

ANKARA ÜNİVERSİTESİ DİL VE TARİH-COĞRAFYA FAKÜLTESİ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI BÖLÜMÜ



BATI KÜLTÜR
VE
EDEBİYATLARINDA
20. YÜZYIL

ANKARA ÜNİVERSİTESİ BASIMEVİ



ANKARA ÜNİVERSİTESİ
DİL VE TARİH-COĞRAFYA FAKÜLTESİ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI BÖLÜMÜ



BATI KÜLTÜR VE EDEBİYATLARINDA 20. YÜZYIL

Ankara • 2018

Ankara Üniversitesi Yayınları No: 623
Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayın No: 426

Editörler

Battal ARVASI Mustafa GÜLEÇ

Editör Yardımcıları

Şenol BEZCİ Ece YASSİTEPE AYYILDIZ

Yayına hazırlayanın notu:

Yazıların her tür sorumluluğu yazarlarına aittir.

Kapak rengi, 20. Yüzyıla damgasını vurmuş iki önemli ideolojinin (Sosyalizmin simgesi kırmızı, Kapitalizmin simgesi ise mavidir) karışımından oluşan bir ton olarak seçilmiştir.

ISBN: 978-605-136-406-3

Basım Yeri:

Ankara Üniversitesi Basımevi

İncitaşı Sokak No:10 06510 Beşevler / ANKARA

Tel: 0 (312) 213 66 55

Basım Tarihi: 28.12.2018

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ix

ALMANYA

ARVASI, Battal: Dışavurumculuk.....	3
BAYRAKTAR, Gülru: Michael Ende Örneğinde Postmodernizm.....	11
BÜYÜKTOPÇU, Mehmet Burak: II. Dünya Savaşı Sonrası Alman Şiiri.....	19
KAYA, Ünal: 20. Yüzyıl Alman Edebiyatında Eğilimler	33
PERK, Derya: Savaş Sonrası Alman Edebiyatı	41
TOKLU, Osman: Gurbette Geçen Bir Ömür.....	51
YALÇINKAYA AKÇİT, Betül: Doğu Almanya Edebiyatı.....	63

AMERİKA

BAMPATZIMOPOULOS, Sotirios: <i>Çavdar Tarlasında Çocuklar</i> ile <i>Sırça Fanus</i> 'ta Uzam ve Arzu	75
BEZCİ, Şenol: Muhteşem Gatsby Gerçekten Muhteşem Mi?.....	87

ÇAĞDAŞ YUNAN

DEMİRÖZÜ, Damla: 20. Yüzyıl Yunan Düzyazını	101
HATİP, Emine: 30 Kuşağı Yunan Kadın Yazarları Gözünden 'Ev' ve Çağrıştırdıkları.....	127

FRANSA

- AYNACI, Fatih:** “Yeni Roman”dan “Minimalizm”e Geçiş ve Robert Pinget’in *Mösyö Songe* Adlı Romanına Minimalist Bir Bakış 137
- ERTEM, Cengiz:** Sylvie Germain’in *Magnus* Adlı Romanında Kimlik Sorunsalı 151
- ERTEM, Tuna:** Louis Gardel’in Kaleminden Osmanlı Sarayında Bir Dostluk Öyküsü 167
- ETENSEL İLDEM, Arzu:** Jean Giraudoux, Yaşamı ve Oyunları 177
- KAYĞUN TEKTAŞ, Ayşe:** Georges Perec, Oulipo ve *Uyuyan Adam*’da Özyaşamöyküsel İzler 191
- KULA, Nedim:** Roger Martin Du Gard’ın *Thibault*’lar Nehir-Romanında Bir Fransız Burjuva Gençinin Çevresiyle Olan Uyuşmazlığı 203
- ÖZCAN, Mehmet Emin:** Jean-Paul Sartre: Felsefe, Edebiyat, Siyaset.... 223
- ÖZKAN, Ahmet:** Didier Daeninckx’in *Cannibale* Adlı Eserinde Sömürgecilik ve Irkçılık 237
- TOMAT YILMAZ, Ayşe:** XX. Yüzyılda Güçlü Bir Kadın Sesi: Assia Djebar 253
- YASSITEPE AYYILDIZ, Ece:** Eugene Ionesco’nun İlk Dönem Oyunlarında Absürd Öğeler: *Kel Şarkıcı, Ders ve Sandalyeler* 265

HOLLANDA

- GÜLEÇ, Mustafa:** 20. Yüzyıl Hollanda Yazını ve Dönemin Büyük Ustalarından Willem Frederik Hermans (1921-1995) 291

İNGİLTERE

- ATAYURT FENGE, Zeynep Z:** Kasımpatılar, Taç Yapraklar, Zambaklar: 20. Yüzyıl İngiliz Kısa Öykücülüğünde İmgelem 319
- CAN, Taner:** Ekoeleştiri: Edebiyat Çalışmalarına Çevreci Bir Yaklaşım ... 339

DOLAYKAYA, M. Mira Pınar: Edward Çağı (1901-1914) Çocuk Edebiyatı'nda Ataerkil Toplum Tasvirleri: J. M. Barrie'nin <i>Peter Pan</i> Romanı Üzerine Bir İnceleme	351
EGE UYGUR, Ufuk: Sömürgecilik Batı Toplumunda ve Sonrasındaki Yaşamda; İnsan Olmaya Psikolojik, Sosyolojik ve Felsefi Açından Bakan Paradigmaları Keşfetmek; Hümanizma, Kültür ve Yaşam Biçimleri Adlı Kitabın Tanıtımı.....	367
ERSÖZ, Nusret: Hanıf Kureshi'nin <i>We Are Not Jews</i> Adlı Öyküsünde Ulusötesilik	389
GÜLCÜ, Tarık Ziyad: Pakistanlı Göçmenden Bir "Dünya İnsanı"na Uzanan Süreç: <i>The Buddha of Suburbia</i>	399
HAY, Funda: 'Şiddetle Başlayan Hazlar Şiddetle Son Bulur': Edward Bond'un <i>Lear</i> Oyunu Üzerinden Toplum Sorgusu	423
IŞIK, Emrah: Brian Moore'un <i>Ginger Coffey'in Şansı</i> Adlı Eserinde İkinci Dünya Savaşı Sonrası İrlandalı Göç Deneyimi	437
KIZILGÖL ÖZDEMİR, Candan: "Bu Arada Hiçbir Şey Olmuyor": Absürd Tiyatro'da Karakter ve Beckett'in <i>Godot'yu Beklerken</i> Oyunu.....	451
PEKŞEN, Seda: Tek Ses, Üç Yorum: E. M. Forster'in <i>Hindistan'a Bir Geçit</i> Adlı Romanı Üzerine Bir İnceleme.....	463
ŞENLEN GÜVENÇ, Sıla: "Kimse Bunu Duymak İstemiyor": Yüzyıl Dönümü İngiliz Tiyatrosunda Bosna Savaşı.....	479
TUTAŞ, Nazan: Birinci ve İkinci Dünya Savaşı ve Sonrası İngiliz Şiiri	487
VARAL, Seçil: 20 yy İskoç Tiyatro Sahnesinde Politik Propaganda: John Mcgrath ve <i>The Cheviot, The Stag and The Black, Black Oil</i>	505
YAZGI, Cihan: <i>Hindistan'a Bir Geçit</i> ve <i>Varoşların Budası</i> Eserlerinin Karşılaştırmalı Bir Okuması: Ulus, Ulusötesicilik ve Kimlik	517

İSPANYA

TOLEDO, Hale: Miguel De Unamuno'nun Antonio Buero Vallejo Tiyatrosu'ndaki Yansımaları	531
ÜNSAL, Nil: İç Savaş Sonrası İspanyol Köy Romanlarında Yoksulluk.....	543

İTALYA

- AYYILDIZ, Bülent:** İtalyan Polisiye Edebiyatı:
Giorgio Sverbanenco ve "Venere Privata" 551
- BALAMİR, Ebru:** Poesia Pura (Yalın Şiir) ve En Önemli Temsilcileri
Guiseppe Ungaretti, Eugenio Montale ve Salvatore Quasimodo 569
- ÖZKAN, Nevin:** Claudio Magris ve Anılar 579
- YÜCESAN, Barış:** Italo Calvino ve *Görünmez Kentler* 589

MACARİSTAN

- ALTAYLI, Yasemin:** Géza Gyóni (1884-1917)..... 605
- EJDER, Eylem:** Dramın (Anti) Teatral İnşası: Peter Szondi'nin
Modern Dram Teorisi'nde İç Kapanma ve Teatrallik..... 615
- GÜNGÖRMÜŞ, Naciye:** Yüzyıl Dönemecinde Bir Kadın:
Şair Nigâr Bint-i Osman 631

EUGÈNE IONESCO'NUN İLK DÖNEM OYUNLARINDA ABSÜRD ÖGELER: *KEL ŞARKICI, DERS VE SANDALYELER*

Ece YASSITEPE AYYILDIZ*

"Bazen bana öyle görünüyor ki yazmaya tiyatro için başladım çünkü ondan nefret ediyordum... neredeyse hiç tiyatroya gitmiyordum... tiyatro bana ne haz ne de katılım hissi veriyordu. Oyunculuk beni utandırıyor: aktörler için utanıyordum. Ortaya çıkan bana oldukça keyfi görünüyor. Orada aldatıcı/yanıltıcı bir şeyler olduğunu hissediyordum."

Eugène Ionesco

İkinci Dünya Savaşı sonrası yazarlar insanın yaşadığı yıkımı, acıyı anlatabilmek ve seslerini duyurabilmek için farklı türde eserler yazmaya başlar: Kimi, insanın içinde bulunduğu durumu olduğu gibi anlatmayı seçmiştir; kimi, kendisinin ve ailesinin anılarını yazmayı tercih etmiş; kimi, hayatın kendisini epikleştirmiş, kimi de insanın trajik durumunu ironik bir şekilde anlatarak insanın kendi haline acımasını istemiştir. XX. yüzyılın ikinci yarısı başlamak üzereyken edebi türlerin her bir dalı önemli eserlerini vermeye başlamıştır. Bu dönemin en önemli akımlarından biri de tiyatroya yeni bir yön veren absürd olmuştur.

Absürdün türkçe karşılığını vermek gerekirse, "*saçma teriminin içerdiği mantıksız yaklaşımla hiçbir ilişkisi olmayan bu öncü tiyatro yapıtları bizce aykırı ya da uyumsuz terimleriyle tanımlanabilir*" (Anamur, 163). XX. yüzyılda karşı-tiyatro, bir diğer deyişle, anti-tiyatro olarak kabul edilen absürd tiyatro, tiyatroya büyük yenilikler katarak öncü tiyatro rolü oynamıştır. Absürd tiyatro çalışmaları için önemli bir kaynak olarak görülen Martin Esslin *Absürd Tiyatro* adlı kitabında dört büyük absürd tiyatro yazarından bahseder.

* Fransız Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Esslin, kitabın önsözünde bu yazarların isimlerini verir, aynı zamanda da kitabın amacını açıklar:

Bu çağdaş tiyatronun gelişimi üzerine bir kitaptır: Samuel Beckett, Eugène Ionesco, Arthur Adamov, Jean Genet ve Fransa, İngiltere, İtalya, İspanya, Almanya ve ABD ve başka ülkelerdeki belli başlı avant-garde yazarlarla ilintili drama örnekleri üzerine. (Esslin, 17).

İrlandalı Samuel Beckett *En Attendant Godot* adlı oyunuyla, Romanyalı Eugène Ionesco *La Cantatrice Chauve* başlıklı oyunuyla absürd tiyatroya tam bir anti-tiyatro özelliği verirlerken, Rus asıllı Arthur Adamov ise iletişimsizlik üzerine kurduğu *La Parodie* adlı oyunuyla absürd tiyatroya farklı bir renk katar. Bunun yanı sıra, Jean-Paul Sartre'ın *Aziz* olarak nitelendirdiği Fransız yazar Jean Genet'nin *Hizmetçiler* adlı oyununda aynalar ve imgeler bizi bir düş tiyatrosuna doğru götürür, bu da absürd tiyatronun farklı bir boyutu olarak karşımıza çıkar. Bu dört yazar, birbirinden bağımsız, hiçbir ekole bağlı kalmadan kendi anlatım tarzları doğrultusunda absürd tiyatro alanında büyük eserler verirler. Yazarlar tüm dünyada yaşanan büyük savaşlar sonrasında insanın yaşadığı boşluk duygusu ile hiçlik düşüncesini eserlerinde ele alırlar. Aynı zamanda, insanın insana yaptığı kötülükler, birbirini acımasızca yok etmesi, insan hayatının ne kadar ucuz olduğunun kitleler tarafından açık bir şekilde görülmesi, insanı karamsarlığa ve yalnızlığa sürüklemiştir. Bu durum edebiyata da yansır ve roman ile tiyatrodaki karakterlerin isimlerinin olmamasına kadar gider: İsimleri varsa bile anlamsızdır, ya da genel bir isim konulmuştur, kadın-erkek, öğrenci-profesör gibi. Bunun en önemli nedenlerinden biri de, insanın birey olarak değil evrensel bir tip olarak değerlendirilmesidir: Karamsar, mutsuz ve çaresiz insan tipi dünyanın her yerine yayılmıştır. Aynı zamanda, bu yeni tiyatro, psikolojik derinliği olmayan, iletişimsiz, savaş sonrasındaki insanın durumunu ortaya koyar. Edebiyatta da insanın durumunun bu şekilde anlatılması yüzyıllar boyunca yüceltilen hümanist değerlerin, insana verilen önemin XX. yüzyılda hiçbir anlamının olmadığını göstermektedir.

Dolayısıyla, geleneksel tiyatronun aksine, tarihsel arka planı olmayan, bir kahramanı ve bir anti-kahramanı olmayan, belli bir konusu, olay örgüsü olmayan yeni bir tiyatro diğer bir deyişle absürd tiyatro ortaya çıkar. Bu yeni tiyatro, geleneksel tiyatronun yer, zaman, olay birliği olarak kabul edilen üç birlik kuralını yıkar. Geleneksel tiyatronun beş sahneden oluşan ve bir gün içinde gerçekleşmesi gereken eylem durumu burada karşımıza çıkmaz. Bunların yanı sıra, absürd tiyatrodaki mantık çerçevesinde ilerleyen bir oyun

düşüncesi yoktur. Bu tiyatronun uyumsuz olması da bu özelliklerinden gelmektedir. Tıpkı isimler gibi diyaloglar da anlamsızdır, hiçbir şey ifade etmez. Ionesco'nun ve Beckett'in oyun kişileri konuşur, ancak söyledikleri hiçbir anlam taşımaz. Bitmek bilmeyen tekrarlamalar, anlamsız sözcükler, bazen dil yitimi, sağırlık gibi durumlar insanın trajik durumunu acı bir biçimde ortaya koyar. Ancak, absürd oyunlarda uyumsuzluğun bile kendi içinde bir düzeni, bir şiirselliği, bir anlamı vardır. Dildeki anlam kaybı bizi başka bir dil ile tanışmaya doğru götürür, yeni bir tiyatro diliyle tanışmamızı sağlar:

Absürd tiyatro, öte yandan dildeki kökten değer yitimine, sahnenin kendisinin soyut ve nesnelleştirilmiş görüntülerinden ortaya çıkacak bir şiire yatkınlık gösterir. Dil ögesi bu kavramda yine önemli bir rol oynar, ancak sahnede olup biten, kişilerin ağzından çıkan sözleri aşar ve çoğunlukla onlarla çelişir. Ionesco'nun *Sandalyeler'inde (Les Chaises)* örneğin, yoğun bir şiirsellik taşıyan bir oyunun şiirsel içeriği, söylenen yavan sözlerde değil, onların sürekli artan sayıdaki boş sandalyelere söylenmesinde yatar (Esslin, 27).

Oyunlarında karşımıza çıkan dil sorununu Ionesco şu şekilde dile getirir: *sözler, jestler, nesnelere aksiyon... her şey dildir* der ve şöyle devam eder: *yazarın kendi dekor parçalarını oyuncuya dönüştürmesine, nesnelere canlı kalmasına, dekoruna hayat ve simgelere biçim vermesine izin verilmekle kalmaz, bu tavsiye de edilen bir şeydir* (Carlson, 431). Bu alıntıya istinaden, Ionesco'nun tiyatrosunda dil ve nesnelere kişilere yön vermektedir, kişiler nesnelere değil. Bu yönden de tiyatronun yeni ve uyumsuz özelliği görülür: Klasik tiyatrodaki Molière'in *Cimri* oyununda Cimri Harpagon'un altınlarının bulunduğu kasanın yerini değiştirmesi ve sahip olduğu nesneye yön vermesi, Harpagon'un kasası üzerindeki etkisini gösterir. Buna karşın, Ionesco'nun tiyatrosunda nesnelere kişiler üzerindeki hakimiyeti açık bir şekilde görülecektir. Örneğin, *Kel Şarkıcı* oyununda saatin çalması, bu sesin kişiler hatta seyirci üzerindeki etkisi, *Ders* oyununda dilin oyuncular üzerindeki hakimiyeti, *Sandalyeler* oyununda ise, oyunun başlığından da anlaşıldığı üzere, sandalyelerin etkisi, nesnelere kişiler üzerindeki etkisi vurgulanmaktadır.

Çalışmamızda Eugène Ionesco'nun 1950-1953 yılları arasında kaleme aldığı ve aynı yıllarda sahnelenen *Kel Şarkıcı*, *Ders* ve *Sandalyeler* isimli tek perdelik oyunlarını inceleyeceğiz. İlk dönem oyunları olarak inceleyeceğimiz tek perdelik bu üç oyunun üzerinde durmamızın sebebi, bu üç oyununun tam bir anti-tiyatro özelliğini taşımasıdır.

Kel Şarkıcı

Ionesco, 1949 yılında yazdığı ve 1950 yılında sahnelediği ilk oyunu *Kel Şarkıcı* için şu tanımı yapar: *Soyut tiyatro. Saf dram. Anti-tematik, anti-ideolojik, anti-toplumsal gerçekçi, anti-felsefi, anti-bulvar psikolojisi, anti-burjuva, yeni özgür bir tiyatronun yeniden keşfi* (Carlson, 430).

İlk oyunu *Kel Şarkıcı* ile, geleneksel tiyatronun kurallarını yıkan Ionesco'ya, Paris seyircisi Alfred Jarry'nin *Kral Übü* oyununda olduğu kadar tepki vermese de, bu oyunu beğenmez, aykırı bulur. Oyun ilk kez 11 Mayıs 1950'de Théâtre des Noctambules'de sahnelenir. Ancak oyunun seyirciler tarafından beğenilmemesi nedeniyle oyunun sahnelenmesi hakkında geçici bir süre durdurma kararı alınır. (Esslin, 115). Paris'te tepki çekmesine karşın, Ionesco'nun oyunları Türkiye'de Yıldız-Müşfik Kenter kardeşlerin kurduğu Kent Oyuncuları Tiyatrosu'nda uzun yıllar oynanmış ve oldukça beğeni kazanmıştır.

Bu oyunun Paris seyircisi tarafından beğenilmemesinin en önemli sebebi, seyircinin klasik tiyatro anlayışında yer alan üç birlik kuralının olmaması ve belli bir konusu, olayı, psikolojik derinliği olan kişileri, bir kahraman-antikahramanı bulunmaması ve diyaloglarının anlamsız olmasıdır. Kişilerin belli bir geçmişi ve belli bir derinliği olmaması veya bir anlam ifade etmemesi de absürd yazarların oyunlarında sık sık karşımıza çıkacak olan bir durumdur. Ionesco'nun Camus kadar karamsar bir tablo çizmemesine rağmen, insanın bir hiç olduğu, bir değerinin olmadığı gerçeği sahnede apaçık bir şekilde görülür.

Oyun kişileri, Bay-Bayan Smith ve Bay-Bayan Martin ile İtfaiye Şefi ve evin hizmetçisi Mary'dir. Bu kişiler arasında geçen konuşmalar klişe cümlelerden oluşmaktadır. Bunun en büyük sebebi de Ionesco'nun assimil (benzeştirme)yöntemiyle İngilizce öğrenirken dil öğrenimini anlamsız bulmasıdır. Afasi, belli belirsiz kelimeler, basit cümleler kullanan Ionesco kişileri bu oyunda gündelik yaşamdan bir kesit sunarlar, ancak Ionesco ders kitaplarında anlatılan gündelik yaşamı da bir güldürü unsuru olarak karşımıza çıkarır. Kuşkusuz, gülme efektini yaratan da tekrarlar, dildeki sorunlar ve aralarındaki diyaloglardır:

Assimil yöntemiyle İngilizce öğrenirken yazdığı tümcelerden esinlenip Kel Şarkıcı'yı yazmasına aracı olan 'rastlantı' ve 'nedensizlik' oyunun bütünlüğüne sindirilmiştir. Öykülerin göndermeleri bir yandan dilsel bağlamda bir karşıtlığı imlerken, diğer yandan kalıplaşmış kullanımların, görüşlerin ve gerçeklerin

yaşamla buluştuğlarında ne denli tutarsız, ne denli ilişkisiz ve ne denli saçma olduğunu gösterir. (Genç, 5).

Kel Şarkıcı adlı oyununda, Ionesco, İngilizce öğrenirken yaşadığı sorunları anlatır. Bunun yanı sıra, burjuva eleştirisi yapar. Bu yüzden, Ionesco, ders kitaplarından öğrendiği İngilizce ile ilgili bir isim koymak ister: *L'Heure Anglaise-İngiliz saati* ve *L'Anglais sans peine-Zahmetsiz İngilizce* isimleri arasında kalır. Ancak, İtfaiye Şefi rolünü oynayan Henri-Jacques Huet adlı oyuncunun "dil sürçmesi nedeniyle *L'Institutrice Blonde-Sarışın Profesör* yerine *La Cantatrice Chauve- Kel Şarkıcı demesi* ile birlikte oyunun ismi belli olur." (Ionesco, BNF , 7).

Oyun, İngiliz koltukları olan orta halli bir İngiliz odası olarak tanımlanan tek bir mekanda geçer. Bu oda tıpkı İngilizce öğretilen kitaplardaki oda gibidir. Ionesco, bir yönetmen edasıyla dekoru tasvir etmesinin yanı sıra, kişilerin sahnedeki görünüşleri ve kostümlerine kadar detaylı bir şekilde didaskalide betimleme yapar. Bu betimleme de, uyumsuz tiyatronun bir parçasıdır. İlk didaskali, İngiliz burjuva evinin tanımına dairedir ve oyunun belirleyici nesnesi saatle ilgilidir:

Bay Smith, bir İngiliz, bir İngiliz şöminesinin karşısında koltuğuna oturmuş, ayağında İngiliz terlikleri, İngiliz piposunu tütürerek bir İngiliz gazetesi okuyor. Gözünde İngiliz gözlüğü. Dudaklarının üstünde bir İngiliz bıyığı. Bayan Smith, bir İngiliz kadını, oturmakta ve İngiliz çorapları yamamaktadır. Uzun bir İngiliz sessizliği. İngiliz saati onyediyedi kere İngiliz biçimi çalar. (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 5)

Oyunun ilk diyalogu, yine İngilizce öğrenimine dairedir, bu, yemeklerle ilgili bir bölümdür. Dil öğreniminde önemli bir yer tutan yemek isimlerinin öğrenilmesi, yemek kültürü ve öğrenilen dilin kültürü arasında bir bağ kurar. Dil öğreniminde kullanılan kitaplarda geçen aile ismi çoğunlukla *Smithler* veya *Martinlerdir*. Burada da ilk sözü Bayan Smith alır, saati belirtir ve akşam yemeğinde ne yediklerini anlatır:

Bayan Smith: İşte, saat dokuz. Çorbayı içtik; balığı, yağda kızarmış patatesi, İngiliz salatasını yedik. Çocuklar İngiliz suyu içtiler. Bu akşam iyi doyduk. Londra dolaylarında yaşıyoruz, hem adımız Smith de ondan. (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 6).

Klasik tiyatronun aksine, oyun kişileri arasındaki diyaloglar kısa, ancak didaskaliler, diğer bir deyişle yazarın parantez içinde yaptığı açıklamalar

oldukça uzundur: Bunun sebebi de, oyun yazarının sadece oyun yazarı olarak kalmak istememesi, aynı zamanda bir yönetmen gibi oyun kişilerinin nasıl olması gerektiği, kostüm, dekor gibi en ince detayları bile belirterek kendi konumunu XX. yüzyılda başka bir boyuta taşımak istemesidir. Martin ailesinin bir de Mary adında bir hizmetçileri vardır. Bayan Smith, akşam yemeği için, Mary'nin patates kızarttığını söyler, ancak Mary, eve diğer bir deyişle sahneye yeni girmektedir. Ionesco'nun Smithleri tanıttırmasının aksine, Mary oyuncu olarak sahneye girdiğinde kendini tanıtır:

Mary: (Girerek). Evin hizmetçisiyim ben. Pek güzel bir gün geçirdim. Bir erkekle sinemaya gittim, çok kadınlı bir film gördüm. Sinemadan çıktıktan sonra da gidip konyakla süt içtik; gazete okuduk.

Bayan Smith: Umarım ki iyi bir gün geçirmiş, bir erkekle sinemaya gitmiş, konyakla süt içmişsinizdir, Mary. (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 14).

Bu tanımında aslında, Mary'nin bütün gün evde olmadığı açık bir şekilde anlaşılmaktadır, Bay ve Bayan Smith yatmaya hazırlanırken Bay ve Bayan Martin gelir. Ancak işin tuhafı yemek yemeye gelmiş olmalarıdır, Bay ve Bayan Smith oyunun en başında yemek yediklerini belirtirler. Üstelik saat akşamın dokuzu olduğunu Bayan Smith oyunun başında söylemiştir. Smithler yemek yediklerini söylerler, oyunun başında da yediklerini tek tek sayarlar: çorba içmelerini, yağda kızarmış patates, balık ve İngiliz salatası yiyip doyduklarını anlatmalarına rağmen Bayan Smith, bütün gün yiyecek hiçbir şeyleri olmadığını ve aç kaldıklarını söyler. Önceki konuşmalarda Bay ve Bayan Martin'in geleceklerinden haberleri olduğunu, ancak yemeğe geç kaldıklarını ve yemeklerini yediklerini söyleyen Smithler bu sefer bir yandan Martinler'in geleceklerinden habersiz olduklarını, bir yandan da dört saattir onları beklediklerini söylerler. İletişimsizlik oyununda devam etmektedir:

Mary: Misafirleriniz Bay ve Bayan Martin kapıdalar. Kendilerini içeri almamı bekliyorlar. Bu gece size yemeğe gelmişler.

Bayan Smith: A tabii. Bekliyorduk zaten. Aç olmalılar herhalde. Gelmedikleri için biz de onları beklemeden oturup yemiştik. Bütün gün yiyecek hiçbir şeyimiz yoktu. Dışarı çıkmamalıydın sen bugün.

Mary: Ama bana izin veren sizdiniz (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 14).

Bay ve Bayan Smith, Martinler'in evlerine girdikleri zaman, evin hizmetçisi gelen misafirlere karşı bir konuşma yapar ancak bu konuşma

kabadır: "Mary: Niye bu kadar geç kaldınız? Hiç de terbiyeli değilsiniz. Daima zamanında gelmeli; anlıyor musunuz? Hadi, şimdi oturun da bekleyin bakalım. (Çıkar). (Ionesco, 15)".

Ionesco, oyunun absürdlüğünü, Bay ve Bayan Martin'in birbirlerini tanımaması üzerinden devam ettirir. Smithlerin evine gelen Martinler, birbirlerine yabancı gibi davranırlar. Bu durum komiktir, çünkü anlamsızdır, sahnede hatta hayatın kendisinde bile görülmemiş bir şeydir. Bu anlamsız olay, Bay ve Bayan Martin'in arasındaki iletişimsizliğin farklı bir şekilde yansıtılmasıdır. Didaskalide sahnede nasıl bir görüntü olması gerektiği belirtilir: "(Bay ve Bayan Martin hiç konuşmadan karşılıklı otururlar. Birbirlerine, çekingen, gülümserler, Aşağıdaki konuşma tekdüze, biraz da şarkı söyler gibi, geçmelidir.)" (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 15).

Parantez içinde mimik ve jestlere dair açıklamadan sonra ilk sözü Bay Martin alır ve Bayan Martin'i bir yerlerde gördüğünü söyler. Seyirci/okur bu anlamsız konuşmanın nereye gideceğini tahmin edememektedir: "*Bay Martin: Affedersiniz bayan, eğer yanılmıyorsam, sizi bir yerde gördüm gibi geliyor bana. Bayan Martin: Bana da beyefendi, bana da sizi bir yerde gördüm gibi geliyor. (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 15).*"

Diyalog bu şekilde uzayıp giderken uzun bir süre karı-koca olduklarını fark edemezler: Ionesco'nun oyun kişilerini yaratırken onları birer kukla gibi çizer; oyun kişilerinin bilinçleri yoktur, anlamsız konuşmalar eşliğinde oyunu sürdürüp giderler. Oyuncular, bir pinpon topunu birbirlerine fırlatırcasına cümleleri peşpeşe sıralarlar. Martinler bir yerlerde karşılaşmış olma ihtimalleri üzerinde dururlar: Manchesterlı olduklarından, Londra'ya 15.15'te varan, 8.30 saatinde Manchester'dan hareket eden, trenin sekizinci vagonu onaltıncı kompartmanında, pencere kenarında karşılıklı 3 ve 6 numaralarda karşılıklı oturduklarından, Londra'da aynı sokakta yaşadıklarından hatta ondokuz numaralı dairedeki evlerinden bahsederler, ancak bir türlü karı-koca olduklarını söyleyemezler. Buna ek olarak, ikisi de Alice isminde, biri beyaz biri kırmızı gözü olan iki yaşında bir kız çocukları olduğunu iddia eder ve Bay ve Bayan Martin bu benzerlikler sonucunda karı-koca olduklarını düşünürler ve birbirlerini ikna ederler. Bay Martin kendisinden o kadar emindir ki, karısına ismiyle hitap eder:

Bay Martin (Etraflıca düşündükten sonra yavaşça yerinden kalkar; hiç acele etmeden BAYAN MARTIN'e doğru yürür. BAYAN MARTIN onun ciddi havasına şaşırmıştır. Yine aynı tekdüze sesle, biraz da şarkı söyler gibi.) Öyleyse sayın bayan,

daha önce görüştüğümüze, sizin de benim karım olduğunuza hiç şüphe yok... Elizabeth, yine buldum seni.

(BAY MARTIN, BAYAN MARTIN'e acele etmeden yaklaşır. Anlamsız yüzlerle birbirlerine sarılırlar. Saat bir kere, çok kuvvetli çalar. Saatin sesi, seyircileri zıplatacak kadar kuvvetli olmalıdır. MARTIN'ler bunu duymazlar.) (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 20).

Yukarıdaki didaskalide, oyunun başka bir bölümüne geçildiği saatin seyircileri zıplatacak kadar yüksek sesle çalması. Burada saat, oyuncular hatta seyirciler için bile baskın bir öğedir. Dolayısıyla, absürd tiyatro ile kişiler artık edilgen, nesnelere artık etken bir konuma gelmiştir. Çalan her saat yeni bir diyalog başlatır. Oyunda saat her seferinde daha önemli bir konuma gelir. "*Saat yerine göre konuşmalara karışır*" (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 22). Birbirlerini eş olduklarına ikna eden Martinler'in ardından hizmetçi sahneye çıkar ve aslında ikisinin karı-koca olmadığını söyler. Mary burada oyunu iyice uyumsuz bir hale sokar: "*Kim istiyor bu karışıklığı uzatmayı? Bilmiyorum. Siz de bilmeye çalışmayın. Her şeyi olurlarına bırakın*" (Ionesco, 21) diyerek yazarın mesajını iletir. Ionesco burada, seyircilerin oyunda herhangi bir anlam aramasına gerek olmadığını vurgular. Oyunun anlamı anlamsızlığında yatmaktadır. Önemli olan tiyatronun kendisidir der Ionesco.

Oyundaki bir diğer absürd unsur ise, kapının sürekli çalması ama kapıda bekleyen kimsenin olmamasıdır. Bayan Smith, kapı her çaldığında kapıya gider bakar, ancak kimse yoktur. Bay Smith kapıya gider, bakar, çünkü ona göre kapıyı çalan biri varsa kapıda bekleyen de biri var demektir. Burada kapı da saat gibi bir görev üstlenmiştir. Çünkü kapı zilin çalması da saatin çalması gibi oyuncular üzerinde etkilidir, saat gibi oyundaki nesne egemenliğinden biri de budur. Smithlere gelen kişi İtfaiye Şefi'dir. İtfaiye Şefi'ne soru sorarlar, ilk ikisinde kapıyı kendisinin çalmadığını ve kapıda 45 dakika beklediğini söyler:

Bayan Martin: Zil iki kere çalındığında kapıda siz mi vardınız?

İtfaiye Şefi: Hayır.

Bayan Martin: Gördünüz mü? Zil çalındığında kimse yokmuş kapıda.

Bay Martin: Belki de başka biriydi.

Bay Smith: Uzun zaman beklediniz mi kapıda?

İtfaiye Şefi: Kırkbeş dakika.

Bay Smith: Hiç kimseyi de görmediniz?

İtfaiye Şefi: Hiç kimseyi; buna eminim.

Bayan Martin: İkinci kere çalındığı zaman zili duydunuz mu?

İtfaiye Şefi: Duydum, ama ben değildim. Kapıda da kimse yoktu (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 30-31).

İtfaiye Şefi Smithlere herhangi bir yangın olup olmadığını öğrenmek için geldiğini söyler: İtfaiyeci iş olmadığından yakını, her şeyin kötü olduğunu söyler. Buradaki ironi, yangının iyi bir şey olmaması ancak yangının çıkmasını beklemektedir. İtfaiyeci şehirde sadece birkaç küçük yangın çıktığını söyler. İyinin kötüye, kötünün iyiye karıştığı bilinçsiz, sadece konuşmaları tüketmek uğruna yapılan bu konuşmalar uyumsuz tiyatronun bir parçasıdır. Bu oyunda, bir oyun kişinin söylediği bir cümleyi, herhangi bir kişinin de söyleyebilmesidir. Diğer bir deyişle, İtfaiye Şefi'nin İtfaiye Şefi olarak söylediğinin hiçbir anlamı yoktur. İtfaiyecinin söylediği sözler, onu temsil etmez, tam tersine İtfaiye Şefi sözleri temsil eder. Bu da karakter derinliği olmamasından kaynaklanır. Oyun kişilerinin biraz umuda ihtiyaçları vardır, bütün insanlığın karamsar tablosunu çizerler:

Bay Martin: (İTFAYE ŞEFİ'ne). Bütün işler pek kötü bu günlerde.

İtfaiye Şefi: Çok kötü. Hemen hemen hiçbir şey olmadı. Yalnız, önemsiz bir iki olay--bir baca, bir de ahır. Önemli değil.

Bay Smith: Zaman kötü. Her yerde bu böyle. Ticaret de, tarım da--bu yıl hiçbir şey yolunda değil, yangınlar gibi.

Bay Martin: Ne buğday var, ne de yangın.

İtfaiye Şefi: Ne de seller.

Bayan Smith: Biraz şeker var ama (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 33).

Oyunda, ilk defa *Kel Şarkıcı* kelimesini İtfaiye Şefi kullanır. Ancak buradaki absürtlük, şarkıcının kel olması değildir; Konuştukları konuyla hiçbir bağlantısı olmamasıdır. Bayan Smith ile İtfaiye Şefi arasındaki diyalogdur: "İtfaiye Şefi: Haa, sırası gelmişken-- *Kel Şarkıcı*'dan ne haber? (Sessizlik. Hepsi şaşırmıştır.) Bayan Smith: Saçlarını hep aynı biçimde tarıyor. İtfaiye Şefi: Yaa, öyleyse hoşça kalın baylar bayanlar" (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 44).

Bir kelin saç olmamasına rağmen, saçını hep aynı yöne taramasının dile getirilmesi bir ironidir. Bunun dışında, oyunun bitimine kadar geçen sürede

buna benzer anlamsız cümleler kurulur. Oyunda Bay Smith'in *Yalamanın canı cehenneme* sözünü söylemesinin ardından Ionesco didaskalide durumu belirtir:

(BAY SMITH'in bu son sözünden sonra bir sessizlik olur; aptallaşmışlardır. Sinirli, rahatsız edici bir hava sezilir. Saatin vuruşları da sinirlidir. Aşağıdaki sözler, önce soğuk, yabancı bir tondadır. Sonra yabanilik, sinirlilik artar. Bu sahnenin sonunda çok sıkı şekilde yanyana duran dört kişi bağıarak konuşmakta, yumruklarını kaldırmakta, birbirlerinin üstüne atlayacak bir durumdadırlar) (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 46).

Ionesco, oyun sonuna doğru dil öğrenirken ezberlenen kalıp cümleleri ironikleştirir. Cümlelerin yapısını aynı şekilde korurken kelimelerin saçmalığını vurgular, cümleleri peşpeşe sıralar. Ionesco dil öğreniminde kullanılan basit atasözleri ile de dalga geçer:

Bay Smith: İnsan ayaklarıyla yürür, ama elektrik ya da kömürle ısınır.

Bay Martin: Bugün bir öküz satanın yarın bir yumurtası olur.

Bayan Smith: Ben evet dediğim zaman muhakkak lafin gelişidir.

Bayan Martin: Herkese kendi kaderi.

Bay Smith: Bir daire al, biraz okşa, canavar kesilir.

Bayan Smith: Bir profesör, öğrencilerine gülmesini öğretir, ama kedi yavrularını emzirir.

Bayan Martin: Her şeye rağmen bize kuyruklarımızı veren öküzdür.

Bay Smith: Kırlara çıktığım vakit, yalnızlıkla sessizliği pek severim. (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 45).

Ionesco, İngilizce öğrenirken kalıp şeklinde geçen cümleleri oyun kişilerine söyler, ancak bu sözler kuşkusuz kitapta yazanlar değildir; oyunda ders kitaplarının ve öğretilen dilin ironisi yapılır:

Bayan Smith: Haftanın yedi günleri nelerdir?

Bay Smith: Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.

Bay Martin: Edward bir sekreterdir, kız kardeşi Nancy bir daktilodur, ağabeyi William da bir satıcıdır.

[...] Bayan Martin: Kağıt, yazmak içindir. Fare, kedi içindir. Peynir, dişlenmek içindir.

Bay Smith: Gün doğmadan neler doğar (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 45).

Anlamsız cümleler yeniden sahnede yerini alır. Böylece, Ionesco, tipik İngiliz burjuva ailesinin başında kibar ve zengin olan ailenin nasıl komik bir konuma geldiğini gösterir. Dil öğretilen kitaplarda gösterilen örnek burjuva İngiliz ailesini bu şekilde eleştirir:

Bay Martin: İnsan camları kara mumla parlatmamalıdır.

Bayan Smith: Öyle ama, parayla her şey alınır.

Bay Martin: Gidip yumurta emmektense çalılıkta domuz dürtmek daha iyi.

Bay Smith: Kukatuu, kukatuu, kukatuu, kukatuu, kukatuu, kukatuu, kukatuu, kukatuu, kukatuu, kukatuu.

Bayan Smith: Amma hamam, amma hamam, amma hamam, amma hamam, amma hamam, amma hamam, amma hamam, amma hamam, amma hamam, amma hamam. (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 46).

Gündelik olayların anlamını yitirdiği 1950li yıllarda, Ionesco, oyunu daha da ironik hale getirmek için fasulyenin pahalılığından bahseder, Bayan Martin bir adamın eğilip ayakkabı bağladığını söyler, Bay Martin ise bir adamın gazete okumasını tuhaf bulur. Bütün bunlar aslında çok normal hareketlerdir, ancak savaş sonrası dönemde insan kavramının içi o kadar boşalmıştır ki Ionesco seyircilere/okurlarına küçük bir gündelik olayın bile nasıl ironik hale geldiğini göstermek ister. Sokaktan geçen adamın diz çöküp ayakkabısını bağlaması, otobüsteki adamın gazete okuması (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 24-25) aslında ilginç değildir, ancak savaş dönemini göz önünde bulundurduğumuzda sokaklar, insanların güvenle dolaşabileceği yerlerden çok öte, enkazlarla dolu bir yerdir. Gündelik olarak adlandırılan eylemlerin hiçbiri yapılamayacak hale gelmiştir.

Absürd tiyatronun en önemli yapıtlarından biri olan *Kel Şarkıcı* oyunu tekrar başa dönerek biter. Diğer bir deyişle, Ionesco'nun tiyatrosunun en önemli özelliği olan *retourner à zéro*-başına dönme- olarak adlandırabileceğimiz bu özellik Ionesco'nun oyunlarının tekrar edilebilmesine, kısır döngüye dönmesine bağlanır. Burada Smithler Martinlere, Martinler de Smithlere dönüşür ve oyun biter. Aslında bittiği yerden tekrar başlıyor da denebilir. Ionesco, yine didaskalide bu durumu belirtir: "(Sözler birden kesilir. Işıklar yanar. Bay ve Bayan Martin, oyunun başındaki Smithler gibi oturmuşlardır. Martin'lerle oyun yeniden başlar, ilk sahnede Smithlerin sözleriyle devam ederken perde usulca kapanır)" (Ionesco, *Kel Şarkıcı*, 48).

Ders

Ionesco'nun ikinci oyunu *komik dram* olarak adlandırdığı *Ders*, 1951 yılında Théâtre de Poche'da ilk kez sahnelenir. Ancak, Kel Şarkıcı gibi tepki çekmez: "İçinde hiç şarkıcı ve kel birinin görünmediği bir oyun-sonra *Ders*'te de bir dersin söz konusu olmayacağını düşünenler şaşkınlığa uğradılar. Beklemedikleri biçimde tüm oyun, bir saat süren bir ders örneğiydi" (Esslin, 118).

Ders adlı oyunda, bir profesör, bir öğrenci ve yine *Kel Şarkıcı*'da gördüğümüz hizmetçi Mary karşımıza çıkar: kendini kabullendirmek isteyen bir profesör tipi çizilmiştir. Dil burada profesörün gücünü temsil eder. Bir diğer deyişle, profesörün öğrencisine baskı kurma aracı dildir. Sahnede, *Kel Şarkıcı*'da olduğu gibi yine bir nesnenin hakimiyeti olarak dil görülür. Başlarda profesörün terbiyeli hali ve öğrenci ile "sizli-bizli" iletişimi karşımıza çıksa da didaskalide de görüleceği gibi giderek saldırganlaşan bir profesör tipine dönüşecektir. Bunun en büyük sebebi de, başlarda profesörün sorduğu soruya cevap verebilen öğrencinin, başka sorular sorulduğunda konuşamamasıdır. Öğrencinin bu durumu, profesörü sinirlendirir ve profesörü öğrenciye karşı şiddete yöneltir. Oyunun başında öğrenciye *siz* diye hitap etmesi onun sadece oyunun başında kibar bir profesör olacağını gösterir. Şiddetin gittikçe arttığı bu oyunda, Ionesco eğitim sistemine bir eleştiride bulunur. Profesör gücü temsil eder ve ezen taraftadır; buna karşın öğrenci ezilen taraftadır ve profesöre cevap veremediği zaman şiddete maruz kalan taraftır. Bu yüzden de, profesör ve öğrencinin bir ismi yoktur, onlar da birer evrensel tiptir. Oyun, *Kel Şarkıcı* oyununun başındaki gibi dekoru anlatan uzun bir didaskali ile başlar:

(Profesörün hem yemek hem de çalışma odası. Sahnenin solunda binanın merdivenine açılan bir kapı. Dipte, sağda evin koridoruna açılan ikinci kapı. İkisinin ortasında, biraz sola kayar tarafta, orta boyda pencere. Dış tarafında saksılar vardır, perdeleri sade. Pencereden, uzakta, kırmızı damlı basık evler, kurşuni gökyüzü gözükür.

Sağda bir büfe. Masa sahnenin ortasındadır, büro vazifesi de görmektedir. Etrafında üç iskemle. Pencerenin iki kenarında birer iskemle. Duvarlar açık renk. Raflarda kitaplar) (Ionesco, *Ders*, 5).

Bu açıklamalarda da görüldüğü gibi, oyun, profesörün evinde geçer. Çalışma odası ve yemek odası bir aradadır. Dolayısıyla bu ders, okulda geçen bir ders değil, özel bir derstir. Öğrencinin doktora yapmak istemesi nedeniyle aritmetikten başlayarak oradan edebiyata, oradan da dil eğitimine uzanan bir çalışma

yapacaklardır. Öğrenci, profesörün evine geldiğinde sahne yine tasvir edilir. "(Perde açıldığı vakit sahne boştur. Epeyce öyle kalacak. Sonra kapının zili çalınacak. Hizmetçi kadının sesi duyulacak)" (Ionesco, *Ders*, 5). Didaskalide, Ionesco öğrenci tipini betimler:

Terbiyeli bir aile kızına benziyordur. Ama neşeli, canlıdır, tatlı bir gülüşü vardır. Dram boyunca canlılığı eriyecek, içine çekilecek, neşesini, gülüşünü kaybedecektir. Dram sonunda yüzünden asabi buhranlar geçirdiği anlaşılacaktır. Konuşması güçleşecek, ağzından çıkan kelimeler zorlukla anlaşılacaktır. Profesörün elinde bir kukla gibi olacaktır, o kadar ki profesör ona saldırdığı zaman tepki göstermeyecektir. Yalnız bütün bu değişiklik gözlerinde, yüzünün ifadesinde okunacaktır. (Ionesco, *Ders*, 6).

Bu didaskaliden anlaşıldığı üzere, öğrencinin neşesi gittikçe gerilime dönüşecektir. Bu da oyunun başladığı gibi bitmeyeceğini gösterir. Hatta profesörün öğrenciye saldıracağı da belirtilir. Sadece bunun sebeplerini beklemek gerekecektir seyirci/okur için. Öğrenci bu baskıya dayanamayarak mutlu ve canlıken mutsuz ve donuk bir insana dönüşecektir. Profesörün öğrenciyi bu hale sokması onu kukla gibi görmesinden de ileri gelir. Ionesco yine didaskalide bize profesör tipini verir.

Beyaz, keçi sakallı, ufak tefek bir ihtiyardır. Gözlükleri vardır. Başında siyah bir takke, üzerinde okul profesörlerinin giydikleri siyah bir gömlek. Pantolonu, ayakkabıları siyah. Beyaz bir takma yaka, kravat siyah, çok terbiyeli, çekingen, tam bir profesör tipi. Sık sık ellerini ovuşturur, araya bakışlarında hemen kaybolan şehvetli, çapkın manalar. Oyun boyunca çekingenliği kaybolacak, şehvetli bakışları artacak, yakıcı, ateşli ve devamlı olacaktır, saldırgan, mütehakkim bir tavır takınacaktır (Ionesco, *Ders*, 6).

Öğrencinin amacı doktorasını almaktır ve bunun için derslere başlarlar. Profesör, konu olarak ilk derstr aritmetiği seçer. Bunun yeni bir bilim olduğunu ifade eder. Ancak, Hizmetçi aritmetik dersinin Profesörü sınırlendirdiğini söyler ve aritmetikle başlamamasını önerir. Öğrenci isteklidir, ancak başarılı olduğu tek konu sadece toplama işlemidir. Profesör, Hizmetçinin uyarılarına rağmen aritmetik dersine başlamakta ısrar eder:

Prof: Bir, bir daha kaç eder diye sorsam sıkılmaz mısınız?

Öğrenci: Ne münasebet... bir, bir daha iki eder.

Prof: (Öğrencinin bilgisine hayran) Çok güzel, eğitiminizde çok ilerlemiştiniz...tam doktoranızı alabilirsiniz Matmazel.

[...] Prof. Bir az daha açılalım... İki, bir daha ne eder?

Öğrenci: Üç...

Prof: Üç bir daha?

Öğrenci: Dört.

Prof: Dört bir daha?

Öğrenci: Beş.

Prof: Beş, bir daha? [...] (Ionesco, *Ders*, 11).

Toplama işlemi dokuzaya kadar devam eder. Bundan sonraki işlem çıkarmadır. Öğrencinin ilk başarısızlığı burada karşımıza çıkar, öğrenci çıkarma işlemi başaramaz. Bu başarısızlık da Profesörü sinirlendirir:

Prof: [...] dörtten üç çıkınca ne eder?

Öğrenci: Dörtten üç mü. Dörtten üç mü?

Prof: Evet. Yani dörtten üç çıkartınız demek istiyorum.

Öğrenci: Şey, yedi mi eder?

Prof: Aksini söylemek zorunda olduğum için özür dilerim. Dörtten üç çıkınca yedi etmez. Karıştırıyorsunuz. Dört, üç daha yedi eder, dörtten üç çıkınca yedi etmez...artık toplam yapılacak değil, şimdi çıkarılacak.. (Ionesco, *Ders*, 12).

Öğrenci hiçbir şekilde çıkarma işlemi yapamaz, Profesör çarpma işlemi ile ilgili karışık bir soru sorduğunda ise Öğrenci buna cevap verir, çünkü çarpmaların sonuçlarını ezberlediğini söyler. Oyundaki uyumsuzluk da burada karşımıza çıkar: Aritmetik kuralını bilmeyen, dörtten üç dahi çıkaramayan öğrenci ilginç bir çarpımı ezberlemiştir, işin ironik boyutu da buradadır:

Profesör: [...] Örneğin, üç milyar 755 milyon 998 bin 251 i beş milyar 162 milyon 303 bin 108 ile çarpınca ne vereceğini aklınızdan nasıl bulabilirsiniz?

Öğrenci: (Çabucak) 19 kentilyon 390 katrilyon 2 trilyon 844 milyar 219 milyon 164 bin 508 eder.

[...]Profesör: (Büsbütün şaşkın aklından hesaplar) Evet...hakkınız var...o kadar eder... (Mırıldanır) kentilyon... katrilyon... trilyon... milyar... milyon... (Yüksek sesle) 164 bin 508... (Hayretler içinde)

Peki amma, aritmetik kanıtlama ilkelerini bilmeden bunu nasıl buldunuz?

Öğrenci: Kolay, tanıtlama gücüme güvenemediğim için düşünülebiyecek bütün çarpmaların sonuçlarını ezberledim. (Ionesco, *Ders*, 18).

Ionesco, *Kel Şarkıcı* oyununda İngilizce kalıp şeklinde ezberlenen cümlelerle nasıl alay ediyorsa, burada da matematiğin ezberlenebilir bir şey olmadığını gösterir ve Öğrencinin basit bir çıkarma işlemini yapamayıp uzun bir çarpma işlemini ezbere yapabilmesini de ironik bir şekilde eleştirir. Eğitim sisteminin ezberciliğine bir eleştiri getirir, aynı zamanda hiçbir yerde düşünceye dayalı bir eğitimin olmadığını da vurgular. Bu durum, dünyanın her yerinde aynı özellik taşıdığı için, Profesör ve Öğrenci tipi oyunda verilmiştir. Aslında, burada suçlu olan öğrenci değildir, eğitim sisteminin kendisidir. Öğrenci, doktorasını almak için her türlü ezberi yapar, bu şekilde başarıya ulaşacağını düşünür. Ancak, Profesörün de dediği gibi "*aritmetikte hep sayılmalıdır-kavrayış, anlayıştır*" (Ionesco, *Ders*, 18).

Aritmetikte tam anlamıyla başarı gösteremeyen öğrenciye Profesör gittikçe sinirlenmektedir. Öğrencinin tam doktorasını alamayacağını düşünür ve bunu öğrenciye söyler. Bu başarısızlığı geçiştirmek için Profesör, dilbilgisi ile karşılaştırmalı edebiyat yapmayı düşünür. Burada, coğrafi bilgiler ve dil bilgileri üzerine yoğunlaşır, Ionesco'nun oyunlarının teması olan dil sorunu burada da karşımıza çıkar. Hizmetçi, Profesörün gittikçe sinirlendiğinin ve şiddete meyil gösterdiğinin farkındadır, bu yüzden de edebiyat çalışmaları gerektiğini düşünür ve dile getirir. Profesör, derse başlar başlamaz, oyunun başındaki tavrından eser kalmaz, öğrenciye karşı gittikçe sert bir tutum içine girer. Profesörün öğrenciye karşı değişen tavrı yine didaskalide verilir:

Profesör: (Kalkar, elleri arkasında odada dolaşmaya başlar, arasıra odanın ortasında öğrencinin yanında duracak sözlerini el hareketleriyle kuvvetlendirecektir. Fazlasına kaçmadan, nutuk çeker gibi konuşacaktır. Öğrenci gözleriyle onu takip edecektir. Ama çoğu zaman zorluk çekecek, çünkü durmadan başını çevirecek, birkaç kere de bütün gövdesiyle dönmeye mecbur kalacaktır.) (Ionesco, *Ders*, 20).

Dillerin birbirleriyle olan ilişkilerini anlatmaya başlayan Profesör, İspanyolcadan yola çıkar. İletişimsizlik, dilbilgisinin anlatılmasında belirgin bir şekilde ortaya çıkar: *Kel Şarkıcı* oyununda İngilizce öğrenimin eleştiren Ionesco, burada İspanyolca ile dalga geçer ve neo-İspanyolca dil ailesi olduğunu

söyler: "Prof: Demek ki ispanyolca, bütün neo-ispanyolca dilleri doğuran ana dildir. Aralarında başta ispanyolca olmak üzere latince, italyanca, şu bizim fransızca, portekizce, rumence, kemeçe, sardunya, manolya ve bazı görünüşleriyle türkçe ki, yunancaya daha yakındır." (Ionesco, Ders, 20). Gerçekte, neo-ispanyolca diye bir dil olmaması, ancak oyunda Latince'nin bile bu dilden doğduğunun söylenmesi de ironiktir. Ionesco burada dil eğitiminin ezberciliğini ironikleştirir:

Fransızcadaki 'grandmère' sözcüğü, İspanyolca, Sardunyaca, ya da Romence'de 'grandmère diye söylenir ve yine de bu diller arasında dünyalar kadar fark vardır. Örneğin birisi 'anneanne' derken, diğeri de 'anne-anne! derse, aynı şeyi söylüyor görünürler, ancak aslında aynı şeyi söylüyor görünürler, ancak aslında tümüyle değişik kişilerden söz etmektedirler! Öyleyse, profesörün değindiği gibi, eğer bir İtalyan 'ülkem' derse, İtalya demek ister, ama bir Doğulu 'ülkem' dediğinde doğu demek istemiştir. Bu iletişimin temel olanaksızlığını ortaya çıkarır." (Esslin, 118).

Öğrenci, çıkarma işlemi yapamamasındaki başarısızlığı burada telafi etmek ister ve derse olan ilgisini gösterir. Ancak, Profesör, kontrolünü kaybetmeye başlamıştır ve öğrencinin verdiği olumlu tepkilere bile sert cevap verir. Profesörün öğrenci üzerinde baskısı arttıkça öğrencinin dişi ağrımaya başlar, Profesör bu duruma da aldırmaz: Bu oyundaki en önemli tekrar ve uyumsuzluk profesörün gittikçe artan baskısı ve şiddeti ile öğrencinin şiddetle artan diş ağrısıdır. Bu iki olay birbiriyle doğru orantılıdır. Baskı arttıkça dersten kaçmak için psikolojik bir rahatsızlık ortaya çıkarır öğrenci. Psikolojik olarak strese giren öğrencinin başının ağrması kaçınılmazdır, baş ağrısı da dişe vurur. Profesör ders anlatırken, öğrenci sürekli *Dişlerim ağrıyor*. (Ionesco, Ders, 23) diyerek dersi sonlandırma ve oradan kurtulma isteğindedir. Profesör sürekli olarak "*kesmeyiniz, beni kızdırmayınız, sonra kendimi kaybederim. [...] Dişlerim... dişlerim...Şimdi hepsini sökerim. [...] Sus. Şimdi beynini parçalarım.*" (Ionesco, 28-29) diyerek öğrenciyi tehdit eder ve susturmaya çalışır. Ancak acısı daha da artan öğrenci profesöre daha fazla tahammül edemez ve bu sözlerle cevap verir: *Öğrenci: Yap da görelim...paçacı! (Profesör öğrenciyi bileğinden tutar, büker).*" (Ionesco, Ders, 29). Profesörün başlarda sızli-bizli konuşması, senli-benli bir hale dönüşür ve *Kel Şarkıcı* oyununda olduğu gibi Smithlerin ve Martinlerin burjuva İngiliz ailesi profili çizmesinden sonra oyunun sonuna doğru kaba sözler söylemeleri ve üst-başlarının hatta saçlarının dağılması da profesörle benzerlik gösterir.

Profesörün baskısını bilen Hizmetçi, dişleri ağrıyan öğrenciyi görünce: "Gördünüz mü, başladı. Belirtisi böyledir." der (Ionesco, *Ders*, 32). Başından beri, Profesörün kötü huyunu bilen Hizmetçi, onu birkaç defa uyarmaya çalışmıştır, ancak başarılı olamamıştır, öğrencinin profesörün kurbanı olmasına çok az bir zaman kalmıştır, çünkü profesör eline bıçağı almış ve öğrenciyeye göstermiştir. Bunu gören öğrencinin sadece dişleri değil, ayakları, başı, kulakları ağrımaya başlar. Zihin bedeni etkilemeye başlar ve öğrenci profesöre "*Beni hasta eden sizsiniz*" (Ionesco, *Ders*, 33) diye bağırır. Ancak oyunun sonunda, profesörün tek arzusu öğrenciyi öldürmektir. Bundan keyif alır. Karşısında çaresiz ve savunmasız bir kurban vardır, ve profesörün elinde de bir bıçak vardır. Yerli dansı yapar gibi sürekli *Kama, kama* (Ionesco, *Ders*, 33) diye bağırarak profesör hem kendisinin hem de öğrencinin *Kama* demesini ister. Bu bir tür dini tören gibidir. Öğrenci bir yandan *Kama, kama, kama, kama* diye tekrarlar, bir yandan da vücudunun farklı yerlerinde başlayan ağrıları saptar ve dile getirir. Sonunda Profesör niyetini açıklar ve saldırıya geçer: "*Prof: Kama öldürür. Öğrenci: (Zayıf bir sesle) Ya... kama öldürür mü? Prof: (Öğrenciyi müthiş bir vuruşla öldürür). Al işte* (Ionesco, *Ders*, 34)."

Öğrencinin derste sorduğu sorulara cevap vermemesi ve söylediklerine konsantre olmaması profesörü sinirlendirmiş ve sonunda öğrenciyi öldürmeye kadar götürmüştür. Burada didaskali yine önem taşır.

(Öğrenci 'Aaah!' diye haykırarak, pencerenin yanındaki sandalyeye müstehcen bir vaziyette yıkılır. Bacakları çok açıktır, sandalyenin iki tarafından sarkar. Profesör sırtı seyircilere dönük önünde durmaktadır. İlk vuruştan sonra ölmüş olan öğrenciyeye bir daha vurur, bu sefer aşağıdan yukarıya doğru, sonra, profesörün vücudunda iyice görülen sarsılmalar olur.) (Ionesco, *Ders*, 34).

Profesörün ilk sinir anı geçtikten sonra öğrenciyi öldürmeden dolayı pişmanlık duyar. Ancak, bu profesörün işlediği ilk cinayet değildir. Hizmetçi'nin de söylediği gibi aynı gün içinde kırkinci cinayettir: "*Hizmetçi: Bununla kırk oluyor, bugün... her gün de aynı şey... Allahın günü... utanmıyor musunuz bu yaşta... hastalanıvereceksiniz, hem sonra öğrenci de kalmayacak... Keşke de kalmasa.*" (Ionesco, *Ders*, 35).

Öğrenciyeye karşı sert bir tavır takınan ve öfkesiyle üstünlük kurmaya çalışan profesör, Hizmetçi'nin karşısında çocuk gibi davranır. Hizmetçi profesörün elini bükerek, ona tokat atar ve profesör ağlamaya başlar. Öğrenciyeye karşı canavar kesilen Profesör, yanında çalıştırdığı hizmetçisinin karşısında

sanki annesiymiş gibi ondan korkar ve ağlar, ona sığınır. Ondan yardım ister. Öğrencinin cesedini, diğer öğrenci cesetleri gibi evin arka tarafına götürürler. Hizmetçinin oyun boyunca profesörü uyardığı noktaya tekrar geri dönülür. Oyun, *Kel Şarkıcı*'da olduğu gibi başa döner. Yeniden kapı çalar ve yeni bir öğrenci gelir. Böylece Ionesco'nun oyunlarının retourner à zéro yöntemi de burada yine karşımıza çıkar. Yeni gelen öğrenci kırkbirinci kurban olacaktır. Hizmetçi'nin de söylediği gibi *Aritmetik insanı filolojiye götürür, filoloji de cinayete...* (Ionesco, *Ders*, 36).

Sandalyeler

Ionesco, *Sandalyeler* oyununun *dram sanatının mevcut sınırlarının ötesine geçmek için bir girişim* olduğunu söyler, *psikolojik, toplumsal ya da şiirsel değildir* der. *Sandalyeler* oyunu, 22 Nisan 1952'de Théâtre Lancy'de oynanmıştır. Ancak bu oyun seyirciler tarafından ilgi görmez. (Esslin, 123). Bu oyun, *Kel Şarkıcı* ve *Ders* oyunundan biraz daha farklı özellikler gösterir. İlk iki oyunda da ironik öğeler bulunmasına karşın bu oyun tamamen trajik bir oyundur. Hatta Ionesco'nun kendisi bile bu oyununu *trajik fars* olarak tanımlar: ilk iki oyunu gibi bu oyunda da evrensel tipler çizer, yaşlı evli bir çift ile sözcü gerçek kişiler olarak karşımıza çıkar: bunların yanı sıra, yaşlı erkeğin yapacağı konuşmayı dinlemeye gelen bir kalabalık grup ve İmparator'un geldiği var sayılır, ancak sahnede onlar görülmez, onları sandalyeler temsil eder, sahnenin her yerine sandalyeler yerleştirilir. Bu oyundaki nesne hakimiyeti de sandalyelerdir. Oyunun trajik olmasının nedeni, yaşlı çiftin hayatında hiçbir yenilik olmaması ve hayattan hiçbir beklentilerinin kalmamasıdır. Sadece geçmişleriyle yaşarlar. Ancak, bu da onları canlı kılmaz. Yaşlı erkeğin hayattan tek bir beklentisi kalmıştır: Son sözünü insanlara iletmek. Bunu yapacak gücünün kalmadığını düşündüğü için de kendine bir sözcü tutar ve sözünü dinlemesi için insanları davet eder. Ionesco, önceki oyunlarda olduğu gibi sahneyi ilk didaskalide tasvir eder. Sonra, perde açılır ve oyun başlar:

Dipte bir içerlek yer almak üzere yarım daire şeklinde duvar. Sağda sahne önünden hareket edilmek şartıyla üç kapı, önünde sıra olan bir pencere, daha sonra bir kapı. İçerlek yerde bir cümle kapısı (iki kanatlı) ve iki tarafında karşılıklı iki gizli kapı. Bunlar, seyirci tarafından görünmez. Sahnenin solunda, daima prosenyumdan hareket suretiyle, üç kapı, önünde iskemle olan bir pencere, sonra bir kürsü ile bir siyah tahta. Sahne önünde, yan yana iki sandalye. Tavanda bir gaz lambası asılıdır. (Ionesco, *Sandalyeler*, 1).

Oyun başlamadan önce dekorun nasıl olması gerektiğini belirten Ionesco, burada perde açıldıktan sonraki ilk sahneyi anlatır: "*Perde açılır. Sahne loş. Yaşlı adam, soldaki pencerenin önündeki iskemleye binmiş, dışarı sarkmıştır. Yaşlı kadın gaz lambasını yakmaktadır. Yeşil bir ışık olur, gider adamı kolundan çeker.*" (Ionesco, *Sandalyeler*, 1). Sahnenin loş olması, gaz lambasının kullanılması, pencere kenarındaki sandalye hepsi yalnızlığı çağrıştırır, oyunun karamsar bir ortamda geçtiği sahne tasvirinden bellidir. Bu oyundaki uyumsuz konuşmalar diğer oyunlara göre biraz farklılık içerir. Burada yazar, didaskalide diyaloga müdahale eder. Ancak bu sahnelemede görülecek bir fark değildir, sadece metinsel düzeyde anlaşılabilir bir farktır:

Erkek: Çayını iç, Semiramis. (Tabii çay filan yok.)

Kadın: Öyle ise, Şubat ayının taklidini yap!

Erkek: Ben senenin aylarını sevmiyorum.

Kadın: Şimdilik başkası yok. Haydi, hatırım için.

Erkek: Öyle ise al, Şubat ayı... (Stan Laurel gibi başını kaşır).
(Ionesco, *Sandalyeler*, 2).

Sandalyeler oyununda tekrarlar çok fazla görülür. Oyundaki uyumsuzlukları oluşturanlardan biri de bu tekrarlamalardır. Kadın erkeğe sürekli olarak anılarından bahseder ve erkeğin istediği yere gelememesinden yakınır: *İstesem başkanbaşı, kral başı, hatta doktor başı, binbaşı olurdu, eğer hayatta biraz ihtirasın olsaydı* (Ionesco, *Sandalyeler*, 2) der. Hayattan soğuyan, yaşama hevesi olmayan kişi erkektir, kadın hayatından şikayet etmez, yanında hayatını devam ettirecek biri vardır, o kişi kocasıdır ve kocasıyla olan anılarıyla yaşamaktadır. Kadın, erkeğin mutsuz olmasını da ihtirassız olmasına bağlar, ancak erkek de hayatlarının şimdikinden farklı olmayacağını söyler: *Erkek: Neye yarardı? Daha iyi mi yaşardık? Hem ne de olsa bir mevkiimiz var, askerken onbaşı idim. Şimdi odabaşı değil miyim? Kapıya ben bakıyorum.* (Ionesco, *Sandalyeler*, 2) diyerek geldiği konumun anlamsızlığını belirtir. Evde, kapalı bir mekanda sıkışmışlar, iki kişi kalmışlar ve her günü tüketmek istercesine amaçsızca konuşurlar, çaresiz hatta trajik bir şekilde ölümü beklemektedirler. Erkeği de hayattan soğutan aslında yaşama hevesinin tükenmiş olmasıdır. Beckett'in *Oyun Sonu* oyunundaki Hamm ile Clov gibidirler. Her iki karakterin yaşlı, çaresiz ve engelli olmaları bir adada insanlardan uzak yaşamaları Beckett'in karakterleriyle benzerlik gösterir. Hamm ile Clov da bir ambarda yaşamaktadırlar ve dünyada sadece ikisi ile çöp kutusunda yaşayan Hamm'ın anne ve babası vardır. Hamm ve Clov da

yaşlı kadın ve yaşlı erkek gibi ölümü beklemekte ve sürekli olarak anılarından bahsetmektedirler. Ancak bu oyunda yaşlı erkek geçmişe özlem duymaz, geçmişe özlem duyan yalnızca kadındır, bu yüzden de yaşlı kadının sürekli anılardan bahsetmesinden sıkılır:

Kadın: Haydi hikayeyi anlat, biliyorsun ya işte o zam...

*Erkek: Gene mi? Bıktım... İşte o zam...gene mi ? Hep aynı şeyi istiyorsun benden. 'İşte o zam' hiçbir değişiklik olmayacak mı? Yetmiş beş yıldır evliyiz. Her akşam, Tanrının her akşamı aynı hikayeyi anlattırıyor, aynı kimselerin, aynı ayların taklitlerini yaptırıyorsun. Hep bu. Biraz da başka şeylerden bahsedelim. (Ionesco, *Sandalyeler*, 2).*

Yine bir başka uyumsuz konuşma ise gerçekte var olan ama olmadığı düşünülen bir şehirdir. Bu şehir Paris'tir, ancak Paris gerçekte var olan bir şehirdir. Ama oyunda Paris şehrinin varlığı şüphelidir; yaşlı erkek Paris'in var olduğunu ancak dört bin yıl önce yok olduğunu söyler, ancak tarihsel olarak Paris şehri dört bin yıl önce yoktur. Burada Ionesco, İkinci Dünya Savaşı'na vurgu yapar: Savaş döneminde Paris şehrinin işgalciler tarafından ele geçirilmesiyle birlikte kısa bir süre de olsa şehrin büyüünün kalmadığını, hiçbir anlam ifade etmediğini dile getirir:

Kadın: Paris diye bir yer dünyanın hiçbir tarafında yoktu ki yavrurum.

Erkek: Bu şehir mademki yıkıldı, demek vardı. Bu, ışık şehri idi, çünkü söndü, dört yüz bin yıl önce söndü. Bugün izi bile kalmadı, sadece bir şarkı...

Kadın: Sahici bir şarkı mı? Tuhaf şey! Nasıl şarkı bu?

*Erkek: Bir ninni, bir mecaz 'Paris her zaman Paris olacaktır!' (Ionesco, *Sandalyeler*, 3).*

Kadın anılarına takılı kalmıştır, erkek ise gerçek, günlük durumlarından bahsetmek ister. Geçmişleri güzel olsa da, şu anki duruma bir faydası yoktur. Erkeğe göre, içinde bulunduğumuz anı iyileştirmek için geçmişi hatırlamak değil, güncel olanı konuşmak ve bir şeyler yapmak, eyleme geçmek gerekir. Ancak, eyleme geçecek gücü kendinde bulamaz, bu yüzden de hayata dair sorununu dile getirecek bir sözcü tutar:

*Erkek: Bir türlü anlatamıyorum... Her şeyi söylemem lazım. [...]
Ne yazık ki ifadede güçlük çekiyorum, kolay konuşamıyorum.
der ve şöyle devam eder: Konuşacak olan ben değilim,*

meslekten yetişmiş bir hatip tuttum, benim yerime o konuşacak, göreceksin. (Ionesco, *Sandalyeler*, 6).

Erkeğin konuşmasını dinlemek için toplumun farklı kesiminden insanlar evlerine gelir. Didaskalide gerçek olmayan kişilerin evlerine nasıl geldiklerine dair bilgi verilir: "(*Suyun üstünde kayan bir sandal sesi duyulur*)" (Ionesco, 7). Didaskaliden de anlaşıldığı üzere, bu sadece bir sestem ibarettir, sahnede yaşlı kadın ve yaşlı erkek dışında hiçbir kişi yoktur. Ancak yine de didaskalide "(*Zil çalınır*)" (Ionesco, *Sandalyeler*, 7) cümlesi yer alır. Edilgen olan bu cümlede görüldüğü gibi, aslında çalan bir kişi yoktur. Kimsenin gelmeyeceği bilinse bile, Ionesco yine de didaskalide dekora müdahale eder ve eve birinin geldiğini vurgular: "(*İhtiyar, peşinde homurdanan karısı ile kapıya varırlar, bir an dekorda kaybolurlar, kapıyı açtıkları, sonra kapadıkları duyulur. İçeriye birini almışlardır*)" (Ionesco, *Sandalyeler*, 7).

Burada eve gelen misafirlerde kadın-erkek görülmez, çünkü didaskalide de bahsedildiği gibi, dekorda kaybolmuşlardır. Sadece sesleri gelir. Aslında diyalog gelen kişiyle konuşuyormuşcasına ilerlese de sadece yaşlı kadın ile erkeğin konuştuğu ancak gelen davetlilerin hiçbir şekilde konuşmadığı, bunun nedeninin de evlerine gelen gerçek bir insan bulunmamasıdır: "(*Erkek ve kadın aynı zamanda ve birisine yol verir gibi açılarak dönerler. Davetli görünmemektedir. Şimdi erkekle kadın sahnenin önüne doğru cepheden ilerlerler. Aralarındaki görünmeyen bayana hitap ederler.*)" (Ionesco, *Sandalyeler*, 8). Yaşlı kadın ve yaşlı erkeğin evine gelen misafirleri sandalyeler temsil etmektedir, bu misafirler sahnede görülür. Bir albayın geldiği varsayılır. Ona da bir sandalye taşırlar. Her gelen misafir için Yaşlı Kadın ve Yaşlı Erkek didaskalilerde de belirtildiği üzere farklı kapılardan sandalye almaya çıkarlar. Örneğin, ilk gelen misafir için Yaşlı Erkek 6 nolu kapıdan çıkar, Albay için Yaşlı Kadın 2 nolu kapıdan çıkar, daha sonra gelen evli çift için erkek 3 nolu kapıdan çıkar, kadın ise 5 nolu kapıdan çıkar ve sandalyeleri getirir, ve oyun ilerledikçe bu şekilde sandalyeler kadın ve erkek tarafından sahne arkasına taşınmaya başlar, gelen misafirleri oturturlar, onlarla konuşurlar. Ancak bu misafirler sandalyeden başka bir şey değildir. Tepki vermezler. Sandalyelerin boş olması anlamsızdır. Yazarın ve kendi döneminin boşluğunun, anlamsızlığının bir ürünüdür bu oyun. Sandalyelerde hiç kimsenin olmaması insanlığın umutsuzluğudur. Her şeyin boş ve anlamsız olduğunu ancak bir insanın hep hayatını anlamlandırma ihtiyacı olduğunu gösterir Ionesco.

Oyunda, İmparator'un sahneye geldiği varsayılan an önemlidir. Yaşlı erkeği İmparator'un gelişi oldukça heyecanlandırır, ancak yine konuşamaz kelimeleri yetersiz kalır. Yaşlı erkeğin kendini ifade edememesi, kuşkusuz absürd tiyatronun da en önemli özelliklerinden biri sayılan iletişimsizlik temasıdır. Erkek kendi acizliğini dile getirir, Majeste'ye anlatır: "*Erkek: [...] Majeste...ben... Majeste...ifadede güçlük çekiyorum...isteseydim, bir çok şeyim servetim olurdu... Bilseydim, isteseydim, eğer ben...eğer biz...Majeste,heyecanımı af buyurun.*" (Ionesco, *Sandalyeler*, 24).

İletişimsizliğin nedeni de yine dil sorunudur. Yaşlı erkek konuşabilir, derdini anlatabilir, ancak hayattan o kadar sıkılmıştır ki kendi sorunlarını anlatmak yerine bir sözcü tutar. Oyunun sonu da bu beklenen sözcü ile gelir. Burada erkek, artık hayatlarının anlamını veya anlamsızlığıda denebilir anlatması için sözü sözcüye verir ve kadın ile erkek onları dinlemeye gelen herkese veda ederek hayatlarına son verirler:

"([...] Pencereleden kendilerini atarlar ve "Yaşasın İmparator" diye bağırırlar. Ani sükut. Havai fişek gibi ışıklar durur. Sahnenin iki tarafından birer "ah"! işitilir ve suya düşen cesetlerin cumburtusu! Pencereleden ve büyük orta kapıdan gelen ışık söner, başlangıçtaki hafif aydınlık kalır. Pencereleler karanlıkta açık durmaktadır. Perdeler rüzgarla uçuşur. Çifte intihar sahnesine lakayt, kıpırdamadan durmuş olan sözcü, bir müddet sonra konuşmaya karar verir, karşısındaki sandalyelere sağır ve dilsiz olduğunu işaretle haber verir, ümitsiz hareketler yapar. Sonra hırıltılar, inilti ve dilsiz sesleri çıkartır.) (Ionesco, *Sandalyeler*, 30).

Oyunun başındaki karamsar hava, oyunun sonunda tekrar karşımıza çıkar. Burada yaşlı çiftin intiharına kayıtsız kalan sözcü de uyumsuz tiyatronun bir parçasıdır. Hem önemli bir olaya karşı takındığı tavır, hem de sözcü olarak çalışmasına rağmen sağır ve dilsiz oluşu tam olarak insanın trajedisini verir. Yaşlı erkek konuşabilmesine rağmen derdini anlatacak cesareti bir türlü toplayamamış ve sözcü tutmuştur kendine. Ancak sözcünün durumu yaşlı erkeğin durumundan daha da trajiktir, konuşamaz ve kendini ifade edemez. Tek yapabildiği sahnede var olan siyah tahtaya bir şeyler karalayabilmektir. Ionesco'nun ele aldığı dil sorunu bu oyunda farklı bir biçimde ortaya çıkar. *Kel Şarkıcı* ve *Ders* oyunlarında hızlıca tüketilen, oyun bitsin diye hızlı hızlı söylenen basmakalıp cümlelere karşın, burada sessizlik hakimdir. *Sandalyeler* adlı oyunda diğer oyunlara göre, hızlı bir son yoktur. Hatta diğerlerine göre şaşırtıcı bir son vardır. Çünkü oyunun başından beri merak edilen bir nokta vardır: Yaşlı adamın mesajı iletilecek midir? Yaşlı

adamın mesajı maalesef iletilemez. Oyundaki trajik nokta budur. Sözcü olarak karşımıza çıkan kişinin sağır ve dilsiz olmasıdır. Sözcünün çıkarabileceği sesler ve tahtaya yazdıkları şu şekilde karşımıza çıkar:

Sözcü: He...nim...nim...yu...gu...hu, hu...hö, hö, gu, göö.

(Çaresiz kolları yanına düşer. Birden yüzünde bir pırlıtlı olur. Aklına bir şey gelmiştir. Siyah tahtaya döner, cebinden bir tebeşir çıkartır, majiskül harflerle yazar.)

MELEKEKMEK

(Sonra NAA NNM NVNVNV döner, sandalyelere parmağı ile yazdıklarını gösterir. [...]) Kendinden memnun değildir. Sinirli hareketlerle yazdıklarını siler, onların yerine şunları yazar: TELVEDA TELVE EDA) (Ionesco, Sandalyeler, 30).

Sandalyeler oyunu, ilk iki oyunundan farklı olarak başa dönmez. Belli bir sonu olan bir oyundur. Hatta Ionesco, bu oyunun sonu olduğunu vurgulamak istercesine didaskalide bitişi belirtir: "*Bütün bunlar seyirciler dağılırken, bu bitişin kafalarına iyice yerleşebilmesini icabettirecek bir müddet devam edecektir.*" (Ionesco, *Sandalyeler*, 30).

Sonuç

Ionesco'nun ilk dönem oyunları olarak ele alınan *Kel Şarkıcı*, *Ders* ve *Sandalyeler* adlı üç oyunu incelendiğinde, absürd tiyatronun en iyi örneklerinden olduğu açık bir şekilde görülür. Her üç oyunda da, iletişimsizlik, dil sorunu, tekrarlar, evrensel tipler ortak noktadır: Tek perdeden oluşan ilk dönem oyunlarının ikisinin, *Kel Şarkıcı* ile *Ders* in ortak özelliği oyunun bitmesi ve tekrar başlamasıdır. *Sandalyeler* ise belli bir sonuca ulaşır. *Kel Şarkıcı*'da Bay ve Bayan Martin'lerin yerini Bay ve Bayan Smith'lerin alması ve oyunun yeniden başlaması, *Ders* oyununda, sahnede öldürülen öğrenciden sonra yeni bir öğrencinin gelmesi ve oyunun yeniden başlaması... *Sandalyeler* oyununda ise, sonun gelmesi aslında insanlığın sonunun gelmesi ve insanın birey olarak önemini tamamen yitirmesi gösterilir. Ionesco, burada savaş sonrası dönemde insanın çaresizliğini yansıtır. Her üç oyun da, insanın çaresizliğini bazen ironik bir biçimde bazen de trajik bir biçimde seyirciye ve okura göstermiştir.

Kaynakça

- Anamur, Hasan, *Seyir Defteri 2*. Mitoş Boyut Yayınları. İstanbul. 2011.
- Bibliothèque Nationale de France, *Ionesco, Dossier de Presse*. Paris. 2010.
- Ionesco, Eugène. *Kel Şarkıcı*. çev. Genco Erkal, Ülkü Tamer, De Yayınları. İstanbul. 1965.
- Ionesco, Eugène. *Sandalyeler. Ders*. çev. Fikret Adil, Kent yayınları. İstanbul. 1962.
- Esslin, Martin, *Abstrd Tiyatro*. çev. Güler Siper. Dost Yayınları. Ankara. 1999.
- Carlson, Marvin, *Tiyatro Teorileri* çev. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım. De Ki Yayınları. Ankara. 2007.
- Genç, Hanife Nalan, *Uyumsuz Tiyatro Bağlamında Oyun Çözümleme Kuram ve Uygulamaları*. Deniz Kültür Yayınları. Samsun. 2005.