiyatrosunda yeni ve öfkeli yazarların farklı, rahatsız edici ve sert gerçekçi anlatımı ortaya çıkmıştır. Sahne üzerinde tecavüzlerin, yaralamaların, kavgaların ve şiddetin her türlüşünün tüm açıklığıyla yansıtıldığı gözlemlenir. Ortaya çıkan kışkırtıcı oyunlar seyirciyi rahatsız etmek, uyarıcı ve şaşırtıcı sahneler kullanarak toplum içinde yaşanan sert ve gerçekçi hayatın yansıması olarak aktarmayı hedefler.

İnsanın içindeki kötü ve canavarca hal, kaçan toplumsal huzur ve tüm bunların şiddet diliyle seyirciye aktarılması, ortak bir sanat bilincini doğurur: in yer face... “Seyirciyi ensesinin kökünden tutup mesajı alıncaya kadar silkeleyen oyunların tümü. Bir sansasyon tiyatrosudur. Hem oyuncularını hem de seyircileri geleneksel tepkilerin dışına iter, sinir uçlarına dokunur, alarma geçirir. Ridley'in oyunlarına bakıldığında yoğun şiddet ve güvensiz dünyanın izlerini görmek mümkündür” (Sierz, 2009:18). Tiyatro eleştirmeni Sierz, 90'lı yıllar içerisinde In yer face özelliklerini tanımlamasının ardından uygun oyunları bu eğilim altında toplayarak -Martin Esslin'in Absürd Tiyatro'yu tanımlama girişiminde olduğu gibi- bu eğilimin kuramsallaştırılmasını sağlar.

In yer face eğilimin önemli yazarlarından biri olarak sayılan İngiliz oyun yazarı Philip Ridley (1957-...), *Pitchfork Disney* (Türkçe'ye Korku Tüneli/The Pitchfork Disney olarak çevrilen ve oynanan, bu çalışmada Pitchfork Disney olarak söz edilecek) oyununda absürd metinlerin yazıldığı dönemde ele alınan belirsiz ve tekensiz dünyayı yeniden yaratmıştır. Absürdün ironik

kartezyen ikiliğine benzer biçimde Presley ve Haley kardeşler, bu dünyanın içinde, ancak gerçeğin dışında, kendi evlerine ve çocukluklarına sıkışmışlardır. Ridley, bu iki eksiltilmiş kişinin içe kapanmış bağımlı ilişkilerini, birbirleri üzerinde baskın olma halini, dış dünyanın tehditlerini ve aynı zamanda dost ve düşmanın kim olduğu korkusuyla bir arada kalmalarını yeni dünyanın Disneyland'ı olan sokak, şiddet, ideal ebeveynliğin yerini alan kurgusal ebeveynlik kurbanı olma halleri üzerinden öğretir. Pinter'ın Foucaultcu bir yaklaşımla mikro-iktidar kavramını yansıtan, iktidarın görünmeyen elinin her yerde karşılaştığı sahne oyunları, Ridley'nin in yer face damarlarında şiddet üreten ve gerçeğin dışında ikame eden yeni bir kurmacayı doğurmuştur. Bu kurmaca aynı zamanda dünyanın gerçeğidir de...

Kurgu (fiction), edebiyat yapıtları için değişmez bir kavramdır. Her kurguda anlatı yazara özgü kurgusal bir gerçekliği getirir. Kurgusal gerçekliğin içindeki kişilerin gerçeği algılama biçimleri yazarın sözü, niyetidir. Elbette her edebi yapıt okuyucuda tamamlanır ve net bir gerçeklik üretmez, her söz bir sonrakinde yeniden anlamlanmak, bütünlenmek durumunda kalır ve anlam sürekli ertelenir. Asal derdi seyircinin anlam kodlarıyla olan tiyatro yapıtları için en az iki göz vardır. Biri yazarın, diğeri karakterlerinin algısındaki gerçek... Oyun kişileri kendi görme biçimlerini seyirciyle paylaşır. Pinter ve Ridley, ikili yaratılmış oyun kişilerinin hikayeci gerçeklikleri bu noktada anlamlandırılabilir. Çıkla (2002:110) "Gerçeküstücü, postmodernist ve fantastik romanlarda öncelikli olan iç gerçeklik, yani anlatıcıya (veya yazara) bağlanabilecek olan zihnî-hayalî bir iç gerçeklikken, diğeri bütün romanlarda öncelikli olan bu tür bir iç gerçeklikten daha çok zamanın, olayların, dış dünyanın ve roman kişilerinin iç dünyalarıyla uyum hâlinde bulunan bir gerçekliktir" diye açıklar. Pinter ve Ridley tiyatrosunda da yaratılan gerçek, oyun kişilerinin gerçeğidir ve seyirci için de olası görünür. Yani "postmodern bir romancıya göre insan zihninin ve hayalinin ulaşabileceği, kurabileceği her şey 'olabilir' olandır ve bu da gerçekliğe uyar" (Çıkla, 2002:111). İki yazar da korkunç dünya gerçeği karşısında korkuyu bastırma ve kendini koruma içgüdüleri içindeki kaygılı kişilerinin gözünden dış dünyayı korkunç imgelerle donatmıştır. Kurguya konu olan tehdit seyirci için de olasıdır. Eşikte bir tehlike içeri girmeye çalışmaktadır.

Bu çalışma, Pinter ve Ridley arasında ve de absürd ile in yer face arasında 'gerçekten kaçış sığınağı' metaforu ve içe kapanma kavramı üzerinden incelenecektir. Bu tekinsiz dünyayı

kurgulama biçiminin ortaklıklarını absürd ve sonrası özelinde ele alan araştırma; betimsel modele dayalı nitel bir araştırmadır ve evreninin örneklemini *Oda* ve *Pitchfork* Disney oyunları olarak alır.

2. Pinter'in Oda'sında İçeridekiler ve Dışarıdakiler Ekseninde İçe Kapanma

Pinter'in yazarlığının ilk dönemi içinde yer alan *Oda* (1957) oyunu, Bert ve Rose karakterleri üzerinden dünyanın oluşturduğu bilinmezlik ve dış tehditlerin içinde varoluş mücadelesi veren insanları ele alır. Tek perdelik oyun çiftin evlerinin odasında geçmektedir. Oyun boyunca tedirginlik üzerinden devam eden gerginlik, dışarıdan gelen karakterler ile gerilimi tırmandırmaktadır. Rose ve Bert'ün dışarıdaki soğuk ve tekinsiz havanın aksine evlerinin sıcak ve güvenli ortamıyla ilgili konuşmalarıyla başlayan oyun, Rose'un eşini tekinsiz kişilerle dolu güvensiz dış dünyaya göndermesiyle sürer. 7 numaralı odayı kiralamaya gelen çift Rose tarafından büyük bir tedirginlikle karşılanır. Çift bodrumdaki tekinsiz müphem kişi tarafından, -ki Rose için öyledir-gönderilmiştir. Eve tehdit unsuru gibi giren Bay Kidd'in ziyaretleri ile mektupla eve gelen Riley hep o dış dünyanın tekinsiz öğeleri olarak gösterilir. Riley'yi evde gören Bert, bu davetsiz kişiyi tehdit olarak algılayıp saldırır. Rose'un, adamın kör olduğunu söylemesi ile bir anda gözlerine perde iner ve oyun son bulur. "Pinter'in erken dönem oyunlarının özneleri çoğunlukla korku içinde yaşayan insanlardır. İnsana sürekli olarak bir tehdit duygusu musallat olur. Bu bağlamda bireysel olarak oyunun bu korkuları ve endişeleri, yabancıların mevcudiyeti etrafında döner" (Pagadala, 2015:33).

Oda sığınaktır. "Rose için oda, ona anlam verdiği kadar can güvenliğini de sağlayan bir başka araçtır. Onu, evrenin engin karanlığından ve gizeminden koruyan bir yerdir. Odanın ötesinde ne olduğuna dair korkularını dengelemek için Rose devamlı olarak evin güvenli olmasından söz eder" (Kohzadi, 2012:1691). Rose için oda tüm bu bilinmezlik ve beklenmedik tehlikeler karşısındaki sığınağıdır. Bu sebeple sürekli olarak güvenli olma halinden bahseder. Tüm bunların yanı sıra odanın içinde devamlı olarak dışarıyla odanın güvenli halinin kıyaslanması tedirginliği arttırır. Sözcükler tehlike içeren bir atmosfer yaratmak üzere özenle seçilmektedir.

Pinter, karakterlerin konuştuğu dil yardımı ile de duyumsanan tedirginlik ve korkuyu verme yoluna gider. Bu bağlamda kullanılan sözcükler sıradan olmayıp özellikle seçilmiştir. Rose'un sıklıkla kullandığı soğuk, rüzgâr, karanlık gibi sözcükler gerçek anlamlarından öte, gizliden gizliye dış dünyanın tehlike dolu ortamını yansıtmaları bakımından önemlidir (Parlak ve Biçer, 2010:34).

Çiftin kendi odaları içinde kurmuş oldukları iki kişilik dünya ve dış dünyadan tamamen bağımsız olma halleri oyunun pek çok bölümünde mevcuttur ve dışarıdan korunmanın yolu hep içeride kalmaktır. Hatta dışarısoğuk kelimesiyle olumsuzlanarak kaçınılmaya çalışılır: “Rose: Dışarı çıkacaksan miden dolu olmalı. Çünkü dışarıda soğuğu iliklerine kadar hissedersin” (Pinter, 2020:12). Yine Bay Kidd’in daireye gelip Bert’ün dışarı çıkacağını duyduktan sonra söylemi dış dünyaya duyulan korkunun yansımasıdır: “Bay Kidd: Bugün dışarı çıkacaksınız değil mi Bay Hudd. Ben çıktım. Köşeye kadar gittim geldim” (Pinter, 2020:16) Oyunun hemen başında kendi odaları dışında yaşadıkları bina ve komşuları hakkında bile bilgi sahibi olmamaları ev sahiplerinin kendi tercihidir. Özellikle Rose’ a göre yakın çevresiyle iletişim halinde olmaması onları gelecek tehlikelerden bir adım daha uzaklaştırmaktadır. Bu yüzden kimse hakkında bilgi sahibi değildir ve varsayımlarda bulunur: “Rose: Bodruma son indiğimde orada oturanlar taşındılar. Yeni kiracılar kim, hiç fikrim yok. Yani oraya ilk taşınanlar demek istiyorum. Susar. O kiracılar da taşındı herhâlde” (Pinter: 2020:12).

Dış dünyanın soğuk ve karanlık yüzü Rose karakteri üzerinden sürekli dile getirilir. Dışarısoğuk savaş alanıdır, kim düşman kim dost asla bilinemez. Pinter’in sıklıkla işaret ettiği gibi dışarısoğuk tehlikelerle doludur ya da müphem olduğu için öyle algılanır.

Ev sahibiyle ilgili kafa karışıklığı, bir bakıma şu gizemi akla getiriyor: Hiç kimse bu evrenin arkasında ne veya kim olduğunu kesin olarak bilmiyor, bazıları tanrının her şeyin yaratıcısı olduğunu savunurken, diğerleri böyle bir gücün varlığını inkâr etmektedir. Üzerinde bütünü yaratıcısı hakkında kesinlik yoktur, diğerleri böyle bir varlığı inkâr ederler. Genel olarak, bu evrenin yaratıcısı ve evrenin yaratıcısı hakkında bir kesinlik yoktur. Odanın sahibi hakkındaki belirsizlik, küçük ölçekte, kafa karışıklıkları ve Tanrı hakkındaki belirsizliklere yol açar. Varoluşçu düşüncenin bu ve diğer kaygıları tespit edilmektedir (Magadala, 2015: 35).

Dünyayı yarattığı varsayılan Tanrı gibi odanın yaratıcısı da tartışmalıdır ve ona ilişkin bilinmezlikler kaygı ve korkuları beraberinde getirir. Oyun kişileri, çevre hakkındaki bilinmezliği kırmak adına hiçbir eyleme geçmezler. Özellikle Bay Kidd ve Rose kişileri güvenli alanda kalıp sorgulama yapmadan, uzak, yabancı yaşamın kendilerini güvende tutacakları düşüncesine inanır. Tekinsizliğin dile yansımasında suskunluklar, yanıtız bırakmalar işlevseldir. Oyunun başında Rose’un tek taraflı olarak, uzun bir süre hem eski kiracılar hem de dışarısoğuk hakkında konuşmaları, Bert’ün karşılık vermeden dinlemesi esnasında sahnede devamlı olarak esler verilir. Bu suskunluklar bir korku filmi gibi gerilimi tırmandırır. “Pinter, suskunluğu kriket oyuncuları gibi

gerilim ögesi olarak kullanır, karakterler birbirini seyreder. Bazen açıklanamaz ve ürkütücü tepkiler verirler” (Parlak ve Dinçer, 2010:35).

Oyunun sonunda Bay Kidd, Rose’a dairenin dışında onu bekleyen birinin olduğu haberini verir. Bir süre sonra Rose’a babasından eve dönmesi için mektup gönderen siyahi kişinin kör olduğu anlaşılır. Eve dönen Bert, Ridley’yi görünce ona saldırır. Odaya dahil olan kişinin potansiyel tehlike olarak görülmesi ve bu noktada fiziksel saldırıya geçilmesi, belirsiz tehlike halindeki insanın otokontrolsüz yansımasını Bert karakteri üzerinden göstermektedir. Pinter’in *Oda’sı*, beklenmeyen tehlikelerle dolu dünyadaki insanın varoluş mücadelesini içe/eve kapanma ve fiziksel sığınak yaratma metaforu içinde resmettiği bir oyundur. Oyun, belirsizliklerin korku yaratma potansiyeli üzerinden kurgulanmıştır. Kişiler, önce dogmatik olanın belirliliklerini, sonra da modernite projesinde aklın belirliliklerini kaybetmiş 20. yüzyıl kişileridir.

Pinter yazınına has ‘belirsizlik’ ögesi, başlangıçtan bu yana belirttiğimiz üzere, postmodern düşüncenin bu anlamda işaret ettiği ‘belirsizlik’ ile pek çok bakımdan örtüşmektedir. Pinter’in hem 1980 öncesi hem de 1980 sonrası oyunları, modernite projesinin öngördüğü belirliliğin aksine; başı ve sonu belli olmayan, düzensiz, çok sesli bir biraradalığa ve bu dağınık yapının koşulladığı bir belirsizliğe işaret eder (Akım, 2012:60).

3. Ridley’nin The Pitchfork Disney Oyununda Pinter’in İçe Kapanmış Kişilerinin İzleri

In Yer Face eğilim içindeki Ridley, ‘Ne tehlikeli bir dünya!’ portresini farklı açılardan resmeden bir oyun yazarı olarak tehditkâr ama büyülü, barbarlık seviyesinde bir güzellik formu yaratan bir yazar olarak tanımlanır. Ridley, tek kişilik kültürel devrim olarak anılırken kendini yalnızca bir hikayeci olarak tarif etmektedir (Kocaoğlu, 2009: 8).Ridley’nin oyunlarına bakıldığında yoğun şiddet içeren, güvenilmez bir dünyanın izlerini görmek mümkündür.

The Pitchfork Disney oyunu, ebeveynleri tarafından terkedilmiş iki kardeşin dış dünyanın tehditlerini ele alır. Londra’nın doğu yakasında yaşayan iki yetim kardeş, kendilerini tekinsiz dünyadan soyutlayarak ve içe kapanarak tüm günlerini hem kendi içlerinde hem de fiziksel evlerinin içinde geçirir. Anne ve babalarının gizemli şekilde ortadan yok olmaları, yirmili yaşlarının başında olan Haley ve Presley kardeşlerin bir başına kalmış olmaları onların dış dünyaya karşı güvensiz olma paranoyasını açıklar. Ancak söze dökülen bu gerçeklik kuşku duyulacak bir yapıdır. Gerçekten öyle midir? Yoksa kurgusal bir alan yaratılarak tecrit mi edilmişlerdir? Kişilerin ve evrenlerinin geçmişleri absürd oyunlardaki gibi parçalanmış bellek ve soyutlanmış figürlerle

birleştirilmeye çalışılır. Olay dizisi kişilerin eve girmesiyle doğrusal gibi görünmekle birlikte aslında absürde özgü kısır döngü yaratacak bir akışa sahiptir. Olaylar sürekli kesilir ve hikayelerle bölünür, tehditin içeri girmesi ve zarar vermesinin gerçekliği de tartışmalıdır.

Oyun boyunca akıl oyunları ve iktidar savaşı yer yer günlük rutinlerle yer değiştirir. En önemli rutinleri çikolata yemek olan iki kardeş, fiziksel olarak eve, psikolojik olarak kendi mahremlerine ve korunaklı sığınaklarına dış dünyadan Cosmo ve Pitchfork' un girmesiyle adeta bir ölüm-kalım savaşının içine düşerler. Hiç büyümemiş bu iki tamamlanmamış ancak birbirleriyle tam olabilen varlığın alanına olsa olsa bir Disney karakteri girebilir, ki o da olur. Gerçek olay, tam da bu yüzden ne kadar gerçektir bilinmez. Kişilerin içe kapanık gözü tam da bu noktada seyirciyi yanıltıyor olabilir. Dışarıdaki herkes tuhaf görünüşlü Cosmo ve onun ikizi sayılabilecek Pitchfork kadar öcüdür.

Presley ve Haley'nin korku hikayeleri anlatmasıyla başlayan oyun ve evden eksilen çikolatalardan dolayı bir tartışmayı da açık eder. Haley, hayal dünyasında hep kurduğu güzel bir dünyadan söz eder. Sadece hayal olarak kalan bu dünyadan şimdinin onlarca gerçek dünyasına dönüldüğünde tam tersi bir hayatın içinde oldukları anlaşılır. Presley ve Haley'nin çikolata ve alışveriş rutinleri üzerine başlayan tartışmaları üzerine anlaşılır ki; Haley'nin daha önce dışarı çıktığında başına gelenler başka gerçekliğe sığınmayı gerektiren bir travmadır:

Haley: Beni suçlama. En son alışverişe çıktığımda ne olduğunu biliyorsun.

Presley: Ne? (...)

Haley: O kadar çok korktum ki. Döndüğümde ağlıyordum. Titriyordum. Üstüm başım paramparça ve sırlıklamdı. Bacaklarımda kan vardı. O kadar çok ağlıyordum ki doğru düzgün nefes alamıyordum. İsteri krizi geçiriyordum. Hatırlıyorsun değil mi Presley (Ridley, 2010:9).

Haley'nin köpeklerin saldırısından kaçması ve İsa heykeline sığınması onda büyük travmalara yol açmıştır. Günahkâr olduğu kabulündeki Haley, o günden beri kendisi için güvenli olan evinden hiç dışarı çıkamamaktadır. Presley ise dış dünya ile ev arasında köprü görevi görür. Dış dünyanın bilinmezliği ve beklenmedik tehlikeleri Presley'yi de tedirgin eder ama görevi hayatta kalmak adına minimal ölçüde dışa teması gerektirir. Haley'nin ona minneti ve bağımlılığı bu noktada başlar: "Teşekkür ederim Presley. Bunun benim için ne kadar değerli olduğunu

bilemezsin. Bazen öylece oturup dışarıdaki şeylerle karşılaşmak zorunda kalırsam diye çok korkuyorum” (Ridley, 2010:12).

Ridley, Haley'nin bu sözleri üzerinden agorafobik yaşamının tam bir belirsizlik içinde olduğunu gözler önüne serer. Bu anksiyete halini ve dışarıdaki beklenmedik tehlikelerin insanlar üzerindeki etkisini Haley'nin kurgusal gerçekliği üzerinden yansıtmaktadır. Kendi iç gerçekleri hikayeleri absürd bir evren yaratmıştır. Absürdün in yer face içinde dirildiği temel noktalardan biridir bu. Presley'nin korku dolu hikayelerinde tekinsizlik içeren dış dünyanın resmi şu şekilde çizilmektedir:

Presley: Nereden başlasam?

Haley: Gökyüzü.

Presley: Kapkara. Simsiyah bir bulut her şeyi örtüyor. Cennet saklı. Yıldız yok. Ay yok. Güneş yok. Hiçbir şey yok (Ridley, 2010:15).

Kardeşlerin ev içindeki günlük rutinlerinden biri de dış dünya ile alakalı korku dolu hikayelerin anlatılmasıdır. Bu rutinle kardeşler korkularıyla yüzleşmeye çalışırlar. Eylemsiz şekilde devam eden yaşamlarında bu tarz hikayeler uydurarak hayatın korku dolu anlarıyla sözel alanda yüzleşip üstesinden gelmeye çabalarlar. Bu yüzleşmeler her defasında Haley'nin sakinleştirici ilaçlarını almasıyla son bulur. Ridley'nin imgeleminde bu dünya katlanılmaz bir dünyadır. Ancak hikayeler aracılığıyla acısı azaltılabilir. Ancak uyuşturularak, uyutularak ve ek bir madde aracılığıyla gerçekliğin karşısında durulabilir. Presley'nin kıyamet günü hakkında devam eden hikayeleri gerginliğin tırmanmasına yardımcı olur. Aşk ve sevgi üzerine diyaloglar, kardeşlerin sevgisiz büyümelerinin yanı sıra bu kavramlara 'ne korkutucu şeyler' olarak baktıklarını açıklar. Aşkın ve sevginin bile korkutucu olduğu bu dünyada iyiliğe ya da güvene dair hiçbir iz bulunmamaktadır. İki kişilik dışa kapalı bir dünya oluşturan kardeşler, mevcut hayatlarını evlerinin içinde kalıp bir koruma kalkanı oluşturarak yaşamaktadır.

Dışarıdan gelen her ses pencere ardında bir dış dünya seyircisi olan kardeşler için ürkütücüdür. İşte tehdit oluşturduklarını düşündükleri iki kişi sokaklarının önünde durmaktadır. Kişilerden biri sallanmakta ve acı çekmektedir ve sığınaklarına ansızın dalabilir: “Haley: Yine kapıyı yıkabilirler. Seni onlara bakarken görürler. Zaten insanlar seni görür görmez senden nefret eder, kesin onlar da seni sevmez. Kapıyı yıkar ve...”(Ridley, 2010:22).

Ridley dili, dünyanın kasvetli ve tekinsiz halini resmetmenin yanı sıra sahne üzerindeki gerginliği yükseltmek için de kullanır. Sahne dinamiğinin diri tutulması ve sahnenin gerginliğinin devam etmesi gibi öğeler açısından Pinter'la benzerlikler gösterir. Haley'nin bu sözleri evlerinin dışındaki yabancılara karşı onun ne kadar kuşkucu olduğunu gösterir. Haplarını alıp sakinleşmeye çalışan Haley için varlığın felsefi, tinsel herhangi bir karşılığı yoktur: "Benim iyi ya da kötü olmamamın bir önemi yok. Hayattaki her şey bir anda havaya uçabilecekken. Hiçbir suçumuz yoktur ama yine de birçok şey hayatımızı küle çevirebilir. Kendimizi kurtarabilmemiz için yapabileceğimiz hiçbir şey yok. Beni korkutan bu." (Ridley, 2010:26).

Pinter'ın *Oda'sındaki* gibi *Pitchfork Disney'de* de belirsiz dünyadaki insanın varoluş mücadelesi ve yaşam içindeki umutsuz bekleşi paralellik gösterir. Söz kullanıldıkça insanı korkutur. Öyleyse bu gerginliği absürd sonrası dünyanın yeni ekstazları çözecektir: Haley'nin anksiyete ve korku dolu hasarlı ruhu ve uyumak için ilaca olan bağımlılığı onu bu dünyaya bağlar. Ridley Haley ve Presley gibi içe ve eve kapanmış oyun kişilerle, yaşadığı dünyanın uyuşturulmuş bireylerine yönelik bir bakış ortaya koymaktadır:

The Pichfork Disney, travma ve ucuz heyecanlar, hasar görmüş ruhlar dünyasıdır ve ayrılmış duyularla doymuş bir kültürdür. Kafamızı adeta suya batıran oyun bir sav sunmasının yanı sıra hayranlık uyandırır. Bu Ridley'yi bir yandan ahlakçı ve bir yandan da kendi endişelerinin keskin bir gözlemcisi olarak karşımıza çıkartır" (Murray, 2003:2).

Dışarıdakiler tehdittir. Cosmo karakterinin eve girmesi ve iki kardeş üzerinde baskın olmasıyla korkunç dünyanın Cosmo'da cisimleşmesi ve kişileşmesi açığa çıkar. Evden içeri giren Cosmo'nun Haley'den faydalanmaya çalışması, Presley'nin Cosmo'nun parmağını kırması ve Pitchfork'un bir öcü gibi bağırarak evden çıkmasıyla son bulan oyun, Pinter'ın sığınak metaforunu kışkırtıcı bir tiyatro akımının içinde kullanmasıyla ele alınmıştır. Terk edilmişlikleri, eskiye dair paramparça olmuş bellekleri, dışarıdaki korkunç dünya Disney üzerine safça fikirleri, aynı saflıkta uydurma hikayeleriyle Haley ve Presley kardeşler, Rose ve Bert gibi döngüsel, hep aynı şeyleri rutinleştiren dünyalarında korkulu bir bekleşiye mahkumdur. Korkulu bekleşileri esnasında hem kendi iç dünyalarına hem de eve kapanmışlardır, her dış öge korkutucu bir imge olarak alanlarına çarpmaktadır.

4. Sonuç

Modern sonrası tiyatronun önemli yazarları arasında yer alan Pinter, genellikle oyunlarını tek mekân içinde kullanarak kaleme almıştır. Pinter'ın ilk oyunu olan *Oda* oyunu da Rose ve Bert çiftinin evlerinin odasında geçer. Oyunun tek mekân içerisinde geçmesi, odanın bir metafor olarak kullanımı, tekinsiz ve tehlikelerle dolu dünyadaki çiftin varoluş mücadelesindeki önemli etkenler olarak ele alınmıştır. Pinter'ın oyun boyunca karakterler arasındaki diyaloglar, cevapsız kalan konuşmalar, dışarıdaki tehlikeli dünya üzerine söylemler gerilimi yüksek tutmaktadır. İnsanların beklenmeyen tehlikeler karşısındaki savunmasız hallerinin farkındalığı sebebiyle kendi güvenli alanları içinde kalıp hayatlarını devam ettirmeleri, insanın hem insanla hem de dünyayla olan uyumsuzluğunu göstermektedir. Ana karakterlerin kendi daireleri dışında dışarıya dair hiçbir konuda bilgi sahibi olmaması, tedirgin ve bilinmez yaşamlarının cevapsız sorularla devam etmesine neden olmaktadır.

Oyunları In Yer Face eğilim içinde yer alan İngiliz oyun yazarı Philip Ridley, *The Pitchfork Disney* oyunu ile şiddet dolu dünya içinde kalmış bağımlılık ilişkisi içindeki kardeşlerin hikayesini ele alır. In Yer Face eğilimin şiddeti ve rahatsız edici unsurlara sıkça yer veriyor olması bu eğilim içinde kabul gören Ridley'nin oyunlarında da rastlanmaktadır. Presley ve Haley yetimleri, rutin olarak korku hikayeleri anlatıp korkularıyla yüzleşmeye çalışır. Presley, dışarıya sadece zorunlu işler için çıkar. Oyun boyunca gerginlik, davetsiz misafirler ve şiddet oyunun gerginliğinin canlı tutulmasına olanak sağlar. Eve giren Cosmo karakterinin kardeşlerden faydalanmaya çalışması, insanın belirsiz ve tehlikeli haline ayna tutar.

Ridley iktidarı tıpkı Pinter gibi içeriye kapanan bireyler üzerinden yansıtır. Bir iç mekanı sığınak olarak kullanır. II. Dünya Savaşı'nın korkutucu atmosferinde içeri kapanan kişileri iktidarın her yere uzanabilen eli karşısında korkan figürler olarak tasarlayan Pinter gibi Ridley de kendi çağının şiddetle örülmüş dış dünyasından kaçarak içe ve eve sığınan kardeşleri anlatır. Dışarıda korkutucu imgelerin kol gezdiği soğuşun, rüzgârın estiği Pinter atmosferi, bir anlamda köpeklerin kovaladığı, insanların eve girmeye ve içeridekilere zarar vermeye çalıştığı Ridley atmosferine

dönüşmüştür. İki yazarda da iç-dış ikiliği çözümsüz bir sorun olarak yazınlarına yerleşir. Çözümsüzdür çünkü 'sığınak güvenli bir yerdir' kesinliği asla netleştirilmez. Oyun kişileri olası bir tehdidin (kişi, hayvan, fantastik bir öge, hastalık vb.) gölgesinde güvensiz hayatlarını kaygı ve korku içinde geçirmeye yazgılıdır.

Pinter'ın *Oda* ve Ridley'nin *The Pitchfork Disney* oyunları absürdün in yer face içindeki dirilişi gibidir. Evrensel oluşları ve kartezyen aklın ikilikleri içine hapsedilen kişileştirmeler, iç-dış dünya ikiliği, metafora dönüşen kapalı yaşam alanı, kamusalın ürettiği dehşet, kaçış, varoluşa yönelik anlamlandırma çabası, oyunla katlanma pratiği, dilin yetersizliği, çaresizlik vb. öğeler ortaklaşır.

Pinter, büyük sıcak savaş sonrasında, içine kapanan insanı olabildiğince absürd halleriyle kaçtığı sığınağında yakalar. Ridley, Batı'nın tam ortasında (soykırımlar, iç savaşlar, terör, aile içi şiddet, ötekileştirilen bireylere yönelik şiddet vb savaşların dünyasında) ele aldığı şiddet ve bilinmezlik hallerini sığınaklarına taşıyan insanların ruhsal travmalarına bakar. Sığınak hep çöker. Birey kendisini kapatırken dilin sınırlarıyla oluşturabildiği imgesel dünya da dış dünyaya yenilir.

Kaynakça

Çıkla, S. (2002). "Romanda Kurmaca ve Gerçeklik", Ankara: Hece Dergisi, sayı:65-66-67, s:111-129.

Esslin, M. (1999). *Absürd Tiyatro*, çev. Güler Siper, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Ridley, P. (2010). *Korku Tüneli/Pitchfork Disney*, çev. Özlem Karadağ, Yayınlanmamış Yazar Metni.

Pinter, H. (2020). *Harold Pinter Seçme Oyunlar*, çev. Uğur Ün ve Mehmet Z. Giritli, İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.

Sierz, A. (2009). *Suratına Tiyatro Britanya'da İn Yer Face*, çev. Selin Girit, İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları.

İnternet Kaynakları

http1: Akım, M. (2012). "Mikro-Politikten Makro-Politiğe: Harold Pinter Oyunları Üzerine Bir Değerlendirme",

Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Dergisi, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/172597>, Erişim tarihi: 24.04.2022.

http2: Buğlalılar, E. (2008). "In Yer Face: Tarihsel ve Teorik İnceleme", Tiyatro Araştırmaları Dergisi, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/118215>, Erişim tarihi: 27.03.2022.

http3: Demirdaş, F. (2010). "Varoluşçu Felsefe Açısından Harol Pinter'in Oyunlarında Birey Olmak", T.C. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı Dramatik Yazarlık Yüksek Lisans Tez, https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/270054/yokAcikBilim_380484.pdf?sequence=-1&isAllowed=y, Erişim tarihi: 07.05.2022.

http4: Durak, S, (2019). " Harold Pinter'in 'Betrayal' Adlı Oyun Metninin 'Aldatma' ve 'İhanet' Olarak Yapılan Türkçe Çevirilerinin İncelenmesi" , T.C. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Ana Sanat Dalı Tiyatro Yüksek Lisans Programı,https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/90063/yokAcikBilim_10233798.pdf?sequence=-1&isAllowed=y, Erişim tarihi: 29.11.2022.

http5: Ghazi, A. (2014). "World War II and After – Responses of Three British Dramatists – Samuel Beckett, Harold Pinter and John Osborne", In Partial Fulfilment of the Requirements for The Degree of Bachelor of Arts in English, <http://dspace.bracu.ac.bd/xmlui/bitstream/handle/10361/3554/103030311.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, Erişim tarihi: 05.04.2022.

http6: Murray, B, (2003). "The Pitchfork Disney by Philip Ridley", Archived at Flinders University: dspace.flinders.edu.au,<https://dspace.flinders.edu.au/xmlui/bitstream/handle/2328/236/InnocSqualARDec03.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, Erişim tarihi: 05.05.2022.

http7: Özyavuz, M. (2014). "Harold Pinter' in 'Doğum Günü Partisi' ve 'Gitgel Dolap' Oyunlarındaki Mekan Kullanımı", T.C. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Ana Sanat Dalı, https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/90649/yokAcikBilim_10040123.pdf?sequence=-1&isAllowed=y, Erişim tarihi: 07.04.2022.

http8: Pagadala, A. M. (2015). "The Wold of Anxiety in the Early Plays of Harol Pinter", International Journal of English Literature, Language and Skills, <http://www.ijells.com/wp-content/uploads/2015/10/October-2015.pdf#page=32>, Erişim tarihi: 24.04.2022.

http9: Parlak, E. , Biçer, G. (2010). "Harold Pinter'in The Room Oyununda Korku ve Barınak İlişkisi", Sanat Dergisi, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/28837>, Erişim tarihi: 24.04.2022.

http10. Kocaoğlu, R, (2009). "Philip Ridley'in 'Kürklü Merkür' Oyununun Dramaturjik Olarak İncelenmesi ve 'Darren' Karakterinin Analizi", T.C. Bahçeşehir Üniversitesi, <http://acikerisim.bahcesehir.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/363/084602C1.pdf?sequence=1>, Erişim tarihi: 01.05.2022.

http11: Kohzadi, H. , Azizmohammadi F., Makki, S. (2012). “ Alienation in Harold Pinter’s The Room”,
Journal of Basic and Applied Scientific Research, <http://www.ijells.com/wp-content/uploads/2015/10/October-2015.pdf#page=32>, Erişim tarihi: 24.04.2022.