



Received	Reviewed	Published	Doi Number
11.11.2016	06.12.2016	24.04.2017	10.18298/ijlet.647

**CYCLICAL STRUCTURE IN THE PLAYS 'THE BALD SOPRANO',
'WAITING FOR GODOT' AND 'MAIDS'¹**

Hanife Nalan GENÇ²

ABSTRACT

The concept of Theater of the Absurd accelerating especially in the second half of the twentieth century was not only evaluated as incomprehensible but also found ridiculous and surprised when it was considered as a new genre. The aimlessness of people who cannot make their presence felt with their actions and their despair were exhibited in the tragic-comic contrast. The concept of Theater of the Absurd which can be assessed in two periods with the themes and the principles it defends developed under the leadership of the authors including mostly Ionesco, Beckett and Genet of the second period putting emphasis on the harmony of dissonance. These three pioneers of this theater existed with their unique style of playwriting. In this study, Ionesco's 'Kel Şarkıcı' (The Bald Soprano), Samuel Beckett's Godot'yu Beklerken (Waiting for Godot) and Jean Genet's Hizmetçiler (Maids) were examined in the context of cyclical structures. The plays' own texture and the fact that they were fictionalized with its cyclical structures associated with their concept of theater caused these three plays which have different styles of plays and the playwrights who defend different ideas to find common ground. As a result, it was found out that the structure in these plays served to concretize the fundamentals of theatre of the Absurd.

Key Words: The Bald Soprano, Waiting for Godot, Maids, Incompatible Theatre, cyclical structure.

**'KEL ŞARKICI', 'GODOT'YU BEKLERKEN' VE 'HİZMETÇİLER' İSİMLİ
OYUNLARDA ÇEVİRİSEL YAPI**

ÖZET

Özellikle yirminci yüzyılın ikinci yarısında ivme kazanan Uyumsuz Tiyatro anlayışı yeni bir tür olarak belirlediğinde anlaşılabilir olarak değerlendirilmekle kalmayıp, aynı zamanda saçma bulunmuş, şaşkınlık yaratmıştır. Eylemleriyle varlığını gösteremeyen insanın amaçsızlığı, umutsuzluğu trajik-komik karşılığında sergilenmiştir. İzlekleri ve savunduğu ilkeleriyle iki dönemde değerlendirilebilen Uyumsuz Tiyatro anlayışı daha çok aralarında Ionesco, Beckett ve Genet'in bulunduğu ve uyumsuzluğun uyumu üzerinde duran ikinci dönem yazarlarının öncülüğünde gelişim göstermiştir. Bu tiyatro anlayışının bu öncü üç ismi oyun yazarlıklarında kendilerine özgü biçimleriyle var olmuşlardır. Bu çalışmada, Ionesco'nun *Kel Şarkıcı*, Samuel Beckett'in *Godot'yu Beklerken* ve Jean Genet'in *Hizmetçiler* isimli oyunları çevrimsel yapıları bağlamında incelenmiştir. Oyunların kendi dokusu ve bağlı buldukları tiyatro anlayışıyla ilintili biçimde çevrimsel yapıyla kurgulanmış olmaları birbirinden ayrı biçimlere sahip bu üç oyun ve ayrı düşünceleri savunan oyun yazarlarını aynı paydada birleştiren ortak noktaları oyunların çevrimsel yapıları olmuştur. Sonuç olarak oyunlardaki bu yapının Uyumsuz Tiyatro anlayışının asallarını belirgin hale getirme amacına hizmet ettiği saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kel Şarkıcı, Godot'yu Beklerken, Hizmetçiler, Uyumsuz Tiyatro, çevrimsel yapı.

¹Bu makale, 26-28 Mayıs 2016 tarihlerinde Belgrad, Sırbistan'da düzenlenen "Second International Symposium on Language Education and Teaching ISLET" adlı sempozyumda sözlü olarak sunulan bildirinin genişletilmiş hâlidir.

²Prof.Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Fransız Dili Eğitimi Anabilim Dalı. ngenc@omu.edu.tr

1. Giriş

1940'ların sonunda beliren 1950'lerde özellikle Dada ve Sürrealist akımların etkisiyle Fransız varoluşçuluğunun ortak noktada buluşmasından doğan Uyumsuz Tiyatro yaklaşımı, insanlık durumunu yine insanın açmazlarıyla sergiler. Ağırlıkla İkinci Dünya Savaşı'nın toplum ve birey yaşamında açtığı derin yaralar insanları umutsuzluğa itmiş ve tüm çabaların boşuna, saçma ve anlamsız olduğuna inandırmıştır. İşte bu çaresizlik içinde insan, geleceğe dair umudunu yitirmiş ve bunun dehşeti kaplamıştır yürekleri. Savaş ve çalkantılarla sarsılmış insanların yaşanan savaşların yıkıcı sonuçları, kitle kıyımları, kentlerin yakılıp yıkılması ve insanların yaşamlarının sonlanması yıldı uyandıran bir yaklaşımla karşılanmış, bu durum da beraberinde büyük bir korku ve güvensizliği getirmiştir. Nedeni bilinen olumsuz olaylar ve savaşın yıkıcılığı yerini nedensiz bir endişe ve boşunalık duygusuna bırakmıştır. Sanayileşme ve karmaşıklaşan toplum yaşamı, bireyin içsel yaşamı, stres ve kaygının sebep olduğu umutsuzluk, korku ve çaresizliği beraberinde getirmiş ve son noktada bu duygular Sartre'in yapıtlarında yansıttığı tiksinti ve hatta bulantı boyutuna kadar varmıştır. Bu durum bireylerin ruhsal dünyalarında bırakılmışlık, terkedilmişlik ve bunalımla karşılık bulmuştur. XX. yüzyılda savaş olgusunun yanında beliren sanayileşme çağının olumsuz etkileri de belli kalıplar içinde yaşayan insanı etkilemiştir. Bu durum da bireyi kitle insanına dönüştürmüş ve belki de onu hazır olmadığı ya da benimsemediği yeni bir yaşam biçimi içinde yaşamaya itmiştir. Değer yargılarının kırılma noktasına ulaşması, inançların içinin boşaltılarak maddeci bir dünya düzeninin ortaya çıkmasıyla insanlar arası iletişim ya tümüyle olanaksızlaşmış ya da anlaşma aracı olmaktan çıkmıştır. Uyumsuz Tiyatro anlayışı işte böyle bir ortamda belirmiştir. Bu tiyatro türünün adlandırmasını *The Theatre of the Absurd*, (1961) adlı yapıtında yapan Martin Esslin oyun ve oyun yazarlarını bir araya getiren ortaklıklar bağlamında bu türü isimlendirmiştir denilebilir. 1896'da Alfred Jarry'in *Ubu Roi* isimli oyunu bu türün ilk modern örneği olarak kabul edilmiştir. Bu sanatsal anlayışa yakın yazarları ortak duyarlılık alanları bir araya getirmiştir denilebilir. Sanat anlayışları ve biçemleriyle belli bir akımın manifestosuna bağımlı kalmayan bu yazarların ortak noktaları temel durumları trajik-komik olarak yansıtmalarıdır. Benzer düşünsel ve yazınsal ortamlardan gelen ve her birinin kendine özgü biçem ve düşünce sistemine sahip olduğu bu yazarlar tüm umutları, beklentileri yok olmuş, yalnız, kimsesiz ve çaresiz insanın durumunu anlatırlar.

Uyumsuz Tiyatro oyunlarının dayanağını oluşturan ve Burjuva dünyanın neden olduğu bu temel sorunsal beraberinde iletişimsizlik ve yabancılaşmayı getirmiştir. Böylece karşı-oyun olarak tanımlanabilecek türün doğması söz konusu olmuş, bu da gerçeğin parçalanarak grotesk öğelerle donatılmasına ve sahnede uyumsuzluğun tüm boyutlarıyla gösterilmesine yol açmıştır. Geleneksel, Aristo ya da Kökleşik Tiyatro anlayışına karşı olan bu yeni tür, tüm değer yargıları ve kalıplarını derinden sorgulayan hatta buna karşı çıkan bir anlayışın adı olmuştur. Bu yeni tiyatro anlayışını niteleyen 'öncü', 'absürd', 'uyumsuz', 'aykırı', 'saçma' gibi sözcükler karşıtlığı kesimler. Bu yüzden bu tiyatro anlayışı trajik-komik, varlık-hiçlik, umut-umutsuzluk, düş-gerçek, uyum-uyumsuzluk, doğru-yanlış, kural-kuralsızlık, düzen-düzensizlik, mantık-mantıksızlık gibi karşıtlıklar üzerinde kurulmuştur. Kökleşik Tiyatro anlayışının tüm kurallarını yıkan Uyumsuz Tiyatro sahnenin somut dilini kullanmayı yeğlemiş ve ilgisiz sayılabilecek olayları dahi bir mantık dizgesi içinde değerlendirmeksizin ele almıştır. Uyumsuz Tiyatro anlayışının dayandığı karşıtlığı şu sözlerle açıklayabiliriz. "Hiçbir şey acımasız değildir, her şey acımasızdır. Hiçbir şey komik değildir. Her şey trajiktir. Hiçbir şey trajik değildir, her şey komiktir, her şey gerçektir, gerçek dışıdır, olasıdır, olanaksızdır, uygundur, uygun değildir. Her şey ağırdır, her şey hafiftir..." (Benmussa, 1966: 135). Düşlem gücü ve sözel saçmalıklarla desteklenen bu yapı sirk, revü, akrobasi, mim gibi biçimlerle anlatım gücünü varsıllaştırmıştır. Alegorik anlamlarla güçlendirilmiş ve

anlamın derin düzeylerde aktarılması sağlanmıştır. Bu yüzden dil bir anlatım aracı olmaktan çıkmış ve oyun yapısı farklı anlatım öğeleriyle güçlendirilmiştir. Bu öğeler her bir oyun yazarında sözel olmayan anlatım biçimleriyle desteklenerek yeni bir biçim almıştır. Örneğin, Ionesco'da çoğalan nesnelere, Beckett'de bale ve mim öğeleriyle, Genet'de ayinsel bir biçimle sergilenmiştir. Bu yüzden bu oyun yazarlarını yazınsal bir hareket ya da bir akım içinde değerlendirmek ve/veya sınıflandırmak olanaklı değildir. Her biri kendine özgü anlayış ve biçimlerini koruyarak insanın temel sorunsalını dile getirmeye çabalamışlardır. Tutunacak dalı kalmayan birey önce kendisine daha sonra da çevresine karşı yabancılaşmış ve ayrı bir yaşamın parçası olmuştur. Çağdaş insanın korku ve kaygıları, içinde bulunduğu soruna çare aramayı değil bunları umarsamamayı, yabancılaşmayı getirir. Bu yabancılaşma duygusunun son durağı ise yalnızlıktır. Dolayısıyla, varoluşuna anlam kazandırılmaması insanın yaşadığı en büyük açmazdır. Çünkü o, dramını hem yazan hem de oynayanıdır (Sartre, 1960: 59). Bu oyunlardaki kişiler için varoluş bir edime dönüşmüştür.

Uyumsuz Tiyatro yazarlarında çok açık biçimde ortaya çıkan nitelik hiç kuşkusuz dönemlerinin tiyatro anlayışına karşıt bir tutum sergilemeleridir. İçinde buldukları çağın geleneksel tiyatro anlayışından kopmuş olan bu oyunların eylem birlikleri parçalanmış, zamansal çizgisellikleri kopmuş ve bu yolla da tutarlılıkları kalmamıştır. Kişiler çoğunlukla bireysellikten yoksun, isimsiz, yüzüstü hatta kimliksizdirler. Kişiler arasındaki iletişimin nedensel bir bağlama oturtulmasına gerek duyulmaz. Dilde parçalanma gerçek bir dramatik gerilimi yaratmaya yarar. Yaşam ve/veya ölümün anlamı bir arayış olarak belirir oyunlarda.

Yukarıda belirttiğimiz gibi Uyumsuz Tiyatro oyun yazarlarını bir araya getiren benzer yazma biçimleri değil, sorunları benzer biçimde algılamaları, değerlendirmeleridir. Bu yüzden her oyun yazarı sahnede kendi yorum ve düşüncelerini ortaya koyacak şekilde bir yaklaşım sergiler. Her oyun yazarının kendine özgü biçimi olduğundan Uyumsuz Tiyatro yaklaşımını tümüyle yazınsal bir akım olarak da değerlendirmek olası değildir. Ancak bu oyun yazarlarını Uyumsuz Tiyatro çatısında toplayan sebepler ortaktır. Örneğin, izleyici ile belli bir mesafe kurarak estetik uzaklık yaratmak ve bu yolla onun bilinçlenmesini sağlamak gibi. Bu estetik uzaklığın korunmasının temel sebebi izleyiciyi düşündürmek ve kendi kendisiyle yüzleşmesini sağlamaktır. Estetik uzaklık ilkesi Uyumsuz Tiyatronun var oluş amaçlarıyla da ilgilidir. İzleyiciyi rahatsız etme amacına hizmet eden bu durum, oyunla izleyici arasında duygusal bir paylaşımın kurulmasına da olanak sağlamaz. Bu yüzden, izleyicinin oyunla özdeşleşeceği bir ortamdan kaçınarak, onun duygularını ses ve/veya görüntü yoluyla uyarmayı amaçlar. Bunun en temel nedeni de yine izleyiciyi tedirgin etmedir. Bu tedirginlik izleyiciyi oyunun örtülü anlamlarını bulmaya itecek ve bu yolla uyumsuzluğun aslında gerçeğin özünde olduğunun ayırdına varacaktır. İzleyici ve oyun arasında yaratılan bu estetik uzaklık aslında sanatsal bir ereğe hizmet eder. Bu yolla oyunun gerçeğin ta kendisi olduğunu gören izleyici oyunun gerçeğe bağlantısını bu estetik uzaklıkla kurmuş olur ve oyundan zevk alır. Gerçeğin, izleyicinin daha önceden tanımadığı biçimlerde yansıtılması uyumsuzluğun kendine özgü uyumunu ona göstermeyi amaçlar. İzleyici sahneden uzaklaştığı oranda onun içindedir.

2. Oyunlardaki Çevrimsel Yapı

Uyumsuz Tiyatro anlayışının özünü oluşturan yabancılaştırma, bil(e)meden eylemek durumunda kalan insanın yazgısını bilinenlerin şaşırtıcı bir biçimle sergilenmesiyle öne çıkar. Bu yolla yaşamın neden-sonuç bağlamındaki belirsizliği vurgulanır. Bu belirsizlik oyunların dolantısında da açık biçimde yansımaları bulur. Oyunların dolantısı insanın ne yapsa da kurtulamayacağı sonsuz bir

yalnızlığa yazgılı olduğunun altını çizer. Pascal'ın belirttiği gibi, "insan, yalnız ve mutsuz bir varlıktır" (1966: 21). Uyumsuz Tiyatro oyunları iyi kurulu oyunun (fr.pieçe bien faite) açılım (fr.exposition), düğüm (fr.nœud), baht dönüşümü (fr.péripétie) ve sonuç (fr.dénouement) gibi temel bileşenlerine sadık kalmayı hedeflemez. Aristoteles'in tanımladığı ve serim, çatışma, düğüm, doruk nokta ve çözüm gibi temel bölümlerden oluşan bu yapı, başı, gelişimi ve sonu olmayan oyunlarda bir anlam taşımaz. Yalnızca sorunu sergileyen Uyumsuz Tiyatro oyunları bu sorunlara çözüm arayışına yönelmez. Kökleşik Tiyatro anlayışında oyunun açılım bölümü eylemin bağlanacağı asal verileri kesinlerken, Uyumsuz Tiyatro oyunlarında böylesi bir durum söz konusu değildir. Eylemin olmadığı, yalnızca durumların sergilendiği bu oyunlarda, dramatik bir gelişim gibi özetlenebilir bir olay dizisi de yoktur. Çağrışım ve imgeler oyunun anlamsal boyutunu varsıllaştırırlar. Oyunun açılımıyla başlayan neden-sonuç ilişkisi çağdaş oyunların yapısında yoktur. Oyunun başlangıcında yer alan sahneler diğer bölümleri yönlendirmediği gibi onlarla nedensellik bağlamında bir bağ da kurmazlar. Oyunun açılış bölümü çatışmayı tanıtmaz. Zira çatışma diye bir durum da söz konusu değildir. Oyunun açılım bölümü kökleşik tiyatrodaki eylem birliğinin sağlanmasında son derece önem taşır. Bu durum oyunun anlaşılmasında okura önemli bir bilgi verir.

Uyumsuz Tiyatro oyunlarında olay örgüsü üç farklı dramatik eylem türüyle anlatılır. İlki herhangi bir eylem içermeyen, ikincisi eyleme dayalı yani doğrusal olay örgüsü ve sonuncusu da eylemin döngüselliklerini yani daireselliğini vurgulayan türdür. Uyumsuz Tiyatro oyunlarında çok sık karşılaşılan döngüsel (daireysel) yapı oyunun bittiği yerden yeniden başladığını imler. Dolayısıyla oyunda bir sonun olmaması bir başın da olmadığını kesinler. İnsan yaşamının başlangıcı ve sonu arasında geçen sürenin yazgısal olarak betimlendiği süreç bireyin varlığına anlam arayışıyla sürer. Bu yolla evrensel bir sorun olan varlığın anlamsızlığının sorgulaması bu döngüsel yapıyla güçlendirilir. İnsan ne yapsa da çaresizdir çünkü çözümsüzlük onu kısıvrak sarmalamıştır. Bu yüzden eylem de eylemsizlik de aynı anlamı karşılar. Oyunlar benzer bir döngüsellikle sergilenir. Örneğin, *Kel Şarkıcı*'da oyunun başı ve sonu arasında değişen tek şey oyunun kişileridir. Kahramanlar birbirlerinin yerlerine geçerler. Oyun Bay ve Bayan Smith ile başlar, sonlanırken ya da daha doğrusu ikinci başlangıcını ise Bay ve Bayan Martin ile yapar. Döngüsel bu yapı insanların yakasını kurtaramadıkları bir kısır döngünün somut göstergesidir. Bu açıdan günlük yaşamın sıradanlığı içinde "şaşırtıcı gerçeğin, seyircinin daha önce tanımladığı biçimler içinde sunulması" (Şener, 1993: 58) Uyumsuz Tiyatronun başat niteliklerinden birisidir.

Çağdaş oyunlarda eylem yalnızca önemli noktalarda üstlendiği işleve göre sunulur. Bu yüzden süreklilik taşıyan bir niteliğe sahip değildir. Aristotelesçi Tiyatro anlayışında tüm engellerin ortadan kalktığı oyunun sonucu, düğümün çözümü anlamına gelir. Komedilerde mutlu, trajedilerdeyse mutsuz son mutlakken, Uyumsuz Tiyatro oyunları içeriksel bağıntılar kurmaktan uzaktır. Çözüme ulaşılmadan da sonlanabilir. Açık sonlu oyun (fr. dénouement ouvert) yapısı taşıyan Uyumsuz Tiyatro oyunlarında eylem gelişmesi gerekirken, yinelenir/yinelenebilir. Çevrimsel yapı (fr. structure circulaire) oyun sonunun oyunun başlangıcındaki noktasına dönmesi olarak tanımlanabilir. Bu tür oyunda eylemsel gelişim yerine yinelemeler ön plana çıkar. "Eylem kendi üzerine kapanır, sonlanma noktasında yine başlangıç noktasına dönülür" (Er, 1998: 26). Bu bakımdan oyun sonlanırken yeniden başlar. Geleneksel oyun yapısına oldukça ters olan bu durum, oyundaki eylemde bir gelişme olmadığının göstergesidir. Bilindiği gibi Uyumsuz Tiyatro oyunlarının belli bir tez ileri sürmek ya da ileti vermek gibi bir amacı yoktur. İzleyici ve/veya okur oyunu dilediği gibi anlayıp yorumlayabilir. Bu açıdan çevrimsel yapı Uyumsuz Tiyatro oyunlarının iletisini en etkili biçimde yansıtmada oldukça işlevseldir.

Bu çalışmada ele aldığımız üç yazar ve onların üç oyunu çevrimsel yapılarıyla ön plana çıkmışlardır. *Hizmetçiler* adlı oyunun önsözünde Birsell, Gilles Sandier'nin Jean Genet'nin *Hizmetçiler*'ini, Ionesco'nun *Sandalyeler*'ini ve Beckett'in *Godot'yu Beklerken*'ini Fransız Tiyatrosunun en önemli yapıtları olarak gördüğünü belirtir. Uyumsuz Tiyatro yazarları genel olarak iki grup içinde yer alırlar. Bu çalışmada ele alacağımız üç oyun yazarı içlerinde Fernando Arrabal, Jean Tardieu, Harold Pinter, Arthur Adamov, Edward Albee ve Slawomir Mrozek gibi isimlerin sayılabileceği ilk grup yazarlarındandır. Ancak aynı grupta yer alsalar da daha önce de belirttiğimiz gibi bu yazarlar ortak ve/veya benzer biçemlere sahip değillerdir ya da olmayabilirler. Örneğin, "Eugène Ionesco'nun yapıtı "insan iletişimini engelleyen zincirleri kırmaya" yönelik bir girişimken, Genet "varlığın saçmalığına" vurgu yapar." (Marmin, 1965: 102). Dış aksiyonla gelişen ilk dönem oyunlarının aksine ikinci dönem oyunlarında iç aksiyon şiirli bir konuşma biçimiyle ön plana çıkarılır. İncelememize konu olan bu üç oyununun en belirgin benzer yanları birer klasik oyuna dönüşmüş olmalarıdır aynı zamanda.

2.1 Eugène Ionesco ve Kel Şarkıcı

İlk kez 1950 yılında Paris'te Noctambules Tiyatrosu'nda, Nicolas Bataille Topluluğu'nca oynanan *Kel Şarkıcı* (La Cantatrice Chauve) oyununu yine Nicolas Bataille sahneye koymuştur. Uyumsuz Tiyatro yazarları içinde en fazla oyun yazmış olan Eugène Ionesco'nun, yazınsal kariyerini iki dönem olarak değerlendirmek olasıdır. İlk dönem oyunlarının tamamını tek perdelik ve kısa oyunlar oluştururken, özetlenebilir bir öyküleri olan ikinci dönem oyunları Kökleşik Tiyatro anlayışına karşıtlıklarını kesinler nitelikleri belirgin kılan bir özelliğe sahiptir. Ionesco'nun, oyunlarına alt başlık olarak seçtiği karşı oyun, komik dram, natüralist komedi, trajik fars gibi isimlendirmeler bu oyunların yapısal ve anlamsal çerçevelerini de belirgin kılar. Yazarın durumları ön plana çıkarttığı oyunlarının en belirgin yanları birbirinden kopuk ve anlamsız söylemlere dayalı bir dilsel yapıya sahip olmalarıdır. İkinci dönem oyunlarında ele alınan konular siyasal ve toplumsal nitelikler taşısalarda, özünde yazar bu konulara belli bir uzaklıkta durmayı tercih eder. Kişilerin daha derinlikli karakter özellikleri sergilemeleri söz konusudur. Uyumsuz Tiyatronun ilk önemli örneğini verdiği *Kel Şarkıcı* (La Cantatrice Chauve, 1950) Ionesco'nun *Sandalyeler*, *Ders*, *Görev Kurbanları*, *Önder*, *Gelinlik Kız*, *Jacques ya da Boyun Eğme*, *Yeni Kiracı*, *Tablo*, *Gelecek Yumurtalardadır*, *Alma Doğaçlaması ya da Çobanın Bukalemunu*, *Dörtlü Oyun*, *İki Kişilik Hırgür* isimli oyunları gibi birinci dönem oyunlarındandır.

Ionesco'nun Assimil yöntemiyle İngilizce öğrenirken bir el kitabındaki temel gerçekliklerin bilinciyle yazdığı tümcelerden esinlenerek kaleme aldığı *Kel Şarkıcı* Uyumsuz Tiyatro oyunlarının bir ilk örneğidir adeta. İngilizce öğreten kitaplardaki dil öğretme mantığını ve bu ezberci, kalıplaşmış yapıların öğretilmesinde uygulamaya değil, ezbere dayanan bir yaklaşımın eleştirilmesi bu oyunun ortaya çıkmasında etken olmuştur. Ionesco Smithlerin, Martinlerin, Smith ve Martinlerin diyaloglarını tümüyle tiyatro başka bir deyişle diyalog olan tiyatro olarak değerlendirir. Ona göre bu yazılması gereken bir tiyatro oyunudur. *Kel Şarkıcı*'yı özellikle öğretici bulduğunu belirtir (Ionesco, 1966: 249-250). Oyun üzerinde konuşurken yazarın insan üzerine saptaması bu tiyatro hareketinin özdeyişi niteliğindedir. "İnsan trajik değilse, gülünç ve acıklıdır". İzleyicinin duyumlarını şiddetle uyaran oyun, öncelikle estetik uzaklık yaratmayı ve bu yolla izleyicinin oyun kişileriyle özdeşlik kurmasını engellemeyi amaçlar. Sahnede alışıldık olandan farklı bir düzenlemeyle görüntü ve seslerle yapılan uyarılma öncelikle şaşırtıcıdır. Gerçek üstü ve düşsel öğelerle biçimsel uyumsuzlukla güçlendiren ve böylece gerçeğin uyumsuzluğuna dikkat çekmeyi amaçlayan yazar, izleyiciyi oyunun örtük anlamlarını keşfetmeye yönlendirir. Yazar bunu birkaç yolla yapar. Oyunda Bayan Martin'in "sayenizde Descartes mantığıyla yoğurulmuş bir on

beş dakika geçirdik"³(KŞ; 73) deyişi Descartes'ın kuralcı mantığını eleştiren ve bu düşünce biçimine karşıtlığı doğrudan gösteren çarpıcı bir örnektir. Oyundaki bir başka karşıtlık öğesi sahnede var olmayan hatta kendisinden hiç söz edilmeyen kel kantocunun nerede olduğu sorusuyla belirgin kılınır. Acıklı ile gülüncün karşıtlığını bir arada sunan böylesi örnekler oyunun anlatı yapısının temelini oluşturur. Oyunda okunan şiir ve öyküler gerçeklerin görünmeyen anlamlarını bulmaya iter okuru/izleyiciyi. Gerçeklerin kabullenmelerle değil neden ve sonuçlarıyla sorgulanması gereğine dikkat çekilir. Yazar, insan ilişkilerinin sorgulamasını evli ancak birbirine tümüyle yabancı çiftler yoluyla yapar. İnsanların yaşadıkları çalkantı ve çelişkiler bireyler arasındaki iletişimde yarar ve çıkar ilişkisini ön plana çıkartmış, bu da insanlar arasındaki birinci dereceden ilişkileri olumsuz yönde etkileyerek toplumsal yalnızlığı daha da arttırmıştır. (Cruichshank, 1965: 28). Belli bir gelişim ve dolantıya sahip olmayan oyunda en yakın ilişkilerin dahi kopma noktasına geldiği öncelikle dilsel boyutta gösterilir. Bu yüzden oyun dilin tragedyası olarak değerlendirilebilir. Ionesco'nun ezbere dayalı bilgilerin kurallarla öğretildiği yabancı dil öğretim kitabını eleştirdiği yaklaşım aslında yazarın yaşama bakışının yansımasıdır. Mutlak doğrulara dahi kuşkuyla yaklaşılması gerektiği düşüncesi oyunda iki ailenin traji-komik durumları, olaylara bakış açıları ve değerlendirmeleri grotesk öğelerle güçlendirilmiş olarak gösterilir.

Oyunun kişileri Bay ve Bayan Smith, Hizmetçi Mary, Bay ve Bayan Martin ve İtfaiye Şefinden oluşur. Bu kişilere bakıldığında hepsi arasında ya eş ya da efendi-hizmetkâr gibi bir ilişki olduğu görülür. Oyunda çiftler özellikle bir karşıtlığı sergilemek amacıyla seçilmiştir. Bu çiftler hiçbir şekilde birbirlerini tamamlamazlar, birinin diğeri için taşıdığı anlam yalnızca replik vermektir. Oyundaki çevrimsel yapı gerek oyunun başından sonuna kadar değişmeyen düzenlemesi gerekse seçilen başlığının içerikle ilişkisizliği ile desteklenir. Oyun için Ionesco'nun düşündüğü başlıklar arasında Kolay İngilizce, İngiltere Saati, Big-Ben Çılgınlıkları ya da Bir Saatlik İngilizce Dersi yer alsada (Anamur, 1997: 20) oyuncuların birinin provalar sırasında dilinin sürçmesi sonucu 'Kel Şarkıcı' demesi üzerine yazar bunda karar kılar. Oyunun ortaya çıkmasında yazara esin kaynağı olan bu başlıklar yazarın anlamsızlığı vurgulamayı istediği anlamsal boyutu karşılayamamış olsa gerek ki *Kel Şarkıcı* başlığını seçmiştir. Oyunun özgün dildeki anlamı şarkıcı ya da kantocunun cinsiyeti hakkında bir kesinleme taşımaması yönünden de cinsiyet ayrımının kesinliğini ortadan kaldırarak kişilik sorunsalına dikkat çekmektedir. Kel Kantocu olarak yapılan çeviri yazarın yansıtmayı dilediği cinsiyet kesinlemesini yapması nedeniyle bir aykırılık olarak değerlendirilebilir. Bu yüzden başlık, seçilen isimlendirme kadar oyunda başlığa konu olan kel bir kantocunun olmamasıyla da traji-komik bir etki yaratır. Oyuna böyle bir başlık seçen yazarın temel amacı oyunun içsel yapısıyla bir karşıtlık yaratmak istemesidir. Bu karşıtlığı oyuna seçtiği 'anti-pièce' (karşıt oyun) alt başlığıyla kesin olarak verir. Oyunda ikili ilişkiler seçilen kişilerle mercek altına alınır. Sözde bildirişim varmış gibi görünse de oyunda birbirini anlayan, dinleyen birbiriyle iletişim kurmak isteyen kişiler yoktur. Bunlar yazarın ipleri izleyici tarafından görünmeyen kuklaları gibidirler. Ionesco birinci dönem oyunlarındaki kişilerin iletişim kurmayı istemediklerini belirtirken onların her tür psikolojiden ayrıştırılmış olduklarına (Bonney, 1996: 130) dikkat çeker.

Oyunun başladığı sahne sonda tekrara dönüşerek sonsuza dek sürecek olan kısır döngüyü kanıtlar gibidir. Hiçbir şeyin olmadığı, hiçbir şeyin değişmediği oyunun çevrimsel yapısıyla kesin olarak

³Bu çalışmada Ionesco, Eugène. Toplu Oyunları, Çeviren: Hasan Anamur, MitosBOYUT Yayınları, İstanbul, 1997 isimli yapıttan yararlanılmıştır. Kel Şarkıcı oyunu için yapılan gönderme ve alıntılar için (KŞ) kısaltması kullanılmış olup, bu kısaltmanın yanında yer alan sayı sayfa numarasını imlemektedir.

vurgulanır. Bu vurgu hiçbir şey söylemeden konuşmaya çalışan kahramanlar arasında söyleyecek kişisel hiçbir şey olmadığını da gösterir. Oyunun giriş, gelişme ve sonuç içermemesi, dolantıya sahip olmaması sonucunu doğurur ve böylece olay dizisi ortadan kalkar ve hiçbir ilerleme olmaz. Bu yapılanma ile izleyici oyunda olanları sorgulamaya, kendisi ve yaşamı hakkında düşünmeye koşullanmış olur. Oyunun döngüsel yapısı sahnede olanların bir yanılmadan ibaret olduğunun göstergesidir. Sahnede hiç bir şey olmamış, bundan sonra da olmayacaktır. Oyuncular yalnızca gösterim anına odaklanarak o anda olanlara dikkat çekmek isterler. Oyun bir soruna dayanmadığı için bu soruna bağlı olarak gelişen olay ve/veya olay zinciri de yoktur. Bunun doğal sonucu olarak da oyunun ulaşacağı bir son da yoktur. Kurgusal düzlemde izleyicinin/okurun karşılaştığı gerçekler sözde gerçekler, olanlar ise tümüyle bilinmezdir. Oyunun anlatı yerlemlerinde baskın biçimde gösterilmek istenen durum insanların yaşamdan tüm ümitlerini kesmiş oldukları, beklentilerin yerini kabullenmelerin aldığıdır. Bu durum özellikle betimlenen uzamla gerçekleştirilir. Londra yakınlarında olduğu yapılan betimlemelerden anlaşılabilir bu yer dışarıya tümüyle kapalı bir evdir. Her sıradan ev gibi bu evde de sıradan bir gün yaşanmaktadır. Oyundaki insanların da ilginç ya da farklı yanları yoktur. Davranışları gibi sözleri de oldukça bilindiklerdir. Temelde dildeki klişelerin eleştirisine dayalı olan oyunun izleği de esasında bu durumu ön plana çıkarmaya hizmet eder. Oyunun sahne bilgilerinden ve oyuncularının tepkilerinden bu olağan durumu bozan şeyin itfaiye şefinin kel şarkıcının nerede olduğunu sorduğu soru olduğu anlaşılır. Bu soru ile yaşamlarının olağanlığını sorgulamaya geçen kahramanlar bir bakıma olağanın tuhaflığı ve şaşkınlığıyla yüzleşirler. Bu yüzden olsa gerek Ionesco oyunla dilin tragedyasını yazdığına inanır. Oyun bir İngiliz çiftin konuştuğu oldukça sıradan bir sahne ile başlar. Bu olağan sahnede sahne bilgilerinde on beş kez yinelenen 'İngiliz' nitelemesi izleyeni şaşırtacak bir kullanımla dikkat çeker. Söyleşide geçen İngiliz koltuğu, İngiliz gazetesi mantığa uygunken İngiliz akşamı, İngiliz sessizliği saçma bulunabilir. Hiçbir devrimin ya da olayın gerçekleşmediği oyun herhangi bir yerden başlayabilir de bitebilir de. Başlangıcı olmayan oyunun sonu da olmayabilir. Her sonu yapay bulan Ionesco "...bir oyunun bitmesi için neden olmadığını" (Bonney, 1996: 85) bir neden bulmak gerekiyorsa da bu neden mantıkla açıklanacak bir sebebe bağlı olmak zorunda değildir der. Oyunun herhangi bir yerde durdurulması gerektiği görüşü "Eğer bir son gerekliyse, bu izleyicilerin gidip yatması gerektiği içindir" (Bonney, 1996: 86) sözleriyle açıklanır. Oyunda anlatılanlar, dolantı ve anlatı yerlemleri mantıksal bir çerçeveye uygun biçimde yapılandırılmadığından 'iyi kurulu oyun' yapısından oldukça uzaktır. Oyunun duvar saatinin istediği kadar çaldığı ve Bay Martin'in "aramızda geçmeyen şeyleri unutulmuş darling..." (KŞ; 53) sözünün yer aldığı 6. Sahnesi 1. Sahnede Bay ve Bayan Smith'in sıradan bir akşamından hiç farklı değildir.

Kişiler arasında hiç var olmayan iletişimin bittiği oyunun dilsel yapılanmasıyla gösterilirken, kişiler ve uzam gerçekte hiçbir şeyin değişmediğini vurgular. "Sözcükler gerçekliği açıklamaya yetmez her zaman, yazarı esinleyen şey metinsel örgünün altındadır, örtüktür, gizlidir." (Aktulum, 2004: 130).Sahnedeki gösterim boyunca yansıyanlar koskoca bir hiçliği anlatır. Oyun hiçbir şey olmamışçasına bittiği yerden yeniden başlar. Ancak başladığı bu noktada da değişen bir şey olmayacaktır. Zaman durmuş, insan ilişkileri bozulmuştur. Bu yüzden gerçekte hiçbir olay olmamıştır. Zamanın ilerlemediği bu kapalı uzamda hiçbir şey olmaz. Sahnenin sonu ilk duruma dönüşür. Son sahnede oyunun başındaki Smith çifti Martin çiftine dönüşür. Oyunun sonunda tüm oyuncuların birlikte söyledikleri replikten sonra Martin çifti ile oyun yeniden başlar. Oyunun sahne bilgilerinde bu durum şu sözlerle anlatılır. "Sesler birden bire kesilir. Işık yeniden yanar. Bay ve Bayan Martin, oyunun başında Smith'lerin oturduğu yere oturmuşlardır. Oyun, Martin'lerle yeniden başlar; Martin'ler, Smith'lerin birinci sahnedeki repliklerini söylemeye başlar, bu sırada perde de ağır ağır kapanır". (KŞ; 78). Bu çevrimsel yapı ile her günkü yaşamın mantıklı kabul

edilen durum ve kişilerine bir ayna tutarak mantıksız olanı gösteren oyun aslında son derece mantıklıdır. Oyunda diğer Uyumsuz Tiyatro oyunlarında olduğu gibi “izleyici insanlık durumunun çılgınlığı ile karşılaştırılır” (Esslin, 1999: 322). Bu karşı-anlamla karşıtlıklar çarpıcı biçimde gösterilir.

2.2. Samuel Beckett ve Godot’yu Beklerken

İrlandalı oyun yazarı Samuel Beckett’in *Godot’yu Beklerken* (En Attendant Godot) Uyumsuz Tiyatro oyunları içerisinde en çok konuşulan ve eleştirilen oyunlardan biridir. Bunun temelinde yatan önemli sebep oyunun çok kısa zamanda klasik yapıtlar arasına girmesidir. Anouilh oyunu “çağdaş tiyatronun sayılı birkaç tiyatro yapıtından biri” olarak değerlendirmektedir (Dejean, 1987: 83). Önce Fransızca sonra İngilizce yazılmış olan ve dilin iletişim değerinin ortadan kalktığı oyun, varsıl çağrışımlarıyla sirk palyaçosunu anıştıran iki kahramanın acıklı ve bir o kadar da gülünç durumunu sahneler. Oyun Fransızca olarak, ilk defa Paris’in Sol Kıyısında Théâtre de Babylone’da 1953 yılında Roger Blin’in yönetmenliğinde sahneye konulmuştur. Bir yıl sonra yazarı tarafından İngilizce’ye çevrilmiş olan oyun, aykırı yapısıyla başarı kazanmakta gecikmez. Godot’nun kim olduğu, neyi simgelediği oyunun yazıldığı anda da oynandığı anda da tartışmaları beraberinde getirmiştir. Oyunu Türkçe’ye çeviren Birkan bu sorunun yanıtını çevirmenin önsözü bölümünde şöyle belirtmektedir. “Negatif Teologun yorumu: Godot Tanrı’dır (God ex absentia). Hümanistin yorumu: umuttur, sevgidir. Varoluşçunun yorumu: Gelecektir, ya da ölümdür. İyimser Toplumcunun yorumu: Daha-iyi-bir-toplum-düzenidir. Filologun yorumu: Bir Balzac kişisidir. Politikacının yorumu: De Gaulle’dür. Eksantrik yaşam öykücünün yorumu: Joyce’dur. Nihayet sabrı taşan Robbe-Grillet’in yok-yorumu: Oyunda Vladimir ile Estragon’un bekledikleri ve gelmeyen kişidir”⁴ (GB; 6). Tüm bu yorumlara karşın kesin olan bir şey varsa o da Godot’nun belirsiz kimliğidir. Oyun biçemi ile okuyucu için, sahnelenmesiyle de izleyiciyi için Godot’nun gizemli kimliği konusunda daima merak uyandırmıştır. Onun kimi/neyi simgelediği ya da simgeleyebileceği oyunun yazıldığı dönemde de sonrasında da merak konusu olmuştur.

Oyun iki perdeden oluşur. Birinci perde hiç kimsenin hiçbir şey hatırlamadığı dünü simgelerken, ikincisi bugüne odaklanır. Ancak oyundaki bekleme bir sonraki güne ertelenen umudu belirttiği için oyunun anlatı zamanı ne birinci perdede kalan dün, ne ikinci perdedeki bugündür. Oyuncuların yalnızca burada olması önemlidir. “Beklemek yaşamaktır, yaşamı da ölümü de kabullenmektir” (Melese,1969: 40). Zaman olası perde ve/veya perdeler için hep yarın için kurgulanmıştır. Çünkü yaşamlarını bu bekleyişe adanmış olan Vladimir ve Estragon için Godot’yu beklemek hep yarına ertelenen bir umut ışığıdır. Bu yüzden Godot gelmedikçe yarın hep olacaktır, ümit hiç kırılmayacaktır. “Bekleye bekleye vakit geçirme biçiminde eğretilen” (Çalışlar, 1994: 122) yaşamın saçmalığı varoluşun anlamını aramanın da boşunalığını gösterir. Varlığın anlamına ilişkin tüm sorular yanıtız kalır.

Godot’nun kim ya da ne olduğu Pozzo ve Estragon’un söyleşileri sırasında sıkça dile getirilir. Doldurulamayan bir iç sıkıntısıyla Vladimir ve Estragon beklemek dışında hiçbir edimde bulunmazlar. Oyunun tüm dokusuna işlemiş olan umutsuzluk durumu birbirine karşıt olan karamsarlık iyimserlikle dengelenmiştir. Sahnede oyuncuların ilk repliklerinden başlayarak anlaşılacağı gibi uzun bir bekleme sürecinden bir kesit aktarılır. “Oyundaki belki de en hayran

⁴Bu çalışmada Beckett, Samuel. *Godot’yu Beklerken*, çev. Tuncay Birkan, İstanbul, Kabalıcı, 1992 isimli yapıt kullanılmış olup, parantez içindeki GB kısaltması bu oyunu imlemektedir.

olunacak yan, durağanlığı anlatmak için beklemek gibi bir mecaz seçmekteki yaratıcılıktır” (Dereboy, 1997: 33). Oyundaki dekordan gösterimde geçen sürenin iki gece olduğu anlaşılır. Ancak yansıtılan süreden çok daha fazla bir zamanı beklemekle geçirmiş olan kahramanların bundan böyle de beklemeye devam edecekleri açıkça görülür.

Pozzo: Keserek. Godot kim?

Pozzo: Beni Godot sandınız.

Estragon: Godot mu?

Vladimir: O, hayır bayım, bir an bile...

Pozzo: Kim o?

Vladimir: Bir...bir tanıdık.

Estragon: Hiç de değil, doğru dürüst tanımıyoruz bile.

Vladimir: Doğru...pek iyi tanımıyoruz...ama gene de...

Estragon: Şahsen görsem bile tanımam (GB; 26)

Bu belirsizlik içinde başlayan ve gelişen oyun yine de diğer Uyumsuz Tiyatro yapıtlarına oranla belli bir olay örgüsüne sahip olan yapıtlardan biridir. Oyunda Estragon (Gogo), Vladimir (Didi), Lucky, Pozzo ve bir çoban çocuktan oluşan toplam beş oyuncu olmasına karşın oyunun yazarın diğer oyunları dikkate alındığında oldukça varsıl bir oyuncu kadrosuna sahip olduğu görülür. Oyunda efendi-uşak ilişkisi içinde olan Vladimir ve Estragon’un bekleyiş ve umutsuzlukları beraberinde eylemsizliği getirmiştir. Çünkü yaşamlarına beklemek dışında bir anlam katamayan bu çift sonsuz bir bekleyişin çaresiz tutsaklarıdır. Pozzo ile kölesi Lucky’i buluşturan tek tutkuları beklemeye yazgılı oldukları Godot’dur. Genellikle çiftlerden oluşan oyun kişileri, biri diğerini tamamlayıcı ancak asimetric nitelikte donatılmıştır. Vladimir geçmişi hatırlarken, Estragon az önce olanları bile anımsamaz. Birbirine yakın ancak bir o kadar da farklı niteliklere sahip olan bu oyun kişilerini bir arada tutan şey birbirlerinden ayırlanamamalarıdır. Belli bir dolantısı olmayan bu üç saatlik ve iki perdeden oluşan oyunda eylemlerin boşunluğu, yaşamın anlamsızlığı oyun içyapısının biçimbilimsel öğeleriyle güçlendirilmiştir. Oyunun ilk perdesindeki Estragon’un ilk repliği oyunun iletisini özetler: “Yapacak hiçbir şey yok.” (GB; 11). Estragon tarafından bu replik oyunun bazı yerlerinde tekrar edilir. (GB; 24). Oyunun sahne bilgilerinde “Bir kır yolu. Bir ağaç. Akşam.” nitelemesiyle dekorun neredeyse boş bir uzamı simgelediği görülür. Bu bilgiler insan varlığının en baştan yadsındığı bir nitelik taşıır.

Oyunun Birinci Perdesinde yer alan Vladimir ve Estragon varoluşsal acılarını fiziksel boyutta da gösterirler. Kahramanların en belirgin nitelikleri hareketsizlikleri, kararsızlıkları ve isteksizlikleridir. Gidecekleri bir yol da yoktur o yoldan gelecek olan biri de. Beckett’in ifadesiyle söylemek gerekirse, “kim bilir, belki de yalnızca yanlış yollar vardır” (Juliet, 2000: 89).

Oyunda Estragon’un ağzından yinelenen “Yapacak hiç bir şey yok” repliği hep tekrarlanarak durağanlığı betimler. Estragon ayakları ağrır, açtır ve uykusu vardır. Vladimir’se kahkaha atamaz. Sokak serserisi ya da dilenciye anıştıran Beckett’in diğer oyunlarında rastlanan kahramanlarından farklı olarak Vladimir ve Estragon palyaço ya da daha doğrusu bir müzikhol veya sirk tiplemesine yakındırlar. Bedensel engelleri olan bu karakterlerin tekrarlanan davranış biçimleri de eylemsizliklerini biraz olsun renklendirmekten öteye geçmez. Vladimir sürekli olarak şapkasıyla, Estragon’sa çizmeleriyle oynar. Devinimleri gibi sözleri de birbirinin tekrarına dönüşmüştür. Bu eylemleri de zaman geçirmek için yaptıkları çok açıktır. Hatta geçmek bilmeyen zamanın

ağırlığından kurtulmak için öykü anlatmayı bile denerler. (GB; 14). Vladimir ve Estragon söylemlerinin çocuksulaştığı sırada çocuk diline özgü bir nitelikte birbirlerine Gogo (Estragon) ve Didi (Vladimir) diye seslenirler. Bu iki edilgin insandan Didi bilişi, Gogo ise gövdeyi simgeler. “Diyaloğu analize girerken, özünü de keşfederiz: Söz. Fakat söz, diyalogu mümkün kılan bir araçtan öte bir şeydir. Bu anlamda söz içinde iki boyut söz konusudur: Düşünce ve eylem. Bu ikisi öylesine radikal bir iletişim içerisindedir ki biri kısmen bile feda edilecek olsa, öteki dolaysızca zarar görür” (Yıldırım, 2010: 155). Oyunda Didi ve Gogo arasında iletişim tek boyutlu olarak gerçekleşir. Didi sürekli konuşup replik verirken, Gogo uyuklar. Böylece biri söz, diğeri harekettir. Öte taraftan Pozzo ile onun kölesi hatta kuklasına dönüşmüş Lucky de benzer edilginlikler içindedirler. Pozzo’nun astımı vardır. Rahat oturup kalkamaz. İkinci perdede Pozzo bunların üstüne kör olur, Lucky ise dilsizdir. Yaşlı, güçsüz, ölmeye yatmışlıklarıyla bu kişiler Beckett kahramanlarının temel niteliklerine tümüyle sahiptirler. “Samuel Beckett’in yapıtlarında yer alan kişilerin çoğunluğu yaşlı erkekler, sokak serserileri, cinsiyeti belli olmayan sağır, ya da dilsiz, solucana benzer yaratıklardır” (Canlı, 1994: 315).

Dış dünyaya kapalı bu uzamda zaman hiçbir şeyin açıklaması değildir. Pozzo’nun “kahrolası zamanınızla bana yaptığınız eziyet yetmedi mi? İğrenç bir şey bu! Ne zamanmış! Ne zaman! Bir gün yetmiyor mu bu size bir dilsiz oldu, bir ben kör oldum, bir gün sağır olacağız, bir gün doğduk, bir gün öleceğiz” (GB; 91) zamanla ilgili sarf ettiği bu sözler aslında kendi çapında bir başkaldırıdır. Oyunda çiftlerden oluşan kahramanlar aslında tek kişiyi simgeler. Yaşamın anlamsızlığı yerini boşunluk duygusuna bırakmıştır. Oyunun başında açıkça betimlendiği gibi bitiş baştadır. Sonu yaşamış insanlar konuşuyormuş gibi yapıyorlarsa bu varlıklarının anlamsızlığına katlanabilmek adınadır. “Varoluş, insandaki bireysel çekirdektir, ussal kavramlarla kavranamaz, bir olanak olarak yaşama eşlik eder. İnsan bu olanağı elde eder ve kaçar.” (Akarsu, 1994: 205). Bunun dışında yapabildikleri bir şey olmadığından konuşuyor izlenimi verirler. Aslında yaptıkları kendilerinin de itiraf ettiği gibi “laf salatası”ndan (GB; 87) başka bir şey değildir. Kendilerine konuşma dışında bir edim kalmamış olan kahramanlar umutsuzluk, yalnızlık ve bırakılmışlık duygusu içindedirler. Bu iki olgu yabancılaşma duygusuyla birleşerek kişileri kayıtsız ve edilgen kılar. Bir türlü kendilerini mutlu edecek bir yol bulamayan Vladimir ve Estragon’a geriye yalnızca umutsuz bir bekleyiş kalır.

Vladimir: Ee? Gidiyor muyuz?

Estragon: Evet, hadi gidelim. Kımıldamazlar.
(GB;96).

2.3. Jean Genet ve Hizmetçiler

Jean Genet’in *Hizmetçiler* (Les Bonnes) isimli oyunu ilk kez 1947 yılında Louis Jouvet’in yönetmenliğinde Paris’te sahneye konulmuştur. Oyun ikinci kez 1955 yılında Tania Balachova ve 1961 yılında da üçüncü kez Jean-Marie Serreau yönetmenliğinde sahne ışıklarını görmüştür.

Tek perdeden oluşan *Hizmetçiler*, konusunu gerçek bir olaydan, Papin kız kardeşlerin işledikleri suçtan almıştır. ‘Sırdaşların tragedyası’ olarak nitelendirilmiş olan oyunda Claire, Solange ve hanımlarının dünyası anlatılır. Oyun, “çoktan klasikleşmiş modern trajedinin bir örneğini sunar”(Deshoulières, 1989: 121). Claire ve Solange hizmetçi olarak yaşadıkları ezilmişlik duygusundan hanımları yokken kendi aralarında oynadıkları bir oyunun büyüüne kapılarak

kurtulabilirler ancak. Düşsel bir uzamda aralarında oynadıkları bu oyun sayesinde kişiliklerini bulur ve özgür olabilirler. İki hizmetçi kız kardeş olan Claire ve Solange hanımları evde yokken ona öykünerek onun kimliğini ödünçlerler. Kıskanma ve öç alma duygularını içiçe yaşadıkları ve aralarında oynadıkları bu oyun içinde var olmalarına bir anlam yaratmaya çabaladıkları söylenebilir. Hanımefendi evde yokken biri hanımefendi, diğeri hizmetçi olur. Burjuva dünyasına başkaldırıları düşsel bir evrende gerçekleştirebilen bu iki kız kardeş hanımın sevgilisini ihbar ederek hapse gönderirler. Hanım eve geldiğinde onu zehirli çay içirtmekle öldürmeye karar veren kız kardeşler karşıt duygular besledikleri hanımlarından intikam alacaklarını düşünürler. Claire hanımı, Solange hizmetçiyi oynar. Hanımlarından ancak suç işleyerek kurtulabileceklerine inanan kız kardeşler için gerçek yaşam düş yaşamına dönüşür. Claire ve Solange'ın üstlendikleri rollerle kimlik değiştirme oyunu gerçeğe dönüşür. Düşsel uzamda yaşadıkları bu oyun birden gerçekleri olur. Kendisini öldürerek hanımı cezalandıracağına inanan Claire aslında başarısız olur. Bu hiçbir işe yaramaz. Gerçekte hanım ölmez yaşanan yalnızca bir yanılsamadır. Oyunda törensel bir ortam içinde düşsel evrende Claire'in ölmesi ise de oyun boyutunda bir zafer anlamı taşır.

Oyunun yapılandırılması incelendiğinde, birbirinin yerine geçen hatta birbirine öykünen üç oyuncunun rol dağılımının şöyle yapılandırıldığını görmekteyiz: Oyunun birinci tablosunda Claire, hanımefendi rolünü oynarken kız kardeşi Solange, onun rolünü yani Claire'i oynar. Oyunun ikinci tablosunda bir kimlik değişimi söz konusu değildir bu yüzden Claire de Solange da kendilerini oynarlar. Oyunun üçüncü tablosundaysa Claire hem kendisini hem de hanımefendi olmuş Claire'i yani öykündüğü hanımı oynarken Solange da tıpkı kız kardeşi gibi hem kendini hem de hizmetçiyi oynarlar. Solange'ın burada tüm hizmetçilerin sözcüsü rolünü de üstlendiğini belirtmek gerekir.

Birinci Tabloda, Claire kız kardeşi ve kendisini küçümseyen Hanımefendi rolünü oynar. Bu yüzden kendini güzel ve çekici bulur.

Claire: Hizmetçiler benimle, yalnız benimle hizmetçiliklerini anlarlar. Benim bağırıp çağırmağım, benim hareketlerimle hizmetçiliklerini bilirler. (H; 15) ⁵

Gerçek Hanımefendi açık biçimde hizmetçilerine karşı Claire'in canlandırdığı gibi bir tutum sergilemese de aralarındaki sınıf ayrımını örtük bir dille hatırlatmaktan geri durmaz. Bu ilk tabloda Hanımefendiye öykünen Claire, üstlendiği rolde gerçek Hanımefendi'den esinlenerek sahip olmadığı her şeye sahipmiş gibi davranır. Claire -miş gibi yaparak Hanımefendi rolündeyken yalnızca görünümüyle değil, davranışlarıyla da abartılı bir hal alır. Claire, canlandırdığı Hanımefendi rolünü, aslında Hanımefendide var olan örtük gerçekleri, açarak, abartarak ortaya çıkarır. Bu oturum, saatin alarminin çalmasıyla sonlanır.

⁵Bu incelemede Genet, Jean. (1990). Hizmetçiler (Türkçesi: Salâh Birsal). İstanbul, Nisan Yayınları, isimli yapıt kullanılmıştır. Parantez içindeki kısaltma Hizmetçiler adlı oyunu imlemektedir.

Claire, Hanımefendi evde yokken varlıklarına yabancılaşmayı oynadıkları bu oyunla gidermek adına ona öykünerek Claire rolündeki Solange'ın, Hanımefendi rolündeki Claire'i öldürmesi adına ilk kıvılcımı yakmak ister. Claire Solange'ın Hanımefendiyi öldürmesi için sütçüye taş atar, (H; 19) hatta Solange rolündeki Claire'i yani kendisini ahlaksızlıkla suçlar. Bunlara ek olarak Claire yine Hanımefendiyi oynadığı rolle onun kimliğinde Solange'ı ve Claire'ı küçümser, aşağılar bu yolla diğer hizmetçilerin de sözcüsü olur. Claire'in "Sen tek başına ikimizin hayatına da son vereceksin. Çok güçlü olmalısın"(H; 59) sözü bunu doğrular niteliktedir. Birinci tabloda Solange, Claire'i canlandırırken oldukça uysal ve ağırbaşlıdır. Ancak kendisi olduğu durumlarda bu itaatkâr tavır gider yerine sert ve tehditkâr tavrılı hizmetçi gelir. Hanımı öldürmek istemelerinin sebebi her ikisi için de farklı bir anlam taşıyordur. Solange hanımefendi/hizmetçi ayrımını ortadan kaldırmak için isterken, Claire onun yerine geçerek kendi varoluşunu yaratmayı amaçlar.

Hanımı öldüremediklerinde oyundaki gibi yaşam da yeniden kaldığı yerden başlayacaktır onlar için.

Claire: Gene bu yaşamı sürdürmekten, yeniden bu oyuna başlamaktan başka yapacak işimiz kalmıyor. (H; 30)

İkinci tabloda oyun içinde oyun oynayan ve düşsel uzamda gerçek hanımefendi eve gelmeden onu öldüremeyen kız kardeşler birbirlerini suçlarlar. Kız kardeşlerden birinin var olabilmesi diğerinin yok olmasına bağlı olduğundan, bir çatışma durumu söz konusu olur. Aralarında beliren bu çatışmanın ortadan kaldırılması için Hanımefendi'nin ıhlamurla zehirlenerek öldürülmesi şarttır.

Oyunun Üçüncü Tablosunda, Hanımefendi eve döner ve Beyefendi'nin serbest kaldığını öğrenir. Beyefendinin hapse atılmasına neden olan mektuptaki el yazısının kendilerine ait olduğunun öğrenileceği endişesiyle Solange kaçmayı düşünürken, Hanımefendi yokken aralarında oynadıkları oyuna tekrar döner ve farklı kimliklere bürünür. Önce Claire olur, sonra Hanımefendi daha sonra da Hanımefendiye öykünen Claire ve nihayet Solange yani kendisi olur. Solange, Claire'in emri üzerine ona zehirli ıhlamuru verir. Oyun Claire'in zehirli ıhlamuru içmesiyle sonlanır.

Oyunun sonunda Hanımefendinin ölmesi ancak düşsel uzamda bir zaferdir. Hanımefendinin öldürülmesiyle ne Claire'in ne de Solange'ın isteği gerçekleşir. Kız kardeşlerden Solange, yok etmek istediği hanımefendilikle Claire'in kendisini var edeceği olanağını da ortadan kaldırır. Çünkü birini var eden durum, diğerini yok eder. Hanımefendi rolünde zehirli ıhlamuru içen Claire hanımefendi olarak ölürken, Solange'ın isteğini de gerçekleştirmiş olur.

3.Sonuç

Kuramsal çerçevesini Martin Esslin'in yaptığı Uyumsuz Tiyatro oyunlarının en belirgin özelliği mantıklı gelişimlerinin olmamasıdır. Oyunlarda temel sorun olarak ele alınan bir sorunsal olmadığından merak uyandıran ya da beklenen bir çözüm de yoktur. Serim, düğüm ve çözüm öğelerinden yoksun olan oyunlarda imgeler yönlendiricidirler.

Kel Şarkıcı'da çiftlerin birbirlerine öfke ve düşmanlıklarının en üst düzeye çıktığı noktada ışıklar söner. Ancak sahne yeniden aydınlandığında değişen hiçbir şeyin olmadığı her şeyin yeniden başladığı oyunun başında Smith'lerin yerine Martin'lerin geçtiğinin gösterilmesiyle somutlanır. Zira Smith'lerin yerine geçen Martin'ler onlara öykünmekten öteye geçemezler. Aynı bilindik mekanik ve klişe sözleri tekrarlarlar ve böylece dilin tragedyasını yazdığını savlayan yazarı doğrularlar. Yazar kalıplaşmış aynalaşmış günlük yaşama grotesk ve saçma olanı yerleştirerek fars biçimine sokar. *Godot'yu Beklerken* isimli oyunun sonunda "gidelim" denirken sahne bilgilerinden oyuncuların "kimildamadıkları" anlaşılır. Kısaca özetlemek gerekirse sahnede olan hiçbir şeyin olmadığıdır. Bu oyunda beklemek hep zaman geçirmek hep de onu durdurmak anlamı içerir. Her üç oyunda da asıl sorgulanan şey varoluşun anlamıdır. Hizmetçiler tutsağı oldukları anlamsız bir varoluştan suç işleyerek kurtulabileceklerine inandıklarından burjuva bir dünyaya düşsel uzamda başkaldırırlar. Suçu kendi varlık biçimine dönüştüren kız kardeşler, onları suça mahkûm eden bu toplumun da onun kurallarını da hiçe sayarlar.

Ele aldığımız üç oyunda da kahramanlar hiç susmadan konuşurlar. Bu edim *Kel Şarkıcı* oyununda açıkça belirtildiği gibi zaman geçirme yoludur. Konuşma bir döngüyü belirtir. Vladimir ve Estragon konuşarak akşamın olmasını, Godot'nun gelmesini beklerler. Geçen zamanın belirsizliği daima korunur böylece zaman algısı göreceli kılınır. Ağacın yapraklanması ilkbaharın geldiğinin göstergesi olmaktan çok geçen zamanının sınırsızlığını belirtir. Belki bir gece, belki bir yıl belki de bir ömür geçmiştir. *Hizmetçiler*, oyun içinde oyun yani iç içe öykü yerleştirmeye dayalı bir yapıya sahiptir. Çevreleyen öykü iki hizmetçi kız kardeşin oyunda asıl ele alınan temel izlek çevreninde gelişim gösterirken, çevrelenen öykü kız kardeşlerin hanımefendiyi öldürmek için kurguladıkları plan üzerine kuruludur. Claire ve Solange teatral gösterime gerçek bir teknik düzenleme ve belli bir dramatik devingenlik kazandıran başkalaşmış bir evrende yaşarlar.

İncelediğimiz bu eylemden yoksun dolantıya sahip üç oyunda da iyi düzenlenmiş yani mantık örgüsüne dayalı bir oyun yapısı yoktur. Oyunların izlekleri ve dramatik kurguları anlaşılması ve kavranması kolay bir yapıya sahip olmadığından iletişimsizlik, yabancılaşma, korku ve uyumsuzluk gibi öğeler yeniden ve farklı bir anlamla donatılmış olurlar. Üç oyunda da çevrimsel yapı farklı biçimlerde düzenlenmiştir. *Kel Şarkıcı*'da oyun Smithlerin rolünü üstlenen Martinlerle yeniden başlayarak, *Godot'yu Beklerken*'de her seferinde yeniden başlayan bir düş kırıklığının beklentisiyle, *Hizmetçiler*'de yanılısamarlarla süslü bir evrende varlık arayışı ile gerçekleşir. Sonu açık uçlu olan bu oyunlar hiçbir dünya görüşünü, değer yargısını savunmadıkları gibi, yalnızca okuru sayısız yorumla varsıllaştıracağı insan yaşamını sorgulamaya iterler. Yanıtları hep gizli tutulan ve bir bilmeceye dönüşen insan yaşamı üzerine kurulan bu sorgulamada insansızlaşma bir imgeye dönüşür.

Kaynakça

Akarsu, B. (1994). *Çağdaş felsefe*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.

Aktulum, K. (2004). *Parçalılık/metinlerarasılık*. Ankara: Öteki Yayınevi.

Beckett, S. (1952) *En attendant godot*. Paris: Minuit; (1992). *Godot'yu beklerken*. (Çev.Tuncay Birkan). İstanbul: Kabalıcı.

Benmussa, S. (1966). Eugène Ionesco, *Théâtre de tous les temps*. Paris: Seghers.

- Bonnefoy, Cl. (1996). *Entre la vie et le rêve (Entretiens)*. Paris: Gallimard.
- Canlı, G. (1994). "Samuel beckett'te aşk kavramı" in *Frankofoni 6*. Ankara: Şafak.
- Cruichshank, J. (1965). *Albert camus ve başkaldırı edebiyatı*. (Çev. Rasih Güran). İstanbul: De Yayınevi.
- Çalışlar, A. (1994). *Tiyatro oyunları sözlüğü 1*. İstanbul: Mitos-Boyut.
- Dejean, J-L. (1987). *Le théâtre français depuis 1945*. Paris: Fernand Nathan.
- Dereboy, İ. F. (1997). "Erişkinlikteki durağanlığın oyunlaştırılması: godot'yu beklerken" in *3P Dergisi*, 30-34.
- Deshoulières, Ch. (1989). *Le théâtre au XXe siècle en toutes lettres*. Paris: Bordas.
- Er, A. (1998). *Oyun çözümlemesinde ilk adım*. Ankara: Ürün Yayınları.
- Esslin, M. (1999). *Absürd tiyatro* (Çev: Güler Siper). Ankara: Dost Kitapevi.
- Genet, J. (1968). *Les Bonnes précédé de "comment jouer les bonnes", œuvres complètes, tome IV*, Paris: Gallimard; (1990). *Hizmetçiler* (Türkçesi : Salâh Birsal). İstanbul: Nisan Yayınları.
- Ionesco, E. (1954). *Théâtre I. (La cantratrice chauve, la leçon, jacques ou la soumission, les chaises, victimes du devoir, amédée ou comment s'en débarrasser)*, Paris: Gallimard; (1997). *Toplu Oyunları* (Çeviren: Hasan Anamur). İstanbul: MitosBOYUT Yayınları.
- Ionesco, E. 1966 (1962). *Notes et contres-notes*. Paris: Gallimard.
- Juliet, Ch. (2000). *Samuel beckett ile görüşmeler*. (Çev: Sema Rifat). İstanbul: Om.
- Marmin, M. (1965). "Lettres françaises : le théâtre de l'absurde" in *Études Françaises*, vol. 1, n° 1, 101-105.
- Melese, P. (1969). *Samuel beckett*. Vichy: Wallon.
- Pascal, Bl. (1966). *Düşünceler* (Çev. İsmet Zeki Eyüboğlu). İstanbul: Oluş Yayınları.
- Sartre, J.P. (1960). *Çağımızın gerçekleri*. (Çev. Vedat Günyol-S.Eyüboğlu). İstanbul: Can Yayınları.
- Şener, S. (1993). *Oyundan düşünceye*. Ankara: Gündoğan Yayınları.
- Yıldırım, A. (2010). *Eleştirel pedagoji ivan illich ve paulo freire'in eğitim anlayışı üzerine*. Ankara: Anı Yayıncılık.