

T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
FRANSIZ DİLİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

MEMET BAYDUR TİYATROSUNDA ABSÜRD TİYATRO İZLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Zelal TAŞTAN BARAÇ

DİYARBAKIR-2024

**T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
FRANSIZ DİLİ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

MEMET BAYDUR TİYATROSUNDA ABSÜRD TİYATRO İZLERİ

**HAZIRLAYAN
Zelal TAŞTAN BARAÇ**

**TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. ŞENGÜL KOCAMAN**

DİYARBAKIR- 2024

ONAY

D.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne

**Bu çalışma jürimiz tarafından Yabancı Diller Eğitimi Anabilim Dalında YÜKSEK
LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir. / / 2024**

Başkan :

Tez Danışmanı :

Üye :

Onay

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Tezimin içerdığı yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve ünvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını, aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ediyorum.

Zelal TAŞTAN BARAÇ

ÖNSÖZ

Tezimi hazırlama sürecinde bana kattığı bilimsel bakış açısı, özverisi, sabrı, destekleri ve akademik katkılarıyla beni bu zorlu süreçte destekleyen değerli hocam Prof. Dr. Şengül KOCAMAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Yüksek lisansa başvuru ve kabul sürecimde beni destekleyen sayın hocam Dr. Öğr. Üyesi Uğur YÖNTEN'e çok teşekkür ederim. Ayrıca desteğini en güzel şekilde gösteren canım arkadaşım Dr. Öğrt. Üyesi Özge CENGİZ'e ve tezimi hazırlama aşamasında manevi desteğini esirgemeyen, moral kaynağım sevgili eşime, bu tezi uzun zamandır bitirmemi bekleyen ve destekleyen canım anneme ve sevgisiyle bana güç katan biricik kızıma sevgi, saygı ve teşekkürlerimi sunarım.

(İmza)

Zelal TAŞTAN BARAÇ

.../.../....

İÇİNDEKİLER

ONAY	i
BİLDİRİM.....	ii
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM.....	3
1.1. ABSÜRDÜ ANLAMAK.....	3
1.2. ABSÜRD TİYATRONUN GENEL ÖZELLİKLERİ	5
1.2.1. Anlamsızlık	5
1.2.2. İletişimsizlik.....	6
1.2.3. Yabancılaşma	7
1.2.4. İnsansızlaşma ve Kitle İnsanı	8
1.2.5. Estetik Uzaklık	9
1.2.6. Trajiğin ve Komiğin Birleştiği Yer: Kara Mizah	10
1.3. ABSÜRD TİYATROYU BESLEYEN FELSEFİ AKIMLAR	11
1.4. ABSÜRD TİYATRO YAZARLARI.....	13
2. BÖLÜM.....	16
2.1. MEMET BAYDUR VE ABSÜRD TİYATRO	16
2.1.1. Memet Baydur Kimdir?	17
2.1.2. Memet Baydur'un Tiyatro Anlayışı	18
2.2. ABSÜRDE YOLCULUK: LİMON.....	18
2.2.1 Oyun İçinde Oyun	20
2.2.2 Oyun Kişileri	22
2.2.3. Oyunda Kullanılan Dil	25
BULGULAR	28
TARTIŞMA.....	29
SONUÇ VE ÖNERİLER	31
KAYNAKÇA.....	32

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, Türk tiyatrosuna yeni bir soluk kazandıran oyun yazarlarından Memet Baydur'un tiyatroya uyarlanan *Limon* adlı eserinin Absürd tiyatro özelliklerini barındırması bağlamından incelenmesidir. Absürd tiyatroyu işleyen kaynaklar incelenip bu türün oluşmasına neden olan dönemsel etmenler hakkında bilgi verilmiştir. Bunun yanı sıra türün etkilendiği felsefi akımlar açıklayıcı bir şekilde ifade edilmiştir. Memet Baydur'un hayatı incelenerek yaşadığı dönemin sosyal yapısının oyunlarına nasıl bir etkide bulunduğu üzerinde durulmuştur. Dergilerde yayınlanmış makaleleri, tiyatro oyunları ile ilgili kitapları, incelemeleri, gazete yazıları ve denemeleri çalışma kapsamına alınarak irdelenmiştir. Son olarak *Limon* adlı tiyatro eseri barındırdığı Absürd tiyatro unsurları bakımından ele alınarak edebiyat yazınları içerisindeki yeri dikkatlere sunulmuştur. Araştırmanın sonuçlarına göre, Memet Baydur'un tiyatrosunda işlenen konu, dil ve teatral yapı yönünden Absürd tiyatrodan etkiler taşıdığı kanaatine varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Absürd, tiyatro, Memet Baydur, Saçma, Felsefe, Akımlar

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the works adapted to the theater of Memet Baydur, one of the playwrights who is thought to have brought a breath of fresh air to Turkish theater, in terms of containing the characteristics of Absurd theater. In terms of subject matter, the sources on Absurd theater are examined, information about the periodical factors that led to the formation of this genre is given and the philosophical movements that this movement is influenced by are explained. Memet Baydur's life and how the effects of the period he lived in this process were reflected in the plays were examined. His works, articles published in magazines, books, reviews, newspaper articles and essays on theater plays were examined. Finally, the play *Limon* was examined in terms of the Absurd theater elements it contains. According to the results of the research, it is concluded that Memet Baydur's theater is influenced by Absurd theater in terms of the subject, language and theatrical structure.

Keywords: Absurd, theater, Memet Baydur, Absurd, Philosophy, Movements

GİRİŞ

Absürd sözcüğü kökeni latinceye dayanmaktadır. Dilimize Fransızca'dan geçmiştir. Fransızca "absurd" şeklinde yazılır. Latince'de ise *absurdus* sözcüğünden gelmiştir. Bu sözcük Latince surdus "sağır ve dilsiz" sözcüğünden ab nekiyle türetilmiştir. Latince sözcük Hintavrupa Anadilinde yazılı örneği bulunmayan sur-do "sağır, dilsiz, boğuk sesli" biçiminden evrilmiştir. Anlamı ise "saçma, anlamsız, yersiz" dir. Türkçe'de ise mantığa aykırı, mantık dışı, doğru olamayacak kadar saçma ve gülünç anlamına gelir (URL-1,2023).

Absürdizm ise insanlığın evrende anlam aramasına yönelik çabasının boşuna olduğunu sonuç olarak başarısız bir eylem olacağını söyleyen felsefi düşünce akımıdır. Albert Camus'nün *Sisifos Söyleni*'nin yayınlanmasından sonra absürdizmin sınırları belirlenmiştir. Fransada ise II.Dünya Savaşı işgalinden sonra absürdist saçma, uyumsuz görüşler yaygınlaşmıştır.

Camus'den bir yüzyıl önce filozof Soren Kiergaard dünyanın absürtlüğüyle ilgili günlüklerinde şöyle yazmıştır:

"Absürt nedir? Kolayca görülebileceği üzere, ben rasyonel bir varlık olarak mantığım ve amacım doğrultusunda, düşüncelerimin yansıttığı biçimde hareket etmek zorundayımdır: Başka bir şey yaptığımı sanmam da mantığımın ve düşüncelerimin doğrultusunda olur, kısacası başka türlü hareket edemem ve yine hareket etmemin zorunlu olduğu yerdeyimdir... Absürt ya da absürdün erdemiyle hareket etmem inancımın doğrultusunda olur... Hareket etmek zorundayım fakat düşüncelerim yolu kapatıyor ve olasılıklardan birini alarak şöyle diyorum: Yaptığım hareket budur, başka türlü yapamam çünkü buraya düşüncelerimin yansıtmasıyla getirildim." (URL-2,2014)

Memet Baydur' un tiyatrosunda Absürd tiyatro izlerini araştırmak adına bu çalışma yapılmıştır. Memet Baydur Cumhuriyet Dönemine damga vurmuş yazarlardandır. Oyunlarının temel konusu insandır ve özellikle toplumun sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel sorunlarıdır. Eserleri yazıldığı dönemin temel durumunu yansıtmaktadır. Baydur, kendisini yetiştiği toplumdan ve onların şartlarından bağımsız görmemiştir. Daha öncede Ülkemizde Absürd tiyatro öncülerinden olan Memet Baydur'la ilgili bazı çalışmalar yapılmıştır. Bunlardan bazıları; Sevda Şener'in Memet Baydur Tiyatrosu adlı çalışması, Serap Uluyol'un Memet Baydur'un oyunlarındaki anlatıların işlevleri, Sevgi Şebnem Grafı'nın Memet Baydur oyunlarında uygarlık ve uygar insan"dır. Bu çalışmada öncelikle Absürd'ün

tanımına yer verilmiştir. Hangi dönemde ve nasıl etkiler sonucu ortaya çıktığına bakılarak, bu tiyatroyu besleyen edebi akımlara ve bu akımdan etkilenen yazarlara kısaca değinilecektir. Çalışmanın ilk bölümünü oluşturan absürd ve Absürd tiyatroya yönelik bilgilere yer verildikten sonra ikinci bölümde Memet Baydur'un tiyatrosundaki absürd izler *Limon* adlı oyunu aracılığıyla analiz edilecektir. Çalışmanın ana izleği olarak *Limon* oyununu seçmemizin nedeni, oyunlarının içinde en fazla absürd öğeleri barındıran eseri olmasıdır.

Oyundaki Absürd tiyatro izleri “oyun içinde oyun”, “oyun kişileri” ve “oyunda kullanılan dil” başlıkları altında incelenmeye çalışılacaktır.



1. BÖLÜM

1.1. ABSÜRDÜ ANLAMAK

Absürd kelimesi Fransızca kökenli bir kelime olup bir olay, olgu ya da durumun saçmalığını anlatmak için kullanılır. Absürd tiyatro uyumsuzluğun, amaçsızlığın, alışılmış düzene karşı koymanın, mantık sınırlarını zorlamanın tiyatro oyunlarına yansıtılmasıyla ortaya çıkar. Bazı yazarlar tarafından benimsenerek kaleme alınan bu tiyatro türü, oyun olarak da sahneler uyarlanmıştır. Absürd tiyatronun mantık sınırlarını tanımaması, olaylar arasında bağ kurulamaması, kahramanlarının çoğunlukla zavallı, suçlu, bilgisiz, zayıf ve kendilerine yabancılaşmış karakterler olması bu tiyatronun özelliklerindendir.

Düşünsel oluşumunu insan-dünya karşıtlığı üzerine koyan Absürd tiyatro yazarları herhangi bir okula bağlı olmayıp, gerçekte kabul edilmiş belli başlı kuralları barındıran ya da belli bir akım özelliği gösteren bir hareket değildir. Absürd tiyatro yazarları kişisel özellikleri doğrultusunda kendi eserlerini oluşturmuş ve hiçbir akıma bağlı olmamayı seçmişlerdir. Absürd tiyatro geleneksel tiyatronun barındırdığı kuralları düzen unsurlarını barındırmaz. Bu akımın amacı tiyatrodaki her şeyi anlamlandırmak yerine bir ses ve hareket düzeni oluşturarak seyirciye yaşadığı hayatı sorgulama fırsatı sağlamaktır. İrdelediğimiz oyun türünün en önemli özelliği, izleyiciye verilmek istenen mesajların yoruma açık olmasıdır. Klasik oyun örgüsünün olmaması okuyucunun ya da izleyicinin kendi deneyimleri sonucunda bir yargıya varmasına olanak sağlar. Kullanılan dekorun konuyla alakalı olması beklenmez ve oyunda serim, düğüm ve çözüm bölümleri sırası yoktur. Absürd tiyatrodaki saçma kurgu ve semboller vardır. Bu tiyatroya göre insanın içinde bulunduğu durum saçma ve anlamsızdır. İnsanlar hayatlarını anlamlandırmak için bir mücadelenin içine girerler fakat bu mücadele beyhude bir çabadan ibarettir ve sonuçsuz kalır. İncelenen tiyatrodaki gerçek anlamda bir iletişim yoktur ve insanlar yalnızdır. Absürd tiyatro yazarları ölüme yazgılı insanın traji-komik durumunu sahneye taşımayı amaçlar. Absürd olanı absürd yollarla anlatmak gerektiğine inanarak oyun yazarlar.

Absürd tiyatro oyunlarında amaç çözüm bulmak değildir tam tersine içinde bulunulan absürd durumda yaşamak zorunda kalan insanı sahneye taşımaktır. Sıkışmış zayıf insanın aklıyla değil de bu kişilerin iç güdüleriyle hareket ettiği

düşünülür. Bu kişiler durumlara daha çok kötümser yaklaşır ve kendilerini trajik ve komik unsurları barından uyumsuzluk içinde bulurlar. . Camus'nün *Caligula* adlı eserinde ana kahraman, başkaldırısını saçmaya düşmek suretiyle ortaya koymuş sıra dışı bir imparatorudur. Caligula, ölümlü olan bu dünyaya başkaldırışını göstermek için kendisine başarması zor bir hedef seçer. O, "ay"a ulaşmayı hedefler. Varoluşa göre eylemde bulunmak yerine kendi istek ve seçimiyle davranış sergileyen Caligula bize trajedisini gösterir. Hedefe ulaşmak için olan inancı ile asla ulaşamayacağını bilmesi arasında yaşadığı ikilem saçmayı oluşturan unsurdur. Öylesine büyük bir acının içindedir ki varolduğu dünyadaki her şey onun için anlamsızlaşmıştır. Ona göre insanlar ölmeye mahkûm ve mutsuz yaratıklardır (Camus, 2020). Absürd tanımının daha açıklayıcı olması bakımından Caligula'nın yaşadığı ikilem iyi bir örnektir.

Daha sonra detaylı olarak incelenecek olan Absürd tiyatro özelliklerini en sade biçimiyle aşağıdaki gibi sıralayabiliriz.

- Absürd tiyatro "nihilizm" (hiççilik) felsefi akımından etkilenmiştir.
- Bu tiyatroyu Dadaizm ve Sürrealizm akımından etkilenen yazarlar geliştirmiştir.
- Absürd tiyatro bir durum tiyatrosudur olay değil. Bu tiyatroda devam eden bir olay örgüsü yoktur.
- Verilen mesajlar net bir dille sunulmak yerine kelime oyunları ile verilip seyircinin yorumuna bırakılır.
- İnsanın doğal yaşamdan ve doğadan uzaklaşması konu edinilir. Bu durum da açıkça değil, izleyiciye sezdirme şeklinde yapılır.
- Karakterler yaşamdan uzaklaşmış, mutsuz, zayıf, pasif kişilerdir.
- Absürd tiyatroda belli bir zaman ve mekân sınırları yoktur. Mekânsızlık ve yaşanan zamanla uyumsuzluk dikkat çeker.
- Absürd tiyatroda kullanılan sesler, sözler, hareket düzeni birbirleriyle uyumlu olmak zorunda değildir. Bu özellik abartılı bir şekilde sunularak çarpıcı hale gelir.
- Absürd tiyatroda beklenen olay örgüsü yoktur.
- Dekor, geleneksel tiyatrodan farklıdır çünkü oyunla alakalı olmak zorunda değildir.

- Absürd tiyatro yazarları karakterlerini hayattan bıkmış ve karamsar kişilerden seçer.
- Bu tiyatronun en belirgin özellikleri; yabancılaşma, uyumsuzluk ve iletişimsizliktir.

1.2. ABSÜRD TİYATRONUN GENEL ÖZELLİKLERİ

Absürd tiyatro yazarları yaşamın anlamsızlığını göstermek ve aynı zamanda klasik tiyatro kurallarına karşı çıkmak amacıyla absürd oyunlar sergilemiştir. Onlara göre durmadan değişen ve gitgide zorlaşan yaşamı anlatmak için klasik tiyatro kuralları artık yetersizdir. Anlamı olmayan bir durumu anlamsız yollarla anlatmak gerekiyordu. Bu nedenle absürd oyunlarda olaylar arasında bağ kurulmadan verilmek istenen mesaj okuyucuyla ya da seyirciyle buluşturulur. Birbirleriyle alakası olmayan olaylar, sahnede ses ve ışık gibi sahneye özgü teatral bir dille verilmeye çalışılır. Oyunlarda amaçsızlık ve uyumsuzluk çok belirgindir. Yer, zaman ve olay bütünlüğü gibi klasik tiyatroya özgü kuralları görmek gibi bir beklentiye girmemek gerekir. Absürd tiyatronun daha iyi anlaşılabilmesi adına türün genel özellikleri aşağıda başlıklar altında ortaya incelenecektir.

1.2.1. Anlamsızlık

Absürd tiyatronun en önemli göstergelerinden biri de bireyin yaşamının anlamsızlığını oyunlarda yansıtmasıdır. Özdemir Nutku “*Dünya Tiyatrosu Tarihi*” adlı kitabında Absürd tiyatroyu “Anlamsızlığı ya da Uyumsuzluğu Vurgulayan Yazarlar” adlı başlığında bu konuyu işler.

Varlığını anlamsız boş bulan insanın, bir gün bu hayatın sonlanacağını bilmesi ve bu şekilde yaşamaya devam etmesi onu ikilemde bırakır. Sevdâ Şener’e göre insan hayatının boşluğunun başlıca sebebi bireyin ölüm karşısında acizliğidir (Şener, 2019). İnsan, bir gün bu dünyadan ebedi olarak gideceğinin bilincinde yaşayan tek canlı türüdür. Sonlu bir yaşam algısıyla hayatını sürdüren bireyler, zaman zaman sarf ettikleri çabanın boşuna olduğunu düşünürler. Bu sebeple hayata karşı verdikleri mücadeleyi anlamsız bulurlar. İnsanoğlunun istekleri ve çabaları, ölüm gerçeği ile karşı karşıya gelince anlamsız ve saçma bir hal alır.

Absürd oyunlarda anlamlı bir sonu olmayan diyalogların kullanılması, tekrarların olması ve söz-eylem karşıtlıkları olmasının amacı yaşamın anlamsızlığını vurgulamaktır. Tekrarlarla mekanikleşen insanın durumlar karşısında çaresizliği gösterilir. Sadece hareket esasıyla oynanıp söz kullanılmayan oyunlar, eylemlerin anlamsızlığını gösterir niteliktedir. Oyunlarda hareketlerin ve sözlerin birbirleriyle olan zıtlığı yaşamın anlamsız yönünü ve insanlar arasında olan iletişim sorunlarını izleyiciye gösterir. İletişim sorunu yaşayan insanlar birbirleriyle olan bağlarını koparır ve kendilerini içinde yaşadıkları topluma yabancı hissederler. Oyunlardaki “çevrimsellik” absürd oyunların barındırdığı anlamsızlığı güçlendiren unsurlardan sayılabilir. Oyunun bitip yeniden başlaması veya öyle hissettirilmesinin teknik dilde karşılığına “çevrimsel” denir. Bu tekniğin uygulanmasının amacı, hayat döngüsünün içinden çıkılamayan bir kısır döngüyü göstermektir. Bu sebepten oyunların çoğu ya sonuçsuz ya da çevrimseldir.

1.2.2. İletişimsizlik

Absürd tiyatroda iletişimsizlik kaçınılmaz bir unsur olarak oyunlarda görülür. Artık insanların yaşadıkları tüm duyguları ifade etmeye yarayan dilin eski görevini yerine getiremediği bu oyunlardaki karakterlerin kendi aralarında anlamlı bir iletişim kuramadıkları, bunu yapmaya çabalasalar da mümkün olmadığı, konuşulan konuların birbiriyle alakasız olduğu ve kişilerin aslında birbirlerini dinlemedikleri görülür. Ortaya konan bu durum, artık dilin işlevsizleştiğinin göstergesidir.

Samuel Beckett’ın eserlerindeki oyun kişileri, hayatla bir savaş içindeymişçesine zamanlarını geçirir ve ölümü beklerler. Oyunlarda kukla benzeri tavırlar sergilerler ya da palyaçoya benzer davranışlar gösterirler. Bu kişiler zamanı geçirmek için sürekli konuşurlar. Bunun sebebi, konuştukları sürece varlıklarını ispat ederek kendi benliklerini gerçekleştirmiş olurlar. Konuşmalar bir amaç taşımamakla beraber otomatikleşmiş gibidir.

Boyacıoğlu geleneksel tiyatro oyunlarında söylenen sözlerin bir anlam taşımasına, oyun içinde anlamlı yerde kullanılmasına ve oyun bütünlüğüne katkısı vardır. Fakat Absürd tiyatroda söz ve anlam uyumunun olmadığını birbiriyle çeliştiğini belirtir (Boyacıoğlu 2004). Kullanılan sözcükler söylenenden çok başka bir şeyi işaret edebilir. Absürd tiyatro kişileri arasında iletişim eksikliği hakimdir.

Bu durumda bazen bir cümlenin sadece ses olarak verildiği görülür. Oyunlarda sadece durma, susma ve hiçbir şeyin yapılmadığı anlar sıkça görülür. Absürd oyunlarda gerçek iletişimin olmadığı aşikârdır. Oyun kişilerinin konuşmalarının sadece iletişimsizliği güçlendirmek adına yapıldığı görülür. Bu durum, oyuncuların konuşmuş olmak için konuşma çabası içinde olduklarını açıkça ortaya koyar. İletişimin olmadığı yerde yabancılaşmanın başlaması beklenen bir durumdur. Bireylerin toplum içerisinde tüm çevreleriyle yaşadıkları iletişimsizlikler onları; yalnızlığa, umutsuzluğa, çaresizliğe ve anlamsızlığa sevk eder. Bu durum kişilerde ölümü bekleme haline dönüşür. Toplum yaşamının yansıtıcısı olan edebi ürünler arasında yer alan absürd oyunlarda da bu bekleyiş sıklıkla işlenir.

1.2.3. Yabancılaşma

Yabancılaşma, bireyin kendini yaşadığı çevreye, yaşadığı yere ve temasta olduğu kişilere uzak hissetmesi olarak açıklanabilir. Bunları şöyle sıralayabiliriz: daha önce merak ve ilgi duyulan şeylerden uzaklaşma, toplumda bağlı olduğu değerlerden kopma. Bireyin kendine uzaklaşması yani kendi varlığını gerçekliğini anlayamaması. Bertolt Brecht ise yabancılaşmayı anlamak istenilen şeyin tanıdık bilinen şeyden ayrıştırılarak bilinmeyene dönüşmesi olarak açıklar (Tuncay, 2009). İnsanlar, savaş sonrası yaşanan durumlardan dolayı ve Endüstri Devrimi'nin getirdiği psikolojiyle birbirlerini tanıyamaz hale gelerek yabancılaşmışlardır. Hiçbir şey ya da duruma karşı güven hissetmemeleri ve bu duygunun yanında kuşku, korku tüm varlıklarını sarmıştır. Hayattan uzaklaşmak kişiyi yaşadığı çevreyle arasına mesafe koyduğundan yabancı hissettirmiştir. Ataman insanın yaşamı üzerindeki gücünün olmayışını bu yüzden yönetilen bir kuklaya benzetmiştir.

Tiyatroda bu tür bir yabancılaşma, Özdemir Nutku'ya göre; sahne ve izleyici arasında oyuncu ve sahne arasında, oyuncu ile büründüğü karakterler arasında ve bu karakter ile mekan arasında gerçekleşir (Nutku, 2000). Absürd tiyatro eserleri başlığı altında sergilenen oyunlarda yabancılaşma zaman zaman oyuna verilen isimden başlar ve oyunun bütününe yayıldığı görülür. Eugène Ionesco'nun *Kel Şarkıcı*'sı buna verilecek iyi örneklerden biridir. Başlıktan dolayı oyunda kel bir şarkıcının varlığı düşünülebilir. Fakat oyunda kel bir şarkıcı yoktur. Absürd tiyatro karakterleri geleneksel tiyatro kişilerinin aksine alışılmış beklenen davranışlardan farklı

davranışlar sergilerler böylece yabancılaşma hallerini gösterilir. Eugène Ionesco, oyunlarında sıra dışı olayları normal, normal olan durumları da sıra dışı durumlar gibi yansıtarak izleyiciyi oyuna karşı yabancı durumuna getirir.

Absürd tiyatro, kitlelerin yaşantılarına değinir. Bundan dolayı Ionesco'nun "kitle insanı" olarak tanımladığı birey, kişiliğiyle var olan bireyin tam tersidir ve sorumluluk duygusu yoktur (İpşiroğlu, 1996). Sorumluluktan kaçan bireyler kitlelerin içinde kaybolurlar. Belirli bir sosyal yaşamda varolan kişiler değildir. Oyundaki kişilerin unutma halinin sık sık konu edilmesi insanın zayıf, yaşama müdahalesi olmayan, zaafı olan zavallı insanı hatırlatarak çatışma mekanizması yaratmaktır. Evvelin olmaması geleceksizliğe vurgu yapar. Geçmiş ve geleceği olmayan insanın varlığının da bir anlamı yoktur (Ataman, 2008). Estetik uzaklık oyunlarda seyirciyi gerçek ile oyun arasında farkı anlamasını sağlar. Absürd tiyatronun amaçları arasında olan seyircinin oyunla duygusal bağ kurmasını engellemek olduğundan seyirci oyuna karşı empati kurmaz ya da oyunla kendini özdeşleştirmez.

Absürd tiyatrodaki kişiler bizim alışkın olduğumuz yer ve zamanda bulunmazlar. Nasıl ki kişilerde yabancılaşma varsa mekân ve zamanda da bunu görürüz. Algıladığımız saat, gün, ay ve yılla açıklanmaz (Kesting 1985). Absürd oyunlarda bildiğimiz doğrultuda zaman akamaz. Bahsedilen zaman başka bir zamanı işaret edebilir. Oyunlarda neden sonuç ilişkisi aranmaz (Acarlıoğlu 2003). Belirli bir konu üzerinden akmadığı için olay böyle bir ilişki kurulamaz.

Absürd tiyatrodaki süregelen olayla alakalı dekor bulunmaz. Bu uyum beklenen aranan bir özellik değildir. Dekorun düzensizliği kişinin iç dünyasını yansıtır ya da boş sahne tercih edilir. Bu durum seyirciyi sahneye yabancılaştırır.

1.2.4. İnsansızlaşma ve Kitle İnsanı

Bireyin yaşamış olduğu iletişimsizlik, yabancılaşma, korku ve uyumsuzluk duygusu insansızlaşmaya neden olmuştur. Varlık artık kendi yaratımında var olan değerlerini kaybetmiştir (Şener, 2019). Değerlerimiz bizim kimliğimizi oluşturur. Artık değerlerini kaybetmiş birey kendini güçsüz bulur ve kendini ortaya koyamaz, kimlik kaybı yaşar (Bezci, 1997). Kimlik kaybı yaşayan birey ya toplumdan uzaklaşır ya da toplumun verdiği kararlar içerisinde hayatını devam ettirir.

Absürd tiyatrodan alenen izleyiciye sunulan bilgiler yoktur seyirci gizli bir anlamı bulmaya çalışır. İzleyici oyunda izlediği kişilerin zaman ve yerden kopukluğunu, iletişimsizliğini ve bunların sonucunda nasıl yabancılaştıklarını sezer. Absürd tiyatro kişiler arası ilişkilerdeki sevgisizliği, yıkıcılığı, çatışmaları izleyiciyi şaşırtma, tedirgin etmeyi kullanarak fark ettirir.

Ionesco'nun *Gergedanlar* oyunu 1959 yılında yazılmış olup İkinci Dünya Savaşı'nın izlerini Absürd tiyatro ile bağdaştırarak ele alır. Oyun incelendiğinde, o dönemde Avrupa'da egemen olan faşizm olgusuna ve kalıplaşmış yönetime sorgulamadan inanan insanın değişimini işler. Küçük bir kasabada basit hayatı olan insanların bir sabah uyandıklarında bazılarının gergedana dönüştüğünü görürler. Başlarda bu durumdan tedirgin olan insanlar, zamanla gergedana dönüşen insanların sayısı arttıkça gergedana dönüşmeyen insanlarda gergedana dönüşememe korkusu başlar. Toplumun yaşadığı döneme uyma çabası ve bilinçsizlikleri o kadar fazladır ki neye dönüşmeleri gerekiyorsa ona dönüşmek için aceleci tavırlar sergilerler. Dönüşmeye başlayan toplumun artık hiçbir etkiye ihtiyaç duymadan güce yönelmesi ve ona tapmaya başlaması gösterilmektedir.

Topluma uyum sağlayamayan gergedanlaşmayan Berenger tüm bu olandan kaçmak yerine tüm gücünü diğerleri gibi olmak için harcar. Berenger tüm bu olanlardan önceki toplum hayatına uyum sağlayamadığı gibi şimdi ki hayata da uyum sağlayamamış yalnız kalmıştır.

1.2.5. Estetik Uzaklık

Absürd tiyatronun amacı seyircide tedirginlik yaratmaktır. Seyircinin oyun kişileriyle duygusal bağ kurması beklenmez. Ses, ışık ve bazı absürd imgelerle seyircinin şaşırtması amaçlanır. Ionesco'nun *Amedee ya da Ondan Nasıl Kurtulmalı?* oyunundaki büyüyen ve tüm sahneyi kaplayan bacaklar, *Sandalyeler* oyunundaki sandalyeler, Beckett'in *Godot'yu Beklerken* deki oyun kişilerinin kullandığı şapka ve çizimler seyircinin oyuna daha mesafeli yaklaşmasını sağlayan teatral objelerdir. Yaratılan mesafe ile seyircinin oyun kişileri ile özdeşleşmesi engellenir, oyuna daha eleştirel yaklaşması sağlanır.

Estetik uzaklığın oluşumunu sağlayan bazı özellikleri aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

1- Duygusal bir bağın olmaması

- 2- Seyirciye gerçeğin hiç bilmediği bir yolla gösterilmesi, şaşırtması
- 3- Ses ve ışığın rahatsız edici bazen şiddetli bir şekilde seyirciyi uyarma amaçlı kullanılması
- 4- Seyirci izledikleri gördükleri şeylerden sonra ilk şaşkınlık dönemini aşıp orada olan yapısal farklılığın taşıdığı ahengi görmeye başlaması
- 5- Bunların sonucunda izleyicinin artık oyundan estetik bir zevk alması.

1.2.6. Trajiğin ve Komiğin Birleştiği Yer: Kara Mizah

Absürd tiyatro oyunları izlendiği veya okunduğu zaman kişiye komik bir eser izlenimi bırakır. Bunun nedeni Absürd tiyatronun seyirciyi güldürme özelliğiyle ön plana çıkmasıdır. Bu oyunlarda, komik olanın seçilme sebebi ise, yaşamın yeterince zor olması ve içinde barındırdığı absürd durumlardan kaçma çabasının yansımasıdır. Ölüm gibi bir gerçeğin var olduğu dünyada insanoğlunun kendini rahat hissetmesi zordur. Bu durum zaten yaşamı trajik yapar. Bizim elimizde bulunan en büyük güç ise gülmedir. Ionesco' nun belirttiği gibi ölüm karşısında yapacak bir şey yoksa gülmek gerekir (Ionesco, 1997). Bu sebeple absürd oyunlarda yüzümüzde oluşan tebessüm, içerisinde acıyı da barındırır. Gülünecek yerlerde gerçekten gülünmeli mi bilemeyiz. Bu oyunlar gülmeyi, korkmayı, acıyı bünyesinde barındıran oyunlardır.

Absürd tiyatro yazarları karı koca ilişkilerinde bile yabancılık duygusunun zaman zaman hüküm sürdüğünü göstermek adına oyunlarında bu konuya yer vermişlerdir. Ionesco'nun *Kel Şarkıcı*'sı da bu yabancılık duygusunu gösterir niteliktedir. Evli olan Martinler'in birbirleriyle karşılaşmaları sıra dışıdır, birbirlerini daha önce hiç tanımamış gibi davranmaları ilginçtir. Ama sanki birbirlerini anımsarlar. Birbirlerini daha önce görmüşler midir? Düşünürler. (Birbirlerini daha önce görüp görmediklerini düşünürler) . “Ne tesadüf” ifadesinin sıkça tekrar edildiği diyaloglar oyunda komiği oluşturan en önemli dilsel öğedir. Bay ve Bayan Martin birbirlerine Manchester'da yaşadıkları, fakat tam aynı zamanda Manchester'den Londra'ya birlikte geldiklerini anlatırlar. Öyle ki bu çift tesadüfen aynı trende, aynı kompartımanda yolculuk yapmışlardır. Her ikisi de Londra'ya geldiklerinden beri Bromfield'da otururlar. Aynı evi aynı yatak odasını paylaşmaktadırlar. Bu oyunda birbirlerine karşı yabancı olan eşlerin durumları hem komik hem de trajiktir. Ionesco

birbirlerine yabancılaşan insanın durumunu bir çift örneği ile en çarpıcı şekilde sunmuştur.

1.3. ABSÜRD TİYATROYU BESLEYEN FELSEFİ AKIMLAR

Absürd tiyatronun oluşmasına katkıda bulunan bazı akımlar olduğu bilinmektedir. Bunlar Dışavurumculuk, Dadaizm, Gerçeküstücülük, Nihilizm, Fütürizm ve Egzistansiyalizm (Varoluşçuluk) gibi akımlardır.

Dışavurumculuk (Ekspresyonizm), izlenimcilik ve doğalcılık akımına karşı olarak doğmuş, insanın ruhsal dünyasını, iç gerçeğini dışsal dünyadan daha önde tutup anlamaya çalışmıştır. 1910 ile 1920 yılları arasında Dışavurumculuk (Ekspresyonizm) akımı gelişmiş olup dış dünyanın olduğu gibi aktarılması yerine duyguların öne çıkarılmasını ön plana alır. Bu akımın tiyatro alanında etkisi ise oyunların somut ve soyut kavramlar birleştirilerek yazılmaya başlanmış olmasıdır. Bu akım, realizm ve idealizm anlayışında var olan kuralcı tutuma karşı olma anlayışıyla Absürd tiyatroyu etkiler. Dışavurumculuk akımında kullanılan sanatsal tekniklerden olan abartılmış biçim, mekanik hareketler ve telegrafik konuşma gibi sanatsal tekniklerin Absürd tiyatro oyunlarında da kullanıldığı görülmüştür. Absürd tiyatronun en önemli unsurlarından olan dilsel özellikler, karakterlerin zaman zaman tekrarlayan kuklaya benzer hareketleri, anlamsız tekrarlar ve gevezelikler Absürd tiyatro oyunlarında dikkat çeker.

Dadaizm'in dayandığı temel kavram her şeye kuşkuyla bakmaktır. Bu akımın öncüleri alışlagelmiş estetik kaygılardan uzaklaşıp insanlarda şaşkınlık yaratmayı amaçlarlar. Dadaizm I. Dünya Savaşı sonrasında insanların yaşadığı umutsuzluk, tükenmişlik, hiçbir şeyin güvenilir ve devamlı olduğuna inanılmayan bir ortamda başlamış sanatsal ve kültürel bir akımdır. Dünya Savaşı'nın oluşturduğu sertliğe, sanat alanında ve gündelik hayatta var olan entelektüel kaygıya protesto gibidir. Dadaizmde mantık aranmaz bütün sanatsal rutinleri reddeder. Dadaizmde ilke olarak benimsenen “karmaşa ve uyumsuzluk” Absürd tiyatrodaki önemli bir özellik haline gelir. Bu akımdaki kuralsızlığın, anlamsızlığın ve saçmalığın Absürd tiyatroyu beslediği izlenmiştir.

Gerçeküstücülük akımının bakış açısı olan gerçek kavramına farklı yaklaşma ve var olmayı sorgulama, yabancılaşma, içsel gerçeklere bakma yaklaşımları Absürd tiyatronun oluşumuna kaynak oluşturmıştır.

Absürd tiyatronun oluşumunda katkısı olan bir diğer akım ise Nihilizmdir. Toplumda var olan genel geçer kurallara, değer yargılarına ve ahlâk kurallarına farklı bir bakış açısı getirmiştir. Bunu da var olan her şeye her şekliyle şüphe ile yaklaşarak ve hatta yok sayarak yapar.

Her ne kadar Ionesco, Adamov ve Beckett gibi Absürd tiyatro yazarları nihilist olarak değerlendirilmişse de Şener bu yazarları nihilist olmaktan çok umursamaz olarak değerlendirir. Onlar içe saymak yerine, var olana karşı umarsız olmayı tercih ederler (Şener, 1998). Umarsız olmaktan her şeyi yoksaymak anlaşılır.

Gelecekçilik (Fütürizm), modernizme dayanan bir akımdır. 20. yüzyılın başlarında 1909 ile 1920 arasında İtalya'da ortaya çıkmıştır. Birçok sanat alanında bu akımı takip edenler tarafından eserler verilmiştir. Bu akımın ana özelliği; geçmişten gelen geleneksel bakış açısını reddetmek ve var olan estetik değerleri değiştirip geleceğin "Modernlik" kavramında olduğunu savunmaktır. Bazı ülkeleri (özellikle İtalya'yı) geçmişin ağır havasından uzaklaştırıp modernleştirmektedir.

Varoluşçuluk (Egzistansiyalizm), insanın yaşadığı dünyada varoluşunun absürd durumuna karşı başlatılan felsefi amaçlı bir başkaldırıdır. Bu akımın öncüleri Albert Camus, Jean Paul Sartre olarak görülür. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra daha çok yaygınlığı artmış bir akımdır. Albert Camus'ye göre, insanın bu evrende var olmasının absürtlüğüne Yunan Mitolojisi'ndeki *Sisyphus Efsanesi* iyi bir örnektir. Tanrı Zeus'u kızdıran Sisyphus çok büyük bir kayayı yüksek bir dağın tepesine ulaştırmakla görevlendirilmiş ve bu şekilde ceza almış mitolojik bir kahramandır. Sisyphus, her sabah kayayı zirveye taşımayı dener. Tüm gün çalışıp denedikten sonra gece uyuduğunda kaya tekrardan aşağı doğru yuvarlanır. Günleri bu şekilde geçer cezası sonsuza kadar sürer. Anlamı olmayan bir hareketi hiç durmadan yapmak onun cezasıdır.

Albert Camus, savaş sonrası insanını Sisyphus'un durumuna benzetmektedir. Modern insan olarak tanımladığı insanın başka kişilerle ve durumlarla ilişkisini Sisyphusla kaya arasındaki ilişki gibi yorumlar. Onun için gelecek yoktur. Bunun sebebi yarına olan güvensizliktir, yarından umutsuzdur çünkü yarınında bugün nasıl geçtiyse öyle olacağına inanır. Yeni insan mutsuzdur ve ölümü beklemektedir.

Dönem olarak var olduğu hayatı anlamsız bulur (Bezci,2007). Varoluşçular için öz olarak dünyaya gelen insan hayat boyu yaşadığı şeylerden ve bulunduğu dönemin ve çevrenin etkilerinden dolayı kendi özüne yabancılaşır. Kişi, tüm bunların sonucunda kendi özünde olması gerekeni değil başka hayatlar başka deneyimlerde bulur kendini. Varoluşçular, var olmaya anlam vermek adına kendi özümüze uygun değerler geliştirmek adına inanç geliştirmişlerdir. Albert Camus ve Jean Paul Sartre gibi entelektüeller bu güne kadar empoze edilen değerleri reddederek yeni bir oluşum için çalışmalar yapmışlardır. Bunun sebebi ise varoluşumuzu tamamen saçma bulmalarıdır. Samuel Beckett (1906- 1989), Eugène Ionesco (1909-1994), Arthur Adamov (1908-1970) ve Jean Genet (1910-1986) ise eserlerinde insanlığın yeni değerler aramaktansa değerlerden yoksun olarak gösterirler.

1.4. ABSÜRD TİYATRO YAZARLARI

Absürd tiyatronun çıktığı dönem ve geliştiği coğrafyanın bilinmesi bu tiyatro akımının oluşmasının sebeplerini anlamamızı kolaylaştırır. İkinci Dünya Savaşı sonrası sergilenen eserlerde savaşın değişik etkileri olmuş ve tiyatro oyunlarında da bu durumla karşılaşmıştır. Bu yansıma Absürd tiyatronun ortaya çıkmasına ortam hazırlamıştır.

İkinci Dünya Savaşı sonrasında insanlık bir saçmalığın içine düşmüş, bütün çabaların, bekleyişlerin boşuna olduğunu düşündüğü için bir umutsuzluk havası olmuştur. İkinci Dünya Savaşı'nı henüz yaşamış insanın hayata bakış açısını, duygu hallerini yaşayan insanoğlunun ruhsal durumunu Absürd tiyatro eserleri aracılığıyla sahnede görürüz.

19. yüzyıl Danimarkalı bir filozof olan Saren Kierkegaard'a kadar uzanan bu yaklaşım Nietzsche ile Nihilist fikirlerden de beslenmiş avangard bir felsefe, sanat ve tiyatro akımı olarak ortaya çıkmıştır. Albert Camus'ye ait olan *Sisifos Söyleni* adlı eserin yayımlanmasıyla ilkeleri netleştirmiştir. Şimdi başta Ionesco olmak üzere bazı tiyatro yazarlarına kısaca değinelim:

Eugène Ionesco (1909-1994)

Absürd tiyatronun başlıca temsilcilerindendir. Aynı zamanda Fransız oyun yazarı olarak tanınmıştır. Hiçbir ekole bağlı olmadan yaşayan bir yazardır. (1938)

Nouvelle Revue Française ve Lettres Nouvelles gibi dergilerde çalışmıştır. Oyunlarında karşı-tiyatro anlayışını benimseyerek, klasik gerçekçi-psikolojik tiyatroya karşı oyunlarıyla Absürd tiyatronun başlıca örneklerini vermiştir. Absürd tiyatro oyunlarında insanoğlunun varoluşunun saçmalığını, yaşamının anlamsızlığını, birbirleriyle olan iletişimsizliğini konu edinmiştir. Kendini gerçekleştiremeyen insanlar absürd oyunların odak noktası olmuştur. Ionesco'nun *Trafigars* olarak isimlendirdiği absürd tarzı oyun içinde eserler yazmış, eserlerinde, tragedya-fars, gerçeklik-yanılsama, olağan-olağanüstü gibi karşıtlıklardan yola çıkarak, komik durumlar içerisinde trajik olanı, trajik olan durumların içerisindeki komik olan durumları işlemiştir. Dönemin sıradanlaşmış burjuva yaşam tarzını karikatürleştirerek eserlerinde kullanmıştır. Akli, mantığı, tüm psikolojik gerçekleri ve dile yüklenen anlam yükünü değiştirmeyi amaçlamıştır bunu da grotesk ve gerçeküstücü öğeleri kullanarak yapmıştır. Dili absürdlestirmek adına simgesel bir anlatım kullanarak anlamsız seslerden, mantık yanlışlıklarından faydalanmıştır.

Jean GENET (1910-1986)

Fransız bir oyun yazarı olan Genet erken yaşlarda hırsızlık suçundan ıslahhaneye kapatılmış ve ömür boyu hapse mahkum edilmiş (1948), orda roman ve günceler yazmıştır. A.Gide, J.Cocteau ve Sartre gibi yazarlar, bağışlanması için Cumhurbaşkanına başvurmuşlardır. Juvet (1947), Brook (1960), Blin (1959) gibi oyunları yönetmenlerce beğenilmiştir. Jean Genet absürd tiyatro, varoluşçu tiyatro ve vahşet tiyatrosu kapsamında avangart ve kara tiyatro örneklerini vermiştir. Ezilen, toplumdışı bırakılan ve sömürülen insanı bu vahşi-saçma duruma karşı kişilerin tepkilerinin aynı olmasını istemiş ve bunu oyunlarına konu etmiştir. Bunu yaparken bir başkaldırı gibi değil de gizemli bir hava katarak vermiştir.

Samuel BECKETT (1906-1989)

Absürd tiyatronun en önemli temsilcilerinden romancı ve oyun yazarıdır. II. Dünya Savaşı devam ederken Paris'e dönmüştür. 1969 yılında Nobel Edebiyat Ödülü'nü almıştır. Modernist soyut tiyatro alanında önemli eserler vermiş absürd tiyatronun temellerini atmıştır. Dünya görüşü kötümser, bilinmezdir ve verdiği eserlerde nihilizmi, dünya görüşünü yansıtır niteliktedir. Selin Geçici'nin de belirttiği

üzere eserlerinde varoluşun anlamsızlığını, insanların birbirleriyle olan iletişimsizliğini (absürd konumunu) bir bekleyiş, terkediliş, yalnızlık olgularını kullanarak vermiştir (Selin, 2011). Nihilizmi eserlerinde hissettirmiştir.

Arthur ADAMOV (1908-1970)

Ermeni asıllı bir aileden gelen Fransız oyun yazarıdır. Daha sonra Paris'e yerleşmiştir. Fransız gerçeküstücü şairlerle tanışıp şiir ve romanlar yazmıştır. Absürd ve karşıt tiyatro örnekleri vermiştir. Bu bağlamda insanların yalnızlığını, iletişimsizliğini, yabancılaşmasını, varolmanın saçmalığını absürd tiyatro görüşü içinde işlemiştir.

Harold PINTER(1930-2008)

İngiliz asıllı oyun yazarıdır. Yazdığı oyunları Absürd tiyatro olarak ele alındı; oyunlarında daha çok insanın saçma halini dışardan gelen soyut güçlerin oluşturduğunu vurgulamış, oyunlarında iletişimsizliği bir anlatım yöntemi olarak işlemiştir.

Güngör Dilmen Kalyoncu ise Türk Edebiyatında Absürd tiyatronun temsilcisi olarak görülür. Eserinin adı ise *Canlı Maymun Lokantası*'dir. Bu eserinde; umutsuzluğu, ölümü, yok oluşu, parçalanmışlığı sahne sanatlarından beklenen tüm kuralları bozarak sahneye taşımıştır. Absürd tiyatro karmaşık ve anlaşılmazdır (İpşiroğlu,1996). Eserlerinde ele aldığı konuları klasik tiyatro konseptinden uzak işlemiştir.

2. BÖLÜM

2.1. MEMET BAYDUR VE ABSÜRD TİYATRO

Tiyatro geçmiş çağlardan beri insanlığın içinde bulunduğu toplumsal koşullar, siyasal olaylar ve yaşanan güncel durumlardan etkilenerek dönemin ihtiyaçlarına cevap verecek, aydınlatacak, düşündürecek şekilde sahneye sunulmuştur. Tiyatroya geçmişten günümüze toplumu eğitme görevi yüklenmiştir. Antik Yunan'da hedef kitle ahlaklı ve erdem sahibi insanlardır. Sergilenen oyunlar estetik kaygısı taşımaktadır. Antik Roma Döneminde ise tiyatronun görevi insanları aile yaşamına ve yaşadığı topluma uyumlu hale getirmektir. Dini inanışların değişmesi ve tek tanrılı dinlere olan inanışların artması ile tiyatro gücünü kaybedip dini güçlerin yönettiği propaganda aracı olmuştur. Rönesans Döneminde ortaya çıkan akımlar, yeni düşünce biçimleri ve bunlardan etkilenen tiyatro konu olarak insanı ele almıştır. Günümüzde ise tiyatronun dönüm noktası olarak görülmesinin sebebi savaş sonrası ortaya çıkan öncü akımlar ve yeni yaklaşımların oluşmasıdır (Semercioğlu, 2020).

Absürd tiyatroyu daha iyi anlayabilmek için çıktığı dönem olaylarını ve bu yaşanan olayların yaşandığı coğrafyayı tanımak gerekmektedir. Bu coğrafyalarda yaşayan insanların bu durumlardan etkilenmesi ve dönemin sanatçılarından bundan uzak kalamayışı en büyük etkenlerdendir. II. Dünya Savaşı'nın ve sonrası yaşanan olayların sanatın her alanına etki ettiği görülmüştür. Bu etkilerin tiyatroya yansımaları da Absürd tiyatronun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Absürd tiyatro savaşın olumsuz sonuçlarının yaşandığı bir çevrede, insanların çabalarının hiçbir anlamının olmadığı ve sürekli bir bekleyiş durumunun olduğu ve bu yaşananlardan ötürü bir umutsuzluk içinde ortaya çıkmıştır. Absürd tiyatronun oyun anlayışında, oluşan anlamsızlık, savaştan güçsüz düşmüş, yılmış insanlara yer verilmiş, büyüyerek geniş kitlelere ulaştığı görülmüştür. 1950'li yıllarda Fransa'da yaygınlık kazanan Absürd tiyatro yazarları, insanların yaşadıkları duygu hallerini, sıkışmışlıklarını, güçsüzlüklerini göstererek onların çelişkilerini ve karşıtlıklarını sahneye taşımışlardır. Absürd tiyatronun amaçları arasında izleyiciyi düşündürmeye yöneltmek ve olduğu durumdan tedirgin olmasını sağlamak ve en önemlisi de içinde bulunduğu durumun farkına varmasını sağlamaktır.

20. yy'a kadar her türlü alışkanlıkların, dinsel inanışların sınırlandırıldığı bir dünyada hayatını sürdürmek zorunda kalan insanlar, endüstri devrimiyle beraber

şehir merkezlerine yönelmiş ve oradaki hayata uyum sağlaması beklenilmiştir. Bu durumda kendini sıkışmış hissedenden insan, bu güne kadar inandığı bütün dinsel kavramlardan iyice uzaklaşmıştır. İçinde yaşadığı topluma yabancılaşan insan bu durumlardan sonra yalnız kalmıştır.

Gerçekleşen Dünya savaşlarından dolayı insanlar dine, bilime olan güven ve inançlarını kaybetmiştir. Bilimsel anlamda olan gelişmeler insanları mutlu etmek yerine toplu ölümlerine sebep olduğundan insanların içindeki değerlerin ölmesine ve aralarında güçlü bir bağ kurmalarına yarayan dillerini bile kullanamamalarına neden olmuştur. Tüm bu olanlar iletişimsizliğe sebep olmuş varoluş amaçlarını unutturmuştur. Dünyada olan yönetsel değişiklikler ve yukarıda belirtilen sebepler, Absürd tiyatronun oluşumuna alt yapı oluşturmuştur.

Ayrıca Birinci ve İkinci Dünya Savaşları'nın en başta bireysel boyutta, daha geniş bir perspektifte ise Avrupa halklarında yarattığı büyük etkiler ile dönemin sosyo-politik koşulları Absürd tiyatronun oluşumuna neden olduğu görülmektedir. (Semercioğlu, 2020). Bu etkiler sonucu oluşan durumlar genelde toplumu özelde ise kişiyi umutsuzluğa sürüklemiştir.

Ülkemizde de Memet Baydur'un eserleri incelendiğinde Absürd tiyatro başlığı altında incelenebilecek eserler verdiği görülmüştür. Memet Baydur'un, hem devlet hem özel tiyatrolarda sahnelenmiş 26 tiyatro eseri vardır. Oyunlarının birçoğunda Ionesco ya da Beckett etkilerinin olduğunu görmek mümkündür.

2.1.1. Memet Baydur Kimdir?

Memet Baydur, 1951 yılında Ankara'da doğmuştur. Orta öğrenimini Ankara'da tamamladıktan sonra Paris'te ve Londra'da yaşamıştır. Daha sonra 1974 yılında İngiltere de Londra Üniversitesi'nde sosyoloji eğitimi görmüş fakat öğrenimini tamamlamadan Türkiye'ye dönmüştür. Memet Baydur'un ilk yazısı 1979 yılında "Yeni İnsan" dergisinde çıkmıştır.

Birçok dergide yazı ve öyküleri yayımlanmıştır. Eşi Sina Baydur'un görevi nedeniyle değişik ülkelerde bulundu. 1982 yılında Afrika'ya, Kenya'nın başkenti Nairobi'ye yerleşen Baydur 1982-1986 yılları arasında Afrika'da Kenya Toplu İletişim Okulu'nda sinema tarihi ve sinematografi dersleri vermiştir.

İlk oyunu olan *Limon*'u 1982 yılında yazmıştır. Bu eserle hem kendisi hem de yönetmeni ödül alır. 1982 yılında yazdığı *Limon*, *Cumhuriyet Kızı*, *Kadın İstasyonu*, *Yangın Yerinde Orkideler*, *Düdüklüde Kıymalı Bamyas*, *Yeşil Papağan Limited* ve *Kamyon* gibi oyunları Devlet Tiyatroları ve çeşitli illerdeki Şehir Tiyatroları'nda sahnelendi. Oyunlarını İngilizce, Fransızca ve İspanyolca'ya çevirdi. Hayattayken yayımlanmayan bazı kitapları o öldükten sonra basılmıştır. Memet Baydur, 50 yaşında, 24 Kasım 2001 tarihinde İstanbul'da ölmüştür.

2.1.2. Memet Baydur'un Tiyatro Anlayışı

Memet Baydur, 20. yüzyıl Türk tiyatrosuna sunduğu eserlerle kendi bakış açısını yansıtarak üretkenliğini üst düzeye taşımıştır. Yaşadığı hayatın (dönemin) yansımalarını eserlerinde görmekteyiz. Yurt dışında geçirdiği dönemin sonucu olarak ülkedeki olaylara uzaktan bakma fırsatı bulmuştur. Uzakta olması Türkiye gündeminin sıcak olaylarını takip etmesini engellememiş aksine bu durum, oyunlarının konu seçiminde ve karakterlerinin oluşmasında belirleyici olmuştur. Baydur eserlerinde ülke gerçeklerinin bireylerin hayatlarına nasıl yansıdığını göstermeyi amaçlar. Oyunlarında modern insanın kendiyle yabancılaşmasını, yaşadığı güç durumlar karşısında tepkisiz belki eylemsiz kalışını ve zaman geçirmek adına oyunlar oynayan insanları konu edinir. Ancak bunların ötesinde evrensel konulardan da uzaklaşmaz. Yaşadığı ülke sorunlarının yanı sıra, yaşlılık, ölüm, hastalık gibi evrensel sorunlara da dikkat çekmeyi ihmal etmez.

Yazar, 2001'de hayata veda edinceye kadar üçü kısa oyun toplamda yirmi altı oyun sunmuştur. Memet Baydur ülkenin içinden geçtiği önemli zamanları çalışırken olup bitenlerle bağını kesmeden ama olanlara dışarıdan bakmayı başarmıştır. Oyunlarında gerçek ve oyunun bir arada olduğu bir düzlem düzenlemiş, uzam-zaman-eylemi kurgularken, oyun kişilerini tasarlarırken, diyalogları oluştururken ve dil kullanımında hep yazarın kendine has seçimleri etkisini göstermiştir. Bu da bize Memet Baydur'a özgü olan dramaturgisinin fark yaratan özelliklerini gösterir.

2.2. ABSÜRDE YOLCULUK: LİMON

Memet Baydur'un ilk eseri olan *Limon* sergilendiği dönemde izleyici üzerinde şaşkınlık yaratmıştır. Bunun nedeni ise oyun kişileriyle, düşünceleriyle, dili ustaca

kullanmasıyla ve özellikle oyunda kullanılan absürd unsurlarla seyircinin ilgisini çekmiştir. Memet Baydur oyunlarını izleyen izleyici, şakanın ardındaki ciddiye, komik gibi görünen aslında bir o kadar trajik olan durumu anlamak için çaba gösterir ve oyunda geçen eğlenceli gibi görünen anların arkasındaki acıyı hisseder. *Limon*'da olayın aydın kültürünün egemen olduğu bir ortamda geçtiğini görürüz. Ortamda kullanılan içeceklerden, konuşmaların içeriğinde ressam ve yönetmenlerin oluşturduğu eserlerden bahsedilmesiyle bir kültür aktarımı yapılarak seyirciyle buluşturulur. Odada kullanılan dekor (kafes, radyo, saksofon, satranç tahtası, kapının yandaki büyük siyah şemsiye, bir av tüfeği, bir daktilo) oyun kişilerine gönderme yapmaktadır. Kişiler detaylı bir şekilde tasvir edilmiştir. Kişilerin konuşmalarının sıradan olmayan kimliklerini açıklayıcı olacak şekilde oluşturulmuş ve hatta görülmeyen bir dram yaşandığı anlatılmıştır. “Kötü bir şey oldu. “ sözü bize bu dramı hissettiren güçlü bir cümledir. Odadakiler çok fazla içerek, şakalar yaparak zaman geçirmeye çalışırlar. Kafesteki kuşun adının “ölüm” koymayı teklif etmek acının göstergesidir.

Oyunda eve gelen yabancı, hava muhalefeti nedeniyle yolculuğunu gerçekleştirememiştir. Bu misafir üzerinden konuşmalar devam eder. Karakterlerin isimleri, işleri sürekli değişir. Çocuğunu deniz kazasında kaybetmiş misafirin hüznü şaka diliyle aktarılsa da altta ki hüznün duygusu hissedilir. Gelen her yeni misafir gruba uyarak çok fazla içer. Memet Baydur'un devam eden eserlerinde de gerçek olmayan tavırlara, kabalığa, görgüsüzlük ve cahilliğe, güzel zevklerden yoksunluğa olan karşı duruşunu sürdürdüğü görülür.

Limon oyunu, Necip'in evinde toplanan bir arkadaş grubunun bir araya gelip zaman geçirmesini konu edinir. Tam olarak neden söz ettiklerini anlamamız kolay değildir. Zira sık sık konudan konuya atlayıp dururlar. Zaman zaman konuşmaların içeriğinde ressam ve yönetmenlerin oluşturduğu eserlerden bahsedilmesi, bu eserlerden alıntı yapılması izleyiciye bir grup aydın toplantısı izlenimini vermektedir. Odada kullanılan dekor (kafes, radyo, saksafon, satranç tahtası, kapının yanındaki büyük siyah şemsiye, bir av tüfeği, bir daktilo) oyun kişilerinin günlük yaşamda nelerle uğraştıklarına dair bilgiler verir. Ancak geçmişleri, gelecekle ilgili planları, mesleklerini hatta isimlerini öğrenmek oldukça zordur. Oyun kişilerinin isimleri, işleri sürekli değişir. *Limon* oyununun üzerine kurulduğu tema, hayatın

karmaşıklığını kendi yarattığı karmaşıklıkla altından kalkmaya çabalayan insanların üzücü halleri üzerine kurulur.

Absürd tiyatro içinde bulunulan dönemin etkisiyle ortaya çıkmıştır. Ayşegül Yüksel'e göre Memet Baydur, bulunduğu dönemin sorunlarını gözler önüne sererek bunları sorgulamaya yönelik sanatçı ve aydın kişiliği ile duruma yaklaşmıştır (Yüksel, 1992). Hem Eşi Sina Baydur'un büyükelçilikte görev yapması sebebiyle hem de kendisi lise yıllarından sonra Londra da eğitim aldığından Türkiye'de olan olaylara dışardan bakabilme şansı olmuştur. Türkiye'de 1980'li yıllarda içinde bulunduğu karmaşık durumlar, üniversitelerde özerkliğin kalktığı, nitelikli personel sayısının azaldığı, eğitim kalitesinin düştüğü bir dönemde yeni alınan ekonomik kararlar ve halkın bu döneme uyum sağlama süreci sıkıntılı bir hava oluşturmuştur.

Memet Baydur'un dönemin sorunlarına eserlerinde çokça yer vermiştir. Dönemin aydınlarının bunalımı oyunlarında sık sık işlenir. Baydur Türkiye'de 1980'li yıllarda aydın olarak nitelendirilen kişilerin baskılar ve yasaklar sonucunda nasıl fikirlerinin susturulduğunu işler. Oyunlarda eleştirilerini hem susan hem de susturan tarafa yönlendirmiştir. *Limon* adlı oyunda Ayşegül Yüksel'in deyiimiyle “suskunluğun gevezeliği”ni sergileyen Baydurca oyunlardan yalnızca biridir (Yüksel, 1992). Oyun, fikirlerini özgürce ifade edemeyen, temel hakları ellerinden alınmış, yalnızlaşıp yaşadığı toplumdan uzaklaşmış bir grup aydının sözcük oyunlarını kullanarak başı sonu belli olmayan bir takım konuşmaları kapsar. Gevezeliğin en üst düzeyde sergilendiği bu konuşmalar, oyun içinde oyun tekniği ile dikkat çekicidir. Baydur oyunlarında oyun içinde oyun en önemli absürd öğedir.

Daha öncede belirtildiği gibi, Memet Baydur'un *Limon* adlı oyunda absürd unsurlar bakımından incelemek adına bu çalışma yapılmıştır. İnceleme “Oyun İçinde Oyun, Oyun Kişileri, Oyunda Kullanılan Dil,” başlıkları kullanılarak oyun analiz edilmeye çalışılmıştır. Ancak özellikle oyunun yazıldığı dönemdeki sosyal ve politik durum incelenmiş, oyuna yansımalarına değinilmiştir.

2.2.1 Oyun İçinde Oyun

Oyun içinde oyun demek sahnede sunulan oyunlar içinde bulunan çeşitli oyunlardır. Hasan Erkek bu oyunları dış oyun veya asıl oyun diye isimlendirmiştir. Erkeğe göre bir oyun içinde oyun tekniği kullanılmıştır yargısına varabilmek için o

oyunun belli bazı özelliklere sahip olması gerekir (Erkek, 1999). Erkek'in sözünü ettiği kriterleri şöyle sıralanabilir:

- Oyuncuların daha önceden belirlenen karakterler dışında başka bir karaktere bürünmesi.
- Karakterlerin oyun içinde zaman zaman seyirciymiş gibi davranmaları,
- Sahnelerin ayrı bir görsellikte yapılar ve tarz taşımaları, oyun içinde hem yapısal hem de kuralları farklı bir oyuna yer vermesi olarak sıralanabilir (Erkek, 1999). Bu kriterleri barındıran oyunlarda oyun içinde oyun tekniğinden bahsedilebilir.

Limon da oyun içinde oyun tekniği en çok oyun kişilerinin rol değişimlerinde karşımıza çıkar. Oyunda kapı her çalındığında gelen misafirler kendilerini her defasında farklı isimlerle takdim ederler. Bu farklılıklar seyircinin kafasını karıştırırken gülmesini de sağlar. Zira seyirci normal yaşamın tam tersine bir dünya ile karşı karşıyadır.

Oyun içinde oyun tekniğinin kullanılması aslında oyunun yazıldığı dönemde yaşanan sıkıntılara karşı verilen bir tepki olarak değerlendirilebilir. Baskının, sosyo politik sıkıntıların söz konusu olduğu bir dönemde rahatlamanın en etkileyici yolu gülmedir. Gülme sayesinde bizi üzen, rahatsız eden olaylara katlanma cesareti bulabiliyoruz. Yine gülme sayesinde ki, yaşanan olaylar ne kadar trajik olursa olsun rahatlamanın, başkaldırının, her şeye rağmen yola devam etmenin gücünü yakalayabiliyoruz. Oyunda da o dönemin aydın olarak nitelendirilen küçük bir grubun kendilerini bunalımda hissettikleri bir dönemde anlamlı olmayan durum ve sözlerden oluşan konuşmalarla bu duygu durumundan kurtulmaya çalıştıkları gözlemlenmektedir. Oyun içinde oyun tekniğinin kullanılması aslında oyunun yazıldığı dönemde her şeyin fazlasıyla ciddiye alındığı bir döneme ters düşmek amacı güdüldüğünü düşündürmektedir. Çünkü oyun içinde oyun tekniği sergilenen oyuna komik bir hava verdiğinden dönemin ciddi havasıyla zıtlık oluşturmuştur. Böylece 1980'li yıllarda sosyal ortamlarda bulunan baskılar, yasaklar dönem insanlarını rahatsız hissettirmiştir. Bu rahatsızlık sebebiyle oyunda da bu dönemki duruma karşı tezatlık oluşturması bakımından bu tekniği kullandığı düşünülmektedir.

Oyun içinde oyun tekniğinin en önemli özelliklerinden biri de, bu teknik sayesinde izleyicinin ya da okurun oyundaki karakterler ile bağ kurması, özdeşleşmesi engellenir. Oyunda gözlenen sürekli rol değişimleri de seyircide aynı

etkiyi bırakır. Oyun içinde oyun kurgusunun kullanıldığı eserlerde, izleyici/okuyucu kendisini sürekli rol değiştiren oyun kişileriyle empati kurmakta zorlanır. Erkek’e göre, oyunlarda yadırgatma sadece rol değiştirme ya da oyun içinde oyun tekniğinin kullanılmasıyla olmayabilir. Bazen yaşanan şeylerin gerçek olmadığını oyun kişilerinin kullandığı cümlelerden anlaşılır. Oyundaki karakterler de sahnede olanın bir “oyun” olduğunu seyirciye hatırlatırlar (Erkek, 1999). Bu sayede oyunun bir illüzyondan ibaret olduğunu hatırlatıp gerçek sanılması engellenmiş olur. *Limon* da duruma alışmakta zorlanan oyun kişilerinin konuşmalarından bu durum aktarılmıştır.

Oyunun 2. bölümünün başında aslında sahnede izlenenlerin bir oyun olduğu Aslı karakteri tarafından da belirtilir (Baydur, 2009).

BERFİNAZ: Benim aklım ermiyor kızım... artık alışmak üzereyim olup bitene... kimsenin yüreğini zedelemekten “alışmaya” çalışıyorum şimdiki zamana... [...] Neden böyle oluyor, anlayamıyorum.

ASLI: Bunları benim söylemem gerekiyordu...

BERFİNAZ: (Güler) Hep böyle olur kızım!

ASLI: Roller karıştı... Epik olduk durup dururken... (Baydur, 2009:58)

Limon adlı oyunda “Oyun içinde Oyun” tekniğinin kullanılmasının nedeni gerçek hayatta yaşanan sorunlardan kaçış, hayat oyun ilişkisini vurgulamak, izleyicinin oyundaki kahramanlarla empati kurmayı engellemek olarak açıklanabilir. Oyun içinde oyun tekniğinin “*Limon*” adlı oyunda kullanılması ise gerçek ve oyunun örtüşebileceğini göstermesidir.

2.2.2 Oyun Kişileri

Limon’ da yer alan oyun kişileri; Muhsin, Aziz, Aslı, Necip, Berfinaz, Engin ve Sevdadır.

Yukarıda anlatılan oyun kişilerinin her anlamda sürekli bir değişim içinde olduğunu belirtmek gerekir. Ne Aziz Aziz’ dir, ne Berfinaz Berfinaz’dır. İsimlerinden mesleklerine sürekli bir değişim içindedirler. Kişilere yönelik belirgin olarak söyleyebileceğimiz birkaç özellik vardır. Onun dışında belirsizlik, anlamsızlık oyuna hâkimdir. İlk sahnede Aziz’in sahneye girişiyle beraber onun fiziksel özellikleri dikkat çeker. Kırklı yaşlarda, yorgun ve uykusuz yüzlü bir adam olarak tasvir edebiliriz. Daha sonra sahneye Muhsin ve Necip girer. Muhsin’in Aziz

yaşlarında olduğu fakat ondan daha kısa ve daha şişman olduğu gözlemlenir. Necip ise altmışlı yaşlarda, görüntü olarak dağınık görünmesine rağmen saygı uyandıran yavaş ve bilgili gibi biri olarak görülür. Başta Muhsin Necip Bey'i emekli bir avukat olarak tanıtır ve oyunun ilerleyen bölümlerinde muhasebeci, şair gibi değişik mesleklerle anılır. İsim değişikliği konusunda Necip de nasibini alır ve oyun boyunca farklı isimlerle çağrılır. Aslı'ya gelince; oyunda daha önce Muhsin'in eski bir tanıdığı bazen Necip'in eski aşkı bazen de evin evlenmemiş bekar kızı rollerinde ortaya çıkar. Berfinaz ise yetmiş yaşlarında yaşlı bir kadındır. Aziz'in evine Oğuz' u aramak için gelmiştir. Ancak Oğuz oyun boyunca gelmez. Engin ve Sevda gelirler onlarda yirmili yaşlarında iki gençtir. Zeki bir o kadarda bilmiş görünürler. İçten ama alaycı olduklarından bahsedilir.

Baydur'un oyun kişileri incelendiğinde genel anlamda hem kendisiyle hem de oyun içindeki diğer kişilerle bir hesaplaşma içinde oldukları görülür. Bu iç hesaplaşmalardan ya da diğer kişilerle arada geçen diyaloglardan toplumdaki bazı sorunlara dikkat çekilir. Baydur, bireylerin yaşanan politik ve toplumsal sorunlar karşısında suskunluğunu, olayları sorgulamadan kabul edişlerini sorgular. Oyunlarında eleştirilen grupların başında aydın kişiler daha doğrusu kendini aydın sanan kişiler gelir.

Baydur'un oyunlarındaki karakterler kimlik kaybı yaşamış, yaşadığı zamandan ve mekândan kopuk, kendi yarattığı kalıplar içinde sıkışmış kişilerdir. *Limon* adlı oyun kişilerine bakıldığında, gerçeklerden kaçmak unutmak adına sürekli bir boş vermişlik havası içinde tek kurtuluşu içmek gibi gören aydın gibi temsil eden kişilerdir.

Limon adlı oyun kendini sıkışmış, toplumdan uzaklaşmış, baskı altında hisseden bir grup aydının etrafında döner. Dönemin kısıtlamalarından dolayı kendilerini ifade edecek ortam bulamadıklarından kendilerine ve topluma yabancılaşmış kişilerdir. Absürd oyunlarda oyun kişilerinin kendilerine ve topluma yabancılaşmaları oyun boyunca rollerinin sürekli olarak değişmesi ile verilir. Oyunun başlangıcında Muhsin Aziz'i (oyunun ilerleyen bölümlerinden anlaşıldığı) birlikte paylaştıkları eve getirir. "Avukat Necip" olarak tanıttığı "yabancı", onlarla geçen konuşmalardan sonra kapı yeniden çalar ve Aslı gelir. Aslı'nın ansızın oyuna dâhil edilmesiyle rollerin değiştiğini görürüz.

AZİZ: Muhsin! Elinin körü. Tam sırasıydı. Dayıcığım şuna bir şey söyleyiniz lütfen.

NECİP: Muhsin, ulan hergele, olur olmaz karışmasana söze. (Necip Bey ansızın babacan, cahil, çakırkeyif, güngörmüş ve hoş görülen bir akraba olmuştur). (Baydur, 2009:16).

Oyun içinde oyun tekniğinin kullanılmasıyla absürdün en belirgin özelliklerinden biri olan yabancılaşma durumu yaşanır. Bu durum oyun kişilerinde de gözlemlenir. Oyunda sürekli rol değişimlerinin olması, Aziz'in oyunun ilk cümlelerinden beri farkedilen bir durum olan bir türlü Necip'in adını hatırlayamaması ya da yanlış hatırlaması gibi durumlardır. Farklı isimler kullanarak izleyiciyle oyun kişileri arasında yabancılaşma oluşmasına neden olur.

Necip'in, "Sanki artık 'kendim' olabilirim" (Baydur, 2009:33), cümlesinde de anlaşılacağı üzere kişinin kendine ve topluma yabancılaştığını anlarız. Oyunun ilerleyen bölümlerinde kapı her çaldığında oyundaki kişilerin farklı kimliklerle oyuna geldiklerini görürüz. (Aziz daktilo makinesine bir kâğıt takar, ayakta birkaç sözcük yazar. Necip elindeki votkasını bitirir, gider kendine yeni bir içki koyar. Roller yine değişmiştir şimdi. Necip artık evin sahibi, her şeyi bilen bir rolündedir. Aslı henüz kimsenin tanımadığı bir misafirdir. Muhsin ise şairdir, esrarengiz konuşur ve tavırları ciddidir. Aziz daha çok alaycı bir kuzendir. Engin ile Sevdâ aileden olamayan fakat evde büyümüş evlatlıklar gibi algılanır. Oyunda, Berfinaz adlı karakterin rolünün hiç değişmediği görülmektedir. Onun oyuna katılmıyor oluşu oyunda Aziz'in dikkatini çeker ve oyunda bunu dile getiren cümleler kurar (Baydur, 2009).

Oyunda hiç gelmeyen ama hep beklenen kişi olan Oğuz'un hem aydın kesimin temsilcisi olduğu hem de o dönem gözaltına alınan, aniden ortadan kaybolan beklenip gelmeyen kişileri temsil ettiğini düşündürür. Oyundaki karakterlerin Oğuz'un başına gelenleri kabullenmemesini ve bunları unutmak adına gevezelik yaptıkları anlaşılabilir. Oyunda bir türlü gelemeyen Oğuz ile Beckett'in *Godot*'unu hatırlayabiliriz orda ki karakterlerin eylemsizliklerinden dolayı yaşadıkları zorlukları, Godot adında henüz ne olduğu bilinmeyen şey ya da kimseyi beklemelerini anlatan önemli Absürd oyunlardandır.

2.2.3. Oyunda Kullanılan Dil

Baydur tiyatrosuna hareket katan unsur dildir. Bu hareketliliği oyun kişilerinin sürekli belki bazen anlamsızca konuşmaları sağlar. Zeynep Oral'ın deyişiyle “dil, kullanılan simge, eleştiri, mizah, alegoriler ile güçlenir ve zaman zaman ahenkli bir ritim duygusu verir” (Oral, 2008).

Baydur oyunlarında dilsel yapının çok boyutlu olduğu görülür. Ayşegül Yüksel'in Baydurca ismini verdiği dil, eylemsizlikle rollerini gerçekleştiren oyun kişilerinin orda varlıklarını görebileceğimiz tek eylemlerdir.

Limon oyununu cazibeli kılan şaşırtıcı olduğu kadar eğlendirici sözcük oyunlarının kullanılmasıdır. Az duyulan Osmanlıca, ya da güncel sözcükler, birbirlerine abartı nazıkçe seslenmeler ve farkında olarak yapılan yanlış konuşmalar, tekrarlanan yanlış sözcükler, rutin hayatımızda yerleşmiş konuşmalarla, yapay tavırlarla dalga geçildiğini görürüz. Yazar kendine has üslubuyla ironi yapıp hem güldürmeyi hem de manayı hissettirmeyi amaç edinerek seyirciyi ikilemde bırakır. Oyun içerisinde geçen şakalar ve söz oyunları kişilerin iletişimine fayda sağlamamaktadır.

Memet Baydur zengin bir ifade gücüne sahiptir. Oyunlarında kullandığı sözcükler incelendiğinde çok derin anlamlar barındırdığı görülür. Kinayeli sözleri oyunlarında sıkça kullanır Baydur'a göre sahnede gösterilmeyen ve söylenmeyen şeyler en az söylenenler ve gösterilenler kadar değerlidir. Bazen de kullanılan sessizlik kişilerin unutmusluk hallerini yansıtmak ya da durumun güçlüğünü vurgulamak amaçlıdır. Bir anda diyaloglar arasında olan alakasız konu geçişleri iletişimsizliği vurgular.

Sevda Şener'in de belirttiği gibi Baydur oyunlarında; oyunla, oyun kişileriyle, düşüncelerle şakalaşan ve izleyicinin de bundan keyif almasını sağlayan bir yazardır. Ayrıca dili kullanmadaki ustalığı da izleyicide büyük etki bırakmasının sebeplerindendir. İzleyici komiğin ardında ki ciddiyi, gösterilenin aksine gösterilmeyen gerçeği farkedip hissedebiliyor (Şener, 2011). Dil kullanımı izleyiciyi hem oyuna yaklaştırırken aynı zamanda oyunun kişideki etkisini artırıyor.

Oyundaki kişilerin bolca içki içerek gevezelik yaparak yaşadıkları acı gerçeklerden kaçmaya çalıştıkları izlenir. Ciddi ve şaka olan konuşmaların karışması

ve oyun kişilerinin sürekli rol değiştirmeleri bulunulan dönem itibariyle oluşmuş baskıcı havanın dağılmasını sağlar niteliktedir.

Oyunun başlangıç bölümünde Muhsin ve Aziz arasında geçen diyalog buna örnek verilebilir.

AZİZ: Necip Bey’e bir votka.

MUHSİN: Hemen.

AZİZ: Bana da bir viski.

MUHSİN: Derhal.

AZİZ: Antep fıstıkları?

MUHSİN: Burada!

AZİZ: Çorum leblebileri?

MUHSİN: Şurada!

AZİZ: Keşköl bre gafil?

MUHSİN: Pişiyor efendimiz.

AZİZ: Tas kebabım?

MUHSİN: Hoop, ulan burası İkbâl Lokantası mı?

NECİP: (Gülerek) Bravo, doğrusu hiç fena değil... (Baydur, 2009:15)

Bu şaka yollu geçen konuşmalar oyundaki ciddi havayı kırıp daha rahat bir hale getirmiştir. “Şimdi aramızdan ayrılmış ve yeri doldurulamamış bir dost” dediği, belki de artık hiç dönmeyeceğini ve sonunu tahmin ettiği Oğuz’a gönderme yaparak yaşanan büyük kederi göstermek ama aynı zamanda onun yaptığı esprili bir kelime oyununu hatırlatarak ciddiyeti ve ağır havayı bir nebze de olsa hafifletmeye çalışır yazar.

Yaşanılan acıyı dindirmek adına oyunda yapılan taklitler espriler bile yaşanılanların unutulmasına yetmez. Bu büyük acılardan kaçma şekli de absürd oyunlarda karşımıza çıkan durumlardandır.

Diğer taraftan bakıldığında *Limon* adlı oyunda Absürd tiyatroya ait izler olarak verebileceğimiz durumlardan bir tanesi Baydur’un kullandığı yadırgatma etkisini (Baydur, 2009) oluşturan tek araç rol değişimleri ya da oyun içinde oyun tekniğini saymamız doğru olmaz. Yazar aynı zamanda dilsel malzemeyi de başarılı bir şekilde kullanarak yadırgatma etkisini izleyicisiyle buluşturmuştur. Arada kullanılan yönetmen açıklamaları ve replikler dikkat çekicidir. İzleyicilerin oyunu gerçekmiş gibi izlemelerinin önüne geçmek için zaman kiplerinden ve gibi edatından faydalanır.

Necip ile Aslı'nın diyalogu

: “ASLI: Birinci bölümün sonu...

NECİP: Siz bu oyunu daha önce gördünüz mü?

ASLI: Hayır, biz bu oyunu daha önce görmedik... Sezgilerimizle idare ediyoruz şimdilik. Yaşamışız, görmüşüz, biliyoruz GİBİ yapıyoruz.” (Baydur, 2009:52)



BULGULAR

Absürd tiyatro nedir? Geçmişten günümüze Absürd tiyatronun tarihsel sürecinden nasıl söz edebiliriz? Bu tiyatrunun oluşmasına neden olan tarihsel olaylar nelerdir? En önemlisi de Absürd tiyatro hangi edebi akımlardan etkilenmiştir? İleri sürdüğümüz bu sorular çerçevesinde hala Dünya tiyatrosunda etkisi olduğunu düşündüğümüz bu tiyatro türünü inceledikten sonra Memet Baydur tiyatrosundaki etkisi incelenmiştir.

Diğer Türk tiyatro yazarlarına oranla Absürd tiyatrodan çok fazla etkilendiğini düşündüğümüz Baydur'un Türkiye' de bu tiyatro türünün en önemli temsilcisi olduğu ve Avrupa tiyatro yazarlarının varoluşçu yaklaşımlarının ötesinde daha çok kendi ülkesinin sorunları etrafında absürdü ustaca kullandığı tespit edilmiştir. Çalışmamızda absürd ve Absürd tiyatro tanımlarına yer verdikten sonra Absürd tiyatro öncü yazarlarına kısaca değinilmiş sonrasında da Memet Baydur tiyatrosu tanıtılmıştır. Tiyatro oyunlarından en çok absürd izler taşıyan *Limon* oyunu absürd özellikler açısından irdelenmiştir. Nitekim, oyunun içerdiği Absürd tiyatro özellikleri ile Türkiye'de bu tiyatro türüne verilecek en önemli bulgulardan biri de; günümüzde tiyatro alanında her ne kadar Absürd tiyatro başlığı altında oyunlar sergilenmese de sanatın her alanında Absürd tiyatronun etkisini görmenin mümkün olduğudur.

TARTIŞMA

Çalışmada Memet Baydur tiyatrosunda Absürd tiyatro olarak isimlendirilebilecek izlerin varlığı araştırılmıştır. Bilindiği gibi, bir eseri absürd olarak isimlendirmek için belli başlı özellikler taşıması gerekmektedir. Bunlar klasik tiyatro oyunlarından farklı özellikler taşımaktadır. Geleneksel tiyatro oyunlarında görülen belli bir konu, süreli akan ve gerçekle uyumlu bir zaman, serin düğüm ve çözüm bölümlerinin olmaması gibi. Kısacası absürd oyunlar ne çözülmesi gereken belli bir düğüm ne de anlatılacak bir hikaye barındırmaz. Literatür araştırmamızda Memet Baydur eserleri ve absürd hakkında daha önce bir çok çalışma yapılmış olduğu gözlemlenmiştir. Ancak, yüksek lisans tezi olarak Baydur'un tüm tiyatro oyunları ele alınırken biz çalışmamızda sadece *Limon* oyununa yer verdik. Zira Baydur'un diğer oyunlarına nazaran *Limon* en fazla absürd unsurlar barındıran bir oyundur.

Limon oyununda kullanılan “oyun içinde oyun” tekniği absürd oyunların taşıdığı başlıca özelliklerdendir. Oyun kişileri incelendiğinde, karakterlerin geleneksel bir oyunun aksine oyunda farklı karakterlere bürünüp onlar hakkında yorum yapmamıza çok imkân tanımazlar. Oyunda kullanılan dil yönünden bakıldığında absürdün en önemli özelliklerinden olan anlamsız konuşmalar, anlaşılmasız tekrarlar barındırdığı izlenmiştir.

Bu araştırmada Absürd tiyatroyla ilgili elde edilen bulgularla bazı kavramlara ulaşılmıştır. Bunlar; anlamsızlaşma, iletişimsizlik, yabancılaşıma ve insansızlaşma kavramlarıdır. Bunlar her ne kadar ayrı başlıklar altında incelense de absürd bir oyunda iç içe geçen kavramlardır. Her bir kavram diğer bir kavramın nedeni de olabilir o kavramdan çıkmış bir sonuç da olabilir.

Limon yapısı itibariyle absürd bir oyundur. Fakat Batı tiyatrosunda ele aldığı konular açısından örtüşmemektedir. Baydur varoluşçu bir yaklaşımdan çok yaşadığı ülkenin gerçeklerini seyircisi ile paylaşır. Bu paylaşımı yaparken olaylara uzak açıdan bakılması gerektiğini de göstermek ister. Bunu gerçekleştirmenin en etkili yolunun mizah olduğuna inanan Baydur'un *Limon* oyununda kahkaha ve gözyaşı birliktedir.

Baydur her ne kadar diğ er oyunlarında klasik tiyatro  zelliklerinden tam olarak uzaklařmamıřsa da Limon’da tamamen Abs rd tiyatro etkisinde kaldıđı ve bunu oyununa yansıtıđı g r lm řt r.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Kökeni Fransız yazar Alfred Jarry'nin Kral Ubu' süne kadar uzanan Absürd tiyatro diğer dünya ülkelerinin tiyatrolarını etkilediği gibi Türk Tiyatrosunu da etkilemiştir. Türkiye' de Ferhan Şensoy, Aziz Nesin, Memet Baydur gibi yazarların bu tiyatro türünden etkilendiğini söyleyebiliriz. Ancak ismi geçen yazarlardan en fazla Memet Baydur'un oyunlarının Absürd tiyatrodan etkilendiği tiyatro eleştirmenleri tarafından sıklıkla dile getirilmiştir. Bu etkilenmenin en güzel örneğini de *Limon* adlı oyunu teşkil etmektedir.

Sonuç olarak, Memet Baydur'un oyunlarında Absürd tiyatro unsurlarını kullanmasını Türkiye'nin içinde bulunduğu dönemi daha iyi anlatabilmek adına olduğunu söyleyebiliriz. Yazar tarafından 1980'li yıllardaki aydın kimliği Absürd tiyatro tekniklerinden yararlanılarak tiyatro aracılığı ile ustaca sunulmuştur. “Oyun İçinde Oyun”, “Oyunda Kullanılan Dil” ve “Oyun Kişileri” başlıkları altında Absürd tiyatronun en önemli konularından olan anlamsızlaşma, iletişimsizlik ve yabancılaşma gibi kavramlara yer verilmiştir.

Limon dilin bir iletişim aracı olmaktan uzaklaşıp, iletişimsizlik aracı olduğu insanların birbirlerinin sorunlarına duyarsızlaştığı ve birbirini anlamadığı, anlamak istemediği ve sonucunda yabancılaştığı bir dünyanın teatral sunumudur. Yine, *Limon*, kendi kişiliğinden ödün vermekten çekinmeyen, dönemin siyasi çalkantılarıyla birlikte değişen, dik durmayı başaramayan aydınların Absürd tiyatro özellikleriyle anlatımıdır diyebiliriz.

KAYNAKÇA

- Acarlıoğlu, A. (2003). *Saçmanın tiyatrosu*. Mitos Boyut Yayınları.
- Akabalut, N. (2018). Memet Baydur'un Limon adlı oyununda aydın sorunu ve tiyatro tekniği. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sayı 20, 87-96.
- And, M. (2003). *Oyun ve büyü*. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Ataman, F. (2008). Samuel Beckett: Söyleni- Söylemi -Söylem Biçimi, http://www.isikder.org.tr/y_fusunatamanberke2.htm, 09.07.2008
- Anamur, H. (1994). Beckett'la godot'yu beklemek, Samuel Beckett- *Godot*'yu beklerken (Giriş Yazısı), Can Yayınları: İstanbul.
- Baydur, M. (2009). *Tiyatro oyunları- Bütün eserleri 5*. İletişim Yayınları : İstanbul.
- Bezci, Ş. (2007). Beckett, Oyun sonu ve Absürd tiyatro. <http://www.bilkent.edu.tr/~sbezci/makaleler/bosvat>.
- Boyacıoğlu, F. (2004). Geleneksel tiyatro ve uyumsuzluk tiyatrosu. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(11), 205-219.
- Esslin, M. (1999). *Absürd tiyatro*, (çev: Güler Siper). Dost Kitabevi: Ankara.
- Eugène, I. (1997). *Toplu oyunları 2- Kel şarkıcı*/ders, Mitos Boyut Yayınları: İstanbul
- Erkek, H. (1999). *Oyun içinde oyun*, T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları: Ankara.
- İpşiroğlu, Z. (1996). *Uyumsuz tiyatrodaki gerçekçilik*. Mitos Boyut Yayınları: İstanbul.
- İri, E. C., Kiriş Yılmaz, N. (2022). Bir imparatorun hakikate başkaldırısının “Ay” a giden saçma yolculuğu: *Albert Camus'nün Caligula'sı*. *Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi*. 14(27), 31-60
- Kesting, M. (1985). *Tarihte ve çağımızda epik tiyatro*. Adam Yayınları: İstanbul.
- Kurt, F. (2009). Memet Baydur' un oyunlarının Absürd tiyatro özellikleri bakımından incelenmesi. Yüksek lisans tezi, Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir..
- Nutku, H. (1992). *Güneşe tırmanamazsan ayı göremezsin*. İleri Kitabevi: İzmir.

- Onaran, S. (2003, Mayıs). *Memet Baydur'un Limon ve Sevgi Ayakları adlı oyunlarında sergilenen insan ilişkileri*, Anadolu Üniversitesi III. Dil, Yazın ve Değişbilim Sempozyumu. Birlik Ofset, Eskişehir.
- Oral, Z. (2008). Taşlar, orkideler, sorular...*Cumhuriyet*, 27 Kasım 2008.
- Özdemir, N. (1985). *Dünya tiyatrosu tarihi-2*. Remzi Kitabevi: İstanbul.
- Selin, G. (2011). Absürd Tiyatro. <https://selingecici.wordpress.com>.
- Şener, S. (1998). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Dost Kitabevi: Ankara.
- Şener, S. (2010). *Tiyatroda yaşam-oyun ilişkisi*. Dost Kitabevi: Ankara.
- Şener, S. (2011). Memet Baydur tiyatrosu. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 31 (31), 109-140.
- Tuncay, Y. (2009). Kafkas tebeşir dairesi ya da huei-lan ki. <http://www.halksahnesi.org>.
- Yüksel, A. (1992). *Samuel Beckett tiyatrosu*. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Yüksel, A. (2013). *Dram sanatında sınırları zorlamak*. Mitos Boyut Yayınları: İstanbul.
- Yüksel, A. (2002). *Memet Baydur başını alıp gitmiştir neyse ki oyunları bizde*. (S.Şener/ A. Yüksel/ F. Elmas). *Elveda dünya merhaba kainat*. Mitos Boyut Yayınları: İstanbul.
- URL-1, <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/abs%C3%BCrt> Kelime Kökeni. 12 Aralık 2023.
- URL-2, <https://tr.wikipedia.org/wiki/Abs>