

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI

**TİYATRODA SAHNE DİLİ OLARAK GROTESK VE BİR
ÖRNEK UYGULAMA: *MASANIN ALTINDA* (ROLAND TOPOR)**

Yüksek Lisans Tezi

Zeki TÜZÜN

Ankara-2010

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI

**TİYATRODA SAHNE DİLİ OLARAK GROTESK VE BİR
ÖRNEK UYGULAMA: *MASANIN ALTINDA* (ROLAND
TOPOR)**

Yüksek Lisans Tezi

Zeki TÜZÜN

Tez Danışmanı
Yrd.Doç.Dr. Levent SUNER

Ankara-2010

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI

**TİYATRODA SAHNE DİLİ OLARAK GROTESK VE BİR
ÖRNEK UYGULAMA: *MASANIN ALTINDA* (ROLAND
TOPOR)**

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Yrd.Doç.Dr. Levent SUNER

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı

.....
.....
.....
.....
.....
.....

İmzası

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tez Sınavı Tarihi

ÖNSÖZ

2006 yılında başladığım yüksek lisans eğitimimin son çalışması olan tezim, benim için birçok deneyimi içinde barındıracak kapsamlı bir çalışma oldu. Tarifi mümkün olmayan telaşların, paniklerin, kahkahaların, stres dolu gün ve gecelerin sayfaları arasına sindiği ve her bir sayfada bu deneyimlerin tek tek karşıma çıktığı benim için benzersiz bir macera oldu da diyebilirim.

2006 yılından bugüne dek yüksek lisans eğitimim içerisinde yaptığım tüm çalışmaların çeşitli nüveleri ile beslenen tez çalışmamın neler öğrettiğini tarif etmek imkânsız olsa gerek. Sadece teorik anlamda olmayan, aynı zamanda pratik anlamda da birçok şey öğrendiğim bir çalışma oldu, yüksek lisans tezim. Sabır ve azim kavramlarını tekrar tekrar sorguladığım ve her sorgulamadan sonra, bu kavramlara yeniden tanımlamalar yaptığım benzersiz süreç, yüksek lisans tez çalışmamla sona eriyor.

Eğitimim süresince aldığım dersler kapsamında sahnelemeye çalıştığım oyunlara göz attığımda her birinin benzersiz ve birbiri ile benzeşmediğini görmek benim için ayrıca mutluluk verici: *Hizmetçiler*, *Binali ile Temir* ve *Masanın Altında...* Bahsi geçen her bir proje bana bambaşka şeyler öğrenme fırsatı veren ve kendimi sınamama neden olan çok kıymetli deneyimler oldu. Şu an dönüp baktığımda, her bir projenin kendine ayrı karakteristik dönem ve üsluplarının olması ise ayrıca keyifli bir durum.

Tüm bir hayatım boyunca benden desteğini esirgemeyen ablam/kardeşim/annem Türkan Tüzün'e teşekkür ederim.

Yüksek lisans giriş sınavında tanıştığım ve o günden bu yana beraber birçok projede çalıştığım 'sevgili' Füsun Ataman'a teşekkür ederim.

Bazı arkadaşlar ve dostlar, yıllara meydan okuyarak hep sizin yanınızda yürümeye devam ederler. Kendisiyle tanıştığım günden bugüne yaptığım her projede yanımda olan ve beni destekleyen, yardımını hiçbir zaman esirgemeyen ‘sevgili’ Şebnem Cirit’e teşekkür ederim.

Tüm bir tez yazım/sahneleme sürecimde yanımda olan ve desteğini benden esirgemeyen Oscar Acer Valencia Baldemor’a da teşekkür ederim.

Yüksek lisans tez çalışmamın sahneleme sürecinde yanımda olan, her türlü kapisimi ve saçma sapan direktiflerimi uygulamaya çalışan, sabır timsali oyuncularım Ertunç Uygun, Kübra Kip, Pelin Tozkoparan, Kubilay Karaburçak ve Deniz Özdemir’e teşekkür ederim. Ayrıca sahneleme sürecinde benden yardımını esirgemeyen Seda Şen ve Ercan Doğan’a da teşekkür ederim.

Yukarıda teşekkürlerimi sunmaya çalıştığım “iyi” insanlar olmasaydı, bugün bu çalışma tamamlanamazdı. Sizlere ömür boyu şükran borçlu olduğumu dile getirmek benim için tarif edilmez bir zevk.

Ankara, 2010

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	iii
İÇİNDEKİLER	v
GİRİŞ	1
1. GROTESK KAVRAMININ OLUŞUMU VE BİLEŞENLERİ.....	10
1.1 KAVRAM VE TARİHÇE.....	10
1.2 GROTESKİN BİLEŞENLERİ	20
1.2.a İki Uçluluk/Karşıtlık	21
1.2.b Çok Dillilik/Çoğul Dil	24
1.2.c İhlal/Tersyüz Etme	28
1.2.d Oyunsuluk/Çocuksuluk.....	36
2. TİYATRODA SAHNE DİLİ OLARAK GROTESK	37
2.a Alfred Jarry'nin <i>Kral Übü</i> 'sünde Grotesk Unsurlar	40
2.b Friedrich Dürrenmatt'ın <i>Büyük Romulus</i> 'unda Grotesk Unsurlar.....	64
2.c Georg Büchner'in <i>Woyzeck</i> 'inde Grotesk Unsurlar	79
2.d August Strindberg'in <i>Rüya Oyunu</i>	86
2.e Antov Çehov'un <i>Vişne Bahçesi</i> 'nde Grotesk Unsurlar	96
2.f Eugene Ionesco'nun <i>Sandalyeler</i> 'inde Grotesk Unsurlar	102
2.g Samuel Beckett'in <i>Oyun Sonu</i> 'nda Grotesk Unsurlar	107
2.h Dario Fo İle Franca Rame'nin <i>Japon Kuklası</i> 'nda Grotesk Unsurlar	112
2.i Heiner Müller'in <i>Hamlet Makinesi</i> 'nda Grotesk Unsurlar.....	116

3. ROLAND TOPOR’UN <i>MASANIN ALTINDA</i> ’NDA GROTESK UNSURLAR	122
3.a Roland Topor’un Hayatı, Eserleri ve Tiyatro Yazarlığı	122
3.b <i>Masanın Altında</i> Oyununun Biçim ve İçerik Açılarında İncelenmesi	127
3.c Roland Topor’un <i>Masanın Altında</i> ’nda Grotesk Unsurlar	130
3.d <i>Masanın Altında</i> ’nın Sahnelenmesinde Grotesk Unsurlar	202
SONUÇ	256
KAYNAKÇA	264
ÖZET	269
ABSTRACT	270

GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz postmodern dünyada, herhangi bir kavramı bağlamı içerisinde değerlendirmek neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Modernizm ve daha öncesinin, yerleşmiş açıklanabilir kavramlar dünyası, günümüz dünyasına geldiğimizde yok olmuştur. Hemen her kavram birbiri yerine kullanılabilmekte ya da kavramlar arası ilişkiler yaratılarak, yeni “melez” türler ve kavramlar oluşturulmaktadır. Postmodernizm öncesinin korunaklı dünyası; göstergenin, göstereni ve gösterileni belirgin yapısı, günümüz dünyası için geçerli olmaktan çıkmıştır. Böylesi bir dünya, Antik Yunan’ın homojen dünya algısını içeren yapılanmadan kuşkusuz ki farklı ve adlandırması zor bir dünyadır. Postmodernizmle birlikte karşımıza çıkan parçalanma, parçalarının birbirinin yerine geçmesi, parçanın bütünlükle olan ilişkisini kaybetmesi ve tekil özellikleriyle ortaya çıkması sonucu, “eski” homojen dünya yerle bir olmuş, yerine “heterojen”, kaotik bir dünya yerleşmiştir. Söz konusu dünyada hemen her “şey”, bağlamında ve bağlamı dışında kullanılabilmekte ve bu kullanımlar felsefi düzeyde tartışma yaratacak açılımlara yol açmamaktadır.

İnsan, doğumu ile kendisine tamamen yabancı bir dünyaya gözlerini açmaktadır. İçine düştüğü dünya, doğumuyla birlikte kendisine her ne kadar homojen bir dünya gibi görünse de, kişinin büyüme ve topluma uyum sağlama sürecinde karşısında olduğunu sandığı “homojen” dünya yok olur. İnsan, karşısında tanımlanamaz ikiliklerin yan yana olduğu, “homojen” olmaktan çok uzak “heterojen” bir dünya bulur. Korkular, endişeler, çılgın kahkahalar bu dünyada insanın karşısına tam bir bombardıman halinde dikiliverirler. Doğumu ile geldiği dünya, kaotik, her şeyin mümkün olduğu, aynı zamanda her şeyin de imkânsız olduğu, hiçbir şeyin

keskin sınırlarının olmadığı, kavramların bile tek anlama sahip olmadığı bir dünyadır. Tamamlanmamış ve tamamlanabilirliği asla bilinemeyen bir dünya söz konusudur. İşte bu dünya “grotesk dünya”dır. Diğer bir deyişle, günümüz dünyası “grotesk dünya”dır.

Grotesk kavramı ilk olarak arkeoloji terminolojisinde kullanılmıştır. Ancak zamanla bu kavram sadece arkeolojik bir terim olmaktan çıkıp bir sanat formu olarak kullanılmaya başlayan, sanatsal bir terminoloji haline gelmektedir. Gelişimi birçok kuramcının incelemeye çalıştığı kavram, sanatın aslında unutulmuş yüzüne, bir anlamda “kötücül” yönüne ışık tutmaktadır. Kavramın sanat için kullanılmaya başlanılmasına kadar her zaman iyi, güzel ve tanımlanmış olanla ilgilenen sanat, groteskin sanatın içine sokulmasıyla birlikte çirkin, anlamsız, tanımlanamayan, kaotik, biraradalık gibi tanımlara açılmaya başlamıştır. Bu anlamda groteskin sanata girişi, hem yaratıcı algılamayı teşvik etmekte, hem de o ana kadar yapılmış sanat yapma biçimine alternatif getirme gücüne sahip bir sanat olgusunu ortaya çıkarmıştır.

Tiyatro sanatı, yüzyıllar boyunca grotesk kavramını farklı biçimlerde kullanmıştır. Ancak grotesk olanın bir anlatım aracına dönüşmesi, diğer bir deyişle sahne dili haline gelmesi, tiyatro tarihine genel olarak baktığımız zaman, son iki yüzyılın temel eğilimidir. Sahne üzerinde, daha “gerçek” olanın arayışı sürecinde, sahne ışıkları altında yerini alan grotesk, özellikle 19.yy sonu 20.yy başı itibarıyla, birçok oyunda kendine yer edinmiş bir anlatım aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Yeni anlatım olanaklarını sağlayan grotesk, birçok yazar ve yönetmen için temel sahne dili haline gelmiştir. Elinizdeki çalışma, groteskin sağladığı sahne dili olanaklarının örnek metinler üzerinden ele alındığı, bu yolla groteskin bir anlatım

aracı olduđu ve grotesk ile sahne dili yaratmanın olanaklarının sorgulandıđı bir arařtırmadır.

Tiyatro tarihinin hemen her dneminde grotesk nveleri bulmak mmkndr. Tiyatro tarihinde groteskin ilk nvelerini bulmak iin Antik Yunan tiyatrosundaki satir oyunlarına uzanmak gerekmektedir. “Ciddi” tragedyaların ardından sahnelenen “gayriciddi” satir oyunları aslında tam da grotesk algılamalara aık bir sanatsal deneyimdir. Satir dediđimiz mitolojik yaratıđın kendi dođasında da var olan grotesk, oyunların ieriđinde de varlıđını sezdirmektedir. Yarı kei, yarı insan olan satir aslında tam da grotesk bir figr olarak karřımıza ıkmaktadır. Aynı zamanda oyunların ieriđinin de “ciddi” tragedyalar ile “dalga gemek” zerine kurulu olduđunu dřndđmz zaman, sz konusu sanat formunu grotesk olarak nitelendirmek ok da zor olmamaktadır.

Yine aynı Őekilde Roma’da gerekleřen “Saturnalia Bayramı” tam bir karnavalesk hava ierisinde yařanan grotesk anlamlandırmalara aık, bir kendinden geme halidir. Bu bayramda insanlar ncelikle dini ritellerini gerekleřtiriyorlardı. Bu ritellerin ardından ise tanrının zgrleřmesini sađlayan o gn gevřetiliyordu. O gn tam bir festivale dnřyordu. Bilindik tm dzen bu aralıkta altst edilirdi. Kavgalar, ksknlkler unutulur, zengin ile yoksul eřitlenir, savařlar ertelenir, iř yerleri, okullar, mahkemeler kapatılır, efendiler klelerine hizmet eder, ailelerin bařına ocuklar geer, kılık deđiřtirmeler ve maske takmalar gerekleřtirilirdi. Yine bu bayramlarda orjiler yapılırdı. Yasak olan her Őey legal hale gelirdi. Ancak Roma kltr yozlařtıķa bu Őenlikler de bozulmaya bařlamıřtır.

Hıristiyanlıđın yaygınlařması ile zellikle Deliler Bayramı gibi kutlamalar ok nemli bir hale gelmeye bařlamıřtır. nk Hıristiyanlıđın katı dnyasında

gölme ve eğlenmeye yer verilmemekte, sadece bu tarz bayramlarda, karnaval ruhu ile bastırılmış olan gülme hayata geçmekte idi. Karnaval ruhu ile bu tür törenlerde katı, sert, baskıcı kilise kurallarıyla ve kilise yöneticileriyle istedikleri gibi alay edebiliyorlardı. Komedyanın gelişmesine de katkısı olduğu düşünülen bu gösterilerde, gençler kostüm değiştirerek, kilisenin kutsal olarak kabul ettiği ne varsa, hepsiyle dalga geçerek, kutsal ayin araçlarını gündelik işlerde kullanarak, soyunarak, kutsal yerlerde cinsel ilişkide bulunarak, yıl boyunca baskısını hissettikleri dini otoriteyi, kısa süreliğine de olsa alaşağı ediyor, dalga geçiyorlardı. Kilise, bu gösterileri yavaş yavaş tehlike olarak görmeye başladı ve Ortaçağ'ın sonunda tamamen yasakladı. Deliler Bayramı oyunları, hem dinsel hem de din-dışı tiyatroyu etkiledi; yasaklandıktan sonra, karnaval törenlerinde, sokaklarda, meyhanelerde var olmaya devam etti. Söz konusu karnaval hali grotesk olanı içinde barındıran bir yapılanmaya sahipti.

Diğer taraftan Ortaçağ Tiyatrosuna baktığımız zaman, kilise tiyatrosunun grotesk zemin üzerine kurulu olduğunu görürüz. İncil sahneye taşınırken, sahneye gelen tüm ruhani varlıkların fiziksel duruşu grotesktir. Sahnede aynı zamanda cennet ve cehennem kapılarının bulunması ve bunların tam da yan yana bulunuyor oluşu da bize yine tanıdık gelecek grotesk bir kullanımdır. Şeytan sahneye geldiği zaman, her ne kadar korkutucu olsa da onu oynayan “normal” bir insanın olduğu gerçeği, durumu korkutucu olduğu kadar da komik bir hale sokmaktadır.

Ortaçağdan biraz daha ilerlediğimizde karşımıza çıkan Shakespeare oyunlarında grotesk olan çeşitli nüveler halinde bulunmaktadır. Shakespeare'in oyunlarına yerleştirdiği doğüstü yaratıklar, grotesk nüveler arasında değerlendirilebilirler. *Macbeth*'in cadıları ya da *Bir Yaz Gecesi Rüyası*'nın perileri ilk

akla gelen örneklerdendir. Diğer bir taraftan ise Shakespeare'in *Kral Lear* oyununa yerleştirdiği Soyтары ve tabi yazarın diğer tüm soytarıları da grotesk figürler olarak ortaya çıkmaktadırlar. Bu figürler soyтары oldukları için her şeyi söyleyebilmekte ve sözlerinden dolayı hiçbir cezaya çarptırılmamaktadırlar. Akıl ile akılsızlığı bir araya getiren soyтары figürü, mantığın sınırlarında mantığı sorgulayan figürler haline gelmiştir. Yine Shakespeare de oyunlarında soyтары figürünün özerk doğasını kullanmakta ve bu yolla grotesk bir öğeyi oyunlarına eklemektedir. Diğer taraftan *Hamlet* oyununda Hamlet karakterine bahşedilen sözde delilik, çok zeki ve entelektüel Hamlet karakteri düşünüldüğünde grotesk bir kullanım olarak karşımıza çıkmaktadır.

Romantik döneme geldiğimizde ise Victor Hugo'nun grotesk olanı eserlerinde ne denli yoğun kullandığı dikkatlerden kaçmayacaktır. Grotesk damar romantizme geldiğinde kendine daha legal ve kabul edilmiş bir konumlanma bulmaktadır.

19.yyın sonu ile grotesk olan sanatsal bir kavram olarak tiyatro oyunlarında kendine yer bulmaya başlar. Burada Alfred Jarry'nin *Kral Übü*'sü örnek verilebilir. 19.yy ile artık grotesk kavramı tiyatro tarihinde küçük bir nüve olmaktan çıkmış, kendine has kullanımları olan sanatsal bir kavrama dönüşmüştür.

Tiyatro tarihinde grotesk olanı en kısa şekilde yukarıdaki gibi dile getirebiliriz. Bu tarihi verileri vermemizdeki temel amaç, grotesk olanın tiyatro tarihi boyunca bir şekilde varlığını koruduğu günümüze geldiğimizde ise yeni bir sahne dili oluşturacak kadar özgün bir sese dönüşmüştür.

Çalışmanın içerisinde genel olarak tanımlanmaya çalışılacak olan “grotesk” kavramı, sadece sanat için önemli bir kavram değil, günümüz dünyasını tanımlayıcı özellikleri de içinde barındıran bir kavramdır. Yukarıda da değinmeye çalıştığımız gibi, günümüz dünyasının kaotik yapısı içerisinde grotesk, temel bir anlatım biçimi haline dönüşmüştür. Yerleşik algıların hemen her alanda kaybolmaya başladığı, her şeyin birbiri yerine geçebildiği günümüzde “grotesk”, yüzyıllar boyunca içinde barındırdığı tüm bu kaotik ve heterojen yapısıyla, günümüz dünyası için tanımlayıcı bir noktaya gelmektedir. Grotesk kavramı, sadece resim, heykel, tiyatro ya da sinemada kullanılmamakta, hemen her görsel iletişim platformunun barındığı alanda işlevsel hale gelmektedir.

Günümüz dünyası için tanımlayıcı bir noktaya gelmiş olarak grotesk, çalışmamızda ilk olarak kavram ve tarihçe olarak ele alınacaktır. Kavramın, arkeolojik bir terim olarak başlayan ve daha sonra bir sanat yapma biçimi haline gelen serüveni araştırılacaktır. Kavramın ortaya çıkışından sonra geçirdiği süreç, teorisyen ve sanat tarihçilerinin incelemeleri ışığında ele alınacak, bu bağlamda da kavramın ortaya çıkışının ardından, bir sanat üretme yöntemine nasıl geldiği dile getirilmeye çalışılacaktır. Süreç dile getirilirken, genel anlamda grotesk tanımlamasına da ulaşılmaya çalışılacaktır.

Grotesk kavramını tanımlamaya çalışmak çok çetrefilli bir çalışmayı zorunlu kılmaktadır. Kavramı daha net tanımlayabilmek için çalışma, groteskin varolma alanlarını belirleyen bileşenlere göz atacak, bu bileşenlerin ne şekillerde ortaya çıktığını dile getirmeye çalışacaktır. Söz konusu bileşenleri açıklamaya çalışırken,

kavramın serüvenini incelerken de başvurulduğu gibi konu üzerine çalışan teorisyen, sanat tarihçileri ve edebiyatçıların incelemeleri yol gösterici olacaktır.

Elde edilen verilen ışığında, tiyatro tarihinde önemli yeri olan, çalışma tarafından da grotesk sahne diline sahip olduğu düşünülen çeşitli metinler, inceleme altına alınarak, tiyatrodaki sahne dili olarak groteskin ne şekilde zühur ettiği ortaya konmaya çalışılacaktır. Özellikle modern tiyatro içerisinde değerlendirilen metinler incelenecek ve bu incelemelerin ardından özellikle 19.yy sonu 20.yy başı ile birlikte tiyatronun grotesk kavramını bir sahne dili olarak çeşitli yöntemlerle oyunlarda kullanmaya başladığı dile getirilmeye çalışılacaktır. Çalışma, bu dönem oyunlarından örnek grup için elverişli olan örneklerinden yola çıkmaktadır. Jarry ile Dürrenmatt'ın oyunlarında grotesk olan tüm bileşenleriyle yer aldığı düşünüldüğünden bu yazarların birer oyunu örnek grubuna dâhil edilmiştir. Daha sonra gerçekçi tiyatronun önemli yazarlarından bir olan Çehov'un örnek bir oyunu ele alınarak, gerçekçi doku arasına sinmiş grotesk sahne dili anlatılmaya çalışılacaktır. Groteskin sahne dili olarak kullanımına erken dönemlerden örnek verebilmek adına Büchner inceleme altına alınacaktır. Yine ekspresyonist tiyatrodaki groteskin sahne dili olarak ne şekilde yer aldığına işaret edebilmek için Strindberg'in bir oyunu incelenecektir. Absürd tiyatrodan ise iki önemli yazarın iki oyunu çalışmanın örnek grubunda yer almaktadır. Ionesco ile Beckett'in oyunlarında absürd ile grotesk dokunun ne şekilde yan yana yer aldığı bu incelemelerle dile getirilmeye çalışılacaktır. Fo ile Rame'nin birlikte yazdığı bir eser ele alınarak, commedie del-arte'nin grotesk sahne dili ile olan ilişkisi dile getirilmeye çalışılacaktır. Bir postmodern yazar olan Müller'in oyunu ile de grotesk olanın tekinsiz yönü dile getirilmeye çalışılacaktır.

Çalışma, elde ettiği bulgular doğrultusunda, grotesk olanı kendine bir sahne dili olarak seçmiş olan Roland Topor'un *Masanın Altında* oyununu özel bir incelemeye tabi tutacaktır. Yazarın eserinde grotesk olan temel bir anlatım biçimine dönüştüğü ve groteski tüm bileşenleri ile değerlendirmek mümkün olduğu için, çalışma söz konusu eseri kendine uygulama alanı olarak seçmiştir. Yazar, diğer oyunlarında da grotesk olanı farklı biçimlerde kullanmaktadır. Ancak yazarın *Masanın Altında* adlı oyunu, yazarın groteski sahne dili olarak seçtiği ve bu şekilde biçimlendirdiği bir eserdir. Bundan dolayı çalışma uygulama alanını *Masanın Altında* adlı oyun olarak seçmiştir. Oyun, biçim ve içerik açılarından incelendikten sonra, grotesk sahne dili açısından incelemeye tabi tutulacaktır. Oyun üzerine yaptığımız incelemede, oyunun oturduğu grotesk dokunun ortaya çıkartılması beklenmektedir. Oyunun genelinde olduğunu varsaydığımız bu grotesk doku ile çalışma, groteskin sahne dili olarak ele alınabileceğini kanıtlamaya çalışacaktır. Oyunun sahne dili olarak groteski metin düzeyinde kullanımı örneklerle açıklandıktan sonra, oyun metninin sahnelenme aşamasında ne gibi işlemlerden geçtiği aktarılacak ve sahne üzerinde grotesk sahne dilinin ne şekilde yaratıldığı aktarılacaktır. Sahneleme düzeyinde grotesk olanın dile getirilmesinin nedeni ise, groteskin dilsel/yazımsal bir kavram olması kadar, hatta belki de ondan daha fazla, sahneye ait bir kavram olmasıdır. Grotesk sahne dilini, sahne üzerinde kurgulamak ve sahne üzerinde grotesk bir dünya yaratmak çalışmanın diğer hedeflerinden biridir. Çalışma, hem sahne üzerinde, hem de metinsel düzlemde sahne dili olarak groteskin varlığını kanıtlamayı amaçlamaktadır.

Çalışma yukarıda belirttiğimiz izlek doğrultusunda grotesk kavramına yaklaşacak, kavramın bir sahne dili olarak kullanılabileceği dile getirecek ve bu anlamda vereceği metinsel ve sahneleme uygulamaları ile bulguları kanıtlayacaktır.

Bu bağlamda çalışmanın birinci bölümünde kavram oluşum ve bileşenleri açısından incelenecek, ikinci bölümde seçilen oyunlar grotesk açıdan incelenerek, sahne dili olarak grotesk bağlamında değerlendirilecektir. Üçüncü bölümde çalışma yönünü uygulamaya çevirecek ve *Masanın Altında* oyununu inceleyecektir. Metnin inceledikten sonra elde edilen bulgular doğrultusunda grotesk sahne dili açısından uygun sahneleme olanakları değerlendirilecek, sonuç bölümünde elde edilen verilerle grotesk kavramının tiyatrodaki bir sahne dili olarak kullanılabileceği kanıtlanmaya çalışılacaktır.

1. GROTESK KAVRAMININ OLUŞUMU VE BİLEŞENLERİ

1.1 KAVRAM VE TARİHÇE

Grotesk sözcüğü yüzyıllar boyunca farklı anlamlarda kullanılmış ve günümüzde önemli bir sanatsal tanımlamaya ulaşmış bir kavramdır. Bu kavramın tarihçesine ve anlamsal gelişimine bakacak olur isek hemen her yüzyılda süregelen farklı tartışmaları görmek kaçınılmazdır. Kavrama yüklenen anlamlar arasında şunları saymak mümkündür: Tuhaf, şaşırtıcı, çirkin, iğrenç, tiksindirici, hareketli, çok biçimli, çok dilli, korkunç, gülünç, ihlal edici, aşırı, budalaca, alay eden, burlesk, doğadışı, bozulmuş biçim, çarpıtılmış figür, dehşetli, karnavallaşmış dünya, yabancılaşmış... Ancak hemen hemen hiçbir yüzyılda kavram üzerinde tartışma yapan kuramcı ya da sanatçılar, kavramın içeriği noktasında hemfikir olamamışlardır. İşte bundan dolayı günümüze geldiğimizde groteski, iki nokta üst üste işaretini koyduktan sonra kolayca tanımlayamamakta, anlamsal geçmişinden örnekler vererek, diğer bir deyişle kavramı geniş bir kâse içerisinde tanımlamaktayız.

Grotesk sözcüğü ilk kez, Roma'da 1480 yılında yapılan kazılarda ortaya çıkartılan Neron'un Altın Evi (domus area) olarak adlandırılan bölgedeki yapıların duvarlarındaki süslemeleri adlandırmak için kullanılmıştır. Aslında bu süslemelerin ortaya çıkış süreci normal bir arkeolojik kazıdan daha farklı gelişmiştir. Çünkü Neron'un 1. yüzyılda intiharından sonra, tahta geçen diğer imparatorlar, Atın Evi, Neron'un tiranlığının simgesi olarak değerlendirdikleri için, bu yapıya doğrudan savaş açmışlardır. Özellikle İmparator Trajan, aynı alana çok büyük bir termal hamam yaptırmıştır. Yeni yapının oluşum sürecinde Altın Ev, ağır ağır toprakla

dolmuş ve yeni yapının altında kalmıştır. Yüzyıllar sonra Rönesans'ta bu alan üzerinde kazı yapan çalışmacılar termal hamam ile uğraşırken, karşılarına çıkan Neron'un Altın Evi ile şaşkına dönmüşlerdir. Bir anlamda mimari palimpsest (Ana Britanicaya göre, üstünde yazılı metnin bütünüyle ya da kısmen silinmesinden sonra yeni bir metnin yazıldığı rulo ya da kitap sayfası biçimindeki parşömen) olarak adlandırılan yapıda, daha sonra grotesk olarak nitelendirilecek süslemeler ile ilgilenmeye başlamışlardır. Duvarlardaki mevcut süslemeler daha sonradan Geç Roma Döneminin karakteristik süslemeleri olarak adlandırılmaya başlanacaktır. Bu süslemelerde ise, birbirinin üzerinden geçen, birbirinden büyüyen, karmaşık ve şaşırtıcı bitkiler, hayvan ve insan bedeninin parçaları ile mimari unsurların birleşimi söz konusudur. Kazı çalışmaları sırasında, üstüne yüzyıllar boyunca farklı yapılar inşa edildiği için, toprağa gömülü olarak bulunan binaların mağara (italyanca; *grotto*) olduğu sanılmış ve bulunan süslemeler de, “mağaraya özgü” olan anlamına gelen “grotesco” sözcüğüyle ifade edilmiştir¹.

Neron'un Altın Evi'nde bulunan bu kalıntılar, Rönesans bilim adamlarını ve sanatçıları aşırı bir şaşkınlığa uğratmıştır. Çünkü bu kalıntılara kadar Antik Sanatı nitelemek için kullanılan denge, uyum ve netlik, kalıntılarla beraber alaşağı olmuştur. Bu süslemelerde tam bir kaos ve ayrışık bir yapılanma söz konusudur. Dönemin sanatçılarından bazıları süslemeleri tanımlarken, nesnelere gerçeğe uygunluğundan ziyade, ucubelerin resimleri olduğundan bahsederler. Saptamaya daha yakından bakacak olursak, grotesk süslemelere ilk tanımlamanın “gerçeğe uygun olmamak” noktasından verilmiş olduğunu göreceğiz. Bu bağlamda, “gerçek” ve “doğal”

¹ Wolfgang Kayser, *The Grotesque in Art and Literature*. İngilizceye çeviren Ulrich Weisstein. (New York: Columbia University Press, 1981), s. 19-21.

olmayan noktada grotesk karşımıza çıkmaktadır. Çünkü sanat tarihçilerinin o güne kadar sanata ilişkin olan verileri, doğaya ait olanın temsili noktasındaydı. Ancak grotesk süslemeler doğayı ve biraz daha yukarıdan bakarsak evreni, bambaşka bir açıdan temsil etmekteydi. Bundan dolayı “gerçek” ve “doğal” ile ilişkilendirilemezdi. Groteskin anlattığı dünya kaotik, bir şeyin asla tek bir şey olduğunu kabul etmeyen, heterojen bir dünyaydı. Aristoteles’ten beri süregelen homojen dünya, grotesk ile sarsılmaya başlamıştı.

Rönesans’ta sanatçılar grotesk kavramı üzerinden ikiye ayrıldılar. Bir grup Rönesans hümanisti Vitruvius’un görüşünü benimserken (bu görüş groteskin gerçeğe uygun olmayan ucube resimleri olduğu idi²), diğer grup araştırma ve yeniliğe açık sanatçıları grotesk kavramını kullanmaya başladılar. Özellikle bu sanatçılar, groteskin sanatçının yaratıcılığının ve hayal gücünün ortaya çıkarışının altını çizmişlerdir. Bu yaklaşımı biraz daha ileri götürerek, en tuhaf şeyleri hayal edebilen sanatçılar, en becerikli sanatçılar olarak ele alınmışlardır. Ancak grotesk, her ne kadar hayal gücü yüksek sanatçıların oluşturacağı tasarımlar olarak adlandırılrsa da, özgün bir sanat formu olarak değerlendirilmemekte, “doğal olan”, yüksek nitelikleri olan sanatsal formların uygun yerlerindeki boşlukları süslemek için kullanımından söz edilmektedir. Yani bu dönemde grotesk, sadece bir süsleme sanatı olarak ele alınmaktadır.

Grotesk süslemelerde en sarsıcı tasarımları İtalyan ressam Raffaello (1483 – 1520) gerçekleştirmiştir. Raffaello, tasarımlarında, Hristiyan mesajlarıyla grotesk pagan figürlerini bir arada kullanmış ve bu iki alanı birbirinin baskısı altına

² Vitruvius, Mimarlık Üzerine On Kitap. Çeviren: Dr. Suna Güven (Üçüncü baskı, İstanbul: Sevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, 1998).

sokmamıştır. İkisi arasında kurduğu hiyerarşisiz düzen, dönem için sarsıcı bir deneyim olmuştur. Antik biçemi, kendi yarattı dünyasına göre tekrar düzenlemiştir. Bilinen dünyadan nesnelere resmetmiş, fakat bu nesnelere tüm düzenini altüst etmiştir. Raffaello'nun bu tasarımlarında tam da melezleşmiş bir "şey" in varlığından bahsetmek mümkün hale gelmektedir. Çünkü bir "gerçekliğe" bağlı bir tasarım bulunmaktadır. Ancak bu tasarım öyle bir noktaya gelmiştir ki, artık ne o "gerçekliğe" aittir, ne de o "gerçeklik"ten çok uzak bir noktaya gitmiştir. Yeni melez, yeni bir yapılanma ortaya çıkmıştır.

Aslında Raffaello'nun paganizmi kullanması Rönesans için pek de şaşırtıcı değildi. Çünkü Antik Dünyaya duyulan özel ilgi, Hristiyanlığın her alanına paganizmin girmesine yol açmaktaydı. Antik dünyanın çıplaklığı ve erotizmi hristiyan sanatına girmeye Rönesans'ta başladı. Paganizmin ve groteskin, hristiyan dünyasına girişini dengeleyebilmek için bir hiyerarşik denge oluşturuldu. Bu dengede grotesk, kıyıda köşede barındırılan süslemeler oldu. Olumsuz tabirlerle tanımlanmasına karşın yine de kullanımından vazgeçilemez bir süslemeye dönüştü.

16. yüzyılla birlikte grotesk birçok alanda kullanılmaya başlandı. Yapılan tasarımlarda doğal olan parçalanıyor, parçalar ise sanatçının zevkine göre tekrar düzenlenmeye başlanıyordu. Bu yüzyılda grotesk İtalya'dan çıkıp Avrupa'nın diğer ülkelerinde de görülmeye başlandı. Hatta Rönesans'ın bir ülkede hayata geçmesinin ilk belirtileri olarak grotesk süslemeler görülmeye başlandı.

Özetleyecek olursak grotesk kavramının ilk kullanımından 16. yüzyılın sonuna gelinceye kadar şu aşamalardan geçmiştir: Grotesk, Antik Yunan'dan beri geçerli olan gerçeklik yasaları ihlal etmiştir. Eserlerde, bitmiş ve tamamlanmış bir dünya değil, tamamlanmamış ve henüz oluşmamış fikrini uyandıran biçimlerin

hâkim olduğu tasarımlar söz konusu olmaya başlamıştır. Durağanlık değil, akışkanlık vardır. Bu biçim Rönesans'ta tutarlı ya da anlamlı bulunmamıştır. Çünkü hiçbir şeye işaret etmemekte ve hiçbir anlatı kaygısı bulunmamaktadır. Kullanılan biçimin tek amacı yapılan, resimde uygun boşlukların doldurulmasıdır. Diğer bir deyişle tek kullanabileceği alan süslemedir. Çünkü hala “doğal” olan birincildir. Yine bu dönemde groteskin, “doğada grotesklikler yoktur” fikrinden, “doğal olmayana” işaret ettiği düşünülmüş ve doğal olgulara uygulanması olanaksız olarak görülmüştür.

17. yüzyılla birlikte groteskin olumsuz anlamlarının yanına gülünç, hatta burlesk sözcükleri de eklenmeye başlanmıştır. Burada Rebalais'in Gargantua'sının önemli bir yeri bulunmaktadır.

18. yüzyıla geldiğimizde ise İngiltere'de karikatür, grotesk olarak nitelendirilmiş ve Fars ile Burleskin de doğasında groteskin olduğu düşünülmüştür. İngiltere de grotesk, “doğal olmayan” ya da “anormal olan” anlamından kullanılmıştır. Kavram olarak değerlendirilince, beğenmeyi ya da beğenmemeyi belirtebilmekteydi. Bu durumu ise ancak süsleme ya da karikatür alanında kullanılıyorsa söz konusuydu. Bu alanların dışında kullanıldığında ise onaylanmamaya işaret etmekteydi. Hakikat fikrinin olduğu yerde, grotesk tasarım, hakikatin saptırılması olarak nitelendirilmiş ve lanetlenmiştir.

Groteskin estetik bir kategori olup olmaması noktasında yapılan ilk tartışmaların merkezinde karikatür vardı. Bunun nedeni ise karikatürün de grotesk gibi bilinen estetik kuralları altüst ediyor olması ve daha önceden sanatın konusu olarak ele alınmayan şeyleri, kendi sanatının içine almasıydı. Martin Wielan estetik kategori olarak karikatürde groteski, gerçeklikten tümüyle kopmasından ötürü ‘taklit

değildir' biçiminde yorumlamaktadır. Bu anlamda Wielan'a göre grotesk vahşi bir imgelemin ürünüdür³.

Yazın alanında grotesk ile ilgili çalışmalar Almanya'da başlamıştır. Çalışmaların ve tartışmaların odağında ise bir Commedia-del Arte karakteri olan Arlekino bulunmaktadır. Bir grup klasik olarak değerlendirilebilecek yazar tarafından sahnelerden acilen uzaklaştırılması gereken bir karakter olarak adlandırılmıştır. Oysa daha yenilikçi gruplar tarafından Arlekino karakteri, groteski komiğin bir alt türü olarak algılamak konusunda temel çıkış noktası olabileceğini savunmuşlardır. 18. yüzyılda Almanya'da ilk grotesk tarihçisi olan Flögel, groteski komiğin bir alt türü olarak incelemiştir ve incelemesinin merkezinde Arlekino bulunmaktadır⁴. Grotesk, komiğin bir alt türü olarak ele alındığında son derece zararsız bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak bilinen başka yerleşik türlerin içine sızmaya başladığında ve onları dönüşüme uğrattığında tehlikeli olarak algılanmaya başlanmıştır.

Romantizm'de ise groteske daha önceki anlamlandırmalarından çok daha geniş ve yaratıcı bir anlamlandırma verilmiştir. Fiorillo; “groteskin boş bir uzamın mekanik olarak doldurulması değil, imgelerin özgür oyunu” olduğunu belirtmiştir⁵.

Giderek grotesk kavramı sadece bir süsleme biçimini anlatmanın ötesine geçerek bir olgu haline dönüşmeye başlamıştır. Anlam sınırları her geçen yüzyılla

³“(Wieland, kaynak belirtilmiyor)”, aktaran: W. Kayser, ön.ver., s. 30-31.

⁴“Flögel, K. 1914 (1788) Geschichte des Grotesk-Komischen. Ein Beitrag zur Geschichte der Menschheit. München” aktaran: Ingemar Haag, “The Modern Grotesque- The Mystery of Body and Language”, Interlitteraria 2, The Language of the Grotesque, (Tartu: Tartu University Press, 1997), s.40.

⁵“J.D. Fiorillo, Über die Groteske, 1791”, aktaran: I. Haag, ön.ver., s.43.

birlikte genişlemiştir. Özellikle yazın alanında olumsuz çağrışımları olmadan, sıra dışı ve fantastik olarak kabullenilmesiyle, ciddi yazında bulunması arzulanan özellikler olarak görülmeye başlandı. Bir sıfat olarak değerlendirilmesi yine bu zamanlara rastladı. Gündelik hayata ya da sıradan deneyime benzemeyene işaret ediyordu. Tuhafın sürekliliği ve doğal düzenin reddiyle de bağdaştırılmaktaydı. Grotesk çoğu zaman ‘gerçekliğin anti-tez’i olarak’ kabul edilmiştir. Bundan dolayı normlara benzeşmeyen ne varsa grotesk olarak nitelendirilmeye başlanmıştır.

19. yüzyıla gelindiğinde ise grotesk, gerçeklikle bağıni koparmış ve sadece sanatsal bir olgu olarak kalmıştır. Bu dönemde grotesk ile mit arasında bağlantılar kurulmaya başlanmıştır. Ancak mit ile bağlantı kurulurken araştırmacılar, mitlerin kaba ve ilkel yanını olgunun içine almışlardır: Cüceler, kentorlar, gulyabaniler, at biçimli su perileri, hava perileri vs. Bu dönemde özellikle J. Ruskin, doğada grotesk unsur olduğu düşüncesine karşı çıktı ve groteski tamamen sanatsal bir olgu olarak kabul etti. Ruskin grotesk sanat yapıtlarında hem gülünç hem de dehşetli olanın bulunması gerektiğini vurguladı⁶. Groteskin aynı bedende iki ucu olduğu söylenebilir; bir ucu korkutucu, bir ucu da gülünç olanın alanıdır. Örneğin E.A. Poe’nun Morg Sokağı Cinayeti’nde korkutucu ucu vurgulanır. Groteskin doğal olgularla ilişkilendirilemeyeceği görüşünün aksine kimi İngiliz yazarlarsa yaşamda grotesk unsurların bulunduğunu kabul etmişlerdir. Bu durum daha çok groteskin “devrimci” niteliği göz önüne alınarak kabul gördü.

Fransa da ise Victor Hugo groteskin fantastikle değil gerçeklikle ilgili olduğunu savunmuştur. Hugo, grotesk olmadan yüce ve güzel kavramlarının eksik

⁶ John Ruskin, Stones of Venice, I (Leipzig:Bernard Tauchnitz, 1906), s. 54.

olacağını belirtmiştir. Hugo, kavramının içeriğini, dünyada, doğada ve insanda, yüzyıllardır hristiyan felsefesi bağlamında güzel, iyi, yüce ve ciddi olarak kabul gören ne varsa, onun karşısında olan ne varsa içine alacak kadar genişletir⁷. Yani grotesk, oluştuğu dönemdeki kurallarla doğrudan bir karşıtlık içerisindedir.

20. yüzyıla geldiğimizde Grotesk kavramı üzerine çalışan iki güçlü kuramcı, Mikhail Bakhtin ve Wolfgang Kayser'dir. Kayser, özellikle Alman romantikleri üzerinde yoğunlaşarak yaptığı çalışmalarda groteskin korkutucu yanına dikkat çekmiştir. Kayser'e göre grotesk, "yabancılaşmış" dünyadır. Zerrin Yanıkkaya onun bu görüşünü şu biçimde aktarır:

"Bu dünyanın grotesk olabilmesi için birdenbire değişen, yabancılaşan kendi dünyamız, yani tanıdık bir dünya olması gerekir..... Yabancılaşmayı sağlayan güçlerin kimliği meçhuldür. Bu güçleri adlandırabildiğimiz anda, grotesk büyük ölçüde etkisini yitirir."⁸

Mantıksal verilerle açıklanabilen bir alanda groteskin varlığından söz etmenin olanaksız olduğunu vurgular Kayser. Groteski var eden güçler, "öteki"nin alanında olanlardır. Akıl dışıdır ve saçmadır. Kayser'e göre kötücül olana, İblis'e, günaha ilişkin her şey grotesk sözcüğünün içinde barınır. Kayser'in düşüncelerini geliştirdiği bir durak olarak Freud'un "unheimlich - tekinsizlik" kavramına göz atmak yerinde olacaktır.

⁷ Sevda Şener, Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, (İstanbul: Adam Yayınları, 1982), s. 109-133.

⁸ Zerrin Yanıkkaya, Tiyatroda Grotesk ve Bir Örnek Olarak Fernando Arabal Tiyatrosu, (yayınlanmamış doktora tezi, Ankara: 2003), sy 33-34.

Groteskin korkutucu yanıyla ilişkilendirilen bir kavram olarak “Tekinsizlik” (alm.unheimlich; ing.uncanny) Freud⁹’un 1919 tarihli yazısında “korkunun kaynağı” olarak açıklanmıştır. Freud bu kavramı “bastırılmış olanın geri dönüşü” biçimde açıklar ve aynı zamanda “bastırılmış olanın” geri dönüşünde tanıdık olmayan, amorf, yabancılaşmış ve artık korku ve endişe yaratan bir belirsizlik bulur. Freud buradaki söz konusu yabancılaşmayı çift/ikiz kavramıyla da ilişkilendirir. Tıpkı dinleri yerle bir edilen tanrıların daha sonra şeytana dönüşmeleri gibi bir durum söz konusudur. Tekinsiz kavramı tam bir belirsizliği de beraberinde getirir. Nasıl yaratıldığına tanık olmadığımız bir süreçtir bu. Bir Gotik roman örneği olan M. Selly’nin Frankenstein’inin yarattığı, ne bir insandır ne de değil; ne iyidir ne de kötü. Roman boyunca ona verilen en dikkat çekici ad “yabancı”dır; fakat o hem yabancımız hem de tanıdığımız biridir. Frankenstein eliyle yaratılır; fakat yaratıcısı onu kabul etmez ve yabancı sürüldüğü ormandan dönüşünde tüm kiniyle yaratıcısına geri döner. Bu asıl’ının yerini aldığı canavar bir ikizdir. Bu ikiz, hem ilkini anımsattığı hem de o olmadığı için tam da Kayser’in bahsettiği “yabancı”dır.

Bakhtin’de grotesk gerçekçilik ise tam olarak ‘itibarsızlaştırmak’tır¹⁰¹¹; yani ruhani olanı bedende maddileştirmek. Yüce, tinsel, ideal, soyut, ne varsa hepsinin alçaltılması, aşağılanması, maddi düzleme, ayrılmaz bütünlükleri içinde beden ve dünya sahasına transfer edilmesidir. Bakhtin buna örnek olarak Cervantes’in Don Quijote’sini sunar. Şövalyeliğin ve törenselliğin itibarsızlaştırılması grotesk

⁹ Sigmund Freud, "The 'Uncanny'" (1919) *The Penguin Freud Library Volume 14: Art and Literature*, çeviren ve derleyen: James Strachey (London: Penguin, 1990)

¹⁰ Mikhail Bakhtin, *Rabelais ve Dünyası*, Çeviren: Çiçek Öztekin, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005).

¹¹ Mikhail Bakhtin, *Karnavalın Romansı*, Çeviren: Cem Soydemir, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001).

gerçekçiliği yansıtır. Değirmenler devlere, hanlar şatolara, koç ve koyun sürüleri ordulara, hancılar lordlara, fahişeler asil leydilere dönüştürülmüştür. Bir mutfağın ya da ziyafetin meydan savaşına, tıraş kâsesinin miğfere dönüştürülmesi ve tüm bu imgeler grotesk bir karnavalın yaratılmasıdır. Özetle söylemek gerekirse Bakhtin'e göre grotesk "karnavallaşmış" bir dünyaya işaret eder. Çünkü Bakhtin'e göre groteskin kaynağı, halkın mizah anlayışının ki bu mizah anlayışı daha çok bedensel olana dayalıdır, baskıdan kurtularak ortaya çıktığı halk festivalleri ve bunların uzantısı olan karnavallardır.

20. yüzyılda Bakhtin ve Kayser grotesk kavramının iki farklı ucuna dikkat çekmişlerdir. Bu iki kuramcı üzerine çalışan Ewa Kuryluk ise bu iki görüşü kabul ederken, bu görüşlerin üzerine ise "karşı-dünya" eklemesi yapmaktadır. Ona göre grotesk dünyası, varolan tüm yerleşik algılarla oluşmuş "dünya"ların tam da karşısına çıkan, o "dünya"nın "öteki"sinin altını çizen bir "karşı-dünya"dır¹².

Özetleyecek olursak grotesk kavramı bir süsleme biçimi olarak kullanılmaya ve birçok olumsuz anlamları içinde barındıran bir durumdan, özgün bir dünya algısına ulaşacak bir olgu haline dönüşmüştür. Kavramın dönüşümü ve oluşumu sürecinde "gerçeklik" ve "doğal olan" ile mücadelesi hemen her zaman vurguyu üzerinde bulundurmuştur. Ancak 20. Yüzyıla gelindiği noktada kavram anlam sınırlarını olabildiğince genişletmiş ve bir "dünya" algısı haline gelmiştir.

¹² Ewa Kuryluk, Salome and Judas in the Cave of Sex, (Evanston, Illinois:Northwestern University Press, 1987), sy 3.

1.2 GROTESKİN BİLEŞENLERİ

Grotesk, hangi sanat türünde kullanılırsa kullanılsın, kendine ait bir dünya oluşumunu zorunlu kılar. Söz konusu bu dünya kuşkusuz ki grotesk dünyadır. Grotesk dünyanın kurulabilmesi için temel unsur “yabancılaştırma”dır. Bir önceki bölümde de anlatıldığı gibi grotesk dünyanın kurulabilmesi için, mevcut dünyanın referans dünyası olarak alınması zorunludur. Sanatçılar, sadece biçimleri bozmakla kalmazlar grotesk sanat eserlerinde, aynı zamanda bu bozumların legal olacağı yeni bir dünya yaratırlar. Fakat yaratılan bu yenedünya, sıfırdan yaratılmış bir dünya değildir. Tanıdık ama tanımlanamayan, tekinsiz, yani “yabancılaşmış bir dünya”dır. Grotesk dünya’yı fantezi dünya’dan ayıran temel özellik de budur zaten. Çünkü fantezi dünya, baştan sona yeni bir dünya kurumunu öngörür. Grotesk ise, bizim dünyamızın unsurlarını çarpıtarak bize yeniden sunar. Karşımıza çıkan hemen her unsur gerçektir. Ancak bu unsurlar öyle bir şekilde yan yana gelmiştir ki, ortaya çıkan bütün hem komik, hem tuhaf, hem yabancılaşmış, hem de korkutucudur. Mantık kurallarına direnmektedir. Tüm bu karşıtlıkları birleştiren güç bir şekilde hissedilir, ancak total anlamda algılamak mümkün olamaz.

Grotesk dünya kendine yaşam alanı olarak, karşıtlıkları seçmiştir. Söz konusu karşıtlıklar olduğu zaman kuşkusuz ki çatışma kaçınılmaz olacaktır. Ancak karşıtlıklar arasındaki bu çatışma yıkıcı değildir. Daha ziyade üretken ve yaratıcı bir çatışmadır. Grotesk dünya bu çatışmanın tam da eylem anında kurulmuştur. Kazanan ya da kaybeden belli olduğu noktada grotesk dünya yok olup gider. Bir anlamda grotesk dünya, eşik üzerine kurulmuştur.

Grotesk dünyanın kurulabilmesi için bazı temel unsurlar söz konusudur. Bu unsurları genel başlıklar altında incelemeye çalışalım:

1.2.a İki Uçluluk/Karşıtlık

Groteski dünyanın karşıtlıkların arasında bir eşik olduğunu dile getirmiştik. Bu karşıtlıkların en temel olanları gülünç ile korkutucu olanıdır. Yani grotesk dünya için dile getirilebilecek temel unsurlardan biri gülünç ile korkutucu arasında bulunması olarak söyleyebiliriz. Bir yandan tanıdık olanla tekinsiz olan, diğer yandan eğlenceli olanla korkutucu olan iç içedir. Zaman zaman bu karşıtlıklar yaratıcı birleşimler için iç içe geçerler ve tamamlanmış bir bütün oluştururlar. Oluşan bütünde parçalar kendileriyle ne tam olarak özdeşirler ne de kendisi olmayan şeylerden bambaşka şeylerdir.

Grotesk üzerine çalışan kuramcılar, groteski tek yöne indirgemenin ve anlamlandırmaya çalışmanın groteske yapılacak en büyük ihanet olduğu konusunda fikir birliğine kavuşmuşlardır. Çünkü groteski gülünç ya da korkutucu olana indirgeyerek anlamlandırmak imkânsızdır. Grotesk bu karmaşıklık içinde anlamlı bir bütünleşmiş dünya sunar. Bu karmaşıklık içerisinde huzursuz ve rahatsız edici yanları ortaya çıkabilir. Ortaya çıkan rahatsız edici güçler, mevcut dünyanın sorgulanabilmesi için kışkırtıcı bir güç yaratır.

İki uçlu bir yapıdan bahsettiğimiz zaman (bir yanda komik ve uğursuz olan, diğer tarafta ise tanıdık ve tekinsiz olan) grotesk, bilinen hemen her kategoriden kopmaya da işaret eder. Yerleşik değerler ve konvansiyonel alımlama kendini kaotik bir yerleşkeye bırakır. Çünkü sadece akli ya da deliliği; gerçeklik ya da fanteziyi; gülünç ya da korkutucu olan, durumlarını tek tek ele almamaya başlar. Bu kavramaların tek tek ele alınmalarına sadık kalan klasik alımlama ve sanat, bu kavramların bir arada kullanılmışlığı ile yerle bir olur. Söz konusu yeni üretim,

klasik ölçütlerle değerlendirebilecek durumda değildir artık. Kendi terminolojisi ile ele alınması gereken yeni, “grotesk dünya”dır.

Grotesk, çift kutupluluğu bir yana bırakılarak, sadece yergi amacıyla kullanılmaya başlandığında, grotesk imgeler çözülmeye başlar ve zıt değerler barındıran imgenin pozitif kutbu zayıflar ve grotesk imge ortadan yok olur.

İnsan bedeni üzerinde de grotesk okuma yapmak mümkündür. Çünkü insan bedeni, yaşam ile ölüm arasına sıkışmıştır. Bir yandan yaşama gücünü barındırırken, diğer yandan sürekli olarak ölüme doğru gidiş arasındadır. Bir yan sürekli kahkaha atarken, diğer taraf korkutucu sona gittiğinden dehşet içerisinde beklemektedir. Hem eğlence, hem de korku insan bedeninde bir aradadır.

Groteskin barındırdığı bu iki uçluluk onun trajikomediyile de ilişkilendirilmesine neden olmuştur. Trajikomedide o zamana kadar tekil olarak ele alınan türler birbiri içinde eriyerek yeni bir forma dönüşmüştür. Trajikomedi bir eserde ne komedinin teke başına ne de trajedinin tek başına ele alınabilmesi mümkün değildir. Dramatik sınıflandırmaların ortadan kalktığı yeni bir amorf tür olarak karşımıza çıkar. Tabi ki bu görüşü destekleyen kuramcılar olduğu gibi buna karşı çıkan kuramcılar da söz konusudur. Karl S. Guthke, özellikle trajikomedi ile groteski birbirinden ayırır. Ayırma işlemini ise mantık sınırlarının içinde kalma argümanı ile gerçekleştirir. Trajikomediyi mevcut dünyayı koruyan bir yapılanma olarak değerlendirirken, groteski mevcut dünyayı yıkan bir güç, bunu gerçekleştirmediğinde ise bileşenlerinden birini eksik bırakan bir yapılanma olarak değerlendirir¹³.

¹³ Karl, G. Guthke, Modern Tragicomedy: An Investigation into the Nature of the Genre, (New York: Random House, 1966), s. 73.

Sevda Şener ise bu konuda Guthke ile benzer bir noktadan konuya yaklaşmaktadır. Ona göre trajikomedide her ne kadar dramatik türleri bir arada kullansa da nihai olarak tanımlanabilinen bu türlerin içinde kalır. Oysa grotesk, bit yandan bunlara işaret ederken, diğer taraftan onları bozguna uğrattır. Ancak her iki dünyada da karşıt duygular ya da güçler bir arada kullanılır¹⁴.

Grotesk için diğer bir önemli iki uçlu unsur, tanıdık olanla tekinsiz olandır. Freud'un tanımladığı "unheimlich" tam da burada hayat bulur. Bir zamanlar tanıdık olan, girdiği amorf dönüşümden sonra tekinsiz bir hal alır. Artık tanıdık değildir. Bir yerden anımsatır kendini ama keskinliği yoktur. Seyirci ya da alımlayıcı bundan dolayı gördüğü şeyi isimlendirmekte zorlanır.

Mikhail Bakhtin, groteskin iki uçluluğunun yarattığı gerilimi yaratıcı bulur. Kavramını karnavalla bağlantılı ele aldığı için, karnavala has neşe ve korku, tanıdık ve yabancı, yaşa ve ölüm gibi karşıtlıkların arasındaki çatışmayı göz önünde bulundurur. Bu tarz bir çatışmanın yaratıcı bir sürece neden olabileceğini ve değişimi yaratacağını dile getirir. Bütün yerleşik değerler karnavalla birlikte yeryüzüne indirilecek, önce aşağılanacak, sonra da yenilecektir. Bakhtin, groteskin gülme yanına vurgu yaparak, dehşetin ya da korkunun gülünç ve eğlenceli olana dönüştüğünü iddia etmektedir.

Grotesk, mantıksal süreçleri bozguna uğrattığı için çoğu zaman paradoks ile bağlantılır. Paradoks, bir karşıtlığın terimlerini aynı anda ileri sürerek bir tür kendine karşı dönen dildir.

¹⁴ Sevda Şener, "Trajikomediyadan Kara Komedyaya" Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1997), s. 144-151.

Grotesk iki uçluluk görüldüğü üzere mantıksal olarak açıklanamayan karşıtların bir arada bulunmasına işaret eder. Mantıksal olarak bu karşıtlar anlamlandırıldığı noktada grotesk durum ortadan kaybolur. Dolayısıyla iki uçluluk groteski ortaya çıkaran temel unsurlardan biri olarak karşımıza çıkar.

1.2.b Çok Dillilik/Çoğul Dil

Grotesk, henüz şeklini almamış, biçimini bulamamış olanı anlatır. Bundan ötürü grotesk olarak algılanan şeyler, belli bir ad aldıklarında ya da tanımlandıklarında grotesk olma özelliklerini tamamen kaybederler. Benzer bir durum groteskin kullandığı dil için de geçerlidir. Grotesk, dilde de sınırsız değişime ve sınırları aşmaya işaret eder. Gerçekliğin “öteki” yanını göstermede yazınsal ve sanatsal olarak güçlü bir anlam ifade eder.

Yuri Lotman en büyük grotesk yapıtların tarihin ‘sınır alanları’na ait olduğunu belirtir. Ve ‘sınır durumları’ şu biçimde açıklar: “bir dilin belirsizliğinin, muğlâklığının bir patlamanın ve ardı sıra kökten farklı bir sisteme ‘sıçrama’ının hazırlandığı yerde özellikle vurgulanmasıdır.” Lotman’ın bu tespiti groteskin ‘oluş’ sürecine de uygun düşer¹⁵. Benzer bir şekilde Bakhtin için de karnaval bir sınırda olma durumunu işaret eder. Ona göre karnavalın dili, grotesk dilin oluşumunda önemli bir yer kaplar. Karnaval ona göre tek bir söz ediminde birden fazla bağlamın çarpışması yoluyla toplumsal dillerin maskelerinin düşürüldüğü, diyalogun olduğu yer ve zamandır¹⁶.

¹⁵ “Yuri Lotman, ‘O semiosfere’, Trudy po znakovym sistemam, 17, (Tartu)”, aktaran: Jüri Talvet, “The Polyglot Grotesque”, Interlitteraria, 2, (Tartu: Tartu University Press, 1997), s. 53.

¹⁶ M. Bakhtin, Karnavaldan Romana, ön.ver., s. 237.

Yazında grotesk dil, bir başka alanın sözcüklerinin yeni bir alana aktarılması, kullanılmasıyla ortaya çıkar. Bundan dolayı grotesk dilin çok dilli olduğunu söyleyebiliriz. Kendi bağlamından çıkarılmış olan dil, sürekli olarak kendisi ile kurulmaya çalışılan yapıyı bozmaya çalışır. Hem fiziki anlamda hem de mecazi anlamda dil yerinden edilmiştir. Bir başka deyişler “tekinsiz bir dil” söz konusudur¹⁷. Deleuze ve Guattari’nin Kafka üzerine yaptıkları “Kafka: Minör Bir Edebiyat İçin” adlı çalışmalarında kendilerine odak seçtikleri minör edebiyat kavramı, “tekinsiz dil”i kavramak açısından önemlidir. “Tekinsiz dil” kavramı, Deleuze ve Guattari’nin minör edebiyat olarak tanımladıkları ve bu noktadan yaptıkları okumalar ile ulaştıkları bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Onların okumasına göre minör edebiyat, majör dili kullanarak, o dilin içinde kendi azınlık dillerini de barındırarak yeni bir dil yaratmak olarak vulgarize edebiliriz. Kullanılan genel dil yapısı içerisinde, hem o dili bozarak hem de kendi dilini bozarak yeni bir dil yaratmak ve böylece her iki dili de yersiz yurtsuz bir hale sokmak olarak özetlenebilir. Bağlamından çıkarılmış kelimeler ve göstergeler bu edebiyatın temel yapı taşları olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Bağlamından bu şekilde koparılmış bir dil dolayısıyla tekinsiz bir zemine ve mekana çıkmaktadır. Tam da groteskin dil üzerine yaptığı şey budur. Hem izleyiciyi, hem metni, hem de sahnelemeyi bağlamından çıkararak tekinsiz bir “hayatın” ortasına bırakmaktadır. Grotesk kavramı da tıpkı minör edebiyatta olduğu gibi imge ve göstergeleri bağlamlarından çıkararak onları yersiz yurtsuz bir şekilde seyircisine aktarmaktadır.

¹⁷ G. Deleuze-Felix Guattari, Kafka, Minör Bir Edebiyat İçin, çevirenler: Özgür Uçkan-Işık Ergüden. (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2000) s. 25-42. “Tekinsiz dil” kavramlaştırması için söz konusu yapıt esin kaynağı olmuştur.

Grotesk çok dilli dil yaratılırken, dil sürçmeleri kullanılarak, alımlayıcının algılaması zorlaştırılır. Kavramları algılama düzleminde alımlayıcının kullandığı dil merkezli dünya bir anda kaybolur ve alımlayıcı yeniden anlamlandırılmama haline geçer. Güvenli olduğunu düşündüğü dil, artık ona yabancı ve tekinsizdir.

Sözcüklerle anlamları arasındaki boşluğu açmak ya da arasına zıtlık koyabilmek amacıyla özellikle yeni sözcükler kullanılır ya da başka bir alandan sözcük ansızın esere tayin ettirilir. Böylesi durumlarda yeni anlam kazandırılan sözcüğün eski anlamlarının bilinmesi, tam da Neron'un altın evi kalıntılarında rastlanan duruma benzer bir durum yaratır. Bağlamından kopartılarak yeni bir bağlama tayin ettirilen sözcükler ise, çoğu zaman girdikleri yeni bağlamlarda hiyerarşik olmayan bir düzene işaret ederler. *Gargantua*¹⁸ bu anlamda çok fazla örnek barındıran bir eser olarak karşımıza çıkar.

Dilde de süsleme sanatında olduğu gibi sınırlar ortadan kalkar. Grotesk dil, birbirlerinden çok uzak gibi görülen sözcüklerin bir arada kullanılması sonucunda ortaya çıkar.

Z.Yanıkaya 'metonimi' teriminin groteskle ilişkilendirilebileceğini belirtir.

Metonimi terimini, 'tamamlanmamış, bitmemiş, çağrışımları kapatılmamış metafor'¹⁹, anlamında kullanıldığında groteskin sürekli kayan, yer değiştiren metonimiye kullandığını söyleyebiliriz²⁰.

¹⁸ Rabelais, *Gargantua*, Çeviren: Sabahattin Eyüpoğlu-Azra Erhat-Vedat Günyol. (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Eylül 2002).

¹⁹ Jale Parla, *Don Kişot'tan Günümüze Roman*, (İstanbul: İletişim Yayınları, 2000), sy. 108.

²⁰ Z.Yanıkaya, *ön.ver.*, sy 63.

Metaforların dolduramadığı yerlerin, anlamı açık imaların metonimilerce doldurulmasıdır.

Groteskin dilindeki yersiz yurtsuzluk Janus'un iki yüzü biçiminde açıklanır. İlki 'çok dilli' karnaval yüzü, diğeri aphasia (konuşamama) kekeme bir dil. Bu kekeme dil söz dizinine izin vermediği gibi anlamın oluşmasına da izin vermez. Grotesk bilinen biçimleri 'ihlal' eder ve bu yanıyla yıkıcıdır; fakat yarattığı bu sonuç yeni bir yaratımın da başlangıcıdır. Ama bu çok biçimlilik onda bir tür biçimsizliğe neden olur. Bakhtin'in belirttiği üzere grotesk metamorfozu da gerekli kılar. Groteskte biçim henüz arada kalmıştır, birinin diğerrinin yerini almadığı sürece işaret eder. Bir dönüşüm söz konusudur; fakat ilk halin kendini gösterdiği durumda tamamlanmamışlık göze çarpar. Ve ne zaman biçim tamamlanırsa grotesk ortadan kalkacaktır.

Grotesk kendine özgü bir söz dizgesi bulur. Anlamdan bağımsız gülünç bir ses jesti yakalar. Seçilen sözcükler anlamsal olarak değil de sessel olarak yan yana getirirler. Sadece belli bir uyum yaratmak için anlamsız sözcükler yan yana getirilebilirler. Söyleyiş ve akustik ön plana çıkar. Yaratılan dil kukla diline benzer. Anlatımın tumturaklı olduğu ama sürekli kesintiye uğradığı, değişikliğe uğradığı bir dildir söz konusu olan. Her an konu dışı kullanımlar konunun içine girebilir. Alımlayıcının anlamlandırma süreci her an yıkılabilir halde kalır. Kısaca, grotesk dil, mutlak bir gerçekliğin olmadığı sınırların üzerinde dolanıldığı durumlarda ortaya çıkan, melezleşmiş bir dildir. Bu dil, muğlak, çok çağrışımlı ve güçlü imgeler yaratan bir dildir.

1.2.c İhlal/Tersyüz Etme

Groteskin en belirgin özelliklerinden biri yerleşik olarak varsayılan hemen her şeyi tersyüz etmesi, aklın standartlarını bozmasıdır. Her türlü bilinç kavrayışına bir karşı duruş olduğunu söylemek pek de hatalı olmaz. Diğer bir deyişle mevcut dünya düzenine karşı bir “muhalif” duruşu gösterir. Yıkıcı ve anarşik bir “muhalefet”. Kendi içerisinde geleneksel olanın yetersizliğini ortaya çıkarmak için sürekli ikili karşıtlıkları ve ihlalleri kullanan “mantıksal bir yapı”ya sahiptir. Groteskin belirsiz yapısı, geleneksel ve yerleşik olan hemen her kavrayışın sınırlarını ihlal edeceğine dair bir göstergedir.

Grotesk üzerine en yoğun çalışmaların yapıldığı romantik dönemde kuramcılar, mantıksal olarak görülen aydınlanmanın karşısına groteski koymaktadırlar. Groteskin karmaşıklığını yaratıcı bir edim olarak ele almaktadırlar. Aydınlanmanın sınırlarını ihlal edebilmek adına groteski yüceltmişlerdir. Bu anlamda grotesk, düşünsel tarihin en önemli duraklarından biri olan aydınlanmanın karşısına çok sert ihlal edici bir güç olarak dikilmiştir. Bu güç, aydınlanmanın sınırlarını eserlerde ortadan kaldırmıştır. Yeni olana ulaşabilmek adına, eskiye ait olanın yıkılması, parçalanması ve yeniden inşa edilmesi söz konusudur.

Grotesk, sanatsal bir etkinlik olarak, çok yaratıcı bir tekniktir. Yaratıcı yönünü ise hem sanat, hem de sosyal anlamda “ihlal”den almaktadır. Groteskin var olduğunu söyleyebileceğimiz her yerde ihlal söz konusudur. Bir biçimi ya da ahlaki bir kodu, normu, bir görüntüyü yasal olmayan biçimde, sınırlarını bozarak ya da aşırı ihlal etmekte, biçimsizleştirmekte, yasağı ya da tabuyu alaşağı etmekte, insan algılarını, aklın sınırlarını zorlamaktadır.

Grotesk ihlalin en belirgin görüldüğü yer, biçim, düzendir. Grotesk ilk olarak hemen her maddenin sahip olduğu biçime saldırır. Her türlü biçim, yeniliğe karşı direnç gösterir. Çünkü her biçim kendisini tamamlanmış ve mükemmel olarak değerlendirir. Ancak içerik biçimden farklı bir şekilde gelişir. Sürekli değişime ve dönüşüme açıktır. Sürekli bir dönüşüm içerisinde olan içerik, kendine yeni biçimler yaratmaya çalışır. Grotesk işte tam da bu anda ortaya çıkar. Biçim ile içerik arasındaki çatışma ve bu çatışmanın sonuçlanmadığı ama bir dönüşüme girildiği noktada grotesk ortaya çıkar. Dönüşüm tamamlandığında elbette grotesk ortadan kaybolacaktır. Grotesk dönüşen amorf yapıda kendini göstermektedir. Anlamlandırılabilen bir biçim ve içerikte groteskin barınmasına imkân yoktur. Çünkü aklın konvansiyonları burada çalışmaya başlamıştır.

Grotesk aynı zamanda, biçimin parçalanmasını ya da dönüşüm anını gösterir. Bahsi geçen an'da sınırlar aşılmış, biçim ihlal edilmiştir. Bu tam da bebeğin annenin bacakları arasında görüldüğü andır. Doğum anıdır. Bebek henüz anneden ayrılmamıştır. İki birdir ancak iki farklı biçim bir arada tek bir biçim doğurmaktadır. Her iki biçimin de sınırları ihlal edilmiştir. Bir geçiş ya da başkalaşım hali söz konusudur. Çok biçimli bir hal söz konusudur. Dolayısıyla biçimsizdir.

Bahsi geçen durum bize tam da metamorfozu işaret eder. Metamorfoz, arada olmayı işaret eder. Tamamlanmamış bir durumdur. Grotesk de, bir biçim ya da normun, henüz eskisinin yerini almadığı durumda ortaya çıkar. Bir dönüşüm söz konusudur, ancak ilk biçim de bir şekilde kendi varlığını hissettirmektedir. Grotesk tam da bu noktada ortaya çıkar. Dönüşüm tamamlandığında ortaya çıkan şey tanımlandığı anda grotesk de ortadan kalkar.

Bakhtin²¹'e göre grotesk imge, dönüşüm halinde olan bir fenomeni yansıtır: 'doğumdan ölüme, büyümeden oluşa doğru giden henüz tamamlanmamış bir metamorfoz.' Ortaçağ'da gösterilerde groteskin bu yönünü görmek mümkündür. Sahnede cennet ve cehennem, ölüm ve doğum eş zamanlı gösterilirdi. Rönesans'ta ise zaman algısının değişmesiyle grotesk imgelerde değişmiştir. Bakhtin bedeninin grotesk imgesinin temel eğiliminin, iki bedeni tek bedende göstermek olduğunu belirtir; biri doğum yaparken ölen, öteki gebe kalan, yenilenen ve doğan iki beden. Bedenin bu grotesk algılanışı, sövgülerin, küfürlerin ve beddualarında temelini oluşturur. Nesneyi itibarsızlaştırmak onu bedeninin aşağı bölgelerinde yok etmektir; fakat Bakhtin'e göre modern sövgü ise sadece sövgüden ibarettir. Rönesans'la bedeninin bu algılanışı giderek yok olur; çünkü Rönesans'ta beden tamamlanmış ve kendine yeten bir bireysellik taşır ve Rönesans'ın 'güzelin estetiği' kavramı grotesk gerçekçiliği dışta bırakır. Bakhtin'e göre Romantizmle grotesk, öznel ve bireyseli bir dünya görüşünün ifadesi haline gelir. Bunların en iyi örnekleri ise; Tristram Shandy ve Gotik ya da Kara Roman'dır. Bakhtin grotesk imgelerin bu değişimini şöyle açıklar: "Romantik grotesk imgeleri genelde dünyaya karşı duyulan korkuyu ifade eder ve okura bu korkuyu geçirmeyi hedefler. Halk kültürü imgeleri ise tam tersine tamamen korkudan arıdır, tüm insanlara korkusuzluğu iletir. "Romantizm grotesk algıyı belirgin bir dönüşüme uğratmıştır. Halk groteskinde 'delilik', resmi aklın, ciddiyetin neşeli bir parodisiyken, romantik groteskte 'bireysel tecridin kasvetli ve trajik' biçimine dönüşür. Karnaval geleneğinin ayrılmaz bir unsuru olan Maske Bakhtin'e göre: "gerçeklik ile imgenin karşılıklı özgül bir ilişkisine dayanır ki

²¹ M. Bakhtin, Rabelais ve Dünyası, ön.ver., Karnavalın Romana, ön.ver.

bu da, en eski ritüellerin ve gösterilerin en temel özelliğidir. Parodi, karikatür, komik jestler maskeden gelmiştir. Maske, groteskin özünü ifşa eder.” Buna karşılık romantik groteskin maskesinin ardında gizlenme, sır ve korkunç bir boşluk yer alır.

Groteskin güçlü bir biçimde kullanıldığı yapıtlarda anlam, sürekli değişerek, bütün mantık yapılanmalarını reddeder. Aynı şekilde, biçimin kimi özelliklerinin deforme edilmesi, abartılması ya da indirgenmesi, groteskin ortaya çıkmasına neden olur. En küçük ayrıntıları vurgulamak ve daha çok dikkat edilmesi gereken özellikleri arka plana atmaktan oluşan bu teknik, Boris Eyhenbaum tarafından “grotesk düzenleyim tekniği” olarak nitelendirilmiştir. Bu teknik ile anlamsız olan abartılır, önemli küçültülür, birleşmez görünen şeyler birleştirilir. Anlatının odağı sürekli olarak değiştirilir. Saçmanın, sözcüklerin mantık dışı biçimde bir araya gelişinin, mantıklı ve kesin bir söz dizim yardımıyla gizlenmesinden oluşan bir teknik kullanılır.

Grotesk biçem, betimlenen durum ya da olayın yapay, çok küçük boyutlara indirgenmiş. (...) ve geniş çaplı gerçeklikten, gerçek bir iç yaşamın zenginliğinden kesinlikle ayrılmış bir dünya içine alınmasını gerektirir. Ardından da her türlü öğretici ve yergili amaçtan uzaklaşılmasını ve gerçeklikle oynanacak bir oyunu olanaklı kılacak biçimde, bu öğeleri özgürce ayrıştırarak ve yerlerini değiştirecek biçimde hareket edilmesini zorunlu kılar. Buradaki tek amaç, alışılmış bağlantıların ve ilişkilerin (ruhsal ve mantıksal) bu yeniden

kurulmuş dünyada gerçekdışı olarak ortaya çıkmalarını ve her ayrıntının dev boyutlara ulaşmasını sağlamaktır²².

Buraya kadar anlattıklarımızı özetleyecek olursak, grotesk eskiyle yeninin çatışmasının ortasında ortaya çıkar, biçimin parçalanmasını, dönüşüm anını gösterir. Her koşulda sınırlar ihlal edilmiştir.

Grotesk biçim ihlalini barındırırken, aynı zamanda norm ve tabu ihlalini de içinde barındırır. Groteskin normlar ve tabular üzerinde yaptığı ihlalleri geçmeden evvel, norm ve tabu konusunda birkaç şey söylemek doğru olacaktır. Norm, toplum hayatını oluşturan toplu yaşama kurallarını ve algılama biçimlerini sorgulamadan kabul etmeyi ifade eden bir kavramdır. Toplumsal hayat, normların varlığını sürekli desteklemekte ve onların varoluşlarına uygun zeminleri hazırlamaktadır. Çünkü toplumsal hayat, değişime kapalıdır. Var olan düzenin sürekli bir şekilde korunmasından yanadır. Tabu kavramını açıklamak için ise Sigmund Freud'a başvurmakta fayda vardır. Freud, *Totem ve Tabu*²³ (1913) adlı çalışmasında tabunun "birbirine karşıt iki anlamı" olduğundan söz eder. Tabu, "bir yandan kutsal, kutsallaştırılmış anlamlarına; diğer yandan da tehlikeli, korkunç, yasak, kirli anlamlarına" karşılık gelir. Kendini yasaklarda gösteren tabu, "kutsal korku" tamlamasına da karşılık gelir. Bu tür yasaklar daha çok insana zevk veren şeylerle bağlantılıdır. Bedenle ilgili yasaklardır. Sonuçta tabu dendiğinde hem olağanüstü kutsal hem de tehlikeli, kirli ve gizemli olan anlaşılır.

²² Boris Eyhenbaum, "Gogol'ün 'Palto'su Nasıl Yapıldı", Yazın Kuramı. Rus Biçimcilerin Metinleri, der.: Tzvetan Todorov. Çev.: Mehmet Rıfat- Sema Rıfat (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1995), sy. 197.

²³ Sigmund Freud, Totem ve Tabu I. Çeviren: Niyazi Berkes (Ankara: Cumhuriyet, 1998).

Beden ve bedene ilişkin sınırların tabu olarak görülmesi, modern insanın tepkilerinden biridir. Oysa Bakhtin'e göre, grotesk imgenin maddi bedensel altyapısı olumlu nitelikler taşır. Bedensel altyapı, toplumca "ahlaki" bir anlamda değerlendirilir ve tabu olarak nitelendirilir. "Ahlak"ın baskısının kalktığı, diğer bir deyişle toplumsal olanın beden üzerindeki baskısının kalktığı ya da en azından azaldığı durumları Bakhtin, karnavallar olarak tanımlar. Karnavallar, dönemin toplumsal normalarında ciddi ihlallerde bulunmakta ve böylece bastırılmış olanı dışarı yansıtmaktadırlar.

Yaşamın yapısı ve düzenini belirleyen yasalar, yasaklar ve kısıtlamalar, karnaval boyunca askıya alınır: askıya alınanların basında da hiyerarşik yapı ve yapıyla bağlantılı tüm korkutup sindirme, hürmet, dindarlık ve adabımuâşeret biçimleri gelir –yani, sosyohiyerarşik eşitsizlikten veya insanlar arasındaki (yas da dâhil olmak üzere) herhangi başka bir eşitsizlik biçiminden kaynaklanan her şey. İnsanlar arasındaki tüm mesafeler askıya alınır ve özel bir karnaval kategorisi yürürlüğe girer: insanlar arasında özgür ve içli dışlı, teklifsiz, samimi, sıcak bir temas²⁴.

Karnaval eğlenceleri sırasında alışıldık olan ve herkesçe kabul edilen durumlar ihlal edilir. Eşyalar bile farklı amaçlarla kullanılırlar. Asıl işlevlerinden ve yerinden edilen nesne ya da tavırlar bir başka nesne ya da durumun yerine geçerler. Bu kısa soluklu yer değiştirme hali kutsal olanla ilgili olmaya başlayınca, karnaval

²⁴ M. Bakhtin, Karnavaldan Romana, ön.ver., s. 238.

eğlencelerin önemli bir ihlali gerçekleştirmiş olur. Kutsal metinlere uygun olmayan, yakışsız yorumlar getirilir. Kutsal olanın, en aşağı olanla yer değiştirmesi, kutsallığa sorgusuzca bağlananlarda çok sarsıcı etki bırakır. Karnaval her ne kadar, yönetici gücün izni altında gerçekleştirilmiş gibi görülse de, gülmenin sağladığı direniş ve başkaldırı gücü, yüksek kültürle alt kültür arasındaki sınırların çatlaklarına girerek farklı alanlara sızar.

Yazın alanında karnaval ruhuna bakacak olursak yine benzer bir yapılanma görürüz. Yazında karnaval ruhunun, tekdüze ve evrensel olarak görülen ne varsa, hepsinden kurtulmayı sağlayıcı bir etkisi olduğu görülür. Yazınsal anlamda önemli olan, mevcut sınırların bir kez aşıyor olmasıdır. Yeni olanın ortaya çıkabilmesi için, eskinin aşılması zorunludur. Yazına giren karnaval ruhu ve dolayısıyla grotesk, eski olanı bir kez aştığında yeniyi olabildiğince hızlı şekilde doğuracaktır.

Ayrıca yazın alanında grotesk, özellikle aşırı biçimlerinde, kabul edilen yazınsal dilde ciddi bir kırılma anlamına gelir. Yazınsal “norm”u, izin verilen sınırları genişleterek kalıcı biçimde ihlal eder. Bu ihlali gerçekleştirirken parodiyi kullanır.

Parodi, en genel anlamıyla başkasının sözlerinin taklit edilmesi, dönüştürülmesidir. Yazınsal anlamda parodi, bir metnin başka bir metni alaya alarak yeniden ele alması, kendi yeni metnine malzeme oluşturması olarak karşımıza çıkar. Var olan bir kurmaca, başka bir kurmaca için malzeme olmuştur. Kutsal metnin, Rebalais’in *Gargantua*’sında malzeme edilmesi tam da böylesi bir durumdur. Bu tavırda gerçekleşen, yani en kutsal ve en önemli olan her şeyle amansız bir oyuna girişen bu tür parodiyi, Bakhtin, grotesk parodi olarak adlandırmaktadır. XX. yüzyıla geldiğimizde parodinin kullanılması biraz daha farklılaşır. Artık parodi metnin de

parodisi yapılmaktadır ve anlam sürekli olarak yerinden edilmektedir. Böylece ana metinden her an daha uzağa gidilir. Bu durum sonunda anlamsal bir kaosa, bir anlam yokluğuna evrilir. Parodinin dalga geçmekten de ötede, bir anlama karşılık gelmediği noktalarda grotesk ortaya çıkar. Ana metin ile parodi metin arasında ciddi bir uçurum oluşur. Tüm anlamsal başlangıç ihlal edilmiş ve ilk anlam bağlamından sökülüp başka bir bağlam içerisinde yeni anlamlara gebe hale gelmiştir. Böylesi bir kullanım, grotesk kavramının ortaya çıkışına denk gelen başka bir teknik olan *palimpseste* işaret eder. Metinlerarası ilişkiler dolayımında sürekli olarak alt metinlerin izini sürmek olası hale gelir. Geline noktada palimpsest olarak yaklaşımda artık üstü kazınan klasik metinler değil, kutsal metinler, yasaklar, tabulardır.

Karnavallar ile birlikte groteskin mevcut dünyayı aşağılaması, aslında ciddi bir sorundur. Çünkü grotesk yarattığı dünya ile başka bir dünyanın da mümkün olabileceğinin olasılığını gözler önüne serer. İnsanı akıl ile kavranabilir olanın ötesini görmeye yöneltir. Varolan dünya birden yabancılaşır. Yerine her türlü sınır ve yasağın kalktığı başka bir dünya gelir. Bu karnavalın hüküm sürdüğü, grotesk dünyadır.

Grotesk anlamını, ihlal ettiği dünyadan alır. İhlalin boyutuna göre anlamı farklılaşır. Ama ne olursa olsun grotesk her durumda ihlal ile birlikte hayata gelir. İhlalin gerçekleşmediği grotesk bir anlatım düşünmek imkansızdır. Sadece büyük hareketler ya da jestlerden öte olarak, büyük bir felsefi ihlal durumu söz konusudur. Bu noktada groteski anarşist bir sanatsal tavır olarak ele almak mümkündür.

Grotesk aynı zamanda hem yıkıcı hem de yaratıcıdır. Bu bağlamda *daemon* ve *duende* kavramlarıyla benzerlik taşır.

1.2.d Oyunsuluk/Çocuksuluk

Groteskin önemli unsurlarından birisi de oyundur. Kurulan dünyada oyunun kendi kuralları vardır. Varolan dünyadan alınan kurallar, yaratılan grotesk dünyada yeni bağlamlarda kendi “oyun” yasalarıyla düzenlenmiştir. Yanıkkaya bu oyunsuluğa şu şekilde yaklaşıyor ve özetliyor:

“J.Ruskin’in tanımladığı biçimiyle ‘terörle oyun’ ya da Kayser’in ısrar ettiği biçimiyle ‘absürdle oyun’ olmanın ötesinde , ‘varolmanın gerçek belirsizliğiyle oynanan oyun’ olarak da açıklanmaktadır. Michael Steig ise, groteskin ‘yasak olanla ya da ifade edilemeyenle imgelemsel bir oyun oynama’ olduğunu söyler.” Boris Eyhenbaum ise Gogol’un Palto adlı öyküsünden yola çıkarak groteskin, ‘gerçeklikle oynanan oyun’ olduğunu belirtiyor. Tabu ihlaliyle de ilişkilendirilen grotesk Bakhtin’e göre insanı ‘dışarıdan gelen sansürden değil, her şeyden önce büyük iç sansürden de kurtarır.’²⁵”

Grotesk, yeni bir dünya yaratması ve bu dünyanın kurallarını yaratmak noktasında, çok ciddi bir zihinsel sürecin yarattığı oyunlar olarak değerlendirilebilir. Çocuksu ve cesurdur grotesk dünyanın tavrı. Dolayısıyla korku tanımaz ve ihlal eder. Bir çocuğun dünyası gibi kaotik, eğlenceli ve korkutucudur. Groteskin oyunsu tavrı da tam buradan çıkar.

²⁵ Z.Yanıkkaya, ön.ver., sy 93- 96.

2. TİYATRODA SAHNE DİLİ OLARAK GROTESK

Tiyatro tarihinde grotesk sahne dilini aramak uzun ve yoğun bir süreçtir. Çünkü grotesk kavramı tiyatro tarihinin hemen her döneminde kendine yazılan eserlerde yer bulmuştur. Ancak grotesk sahne dili olarak ele aldığımız zaman, kavramı daha net ve daha keskin şekilde görebildiğimiz eserleri seçmek çalışma açısından bir zorunluluktur.

Sahne dili olarak bahsettiğimiz kavram, özellikle modernizm ve modern tiyatro ile tiyatro terminolojisine girmiş bir kavramdır. Sahnenin total anlamda, sahneleme olanaklarına işaret eden kavram, yazılı oyun metni ile sahnelenen metin arasında bir köprü oluşturur. Tiyatronun yalnızca edebiyat yönüne değil, aynı zamanda pratik sahneleme yönüne de işaret etmektedir. Bu anlamda, söz konusu kavram, tüm bu alımlamaların oluşmaya başladığı modern tiyatro ile ilişkili olarak değerlendirilmelidir. Bu anlamda söz konusu çalışma, örnek grubunu modern sonrası olarak adlandıracağımız dönemden seçmiştir. Çalışma yüzünü modern sonrası oyunlara döndürdüğü için, tiyatro tarihi için önemli birçok metni kendi örnek grubunun dışında bırakmak zorunda kalmıştır. Ancak çalışmanın sağlığı açısından böylesi kısıtlama bir zorunluluktur.

Elbette ki elimizdeki çalışma, ne yazık ki, sahnelemeden ziyade, metinler ile ilgilenmektedir. Çünkü incelenebilecek materyal olarak metinler, daha kolay ulaşılabilir ve nesnel ölçütler taşıyabilmektedirler. Sahneleme üzerinden oluşturulacak bir örnek grubu başka bir çalışmanın alanı olacaktır.

Kavramın tiyatro tarihinde sahne diline dönüşme süreci 18.yy sonu ile 19.yy başına geldiğini daha önce dile getirmiştik. Bu durumdan dolayı, çalışmamız örnek grubunu arayışını, bu döneme ve bu dönemin sonrasına çevirmiştir. Groteskin en

keskin şekilde görülebildiği örnekler ile gerçekçilik gibi çok büyük bir akımın ardına gizlendiği örnekler yan yana değerlendirilmeye çalışılmıştır. Absürdlerin kavramla kurduğu ilişki de gösterilmeye çalışılmıştır. Ayrıca, postmodern tiyatronun kavramı ne şekilde değerlendirdiği ve nasıl bir bağlamda ele aldığı gösterilmeye çalışılmıştır.

Kavramın daha modern tiyatro ile olan bağı incelenmeye çalışılacak ve özellikle modern tiyatro için yeni bir sahne dili oluşunun ne şekilde tezahür ettiği gösterilmeye çalışılacaktır. Bu anlamda şu oyunlar örnek grup için seçilmiştir:

Alfred Jarry – *Kral Übü*: Jarry'nin söz konusu oyunu tiyatro tarihi için önemli bir yıkıcı ve yaratıcılığa sahiptir. Sürrealist ve grotesk tiyatronun en önemli eseri olarak varsayılan eser, grotesk olanın bütün özellikleri kullanması nedeniyle çalışmanın örnek grubuna alınmıştır.

Frederich Dürrenmatt – *Büyük Romulus*: Dürrenmatt'ın söz konusu oyunu ve diğer oyunları grotesk tiyatronun tüm özelliklerini barındırması nedeniyle çalışmamızın örnek grubuna alınmıştır. Ayrıca Dürrenmatt'ın grotesk üzerine çalışan önemli bir teorisyen olması da çalışmanın örnek grubunda kendisine yer verilmesini bir zorunluluğa dönüştürmüştür.

Georg Büchner – *Woyzeck*: Büchner'in eseri diğer çalışmalarla kıyaslandığında çok erken bir tarihe işaret etmektedir. Çalışmamız örnek grubuna bu dönemi almamıştır. Ancak, bu kadar erken bir tarihte yazılmış olan *Woyzeck* grotesk sahne dili anlamında önemli verilere sahiptir. Bu anlamda çalışmanın örnek grubunda ona da yer verilmiştir.

August Strindberg – *Rüya Oyunu*: Ekspresyonist tiyatronun en önemli eserlerinden biri olarak adlandırılan *Rüya Oyunu*, grotesk itibarsızlaştırmayı çok

derin bir şekilde ele alarak kaleme alındığı için, çalışmanın örnek grubuna dahil edilmiştir.

Antov Çehov – *Vişne Bahçesi*: Gerçekçi tiyatronun en önemli yazarı olarak kabul edilen Çehov'un büyük oyunlarından birinin çalışmanın örnek grubuna dahil edilmesinin nedeni, gerçekçi dokunun altında grotesk sahne dilinin kendine ne şekilde yer bulabileceğini örnekleyebilmek içindir.

Eugene Ionesco – *Sandalyeler*; Samuel Beckett – *Oyun Sonu*: Ionesco ile Beckett'in oyunları çalışmanın örnek grubunda, absürd ile grotesk arasındaki çoğu zaman kaybolan ince çizgisini örnekleyebilmek için kullanılmıştır. Günümüz tiyatro yapma biçiminde önemli bir yere ve sahne diline sahip olan absürd tiyatronun da grotesk bir sahne diline sahip olduğu vurgulanmaya çalışılmıştır.

Dario Fo, Franca Rame – *Japon Kuklası*: Fo ile Rame'in commedie del-arte ile olan doğrudan bağı göz önünde tutularak, söz konusu oyuna örnek grup içerisinde yer verilmiştir. Çalışmanın daha önceki bölümlerinde de dile getirilen grotesk ile commedia del-arte ilişkisine günümüzden bir örnek verebilmek adına söz konusu oyun çalışmanın örnek grubuna alınmıştır.

Heiner Müller – *Hamlet Makinesi*: Özellikle postmodern tiyatroya örnek verebilmek ve postmodern tiyatroda grotesk sahne dilinin kullanımını dile getirebilmek adına söz konusu oyun örnek gruba dahil edilmiştir. Grotesk olanın tekinsiz yüzünün bir anlatım biçimi haline dönüşmüş olması, söz konusu oyunun seçiminde etkili olan önemli unsurlardan biridir.

2.a Alfred Jarry'nin *Kral Übü*²⁶'sünde Grotesk Unsurlar

ÜBÜ BABA- Ah, ayyy! Yaralandım, delindim, zımbalandım, vuruldum, gömüldüm. Ama yine de onu yakaladım. (onu yırtar) Al! Bir daha yapacak mısın bakalım!(sy. 43)

Alfred Jarry'nin 1888 yılında yazdığı *Kral Übü* adlı oyunu, yazıldığı dönemin tiyatro yaşantısında büyük sarsıntılara yol açmış ve kendinden sonraki tarihlerde tiyatro yapma biçimine yeni bakış açıları getirmiş yıkıcı, yıkıcı olduğu kadar da yaratıcı bir oyundur. Jarry'nin henüz 15 yaşındayken kalem aldığı *Kral Übü*, önce kukla oyunu olarak *Les Polonais* adı altında oynanmıştır.

Alfred Jarry, insanlığın başına gelmiş olan burjuvazinin evrensel budalalığını, açgözlülüğünü, utanmazlığını ve canavarlığını taşıyan, kanlı canlı dev kukla boyutuyla Rabelais'nin *Gargantua*'sına benzeyen, (ağzını her açtığına söze “merde-bok” diye başlayan) *Übü* oyunları, grotesk tiyatro ile kara gülmece oyunlarının “babası” olarak avangarde tiyatro üstüne geniş etkiler bırakmış; dadacılık ile Artaud'nun ‘vahşet tiyatrosu’nu etkilemiş; saçma tiyatrosu üzerine derin etkiler bırakmıştır.

Jarry'nin oyunları, aslında kukla oyunları olarak düşünüldüğünden, pantomim yanı ağır basan; kaba konuşma, okul çağı argosu ve grotesk söyleşi gibi, üsluplaştırılmış bir oyun dili ve açık biçim özellikleri olan ters çözümlü durumlar üstüne kurulmuş, akıldışı bir mantıkla ele alınmış, doğaçlamaya açık oyunlardır.

Tüm tiyatro geleneklerini yıkarak, klasik tiyatronun, tümünden önce de *Macbeth* ve *III. Richard* gibi tarihsel tragedyelerinin, tragedya başkahramanlarının

²⁶ Alfred Jarry, *Kral Übü* (Çev: Şehsuvar Aktaş, Ayşe Selen.İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, Mart 2004).

çarpıtılarak kabalaştırılmış, grotesk bir parodisi olan *Kral Übü*, insanın hayvani doğasının bir cisimlenişi ve Jarry'nin deyişiyle “Her şeyi bayağılığın en dibine çeken iğrenç bir yaratık” olan Übü örneğinde, iktidar ve para tutkusuna dayalı burjuva düzeninin; kendisinden başkasına yaşama hakkı tanımazcasına acımasız ve bencil, gözü doymaz burjuva insanının karikatürünü çizer; burjuva dünyasının işleyiş yasalarının, burjuva etiğinin arka yüzünü verir. Yazıldığı dönem düşünüldüğünde, Jarry'nin böylesi bir oyun ile yaptığı eleştiriyi, mevcut düzenin, Bakhtinci anlamda karnavalesk bir tersyüz edilmesi biçiminde okumak mümkündür. Böylesi bir okuma oyununun yapısına tamamen yerleşmiş olan grotesk dokuyu açıklamak için de elverişli bir zemin olacaktır.

Alfred Jarry, *Kral Übü*'de kahramanı Übü'nün zalimliği ve kabalığı, olağanüstü boyutlarda abartarak vermiştir. Bu, Jarry'nin insanlara ve yaşama karşı beslediği iğrenme, aşağılama duygularının bir sonucu olarak oluşan soğuk, alaycı tutumunun bir göstergesidir. Jarry dünyayı olduğu gibi kabul edememiş, kendini ona uyduramamıştır. Nefret ettiği yaşamla uzlaşmaya yanaşmamıştır. Dünya ile olan bu uzlaşmsal sorundan hareketle, Jarry, problematik olarak değerlendirdiği burjuva ahlakı ve göreneğine *Kral Übü* oyunda belgelediği büyük bir savaş açmıştır. Tüm oyun, dönemin burjuva duyarlılığına saldırı niteliği taşımaktadır. Böylesi bir yaklaşım doğrudan Bakhtin'in kavramsallaştırdığı haliyle “karnavalesk” durumla doğrudan göbek bağı taşımaktadır. Bakhtin'in kavramsallaştırmasında, daha önceki bölümlerde de söz edildiği gibi, bilinen ve tanıdık olan her şeyin tersyüz edilmesi ve itibarsızlaştırılması söz konusudur. Bilinen kurumlar, ahlaki değerler, algılama biçimleri keskin bir itibarsızlaştırma ekseninden geçirilerek esrik, coşkulu, yok edici, aynı zamanda yeniden yaratıcı bir boyuta taşınmaktadır. Bedene ve topluma ilişkin

tüm tabular, legalize edilmektedir. Jarry, oyununda böylesi bir düzlem oluşturarak burjuva ahlakına ve burjuva dünyasına saldırmaktadır.

Kral Übü'yü, ahlaksal tabularla alay eden, toplumsal kurumlara anarşist bir tavırla saldıran, yüzyıl dönümüne ait "ciddi tiyatronun" tematik ve stilize edilmiş beklentilerinin kışkırtıcı bir parodisi olarak değerlendirmek mümkündür. Ancak diğer taraftan, olay dizisinin ve kişileştirmenin yapısı kasıtlı biçimde çocuksudur. Jarry'nin bu seçiminde de karnavalesk ve grotesk algı söz konusudur. Böylesi ciddi bir saldırıyı tam da karnavalesk olanın ruhuna uygun olacak şekilde çocuksu bir yapılandırma içinde yaratmıştır. Grotesk olanın çocuksuluğu, tüm bir oyun boyunca karşımıza çıkmaktadır.

İnsanlığın olabilecek en aşağılık güdülerini Jarry, grotesk biçimde çirkin bir cisimleştirilmeyle ve kendi ahlakdışı ve anti toplumsal niteliklerini Übü karakteri ile ortaya koymuştur. Diğer taraftan da toplumsal olarak erdem olarak değerlendirilen hal ve hareketlere de aynı karakter ile savaş açmıştır. Zorbalığı açığa vurmak, para hırsı, kendine hizmet edene hainlik ve nankörlük, kibir, korkaklık ve açgözlülük ve tüm insan etkinliklerinin kökeni olarak özetlenebilen ve özel olarak da konvansiyonel olarak değer verilen onurluluk, kahramanlık, fedakârlık, yurtseverlik ve ülkücülük ya da toplumsal olarak saygı duyulan herhangi bir şey. Batı kültürünün temel kavramlarına yapılan bu saldırıya, snopluktan sanat salonlarına, kiralık koleksiyonlara ve akademik ukalalığa kadar geniş bir çerçevede burjuvazinin her şeyine alaycı bir kara çalma eşlik etmektedir.

Übü, krallığı oburca sosisleri yemeye ve geniş bir şapka giymeye; ekonomik rekabeti öldürücü bir yarışa; toplumsal dönüşümü kışkırtıcı açgözlülükle güdülenmiş katliama; soylu savaşı palavracı kavgaya; ya da dinsel inancı, sadece kendi yararları

için vicdansızlarca yönlendirilen korkutucu batıl inanca indirgemıştır. Başka bir deyişle burjuva ahlakının mahkûm ettiği her şeyi temsil eden bir figür olarak burjuva toplumunun gerçek temsilcisinin kendisi olduğunu iddia eder ve böylelikle de kendi ilkeleri tarafından mahkûm edilmiş olur. Görüldüğü üzere Jarry, kelimenin tam anlamıyla *Kral Übü*'yle, abartılmış karnavalesk yapının grotesk tezahürünü oyununa yerleştirmiştir. Tüm bir oyun, bilinen yerleşik tüm erdemlerin ve kavramların itibarsızlaştırılması olarak karşımıza çıkmaktadır.

Olay dizisine bakacak olursak, grotesk abartının ve itibarsızlaştırmanın nasıl aksiyon düzlemine indiği de açıkça görülecektir. Übü Baba, Übü Ana'nın teşvikiyle devrim için saraya yürür, Polonya Kralı'nı öldürür. Kraliçe ile prens Bougrelas kaçmayı başarırlar. Ancak Kraliçe bir "talihsizlikten" ötürü ölür. Değişen kraliyet ile "Übü Aristokrasisi" başlar. Übü, yargıçlara ve sermayeye kadar inip herkesi katlederek ve onların paralarını kamulaştırır (übüleştirir). Zorbalıkta hiçbir sınır tanımaksızın kendi cebini ve karnını doldurmakla ilgilenir. Bu esnada öldürülen kralın hayaleti, oğlu Bourgelas'dan intikam almasını ister ve Bourgelas intikam hazırlıklarına başlar. Diğer taraftan tüm bir devrim süresince Übü'nün suç ortağı ve yordakçısı olan Yüzbaşı Bordure, Übü'den kendisine vaat ettiği ödülü isteyince, Übü tarafından hapse tıklılır. Hapisten kaçan Yüzbaşı, Rusya'ya gider ve çarı, o sırada köylüleri bile üç kuruş paraları için katletmekte olan Übü'ye savaş açmaya ikna eder. Übü korkusuzca Rus istilasının üstüne yürürken, kendisi kadar iğrenç karısının, Übü'nün saraya gömdüğü bütün hazinesini çalmaya çabalamaktadır. Fakat başarılı olamaz. Übü Ana'nın bu hırsızlık girişimi Bougrelas'ın sarayı basması ile ortaya çıkarılır, Übü Ana öldürülmek üzereyken şans eseri kaçmayı başarır. Benzer bir durum Übü Baba için de geçerlidir. Übü Baba da Rus istilasından kaçır. Übü Ana ve

Übü Baba bir mağarada karşılaşırlar. Übü Ana doğaüstü bir yaratık, başmelek Cebrail kılığına girerek, Übü'ye kendisini affetmesi için gözdağı vermeye çalışır. Daha sonra mağarayı Bougrelas basar. Fakat Übü ailesi kaçmayı başarır ve Fransa'ya yelken açarlar.

Kral Übü'nün olaylar dizisine baktığımızda açıkça Shakespeareyen durumlar karşımıza çıkar. Başka bir deyişle Shakespeare'in *Macbeth* ve *III.Richard* tragedyalarının parodisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca da kullandığı çeşitli durumlarla Shakespeare'nin diğer oyunlarına da göndermeler yapmaktadır. *Macbeth*'ten iyi kralın kanlı katli ve oğlunun yükselişi; *Hamlet*'ten babanın hayaleti ve Fortinbras'ın saraya karşı isyan yürütmesi, *III.Richard*'tan bir gaspçıya yardım etmeyi reddettiği için ödüllendirilen Buckingham ve *Kış Masalı*'ndan ayı. Jarry'nin Shakespeare gibi özellikle romantiklerin ve tiyatro tarihinin en önemli yazarlarından birini seçmiş olması elbette ki tesadüf değildir. Jarry'nin yarattığı kahraman ve durumlar üzerinde yarattığı itibarsızlaştırma, Shakespeare üzerinde de kendini göstermektedir. Böylesi bir durum, oyunun yıkıcılığının altını çok daha keskin hatlarla çizmekte ve grotesk itibarsızlaştırmayı pekiştirmektedir. Shakespeare'in çoğu kez "kendi"leriyle mücadele halinde olan karakterleri, Jarry'nin oyununda içi boşaltılmış karikatürleştirilmiş kukla figürler haline dönüştürülmüştür. Abartı gerçeklik sınırlarını aşmış ve her bir karakter birer kuklaya dönüşmüştür. Yukarıda dile getirdiğimiz çocuksu yan, kendini bu karakterlerin yeni tezahürlerinde de göstermektedir. Aynı zamanda Shakespeare'in yoğun dramatik çatışmaları yerini basit çekişmelere bırakmıştır. Durumların içi boşaltılmış ve basit olaylar halini almıştır. Grotesk itibarsızlaştırma, Jarry'nin dönüşüme uğrattığı yoğun durumların basit olaylara dönüşümünde de kendini göstermektedir.

Kral Übü, oyununun ilk repliğine baktığımız zaman, nasıl bir oyun ile karşılaştığımız konusunda ciddi bir sarsıntı yaşarız. Söz konusu itibarsızlaştırma ve karnavalesk hal hemen bu ilk replikte ortaya çıkmaktadır. Karnavalesk olan için bedensel sınırların ve dışkıların ne denli kıymetli olduğu düşünüldüğünde oyunun grotesk açılımını henüz başlar başlamaz yaptığı gerçeği bir kez daha ortaya çıkmaktadır.

ÜBÜ BABA- Hassıçtır!(sy. 9)

Shakespeare'in *Macbeth* tragedyasındaki Lady Macbeth'in Macbeth'i kralı öldürmesi için ikna çabaları, Jarry'nin *Kral Übü*'sünde, içi boş, çocuksu, basit bir olay haline dönüşmüştür. Diğer bir deyişle itibarsızlaştırıp abartılarak grotesk bir hale dönüştürülmüştür. Kahramanlar arasındaki diyaloglar soyluluktan uzak kaba sokak ağzına dönüşmüştür.

ÜBÜ ANA- Üba Baba! Siz pek bi' hurtın tekisiniz!

ÜBÜ BABA- Tepelemeyim şimdi sizi, Übü Ana!

ÜBÜ ANA- Beni değil, Übü Baba, başka birisini öldürmek gerekiyor.

ÜBÜ BABA- Hay yeşil mumumu diktiğimine, anlamıyorum.

ÜBÜ ANA- Ne yani, Übü Baba, siz acaba kaderinizden memnun musunuz yani?

ÜBÜ BABA- Hay yeşil mumumu diktiğimine, hassıçtırınız Madam, tabii ki memnunum. Daha ne oliim ki: Dragon süvarisi yüzbaşısıyım, Kral Venceslas'ın sır subayıyım,

Polonya'nın kızıl kartal nişanına sahibim ve eski Aragon kralyım, daha ne istiyorsunuz ki?

ÜBÜ ANA- Nee? Bir zamanlar Aragon kralıydınız, oysa şimdi lahana keser taşıyan elli muhafıza komuta etmek yetiyor size öyle mi, üstelik de kellenizin üzerinde Aragon tacının yerini Polonya tacı alabilecekken!(sy. 9)

Görüldüğü üzere, Shakespeare'in incelikli dil oyunları yerine abartılmış kaba bir dil kullanılmakta ve problematik bir durumun içi boşaltılarak basit bir olay haline gelmektedir. Bu durum karnavalesk ruhundan gelen itibarsızlaştırmanın en güzel grotesk örneklerinden biridir. Benzer bir şekilde Übü Baba'nın kararsızlığında da aynı grotesk durum söz konusudur.

ÜBÜ BABA- Ah, yoldan çıkmaya (ivaya) daha fazla karşı koyamıyorum! Öf be hassıçtır, hassıçtır be öf; eğer ormanın kuytusunda ona rastlarsam, çok fena yapacağım.

ÜBÜ ANA- Aferin, Übü Baba, şimdi gerçek bir erkek oldun işte.

ÜBÜ BABA- Ama yo! Ben, Dragon süvarisi yüzbaşısı, Polonya Kralı'nı katletmek? Ölüüm daha iyi!

ÜBÜ ANA- (alçak sesle) Ay hassıçtır ya! (yüksek sesle) Demek bir sıçan gibi sefil kalacaksın, öyle mi Übü Baba?(sy. 10)

Aynı şekilde karnavalesk için önemli bir vurgu olan bedenün yüceltilmesi *Kral Übü'nün* birçok bölümünde kendine yer bulmaktadır. Bu durumun en iyi

örnekleri ise Übü Baba'nın sosis ve diğer yeme içme malzemeleriyle olan ilişkisinde karşımıza çıkmaktadır.

ÜBÜ BABA- Evet, hay yeşil mumumu diktiğime, açlıktan geberiyorum. neredeyse. Übü Ana, bu gün bayağı çirkinsin, acaba misafirlerimiz olduğu için mi?

ÜBÜ ANA- (omuz silkerek) Hassıçtır!

ÜBÜ BABA- (bir kızarmış tavuk alır) Ah, ay, açım, aç. Şu kuştan biraz ısracağım. Sanırım bu bir tavuk, hiç de fena değil.....

ÜBÜ ANA- A, işte Yüzbaşı Bordure, yandaşlarıyla birlikte geliyor! Ama sen ne yiyorsun orada Übü Baba?

ÜBÜ BABA- Hiiiç, biraz dana.

ÜBÜ ANA- Ay, Dana, dana, dana! Danayı yedi, imdat!(sy. 11)

Übü Baba ve Übü Ana, Yüzbaşı Bordure ve yandaşlarını ağırladıklarında yine Übü Baba ve Übü Ana'nın misafir ağırlayışlarındaki burjuva beğenisine karşın yapılan itibarsızlaştırma karşımıza çıkar. Karşımıza çıkan misafir ağırlama hali açıkça grotesktir.

ÜBÜ ANA- Beyler, danadan tadacağız.

YÜZBAŞI BORDURE- Çok lezzetli. Bitirdim.

ÜBÜ ANA- Ve şimdi de hindi gerisinde sıra!

YÜZBAŞI BORDURE- Nefis, nefis, yaşasın Übü Ana!

HEPSİ- Yaşasın Übü Ana!

*ÜBÜ BABA- (geri gelir) Birazdan, yaşasın Übü Baba diye
bağıracaksınız! (elinde korkunç iğrenç bir tuvalet fırçası
vardır, fırçayı yemeğin içine atar)*

ÜBÜ ANA- Sefil herif! N'apıyorsun?

*ÜBÜ BABA- Tadına bakın! (birçokları yerler ve zehirlenerek
düşerler)(sy. 12-13)*

.....

*ÜBÜ BABA- Herkes dışarı çıksın! Yüzbaşı Bordure, sizinle
konuşmam gerekiyor.*

ÖTEKİLER- Hey, daha yemek yemedik ki!

ÜBÜ BABA- Bu de ne demek oluyor, nasıl yemek yemediniz?

*Çıkın dışarı. Bordure, siz burada kalın! (kimse yerinden
kıpırdamaz)*

*ÜBÜ BABA- Siz hâlâ çıkmadınız mı? Hay yeşil mumumu
diktiğime, şimdi sizi Rastron pirzolarıyla tepeleyeceğim!
(atmaya başlar)*

*HEPSİ- Ah! Oh! İmdat! Kollayalım kendimizi! Felaket!
Öldüm!*

*ÜBÜ BABA- Hassıçtır, hassıçtır ve yine hassıçtır! Ne biçim
etki yaptım!(sy. 13)*

Görüldüğü üzere, burjuva duyarlılığının ve misafir ağırlama biçiminin tam anlamıyla itibarsızlaştırılması, abartılarak grotesk hale getirilmesi söz konusudur. Özellikle Übü Baba'nın tuvalet fırçasını yemeğe fırlatması ve ardından yandaşlara pirzola atmaya başlaması burjuva duyarlılığına ciddi grotesk bir saldırıdır.

Bedensel kokulara ilişkin başka bir örnek ise Übü Baba ile Yüzbaşı Bordure arasındaki:

YÜZBAŞI BORDURE- Öğğğğhhh, leş gibi kokuyorsunuz,

Übü Baba. Hiç yıkanmaz mısınız siz?

ÜBÜ BABA- Seyrek.

ÜBÜ ANA- Asla!

ÜBÜ BABA- Şimdi ayaklarına basacağım.

ÜBÜ ANA- Koca bork!(sy. 14)

Aynı zamanda Übü Baba, cesur bir kahraman olarak değil, sümsük bir oyun kişisi olarak çizilmiştir. Bu durum bize cesur, yiğit kahramanın itibarsızlaştırılmış grotesk dönüşümünü göstermektedir:

HABERCİ- Mösyö, Kral tarafından çağrılmış bulunuyorsunuz. (çtkar)

ÜBÜ BABA- Oh, hassıçtır, dinine imanına, hay yeşil mumumu diktiğimine, enselendim, kellemi uçuracaklar! Ay, heyhat, heyhat!

ÜBÜ ANA- Ne sümsük adam! Zaman da daralıyor.

ÜBÜ BABA- Oh, bir fikrim var: Üba Ana 'yla Bordure'ün yaptıklarını söylerim, olur biter.(sy. 15)

Benzer bir durum Übü Baba'nın kralı öldürme planında da kendini göstermektedir. Bildiğimiz kahraman asker figürü bertaraf edilmektedir:

ÜBÜ BABA- Ey sevgili dostlarım, komplo planının kararlaştırılacağı büyük an geldi. Herkes kendi fikrini söylesin. Önce ben benimkini söyleyeceğim, izin verirseniz.

YÜZBAŞI BORDURE- Konuşunuz Übü Baba!

ÜBÜ BABA- Şimdi, dostlarım, ben çok basitçe yemeğine arsenik tıkarak Kral'ı zehirlemekten yanayım. Otlandığı anda ölecektir, ve ben de kral olurum.

HEPSİ- Yuh, terbiyesiz herif.

ÜBÜ BABA- Eee n'olmuş? Hoşunuza gitmedi mi? O zaman Bordure fikrini söylesin.

YÜZBAŞI BORDURE- Ben derim ki, ona, kafasından karnına kadar yaracak olan büyük bir kılıç darbesi ekletmekten yanayım.

HEPSİ- Evet, işte soylu ve kahramanca olan bu.(sy. 16-17)

Benzer anti-cesur kahraman tutumu, kralın öldürülmesinde de karşımıza grotesk bir durum olarak çıkar. Aynı şekilde Übü Baba'nın kraliyet tacını ele geçirmesi de grotesktir.

ÜBÜ BABA- İşte buyum var! (Kral'ın ayağına basar)

KRAL- Ah, sefil!

ÜBÜ BABA- 'Hassıçtır' Yanıma gelin, millet!

YÜZBAŞI BORDURE- Hoba! İleri!

(hepsi Kral'ın üstüne çullanır, bir patlangız patlar)

KRAL- A imdat! Bakire Meryem, öldüm!

KRAL ÜBÜ- Aaah! Tacı aldım! Şimdi sıra ötekilerde.(sy. 20-21)

Hamlet tragedyasında Hamlet'in hayaleti görmesini ve hayaletin intikam istemesinin parodisini kullanır Jarry. Ancak burada yine abartıya kaçarak Heriflas'ın

tüm bir sülalesinin hayaletlerini karşısına çıkarır. Bu durum yine itibarsızlaştırmanın yarattığı grotesk bir haldir. Shakespeare'in "hayalet"i, Jarry'nin grotesk "gölgeler"ine dönüşmüştür.

HERIFLAS- Neyin var? Yüzü sararıyor, düşüyor, imdat! Ama ben bir çöldeyim. Ah Tanrım! Kalbi artık atmıyor. Öldü! Böyle bir şey nasıl olabilir, Übü Baba'nın bir kurbanı daha. (elleriyle yüzünü kapatır ve ağlar) Tanrım, ondört yaşında, alınması gereken korkunç bir intikamla başbaşa kaldığını görmek ne kadar üzücü bir durum! (umutsuzluğun en büyüğü içindedir. Bu arada Venceslas'ın, Boleslas'ın, Ladislas'ın ve Rosamunde'nin hayaletleri mağaraya girerler ve mağarayı doldururlar. İçlerinden en yaşlısı Heriflas'a yaklaşır ve onu şefkatle uyandırır)

HERIFLAS- Ah, neler görüyorum? Bütün ailem, atalarım... Bu nasıl bir mucizedir Yarabbi?

GÖLGELER- Bil ki, Heriflas, ben sağlığında Königsberg'li soylu Mathias'tım, hanedanın kurucusu ve ilk kralı. İntikamımızı alma görevini sana bırakıyorum.

(ona büyük bir kılıç verir) İktidarı zorla ele geçiren o kişiye ölümcül darbeyi vurana dek bu kılıç huzur bulmasın! (hepsi yok olurlar. Heriflas kendinden geçmiş halde kalakalır)(sy.

23-24)

Übü Baba'nın cimriliğin ve para hırsının altı çizilerek, burjuva duyarlılığındaki 'cömert kral' algısı itibarsızlaştırılmıştır. Karnavalesk bir tersyüz

işleminin ardından grotesk bir Übü Baba elimizin altında bulunmaktadır. Übü Baba ve Übü Ana'nın para hırsına ilişkin oyundan birçok grotesk durum yaratan örnek bulmak mümkündür.

ÜBÜ BABA- Hayır, istemiyorum ben ya! Beni bu şişgötler yüzünden iflas mı ettireceksiniz?

YÜZBAŞI BORDURE- Ama, Übü Baba, halkın, tahta çıkış hediyelerini beklediğini görmüyor musunuz?

ÜBÜ ANA- Eğer et ve altın dağıtırmazsan, iki saate kalmaz alaşağı edilirsin.

ÜBÜ BABA- Et olur, altın olmaz! Üç yaşlı atı kesin, bu kirlozlara yeter de artar bile.

ÜBÜ ANA- Kirloz sensin! Böylesi bir hayvanı kim sardı benim başıma?

ÜBÜ BABA- Bir kez daha söylüyorum: Ben zengin olmak istiyorum, tek kuruş vermem.

ÜBÜ ANA- Oysa Polonya'nın bütün hazineleri elimizde.

YÜZBAŞI BORDURE- Evet, kilisede büyük bir hazinenin olduğunu biliyorum ben. Onu dağıtalım!

ÜBÜ BABA- Sefil herif, bunu yaparsan!

YÜZBAŞI SORDURE- Ama Übü Baba, eğer halka hiçbir şey dağıtmayacak olursan, o da vergilerini ödemek istemeyecektir.(sy. 24-25)

Übü Baba, tahtına oturduktan sonra yandaşı ve yordakçısı Yüzbaşı'nın ondan beklediği ödülü vermez. Bu durum, kral algısının bertaraf edilerek

itibarsızlaştırılmasıdır. Karnavalesk bir düzlemde ele aldığımız zaman bu durum açıkça grotesktir.

ÜBÜ BABA- Tanrı aşkına Übü Ana, şu heriften söz etme bana! Ona artık ihtiyacım kalmadığına göre havasını alabilir, ama o dükalığı kesinlikle alamayacak!(sy. 27)

Übü Baba'nın soylular ile olan ilişkisi de diğer bir abartılmış para hırsı ile grotesktir. Aynı zamanda adalet sistemi üzerine de grotesk eleştiri yapılan bu bölüm çarpıcıdır. Soylular, bilinenin tersine paraları olduğu için yaşayamazlar ve ölüme mahkum edilirler. Böylesi bir tersyüz etme eylemi karnavaleskin itibarsızlaştırmasıdır ve açıkça grotesktir:

ÜBÜ BABA- Krallığı zenginleştirmek için bütün soyluları yok edeceğimi ve onların mallarına el koyacağımı size bildirmekle onur duyarım.

SOYLULAR- Amanın, bize yardım edin halk ve askerler!

ÜBÜ BABA- İlk soyluyu getirin ve ve soylu çengelini verin. Ölüme mahkum olanları döşeme deliğine atacağım; Domuz-Tırnağı'nın ve Para-Odası'nın bodrumlarını boylayacaklar, orada beyinleri patlatılacak. (soylulara) Kimsin sen şişgöt?

SOYLU- Witebsk Kontu.

ÜBÜ BABA- Gelirin ne kadar?

SOYLU- Üç milyon Riksdal²⁷.

ÜBÜ BABA- Mahkum edilmiştir! (onu çengelle yakalar ve döşeme deliğine atar)(sy. 28)

²⁷ Rixdale: Eskiden Orta ve Kuzey Avrupa'da basılan farklı değerlerdeki gümüş para. Ç.N.

Übü Baba'nın kendi servetini arttırmak amacıyla tam bir zorbaya dönüştüğünü görürüz. Bu şekilde gerçekleşen abartılmış zorbalık, burjuva duyarlılığı ile zıttır. Normal insan ölçüleri içinde değerlendirilmesi imkansız bir "kırıcı/kıyıcı"lık söz konusudur. Übü Baba'nın sözü geçen bu tavrında yine itibarsızlaştırma olduğunu söylemek pek de yanlış olmaz. Böylesi abartılmış zorbalık hali, bir taraftan eğlenceli iken diğer taraftan korkutucudur. Bu iki yönlü hal, tam da groteskin yeşerdiği ve boy verdiği bir tarladır.

ÜBÜ BABA- Şimdi yasa yapmak istiyorum..... Önce hukuk reformu yapacağım, ve sonra maliyeye el atacağız.

Hassıçtır! İlk olarak, yargıçlara artık maaş ödenmeyecek.

YARGIÇLAR- Peki biz neyle geçineceğiz? Bizler fakiriz.

ÜBÜ BABA- Kestiğiniz para cezalarını ve idam mahkumlarının mallarını alırsınız.

BİR YARGIÇ- Korkunç!

İKİNCİSİ- İğrenç!

ÜÇÜNCÜSÜ- Skandâl!

DÖRDÜNCÜSÜ- Alçaklık!

HEPSİ- Böylesi koşullarda yargıda bulunmayı reddediyoruz.

ÜBÜ BABA- Yargıçlar döşeme deliğine! (yargıçlar boşu boşuna direnirler)(sy. 30)

.....

ÜBÜ BABA- Kapa çenenini, şişgöt! Beyler, şimdi finans işlerine girişeceğiz!..... Herşeyi değiştirmek istiyorum ben ya! Önce vergilerin yarısını kendime alacağım.

MALİYECİLER- Hiç utanma yok.

ÜBÜ BABA- Beyler, mülkiyetten yüzde onluk bir vergi, ticaretten ve sanayiiden ikinci bir vergi, evliliklerden üçüncü bir vergi ve her birinden onbeş Frank olmak üzere ölümlerden dördüncü bir vergi alacağız.

BİRİNCİ MALİYECİ- Ama, bu aptalca, Übü Baba!

İKİNCİSİ- Saçma!

ÜÇÜNCÜSÜ- İler tutar yanı yok!

ÜBÜ BABA-Siz benimle dalga geçiyorsunuz! Maliyeciler döşeme deliğine!

(maliyeciler döşeme deliğinden içeri atılırlar)

ÜBÜ ANA- E ama, Übü Baba, ne biçim kralısın, herkesi katlediyorsun!

ÜBÜ BABA- Hassıçtır ya!

ÜBÜ ANA- Ne hukuk kaldı, ne maliye.

ÜBÜ BABA- Korkma, benim tatlı çocuğum, köy köy dolaşıp vergi toplamaya kendim gideceğim.(sy. 31)

Tüm bu sürecin sonunda Kral olan Übü Baba'nın köy köy dolaşıp vergi toplamaya karar vermesi kraliyet algısının tamamen itibarsızlaştırılması anlamına gelmektedir. Ulaşılmaz kral algısı, sırf kralın kendi cebini doldurma çabasından ötürü, yok edilmiştir. Ulaşılmaz mutlak kral, maliye memuru kral haline dönüştürülerek itibarsızlaştırılmıştır. Bu itibarsızlaştırma da grotesktir. Ayrıca özellikle Übü Baba'nın dille olan ilişkisi de grotesktir.

BİR SES- (dışarıdan) Hay, gödeliğimin ucu... Açın, borkumun başı için, Aziz Johannes'in, Aziz Petrus'un ve Aziz Nikola'nın başı için! Finans kılıçları ve finans boynuzu, vergi toplamaya geldim!(sy. 32)

.....

ÜBÜ BABA- Paranı anında ortaya koymayı sana söylemeye, emretmeye ve tebliğ etmeye geldim, yoksa katledileceksin. Hadi, benim maliye iti beylerim, finans arabamsısını getirin buraya! (arabamsı getirilir)

STANISLAS- Haşmetmeap, yüzelliği Riksdal ödediğimiz sicile kaydedildi, Sankt Matthaus gününde neredeyse altı hafta olacak.

ÜBÜ BABA- Olabilir, ama ben hükümeti değiştirdim, ve bütün vergilerin iki kez ödenmesi gerektiğini ve sonradan belirlenecek olanların ise üç kez ödenmesi gerektiğini gazeteye yazdırdım. Bu sistemle kısa zamanda zengin olacağım, o zaman herkesi öldüreceğim ve çekip gideceğim!(sy. 32-33)

Übü Baba, Yüzbaşı Bordure'den aldığı savaş ve ölüm tehdidi içeren mektubun ardından tam bir umutsuzluğa düşerek ağlamaya başlar. Bir savaşçı olmadığı için, haliyle verdiği tepki kabul edilebilirdir. Ancak bir kral olarak verdiği bu tepki, itibarsızlaştırılmış grotesk bir haldir:

ÜBÜ ANA- (hıçkırma hıçkırma ağlar)Tek bir çıkar yol var, Übü Baba.

ÜBÜ BABA- Neymiş o, aşkım?

ÜBÜ ANA- Savaş!

HEPSİ- Yaşasın Tanrı! İşte soylu olan bu!

ÜBÜ BABA- Ya tabii, yine dayak yiyeceğim.(sy. 36)

Übü Ana, her ne kadar kraliçe olsa da ilk fırsatta o da Übü Baba ve kraliyeti soymakla, diğer bir deyişle kendi cebini doldurmakla meşguldür. Übü Baba'nın savaşa gitmesinin ardından, kendini gizli hazineleri bulmaya adar. Soyluluk biçimi ile özdeki çapulcu ruh arasındaki biçim ile öz çatışması Übü Ana'daki itibarsızlaştırmanın sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Benzer öz-biçim çatışması Übü Baba için de söz konusudur. Böylesi bir çatışma elbette ki karnavalesk bir durum ve açıkça grotesktir.

ÜBÜ ANA- Bu hazine nerede acaba? Bu da nesi? Bu taştan tın tın ses geliyor. İş başına Übü Ana! Cesaret! Şu taşı kaldıralım. Amma da sıkışmış. Yine bir işe yaracak olan şu maliye kancasını alalım. İşte! İşte altın, işte kralın kemiklerinin arasındaki altın. Çantamıza, hadi, hepsi! Hepsini alalım! Bu para gün ışığında eski prenslerin mezarlarında olduğundan daha iyi olacak. Taşı yine yerine koyalım! A, yine o gürültü. Buradaki varlığım içimde tuhaf bir korku uyandırıyor. Altının geri kalanını başka zaman alırım, yarın tekrar geleceğim.

BİR SES- (Jean Sigismond'un mezarından gelir) Asla Übü Ana! (Übü Ana korku içinde gizli kapıdan kaçar, çaldığı altınları beraberinde götürür)(sy. 39)

Ayrıca bu alıntıda da görüldüğü üzere, yine bir doğüstü güçler kullanımı söz konusudur. Bu kullanımda yine grotesktir.

Sahne direktifleri yine grotesk bir şekilde dikkatimizi çeker. Verilen direktifler, gerçeklikten uzak, olabildiğince abartıyla oluşturulmuştur. Bu durum dramatik geleneğin bir nevi itibarsızlaştırılmasıdır. Yaratılan direktifler ise grotesktir.

(Silahını çeker, ileri atılır ve korkunç bir kıyım yapar)(sy. 40)

(Übü Ana kaçır, bütün Polonyalılar peşindedir, silah sesleri ve taş yağmuru)(sy. 40)

Öncekiler, Bir Yüzbaşı, sonra Rus Ordusu (sy. 43)

(Bazıları gülmekten ölür. Bir dalga geminin üstünden aşır)(sy. 62)

Übü Baba'nın sadece kendini korumak üzere oluşturduğu savaş stratejisi groteskin altını açıkça çizmektedir. Ayrıca çatışma patlak vermeden biraz evvel yemek molası verilmesi de savaş ve çatışmanın itibarsızlaştırılarak groteskleştirilmesinden başka bir şey değildir:

ÜBÜ BABA- Hadi, beyler, savaş düzeni alalım. Biz tepenin üstünde kalacağız ve kesinlikle aşağı inmek salaklığına düşmeyeceğiz. Ben canlı bir iç kale gibi ortada duracağım ve sizler benim çevremde bir daire oluşturacaksınız. Size, silahlarınızı alabildiği kadar kurşunla doldurmanızı tavsiye ederim, çünkü 8 kurşun 8 Rus'u öldürebilir ve o zaman bir o kadar azı benim tepeme üşüşür. Ruslar'ı karşılamaları ve onları biraz öldürmeleri için piyadeleri tepenin aşağısına ve karmaşada saldırmaları için süvarileri onların arkasına ve

topçuları da bu kalabalığa ateş etmeleri için buradaki yel değirmenin çevresine yerleştireceğiz. Bize gelince, biz arada yel değirmenin içinde duracağız ve maliye tabancasıyla pencereden ateş edeceğiz, fizik sopasını kapının arkasına yerleştireceğiz ve herhangi biri içeri girmeye kalkışacak olursa, dikkat, bork kancasından korusun kendini!!!

SUBAYLAR- Haşmetmeap Übü, emirleriniz baş üstüne!

ÜBÜ BABA- Eh, bu iyi, muzaffer olacağız. Saat kaç?

GENERAL LASKI- Sabahın onbiri.

ÜBÜ BABA- Güzel, o zaman yemek yiyelim, çünkü Ruslar öğleden önce saldırmayacaklar. Senyör General, askerlere söyleyin, ihtiyaçlarını görsünler ve finans şarkısını söylesinler.(sy. 42)

Übü Baba'nın mağarada karşılaştığı ayıya verdiği tepki de çarpıcıdır. Cesareten yoksun, bu korku dolu tavır, grotesktir. Yardım etmekten yoksun Übü Baba'nın latince dua etmeye başlaması, bir anlamda dinin itibarsızlaştırılması olarak da değerlendirilebilir. Özellikle diğer askerlerin cesareti ile Übü Baba'nın korkaklığı arasındaki zıtlık, bu sahnedeki groteski açığa çıkaran unsurlardan diğer biridir:

ÜBÜ BABA- Bir ayı! Ah korkunç hayvan! Ah, zavallı ben, işte yutuldum. Tanrı beni korusun! Bana doğru geliyor. Yo, Cotice'i yakaladı. Oh, rahat bir soluk aldım!

(Ayı, Cotice'in üzerine atlar. Pile, ona bıçak darbeleriyle saldırır. Übü bir kayanın üstüne tırmanır)

COTICE- Yanıma gelin, Pile! Yanıma gelin! İmdat Übü Beyefendü!

ÜBÜ BABA- Yok ya! Yemezler, başının çaresine bak, arkadaşım, biz şu an pater noster duasını okuyoruz. Herkesin bir yutulma sırası var.

PILE- Onu yakaladım, onu tutuyorum!

COTICE- Sıkı dur, dostum, beni bırakmaya başladı.

ÜBÜ BABA- Sanctificetur nomen tuum!

COTICE- Korkak herif!

PILE- Ah, ah, beni ısırtıyor! Tanrım, bizi kurtarın, ben öldüm.

ÜBÜ BABA- Fiat voluntas tua!

COTICE- Sonunda onu yaralamayı başardım.

PILE- Yaşasın! Kan kaybediyor.

(Muhafızların bağıışıları içinde ayı acıyla böğürür ve Übü mırıldanmayı sürdürür)

COTICE- Sık tut da şuna patlayıcı yumruğumu getireyim!

ÜBÜ BABA- Panem nostrum quotidianum da nobis hodie.

PILE- Buldun mu? Artık dayanacak gücüm kalmadı.

ÜBÜ BABA- Sicut et nos dimittimus debitoribus nostris.

COTICE- Hah, buldum! (Bir patlama duyulur ve ayı ölür)(sy.

48)

Übü Ana, mağarada Übü Baba'nın olduğunu görünce, gecedен faydalanarak Cebrail gibi davranarak kendini affettirmeye çalışır. Bu durum açıkça dinin itibarsızlaştırılmasından başka bir şey değildir. Karnavalesk olan için din'in ne kadar

önemli bir tersyüz etme mercii olduğundan daha evvel bahsettiğimiz de düşünüldüğünde, dinin bu denli itibarsızlaştırılması ile ortaya çıkan bu sahne açıkça grotesktir.

ÜBÜ ANA- (kendi kendine) Durumdan ve geceden yararlanalım, doğaüstü bir görüntü yaratalım ve bırakalım konuşsun, ki bizim apartmalarımızı affetmesini sağlayalım.

ÜBÜ BABA- Ama, Aziz Antoine adına! Dinime imanına, burada birisi konuşmuyorsa beni assınlar!

ÜBÜ ANA- (sesini kalınlaştırır) Evet, Übü Bey, gerçekten de burada birisi konuşuyor ve ölüleri külden ve nihai tozdan çekip çıkaracak olan baş meleğin borusu da başka türlü ötmezdi! Bu sert sesi dinleyin, size iyi öğütlerden başka bir şey vermeyen Cebrail'in sesidir bu.(sy. 54-55)

Übü Baba, Cebrail'in Übü Ana olduğunu anladığında Ayı'nın postunu onun üzerine atar. Bedensel eyleme dayalı bu durum grotesktir. Ayrıca Übü Baba'nın ağzından "grotesk" sözcüğünü duyarız. Oyun kişisi diğer oyun kişisini, "grotesk" olmakla itham etmektedir. Böylesi bir yaklaşımın grotesk olmamasına imkan yoktur. Aynı zamanda Übü Baba ile Übü Ana arasındaki diyaloglar tamamen çocuksudur:

ÜBÜ ANA- Giron öldü ve Polonyalılar beni kovdular.

ÜBÜ BABA- Beni de Ruslar kovaladılar: Tencere yuvarlanır, kapağını bulur.

ÜBÜ ANA- Kapak yuvarlandı, eşşeğin tekini buldu desene.

*ÜBÜ BABA- Her neyse, birazdan beşkardeşle buluşacak.
(ayıyı, Übü Ana'nın üstüne atar)*

ÜBA ANA- (ayının ağırlığı altında ezilir) Ah, yüce Tanrım, ah, ne korkunç! Öliyorum! Boğuluyorum! Beni ısırıyor! Beni yutuyor! Beni hazmediyor!

ÜBÜ BABA- O bir kere ölü, grotesk karı! Oh! Belki de ölü filan değildir! Aman Tanrım, hayır, ölmemiş, kaçalım!(sy. 57-58)

Übülerin, Heriflas mağaraya geldikten sonra ona saldırma biçimleri ve kullandıkları sıfatlar anlamsızdır. Anlamsız oldukları kadar da grotesktirler. Dilsel anlamda bambaşka bir dil kullanımı söz konusudur. Oyunun özellikle bu bölümünde çarpıcı olarak görünen bu durum, aslında tüm bir oyun boyunca farklı biçimlerde tekrarlanmaktadır. Bu anlamda oyunun kendini çok dilli bir noktaya ittiğini söylemek pek de yanlış olmaz:

HERİFLAS- (ona vururken) Al sana, korkak, alçak, çıplak, bi hak!

ÜBÜ BABA- (o da ona vurur) Al sana, polonyar, sular, batar, üsar, tartar, kalar, kafar, muşar, savuayar, komünar!

ÜBÜ ANA- (o da ona vurur) Al sana, kapon, koşon, felon, histrion, fripon, suyon, poloşon!(sy. 59-60)

Übüler canlarını kurtardıktan sonra, burjuva duyarlılığının onlardan beklediği şey Heriflas'tan intikam ve taşlarını tekrar almalarıdır. Ancak Übüler bu noktadan çok uzak bir yerde bulunmaktadır. Bu durum da açıkça itibarsızlaştırılmış kraliyeti elinden alınmış maiyet durumunu göstermektedir ve açıkça grotesktir:

ÜBÜ BABA- Galiba bizi yakalamaktan vazgeçtiler.

ÜBÜ ANA- Evet, Heriflas taş giymeye gitti.

ÜBÜ BABA- Onun tacında gözüm yok.

ÜBÜ ANA- Çok haklısın, Übü Baba.(sy. 61)

Kral Übü, oyununun sonunda Übü'ler beklenenin aksine ölmezler ve yaşamlarına bir nevi “mutlu son” ile devam ederler. Jarry'nin yazdığı bu son, tiyatro tarihindeki tarihsel oyunlara dair yapılmış bir itibarsızlaştırmadan başka bir şey değildir. Çünkü tiyatro tarihinin benzer zorba karakterleri, oyunların sonunda ölmüşlerdir. Bu ölümler ile adalet duygusunun yerine getirilmesi sağlanmaktadır. Ancak Übü Baba ve Übü Ana, Fransa'ya doğru yelken açmakta ve yaşadıkları hiçbir şeyden ders çıkarmamaktadırlar. Bu durum tiyatro tarihi üzerine yapılmış ciddi bir itibarsızlaştırmadır. Aynı zamanda Jarry, *Kral Übü* oyununu 5 perde olarak yazmıştır. Klasik dramaturgiye uygun olan 5 perde biçimi ile bu perdelerin içeriksel dolduruluşu arasındaki temel farklardan ötürü, Jarry'nin klasik dramaturgiyi de itibarsızlaştırarak groteskleştirdiğini söylemek çok da aşırı olmaz. Diğer taraftan kasıtlı bir şekilde dile ilişkin bir itibarsızlaştırma da söz konusudur. Jarry, özellikle Übü ailesinin dilini bozuk kullanarak, oyun kişilerinin groteskliğinin altını daha net çizmiştir. Dil üzerine yapılmış bu grotesk yaklaşımı hemen her alıntıda görmek mümkündür. Dilin bozularak kullanımı, yazıma da yansımıştır.

Tüm bu açılardan değerlendirildiğinde, Alfred Jarry'nin yazdığı *Kral Übü* oyununun, okuyucuya, itibarsızlaştırılmış grotesk bir dünyanın dilini sunduğu ortaya çıkmaktadır:

*ÜBÜ BABA- Ah, beyler! Ne kadar güzel olursa olsun,
Polonya'nın yerini tutmaz. Eğer Polonya olmasaydı,
Polonyalılar olmazdı!(sy. 63)*

2.b Friedrich Dürrenmatt'ın *Büyük Romulus*²⁸,unda Grotesk

Unsurlar

Friedrich Dürrenmatt'ın 1949 yılında kaleme aldığı *Büyük Romulus* adlı oyunu groteskin kullanımını görebilmek adına çok önemli bir eserdir. Sadece Dürrenmatt'ın bu oyununda değil diğer tüm oyunlarında da groteski bir anlatım biçimi olarak kullandığı bilinen bir gerçekliktir. Yapıtlarını grotesk eksen üzerine oturtmakta büyük bir ustalık sergileyen yazar, *Büyük Romulus* adlı oyununda kendi yazım serüveninin tipik özelliklerini okuyucusuna sunmaktadır. Dürrenmatt yapıtlarında genelde dünyadaki kaosu, düzensizliği, haksızlığı ve adaletsizliği ele alırken, bunları küçük bir vatan, şehir ya da toplum yaratarak anlatır.

Büyük Romulus adlı oyununda, kurulduğu tarihten itibaren durmadan cinayetler işleyen ve binlerce günahsız insanın cesetleri üzerinde yükselen bir imparatorluğu cezalandırmak için imparator olan Romulus'u ve onun bu imparatorluğu nasıl sona götürdüğünü grotesk bir anlatımla dile getirir. Romulus son Roma imparatorudur. Oyun, Roma İmparatorluğunun son iki gününü anlatmaktadır. M.S. 476'nın 15 Mart sabahında Roma birliklerinin German birlikleri karşısında bozguna uğrayıp dağıldıkları ve Roma'ya doğru ilerlemekte oldukları haberi gelir. German imparatoru Odoaker'in Romulus'un hem ev hem de tavuk çiftliği olarak kullandığı Campana'daki villasına gelmesi birkaç saatlik zaman süresidir. Ancak Romulus, çevresindekilerin bu haberden duydukları endişeyi duymaz, tersine gayet rahat bir biçimde gününü kendisi ve tavuklarıyla ilgilenerek geçirir. Karısı Julia, kızı

²⁸ Friedrich Dürrenmatt, *Büyük Romulus*, (çeviren: Vural Ülkü, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 1985). Daha sonra yapılacak alıntıların sayfa numarası alıntı sonunda belirtilecektir.

Rea, Doğu Roma imparatoru Zeno, Roma asilzadesi Emilian ve işadamı Cesar, Romulus'u Germanlara karşı koymaya, yani savaşmaya ikna edemeyince, Sicilya'ya bir sal ile kaçmayı denerler ve yolda boğularak ölürler. Sarayında, daha doğrusu çiftliğinde tek başına kalan Romulus, 16 Mart sabahı Germanları karşılar. O da öldürülmesini beklemektedir. Fakat umulmayan bir gelişme olur. German kralı Odoaker'in niyeti Romulus'u öldürmek değil, tersine yıllardır hayranlık duyduğu bu insana sığınarak, ondan Roma ve German imparatorluklarının başına geçmesini ister. Bu istemi reddeden Romulus emekliye sevk edilir.

Oyunun oturduğu grotesk eksenlerden biri Roma İmparatoru olan Büyük Romulus'un bir imparator gibi değil de tavuk yetiştirici gibi davranmasıdır. Bu kurgu Moliere vb. yazarların oyunlarındaki başkasının yerine geçme ya da kendinden üstün bir kişiliğe bürünmeden çıkarılan komedi ve çelişkinin tam tersidir. Aslında Romulus gerçekten bir imparatorudur ve imparator olacak özelliklere sahiptir. Ancak Dürrenmatt birçok oyununda olduğu gibi tersine bir kurguyla yola çıkar.

Friedrich Dürrenmatt'ın 4 perdelik *Büyük Romulus* adlı komedisinde mizah, ironi ve hiciv unsurlarını farklı şekillerde görmekteyiz. Karşımıza çıkan bu unsurlar, oyunu karnavalesk bir ortama taşıyarak, oyundaki grotesk kullanımını açığa çıkartmaktadır. *Büyük Romulus* metninde grotesk kavramı içerisinde söz konusu olan hemen her kullanımı görebilmek mümkündür.

Oyunun açılışında Spurius Titus Mamma, süvari kumandanı, çok uzun yollardan güç bela at sürerek imparatora bir haber getirir. Ancak imparatorluğun kaderini etkileyecek önemdeki bu haberi imparatora ulaştırabilmesi için köşkte birçok işlem denemesi gerektiğini uşaklardan duyar. Spurius için olan bu gereksiz işlemler aslında okuyucu-izleyici için de benzer bir gereksizlik taşır. Fakat

bürokrasinin gerekli olduđu gerçeđi unutulmamalıdır. Bürokrasinin gerekliliđi ile durumun vehameti arasında oluřagelen bu ikili durum tam da grotesk bir durum olarak karřımıza çıkmaktadır. Haliyle Spirus řařkınlıđını gizleyemez ve konuya iliřkin eleřtirisini sunar:

SPURIUS TITUS MAMMA: “Demek bütün bunlar, haberi birkaç gün sonra bildirebilmek için!” “Talihsiz Roma! İki uřak, senin yıkılmana sebep oluyor!(sy 11).

Büyük Romulus karakteri, imparatorluk ve devlet yönetimine yaklařımı ağıısından alıřılagelmiř bilgilerle okunamayacak bir tavır sergilemektedir. Bu alıřılagelmedik tavır bu karakteri tam bir grotesk figür olarak yorumlamaya izin vermektedir. İmparatorluđun güç durumda olduđunu ve devletin temellerinin sarsıldıđını gören herkes, bařta kraliçe Julia ve savunma bakanı Mares olmak üzere Romulus’a bir řeyler yapması konusunda üstelemelerine rađmen hiçbir řey Romulus’un dünya iři ve savař durumuyla ilgilenmesini sađlayamaz. O hala kahvaltısıyla ve tavuklarının yumurta sayısıyla meřguldür. Romulus için tavukları dünyanın en önemli sorunsalı olarak karřımıza çıkar. Bu durum tam da grotesk olarak ele alınabilir. Aynı zamanda görsel olarak deđerlendirildiđinde kraliyetin heryerinde karřımıza tavukların görünmesi tam bir grotesk ve karnavalesk imgedir. Aynı řekilde Romulus’un sadece kahvaltısıyla ilgilenmesi de bařka bir grotesk göstergedir. Romulus, devlet meselelerini alıřılagelenin dıřına bırakarak, bedenine dönüş yapmıřtır. Bedene yapılan bu yaklařımın bir ayađının karnaveleske bastıđını söylemek pek de yanlıř olmaz. Bu duruma çok sinirlenen kraliçe Julia İmparator Romulus’a tepkisini řöyle dile getirir:

JULIA: “Romulus, devletinin temelleri sarsılıyor, askerlerin canlarını feda ediyor, sen ise burada oturmuş, durmadan o pis kanatlılarından laf ediyorsun” (sy 22).

Bu tepkiden etkileneceği sanılan Romulus yine herkesi şaşırtan bir yorumda bulunur:

ROMULUS: “Spurius Titus Mamma’ya da artık ihtiyacım yok. Adını taşıyan tavuk bir günde üç yumurta verdiği göre, Germanların Hükümdarı Odoaker Pavia’yı zapt etti demektir. Tabiatla böylesine bir uyuşma yoksa dünyada da nizam yoktur” (sy 22).

Yani Romulus’a göre “verimlilik, gelişme, büyüme” gibi kavramlar tabiatla uyumluluk gösterir. Tabiatın kastettiği tavuklarında gördüğü bu durum artık Germanlere karşı koyulamayacağı sonucunu O’nda doğurur. Romulus’un bu görüşüne herkes şaşırır. Çünkü böylesi bir yaklaşım zihin sınırlarını aşan ve zihnin normlarıyla algılanması mümkün olmayan grotesk bir yaklaşımdır. İmparatorluğun bulunduğu “son günler”de Romulus, nihilist bir devlet adamı görünümüyle, eylemde bulunmayan grotesk bir figürdür.

Romulus, Roma’nın şanlı tarihini süsleyen büyük sairleri, düşünürleri, devlet adamlarını satmaktadır. Geçmişin kültürel değerleri bir antikacıya satılıp yok olmaktadır. Karısı Julia’nın bu duruma karşı verdiği tepkiye, Romulus’un yaptığı yorum ilginçtir. Ona göre bu işlemin adı “tasviye yapmak” tır. Yani Romulus İmparatorluğun sonunun geldiğine çoktan inanmıştır bile ve hazırlıklara başlamıştır. Romulus’un bu eylemsiz bekleyişi çevresinde birçok tepki almasına sebep olur. Ancak Romulus bu tepkilere kulak asmadan eylemsiz grotesk bir figür olma durumunda kalır.

JULIA: “Romulus, Germanlar Roma’ya yürüyor, sen ise hala sabah yemeğindesin” (sy 30).

Yine Roma’nın kurtulması için Romulus’tan yardım dileyen ve iki gün iki gece at süren Titus Mama da Romulus’un ilgisizliğine, inançsızlığına ve her şeyi bırakmışlığına dayanamayıp bağıırır:

SPURIUS TITUS MAMMA: “ Roma imparatoru olarak olacak! (sy 39).

“Bu imparator yok edilmeli” (sy 60).

Yine Romulus’un bir yakını olan, yani damadı Aemilian da onun bu tavrına tepkisini gösterir. Germanlara esir düşmüş olan Aemilian bir gün köşke çıkagelir. Fakat Aemilian, Campania’daki köşkü, imparatorluk sarayını tanıyamaz. Bunun üzerine bir şaşkınlığını ve öfkesini şöyle dile getirir:

AEMILIAN: “Ben bir vatanseverim. Baba evimi ziyarete geldim. Pis bir tavuk çiftliği. Pislik içinde bir köşk. Kalem odası. Havuz kenarında harap bir Venüs heykeli, sarmaşıklar, yosunlar, her tarafta otların içinde yumurtalar... bir yerde de mutlaka bir imparator horluyordur”(sy 45).

Aemilian hayrete düştüğü bu yer hakkındaki gerçeği su sözleriyle açıklar:

AEMILIAN: “Ben hakikatlerin içinden doğrudan doğruya buranın bu gülünç ve sahte dünyasına geldim” (sy 46).

Aemilian Romulus ile karşılaşınca ve ona başından geçenleri anlatınca Romulus hakkında doğrudan eleştirilerini, kızgınlıklarını ifade eder. Germanlardan

kaçıp imparatorluğa gelirken başından geçenleri anlatan Aemilian, Romulus'tan şu cevabı işitir:

ROMULUS: "Ben ise imparator olduğumdan beri bu köşkten hiç ayrılmadım. Bana devletimi anlatsana, Aemilian" (sy 58).

Bunun üzerine Aemilian kızgınlıkla Romulus'u ardı ardına eleştirir. Yukarıdaki örneklerde de görüldüğü gibi Roma İmparatorluğu anbean yıkılırken, Romulus müthiş tepkisizliği ile dikkat çeker. Durumun ciddiyeti ile Romulus'un gayri ciddiliği arasında ortaya çıkan ikili durum sadece groteskin terminolojisi ile açıklanabilir. Janus'un ikili yüzünde olduğu gibi, Romulus ile Roma İmparatorluğu arasında var olan ilişki de ciddi ile gayriciddîyi iç içe barındırır. Hatta korkunç olan ile komik olanı da birlikte barındırır. Aynı zamanda tüm bu eleştirileri bir de görsel sahneler bağlamında düşünülürse grotesk çok daha net ortaya çıkacaktır. Spirus'un kanlar içinde açbılaç sahnedeki duruşuna karşın, Romulus'un kahvaltılık sofrasındaki semirmiş görüntüsü tam da grotesk bir ikilik yaratır. Bu anlamda Romulus, bize tam da Gargantua'yı anımsatmaktadır. Romulus'u da Gargantua gibi tüm algısı bedeneni dönmüş karnavalesk bir karakter olarak tanımlamak çok da aşırı bir yorum olmayacaktır.

Romulus aynı zamanda her şeyden bihaber bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Romulus, Zeno ile sohbet ederken, Zeno birbirleriyle yedi yıldır savaş halinde olduklarını, hatta Romulus'tan Dalmaçya'yı bile aldığını söyler. Ancak Romulus'un ne harpten ne de Dalmaçya'nın önceden ona ait olduğundan haberi yoktur. Bir imparator'un şaşılacak şekilde bu olaylardan haberdar olmayışını şöyle açıklar:

ROMULUS: “Neyse, laf biz imparatorlar arasında kalsın dünya politikasında neler olup bittiğinden uzun zamandır hiç haberim yok” (sy 26).

Görüldüğü üzere, Romulus tam bir anti-kahraman olarak karşımıza çıkar. Bahsi geçen anti-kahraman kavramını açıklayabilmek için Dürrenmatt’ın genel yazımına ve dünya algısına kısaca değinmek yerinde olacaktır. Dürrenmatt’a göre yaşadığımız çağ kaotik ve paradoksal bir niteliğe sahiptir. Vatanların devletlere, halkların insan yığınlarına, vatan sevgisinin firma bağımlılığına dönüşmesi, bireyin giderek eridiği ve ilişkileri çözme şansını bulamadığı bir dünya yaratmıştır. Böyle bir dünyada Dürrenmatt tek tek bireylerin yazgılarından söz edilemeyeceğini söyler. Ona göre söz konusu olan insanlığın ortak kara yazgısıdır. Bu kara yazgı ne bireysel ne de toplumsal eylemlilikler yoluyla değiştirilemez. Her ne kadar isimlerin, ekonomik sistemlerin, yönetim biçimlerinin, yaşam tarzlarının tarih boyunca değiştiğini söylese de, ona göre güçlüyle güçsüz, iktidarla iktidara tabii olanlar arasındaki ilişkiler hiçbir zaman değişmemiştir ve aslında bunu değiştirmek insanlığın elinde değildir. Dünyayı değiştiren etmenler insan nüfusunun sayıca artması, endüstrileşme ve bilimsel devrimler gibi kaçınılmaz gelişmelerdir ve tarih insanlığa rağmen hayat bulur.

İnsanlık bu devasa güce başkaldırmaya kalkarsa iki olasılık belirir. Ya tarih boyunca defalarca gerçekleşmiş olduğu üzere bir böcek gibi ezilir; ya da bu devasa gücü yıkabilmek için en az onun kadar karmaşık bir başka güç yaratır. Başarılı olursa bu sefer yarattığı araç onu kontrol etmeye, insanlık da kendi yarattığı bu yeni aracın kuklası olarak yaşamaya devam etmek zorunda kalacaktır. Yani bir anlamda insan

kazansa da, kaybetse de grotesk bir dünyanın yenilmez bir grotesk neferi olma durumundan çıkmayacaktır.

Böylesi bir dünya düzeni içerisinde, dinamiklerini anlama ya da değiştirme şansının bulunmadığı aşkın bir aygıt-güç tarafından tanımlanan ilişkiler altında çaresizliğe düşmüş olan birey, bu durumu boyun eğmeksizin kabullendiğinde ve klasik anlamda başkaldırı fikrini bir kenara attığında hayatta kalabilir ki Dürrenmatt'ın anti-kahramanları da aynen bu noktadadırlar.

Romulus'un kabullenmiş, eylemsiz grotesk tavrı onun bu dünyaya verdiği bir tepkidir. Romulus'un oyunun sonunda kavradığımız bilge tavrı ile bu sonuca varmak çok kolaydır. Tam da bu noktada Romulus karakterinin grotesk duruşundan bir kez daha bahsedilebilir. Romulus, hem akıllı hem de deliyi kendi içerisinde barındırmaktadır. Grotesk terminolojisi ile ifade etmek gerekirse, tam anlamıyla çok dillidir. Hem de birçok kutupludur. Hem herkes gibidir, hem de herkesten farklıdır.

Romulus, dünya bilgisini çözümlediğini düşünür ve etrafındaki herkese üstten bakarak bunu bütün oyun boyunca sürdürür. Kan ve vahşet üzerine kurulu Roma İmparatorluğu'nu çökertebilmek için imparator olmuştur ve çöküş sürecinde imparatorluğun gereklerini yerine getirmek yerine tavuklarla ilgilenir, saray ahalisinin çöküşü durdurmak için gösterdiği sınırlı çabaları engeller ve Germen işgalinin gerçekleşmesini sağlar. Devlet işlerini sekteye uğratır. Romulus'un tavuklarından başka bir şey düşünmeyen yarı deli imparator maskesinin altında imparatorluğu yıkmak için uğraşan bir anti-kahraman yatar. Romulus bütün ömrü boyunca planını herkesten saklar. Ancak Germen işgalinden bir gün önce karısına her şeyi açıklar. Romulus'un eylemsizliği ve edilgenliği kendisine seçtiği eylem

biçimidir. İşte tüm bu özelliklerden dolayı Romulus karşımıza bir anti-kahraman olarak çıkar. Söz konusu olan bu anti-kahraman ise tam bir grotesk kahramandır.

Romulus'un kendini yok etme eylem planı içerisinde bulunun Germen İmparatoru Odoaker ile karşılaşması ve oyunun sonu grotesk açısından çok eğlencelidir. Romulus, Odoaker'in kendisini öldürmeyi düşünmediğini, tam tersine ona hürmet edip bu savaşı sonlandırmak ve onun altında yaşamak istediğini söyleyince Romulus şaşırır. Çünkü Romulus 20 yıldır bu günü, yani ölmeyi beklemiş ve bu nedenle halkını bilerek savunmasız bırakmış, birçok kişinin kanını akıtmıştır. Odoaker'in açıklamalarını duyan Romulus geçmişte yaptıklarının endişesini, pişmanlığını duyar, çünkü sorumluluk duygusu hisseder:

ROMULUS: "Ben kendi kanımı da dökmeye hazır olduğum için, savunmasız bırakarak halkımın kanını akıttırdım. Simdi de yasayacağım, öyle mi!.. Sen gelmeden biraz önce, sevdiğim kızımın nisanlısı ile birlikte öldüğünü haber almıştım... Kendim de öleceğimi düşündüğüm için, bu haberi serinkanlılıkla karşılamıştım; ama simdi bu haber beni merhametsizce eziyor, yıkıyor beni. Yaptığım her şey manasını kaybetti, saçma olmuş oldu" (sy 97).

Romulus'un bu sözleri tam da trajedi-komik olarak yorumlanabilecek bir andır. Tüm bir ömrün boşa gitmesi ve diğer taraftan da tek kurtuluşa erişmek için bir yığın fedakârlıkta bulunan Romulus'un bir anda her şeyin boş olduğunu ve hatalarını anlaması tam da trajedi-komiktir. Bu anlamda söz konusu final sahnesi, grotesk bir anlatıma sahiptir.

Diğer taraftan tüm oyun boyunca tam bir korku etkisi yaratan Odoaker'in de Romulus gibi bir karakter olarak karşımıza çıkması ve hayatı benzer bir şekilde okuması başka bir grotesk durumdur. Hem Romulus hem Odoaker buldukları konumdan, yaptıkları vazifeden memnun değillerdir. Sadece zorunda oldukları için bunu yaparlar. Her ikisi de aslında farklı bir ruha, ilgiye sahiptirler. Örneğin tavukçuluk gibi. Her ikisi de hükmetmeyi sevmez ve doğal olarak hükmetmenin getirdiği zorunlulukları (savaş gibi, ölüm gibi) iki hükümdar da hep dert ve keder içindedir. İşte tam da bu noktada Odoaker'in de Romulus gibi, aynı nedenlerden ötürü, grotesk bir karakter olduğu sonucuna varırız. Odoaker'in "hükümdarlık" üzerine yatığı şu yorum bu anlamda çok belirleyicidir:

ODOAKER: "Sadece keder veren vazifelerimize dönelim o halde" (sy 101).

Maddenin doğasına tamamen zıt olan bu yorum, Odoaker'in de çok rahatlıkla grotesk bir karakter olarak adlandırılabilceğinin açık örneğidir.

Romulus'un devlet üzerine yaptığı yorumlarda da grotesk özellikler ortaya çıkar:

ROMULUS: "Ben devletin gerekliliğinden şüphe etmiyorum sadece bizim devletimizin gerekliliğinden şüphe ediyorum. Devletimiz bir cihan imparatorluğu halini almıştı ve resmen ve alenen başka milletlerin zararına cinayet, talan zulüm ve soygunla meşgul olan bir mekanizma olmuştu –ben gelene kadar" (sy 67).

Romulus, Roma İmparatorluğunun bugünkü çöküşünü yıllar öncesinden planlamıştır. Tüm bunları karısı Julia'ya itiraf eder. Buna göre Romulus Julia ile imparatorluğu yıkabilmek için evlenmiştir; başlangıçtan itibaren Roma'nın çöküşünü düşünmüştür. Romulus'un imparatorluğa yaklaşımı grotesktir. Aklın verilerinin dışında bir çalışma söz konusudur. Hem tanıdık bir imparator söz konusudur, hem de yepyeni bir imparatorluk anlayışı. Diğer bir tabirler tekinsiz bir imparatorluk algısından bahsedebiliriz:

ROMULUS: "Ben imparatorluğuma ihanet etmedim, Roma kendisine ihanet etti. Hakikati biliyordu, ama zorbalığı seçtiği, insanlık hakkında fikri vardı, ama zulmü seçti. İki türlü aşağıladı kendisini... Roma gücünü kaybetti, sallanarak dolasan bir ihtiyara benziyor şimdi, ama daha borcu ödenmemiştii ve cinayetlerinin cezasını daha çekmemiştii... Hep biz başkalarının kanını dökmüştük, şimdi artık kendi kanımızla ödeşmemiz gerekiyor... Şimdi sen benim soruma cevap ver: Kendimizi savunmaya hala hakkımız var mı? Kurbandan başka bir şey olmaya hakkımız var mı hala? Savunmasız birine gittiğimizi zannettiniz, ama ben şimdi size hakikatin pençeleri ile saldırıyorum. Sizi ben adaletin dişleri ile yakalıyorum. Hücuma uğrayan ben değilim, ben size hücum ediyorum; suçlanan ben değilim, sizi ben suçluyorum...(sy 80-81).

Oyunun sonunda Odoaker Romulus'tan yardım dileme sebebini açıklarken Romulus'un düşüncelerini anımsatan bir tavır görürüz ve bu tavırda da grotesk bir duruş vardır:

ODOAKER: "...ikimiz el ele vermezsek, dünya yeğenime kalacak, ve ikinci bir Roma ortaya çıkacak: Roma İmparatorluğu gibi geçici, ama onun kadar kanlı bir German Cihan İmparatorluğu!" (sy 98).

Oyunun hemen başında mekan tasviri yapılırken İmparator'un yaz-kış yaşadığı yer tasvir edilir. Bu yer Campania'da bir köşktür ki bu köşk aynı zamanda hükümet merkezi vazifesi görür. Ancak böylesine önemli bir yerde şaşırtıcı durumlar görülmektedir:

"...etraftaki sayısız tavuğun gıdaklayarak her yana kaçışmasına sebep olur; kimseyi göremeyince köşke dalar, nihayet imparatorun çalışma odasına girer. Kendisine önce burası da bos ve terk edilmiş gibi gelir. Sadece birkaç iskemle mevcuttur, onlar da kırık döküktür..." (sy 9).

Böylesine önemli bir yer, imparatorun evi ve aynı zamanda hükümetin merkezinin bu şekilde tasvir edilmesi okuyucuyu şaşırttığı gibi okuyucuyu alımlayacağı grotesk dünyaya davetiye çıkartır. Okuyucunun okuduğu yer tam anlamıyla grotesk bir köşktür. Hatta karnaval sonrası bir yıkıntı topluluğu olarak değerlendirilebilir. Roma İmparatorluğunun yönetildiği mekânı çevreleyen tavuk sesleri groteskin ciddi ile gayriciddî arasında kurduğu bağı çok net açıklamaktadır. Bu ikili ilişkiyi Aemilian'ın Romulus'a yaptığı şu yorumda görmek mümkündür.

AEMILIAN: “Hoş geldin iyi yemeklerin ve öğlen sıcağında çekilen mutlu uykuların imparatoru! Selam sana, tavukların sezari ve yumurtlama sahalarının strateji dehası. Yasasın askerlerin Küçük Romulus adını verdiği hükümdar!” (sy 57).

Romulus’un memurlarına ve işçilerine maaşlarını vermek için kendince bir çare bulmak zorunda kalır. Çünkü maliye bakanı karamsar durumdan korkup kaçmıştır. Bu amaçla Romulus başındaki defne tacının yapraklarından satmak zorunda kalır.

ROMULUS: “Tahta geçtiğimde, imparatorluk kudretinin sembolü olan bu taçta tam otuz altı vardı, şimdi ise sadece beş tane kalmış” (sy 13).

Romulus’un bu tavrında imparatorluğa yapılmış keskin bir itibarsızlaştırma söz konusudur. İmparator fikri yerle bir edilmiştir. Ortaya bambaşka bir imparatorluk fikri çıkmıştır. Tam bir metaformoz anına işaret eden bir fikirdir bu. Bu yeni İmparatorluk fikrinde bir yığın temel kavram anlam değiştirmiştir. Oyunun başında kahvaltı esnasında Dâhiliye Nazırı Tullius, Romulus’a kötü bir haberi olduğunu söyler ve iki gün iki gece at süren Spirus’dan bahsedince Romulus’tan şaşkıncu bir cevap alır:

ROMULUS: “İki gün iki gece mi? Mükemmel, aşkolsun! Bu sportif başarısından dolayı kendisine Şövalye rütbesi verilsin” (sy 15-16).

Romulus için başarı, değer, önem gibi kavramlar, diğer imparatorlardan farklıdır. Aynı şekilde son derece önemli olan haberi Romulus ertesi gün almayı ister. Sebep olarak da sunu söyler:

ROMULUS: "...iyice dinlenmiş, yıkanmış, traşını olmuş, karnını güzelce doyurmuş birisinin ağzından işitilen en korkunç haber bile hoş gelir" (sy 16).

İmparator Romulus'un sahnede ilk görünmesi ve sözleriyle birlikte grotesk durumlar arka arkaya gelir. İlk olarak imparatorluğun mali konularını ilgilendiren konulara değinilir. Romulus, sayfa 12'de söze "Bugün martın on beşi, önemli bir tarih" diyerek başlarken okurun aklına imparatorluğu ilgilendiren önemli bir günün veya olayın olabileceği fikri gelir. Ancak sonrasında grotesk durumlar başlar. Çünkü imparatorun bu denli önemli gördüğü gün, devletindeki memurlara ve çalışanlara para ödeme günüdür! Bu önemli görev için maliye nazırı çağrılır, fakat onun hazineyle birlikte kaçtığı öğrenilir:

PYRAMUS: "Hazineyi de alıp kaçmış, imparatorum".

ROMULUS: "Nasıl olur? Hazineye bir şey yoktu ki!" (sy 12).

Bu gülünç olayın üzerine Romulus'tan aynı gülünçlükte bir yorum gelir:

ROMULUS: "Akıllı adam. Büyük bir rezaleti gizlemenin en iyi yolu, ufak bir rezalet sahnelemektir. Kendisine 'Vatanın Kurtarıcısı' unvanı verilsin!" (sy 12).

Romulus, maliye nazırının kaçması üzerine memurların ve çalışanların paralarını kendi vermek zorunda kalır. Bunun için başındaki defne tacından iki yaprak koparır ve şöyle der:

ROMULUS : "Bu yaprakları paraya çevirtin. Ama borcum çıktıktan sonra kalanını geri isterim. Daha aşçının parasını vereceğim, devletin en önemli adamı o" (sy 13).

Oyunun daha açılış sahnesinde önümüze, oyunda ne kadar grotesk bir dünya kurulduğuna dair çok önemli veriler serilir. Oyun, ilk repliklerden başlayarak kendi grotesk dünyasını yaratmaktadır. Karnaval sonrası talan edilmiş bir grotesk dünyadır bu. Artık hiçbir şey eski bilinen tanımlamalarla çözülemez.

Romulus'un Spirus'un uyandırılması üzerine yaptığı itirazda da bu durum bir kez daha görülür.

ROMULUS: "Ben de bu milletin babası olarak muhtemelen Roma'nın son imparatoruyum ve işte bu sebepten de dünya tarihinde berbat bir yer alacağım. Ne olursa olsun, beğenilmeyeceğim muhakkak. Ama bir noktada şanıma leke sürdürtmem. Benim, bir adamı uykusunda lüzumsuz yere rahatsız ettiğimi kimse söyleyemeyecek" (sy 19).

Dürrenmatt'ın *Büyük Romulus*'nda, oyunun başında kurulan grotesk dünyanın, birçok tezahürü karşımıza çıkmaktadır. Yazar gerek durumlar, gerekse oyun kişileri üzerinden yarattığı grotesk dünyanın altını çizmektedir. Yukarıda verilen örnekler sadece oyunun karakteristiğini açıklama doğrultusunda verilebilecek başlangıç anahtarlarıdır. Oyunun tüm dokusuna sinmiş olan grotesk anlatım dilini açıkça aktarabilmek için daha geniş bir çalışma yapılması gereklidir.

Yukarıda değinilmeye çalışıldığı gibi F. Dürrenmatt'ın yazmış olduğu *Büyük Romulus*, groteski kendine bir anlatım aracı olarak seçmiş bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazarın yaptığı kara-mizahı aktarım aracı olarak groteski seçmiştir. Grotesk anlatımın gücü, oyunun alımlayıcı üzerindeki etkisini katlanmakta ve oyunu unutulmaz bir tecrübeye dönüştürmektedir.

2.c Georg Büchner'in *Woyzeck*²⁹'inde Grotesk Unsurlar

Georg Büchner'in Lenz'in *Die Soldaten* adlı oyunundan etkilenerek 1836 yılında yazmış olduğu *Woyzeck* adlı oyunu, bir askeri berber olan Woyzeck'in hikâyesini bize aktarır. Oyunun kahramanı Woyzeck, edilgen bir insandır. Hiçbir şeye karşı koymamaktadır. Johann Christian Woyzeck, adlı bu berber, sevgilisi tarafından aldatılmış, ruh dengesi bozuk biridir. Kendisini aldatıp aşağılayan son sevgilisi Marie'yi bıçaklayarak öldürür.

Büchner'in 1836 gibi erken bir tarihte yazmış olduğu oyun, döneminin çok ötesine uzanabilen bir yapıya sahiptir. Dönemin diğer yazarlarının oyunları ile kökten bir farklılığı barındıran *Woyzeck*, tiyatro tarihinde gündeme gelecek birçok etkilenmenin de ilk nüvelerini sunması bakımından çok önemli bir oyundur. Oyunun epizodik yapısı ve oyun kişilerinin dönemin karakter algısı ile incelenemiyor oluşu, oyunun farklı bir inceleme biçimine tutulmasını zorunlu kılmaktadır. Bundan dolayı *Woyzeck*'i oyun kişileri ve oyun evreni ile çalışmamızın ana izleği olan grotesk açısından incelemek mümkündür. Ayrıca bu kadar erken tarihli bir oyunda grotesk olanın izlerini sürebilmek, çalışmamızın önceki bölümlerinde de dile getirilen, tiyatro tarihi boyunca varlığını sürdüren grotesk damarı gösterebilmek açısından önemlidir.

Woyzeck metnine yaklaşırken ilk dikkat edeceğimiz unsur oyun kişileridir. Çünkü oyun kişileri ve özellikle Woyzeck, o güne kadar bilinen karakter algısının ötesinde yaratılmıştır. Oyun kişileri bir tür nesne haline dönüştürülmüştür. Özellikle Woyzeck, çevresi tarafından bir tür insan – makine ya da insan – nesneye dönüştürülmüştür. Nesneleşme ve makineleşmeden bahsettiğimiz zaman, doğrudan

²⁹ Georg Büchner, *Bütün Oyunları*, çevirenler: Aziz Çalışlar, Adalet Cimeöz, Hasan Kuruyazıcı, (İstanbul: Adam Yayınları, 1982). Daha sonra yapılacak alıntıların sayfa numarası alıntı sonunda belirtilecektir.

tekin olmayan bir bedenden bahsetmiş oluruz. İnsan görünümlü bu beden, içinde bulunduğu toplumun yaptırımları açısından bir nesneleşme sürecine tabi tutulmuştur. Yaptığımız tanımlamaya da ayrıca bakacak olursak, insan – nesne ya da insan – makine, tekinsiz bir durum karşımıza çıkmaktadır. Arada kalmış olmayı işaret eden bu durum, tam da grotesk olanın metamorfoz haline işaret etmektedir. Palimpsest de olduğu gibi, hem insan olan algılanmakta, hem de makineye dönüşmüş yeni bir yaratı söz konusu olmaktadır. Tabi ki söz konusu durum sadece Woyzeck karakteri üzerinde görülmez. Ancak bu durumdan en çok etkilenen odur. Çünkü oyunda hemen hemen tüm oyun kişileri ile ilişkisi olan tek oyun kişisi Woyzeck'tir. Bundan dolayı, toplumsal olanın etkisine en çok maruz kalan oyun kişisi de odur.

Yazarın oyun kişileri üzerinden toplumsal bir bakışa sahip olduğu, oyun kişilerinin isimlerine baktığımız zaman rahatlıkla anlaşılmaktadır. Yüzbaşı, doktor, bando çavuşu vs... Bu isimlendirmeler, onları karakter olma özelliklerinden çok toplumsal yönleriyle ortaya konulan, tipler/oyun kişileri haline dönüştürmektedir. Söz konusu bu oyun kişileri de Woyzeck'in başına gelen makineleşme/nesneleşme sürecinden nasiplerini almışlardır. Yazar, özellikle toplumsal katmanları ortaya koyduğu bu oyun kişilerini tiplendirerek, onları bir nevi kukla haline getirmiştir. Özellikle Yüzbaşı ve Doktor oyun kişileri, içinde buldukları toplumsal sınıfın açık bir göstergesi haline gelmiş kuklalar olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Söz konusu kukla algısı, doğrudan karikatüre seslenmektedir. Yazarın elde etmek istediği durum da budur. Belli bir karikatür algıyı oluşturabilmek için, oyun kişilerinin toplumsal özellikleri abartılarak kuklalaştırılmıştır. Böylesi karikatürleştirilmiş kukla oyun kişileri, çalışmamızın önceki bölümlerinde de dile getirilen grotesk yaratma yollarından bir, hatta birkaçı ile doğrudan ilişkilidir. Abartı, karikatür, kukla vs grotesk olanı içinde

barındıran bir yapılanmaya sahip olduğunu daha önceki bölümlerinde de dile getirmiştik.

Büchner oyununda, Aristoteles'in komedyayı tragedyadan ayıran kıstaslarının tersine bir yaklaşım sergiler. *Woyzeck* geleneğin komik olarak gösterdiği karakteri alıp bir trajedi kahramanı yapmıştır. Bu durum trajik olanın altını, komik olanı unutturmadan çizerek aktarılmıştır. *Woyzeck*'in yaşadığı drama karşın çevresinin tamamen kuklasal karikatürlere dönüşmüş olması bunun en önemli gösterevidir. Bu gösteren de bize *Woyzeck*'de yaratılmış grotesk dünyaya işaret etmektedir.

Woyzeck karakterine daha yakından bakarsak onun nasıl grotesk bir unsura dönüştüğü daha net ortaya çıkacaktır. *Woyzeck* komutanlarınca ezilen bir askerdir. Oyundaki Yüzbaşı karakteri bir yandan *Woyzeck*'i kendi günlük işleri için kullanırken, bir yandan da onu aşağılamaktadır. Karısı Marie ise, *Woyzeck*'i aldatmaktadır. Diğer bir taraftan *Woyzeck*'in üzerinde sürekli deney yapan bir Doktor söz konusudur. Doktor, *Woyzeck*'e sürekli bezelye yedirip *Woyzeck* üzerinde denemeler yapmakta, onu bir kobay gibi kullanmaktadır. Bunların yanı sıra, Doktor ve Yüzbaşı, karısının onu aldattığını ima etmektedirler. Tüm bu sağlıksız koşulların sonucunda *Woyzeck*, karısını Bando Çavuşu'yla birlikte dans ederken görür. Zaten doktorun üzerindeki denemelerinden dolayı fiziksel sağlığı yerinde olmayan *Woyzeck*, bu olay üzerine ruhsal sağlığını da yitirmeye başlar. Sürekli kafasında yankılanan sesler duymaya başlar ve karısının Bando Çavuşu'yla dans ederken ki görüntüsü bir türlü gözlerinin önünden gitmez. Sonunda bir bıçak satın alır ve karısını öldürür, ardından kendisi de intihar eder.

Görüldüğü üzere *Woyzeck*, toplumun yarattığı bir, Yanıkkaya'nın da kullandığı, "insan-makine"ye dönüşmüştür. "Kendi"lik algısını yitirmiştir. Sağlıklı bir

bedene sahip olmayan, aynı zamanda sağlıklı düşünemeyen bir grotesk karaktere dönüşmüştür. Ancak Woyzeck'in çevresinde bulunan diğer oyun kişileri ise karşımızda grotesk karikatürler olarak bulunmaktadır. Woyzeck ile kıyaslandıklarında, Woyzeck kadar derinliğe sahip olmadıkları, sadece birer abartı figürler oldukları dikkat çekmektedir. Oysa Woyzeck derinlikli bir oyun kişisidir. Ancak derinlikli yapısının farkında değildir. İşte bu yüzden çevresi tarafından "insan-makine"ye dönüştürülmekte, aynı zamanda da grotesk bir figüre dönüşmektedir.

Oyun kişilerinin grotesk figürlere dönüşümünün gösterenlerinden biri de dil üzerinden gerçekleşmektedir. Dil kullanımı üzerinde yapılan abartılı ayırım, oyun kişilerini gerçeklikten uzaklaştırıp grotesk figürlere yaklaştırır. Metinde iki farklı dil kullanımı söz konusudur. Birincisi soylu sınıfın kullandığı dil, diğeri ise halkın kullandığı dil. Bütün oyun kişileri kendi sosyal ve kültürel konumunun yanında taşıdığı dili kullanmaktadır. Yüzbaşı, sözde-idealizmi ve anlamı kalmamış burjuva ahlakını temsil eder. Sadece kendini düşünen Yüzbaşı, anlamsız sözleri, çağrışımlara uyararak, yan yana sıralar.

"Sonsuz, işte sonsuz bu, işte sonsuz bu." (sy 142)

Doktorun kullandığı dil, tabiattan uzak, soyut, yapma bir dildir. Konuşma tarzı kesik kesiktir ve söylediğini tekrarlar.

*"Kötü bir şey bu, Woyzeck; dünya köyüye gidiyor,
çok kötüye."(sy149)*

Böylesi bir yapay dil, söz konusu olan oyun kişilerini grotesk karikatürler haline dönüştüren önemli unsurlar olarak karşımıza çıkar. Ancak Büchner bu dilin karşısına, tüm canlılığıyla halkın kullandığı dili koymuştur. Bu dil yine abartıya varan çeşitli sözcüklerdeki bazı eklerin yutulduğu daha yaşayan bir dildir. İki dil arasındaki ayırım

grotesk olanı yaratmaktadır. Groteskin bileşenlerini anımsayacak olursak çok dilliliğin karşımızda bulunan metinde grotesk bir unsur olarak karşımıza çıktığını söyleyebiliriz.

Oyun üzerine incelemede bulunan Zerrin Yanıkkaya'nın çalışmasına kulak vermek, *Woyzeck* metnini kavramak açısından yardımcı olacaktır. Yanıkkaya *Woyzeck* karakteri ve metni üzerine şu yorumları yapar:

Woyzeck, toplumsal konumunun farkındadır. Bilinçli olması, onun, Doktor ve Yüzbaşı tarafından kuklaya dönüştürülmesini engelleyemez. Bando şeflerinin, danslı müzikli eğlencelerin, masalların ve delilerin hep birlikte yer aldığı grotesk dünyada, ahlak, erdem, iyilik gibi sık kullanılan kavramların hayatta hiçbir karşılığı yoktur. Oyun içinde hepsinin nasıl boşa çıkarıldığını görme sansımız olur. Bir tek Woyzeck, beynine nakşedilen, Marie'yi öldürme fikrini sonuna dek ısrarla sürdürecektir ve eyleme dönüştürecektir. Yüzbaşı ve Doktor'un büyük bir ciddiyetle ve bilimsel yöntemlerle yaptıkları açıklamalarının hiçbirinin geçerliliği yoktur. Yüzbaşı soğukkanlılığıyla, Doktor hareketliliği ve Woyzeck de gündelik yaşamı takip etmesiyle ve aceleciliğiyle, adeta Commedia dell'Arte figürlerine benzerler.³⁰

Yanıkkaya'nın da dile getirdiği gibi, karşımızda beliren *Woyzeck* dünyası abartılı tiplerin varolduğu, karnaval havasında yaşanan grotesk bir dünyadır. Özellikle Doktor tiplemesinin amaçsızca *Woyzeck* üzerinde deney yapıyor oluşu, oyun kişisini

³⁰ Z.Yanıkkaya, ön.ver., sy 165.

ve Woyzeck ile olan ilişkisini grotesk bir boyuta taşımaktadır. Woyzeck'i sadece bezelye ile besleyen Doktor, yaptığı tüm deneylere karşın Yanıkkaya'nın da belirttiği gibi bilimsel olmaktan uzaktır.

Woyzeck'de bahsi geçen karnaval vari dünyanın diğer iki önemli karakteri ise Çığırtkan ile Panayırıcı'dır. Özellikle Yanıkkaya'nın da çalışmasında vurguladığı gibi Çığırtkanın konuşması içinde bulunan nüveler grotesk bir dünyanın sınırlarını çizmektedir:

Çığırtkan- "Efendiler, efendiler! Bakın su yaratığa, Tanrının yarattığı kadar nedir bu? Hiç, bir hiç! Asıl marifetini görün şimdi –iki ayaküstünde yürüyor, ceketi, pantolonu var, kılıcı var! Maymun savaşa gidiyor, bir şey değil bu daha, insan soyunun en alt basamağı. Hop! Selam var! Tamam –şimdi barın oldun! Öpücük ver! (Borazan çalar) Maskara müzikten de anlar. – Efendiler, astronomi bilen atı, minicik kanarya kuşlarını göreceksiniz daha. Avrupa'nın bütün taçlı kafaları arasında en önde gelir bunlar, sorduğunuz her şeye karşılık verirler: Kaç yasyndasınız, kaç çocuğunuz var, hastalığınız nedir. Gösteriler başlıyor! Hemen başlıyor, başlıyor!"(sy 147)

Çığırtkanın sözü geçen grotesk dünyada nelerle karşılaşılacağına bilgisini verir gibi bir hali olduğunu söylemek pek de yanlış olmaz. Bu dünyada "astronomi bilen at"lar, "her soruyu bilen minicik kanarya"lar yaşamaktadır. Daha sonra sahneye gelen Panayırıcı ise atının ne kadar engin bilgilere sahip olduğunun altını çizecektir. Yanıkkaya bu durumu şu şekilde yorumlamaktadır:

Woyzeck'in dünyası, insanla hayvanın birbirine karıştığı, sözün anlamını yitirdiği, yaşamın bütün karnaval havasına karşın, korkutucu yanlarının ağır bastığı grotesk bir dünyadır. Woyzeck bu dünyanın içinde makineye dönüşmüş, ama zengin bir iç yaşantısı olan karşı-kahramandır. Kendi iç dünyası ile kaosa dönüşmüş dış dünya arasındaki çatışmaların yaşandığı alan duygusal alan olacak, dış dünyanın dayattıklarını kabul etmek zorunda kalacaktır.³¹

Georg Büchner'in yazmış olduğu *Woyzeck* oyunu ve aynı isimli oyun kişisi, gerek oyunun parçalı yapısı, gerek diğer oyun kişilerin belirleyici çizgileri, gerekse de yaratılan şenlikli dünyadan ötürü grotesk bir oyun olarak karşımıza çıkar. Trajik ile komiğin arasındaki ince çizgide bulunan oyun iki tür arasındaki amorf durumu da kendi grotesk dünyasını oluşturmak için atmosfer olarak kullanmaktadır. Özellikle grotesk dünyanın etkilerini oyun kişilerinin dönüşümlerinde görmek mümkündür ve bundan dolayı oyunu oyun kişilerinin grotesk figürlere dönüşümü açısından değerlendirmek önemlidir.

³¹ Z. Yanıkkaya, ön.ver., sy 166.

2.d August Strindberg'in *Rüya Oyunu*³²,nda Grotesk Unsurlar

August Strindberg'in 1902 yılında yazdığı *Rüya Oyunu* adlı oyunu birçok noktadan incelenebilme olanağı olan tiyatro tarihi için önemli bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Ekspresyonist tiyatronun ilk örnekleri arasında olan oyun, Indra adlı tanrının kızının, tanrı katından ayrılıp dünyaya gelişini ve dünyadan tekrar tanrı katına yükselişini anlatan, istasyon tekniği ile kurulmuş bir oyundur.

Strindberg oyunun genelinde grotesk bir unsur olarak itibarsızlaştırmayı kullanmıştır. Öncelikle başladığı nokta ise dinin itibarsızlaştırılmasıdır. Tanrılar dünyasından, yeryüzüne inmek isteyen Indra'nın kızı, Indra'nın orada acıdan başka bir şey bulamayacağını söylemesine karşın, Indra'nın kızı acının yanı sıra kahkahaların, mutlu insanların da olduğunu söyleyerek babasına itiraz eder ve yeryüzüne iner. Acıların ve kahkahaların yan yana çizilmiş olması, bir anlamda grotesk bir dünyaya işaret etmektedir. Bir taraftan acı, diğer taraftan kahkahaların atıldığı dünya groteskin kendi biçimsizliği içinde kusursuzca bir araya gelen iki yüzüdür.

Indra'nın kızı yeryüzüne indiğinde ise artık Agnes olarak ve kimi zamanda doğrudan 'kız' olarak anılacaktır. Bu durum oyun boyunca birinin diğer kimliğe tam bir dönüşümünü göstermediği için kimliklerde de bir tür muğlâklık yaratır. Agnes(tanrının kuzusu) İsa'nın dönüştürülmesidir. Indra'nın kızı, babasıyla yaptığı konuşmada, yeryüzünde mutlu insan bulabileceğine dair iddiada bulunur. Bu Hıristiyan inançta İsa'nın seçilmişler için kurtarıcı olarak tekrar yeryüzüne inişi rolünü Agnes'in aldığını gösterir.

³² August Strindberg, *Rüya Oyunu*, çeviren: Afif Obay, (Ankara: Cumhuriyet Yayınları, Ocak 2001). Daha sonra yapılacak alıntıların sayfa numarası alıntı sonunda belirtilecektir.

Agnes oyunun başında şatonun önüne geldiğinde bu rolünü fazlasıyla açıklar:

“Sanırım içeride bir mahpus var... Gidip kurtarayım diye bekliyor mutlaka.”(sy 14)

Agnes’in bu cümlesi, İsa’nın kurtarıcı kehanetinin tam bir parodisidir. Sanki kurtarıcı, görevini hikâyelerden dinlemiş bir amatör gibi saflıkla yaparak, komikleşmektedir. Strindberg’in kullandığı biçimiyle şato imgesi birçok göndermeyi içinde taşır ki bu groteskin ‘çok dillilik’ özelliğine de uygun düşer. Her şeyden önce ‘cennet krallığı’nın kralı tanrıysa şatosu, bu büyüyen şato denilebilir; fakat onun şatosu yeryüzüne indirilmiş ve maddileştirilmiştir. İçerideki baba, oğul ve anne ise bize tanıdık bir aile olduğu kadar yabancıımız olan da bir ailedir. Hristiyanlarca kabul gören bir görüşe göre, her şey tanrıdan gelmiştir ve yine ona dönecektir, bu açıdan bakıldığında şatonun göğe doğru boy atıyor olmasını da bu fikrin maddileşmiş gerçekliği olarak düşünmek mümkündür. Şato imgesi aynı zamanda Gotik edebiyattan tanıdığımız bir imgedir; konularını eski ortaçağ şatolarının, manastırlarının, gizemli ve korku yaratan mahzenlerinden, hayaletlerden, cehennem kaçkını yaratıklarından alır. Bu anlamda şato, gotik edebiyatta yarattığı duygunun ya da grotesk bileşenlerde belirtilen ‘tekinsizlik’ kavramıyla bağdaşır.

Subay Agnes’a, onun gelmesini beklediğini söyler, diğer bir deyişle beklenen gerçekleşmiş, kurtarıcı gelmiştir; fakat yazar parodisini hala sürdürür çünkü Subay kurtarıcıyla gitmek istemez; çünkü özgür olduğu takdirde acılarının üç kat daha artacağını söyler.

Agnes da gördüğümüz üç kimlik Indra'da da vardır: Indra, Baba ve Camcı. Camcı bu tanrıların yeryüzünde maddileşmelerine işaret eder. Baba'nın duvarlardan bir hayalet gibi geçip gidişi bize yine gotik romanları hatırlatırken, şüphesiz diğer taraftan da Hristiyan Tanrı inancını hatırlatır. Yazar'ın her ikisini (Indra, H. Tanrı) tek kimlikte birleştirmesini, pagan ve Hristiyanlığın melezleştirilmesi olarak da görülen grotesk biçime işaret ettiği söylenebilir. Yine bu bölümde dikkat çeken bir imge de 'mum'dur. Burada mumun iyi ve kötü iki anlamı vardır. Mum, aydınlatır ve kimi erken Rönesans ressamlarınca tanrının gözü olarak resmedilir. Bir diğer söylence ise şeytana dairdir. Kimi ortaçağ öyküleri bunu şu biçimde aktarır:

“...şeytan da zekice aldatılıp engellenebilir. Bu tür hikâyelerin amacı dehşeti yumuşatmaktır. Ayakkabı tamircisi, yakılan bir mum yanıp bittiğinde Şeytan'ın ruhunu alabileceğine söz verdikten sonra, şeytan tamirci için bir ev yapar, fakat tamirci mumu yanıp bitmeden üfleyip söndürür. Mum hilesi gözdeydi. Lucifer hizmetçi bir kızı elde etmeye çalıştı ve ona evlenme vaadinde bulundu; tören sırasında bir mum yakıldı ve kız, mum yanıp bittiğinde şeytanın ruhuna sahip olmasına razı oldu; papaz mumu yutarak kızı kurtardı.”³³

Bu öyküler Lucifer'in aldatılışının grotesk ifadesidir. Oyun da mumun fitilinin anne tarafından aralıklarla kesilişini görürüz. Bu tanrının gözünün ve izlediğinin göstergesi olması bir yana fitilin belli aralıklarla kesiliyor olması ise şeytanın

³³ Russell, Jeffrey Burton, Lucifer. Ortaçağda Şeytan (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2001), sy 88.

aldatılması olarak düşünülebilir ya da biri diğzerinin varlığını gerekli kılar; fakat aynı zamanda birlikte olamayışlarını gösterir. Bu iyi ve kötünün grotesk algılanışıdır.

Oyun da, Subay'ın da iki kimliğe gönderme yaptığı söylenebilir. Öncelikle Anne onun vaktiyle bir paranın çalınmasıyla suçlanarak uzun yıllar cezalandırıldığını söyler ki yolculuğu boyunca Agnes'la olacağı düşünülünce İsa'nın çarمیha gerilirken yanında bulunan hırsızlardan biri olduğu düşünülebilir. Subay olmasından ötürü de İsa'yı Roma da kurtarmaya çalışan Vali Platus rolüne atf yapıyor görünür. Bu durumda İncil'deki iki zıt kişinin yan yana getirilişi bakımından grotesk bir görünüme bürünür.

Bir sonraki sahne değıştığında büyük bir dehliz ve orada mavi bir boğanotu görürüz. Mavi boğanotu şeytani simgeler. Sahnenin sağında ise demir parmaklıklı bir kapı vardır ve üzerinde ise dört yapraklı yonca işareti vardır; fakat uğur simgesi yoncanın tam tersine bu kapı cehennem kapısıdır. Bu bölümde İlan Yapıştırıcı, söz konusu işinden dolayı havarileri hatırlatır ve yeşil saplı balık kepçesi ve balık kutusuyla da İsa'nın ilk iki havarisi olan Petrus ve Andreas'ı çağrıştırırlar; çünkü onlar İsa'nın tek havari olan balıkçılarıdır. Oyunda kapıcı kadının hiçbir koşulda içeri kimseyi sokmadığı 'sahne'yi gerçek dünya ve oyun boyunca buldukları yeri ise ikizi yaratılmış bir dünya olarak düşünecek olursak, İlancının da arada kalmışlığından bahsedebiliriz. Petrus her zaman İsa'nın yanında görülür; fakat Kudüs'ün askerleri İsa'yı yakaladıklarında Petrus İsa'yı tanımadığını söyleyerek onu inkâr edecektir. Ve Petrus bu ihanetinden dolayı kendisini çarمیha ters bir biçimde gerdirir. Burada hem ikizlerin hem de İsa'nın ölüm biçiminin tersine çevrilmesi bakımından Petrus grotesk bir biçimde sunulmuştur denebilir. Sahne Kapısı Kapıcısı olan yaşlı kadının maskeleriye Petrus'a nazaran daha fazla ve belirsizlik taşıdığı

söylenbilir. Öncelikle ‘nişanlısını bekleyen başbalerinken o gelmediği için dans edemeyen’ bu kadın, çoğu zaman İsa’nın sevgilisi olduğu düşünülen ve bir taraftan da İsa’ya ilk inananlardan olan Maria-Magdalena çağrışımı yapar. Diğer bir taraftan üzerine aldığı ‘örtü’yle herkesiz dertlerini dinlediğinden ki buna ‘günahlar’da dahil, Vaftizci Yahya’yı hatırlattığını ve ‘sahne’ ile ‘demir kapı’ arasında bulunuşundan da bir melek olarak Cebrail(Gabriel)i akla getirdiği söylenbilir. Şüphesiz burada tartışılan hangisi olduğu sorusu değildir, çünkü bu kimliklerin yarattığı belirsizlik tam da groteskin dünyasıdır. Fakat kız’ın bu örtüyü sahne kapıcısından alıp insanların dertlerini dinlemesine ek olarak İsa’nın öldükten sonra gittiği ilk yerin cehennem olduğu düşünüldüğünde bu durum bir baş meleğin kapıcı olarak itibarsızlaştırılması anlamına gelir.

Grotesk zaman algısı bilinen tüm zamanları yıkar; geçmiş, gelecek ve şimdi sürekli olarak birbirine dönüşür. Subay’ın sekizinci sahnede sahne kapısı kapıcısının odasına girip çıkması arasında uzun bir zaman yaşandığını, Subay’ın elindeki çiçeklerin solduğundan ve görece yaşlanışından anlarız. Dokuzuncu sahnede tekrar girip çıktığında ise bu kez yaşlı bir adamdır ama odanın dışında geçen zaman çok kısadır. Subay 7 yıldır opera binasının önünde özgürlüğü(Victoria) bekler, bu bir tür Dante’nin İlahi Komedyası’na benzer, tüm günahlarından arî olmayı bekleyen subayın özgürlüğü değil gelmek, cevap bile vermez.

Bir balerin Subay’la konuşurken, ‘neden büyüyen şatoda o kadar at’ olduğunu sorar ve Subay da buna karşılık oranın bir ‘ahır-saray’ olabileceğini söyler. Bu bir taraftan tanrının krallığının ahır olarak itibarsızlaştırılmasıyken diğer taraftan İsa’nın doğduğu yer’in bir ahır oluşu anlamı vardır.

Yoncalı demir kapının açılması için Camcı çağrılır; çünkü çilingirin misafiri olduğu söylenir. Bunun cehennem kapısı olduğunu iddia ediyorsak kapıyı açanın ve seçilmiş ruhların kurtarıcısı İsa-Agnes olmalıyken tanrının orda bulunuşunu görürüz. Fakat Polis kapının açılışına izin vermez ve Subay da dava açacaklarını söyler. Ve sahne dönüşür; kapıcı kadının odası Avukat'ın odası, Ihlamur ağacı elbise askısı, yoncalı kapı ise dosya dolabı kapağı olur. Bu bir önceki sahnenin cehenneme dönüşümü gibidir. Avukatın iki katibi vardır; biri tek gözlü diğeri tek kolludur. Bu türden bir yoksunluk şeytanın havarilerini gösterir. Söylenceye göre Cehenneme inan İsa şeytan tarafından engellenmeye çalışılır, bu nedenle sahne değişir ve biz şeytan-Avukatla karşılaşırız. Avukat herkesin kinini, hasetini ve kuşkusunu kendi üzerine bıraktığını söyler; ellerinin hep kapkara olduğunu ve hiçbir zaman temizlenmediğini belirterek Şeytan algılanışını açık eder. Başkalarının işlediği suçların üzerine sindiğini söyleyerek evrak dolabındaki her dava da payı olduğunu vurgular gibidir. Şeytanın insanların ruhunu almak için bir tür anlaşma yapıldığı yaygın bir inanıştır, yazar burada bu inaniş dünyevileştirerek ona bu mesleği seçmiş ve şeytanı Avukat yapmıştır. Sahne kapıcısı kadının odasının Avukatın odasına dönüşmesi aslında onların işlerindeki ortaklığı gösterir. Çünkü hem iyi melek hem de şeytan kendi ruhlarını almak için aynı kapıyı beklerler. Günahkarlar cehenneme, günahsızlar ise cennete gidecektir. Bu nedenle yazar, her iki mekanı dönüştürerek, iki zıtlığı yan yana getirir. Ortaya çıkan bu durumda groteski yaratan başkaca bir unsurdur.

Bir sonraki sahnede ilan tahtası, koronun program tahtasına dönüşür, ikisinde de dinsel gönderme vardır fakat nesnelere oynayan yazar, biçimsel olarak groteskin metamorfozunu kullanır. Anlam kaymasının belirgin olduğu dönüşüm, Avukat'ın yazı masasının Vaiz kürsüsüne dönüşmesidir. Burada papazlar ne kadar tanrının

elçileriye ve onun söylemini iletiyorlarsa Şeytan da aynı anlaşma ve söylemle ortaya çıkar. Fakat yazar yine şeytan ve papazları yan yana getirerek karnavalesk bir görünüm yaratır. Yoncalı kapı daha sonra dosya kapağı, son olarak papaz cüppelerinin ve ayin eşyalarının konulduğu kapıya dönüşür. Bu cehennemden cennete dönüşüm gibidir ya da ölüm ve doğumun aynı kapının arkasında oluşu gibi. Bu bölüm çan sesleriyle başlar:

Subay: Şehirde bir cenaze mi var?

Avukat: Hayır, doktorluk payesi veriliyor. Bende şimdi hukuk doktoru olacağım. Sizde doktor olmak, defne yapraklarından çelenk almak istemez miydiniz?

Subay: Elbette, niçin istemeyeyim! Ne de olsa küçük bir eğlence...(sy 34)

Bu bölüm resmi törenlerin aşağılanmasıdır; Avukat doktorluk payesinin bir oyun gibi nerdeyse herkese verilebildiğini ima eder; fakat bu bir taraftan da bir karnavala çağrıdır, herkesin kolayca doktor, papaz ya da şeytan olduğu. Tören de (ya da karnaval), üç kişiye dört fakültenin üyeleri eşliğinde doktorluk payesi verilir ve başlarına defne çelenkleri takılır. Bu sahne bir taraftan İsa'nın çarmıha gerilişi sahnesini düşündürebilir. Avukat tacını almak için geldiğinde, ona verilmez. Bu şeytanın komik aşağılanması biçiminde düşünülebilir.

Bir sonraki bölümde 'kız' Avukata dikenli bir taç takar ve bunun ona daha çok yakışacağını söyler. Bu İsa ve Şeytan'ın tek bir beden de vücut bulmasıdır ki şüphesiz grotesk bir biçimde. Yazar iki zıtlığı yan yana getirirken şu söylemi de göz ardı etmez: Eğer bir kurtarıcı varsa bir şeytan da olmalı. Bu birlikteliği göstermek için de yazar Kız'ı ve Avukat'ı evlendirir. Bu cennet ve cehennemin evliliğidir.

Kız ve Avukat'ın yeni evi, avukatın odasıdır ve kız sürekli nefes alamadığını söyleyecektir; çünkü bu oda kısmen cehennem havasındadır. Bu bölüm şeytan ve kurtarıcının evliliğinin, bize yabancı olmayan evliliklerinin gösterilmesiyle komikleştirilmiştir. Kız sürekli odanın soğuk ve pisliğinden yakınır ki yazar burada ironik bir anlatımla; bir yoksulluk dini biçiminde ortaya çıkan Hıristiyanlığı ikiziyle karşılaştırır. Yoksulluk artık parası olmayanları, pisliği ve sefaleti gösterdiğinden dini algılayışı silikleşmiş ve yerine maddiyat ilkesi geçmiştir. Kız evin yaşanabilir olması için en azından bir çiçeğinin olması ister ki bu bize cennet bahçesi Aden'i hatırlatır, avukat ise bir evde düzen olması gerektiğini ve dikkat ettiği şeylerin başında da şamdan da duran mumların olduğunu söyler. Daha önce de belirtildiği gibi buradaki mum, şeytanın antlaşma süresidir. Çiftin ikinci tartışmaları yemek üzerinedir. Kız lahanaya yemekten, Avukat ise balık yemekten hoşlanmaz. Balık ortaçağ ve erken Rönesans da İsa'yı simgeler. Balığın yanına lahananın konuyor olması hem bir aşağılama hem de maddi dünyaya aktarmadır. Üçüncü tartışmaları ise gazete içindir. Kız gazetenin inandığı şeylerle alay etmesi yüzünden gazeteyi yaktığını söylediğinde avukat sinirlenir; çünkü onunda kutsal saymadığı şeylerle alay edilmektedir. Avukat bu evliliğin böyle gitmediğini; fakat yine de ettikleri evlilik yemini için bunu sürdüreceklerini söyler ki bu yemin şeytanla anlaşmadır da aynı zamanda, Avukat sürenin doluşuna kadar bekleyecektir ve sürenin sonunda Agnes ailesini bırakıp gideceğinden kazanan Şeytan olacaktır.

Kız'ı bu evlilikten 'kurtaran' Subay'dır ve kurtarıcılığı bu anlamda üzerine almış görünür. Burada bir önemli imge de 'kapı kilidi'dir; çünkü cehennem çoğu zaman demir bir kapı ve kilidi açacak anahtarında bir gün İsa'yla geleceği düşünülür. Subay odaya girdiğinde kilidi tutar ve şeytan kilidi bırakır; çünkü artık Subay'ın

doktor payesi vardır. Bu durum Subay'ın komik bir biçimde ululanışıdır. Avukat ile Subay arasındaki 'firkete' konuşması ise groteskin çift uçluluğunu da gösterir. Tek'likte çift uçluluğu barındırır ki bu groteskte zıtların bir araya gelişidir.

Subay kız'a 'güzel koya' gideceklerini söyler fakat gittikleri yer utanç sahilidir. Burası artık cehennemın kendisidir. Sahnenin solundaki ocaklar ve kazanlar, cehennem ateşini işaret eder. Bu sahil karantina altındadır ve karantinacı siyah bir adamdır. Siyah İncil ve Hristiyan inancına göre şeytanı simgeler, fakat buradaki karantinacı daha çok Lucifer'i akla getirir; çünkü Lucifer kimi zaman şeytanın yardımcısı olarak düşünülür. Karantinacının bize burada tanıttığı ilk kişi, damla hastalığına(gut) yakalanmış biridir. Bu yedi ölümcül günahın biri olan oburluktur. Daha sonra giyotinde yatan bir alkolik ve tekerlikli sandalyede yaşlı bir 'züppe' ve yanında bir orospu vardır. Kadın şehveti simgelerken tekerlikli sandalyedeki adam ruhunu şeytana satmışlığına işaret edebilir; çünkü eski bir inanışa göre fiziksel yoksunluğu olan insanların şeytanla anlaşma yaptığı düşünülmüştür. Bu sahenin bir şeytan havasındansa günlük bir yaşantıymış gibi resmedilmesi grotesk biçimlenişinden ileri gelir, aslında kimsenin burada halinden yakındığı söylenemez ki bu da aynı zamanda cehennem fikrinin alaşağı edilmesidir.

Bu sahilde Şair, çevresinde olup biten her şeyi 'görmesi' bakımından önemlidir. Platon Devlet'inde şairlere yer vermez; çünkü onlar düzen bozucudurlar. Bunun nedeni toplumsal ya da benzeri sorunları görüp anlattıkları içindir. Şairin cehennemde oluşu nedeniyle, görünen odur ki şairin adaleti tanrının adaletinden yeğdir. Şair tanrı Path örneğiyle tanrının insanı çamurdan yaratışını anlatır. Ve sanatçının da eserini aynı malzemedan yarattığını ve eserinde çoğu zaman aşırma olduğunu söyler, bu taklit ya da daha önce Agnes'in söylediği gibi kötü çıkarılmış bir

kopyadır, bu dünyanın ikinci bir algılanışıdır, bu tersine dönen groteskin dünyasıdır. Şair Agnes'a oyunun başında büyüyen şatoda duvarları kaplayan Lina'yı göstererek, suçsuz olduğu halde cehenneme gönderildiğini anlatır. Bu da tanrının adaletinin sert bir dille tersine çevrildiğinin anlatılışıdır.

Utanç sahili sahne değişimiyle güzel koya dönüşür. Subay'ı burada sarı bir evin içinde derste görürüz. Subay doçente, bir kere bir yine bir ediyorsa, iki kere ikinin de iki etmesi gerektiğini söyleyerek, yerleşik mantığı yıkıma uğratar, bu groteskin 'mantığı'dır. Bir çocuğun doçentle zaman üzerine tartışmasından sonra zaman olduğunu söyleyip çıkışı bu yerleşik mantığın komikleştirilerek itibarsızlaştığını gösterir. Bu aynı zamanda groteskin 'görece' bakışının yaratılmasıdır. Biri için cennet diğeri için cehennem anlamına gelebilir, tıpkı işçilerle 'kız'ın olduğu sahnede olduğu gibi:

Kız: Burası cennet

I.İşçi: Burası cehennem. (sy 69)

Benzer bir durum da kapının açılış sahnesinde vardır. Dört fakülte dekanının kapının açılması üzerine görüşleri farklıdır ve aralarında 'hakikat' üzerine komiğe varan bir tartışmaya girerler. Bu dört temsilcinin konuya görece bakışları groteskin gülüşüyle de aşağılanmayı ve maskelerin düşürülmesi anlamına gelir.

Oyunun sonunda kule yanar, bu Babil kulesinin çöküşü ya da tanrı krallığının çöküşüdür. İkisi de zıt anlamlar içerir ve tam da bu nedenle anlaşılmaz. Belirsiz ve grotesktir.

August Strindberg'in yazmış olduğu *Rüya Oyunu* yukarıda genel olarak özetlenmeye çalışılan tüm bu özelliklerinden dolayı grotesktir. Oyunun atmosferi ise açık bir şekilde karnavalesktir. Yazar, grotesk ve karnavalesk bir dünya yaratarak,

birçok imkansız ikiliği yan yana getirebilmiştir. Oyun, böylesi bir okuma ile grotesk bir yorumlama ile sahnelenilebilir.

2.e Antov Çehov'un *Vişne Bahçesi*³⁴,nde Grotesk Unsurlar

Antov Çehov'un 1904 yılında yazdığı *Vişne Bahçesi* oyunu, dört perdeden oluşan, gerçekçi tiyatronun önemli eserleri arasında anılan bir oyundur. Çehov'un komedi olarak türlemediği oyun, genellikle komediden uzak, daha çok drama yakın sahnelemelere maruz kalmıştır. Oyunun olaylar dizisi şu şekilde özetlenebilir: Çiftliğin hizmetçisi Dunyaşa ile bir tüccar olan Yermolay Alekseyeviç Lopahin, çocuk odası olarak adlandırılan bir odada, beş yıl önce oradan ayrılan Lubov Andreyevna Ranevskaya'yı karşılamak için beklemektedirler. Aylardan Mayıs'tır, güneş ise nerdeyse doğmak üzeredir. Lubov Andreyevna Ranevskaya, kızı Anya, mürebbiye Şarlotta İvanovna ve genç uşak Yaşa, Paris'ten çiftliklerine geri döneceklerdir. Çiftlikte yaşayan Andreyevna'nın erkek kardeşi Leonid Andreyeviç Gayev, Ranevskaya'nın evlatlık kızı Varya, evin uşağı Firs ve çiftliğe komşu olan başka bir çiftliğin sahibi Boris Boriseviç Simeonov Pişçik, onları karşılamak amacıyla gara gitmişlerdir. Andreyevna'yı karşılamak için gara gidenlerin çiftliğe dönüşü ile olaylar gelişmeye başlar. Çiftlik mevcut borçların ödenememesinden kaynaklı olarak 22 Ağustos günü satışa çıkarılacaktır. Lopahin'in çiftliğin satışını önlemek için öne sunduğu, vişne bahçesinin yazlıkçılara kiralanma tasarısı Andreyevna ile Gayev tarafından kulak arkası edilir. Gayev'in de konunun çözümü için çeşitli planları vardır ve bu planları bir an evvel hayata geçirmeye çalışacaktır.

³⁴ Anton Çehov, Bütün Oyunları 1 (Çev: Ataol Behramoğlu. İstanbul: Adam Yayınları, Mart 2000). Daha sonra yapılacak alıntıların sayfa numarası alıntı sonunda belirtilecektir.

Oyun geliştikçe Gayev'in planlarının sonuçsuz kaldığı, Lopahin'in önerisinin yine kulak ardı edildiği ve yaşanan maddi sıkıntıya rağmen Andreyevna'nın parasını har vurup harman savurduğu görülecektir. Sonuç olarak çiftlik 22 Ağustos günü satışa çıkarılır ve Lopahin tarafından satın alınır. Oyunun son perdesinde uşak Firs çiftlikte unutulmuş çiftlik terk edilmekte ve uzaktan vişne bahçesine inen balta sesleri gelmektedir. Aylardan Ekim, vakit öğleedir.

Vişne Bahçesi oyununda temel sorun olan vişne bahçesinin satışı, okuyucu pek de şaşırtmadan çözüme ulaşır. Olaylar dizisindeki sıradanlık ve durağanlık grotesk unsurların üzerini örtüyormuş gibi görünmektedir. Ancak karakterler arasındaki ilişkilere ve durumlara biraz uzak açıyla bakıldığında, *Vişne Bahçesi* oyununda birçok grotesk unsur olduğu göze çarpacaktır.

Lubov Andreyevna Ranevskaya, Ranevskaya çiftliğinin sahibi olarak karşımıza çıkmaktadır. Beş yıl önce kocasının ve ardından oğlunun ölümünden ötürü Paris'e yerleşmiştir. Paris'te de yaşadığı aşk ile tüm varını yoğunu kaybetmiştir. Elinde son kalan mülk ise vişne bahçesi ve çiftliktir. Andreyevna karakteri soylu bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Andreyevna'nın soyluluğu, içinde bulunduğu durumun vehametini anlamasını engellemektedir. Yaşadığı maddi sıkıntıya rağmen, elindeki parayı har vurup harman savurmakta ve yaptığıının kendisine ve ailesine verdiği zararı fark edememektedir. Çehov, çok gizli bir dille, söz konusu karakterin aymazlığını ve yalancı telaşını bir araya getirerek oyuna ilk grotesk figürü yerleştirmiş bulunmaktadır. Elindeki tek varlık olan çiftliği kaybetme eşiğindeki Andreyevna'nın aymaz bir soylulukla balolar tertip etmesi, yemeğini dışarıda yemesi, sokaktan geçenlere para vermesi, parası olmamasına rağmen borç vermekten kaçınmaması grotesktir.

Andreyevna'nın erkek kardeři Leonid Andreyeviç Gayev de Andreyevna gibi bir karakterdir. Elinden iş gelmemektedir. 51 yaşında olmasına rağmen tüm giyim kuşam vb işlerinin Firs (evin yaşlı uşığı) halletmektedir. Söylev çekmeye olan merakı evin genç uşığı Yaşa tarafından sürekli alay konusu haline getirilmektedir. Çehov yine büyük bir ustalıkla Gayev ile iki farklı kuşaktan gelen uşak arasında grotesk unsurlar taşıyan ilişkiler yaratmıştır. Gayev'in soylu olmasına karşın onunla sürekli alay edebilen Yaşa arasındaki ilişki grotesktir. Bir anlamda karnavaldaki kilise rahipleri ile dalga geçebilen genç çömez rahip adayları arasındaki ilişkiye benzetmek pek de hatalı olmaz. Diğer taraftan ise 51 yaşında olmasına rağmen her işinde, evin çok yaşlı uşığına muhtaç olan Gayev'in durumu da grotesktir.

Yermolay Alekseyeviç Lopahin, bir tüccar olarak karşımıza çıkar. Babası köylü bir bakkaldır. Kendisi şimdi zengin olsa da köylü özelliklerini belirgin olarak taşımaktadır. Aristokrat görgüsü ve kırılğanlığına sahip değildir. Ancak oyunun sonunda çocukken içine dahi giremediği çiftliğin sahibi olacaktır. Balo sahnesinde çiftliği satın aldığını söyledikten sonra Lopahin'in söyledikleri onun durumunu çok iyi aydınlatmaktadır:

Üstüme gülmeyin! Babamla dedem mezarlarından başlarını kaldırıp da olup biteni görselerdi, o sümsük, yarı cahil Yermolaylar'ının, kışın çıplak ayakla seyirten Yermolay'ın, dünyada bir eşi daha bulunmayan çiftliği satın aldığını görselerdi... Dedemle babamın köle olduğu, mutfağına bile giremedikleri çiftliği satın aldım.(sy 191)

Çehov'un soylu ailenin işbilmezliğine karşı koyduğu işbilir fakat görgüsüz olarak adlandırılan Lopahin arasındaki ilişki grotesk bir unsur olarak karşımıza

dikilir. Geçerli soyluluk kriterlerinden olabildiğince uzak olan karakter, günümüzde çok eğlenceli bir kullanım olan “kıroyum ama para bende” cümlesini anımsatır bir grotesk hal taşımaktadır.

Lopahin ile Varya arasında olan ilişki de grotesktir. İki oyun kişisi birbirinden hoşlanmakta ancak bir ilişki yaşamamaktadırlar. Aralarındaki ilişki romantizmden uzak, kaba bir ilişkidir. Karakterlerindeki keskin benzerlikler “çalışmak” kavramı üzerinden göze çarpmaktadır. Yaşayamadıkları romantizmi karşılıklı çekişmelerle yaşayan söz konusu oyun kişilerinin ilişkisi de grotesktir.

Boris Boriseviç Simeonov Pişçik, çevredeki başka bir çiftliğin sahibi olarak karşımıza çıkar. Pişçik tüm ömrü boyunca topraklarından ayrılmadığı için, farklı olarak gördüğü her şeye şaşkınlıkla yaklaşmaktadır. Sürekli şaşkın hali, Pişçik’i neredeyse grotesk bir tip haline getirmektedir.

Şarlotta İvanovna evin kızı Anya’nın mürebbiyesidir. Çocukken ailesi ile birlikte sirklerde çalışmıştır. Ondan dolayı birçok hokkabazlık numarası bilmektedir. Ayrıca vantriloktur. Bu özellik açıkça grotesk bir özelliktir. Hem tekinsiz bir durum olarak karşımıza çıkmakta, hem de eğlenceli bir durum yaratmaktadır. Oyunda da karakterin bu özelliğini kullanması karaktere grotesk özellikler eklemektedir.

Semyon Panteleyeviç Yepihodov, muhasip olarak karşımıza çıkar. Ancak O’nu sürekli olarak kovalayan sakarlığı, yaptığı bu ciddi işe gölge düşürür niteliktedir. Karakterin yaptığı ciddi iş ile bir clown edası ile sürekli yaşadığı sakarlıklar, groteskin biçim ile içeriğin çatışması durumuna birebir örnektir. İçerik ciddiyeti çağırırken, biçim bu durumu ötelemektedir.

Dunyaşa, çiftlikte hizmetçi olarak çalışmaktadır. Ancak küçük yaşta çiftliğe girdiği için artık kendini bir hanım gibi hissetmeye başlamıştır. Tavırlarında ve

duruşunda sınıfsal durumunun dıőında bir tavır takınmaktadır. Sürekli pudralanmasından ve çıtkırıldım tavırlarından bunu okumak mümkündür. Sınıfsal konumu ile tavırları arasındaki ilişki Yepihodov'un sahip olduđu biçim ile içerik çatışmasına yeni bir örnek vermektedir. Bu durumdan dolayı bu karakterde de grotesk unsurlar bulmak mümkündür. Çehov'un bu iki karaktere benzer bir biçim ve içerik çatışması eklemesi, aynı zamanda Yepihodov'u Dunyaşa'dan hoşlanır kılması ve aralarında diđer bir grotesk biçim ve içerik çatışması yaratmaktadır. Çünkü Dunyaşa, Yepihodov'u beğenmemekte, onu hor görmektedir. Burada da grotesk bir durum söz konusudur. Diđer taraftan Dunyaşa gönlünü, evin Paris'ten gelen diđer uşığı Yaşa'ya kaptırmıştır. Ancak Yaşa içinde benzer bir biçim ile içerik çatışmasından söz etmek olasıdır. Dolayısıyla Yaşa, Dunyaşa'yı düşük bir sınıftan gördüğü için onu pek de kaile almamaktadır. Bu ilişkide de biçim içerik çatışması açıkça karşımızdadır. Tüm bu biçim ile içerik çatışması karşımıza grotesk durumları çıkartmaktadır.

Firs, 87 yaşındaki evin uşığıdır. Oyunda Firs karakterinin en önemli özelliđi efendilerine koşulsuz bađlılıđıdır. Yaşlılıđına ve hastalıđına rağmen çiftlikte yapılması gereken tüm işlere koşmaya çalışır. Ancak kulađının artık iyi işitmiyor olması nedeniyle bazen kendisine söylenenleri yanlış anlayabilmektedir. Bu karakter de aşırılıkları ile grotesk unsurları ortaya çıkarmaktadır. Koşulsuz bađlılık ve yaşına rağmen her işe koşmaya çalışma, ancak kulađın iyi işitmiyor oluşu ise yine karşımıza biçim ile içerik çatışmasını çıkarmaktadır. Koşulsuz bir şekilde bađlıdır, ama kulakları az işittiđi için yanlış anlar ve işleri gerçekleştiremez. Bu durum grotesk bir haldir. Yine aynı şekilde oyunun sonunda herkesin gittiđi çiftlikte unutulmuş olması ise başkaca grotesk bir durumdur. Firs'in evdeki hali hem üzücüdür, hem de

eğlendiricidir. Grotesk bir karakter çiftliğin kilitli kapıları arkasında kalmış ve yapacak bir şey olmadığı için uyumaya karar vermiştir. Hatta bu nokta da bile Gayev'in çiftlikte unuttuğu ceketine üzülmesi, grotesk bir hal olarak karşımıza çıkmaktadır.

Anton Çehov'un *Vişne Bahçesi*'ninde toplumsal dönüşümü, Ranevskaya çiftliği üzerinden okuyucuya aktarmaktadır. Yaşanan toplumsal dönüşüm sürecinde, toprak sahipliği üzerine kurulu derebeylik düzeni, kapitalizmin doğuşu ile birlikte ortaya çıkan yeni bir toplumsal sınıf olan burjuvaziye yerini bırakmaktadır. Dönüşüm tüm toplumsal sınıfları altüst etmiş ve sınıfsal ayrımların keskinliğini ortadan kaldırmıştır. Bundan dolayı toplumsal sınıflar arasındaki hiyerarşi de ağır ağır yok olmaya başlamış, daha kaotik bir hal almıştır. Çehov'un büyük bir ustalıkla kaleme aldığı oyunda sözü geçen dönüşümü aktarırken, diğer taraftan da özellikle biçim ile içeriğin birbiri ile çatıştığı grotesk bir dünya yaratmaktadır. Oyunun tam da bir dönüşüm sürecini anlattığı düşünülürse, Çehov'un yarattığı grotesk durumlar çok da anlamlı olacaktır. Groteskin kavramsal ve kullanımsal kökenine baktığımız zaman, bir ayağının daima dönüşüm fikrinde olduğunu görmek mümkündür. Bir taraftan eskiyi anımsatırken, diğer taraftan yeni bir durumun ortaya çıkmasıdır bu dönüşüm grotesk için geçerli olan. Diğer bir deyişle metamorfozik bir hal. *Vişne Bahçesi*'nde de aynı metamorfozik dönüşümü görmek mümkündür. Henüz yeni düzene geçilememiş, ancak eskiden de uzaklaşmıştır. Bir eşik düzen karşımızdadır. Amorf, tanımlamayan, keskin çizgilerini kaybetmiş "yeni" grotesk bir düzendir. Çehov'un özellikle seçtiği biçim ile içeriğin çatışması ile yarattığı bu grotesk dünya, gerçekçi bir oyun olarak türlendirilmiş *Vişne Bahçesi*'nin aslında grotesk bir okumaya da açık olduğunun göstergesidir.

2.f Eugene Ionesco'nun *Sandalyeler*³⁵'inde Grotesk Unsurlar

Eugene Ionesco'nun 1951 yılında yazmış olduğu *Sandalyeler* adlı oyunu, yazarın en iyi oyunları arasında anılmaktadır. Eugene Ionesco, *Sandalyeler*'i “trajik fars” olarak adlandırır. Ionesco, oyunlarına verdiği bu çeşit isimlerle ilgili şöyle bir yorum yapar:

“...Komedilerime ‘antioyunlar’, ‘komik dramlar’ adını verdim, dramlarım ise ‘sahte dramlar’ ya da ‘trajik Farmlar’ dedim, çünkü bana komik, trajikmiş gibi geliyor ve insanın trajedisini benim alay etme zevkimi kabartıyor. Modern eleştirel düşünce artık çok fazla ciddiye alınmıyor asla, ama hiçbir zaman çok hafife de alınmıyor. Görev Kurbanında komiği trajik içinde boğmaya çalıştım; Sandalyeler ise komik içine gömüldü. Yeni tiyatrosal bir çözümlenmeye yükseltebilmek için, trajiğin karşısına komiği koymayı denedim...”³⁶

Ionesco'nun kendi yazdığı oyunu “trajik fars” olarak adlandırması, çalışmamızın önceki bölümlerinde de değinildiği gibi grotesk bağlama oturduğu görülecektir. Yazarı tarafından bu şekilde adlandırılan oyun doğal olarak birçok grotesk unsuru içinde barındırmaktadır.

Oyunun olaylar dizisine genel olarak göz atarsak karşımıza şunlar çıkar: Bir adada, bir kulede, 94 ve 95 yaşlarında bir çift yaşamaktadır. Adam, yaşadıkları adada tek yapı olan kulenin kapıcısıdır. Çift, adamın, yaşamının sonunda gelecek kuşaklara

³⁵ Eugene Ionesco, *Sandalyeler*, çeviren: Fikret Adil, (İstanbul: Kent Yayınları, 1962).

³⁶ Eugene Ionesco, “Tiyatro Üzerine Çok Basit Düşünceler 1958”, *20.yy Edebiyat Sanatı*, Haz.: “Prof Dr. Hüseyin Salihoğlu” (Ankara: İmge Yayınları, Mayıs 1995), s. 331.

anlatmak istediđi iletiyi, yařam deneyiminin meyvesini dinlemek için çağrılan önemli kiřilerden oluřan kalabalık bir grup insanı beklemektedir. Adamın kendisi iyi bir konuřmacı deđildir ve bu yuzden iletisini ulařtırmak için profesyonel bir konuřmacı tutmuřtur. Çalan zil sesleri ile konuklar gelir; ancak gelen bu konuklar ne duyulurlar ne de görölürler, ama iki yařlı insan onları oturtmak için sahneyi sandalyelerle doldurur ve ađızlarından sađanak halinde kibar sözler dökölür. Kalabalık gittikçe artar ve yođunlařır. Yařlı çiftin onların arasında dolařması iyice güçleřir; sonunda imparator da gelir. Sahne konuřmacı için hazırdır. Konuřmacı gelir. O, görölür, “gerçek” bir oyun kiřisidir. Yařlı adam iletisinin aktarılacađından mutlu, karısıyla beraber, ölümüne, denize atlar. Konuřmacı sandalyelere döner ve konuřmaya çalıřır ama konuřamaz. Yalnızca anlaşılmaz bođuk sesler çıkarır. Bir karatahtaya bir řeyler yazar; bu anlamsız bir harf karmařasıdır.

Sandalyeler'de dikkat çeken ilk unsur, sahnenin sürekli artan nesnelere kaplanmasıdır. Bu durum, Esslin'e göre řu řekilde deđerlendirilir:

“...bireyin, dünyayla bařa çıkmanın yorucu göreviyle, bunun akıl almaz büyüklüğünü ve süresi karşısında kendi yalnızlığıyla yüz yüze gelişindeki korkuyu anlatır”³⁷

Sahnenin sürekli olarak eklenen nesnelere dolması grotesk bir durum olarak karşımıza çıkar. Karşılaşılan durum, hem ürkütücü, hem de eğlencelidir. Adım atılacak yer kalmayasıya kadar dolan sahne, insan için tekinsiz bir sıkıřma aralıđı olarak karşımızdadır. Benzer bir řekilde sahneye sürekli “gerçeklik” düzleminde varolup olmadıklarına okuyucu olarak emin olamadığımız, fakat oyun kiřilerinin

³⁷ Martin Esslin, *Absürd Tiyatro*, Çeviren: Güler Siper (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Ağustos 1999), s. 122.

“gerçeklik” düzleminde varolan konukların da geliyor oluşu benzer grotesk durumun altını çizmektedir. Konukların ve sandalyelerin sahneye gelişinde unutulmaması gereken şöyle bir nokta da mevcuttur ki her konuktan önce kapı zili çalar. Çalan kapı zilinin ardından sahneye girmeyen oyun kişileri ise tekinsiz ve saçma bir durum yaratmaktadır. Ortaya çıkan tekinsiz ve saçma durum, tam da grotesk ile açıklanabilecek bir durum olarak karşımıza dikilmektedir. Anlamsızlık ve saçmadan derin bir anlamın çıkıyor olması mevcut grotesk durumun altını doldurur. Ayrıca, kalabalık içinde, ev sahibi durumunda olmalarına karşın, oyun kişileri ezilen kişilerdir. Birbirlerine seslerini bile duyuramazlar. Her yerin boş olmasına karşın, her iki oyun kişisi de sahnenin bir köşesinde sıkışıp kalırlar ve birbirlerine seslerini duyurmaya çalışırlar, oysaki konuşanlar sadece onlardır. Bazen sesleri boş, manasız seslere dönüşür, bazense o sesler dahi biter. Sessizlik belirir. Kalabalık o kadar gerçektir ki onlara görülmeyen programlar dağıtılır. Sıkışma devam eder. Dünyanın herhangi bir yerindeki, ıssız bir adada, kulenin birinde kalmış iki kişinin, yanına yığılan sandalyeler, onların da yanına yığılan kişiler sonucunda hareket edebilmek neredeyse sıfıra iner. Dışarı çıkışın ise imkânsızlığı daha da genişler.

Oyun, kendini düşlere kaptırarak ve eleştirmeyen bir eşin hayranlığıyla dayanılır kılınan, insan varlığının boşunalığını ve başarısızlığını sahneye taşır. Söz konusu boşunalık söz konusu çiftin yaşadığı mekanda da kendini hissettirir. Kimsenin yaşamadığı bir adada, bir kulenin kapıcılığını yapan çiftin durumu ilk tahlilde bakıldığında elbette ki grotesktir.

Çiftin aralarındaki iletişim ağlarında da grotesk bir dil söz konusudur. Kibar konuşmaların boşluğunu, basmakalıp sözlerin mekanik değişimini yerer. Oluşan yeni dil, gündelik hayattan uzaklaşmış grotesk bir hale gelmiştir.

İletiyi aktaracak olan, 19. yüzyıl ortalarının romantik giysilerine bürünmüş konuşmacının gelişi ile çiftin kuleden atlamaları ve ardından iletinin “aktarılamaması” ya da mevcut iletinin “saçma” tavrı, tüm bir oyun boyunca beklenen “ileti duyma sevdasını” bertaraf eden grotesk bir durumdur. Benzer bir şekilde iletiyi aktaracak olan oyun kişinin kıyafetlerinin ciddiyeti ile aktardığı “anlamsız” ileti arasında ortaya çıkan ikilik groteski yeşerten bir durumdur.

Ionesco, oyunun temel kaygısını şöyle açıklar:

“...ileti değil, ne de yaşamın başarısızlıkları, iki yaşlı insanın törel yıkımları da değil, sandalyelerin kendisi, demek istediğim insanların yokluğu, imparatorun yokluğu, tanrının yokluğu, özdeğin yokluğu, dünyanın gerçek dışılığı, metafizik boşluğu. Oyunun konusu hiçlik...”³⁸

Yazarın oyun üzerine yaptığı bu yorumda da görüldüğü gibi birçok absürd metinde söz konusu olan “hiçlik” bu oyunda da kendine yer bulmuştur. Ionesco’nun absürd türde eserler veren bir yazar olduğu gerçeğini unutmak imkânsızdır. Ancak absürdün kendine yaşam alanı bulduğu hemen her yerde groteskin de kendi yaşam alanını oluşturduğunu söylemek pek de yanlış olmaz. Özellikle Ionesco gibi bir yazarda bu durum nefes alırcasına gerçekleşmektedir. “Hiçlik”i aktaran bir oyun göbek bağı ile groteske bağlanmaktadır. Tekinsiz bir mekânın, sürekli nerden geldiği belli olmayan sandalyelerle dolması ve aynı şekilde görünmeyen oyun kişileri ile adım atılmayacak denli bir kalabalığa dönüşmesi hem absürd bir durumdur, hem de grotesktir.

³⁸ Martin Esslin, Absürd Tiyatro, Çeviren: Güler Siper (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Ağustos 1999), s. 123.

Sahne direktiflerine baktığımız zaman tanımlanmış bir mekân karşımıza çıkar. Ancak oyun ilerledikçe tanımlanmış bu mekân giderek silikleşir ve boşluktaki bir alana dönüşür. Mekânın bu şekildeki dönüşümü, groteskin tekinsiz yönünü anımsatmaktadır. İzleyicinin ve okuyucunun algısına yönelik doğrudan grotesk bir saldırı olduğunu söylemek pek de abartıcı bir yorum olmaz. Seyirci ve okuyucu için bildiği mekân, tekinsiz bir alana dönüşür.

Oyun boyunca yaşlı çiftin geçmişe dönme ritüelini yaptıkları görülür. Kadın da, Adam da sürekli geçmişi anımsamaya çalışırlar ama bunu hiçbir zaman ortak bir şekilde beceremezler. Daima, Kadın ile Adam'ın anımsadıkları birbirleriyle çatışır/çelişir. Anımsanmaya çalışılan, Adam'ın anlattığı bir hikâyedir. Kadın, her akşam, adamın anlattığı hikâyeyi unutabilmek için ilaç içtiğini söyler ve adama her gün bahçe hikâyesini tekrar anlattırır. Geçmişe yönelik gerçekleştirdikleri bu günlük ritüel, groteskin oyunsu yanı ile ortaklık taşımaktadır. Naif bir bakış ile oynadıkları “geçmişe anımsama oyunu” ve bu oyun ile sürekli çatışma içine girmeleri tam da grotesk neşe ile kederi yan yana getirir.

Sandalyeler oyununda zamansal algıların karışması da söz konusudur. Oyun kişileri için, tam ve belirli bir zaman dilimi olduğunu söylemek pek mümkün değildir. Onlar için bir “hayatta oluş” vardır ve “hayatta oluş” olabilen tek zamandır. Bunun dışında günün hangi diliminde veya anılarının tam nerelerinde oldukları onlar için çok da önemli değildir. Gece yarısının bile gündüz olabilmesi buna örnektir. Görüldüğü gibi sadece mekânda değil, zamanın kavranışı için de grotesk bir durum söz konusudur. Zaman bağlamından çıkmıştır. Grotesk bir ilerleyişe dönüşmüştür. Bundan dolayı zaman düzleminde gece, gündüz olabilir ya da tam tersi mümkündür. Söz konusu zaman, grotesk dünyanın kaotik zaman algısı ile birebir ilerlemektedir.

Görüldüğü üzere absürd tiyatronun en iyi örnek veren yazarları arasında sayılan E. Ionesco'nun *Sandalyeler* adlı oyununda kurduğu absürd dünya ile grotesk dünya arasında doğrudan bağlar kurmak mümkündür. Groteskin hem neşeli, hem de kederli yüzü, absürd tiyatronun görünürdeki neşesinin altında yatan kederi ile yan yana okunabilmektedir.

2.g Samuel Beckett'in *Oyun Sonu*³⁹,nda Grotesk Unsurlar

Samuel Beckett'in 1954-56 yılları arasında yazdığı *Oyun Sonu* adlı oyunu tek perdeden ve tek mekândan oluşmakta, adları Hamm, Clov, Nagg ve Nell olan dört oyun kişisi arasında geçmektedir. Absürd tiyatronun en önemli isimlerinden biri olan Samuel Beckett'in oyununda, absürdün de etkisiyle birçok grotesk figür ve durum karşımıza çıkmaktadır.

Oyunun açılışında Clov bir merdiven yardımıyla her iki pencerenin perdelerini açar, dışarı bakar. Bir pencereden diğerine giderken her seferinde merdiveni unutup, almak için geri döner. Ayrıca merdivene ihtiyacı olmadığı bir durumda yine dönüp merdiveni alır; neden sonra merdivene ihtiyacı olmadığını fark eder. Oyun kişinin içerisinde bulunduğu bu durumu grotesk bir sahne dili olarak yorumlamak mümkündür.

Clov işlerine, özenle örtüleri açarak, tenekelerin içlerini kontrol ederek devam eder. Son olarak da Hamm'in üstündeki örtüyü aynı özenle açar. Hamm'in üstünün çöp tenekelerine (yani eşyaya) benzer bir şekilde örtülmüş olması ve örtünün Clov tarafından aynı şekilde açılması Hamm'i odadaki cansız varlıklarla koşturur. Hamm'in bir oyun kişisi olmasına karşın, böylesi bir "nesne"ye dönüştürülmesi açık

³⁹ Samuel Beckett, *Oyun Sonu*, çeviren: Genco Erkal, (İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2006). Daha sonra yapılacak alıntıların sayfa numarası alıntı sonunda belirtilecektir.

bir grotesk göstergedir. Üstünün örtüsü açılır açılmaz Hamm'in pek hareket etmediğine anlarız. Hamm, dizlerindeki battaniye ve ayaklarındaki kalın çoraplarla rahatlıkla bir kötürümü hatırlatır. Bu arada Hamm'in örtüsü açılmış olsa da halen yüzü örtülüdür. Yüzün hala kapalı oluşu grotesk anlatımın altını bir kez daha çizer. Hamm'in ataleti karşısında Clov sürekli hareket halindedir, diğer bir deyişle etkin konumdadır. İki oyun kişisi arasındaki zıtlık ise grotesk bir anlatımdır.

Clov'un ilk sözleri arasında bulunan şu alıntı dikkat çekicidir ve iki oyun kişisi arasındaki ilişkiye farklı bir grotesk anlatım yükleyecektir:

Clov: Masaya yaslanacağım, duvara bakacağım, beni düdükle çağırmasını bekleyeceğim. (sy 22)

Oyunun başından beri etkin olan Clov bir anda, Hamm'in düdüğünü beklemekten başka bir şey yapmayan, edilgin bir konuma geçer. Bu durumun oluşturduğu zıtlık karşımıza grotesk bir durum çıkarır. Bunun hemen arkasından Hamm, yüzündeki mendili kendisi kaldırır. Mendilin kalkmasıyla ortaya çıkan siyah gözlükleri hemen onun kör olduğunu düşündürür. Hamm hem kördür, hem kötürüm.

Oyun kişilerinin ilk konuşmalarında Beckett, Hamm ve Clov'un karşıtlıklarını biraz daha gösterir. Hamm düdüğünü öttürerek Clov'u çağırır ve kendisini yatmaya hazırlamasını emreder. Kör ve kötürüm Hamm, her işinde Clov'a muhtaçtır; ama emirleri veren, güç sahibi olan odur. Clov'u istismar etme hakkına ve gücüne sahiptir. İkili arasındaki bu ilişki ise grotesktir.

Hamm ve Clov arasındaki diyaloglarda Beckett'in bize hazırladığı grotesk dünyanın çizgileri daha net çizilmektedir. Öncelikle zaman kavramına dikkat edilmelidir.

Hamm: Saat kaç?

Clov: Her zamanki gibi.

Hamm: Baktın mı?

Clov: Evet.

Hamm: Eee?

Clov: Sıfır.(sy. 23)

Oyunda saat her zaman sıfırdır. Sıfır öyle bir sayıdır ki, zamana dair herhangi bir çağrışımdan yoksundur. Oyunda o sıfır hiç değişmemektedir, bir türlü içinden çıkılamamaktadır. Sanki daima şişmiş, genişlemiş bir şimdiki zaman içinde yüzülmektedir. Sürekli bir “sıfır” içerisinde “ilerleyen” zaman, grotesk bir dünyanın zaman algısı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Zaman kavramındaki tuhaflığı mantık silsilesindeki tuhaflık izler. Zamandaki devamsızlık kişilerin düşünce sistemini de etkiler ve grotesk bir durumun ortaya çıkmasına neden olur.

Hamm: Bıkmadın mı?

Clov: Evet! (bir an) Neden? (sy 24)

Clov sorulan soruya dürtüleri doğrultusunda cevap vermiştir. Evet bıkmıştır. Ama ne’den bıktığının sorulduğunu merak etmek bir düşünme ve hatırlama süreci gerektirir ve bu yüzden o merak, neden sonra gelir. Karşımızda grotesk bir diyalog bulunmaktadır. Düşünce sisteminde bir başka çarpıklık örneği hemen az önceki diyalogu takip eder:

Hamm: Artık sana yiyecek vermeyeceğim.

Clov: Ölüyoruz o zaman.

Hamm: Öldürmeyecek kadar vereceğim. Hep aç kalacaksın.

Clov: Ölmeyiz o zaman.(sy 24)

Buradaki mantık silsilesi, ancak bir önceki cümleyi değerlendirebilen, ondan öncesini tamamen unutan bir zihin tarafından kurulmuştur. İki oyun kişisi arasındaki diyaloglar yine grotesk durumların altını çizmektedir. Yine bu diyalogdan Clov ve Hamm ilişkisi de ortaya dökülür. Aradaki tekinsiz bağ ürkütücü bir grotesk duruma işaret etmektedir. Edim sahibi olanın, edimsiz olan karşısındaki acizliği groteski ortaya çıkarmaktadır. İki oyun kişisi arasındaki grotesk bağımlılık, aşağıdaki diyaloglarda daha net ortaya çıkar:

Hamm: Neden benimle kalıyorsun?

Clov: Neden beni tutuyorsun?

Hamm: Başka kimse yok.

Clov: Başka yer yok? (sy 24)

Hamm: Beni neden öldürmüyorsun?

Clov: Kilerin şifresini bilmiyorum. (sy 25)

Oyun kişilerinin yaşadığı bu dünya diğer taraftan da ürkütücü, tekinsiz bir dünyadır. Dışarıda ne olduğu bilinmeyen tekinsiz bir dünyadır. Doğanın artık işlemediği bir dünya söz konusudur. Dışarıda bilinmeyen korkutucu yönünü barındıran grotesk bir dünya olduğunu söylemek pek de yanlış olmaz.

Clov: Seni terk ediyorum, işim var.

Hamm: Mutfağında mı?

Clov: Evet.

Hamm: Buranın dışında ölüm var. İyi git hadi. İlerliyoruz.

(sy 26)

Söz konusu üç replikten önce Nagg, çöp tenekelerinden birinin içinden kafasını uzatmıştır. Çok yaşlı ve beyaz yüzlüdür. Baştan beri eşya zannettiğimiz şey

bir oyun kişisine dönüşmüştür. Çöp kutusunun içinden çıkan Nagg ve daha sonra yandaki çöp kutusundan çıkan Nell kuşkusuz ki grotesk figürlerdir. Bulunduğu çöp kutusundan hiçbir yere ayrılamıyorlar oluşu ve çöp kutusunda yaşıyor oluşları bu oyun kişilerini grotesk bir figür haline dönüştürmektedir.

Nagg ve Nell birer tenekenin içinde yaşayan çok yaşlı bir çifttir. Ancak, bu gerçeküstü duruma karşılık Hamm ve Clov'a göre çok daha dünyevi yaratıklardır. Aradaki bu karşılıklı ilişki, oyun kişilerinin sahne üzerindeki biraradallığını grotesk bir duruma dönüştürmektedir.

Nagg ve Nell'in ikili konuşmalarına bir zaman sonra Hamm öfkelenir, Clov'a onları tenekelerine tıkmasını emredip seslerini keser. Bu hareket ile tekrar çöp kutularına dönen çiftin durumu grotesktir.

Oyun boyunca iki kişinin kendi aralarında oynadıkları oyunlar, groteskin çocuksu yanına vurgu yapmaktadır. Diğer bir taraftan da Clov'un hareketlerinde ve Hamm'a olan bağımlılığında da söz konusu çocuksu tavrı bulmak mümkündür. "Terk etme seremonisi"nde bu durum çok daha net ortaya çıkmaktadır. Clov içinde buldukları mekânı terk etmek için hazırlığı başlar. Clov terk edip giderse Hamm'i haberdar etmenin bir yolu olmalıdır. Nedense gelip ona hoşça kal demeyi tercih etmez. Birden çalar saat kurmayı akıl eder. Giderken saatin zilini kurup bırakacaktır (sy 49, 50). Ayrılma gerekçesi ise de artık fena halde bıkmış olmak kadar basittir. Söz konusu tercih tam da grotesk bir durumu ortaya koyar. Aynı zamanda Clov'un yüzleşmek yerine, "kaçış"ı tercih edişinde de çocuksu bir yan bulunmaktadır.

Hamm, hemen her gün öyküsünü anlatır. Hamm'in ana aktivitesidir budur. Hatta rüşvetle kendine seyirci tutar. Hikâyesini dinlemesi karşılığında babasına

badem şekeri vermeyi vaat ederek anlaşır onunla. Rüşvet karşılığında kendisine seyirci bulma durumu grotesktir.

Oyun Sonu'nun oluşturduğu grotesk dünyada artık ilerleme yalnız yok oluşa doğru gitmektedir. Öyle bir yere gelinmiştir ki, hayat namına çoraklık, tatsız tuzsuz bir boşluktan başka fazla bir şey kalmamıştır, üstelik de bu yok oluş bir türlü tamamlanamamaktadır, bu da daha büyük anlamsal gediklere yol açmaktadır. Zaman dahi devamlılığını yitirmiş gibidir. İnsanlar ise kendilerini gerçeklikleri tartışılır bir takım oyunlara adarlar; amaçları zaman geçirmek ve hayatın anlamsızlığına dayanabilmektir. Bu oyunlarda güç dengeleri öyle düzenlenmiştir ki, her kişi diğerine muhtaç durumdadır. Oyunun devam edebilmesi için herkes rolünü eksiksiz oynamalıdır. Ancak insan, anlam ve duygu arayışından vazgeçemeyen bir varlıktır. Bu nedenle rollerini oynayamadıkları bir gün gelecek, oyunlar çatırdayacaktır. Oyun bittiğinde ise yeni bir tanesi mi başlayacak, yoksa yok oluş, çürüme, tükenme bitecek ve yeni bir hayat mı başlayacak, bilmemizin imkânı yoktur. Çünkü tüm insanlık halen o oyunun içindedir. Beckett, bahsi geçen bu grotesk dünyayı yaratabilmek için oyunun içine birçok grotesk durumlar yerleştirmiş ve tüm bu durumlarla söz konusu bu dünyayı yaşar hale getirmiştir.

2.h Dario Fo İle Franca Rame'nin *Japon Kuklası*⁴⁰'nda Grotesk

Unsurlar

Dario Fo ile Franca Rame'in yazdığı *Japon Kuklası* tek perdeden oluşan bir oyundur. Komedi olarak kurgulanmış metin, traji-komik olarak adlandırılabilir durumları daha net ortaya çıkarabilmek için, groteskin görünürdeki eğlenceli yüzü ile

⁴⁰ Dario Fo, Franca Rame. Sıradan Bir Gün ve Diğer Oniki Komedi. (çev: Egemen Berköz. İkinci basım. İstanbul: Açılım Yayınları, Mayıs 2002) sy. 115-136.

daha derin ürkütücü bir anlam yaratabilmek adına groteski kendine sanatsal bir anlatım aracı olarak seçmiştir.

Japon Kuklası fabrikalarda bedensel enerjiyi arttırmak için fabrika yönetimi tarafından işçilere verilen ilaçlardan delirip tımarhaneye kapatılan, tımarhaneden çıktıktan sonra ise diğer işçi arkadaşlarının acımasız bir şakasından hareketle, yanlış anlamalarla ve tesadüflerle fabrikanın müdürünü bir kukla sanıp ona işkence eden Armida'nın öyküsünü anlatmaktadır. Armida tımarhaneden yeni çıkmıştır. Arkadaşları onun saflığından yararlanarak ona şaka yaparlar ve Japonya'da her fabrikada, fabrika müdürünün bir kuklası olduğunu, işçilerin bu kuklaya gidip tüm öfkelerini kustuklarını ve yakında kendi fabrikalarına da benzer bir kuklanın geleceğini anlatırlar. Armida bu anlatılanlara keyifle dinler. Yine aynı gün fabrika müdürü, eski bir jeneratörü tamir etmeye çalışırken, elektrik çarpmasına maruz kalır. Müdür kaskatı kesilir. Diğer işçiler müdüre yardımcı olmaya ve doktor bulmaya çalışırken Armida müdürü görür ve onun kukla olduğunu düşünür. Tüm öfkelerini ve sinirini kukla sandığı fabrika müdüründen çıkarır. Oyunun olaylar dizisine göz attığımızda öykünün oluşturulmasında grotesk birçok kullanım olduğu göze çarpmaktadır. Bedensel enerjiyi arttırabilmek için ilaç kullanılması tam anlamıyla kara-mizaha da konu olabilecek grotesk bir durumdur. Aynı zamanda öfke krizlerinin çıkartılabileceği kukla fikri de yine groteskin çocuksu yanına gönderme yapan bir kurgulama biçimidir. Oyun kişinin yanlış anlama sonucunda karşısına çıkan "gerçek insanı" kukla sanarak öfke kusması da grotesk bir durumdur. "Gerçek insan", kuklaya dönüşmüştür. Kukla, grotesk için önemli bir göstergedir. "Gerçek insan"ın kukla sanılması ise tamamen grotesk bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Durum hem ürkütücüdür, hem de komiktir.

Oyunun açılışında karşımıza çıkan anlatıcı figürü Franca'nın, oyun kişisi Armida'ya dönüşmesi ve kendi ağzından öyküsünü anlatması yine grotesk bir kullanımdır. Tanımlanmış bir figürün başka bir figüre dönüşmesi ve hala ilk figürün izlerini taşıması bize Freud'un "tekinsiz" kavramını anımsatır. Ancak burada groteski yaratan tekinsiz, ürkütücü değil eğlendiricidir.

Japon Kuklası metninde sahne betimlemesi olarak belirlenmiş tek alan, depo olarak kullanılan fakat eskiden hasta bakım odası olan alandır. Böylesi bir mekân, fabrikada "insan"ın nasıl göz ardı edildiğinin bir göstergesi olarak karşımıza çıkar. Mekânın içeriği ile kullanılış amacı arasında çok büyük bir ikilik bulunduğu hemen göze çarpmaktadır. Böylesi bir ikilik ise groteskin biçim ile içerik arasındaki ilişkisini bize tekrar anımsatır ve bu mekândan grotesk bir anlam çıkar. Bu alana ilişkin en önemli gösterge Kızılhaç işareti bulunan dolabın içerisindeki temizlik malzemeleridir. Kızılhaç'ın göstergesel anlamı düşünüldüğünde, dolabın içerisinde bulunan temizlik malzemeleri daha manidar bir hal alır. Söz konusu dolap içeriğini tamamen kaybetmiş, sadece biçimsel kullanıma açık bir nesneye dönüşmüştür. Yeni kullanım olanakları aynı zamanda eski kullanımı da unutturmamaktadır. İşte burada karşımıza grotesk olan tekrar dikilmektedir.

Metinde oyun kişileri özellikle tip olarak bırakılmıştır. Özellikle işçilerin numaralandırılarak adlandırılması grotesk bir duruma kapı açmaktadır. Kimlikler yok olmuş, sadece biçimlere dönüşmüşlerdir. İnsan olarak maddi varlıkları söz konusudur, ancak birey oluşları yok olmuştur. Bu ikili yapı groteskin dünyasını bir kez daha işaret etmektedir. Benzer bir şekilde diğer oyun kişileri için de aynı şey söz konusudur. Patron, müdür, doktor, doktorun karısı gibi isimlendirmeler, bu oyun kişilerinin kendilerinden çok içinde yer aldıkları toplumsal sınıfın metaforları olarak

algılanmalarını sağlamaktadır. Toplumsal sınıflara işaret edilirken, aynı zamanda bu toplumsal sınıfların nasıl iinin boşaltıldığı da yine yazar tarafından metne eklenmiş önemli unsurlardandır. Aynı zamanda bu durum yine bize groteski anımsatır. Yazar, oyun kişilerini iinde buldukları toplumsal sınıfın tavrını aktaracak şekilde kurmuştur. Tüm oyun kişileri ierisinde sadece işi kadın Armida'ya vurgu yapılır. Ancak Armida da karakter özelliklerine sahip değildir. Aşırı saflığı ve hafif tırlatmış hali ile grotesk bir figüre dönüşmektedir. Groteski yaratan unsurlardan birinin aşırılık olduğunu düşündüğümüz zaman, Armida'nın aşırı saflığı ve söylenen her şeye inanması onu tam da grotesk bir karaktere dönüştürmektedir. Armida'nın bedenine ilişkin de grotesk gönderimler bulunmaktadır. Armida, iki parmağını çeşitli makinelere kaptırmıştır. Eksik parmaklarla oluşan eller ve bu ellerle müdüre uygulanan şiddet düşünüldüğünde paradoksa çıkan bir grotesk durum ile karşı karşıya kalırız. Hem paradoks, hem de bedenin yoksunluğu grotesktir.

Japon Kuklası metni, üretimi arttırabilmek için insan hayatının yok sayılmasının ve insanların makinelerden daha değersiz olarak algılanmasının insanın akıl ve beden sağılığı üzerinde açtığı yaraları komedi yolu ile aktarmaktadır. Komedinin yaratım aracı olarak ise yazarlar kendilerine grotesk anlatımı birçok uygulama metne eklemişlerdir. Sadece üretimin önemli olduğu acımasız kapitalist bir sistemin traji-komik eleştirisini yapan bu oyun groteskin eğlenceli yüzünü birçok alanda kullanmıştır.

2.i Heiner Müller'in *Hamlet Makinesi*⁴¹'nda Grotesk Unsurlar

Heiner Müller 1977-79 yılları arasında yazdığı, Avrupa'nın yıkılmış sahillerinde başlayıp ve Afrika'nın göbeğinde bir buzul çağında biten oyunu, *Hamlet Makinesi* için şöyle der:

"...orada umutsuz reji direktifleri var, hiçbiri gerçekleştirilebilir değil, oyunun olabileceği hiçbir alan yaratamamam bir semptom. Bu, temelde şu demek, bunlar öyle oyunlar ya da metinler ki, oyun alanları yalnızca benim kafam. Bu kafatasının içinde oynuyorlar. Bu tiyatrodaki nasıl yapılabilir? Bu sorun Artaud'nun tiyatro provokasyonunun merkezinde durur ve bu bir teori değil, yalnızca bir metoda dönüştü artık."⁴²

Müller'in kendi yazdığı metin üzerine yaptığı bu yorum ile karşımızda bulunan *Hamlet Makinesi*'nin, alışlageldiğimiz bir tiyatro metni olmadığı açıktır. Söz konusu metin, yeni bir tiyatro algısına ve yeni bir okuma biçimine işaret etmektedir. Bahsi geçecek olan bu yeni tiyatro algısı ise kendi sahne dilini oluştururken, groteskin kara yanını kullanmaktadır. Müller'in metninde grotesk şenlikli ruhunu yitirmiş, kara, kötücül yüzüyle karşımıza çıkmıştır.

Hamlet Makinesi yalnızca sahne direktifleriyle değil, zaman ve dilin kullanımı ile de başka bir tiyatroya işaret eder. Söz konusu metin, William Shakespeare'in *Hamlet* oyununun yeniden yazımıdır. Ancak bu yeniden üretimde

⁴¹ Heiner Müller, *Hamlet Makinesi*., çeviren: Zehra Aksu Yılmaz, (Ankara: De Ki Yayınları, Eylül, 2008).

⁴² Heiner Müller (röportaj), Tiyatro Krizdir. (Çev: Mine Süngün, Agon 10), s 99.

Hamlet ve Ophelia karakterleri tüm tarihsel bağlamından çıkarılmış, yeni bağlamlar yüklenerek, *Hamlet Makinesi*'nin içine bırakılmıştır.

“Karakterler” bağlamından çıkarılmış ve yersiz yurtsuz bir duruma bırakılmıştır. Söz konusu durum, tekinsiz bir yersiz yurtsuz bırakmaya işaret etmektedir. Tıpkı Neron'un evinde bulunan kalıntılar gibi hem “şimdi”ki varoluşları, hem de “geçmiş” varoluşları karşımızdadır. Benzer şekilde söz konusu olan tüm karakterler için yapılan her türlü okumayı da içlerinde barındırmaktadırlar. İşte bu tekinsiz, metamorfoza uğramış “karakterler” tam da grotesk figürlerdir.

Benzer bir durum oyunun biçimsel kurgulanışında da söz konusudur. Oyunun beş sahnesi bulunmaktadır. Bu durum geleneksel beş perde yapısının bir parodisi olarak karşımızda durmaktadır. Ancak bu beş perdelik yapı da benzer bir şekilde bağlamından çıkarılmıştır. Dolayısıyla burada da tekinsiz bir grotesk durum söz konusudur.

Groteskin bileşenlerinden bahsederken, groteskin tamamlanmamış, parçalı olana sürekli bir işareti olduğundan bahsetmiştik. Bu noktadan metne bakacak olursak, *Hamlet Makinesi*'nin her düzleminde parçalanmışlık olduğu gözümüzden kaçmayacaktır. Metin adeta, birbirlerinin ardına eklenmiş fragmanlardan oluşmaktadır. Müller'in dili parçalanmış bir dildir. Hem karakterlerin seçimi, hem metnin içindeki zaman kullanımıyla kronolojik zaman parçalanmıştır. Metin kişileri sürekli birbirinin içine girer, karakter yapısı parçalanmıştır. Görüldüğü üzere, hem karakter, hem dil, hem de metinsel anlatı parçalanmış ve bu parçalar arasındaki neden-sonuç ilişkisi bertaraf olmuştur. Bu durum grotesk olanın kendine yaşam alanı bulabilmesine zemin oluşturarak groteski yaratmaktadır.

Hamlet Makinesi'nin yarattığı tekinsiz grotesk durum, metin için bahsedilecek “dramatik form” için de söz konusudur. Metin her ne kadar teatral etkinliği farklı bir biçimde gerçekleştirmiş olsa da, yine de içinde dramatik olanın hatırası barındırır. Genel anlamda bakıldığında rol içinde bir kişi, monolog halinde bir şeyler söylemektedir. Bu noktada dramatik olanın bir biçimde anımsanması söz konusudur. Ancak bu durum da bağlamından sökülüp alınmış bir dramatik etkinliktir. Eski kendini gösterirken, yeni form burada olduğunu haykırmaktadır. Zaten bir oyun kendisine oyun kişisi olarak Hamlet'i seçmişse kaçınılmaz olarak yanında tüm bir tiyatro tarihini de taşımaktadır. Tiyatro tarihinin hayalet biçiminde repliklerin arasında dolanması ise yine grotesk bir noktayı açık etmektedir. Böylesi bir metin doğal olarak birçok okuma girişini içinde barındırmaktadır. Dolayısıyla metin için çoğul yorumlar oluşmaktadır. Groteskin bileşenlerinden bahsederken dile getirdiğimiz, anlamın çoğullaşması durumunu *Hamlet Makinesi*'nin böylesi bir çoğul okumaya açılmasında da görürüz. Anlamın çoğullaşması da yine groteski yaratan unsurlar arasındadır.

Hamlet Makinesi'nde karşımıza çıkan diğer bir durum ise rol ile oyun kişinin parçalanmasıdır. Yukarıda sözü edilen parçalanmışlığın diğer bir tezahürü de budur. Hamlet oyunda, tarihin onun üzerine yüklediği yükü taşımaya çalışmaktadır. Ancak tarihin onun üzerine yüklediği yükü ne adamakıllı taşıyabilmekte, ne de sırtından bu yükü atabilmektedir. Oyunun ortaya çıkardığı oyun kişisi ile tiyatro tarihinin en önemli karakterlerinden biri olan Hamlet, birbirlerine yüklenen vasıflar ile birbirlerini parçalamaktadırlar. Karşımıza çıkan oyun kişisi ile rolün parçalanmışlığı da grotesk bir durumdur. Sonuçta metin düzleminde ne oyunun yarattığı oyun kişisi, ne de tiyatro tarihinin Hamlet'i

kalmamaktadır. Artık her ikisi de değildir. Benzer bir durum Ophelia için de geçerlidir. Her iki oyun kişisi de amorf, tam olarak adlandırılmayan grotesk figürlere dönüşmüşlerdir.

Grotesk'in diğer bir bileşeni ise hiyerarşi algısının bozulması üzerine kurulmuştur. Tiyatro metni için varsayılagelen, karakterin ya da yazarın hiyerarşisi Müller'in yazmış olduğu *Hamlet Makinesi*'nde bertaraf edilmiştir. Oyunda, tek merkezli doruk yapı parçalanmaktadır. Yıkılan tek merkezli doruk yapı ile metin hiyerarşiye karşı durmaktadır. Metin içinde her bir parça, her bir kişi, her bir sözcük kendi değerini içinde barındırmaktadır. Hiçbir parça diğerinin üzerine çıkmamaktadır. Her bir parça kendi anlamı ile sahnede bulunmaktadır. Hem Hamlet, hem Ophelia, hem Richard, hem Elektra, hem bu kişileri oynayan oyuncular arasında üstünlük farkı bulunmamaktadır. Böyle kurulmuş bir yapı içinde dolayısıyla tek bir anlamın ya da tek bir sözün bulunmasını beklemek olanaksızdır. Benzer şekilde *Hamlet Makinesi*'nin genel anlamda bir alıntılar toplamı olduğunu düşünürsek, metin doğal olarak yazarın "kendi" üretimindeki hiyerarşiye son vermektedir. Yazarın kendi sesinin metin üzerindeki hiyerarşisinin içinde bir boşluk/çatlak oluşmaktadır. Müller, metni kuran kişi olarak karşımızda bulunmaktadır. Metnin içine koyduğu tüm anlamları da birbirinin üzerine çıkmayacak bir biçimde yerleştirmiş olması, hem kendi hiyerarşisini, hem de oyun içinde varolacak hiyerarşileri yok etmektedir. Oyununda Müller'in fotoğrafının yırtılması da tam olarak bu durumla katlanmaktadır. Diğer bir deyişle Müller, oluşturduğu metinde her türlü hiyerarşik algıyı yıkarak, "karnavalesk" bir ortam yaratmıştır. Bütün unsurlar eşittir ve söylemler arasında herhangi bir üstünlük yoktur. Alımlayıcı sadece seçtiği unsuru ya da unsurları takip ederek kendisi bir anlam yaratacaktır. Groteskin, şenlikli yüzüne

yapılan bu gönderme ile tüm oyun boyunca oluşagelen karanlık grotesk algısı pekiştirilmektedir. Her unsurun eşit olmasıyla da tekinsiz bir grotesk dünya daha net ortaya çıkmaktadır.

Oyun içinde rol ve oyuncu arasında da hiyerarşik fark da ortadan kaldırılmıştır. Klasik metinlerde varolan rolün oyuncuya olan üstünlüğü terk edilmiştir. Hem rol kişisi, hem de oyuncu vurgu almaktadır. Oyuncunun kendine vurgusu söz konusudur. Rol durumuna gönderme yapılmaktadır. Hamlet, oyun içinde hem Hamlet olduğunu, hem de Hamlet olmadığını söylemektedir. Bunun dışında Hamlet'in Horatio ile olan monologunda, Hamlet'in makyajını silip kostümlerini çıkartmasında, bir oyuncu olduğunu vurgulamasında, sahnede bulunanların dekor olduğunu söylemesinde sürekli olarak rol ile oyuncu arasındaki ayrıma vurgu yapılmaktadır. Oyuncu ile rol arasında yapılan bu ayrımın vurgulanması ise yine bize grotesk parçalanmışlığa ve tekinsizliğe işaret etmektedir.

Makine fikrinin oyunda çok önemli bir yeri vardır. Hamlet "*makine olmak istiyorum*" demektedir. Ophelia ise mekanik bir unsur olan *yüreğindeki "saati söküp atmaktadır"*. Böylesi bir makine fikri tam da groteskin doğasına uygundur. Hem insan hem de makine olma üzerinden düşünülürse, insanın makine olma özlemi grotesk bir anlamı ortaya çıkarır.

Oyunun alıntılar bütünü olma niteliği oyun için şimdiye kadar birkaç kez bahsettiğimiz tekinsiz grotesk dünyanın destekçisi olma halini net bir şekilde belirtmektedir. Her bir alıntı hem ilk halini anımsatmakta, hem de yeni metin içerisinde bağlamından ayrı bir anlam taşımaktadır. Diğer bir deyişle yapılan alıntıların asıl metinleri tüm bir oyun boyunca hayalet olarak alımlayıcının karşısında bulunmaktadır. Böylesi bir durum ise mevcut grotesk dünyanın altını bir kez daha

çizmektedir. Aynı zamanda da anlamsal bir kesintililik durumu istemsiz olarak karşımıza dikilmektedir. Çünkü her ne kadar her bir alıntı kendi bağlamından çıkartılıp metnin bağlamına sokulmuş olsa da, aralarda oluşacak anlam boşlukları kesintililik hissi yaratmaktadır.

Oyun içinde zamanın akışı oyunun içeriğinde, devam eden bir çizgi üzerinde gerçekleşmemektedir. Zaman içinde sıçramalar ve hatta belirsiz zaman dilimlerinin varlığı karşımıza çıkmaktadır. Böyle bir kullanım, parçalı yapı ile alıntılamanın doğasından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla kullanılan zaman, grotesk dünyaya ait olan grotesk zamandır.

Görüldüğü üzere, Heiner Müller yazdığı *Hamlet Makinesi* oyunu ile bir taraftan alışlagelen tiyatro algısına saldırıda bulunurken, belki de farkında olmaksızın kocaman tekinsiz bir grotesk dünya yaratmıştır. Söz konusu olan dünyada ise artık hiçbir şey bağlamı ile değerlendirilememektedir. Hayaletler tüm bir dünyayı sarmıştır. Tekinsiz, ürkütücü, bilinmez ve aynı zamanda çekici bir grotesk dünya tüm görkemiyle karşımızda dikilmektedir.

3. ROLAND TOPOR'UN *MASANIN ALTINDA*⁴³ 'NDA GROTESK UNSURLAR

3.a Roland Topor'un Hayatı, Eserleri ve Tiyatro Yazarlığı

Altmış yıllık hayatında sanatın hemen her alanında eserler vermiş olan Roland Topor, illüstratör, ressam, yazar, şair, yönetmen, şarkı sözü yazarı, oyuncu ve sinemacı olarak, yirminci yüzyıl Fransız sanatının en önemli isimlerinden birisidir. 7 Ocak 1938'de ressam ve heykeltıraş Abram Topor'un oğlu olarak Paris'te dünyaya gelen Roland Topor, ilk yıllarını Paris'te Corbeau sokağında geçirir. Otuzlu yıllarda Polonya'dan göçmüş bir Yahudi ailesi olan Topor'lar Nazi işgalinden kaçmak için Savoie'ya yerleşince, Roland Topor da gençlik yıllarını Savoie'da geçirmek durumunda kalır. Bu arada Topor, Lehçe'de "balta" anlamına gelmektedir.

Paris'te Jacques Decour lisesini bitiren Topor, daha sonra Güzel Sanatlar Akademisi'nde öğrenimini sürdürür ve ellili yılların sonlarına doğru ilk desenlerini *Hara-kiri*, *Pauvert*, *Losveld* gibi çeşitli dergilerde yayınlanmaya başlar. *Hara-kiri* dergisinde uzun süre görev alan Topor, bu dergiye toplumun ahlak sınırlarını zorlayan kara mizahıyla destek verirken, bir yandan da *Elle* dergisine katkıda bulunarak, oldukça zengin olan iç dünyasını dışarı yansıtmaya başlar.

1962'de Fernando Arrabal ve Alexandro Jodorowsky ile "Panik Hareketi"⁴⁴'nin kurucuları arasında yer alır. Bu dönemin ardından bir araya geldiği

⁴³ Roland TOPOR, *Masanın Altında*., çeviren: Esen ÖZMAN, (Yayınlanmamış çeviri. Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü, Dramaturgi Arşivi).

⁴⁴ 1960'lı yıllarda ortaya çıkan hareket, köklerini gerçeküstücü tiyatro ile vahşet tiyatrosundan alır. "Happenings"ler adı verilen performanslarla sergilenir. Sanatçıları, kendilerini her şeyi yapmakta özgür görür: Film, karikatür, şiir, resim... Panik Hareketi'ndeki 'pan', Yunanca'da 'bütün' anlamına gelmektedir. Hareket, mevcut kültüre bir nevi saldırı olarak da değerlendirilebilir.

sanatın her alanından sanatçıların da etkisiyle, Topor'un zengin hayal gücü yalnızca resim ile sınırlanamayacağını gösterir ve hemen her alanda işler üretmeye başlar.

Animasyon sinemasından oldukça etkilenen Topor, bu alanda René Laloux ile işbirliği yapar. Birkaç kısa metraj çalışmanın ardından ortaklaşa hayata geçirdikleri *Vahşi Gezegen* adlı uzun metraj animasyonları 1973 yılında Cannes Festivali'nde jüri özel ödülünü kazanır.

Oyuncu olarak da karşımıza çıkan Topor, Pascal Thomas'ın *Sahip Olamadıklarımız* ve *Saten Örümecek* filmlerinde arka plan rollerde görünür, Werner Herzog'un *Nosferatu* isimli filminde ise Isabelle Adjani ve Klaus Kinski ile birlikte rol alır.

Sinemaya katkısı yalnızca oyunculukla sınırlı kalmayacaktır; bu dönemde Volker Schlöndorff'un *Davul*, Oshima'nın *Tutku İmparatorluğu*, Jean-Pierre Mocky'nin *Kızıl İbis*'i gibi birçok filmin afişlerini hazırlar.

Altmışlı yılların ortalarından itibaren hayatının sonuna kadar sürekli olarak edebiyat alanında eserler verecek olan Topor'un 1964 yılında kaleme aldığı *Hayali Kiracı* isimli romanı 1970 yılında Roman Polanski tarafından başarıyla sinemaya uyarlanır; bu film sinemacının en önemli yapımları arasında yerini alır. Federico Fellini ile de yolları kesişen Topor, sinemacının ünlü *Casanova*'sındaki "sihirli fener" sekansının çizimlerini yapar.

Topor aynı zamanda arkadaşı olan Jean-Michel Ribes ile birlikte birçok projenin altına imzasını atar. Topor'un ismine oldukça sık rastlanacak ve belki de ona diğer alanlara nazaran daha fazla ün kazandıracak olan televizyon sektörü için Ribes ile beraber yazdıkları *Teşekkürler Bernard* (1982-1984), *Saray* (1988) gibi

dizilerin ardından tiyatro için *Kavgalar* (1983), sinema için *Kral'ın Poğaçası* (1985) yanı sıra henüz basılmamış birçok metne imza atarlar.

Topor'un televizyon için yazdığı dizi ya da film metinlerinin arasında çocuklar için hazırladığı *Telekedi*'nin (1983) yapımcılığını yakın arkadaşı Belçikalı Henri Xhonneux üstlenir. Bu serinin büyük bir beğeni toplar ve 234 bölüm devam eder.

Yine Xhonneux ile birlikte 1988 yılında Marquis de Sade'ı hayatını konu alan bir uyarlamaya imza atarlar, bu eser bir sonraki yıl, Fransız İhtilali'nin yüzüncü yılında seyirciyle buluşur. Hayvanları temsil eden maskeler takmış oyuncular tarafından oynanan bu eser, eleştirmenlerin ve seyircilerin büyük ilgisini çeker, aynı zamanda birçok eleştirinin odağı haline gelir. Bu eser ile ilgili hem o dönemde, hem de ilerleyen zamanlarda birçok edebi ve akademik çalışma yapılır, ayrıca birçok farklı sanatçıya da ilham verir. Üstünden geçen zamanla Topor'un *Marki*'si kült bir filme dönüşür.

1992'de, Giacomo Carloti ve Jean-Louis Colas ile birlikte *ROMALIASIONPAROS* isimli derneği kurarlar. Bu dernek Roma ve Paris'teki İtalyan ve Fransız sanatçıların bir araya gelmesini ve sanatsal paylaşımlarını amaçlamaktadır. Topor derneğin ilk başkanıdır ve 1996 yılında derneğin logosu için Roma yolculuğu sırasında, 1996 Kasımında *Pinokyo*'dan ilham alarak çizdiği bir desen, 'Desene Adanmış Hayat' ödülüne layık görülür; ölümünden sonra ise bu desen Roland Topor'un sembolü haline gelir. Aynı zamanda yine bu dönemde Patafizik Koleji'nin en üst makamlarından biri olan "satrap" unvanına layık görülür.

Hayatı boyunca yüzlerce afişe, binlerce kitap kapağı desenine imzasını atmış olan, kışkırtıcı kara mizahı ile dönemin entelektüel yapısını şekillendiren isimlerden

biri olan Roland Topor, 16 Nisan 1997'de Paris'teki evinde kalp krizi sonucu hayatını kaybeder ve Montparnasse mezarlığına gömülür. Acemi işi gibi görünen ama son derece çarpıcı siyah beyaz desenlerden başlayarak otuz yıl boyunca aynı desen yapısını koruyan ve tarzını bu otuz yılda giderek ustalaştıran Topor'un, zaman zaman babası gibi yağlı boya resme geçiş yapsa da her zaman asıl ilgi odağı kara kalem çizim olarak kalır. Yaptığı binlerce kara kalem desende güçlü hayal gücünden parçalar sergileyen Topor, sanatın diğer alanlarında, özellikle düzyazı ve tiyatrodaki bu zengini hayal gücünü farklı şekillerde sergilemiş ve yirminci yüzyılın iz bırakan sanatçılarından biri olarak sanat tarihindeki yerini almıştır.

Tiyatro yazarı olarak sesini hayatının son yıllarına doğru duyurmaya başlayan Topor, *Vinci Haklıydı*, *Joko'nun Doğumgünü*, *Müphem*, *Masanın Altında* gibi birçok esere imza atar. Bu oyunların sahnelenmesinde arkadaşı Jerome Savary ile birçok kez birlikte çalışır ve 1992 yılında Paris'te, Chaillot ulusal tiyatrosunda *Kral Übü*'yü hem sahneye koyar, hem de oyunun dekor ve kostümlerini hazırlar. Tiyatro yazarı olarak Topor, gerçeküstücü bir tavırla absürd eserler ortaya koyar. Oyunlarında absürd olanın dokusu, oyunun ilk sahnesinde kendini gösterir. Ayrıca oyunlarında grotesk öğeleri de yoğun olarak kullanır. Absürd ve grotesk olanı eğlenceli bir atmosferde dile getirerek, aslında hayatı değerlendirdiği kara bir tabloyu resmetmeye çalışır. Hemen hemen tüm oyunlarında ilkin okuyucunun karşısına çıkan, eğlenceli yapının altında karanlık ve mutsuz bir dünya bulunmaktadır. Yazar, bir anlamda kara-komedi yaparak, hayatla olan derdini dile getirmeye çalışmaktadır. Hayatın eğlenceli görüntüsünün ardına gizlenen acıların bir bir ortaya çıkması gibi, onun oyunlarında da eğlenceli doku an be an yerini acıya bırakmaktadır. Bu bağlamda

yarattığı oyun kişilerinin hemen hepsinde ya da oyunlarının temel atmosferinde, benzer bir “acı” görmek mümkündür. Yarattığı gerçeküstücü karanlık dünya, sadece oyunlarında değil, yazarın diğer eserlerinin de temel atmosferidir.

Yazarın eserlerine yerleştirdiği temel atmosfer ve sahne olanaklarını kullanma biçimi, yazarı çalışmamızın ana bölümünde ele almamıza neden olmuştur. Yazarın, oyunlarında ve özellikle *Masanın Altında* oyununa yerleştirdiği absürd ve grotesk doku, sadece küçük kullanımlar olarak değerlendirilememekte, oyunlarda net bir sahne dili olarak ele karşımıza çıkmaktadır. Sonraki bölümlerde daha ayrıntıyla ele alınacak olan oyunda yazar, yaratmak istediği parodiyi ortaya keskin bir şekilde koyabilmek adına tüm bir oyunu grotesk doku ile örmüştür. Söz konusu grotesk doku, oyunun kendini ifade biçimi haline gelen, bir sahne dili halinde değerlendirilebilir. Sonraki bölümde ayrıntılarıyla ele alınacak eser, yazarın tüm bir oyunun dokusuna yerleştirdiği ve anlatım olanaklarını da bu noktadan ele aldığı grotesk anlatım ile çalışmamızın ana bölümünü oluşturacak yetkinliktedir.

Roland Topor’un Eserleri

Romanları: 1964 *Hayali Kiracı*, 1967 *Prences Angine*, 1968 *Erika*, 1969 *Joko’nun Doğumgünü*, 1970 *Bir Telefon Aşkı*, 1975 *Bir İhtiyar Salağın Hatıraları*, 1978 *Suzanne’in Portresi*.

Öykü Derlemeleri: 1967 *Lucienne için Dört Gül*, 1982 *Panik Kafe*, 1986 *Dünyanın En Güzel Göğüsleri*, 1988 *Taksi Hikâyeleri*, 1989 *Zamanda Gazete*, 1989 *Paris Dorukları*, 1997 *Made in Taiwan*.

Tiyatro – Opera Çalışmaları: 1972 *Robinson Crusoe’nun Son Yalnızlık Günleri*, 1972 *Mösyö Laurent’in Bebeği*, 1975 *Musa’dan Mao’ya, 5000 Yıllık*

Macera, 1989 *Joko'nun Doğumgünü*, 1989 *Vinci Haklıydı*, 1989 *Fatidik ve Opera*, 1994 *Masanın Altında*, 1991 *Kavgalar*, 1996 *Müphem*.

Çizim Derlemeleri: 1960 *Mazoşistler*, 1961 *Topor*, *Antoloji*, 1965 *Panik*, 1962 *Panik Desenler*, 1974 *Epikon*, 1974 *Silgide Bir Hayat*, 1997 *Toporland*, 1985 *Topor*, 1996 *Hanımefendilerin Hazinesi*.

Sinema – Televizyon Çalışmaları: 1965 *Ölü Zamanlar* (animasyon), 1966 *Sümüklüböcekler* (animasyon), 1967 *Noel Tavşanı* (senaryo), 1971 *Alfred'in Kederleri* (senaryo), 1973 *Vahşi Gezegen* (senaryo, desen, animasyon), 1976 *Casanova* (desen), 1977 *Şirket* (kısa metraj), 1978 *Hamburg Hastalığı* (senaryo), 1982 *Şanslı Yıldız* (senaryo), 1988 *Marki*, 1996 *Şair*.

3.b Masanın Altında Oyununun Biçim ve İçerik Açıklarından İncelenmesi

Roland Topor'un 1994 yılında yazmış olduğu *Masanın Altında* oyunu, yazarın diğer oyunlarında da kullandığı yazma üslubunun temel özelliklerini taşımaktadır. Yazarın absürd ve kara mizah içeren yazım üslubu üzerinden *Masanın Altında* oyununun grotesk özellikleri incelenmeye çalışılacaktır. Elde edilen veriler doğrultusunda ise oyun grotesk sahne dili ile sahnelenecektir.

Oyunu grotesk özellikleri açısından incelemeden evvel, oyunu biçim ve içerik açısından inceleyecek olursak şu verilere ulaşmak mümkündür:

Oyun, evindeki masanın altını Orta Avrupa'lı bir göçmene kiraya veren Florence adlı çevirmen genç kadının, kiracısına aşık olmasıyla yaşanan olayları konu edinmiştir. Sınıf ayrımı, kültürel farklılıklar, maddi çıkar ilişkileri, ekonomik kriz gibi toplumsal temaların “aşk” teması etrafında örüldüğü oyunda, insani ilişkiler,

değerler ve seçimlerin önemi vurgulanmıştır. Yaşam alanı oluşturmak ve bu alanı kendi iradi seçimleri doğrultusunda şekillendirmek isteyen insanın dramı, absürd ve romantik komedi trükleri içinde ele alınmıştır.

“Bireyin, yaşam alanını oluşturmak ve sosyo-ekonomik dayatmalara karşın insani değerlerinden ve özgür seçimlerinden ödün vermeden bu alanı korumak uğrunda savaşımla vermesiyle, er ya da geç mutluluğu elde edeceği” düşüncesine hizmet eden oyun, tematik ve kurgusal öğelerden, önermesine hizmet edecek biçimde, ustaca yararlanmıştır.

Oyunda çatışma ögesi; varlık – yokluk ikilemi ekseninde, yaşama alanı oluşturmak – oluşturamamak, bireysel yaşam alanını korumak – koruyamamak, özgür seçimlerde bulunmak – bulunamamak, sistem içinde kendini gerçekleştirebilmek – gerçekleştirememek karşıtlıkları üzerinden kurgulanmıştır. Mekân, zaman ve kişileştirme yoluyla, çatışma ögesi bütünlüklü biçimde ortaya konmuş, kurgunun odağını oluşturmuştur.

Oyun kişilerinin başında, kendini gerçekleştirme çabasındaki asal karakter Florence ile evinde kiracı olarak kalan ve âşık olduğu Dragomir yer alır. Oyunun asal kahramanı olan Florence, aşk temasında somutlanan idealizm ile yaşam pratiğinin getirdiği maddi dayatmalar yoluyla somutlanan materyalizm arasında kalır. Dragomir ise oyunun antoganist karakteri olarak, ideal bir âşık, çekingen ve kendi doğruları olan bir adam olarak çizilmiştir. Oyunun karşı kahramanı olan, Dragomir’in zıttı olarak çizilen ve Florence ile evlenmeye çalışan Marc Thyl, sistemin maddi dayatmalarını temsil eder. Florence ve Dragomir’e yardım eden bir diğer yardımcı karakter, Dragomir’in akrabası Gritzka’dır ve pratikliği ile mutlu sonun hazırlayıcısıdır. Onun karşıtı olarak çizilen ve züppe karakteriyle dikkat çeken

Raymonde ise tarafsız gibi görünmesine karşın, Florence'a sistemle barışık olmanın yolunu göstermeye çalışarak, karşı kahraman özelliği kazanır.

Oyun, Dragomir'in Florence'in evindeki serüveninin serimiyle başlar. Dragomir, bu evde masa altını kiralamış, Orta Avrupa göçmeni olan bir ayakkabıcıdır. Florence ise çeviri yaparak kazandığı para ile kıt kanaat geçinen bir Fransız'dır. Dragomir'in Florence'dan hoşlandığı, genç kadının da bir flört yaklaşımı içinde olduğu kolayca anlaşılır. Ancak her ikisi de bu durumu önce kendilerine, sonra da karşısındakine açık etmekten çekinirler. Florence'in yakın arkadaşı Raymonde bu durumu anlar ve genç kadını mantıklı davranmaya yöneltmek ister. Çünkü Florence'a âşık olan ve onunla evlenmek isteyen yayıncı Marc Thyl, Florence için çok uygun bir koca adaydır. Üstelik titizlikle çevirdiği kitapları yüksek ücret ödeyerek yayınlamayı göze almıştır. Ancak Dragomir'in memleketten akrabası olan kemancı Gritzka'nın gelişi ile işler oldukça karışır. Zira Florence her iki adamın evinde kiracı olarak kalmasına izin vermekte ve onlarla dostluğunu derinleştirmektedir. Göçmen kiracılar ile genç kadının derin muhabbeti ise, damat adayı Thyl ile yakın dost Raymonde'ü endişelendirmektedir. Sonunda Raymonde çareyi, göçmenlere kendi evinde kiracı olmalarını teklif etmekte bulur. Böylece hem iki adama yardımcı olarak Florence'i kiracılarından vazgeçirebilecek, hem de damat adayı Thyl'e yol açabilecektir. Zira Florence'in Dragomir ile süre giden flörtü derinleşmektedir. Ancak Florence Dragomir'e gerçekten âşık olmuştur ve ideallerinden vazgeçecek türde bir kadın değildir. Gritzka ise kemancı olarak Fransa'da tutunmayı başarmıştır. Memleketine dönen ve sevdiği ama açılmadığı kadından vazgeçen Dragomir'i, sürpriz biçimde ideallerinden ödün vermeyen Florence ile buluşturmayı başarır, oyun âşıkların kavuşmasıyla sona erer.

Metinde absürd ve romantik komedi üslubuna uygun trükleri destekleyecek ve metnin anlamını bütünleyecek bir mekân tasarımı ile zaman geçişlerinden yararlanılmıştır. Oyunda aksiyon gelişimi, evdeki masanın altında yaşayan Dragomir ve ev sahibesi Florence arasındaki ilişkiye dair soru işaretlerinin ortaya atılması, ikisi arasındaki flörtün ortaya konmasına karşın ilişkilerinin ne yönde gelişeceği sorusunu belirsiz kalması ve mutlu sonla kavuşmalar yönünde ilerler.

3.c Roland Topor'un *Masanın Altında*'nda Grotesk Unsurlar

Roland Topor'un *Masanın Altında* oyunu, yazarın diğer oyunlarının da üslubuna uygun şekilde, absürd olarak kaleme alınmıştır. Yaptığımız diğer oyun incelemelerinde de ayrıca görüldüğü üzere, absürd üslup grotesk olanı barındırma noktasında zengin bir duruşa sahiptir. Bu bağlamda *Masanın Altında* oyununu grotesk unsurlar bağlamında incelemek mümkün olmaktadır. Groteski sahne dili olarak ele aldığımız bu çalışmada, uygulama metni olarak seçtiğimiz metin, absürd olan üzerinde grotesk bir anlatıma ulaşılabilen bir maya barındırmaktadır. Özellikle oyunun içerdiği romantik komedi ve melodram trükleri, grotesk olanın ortaya çıkabilmesi noktasında belirleyicidir. Yazarın, ilk okumada romantik komedi ve melodram gibi anlaşılabilir çalışması, derin okuma yapıldığında absürd ve grotesk bir dünyaya açılan, romantik komedi ve melodramların parodisi olarak nitelendirilebilecek bir yapıya sahiptir.

Masanın Altında adlı oyun, iki yönlü bir incelemeye tabi tutulacaktır. Bunlardan ilki çalışmamızın 2. bölümünde dile getirdiğimiz groteskin bileşenleri, diğeri ise yazarın romantik komedi ve melodram trükleri üzerinden oluşturduğu parodi açısından incelenecektir. Masanın Altında oyununa yakın bir mercekten

baktığımız zaman, oyunun özellikle Bakhtin'in karnaval teorisi, Eyhenbaum'un grotesk biçem yorumu, Bergson'un gülme teorisi ile açıklanabilecek birçok grotesk oluşa ev sahipliği yaptığı karşımıza çıkacaktır. Özellikle groteskin bileşenleri içerisinde de dile getirdiğimiz, iki uçluluk, çok dillilik ve ihlal grotesk olanın oluşturulmasında temel ölçüt olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunların yanı sıra, karnavala ait olan bedensellik ve itibarsızlaştırma da önemli grotesk yaratım yöntemleri arasında karşımıza çıkacaktır. Dil üzerinden yapılan çoğul anlamlılık da başka bir grotesk oluş mecrası yaratmaktadır. Bakhtin'in dilimize çevrilmiş olan iki önemli eseri⁴⁵ inceleme için temel metinler olarak kullanılacaktır. Diğer taraftan, çeşitli grotesk oluşların daha net açıklanabilmesi için, farklı teorisyenlerin konu üzerine yaklaşımlarına da yer verilecektir.

İncelemenin ikinci ayağı ise yazarın metin üzerinde oluşturduğu parodi noktasında ilerleyecektir. Yazarın varmaya çalıştığı sonuç, metinden yapılan alıntılarla açıklanmaya çalışılacak ve bu doğrultuda yazarın amacını vurgulayacak öznel yorumlar getirilecektir. Diğer bir deyişler teorisyenlerin yaklaşımı ile genel grotesk zemin oluşturulmaya çalışılırken, yazarın yaratım dünyasının öznel çözümlenmeleri ile yaratılan grotesk zeminin ne şekilde yazarın amacına uygun bir noktada işlediği tartışılmaya çalışılacaktır. Bu anlamda çalışma, oyundaki her bir sahnenin tek tek incelenmesi kendine yöntem olarak seçmiştir. Her bir sahne içerisinde bulunan teorik yapı ile öznel yapı yan yana ele alınacaktır.

Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde de dikkat edileceği gibi oyunun özellikle son sahnelerine gelindiğinde, teorik anlamda varolan grotesk zemin üzerine daha fazla yorum yapılmayacak, yazarın amacı doğrultusunda, daha çok öznel yorumlara

⁴⁵ Öner, Bakhtin. Karnavaldan Romana, Rebalais ve Dünyası.

ve çözümlenmelere yer verilecektir. Bu durumun temel gerekçesi, yazarın özellikle son sahnelerde, yaratmak istediği grotesk parodinin, tamamlayıcı unsurlarını dile getirmesi ve temel grotesk zemine yeni bir malzeme eklememesidir. Bu sahneler özellikle ikinci inceleme dizgesinin daha net dile gelebilmesi ve yazarın amaçladığı parodi çemberinin tamamlanabilmesi adına, çalışmacı tarafından bu şekilde değerlendirilmiştir.

Oyun başladığında karşımıza çıkan manzara, seyirci ve okuyucu için şaşırtıcı olmayan bir evdir. Oyunun dekorunu daha net açıklayabilmek için yazara kulak verelim:

Biraz garip ve karmaşık döşenmiş eski bir apartman dairesi salonu. Florence'in üzerinde çalıştığı beyaz örtülü bir masa. Masada kitaplar, kâğıtlar, daktilo ve çalışma lambası. (...) Aşağıda giysiler, ayakkabılar, kunduracı araç gereci, mukavva bir valiz ve yemekleri saklamak için bir kasa. Kısıtlı bir alan için eşyalar hiç de fena yerleştirilmemiştir. Sanki biraz teknede yaşıyormuş gibidir. Burada da, Dragomir oturmaktadır.

Görüldüğü üzere, bir masa, masanın üzerine yerleştirilmiş eşyalar ve masanın altına yerleştirilmiş eşyalar söz konusudur. Ancak bu tanımlamada okuyucuyu şaşırtacak bir durum yoktur. Bir tuhafılık sezilmektedir. Ancak bu tuhafılık henüz dile gelmemiştir.

Oyunun başlamasıyla birlikte biraz evvel yukarıda dile getirdiğimiz tuhaflığın alanını büyüttüğü gözler önüne serilmektedir.

Florence- (Masayı hafif tıklatarak) Bay Dragomir!...

Dragomir- Evet, Bayan Michalon? Çok mu gürültü yapıyorum? Özür dilerim, fark edemedim. Çalışmayacağım. Duruyorum.

Florence- (sıkılarak) Ben, kendim rahatsız olmuyorum. Komşular için, diyorum, Bay Dragomir. Nasıllar biliyorsunuz. Ben yalnız olsam -sorun olmaz- oturun bütün gece çalışın. Ama ben bir kiracıyım.

(...)

Dragomir- Ben de, Bayan Michalon, sizin evinizde masanın altında oturduğum için mutluyum... Ha, zaten, aklımdayken... (Ayakkabılardan birinin içinden zarf çıkarıp Florence'a uzatır) Ocak ayı kirası.

İlk sahneden okuyucuya açıklanan gerçek, Florence'in bulunduğu evde kiracı olarak yaşadığı ve Dragomir'in ise Florence'in evindeki masanın altını kiraladığıdır. Masanın altının kiralanması ve buranın bir "ev" olarak adlandırılmış olması, "ev" olgusu üzerine yüklenen birçok anlamın bertaraf edilmesi anlamına gelmektedir. Koruyucu, kollayıcı "ev" olgusundan söz etmek mümkün değildir. Ancak diğer taraftan "başın üzerinde bulunan çatı" ve "altında bulunan sıcak halı" fikri ise "ev" olgusuna hizmet etmektedir. Yazar, oyununu mekan içine yerleştirdiği yeni mekan ile oluşturmuştur. Oluşturulan iç mekan, "ev" olgusunun itibarsızlaştırılmış ancak anlamsal olarak yok olmasına izin vermeyen bir yapıyla kurgulanmıştır. Yeni yaratılmış "ev" ve bu "ev"nin diğer "ev" ile olan ilişkisi grotesktir. "Ev" üzerinden kurulmuş olan bu tür bir ilişki bize Bakhtin'in grotesk gerçeklik üzerine yaptığı

temel tanımlama olan ‘itibarsızlaştırma’⁴⁶’yı anımsatmaktadır. “Ev” olgusunun böylesi bir değerlendirilmesi açıkca itibarsızlaştırılması anlamına gelmektedir. Diğer taraftan ise Topor, mimari palimpsest⁴⁷’i oyunda “ev” üzerinden kurgulamıştır. Aynı anda iki farklı “ev”in görülebilir olması, ancak her ikisinin de amorf bir “şey”e dönüşmesi söz konusudur. Bu durum doğallıkla grotesk olanı çağırmaktadır.

Diğer taraftan duruma genel olarak bakacak olursak, bir kiracının evinde kiracı halinde bulunmak ve masanın altında yaşamak durumu, bir taraftan eğlenceli, bir taraftan korkutucu, bir taraftan da tuhaftır. Tüm bunlardan dolayı, esas iki oyun kişisini barındıran mekan, ve bu oyun kişilerinin birbirleri ile olan durumları grotesktir. Kurgulanmış olan bu durum çalışmamızın 2.a. bölümünde dile getirilmiş olan groteskin iki uçluluk ilkesiyle birebir ilişki içersindedir. Çalışmanın 2.a. bölümünde Guthke⁴⁸ ile Şener⁴⁹’in trajikomedî üzerinden yaptıkları iki uçluluk açıklamaları ile burada dile gelen iki uçluluk koşut özellikler taşımaktadır.

(Ayakkabılardan birinin içinden zarf çıkarıp Florence’a uzatır) Ocak ayı kirası.

Dragomir’in kirayı içine koyduğu zarfı bir ayakkabının içinden çıkarması da cüzdan vb kullanım araçlarının itibarsızlaştırılması olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı şekilde, ayakkabı nesnesinin doğasının da itibarsızlaştırılması ve değiştirilmesi söz konusudur. Buradan yaratılan yaşam alanındaki hemen her şeyin kullanım amacının dışında kullanıldığı da karşımıza çıkmaktadır. Böylesi bir durum da bize

⁴⁶ Bakhtin, Öner, *Rabelais ve Dünyası*, (sy 47)

⁴⁷ Ana Britanica: Üstünde yazılı metnin bütünüyle ya da kısmen silinmesinden sonra yeni bir metnin yazıldığı rulo ya da kitap sayfası biçimindeki parşömen.

⁴⁸ Öner, Guthke.

⁴⁹ Öner, Şener.

Bakhtin'in "itibarsızlaştırma" olarak kavramlaştırdığı grotesk gerçekliğini anımsatan grotesk bir durumdur.

Dragomir- (...) Ama ben kira ödememi doğal buluyorum. Bu konuda tedirgin olmayın. Benim keyfim yerinde. Daha önce, yatak altında, eski bir kazanın içinde, hatta bir aile mezarlığının içinde bile yattım ben. Herkes birbiriyle çarpışıyordu. Herkes alt alta üst üste birbirinin tepesine çıkıyordu.

Dragomir, bulunduğu durumu benimsemiştir. Önceki tecrübelerinden bahsederken, yeni yaşam alanının ne kadar konforlu olduğunu vurgular. Kiraladığı önceki yerleri düşündüğümüzde, masanın altını *cennet* olarak nitelendirir. Yukarıdaki alıntıda, Dragomir'in "ev" algısındaki tuhaflık açıkça görülmektedir. Böylesi bir "ev" algısı ise kesinlikle grotesktir. Dragomir'in yaşadığı masa altını *cennet* olarak nitelendirmesi yine Bakhtin'in 'itibarsızlaştırma'sına göndermede bulunmaktadır.

Dragomir- (...) ben burada cenneteyim. Sonra, bacaklarınız da hoşuma gidiyor.

Florence- Ayaklarım işinize engel olmuyordur umarım! Bazen orada olduğunuzu unutup, oraya buraya kıpırdatıyorum... Ufak tefek darbeler alıyorsanız, inanın farkında olmadan...

Dragomir- Hayır, bir yerimi falan hiç acıtmadınız. Bacaklarınızı kıpırdattığınızı görünce dikkatli davranıyor ve ayaklarınızdan sakınıyorum.

Dragomir ile Florence oyun kişileri arasında yaşanacak olan romantik komedinin temel ilişki biçimi “bacak/ayak” üzerinden kurulmuştur. Dragomir’in ilk sahnede açıkça dile getirdiği bu durum ikilinin ilişki biçiminin temel anahtarıdır. Diğer taraftan da Dragomir’in yaşam alanına sürekli gelen “bacak” saldırıları ise ayrıca grotesk bir durumdur. Küçültülmüş bir alanda dizlerinin üzerinde ya da oturarak yaşamak zorunda olan bir insan, sürekli olarak “bacak” saldırılarının odağında bulunmaktadır. Durum böylesine dile getirildiği zaman, tehlike nesnesi grotesk bir noktaya gelmektedir. Ayrıca tehlike nesnesi ile arzu nesnesinin vücudun aynı uzvunun oluşu, durumu daha grotesk bir noktaya getirmektedir. Bakhtin, karnavaldan bahsederken, bedenin yüceltildiğini belirtmektedir. Bedene ait olan her şey, yüce olarak adlandırılmaktadır. Bu durum daha önce de bahsettiğimiz grotesk gerçeklikte yer alan ‘itibarsızlaştırma’nın başka bir tezahürü olarak karşımıza çıkmaktadır. Daha geniş bir pencereden bakacak olursak, iletişimin birincil unsuru olan dil ve yüz, Bakhtinci bir anlamda itibarsızlaştırılarak, bacağa indirgenmiştir.⁵⁰ Diğer bir deyişle hiyerarşik anlamda yukarıda olan şey, aşağıya indirilmiştir. Ayrıca iki oyun kişisi arasındaki ilişki biçimi toplumsal anlamda varolan tabuların da itibarsızlaştırılmasıdır. Freud’un dile getirdiği norm ve tabular⁵¹, Bakhtinci anlamda itibarsızlaştırılmıştır. Karnavalın toplumsal olan üzerinde yarattığı etkinin benzer bir tezahürünü oyun üzerinden kurgulamak da mümkündür.

Dragomir’in dile getirdiği gibi gelen, “bacak” darbelerinden sakınma mücadelesi ayrıca görsel anlamda da grotesk bir durumu doğurmaktadır. Hayran olduğu “nesne” ile giriştiği “hayat” mücadelesi Dragomir’in “ev” algısı ile

⁵⁰ Öner, Bakhtin. Rebalais ve Dünyası. (sy 47)

⁵¹ Öner, Freud. Totem ve Tabu.

bütünleşmekte ve içinde bulunulan durumun grotesk dünyasının altının çizilmesine yardımcı olmaktadır.

Florence- Biliyorsunuz, tuvaleti dilediğiniz kadar kullanabilirsiniz.

Dragomir- Çok iyisiniz, Bayan Michalon, sevecenliğinizi istismar etmek istemem. Arada bir duş almaya hayır demem. Ama diğer ihtiyaçları, dışarıda hallederim.

Florence- Ölçülü tutumunuz takdire şayan. Size bu anlamda müteşekkirim. Neyse, kısaca, gene de, tuvalete ihtiyaç duyduğunuzda tereddüt etmeyin...

Oyunun ilk sahnesinde diğer taraftan da mekanın kullanım şartları dile getirilmektedir. Florence'ın teklifine, Dragomir'in verdiği tepki, abartılmış bir kibarlıktan başka bir şey değildir. Böylesi bir yaklaşım Dragomir'i karakter olmaktan uzaklaştırıp, bir tip'e dönüştürmektedir. Sözü geçen bu tip ise, romantik komedilerin ve melodramların erdemli, ahlaklı ve kibar aşık erkeğidir. Böylesi bir tipleştirme de groteski dile getirecek malzemeyi barındıran bir yaşam alanıdır.

Florence- (...) Alın, size küçük bir hoş geldiniz hediyesi...

Çam sakızı çoban armağanı...(Küçük bir saksı uzatır)

Dragomir- Ne bu? O! Bir bitki. Küçücük kırmızı, mavi taşlarıyla bir japon bahçesi bu. (...) Teşekkür ederim, Bayan Michalon, çok güzel. Beni çok etkilediniz. (Törensiz bir havayla Florence'ın ayağını öper.)

Florence'ın hediyesi olan bu Japon Bahçesi oyunun sonunda romantik komedi ve melodram olgusunu pekiştirecek sona bağlanacaktır. Çalışmanın ilerleyen

bölümünde tekrar değinilecek bu durum, yazarın yaptığı grotesk parodinin küçük yapı taşlarından birisidir. Diğer taraftan Dragomir'in teşekkürünü ifade etme biçimine dikkat edildiği zaman, yukarıda sözünü ettiğimiz arzu nesnesi ile olan doğrudan ilişkisini göstermektedir. Bedene ilişkin olanın Bakhtinci anlamda dile getirilişini, Dragomir'in teşekkür yönteminde de görmek mümkündür. Dragomir dil üzerinden kurabilmesi de mümkün olan teşekkür yerine, Bakhtinci anlamda bir yöntemi seçmekte ve teşekkür etmeyi beden sınırlarına çekmektedir. Ayrıca Florence'in teşekkürü kabul ediş biçimi, yazarın oluşturduğu parodinin önemli parçalarındandır ve grotesk bir durumu içinde barındırmaktadır.

Oyunun ikinci sahnesinde Florence, Dragomir'e *trom* kelimesinin en doğru çevirisinin ne olabileceğini sorar:

Florence- Şu çeviriyi yaparken biraz daraldım..."Trom".

Bunu fransızcaya nasıl çevirirsiniz? (...)

Dragomir- (...)"Trom"un karşılığı fransızcada yok.

Florence- Ambiyans mı? Espri mi? Atmosfer mi?

Dragomir- "Trom" başka bir şey. Başka bir şeyin varlığı.

Çok güçlü bir duygu.

Florence- Bir tür yaşam enerjisi mi?

Dragomir- Hayır. Sizin burada anladığınız anlamıyla değil.

Daha çok... Sanki sessiz bir tebessüm...

Yazar burada dil üzerinden ikircikli bir durum yaratmıştır. Her iki oyun kişinin de konuşabildikleri yabancı dil, diğer oyun kişinin ana dilidir. Bu durum arada doğan ilişkinin doğasını da betimler gibidir. Çünkü hem aynı dili konuşabilmekteler, hem

de konuşmamaktadırlar. Söz konusu olan durum groteskin çift dillilik durumuna uygunluk gösterir niteliktedir. İkilinin arasındaki iletişim hem mümkün hem de olanak dışı olarak karşımıza dikilmekte ve *sessiz bir tebessüm*ü yaratmaktadır. Yazarın oluşturduğu bu iki dilli yapı, çalışmamızın 2.b. bölümünde dile getirilen çok dillilik bölümü ile örtüşmektedir. Dil üzerinden yapılan bu yaratım Lotman⁵²'in dilin belirsizliği ile oluşturulan sınır alanlarının, grotesk'in 'oluş' fikrini desteklemesi ile oyun düzleminde iki karakter arasındaki dilsel iletişimin eksilteli oluşu arasında koşutluk vardır.

Sessiz bir tebessüm, durumu oyun için belirleyicidir. İkili arasında var olan ilişki, yazarın ustalıkla yarattığı bir gülmece halinden başka bir şey değildir. Yazar, yaratmak istediği parodiyi, oyun kişilerini olabildiğince saflık ve erdemle yaratarak ve oyun kişilerinin arasına kendilerinin bile fark edemediği grotesk ilişkiyi koyarak gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda oyun *sessiz bir tebessüm* üzerinden ele alınabilir nitelik kazanmaktadır.

Benzer bir şekilde ikinci sahnenin devamında yazarın dil üzerinden gerçekleştirdiği parodi unsurları ve bu unsurların yarattığı grotesk durumlar karşımıza çıkmaktadır. *Trom* kelimesinin çevirisi ile uğraşılırken Florence'in seçtiği sözcüklere, Dragomir'in verdiği tepkiler, grotesktir ve ikili arasındaki iletişimin imkânsızlığına vurgu yapar türdendir.

Florence- Zekâ mı? Gölge mi? Hangisini seçerdiniz?

Dragomir- Hiçbirini.

Florence- Ruh, hayalet, dâhi, bölge, yayılma, fasulye...

⁵² Önver, Talvet. Sy 53.

Dragomir- Hayır, hayır, hayır, hayır, hayır, hayır... Neden fasulyeymiş?

Florence- (patlayarak) Ne bileyim ben? Her şeye hayır diyorsunuz da ondan. O zaman neden fasulye ya da yakı olmasın.

İkili arasındaki ufak çaplı tartışma, Dragomir tarafından gelen teklifle sona erer. Doğru kelime bulunamadığı için *tromu* olduğu gibi bırakmaya karar verirler. Bu çözüm, dil üzerinden yaratılan grotesk iki dilli yapının altını tekrar çizmektedir. Florence'ın yaptığı çeviri de Topor'un yazdığı oyun gibi iki dilli olarak kalmıştır. Diğer taraftan iki oyun kişisi arasındaki bu tartışma Bakhtin'in karnaval ve groteskin dilinden bahsederken vurguladığı bir söz diziminde birden çok bağlamın vurgulanması durumunun da altını çizmektedir⁵³.

Tartışmanın sonunda barışma yine daha önce arzu nesnesi olarak nitelendirdiğimiz "bacak/ayak" üzerinden gerçekleşir. Böylesi bir durumun da grotesk olduğu ortadadır. İkili arasındaki tüm fiziksel iletişim "bacak/ayak" üzerinden gerçekleşmektedir.

*Dragomir- (ayakkabıları Florence'ın ayağına giydirerek)
Haklısınız, bir şey yazmak lazım ya da "Trom" olarak, olduğu gibi bırakmalısınız. Evet, ayakkabılar artık pırıl pırıl.
(Ayakkabıya biraz tükürüp gömleğinin koluyla düzeltir)
Ayakkabılarınız elmasa benzedi.*

*Florence- (görünüşüne hayranlıkla bakarak ayağa kalkar)
Gören yeni der. Zahmet oldu size...*

⁵³ Önver, Bakhtin. Karnaval dan Romana. Sy 237.

Diğer taraftan, barış gerçekleşikten sonra Dragomir, ayakkabıyı biraz daha parlatmak için üzerine tükürür. Bu durum karşısında Florence rahatsız olmadığı gibi, sonuç için Dragomir'e teşekkürlerini sunmayı da bir borç bilir. Dragomir'in ayakkabıya tükürmesi ve ayakkabıyı parlatması, karnavalesk kavramından bahsederken dile getirdiğimiz vücut sıvılarının yüceltilmesi ve bundan haz alınması durumu ile birebir örtüşmektedir. Dolayısıyla Dragomir'in tükürüğü Bakhtinci anlamda grotesk bir eylem olarak karşımıza çıkmaktadır. Karnavalın bedeni ve beden sıvılarını yüceltmesini düşündüğümüzde söz konusu sıvı, doğrudan grotesk olan bir sıvıya dönüşür⁵⁴.

Oyunun üçüncü sahnesine geldiğimiz zaman karşımıza yeni bir oyun kişisi daha çıkar. Florence'in yakın arkadaşı olan Raymonde Pouce, Florence ile benzer özellikler taşımayan, yazarın yapaylığına ve züppeliğine vurgu yaptığı bir oyun kişisidir. Yazar tarafından da Florence'ten tamamen farklı çizilmiş bu oyun kişisi doğal olarak, yazarın yarattığı parodideki karşıt güçlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Doğallıktan uzak abartılı davranışlarıyla romantik komedi ve melodramlardaki zengin, züppe kız tiplemesinin parodisidir. Fakat buna karşın Florence, doğal ve koşulsuz saflığıyla, aynı tür yazının esas kadın tiplemesinin parodisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Florence Michalon ile kız arkadaşı Raymonde Pouce kendilerine kurdukları sofranın başındadırlar. Yemeklerini bitirmişlerdir. Aşağı katta, Dragomir sosini yerken şarabını da içmektedir.

⁵⁴ Önver, Bakhtin. Rebalais ve Dünyası.

Raymonde- (Alçak sesle, fakat abartılı biçimde artiküle ederek) Orada mı? (İşaret parmağı ile Dragomir'i hedefler.)

Florence- (Doğallıkla) Evet! Merak ediyorsan, bir göz atabilirsin. İyi yetişmiş, düzgün bir adam.

Raymonde- Asla cesaret edemem! Masanın altında bir adam!

Yani, sana bayılıyorum. Bir şey yokmuş gibi, gayet sakinsin.

Ne üdüğü belirsiz bir adam bacaklarını dikizlerken sen burada yiyip, içip, çalışabiliyorsun!

Florence- Eh! Isırmadığı sürece.

Raymonde'nin hal ve tavırlarından yukarıda bahsettiğimiz züppe tiplemesini nasıl yaşattığını çok net bir şekilde görmek mümkündür. Ona karşın Florence ise olabildiğince doğal ve içtendir. Aralarında doğan karşılıklı çelişki groteski ortaya çıkarır. Tiplemelerin abartılarda var olan keskin çizgileri yazarın grotesk parodisine hizmet etmektedir. İki oyun kişinin bu şekilde farklı bir çizgiye sahip olması ise çalışmamızın 2.a. bölümünde dile getirdiğimiz groteskin iki uçluluk bileşeni ile uygunluk göstermektedir. Bakhtin'in de dile getirdiği gibi bu tarz bir karşıtlık grotesk olanın etkisini arttırmakta ve onu daha keskin bir şekilde ortaya çıkarmaktadır.

Diğer taraftan Raymonde'nin Dragomir'den bahsederken bir "hayvan"dan bahsedermiş gibi olan tavrı, tipin grotesk abartısının altını çizmektedir. Florence'in ise doğallıkla dile getirdiği tepki ise yine grotesk bir durum yaratır. "Ev" olgusu yerle bir edilmiştir. Söz konusu "ev", kolaylıkla göz atılabilecek, neredeyse bir "kafes"e ve burada yaşayan Dragomir ise bir "kafes hayvanı"na dönüştürülmüştür. Böylesi bir yaklaşım, kuşkusuz ki grotesktir. Ayrıca *ısırmak* üzerine yapılan vurgu,

bahsi geçen durumun altını çizmektedir. Grotesk üçüncü sahnede ilk olarak, sahnenin açılışında mevcut duruma oyun kişilerinin yaklaşımlarıyla açığa çıkmaktadır.

Florence ile Raymonde arasında yazar tarafından oluşturulmuş olan iki uçlu durum, oyunun bu sahnesinde Dragomir'e yaklaşımda kendini göstermektedir. Raymonde'nin bir hayvandan bahseder tavrının yanına, Florence'ın doğal ve sevecen tavrı yerleştirilmiştir. Bu durum, çalışmamızın 2.a. bölümünde bahsettiğimiz, groteskin iki uçlu yapısı ile birebir örtüşmektedir. Bir nevi karşıtların birliği olarak da değerlendirilebilecek bu durum, sahnedeki grotesk durumun altını çizmektedir. Bu durum bize Sevda Şener⁵⁵'in grotesk üzerine olan yaklaşımını tekrar anımsatmaktadır.

Florence ile Raymonde masada otururlarken, Dragomir masanın altında yemek yemeye devam etmektedir. Görsel olarak karşımıza çıkan tablo, tam anlamıyla grotesktir. Dragomir'in masanın altında bir "kafes hayvanı" gibi yemek yemeye devam etmesi ve "seyirlik" bir nesneye dönüşmesi karnavalın ruhuna gönderme yapmaktadır. Bakhtinci anlamda insanın yiyen, içen, dışkılayan, üreyen, yücelikten uzak, yani kusurlu yanları seyirlik bir hale getirilir⁵⁶. Bu anlamda masanın altında yaşayan Dragomir bir nevi karnavalesk figüre dönüşmektedir. Çünkü yaşadığı mekân da tersyüz edilmiş bir karnavalesk bir imgedir⁵⁷.

Daha önce sözü edilen arzu nesnesi bu sahnede Raymonde tarafından dile getirilmekte ve Florence'ın durumuna karşıt olarak, rahatsız olunması gereken durumun varlığını dile getirir. Masanın altından, Florence'ın bacakları *dikizlenmektedir*. İki oyun kişisi arasındaki aynı duruma farklı yaklaşım, yazarın

⁵⁵ Önver, Şener. Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı. Sy 144-151.

⁵⁶ Önver, Bakhtin. Rebalais ve Dünyası. Sy 47.

⁵⁷ Önver, sy 109.

yarattığı grotesk parodinin, tipler üzerindeki kavrayış farklılıklarını ortaya çıkartan bir durumdur.

Raymonde- Yakışıklı mı bâri?

Florence- (çileden çıkmak üzere, seslenir) Bay Dragomir?

Dragomir- (içmeyi bırakır) Evet, Bayan Michalon?

Yazar, mekân içinde mekân yaratmış ve bu iki mekânın birbiriyle olan ilişkisiyle de grotesk bir dünya oluşturmuştur. Bu durum, yukarıda yaptığımız alıntıda açıkça ortaya çıkmaktadır. Sahnenin başından beri masanın altında oturan Dragomir hakkında konuşan Florence ile Raymonde, kendileri aşağıya sesleninceye kadar masanın altından işitilmez durumdadırlar. Yazarın kurguladığı mekânlar arasındaki böylesi bir ses yalıtımı, gerçek olmaktan uzaktır. Böylesi bir ses yalıtımının grotesk bir dünya ve romantik komedilerle melodramların dünyasından başka bir yerde bulmak imkânsızdır. Yazar, böylesi bir yaklaşımla, yarattığı grotesk parodinin altını bir kez daha çizmiştir. Yukarıda da dile getirdiğimiz gibi, kurulan mekan ile yazar, Bakhtinci anlamda karnavalesk bir oyun alanı yaratmış ve bu alanın kurallarını ise mantık sınırlarının kavrayabileceğinin ötesinde keyfi bir tavırda oluşturmuştur.

Florence- (...) (Raymonde'u örtünüün altına gitmeye davet eder.)

Raymonde- (örtüyü kaldırıp eğilir) Merhaba beyefendi, memnun oldum.

Dragomir- (Kadehini bırakır) Merhaba hanımefendi. (Birbirlerine sabitlendikleri için sessizlik uzar. Sonra devam eder.) Kalkamıyorum, çünkü ayaklarım karıncalandı.

Raymonde- Tamam iyi öyleyse... Kolay gelsin.

Dragomir- Teşekkür ederim. Güle güle hanımeğendi.

Dragomir ile Raymonde'nin tanışmaları, görsel açıdan ele alındığı zaman grotesk bir duruma işaret etmektedir. Çünkü kadın sandalyesinden aşağı doğru eğilmiş, örtüyü kaldırmış ve adamla karşılaşmıştır. Adam ise olduğu yerde elindeki şarabı ile kadına selam vermektedir. Fiziksel bir devinim olarak düşünüldüğünde söz konusu sahne, tam anlamıyla “gerçek” hayattaki “günlük” edimlerin ötesinde, grotesk bir devinimdir. Gündelik eylemlerde de böylesi eylemler gerçekleştirilebilir olmasına karşın, bu eylem grubu bir tanışma anında uygulandığında grotesk olma haline geçer. Ayrıca yazarın normlar içerisinde tanımlanmış olan “tanışma” seramonisini de tersyüz ederek Bakhtinci anlamda itibarsızlaştırdığı da karşımıza çıkmaktadır⁵⁸.

Diğer taraftan Dragomir'in ayaklarıyla yaşadığı durum ise yine karnavalesk kavramının beden üzerinden kurguladığı tanımlamayı örnekler durumdadır. Ayağa kalkamıyor oluşun, ayaklardaki probleme bağlanması ve gerçek problemin, masanın altında ayağa kalkılmasının imkansız oluşunun, unutulması diğer bir grotesk durumdur.

Raymonde- (...) Ay, ben altımda insanların kıpır kıpır olduğu yatakta uyuyamam. Her şeye kulak kabartırlar, bir de es kaza kolun dışarıda kaldıysa kapabilirler, elinden de olursun. İuh!

Yukarıda aldığımız alıntı, Raymonde'nun tip özelliklerini ortaya çıkarmaktadır. Tip özelliklerinin bu şekilde ortaya konması yazarın grotesk parodisini pekiştirme yollarından biridir.

⁵⁸ Öner, Bakhtin. Rebalais ve Dünyası.

Ooo, yeni ayakkabılar, ha?

Florence- Evet, bir çılgınlık yaptım. Kıydım paraya.

Dragomir masanın altında gülümser.

Mekânlar arasındaki keyfi ses yalıtımına bir örnekte burada karşımıza çıkmaktadır. O ana kadar hiçbir şey işitmeyen oyun kişisi, kendi işine gelen ve kendini mutlu eden olay karşısında tekrar işitmeye başlar. Yazarın grotesk parodisi ve mekânın karnavalesk tavrı burada yine iş başındadır.

(...) Florence'ın ayakkabılarından birinin tozunu alır. Bunu yaparken kolu Raymonde'un bacağına çarpar.

Raymonde- (aniden irkilir) Değdi! Yemin ediyorum, senin adam bana değdi! Dokundu!

Florence- (sakin) Dur bir, otur. Bilerek yapmadı ya. O bir centilmen.

Raymonde- (alaylı gülerek) Masa altında bir centilmen, daha neler! Bu iş sonunda yatağında biter. Ya da aşağıda, şu aşağıda biter.

Arzu nesnesi ile kurulan ilişki, aynı nesnenin başka bir benzerinde kurulan benzer ilişkide bambaşka bir tepki oluşmasına neden olur. Raymonde'nin verdiği tepki, abartılı ancak abartılı olduğu kadar da doğaldır. Buna karşın, Florence, arzu nesnesinin gerçek sahibi olarak durumu çok doğal olarak nitelendirmektedir. Böylesi bir yaklaşım iki oyun kişisi arasındaki farklılıkların ve grotesk parodinin altını çizmektedir.

Raymonde'nin, Florence ile Dragomir arasında var olan ilişkiye ilişkin yaptığı değinme ve öngörü, onun tip özelliklerinin altını tekrar çizmesi açısından

önemlidir. Ayrıca Florence'in kendinin bile farkında olmadığı "cinsel oyunların" sonunun varacağı yerin açıkça dile getirilmesidir. Bedene ilişkin yapılan bu gönderme de karnavalesk kavramını anımsatır niteliktedir.

*Dragomir masanın altında bir kadeh şarap daha içmiş
içinden gelen şarkıyı söyler.*

(...) Anam, anam, anam.

*Florence şarkının "anam" bölümüne katılır. Raymonde
şaşkın, başını önüne eğmiştir.*

Dragomir'in hafiften çakırkeyif olmasıyla birlikte söylediği şarkıya, Florence'in eşlik etmesi, yazarın yarattığı grotesk parodinin diğer bir göstergesi olarak karşımıza çıkar. Raymonde ise şaşkındır. Çünkü karşılaştıkları, onun kavrayabileceği bir durum değildir. Oyun kişilerinin yapılandırılmaları, özellikle grotesk parodinin çok net bir şekilde ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Yazar, grotesk parodiyi yaratırken özellikle oyun kişilerinin tiplerinden yararlanmış ve bu tiplerin her birini aşırı sivriltilmiş ve amaçladığı sonuca tiplerin karşıtlıklarıyla ulaşma yolunu seçmiştir.

Dördüncü sahneye geldiğimizde, Florence ile Dragomir arasındaki "cinsel oyunlar"ın arzu nesnesi dışında da gerçekleştiği ve aradaki "aşk" ilişkisinin temellerinin farklı yollarla atıldığı görülmektedir. Yazar, "cinsel oyunlar"ı, dil, masum şakalaşmalar ve saflık üzerinden kurgulamıştır. Oyunun dördüncü sahnesinde karşımıza çıkan söz konusu "cinsel oyunlar" Bakhtinci anlamda karnavalesk olan ile yakından ilişkilidir. Bakhtin'in özellikle vurguladığı bedene ilişkin olanın yüceltilmesi ile bu sahnede karşı karşıya kaldığımızı söylemek pek de yanlış olmaz.

Bakhtin'in metamorfoz deyişii ile açıkladığı ilişki biçimini bu sahneyi değerlendirmek için el almak zihin açıcı olabilir:

*Grotesk imge, dönüşüm halinde olan bir fenomeni yansıtır:
Doğumdan ölüme, büyümeden oluşa doğru giden henüz
tamamlanmamış bir metamorfoz... [B]u imgede, dönüşümün
iki kutbunu bir arada görürüz: Eskiyle yeniyi, ölmekte olanla
döllenmekte olanı, metamorfozun başını ve sonunu.⁵⁹*

Dragomir ile Florence arasında yaşanan “cinsel oyunlar” da bu anlamda bir arada oluş haline işaret etmektedir. Yaşanan şey, ne tutkulu bir cinsellik, ne de masum dokunuşlardır. Bu anlamda ikili arasında yaşananlar Bakhtinci anlamda bir metamorfoza işaret etmektedir. Ve ortaya çıkan “oluş”, grotesktir.

Yazar söz konusu “cinsel oyunlar”ı ilk olarak dilsel düzlemde gerçekleştirmiştir. Burada daha evvel de bahsettiğimiz gibi dilin belirsizliğini kullanmış ve Lotman⁶⁰'ın deyişiiyle groteskin oluş yönünü bir kez daha pekiştirmiştir. Ayrıca bir “tekinsiz dil” oluşturulmuştur. Deleuze ve Guattari⁶¹'nin kavramsallaştırmasına uygun bir şekilde oyunun bu sahnesinde majör dil olan Fransızca üzerinden, minör dil uygulamaları ile tekinsiz yeni bir dilin izdüşümleri yerleştirilmiş ve bu noktadan grotesk olan ortaya çıkartılmaya çalışılmıştır.

Dilsel düzlemde ortaya çıkan “cinsel oyunlar”ın ardından, söz konusu oyunlar bedensel olana yönelmektedir. Bedensel olana yönelmiş olan “cinsel oyunlar” ise Bakhtinci anlamdan karnavalesk olana işaret etmekte ve karnaval ruhunda beden ve bedensel sınırların yüceltilmesini bize tekrar anımsatmaktadır.

⁵⁹ Önver, Bakhtin. Rebalais ve Dünyası. Sy 52.

⁶⁰ Önver, Talvet. Sy 53.

⁶¹ Önver, Deleuze – Guattari. Kafka, Minör Bir Edebiyat İçin.

Oyunun dördüncü sahnesinde karşımıza çıkan “cinsel oyunlar” diğer bir taraftan ise groteskin oyunsu/çocuksu yönüyle bir koşutluk barındırmaktadır. Çalışmamızın 2.d. bölümünde de dile getirdiğimiz gibi yaşanan cinsellik, ciddiyyetten uzak ve çocuksudur. Yaşanan şey iki oyun kişisi tarafından da fark edilmemekte, bu anlamda oyunsu olanın altı çizilerek grotesk bir oluş hali yaratılmaktadır.

Florence- Gömleğimin düğmesi kayboldu. Sizin oraya düşmüş olmasın!

Dragomir- (makası bırakır) Göremedim.

Florence- Bir zahmet bakıverin etrafa. Bu tarz düğmeler yapılmıyor artık. Her yere baktım. Masanın altında olmalı! İyice bir bakın.

Florence, kaybettiği düğmenin masanın altında olduğunu düşünmektedir. Sözü geçen şeyin küçük bir düğme olduğu unutulmamalıdır. Düğme, bu sahnede masanın altına sızmak için bir araç olarak kullanılmaktadır. Diğer taraftan da düğmesi kopmuş bir gömlek, bedenin görülebilir bölgelerinin oranını büyüten önemli bir göstergedir. Yazarın düğme üzerinden kurguladığı sahne grotesk parodinin “cinsel oyunlar”ının altını çizmektedir.

Florence- Müsaade eder misiniz, geleyim, sizinle arayayım?

Dragomir- Tabii ki. Belki de taze gözlerle hemen bulursunuz.

Florence- (masanın altına geçer) Selam, Bay Dragomir.

Dragomir- Selam, Bayan Michalon. (hareket yapar) Evinizde gibi davranın. (Dört ayak üzerinde sürünürler)

Florence, oyun boyunca ilk kez, diğer mekana gelmiştir. Aslında kendisine ait olan bir mekanda, yabancı olduğu bir alana adım atmıştır. Bundan dolayı tavırlarında

ölçülü bir misafir hali söz konusudur. Böylesi bir durum, açıkça grotesktir. Ayrıca Dragomir'in rahat olması için verdiği telkin, yazarın oluşturduğu grotesk mekan algısını daha net ortaya çıkarmaktadır.

Düğme aranırken ilk bakılan yerlerden biri çöp kutusudur. Çöp kutusundan çıkan kağıtlar ise grotesk parodinin "cinsel oyunlar"ını ortaya çıkartır niteliktedir:

Dragomir- (okur) "Heyecan yavaş yavaş artıyordu. Öyle bir enerji akımı baş gösterdi ki sanki ruhum diğer her bir yanımı terk edip bedenimin tam orta yerine kondu. Dur durak bilmeyen ama sadece o noktada..." (...) Hangi noktada? Neden burada yarım bıraktınız?

Florence- "Groukiniak". Bilmediğim bir sözcük. Sözlükte de aradım, bulamadım. (...)

Dragomir- Argo bir sözcük. Hem de ağza alınmayacak türden. (...) Florence- Yaşayan en büyük yazarınız, Zolozol bu sözcüğü kullanmış. "Groukiniak". Siz de kızarmadan bana çevirebilirsiniz. (...)

Dragomir- "Groukiniak", kadınlık organı için söylenen bayağı bir sözcük.

Florence- (rahatsız olmuştur) A! anladım...

Yazar, iki oyun kişisi arasında var olan "cinsel oyunlar"ı ilkin dil düzleminde açığa vurmuştur. Açıkça dile gelen kadınlık organı, erdemli oyun kişilerini utanmaya itmekte ve böylece yazarın yarattığı grotesk parodinin altını çizmektedir.

Dil üzerinden ortaya koyulan grotesk parodinin "cinsel oyunlar"ının ardından, arzu nesnesi üzerinden tanıdık ve rahatsızlık vermeyen başka bir oyun başlar:

Florence- (Kağıtlardan birini katlarken üzerinde bir resim görür) Siz mi yaptınız bunu?

Dragomir- (şaşırmıştır) Oyalanırken bacaklarınızı çiziverdim.

Florence- (ilgiyle) Resim yapıyorsunuz?

Dragomir- Yok, sadece zaman geçirmek için. Yoksa pek beceremem.

Florence- Ama yok, Bay Dragomir, sizin yeteneğiniz var. Bunlar tam benim bacaklarım!... Hediye mi ediyorsunuz bunu bana?

Dragomir'in çizdiği Florence'in bacakları, ikilinin arasındaki ilişkinin belirleyicisi olan arzu nesnesinin daha net ortaya koymaktadır. İkili arasındaki tüm ilişki "bacak/ayak" üzerinden dile getirilmektedir. Bu dile gelişin her tekrar edilğinde grotesk parodi büyüyerek gelişmektedir. Diğer taraftan dil üzerinden gerçekleşen oyun ile rahatsız olup utanan ikili, tanıdık arzu nesnesi üzerinden kurulan "cinsel oyunlar"a karşı sevecen bir tepkide bulunmaktadır. Tepkideki tuhafılık ise grotesk parodinin daha net ortaya konmasını sağlar.

Arzu nesnesi ile gerçekleşen "cinsel oyunlar"ın ardından, beden diğer uzuvlarıyla gelişen oyunlar başlar:

Dragomir- (kendine dokunur) Benim giysilerimin içine girmiş olmasın? (Eğilir, bükülür. Elini kendi gömleğinin içine atar)

Ne bileyim ben. Bir bakın, sırtımda olmasın?

Florence- (gömleği yoklar) Yok, ceplerinize baksanız.

Florence’ın oyun boyunca Dragomir’e ilk dokunduğu sahne burasıdır. Düğme aranırken, karşılıklı olarak vücutlar tanınmaya başlar ve “cinsel oyunlar”ın boyutu değişir. Bedenin görülen bölgeleri daha net ortaya çıkar ve “cinsel oyunlar” grotesk parodinin en etkili silahı haline gelir.

Dragomir- Gömleğinizin içine düşmüş olamaz mı? O kadar küçük ki, araya kaçabilir.

Florence- (gömleğini açar, sutyeniyle kalır) Evet, iyice emin olmalıyım. Yok. Çıldıracağım. (Gömleğini çıkarıp sallar.)

Dragomir- Ya sütyeninizin içi?

Florence- Dönün siz. (Dragomir söylediğine uyar. Florence sutyenini çözer, göğüslerini sallar.) Yok. Sutyenimi takar mısınız lütfen?

Dragomir- (sutyeni takarken) Tabii ki... Kokunuz hoşuma gitti. Adı ne?

Florence- (gülüp gömleğini üzerine geçirirken) İndirimlerden aldığım sabundan başka bir şey kullanmıyorum!

Özellikle bu alıntıda da görüldüğü gibi, beden üzerinden gerçekleşen abartılmış bir grotesk parodi söz konusudur. Bir taraftan “cinsel oyunlar” süre giderken, diğer taraftan da romantizmin temel klişeleri gözler önüne serilmektedir. Yazar, grotesk parodisini bu klişeler ve “cinsel oyunlar” üzerinden yaratmaktadır. Sahnenin ilerleyen bölümlerinde yazar “cinsel oyunlar”ın beden üzerinden yaratılan bölümünde daha da ileriye gitmekte ve neredeyse sahne üzerinde bir “ön sevişme” yaşatmaktadır.

Dragomir- Eteğinizin altında olmasın?

Florence- (eteğini kaldırır. Slip ve jartiyeri ile seksidir) Yok.

Dragomir- (elini çekinerek uzatır) Özür dilerim...Bana öyle geliyor ki... Şurada...

Florence- (ümit içinde) Gördünüz mü?

Dragomir- (parmağını çorabın üst kısmından geçirir) Hayır, boşuna telaş.

Yapılan alıntıda da görüldüğü üzere beden üzerinde neredeyse keşfedilmeyen bir nokta kalmamıştır. Yazarın yarattığı grotesk parodi sözü geçen sahne için, bedenin keşfinin tamamlanması ile sonuca ulaşmıştır. Ancak grotesk parodiyi ortaya çıkaran diğer bir önemli durum ise oyun kişilerinin saf, masum alımlamalarıdır. Yazar, oyun kişilerinin saflığının altını çizerek, grotesk olgunun etkisini arttırmaktadır. Söz konusu “şehvet”in ardından gelen “saf” çocuksuluklar, karşıtlık yaratarak groteskin etkisini arttırmaktadır.

Florence- (eteğini indirirken iç geçirir) İyi, tamam, ne yapalım! Kayboldu. Sonuçta, felaket değil. (Örtünün altından çıkmak için başını eğer.)

Dragomir- (heyecanlı bir sesle) Bir şeyi unutmadığınızdan emin misiniz, Bayan Michalon?

Florence- (ona döner) Neyi?

Dragomir- (avucunu uzatarak) Bunu.

Florence- (keyiften çılgın) Düğmem!!! Neredeymiş?

Dragomir- (samimi bir kahkaha atar) Japon bahçesinde!

Küçük köprüünün altında!

Florence- Ah! Dragomir, size hayranım! (Kısa bir öpücük için dudaklarını ona yaklaştırır.)

Yaşanan o telaşın ve “cinsel oyunlar”ın ardından çocuksu bir saflıkla dile getirilen, bulunan düşmanın saklanması, grotesk parodinin etkisini büyütmektedir. Yazarın özellikle durumu ele alış biçimindeki abartı söz konusu grotesk parodinin çok net ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Sahnenin sonunda verilen “masum öpücük” ise, tüm bir sahne boyunca yaşanan “masum olmayan” “cinsel oyunlar”ın etkisinin altını çizer niteliktedir. Sanki ikili arasında hiçbir şey yaşanmamış gibi sadece “masum öpücük” için uzatılan dudaklar, grotesk parodinin abartılı bir şekilde dile getirilmesidir. Yazar beden ile gerçekleşen münasebetin ardına koyduğu bu “masum” münasebet ile yaratmak istediği etkiyi arttırmıştır.

Sözü geçen sahnede beden üzerine yapılan vurgu, aynı zamanda karnavalesk kavramını bir kez daha anımsatmaktadır. Karnaval ruhundaki grotesk cinselliğin bu sahnede benzer bir tezahürünü gördüğümüzü söylemek pek de abartılı olmayacaktır. Beden ve cinsellik bu sahnede grotesk olanı daha net açığa çıkarabilmek için kullanılmıştır.

“Cinsel oyunlar”ı bir kenara bırakıp, sözü geçen dördüncü sahnedeki fiziksel devinimlere dikkat edecek olursak da açıkça grotesk bir devinimle karşı karşıya olduğumuz görülecektir. İki oyun kişinin masanın altında debelenerek düğme arayışları takdire şayan grotesk devinimler olarak karşımıza çıkmaktadır. Florence’ın masanın altından çıkmadan, resmi masanın üstüne koymaya çalışması, Dragomir’in ayakkabıların içini tek tek kontrol etmesi, hatta kendi ayakkabılarını bile çıkarması bu devinimlere örnek olarak verilebilir niteliktedir.

Oyunun beşinci sahnesi başladığında sahne üzerinde tam bir karmaşa söz konusudur. Yazarın Dragomir ile Florence'ın aynı anda konuşmalarını salık vermiştir. Ortaya çıkan durum ise haliyle kaotik bir durumdur. Dillerin ve söylemlerin birbirine karıştığı, birçok noktadan dinlenebilecek ve kavranabilecek, çok yönlü bir durum karşımıza çıkmaktadır. Groteskin bileşenlerinden bahsederken de dile getirdiğimiz bu durum, groteskin çok yönlü ve kaotik yapısına işaret etmektedir. Diğer taraftan yazarın yarattığı grotesk parodinin ise gücünü arttırmaktadır.

Oyunun beşinci sahnesinde iki oyun kişinin kendi kendilerine konuşmalarından oluşan kaotik yapı, grotesk dili örneklendirmek açısından çok önemlidir. Çalışmamızın 2.b. bölümünde de dile getirdiğimiz gibi, grotesk dil başka alanlardaki kavram ve terminolojinin birbiri içinde eritilmesiyle oluşturulabilmektedir. Yazar burada da birbirinden farklı iki konuyu üst üste koyarak söz konusu dili oluşturmaktadır. Ayrıca, ortaya çıkan dil, Bakhtinci anlamda toplumsal olan dilin maskesinin düştüğü bir noktaya da işaret etmektedir⁶².

Yazar iki farklı dilsel ve kavrayışsal durumu üst üste koyarak, groteskin iki uçlu yapısını bir kez daha ortaya koymuştur. Bu sahnede bu durum dil üzerinden şekillenmektedir. Ancak dil üzerinden ortaya çıkan bu durum, sadece dilsel düzeyde kalmamakta, diğer taraftan da ciddi bir kaotik karnavalesk yapıya işaret etmektedir.

Söz konusu konuşmalara dikkat edildiğinde karşımıza çıkan tablo başka bir grotesk duruma işaret etmektedir. Florence'ın çevirisini yaptığı eserden okuduğu bölüm ne kadar yüksek bir sanat algısına işaret etmekteyse, Dragomir'in Florence'ın vücudu üzerine kendi kendine yaptığı yorumlar o kadar alt algı seviyesine işaret

⁶² Önver, Bakhtin. Karnaval dan Romana. Sy 237.

etmektedir. Yazar iki oyun kişisini aynı anda konuşdurarak oluşturduğu kaotik grotesk yapının içerisine özellikle eklediği farklı dünyaların, farklı insanları olma durumuyla da yaratmak istediği grotesk parodinin altını doldurmaktadır. Melodram ve romantik komedilerin grotesk parodisi olduğunu vurguladığımız bu oyun için, “farklı dünyaların insanı olma” durumu, bulunmaz bir çalışma mecrasıdır.

Florence- (önündeki yazıyı tape ederken)...Bu bir t mi, r mi?

Ha, evet, b... Biz insanoğlu aslında biraz da, hiçlikten gelen, giderken de çürümeye yazgılı olarak biçimlendirilmiş çamuruz. (...)

Dragomir- (eşzamanlı yapılan bir monologdur. Ama onun sesi daha baskındır.) Tak! boynuna ve tak! çibanına, tak! sırtına, tak! poposuna ve tak! tombuluna, tak! kalçalara ve tak! (...) Hakikaten güzel bacakları var... Yüz kadından belki bir tanesi ancak böyle güzel bacaklara sahip olabilir. (...)Bin hatta yüz bin kadından biri ancak böyle güzel bacaklara sahip olabilir... Küçük güzel ayaklar, incecik ayak bilekleri ve baldırlar... ve dizler, ah! o dizler, işte bir bacağı bacak yapan! (...) Oysa o bacaklarını aralayınca... Kolları ile sarıyor sanki koltuk gibi kavırıyor sanki... Ben böyle güzel bacak hiç görmedim... (...)Florence'ın poposu acaba nasıl?

Alıntıdan da anlaşılacağı üzere, iki oyun kişisi tamamen farklı şeyler üzerinden konuşmaktadırlar. Kadının entelektüel çalışmasına karşın, erkeğin beden üzerine dayalı konuşması aradaki ikiliği net bir şekilde ortaya koymakta ve grotesk parodiyi pekiştirmektedir.

Sahnenin devamında başka bir grotesk parodinin altını çizen grotesk durum ile karşı karşıya kalırız. Dragomir, kendi “ev”i içerisinde yemek yapmaktadır:

Florence- Yemeğiniz müthiş güzel kokuyor. Ona bu güzel kokuyu veren ne?

Dragomir- (söze hemen atlar) Tenceredeki! (Pişip pişmediğine bakmak için kapağını kaldırır) Kokuyu veren sadece, soğan, Bayan Michalon. Ama Dragomir usulü soğanlar bunlar.

Florence- (eğlenerek) Nasıl soğanlarmış bu Dragomir usulü soğanlar?

Dragomir- Unu pembeleşinceye kadar tereyağında çeviriyorum, sonra da iki iri soğanı bütün olarak bir kesme şeker ve bol baharatla birlikte içine atıyorum. Tepesine kadar su koyup kısık ateşte pişmeye bırakıyorum. Bazen, son dakikada bir damla konyak ilave ediyorum. O zaman kendime tam bir ziyafet vermiş oluyorum. Hele yanında kızarmış ekmekle... Tam bir şölen oluyor. Hatta eğer varsa, şeker yerine bal kullanıyorum. Size yemin ederim, kendi kendime ziyafet çekiyorum.

Yukarıda yapılan alıntıda dikkat edilmesi gereken üç önemli grotesk durum söz konusudur. Bunlardan ilki, Dragomir’in masanın altında yemek pişirmesidir. Dragomir, yaşadığı “ev”in içerisinde yemek yapmaktadır ki böylesi bir şey çok da anlaşılabilir değildir. Ancak Dragomir’in “ev” olarak adlandırdığı yerin bir masanın altı olduğunu düşündüğümüzde yapılan yemek grotesk bir eyleme dönüşmektedir.

Diğer bir dikkat edilmesi gereken konu ise, Dragomir ile Florence'ın bu sahnede karşılıklı kurlaşmalarıdır. Yemek yapmak üzerinden kurlaşan oyun kişileri, romantik komedi ve melodramların temel klişelerinden birini kullanmaktadırlar. Dolayısıyla, yazarın grotesk parodisi için yemek pişirme ve yemek tarifi eylemini seçmiş olması gerçeğiyle karşı karşıya kalmaktayız.

Yaptığımız alıntı için söz konusu olan son grotesk hal ise, biçim ile içerik arasındaki çatışmadır. Hakkında özenle bahsedilen ve dayanılmaz bir kokuya sahip olan yemek, soğandan başka bir şey değildir. Diğer bir deyişler üzerine yüklenmiş olan tüm romantik yaklaşıma karşı, soğan romantik olmaktan uzak bir gıda maddesidir. Dolayısıyla özel pişirilmiş soğanlar üzerinden kurulan romantik yaklaşım, biçim ile içeriğin birbiri ile çatıştığı ve grotesk parodiyi besleyen grotesk bir durumdur.

İki oyun kişisi arasında oluşan kurlaşmanın sonraki adımı ise tabi ki birbirlerini yemeğe davet etmeleridir. Ancak söz konusu davet de grotesk parodi çerçevesinde gerçekleşmektedir:

Dragomir- (...) Bakın, ne düşünüyorum, gelip soğanlarımı benimle paylaşmak istemez misiniz? (...)

Florence- Tamam, beni imrendirdiniz. Ama bir şartla; Buraya gelip masaya benimle oturun.

Dragomir- Yani beni yemeğe davet ediyorsunuz, Bayan Michalon.?

Florence- Evet, eğer yemeği getirirseniz!

Dragomir- Sorun yok. Geliyorum.

Dragomir saçını tarar, tükürdüğü avucu ile saçını düzleştirir, kravatını düzeltir ve elinde tencere masanın altından çıkıp, yavaş yavaş doğrulur.

Dragomir, Florence'ı "romantik" bir yemeğe davet eder. Özenle pişirilmiş soğanların ana mönüyü oluşturan yemek, masanın altından masanın üzerine taşınmaktadır. Aradaki mekansal ilişkinin yarattığı grotesk bir ziyaret söz konusudur. Dragomir bu "romantik" yemek için kendine çeki düzen vererek "ev"i olan masanın altından çıkar ve kurlaştığı ev sahibesinin "ev"i olan masanın üstüne çıkar. Ancak evinden ayrılmadan evvel kendine çeki düzen vermeyi de ihmal etmez. Yazarın sahne direktiflerine baktığımız zaman, karnavalesk bir tükürükle tekrar karşı karşıya geldiğimizi görürüz. Bakhtinci anlamda, bedenin iğrenç olarak adlandırılabilen bir sıvısı olan tükürük, "romantik" yemekteki görsel itibarı arttırmak için kullanılan bir araca dönüşmüştür. Tükürükle beraber görsel itibarı arttırmadaki diğer araç ise kravattır. Yazarın yan yana kullandığı kravat ve tükürük eşliği biçim ve içeriğin çatıştığı grotesk bir duruma işaret etmektedir.

Yaşanan romantizmin ardından gelen sahne ise, yazarın grotesk parodisini net olarak ortaya çıkarmaktadır:

Florence- Soğanlarınızı tatmak için ölüyorum...(Kokuyu içine çeker) Durun, ne kokuyor öyle?

Dragomir- (örtüyü kaldırır) Tarçın, karanfil ve çeşitli baharatlar...

Florence- Yanık deri kokusu geliyor.

(Masanın altından yoğun bir duman çıkmaktadır.)

*Dragomir- (telaşlı) Eyvah, ocağı kapatmayı unuttum.
(Masanın altına atlar.) Ayakkabı yanıyor!... (Yanan
ayakkabıya su döker.)*

*Florence- Ateş söndü madem, o suyla şu benim bitkileri bir
sulayiverin.*

Dragomir'in "ev"inde çıkan ufak çaplı yangın, yaşanan "romantizm"i sonlandırmaktadır. Masanın altından yükselen yoğun duman ise açıkça grotesk bir durumdur. Diğer taraftan ateşin söndürülmesinin ardından, Florence'in o suyla çiçeklerini sulatmak istemesi de grotesk parodiye işaret etmektedir. Romantik komedi ve melodramların başka bir klişesi olan "bahçe üzerinden kurulan romantizm"i, yazar burada, yangının hemen ardına yerleştirerek, grotesk parodisinin etkisini arttırmaktadır.

Dragomir çiçekleri sulamaya giderken sahnenin en önemli grotesk tepkisini verir:

*Dragomir- (bitkileri sulamaya giderken, aynanın önünde
durup kendine bakar. Çılgık atar.) Ah!*

Florence- Ne var?

*Dragomir- Aynada kendimden korktum. Ne boyda olduğumu
unutmuşum!...*

Dragomir'in ayna karşısında verdiği bu tepki, kendine yabancılaşma durumunun en açık örneği olarak dile getirilebilir. "Ev"inde yaşadığı süre boyunca kendi boyunun ne olduğunu unutan Dragomir'in, ayna karşısında verdiği tepki, bir yandan komik, bir yandan da ürkütücü grotesk bir tavidir. İnsanın kendine yabancılaşmasının grotesk olarak dile getirilmesidir demek de çok yanlış olmayacaktır.

Oyunun altıncı sahnesi, Dragomir'in masanın altında yaptığı jimnastik hareketlerle başlar. Florence ise sözlük karıştırmaktadır. Dragomir'in masanın altında gerçekleştirdiği jimnastik hareketler, yazarın oluşturduğu ve daha önceden Bakhtinci anlamda karnavalesk bir mekan olarak adlandırdığımız “ev”in, grotesk varoluşunu pekiştiren türdendir. Çalışmamızın 2.c. bölümünde dile getirdiğimiz ihlal, oyunun altıncı sahnesinde fiziksel edimlerde karşımıza çıkmaktadır. Çünkü masanın altında gerçekleştirilen jimnastik hareketler, “gerçek” spor ile kıyaslandığında, sporun normlarını doğrudan ihlal etmekte ve biçim ile içerik arasına uçurum koymaktadır. Bu anlamda söz konusu sahnedeki edim, grotesk ihlale işaret etmektedir. Bakhtinci anlamda yaşanan durum karnavalesk olarak adlandırılmaya müsaittir⁶³.

Dragomir'in sporunu yarıda bırakmasına neden olan durum ise Florence'in ayaklarının üşümesidir. Burada ise daha önce üçüncü sahneyi incelerken vurguladığımız “cinsel oyunlar” tekrar devreye girmekte ve Bakhtinci anlamda karnavalesk bir beden kullanımı hayata geçmektedir⁶⁴.

Dragomir- Bir-iki, üç-dört, bir-ki-üç-dört...

Florence- Ne acayip bir soğuk, Bay Dragomir!

Dragomir- (harekete devam eder) Evet (...)

Florence- Ayaklarım dondu.

Dragomir- (hareketi bırakır) İzin verirseniz, ısıtabilirim.

Florence- Hayır demem.

⁶³ Önver, Bakhtin. Karnavalın Romana. Sy 238.

⁶⁴ Önver, Bakhtin. Rebalais ve Dünyası. Sy 47.

Dragomir Florence'in ayaklarını ellerinin arasına alıp sarmalar. Üzerlerine nefesini üfler. Masaj yapıp, göğsüne dayar. Sıkı sıkı ovar.

Dragomir'in masanın altında yapmaya çalıştığı jimnastik hareketler görsel açıdan tam bir grotesk edimi işaret eder. Ayrıca, romantik komedi ve melodramların sportif esas adamı tiplemesini göz önüne alacak olursak, Dragomir'in jimnastik edimi grotesk parodiye hizmet eder bir boyuta da taşınacaktır.

Oyun kişileri arasındaki arzu nesnesi ilişkisi bu sahnede yine karşımıza çıkmaktadır. Dragomir'in, Florence'in ayaklarını ısıtması, daha önce de bahsettiğimiz "cinsel oyunlar"a gönderme yapmaktadır. Ayrıca Florence ile Dragomir'in gerçekleşen eylemin yaklaşımlarındaki doğallık ve saflık, söz konusu grotesk parodiyi tekrar ortaya çıkartan bir durumdur.

Oyun kişilerinin yaşadığı arzu nesnesi ilişkisinin bir sonraki aşaması, onların çocukluklarına dönüştür:

*Dragomir- (Florence'in ayakları hala göğsünün üzerindedir)
Çocukken fişkirirken buza dönüştüğünü görmek için çişimizi yapar eğlenirdik. Daha ettiğimiz anda buz keserdi. Sonra da saydam bir yarım ay biçimi alırdı. (...)*

Florence- (...) Ben soğuktan nefret ederim. Kötü anıları çağrıştırıyor bende. Küçükken eski, içi sürekli cereyan yapan, kocaman bir evimiz vardı. Babam öldüğü gün bizim oralarda eksi on dereceydi. Ben, Afrika'da ya da Pasifik adalarından birinde, sürekli güneş altında yaşamak isterdim. Eskiden, televizyonum varken deli danalar gibi böğüre böğüre

ağladığımı bilirim... Reklamlarda, canım... Hindistan cevizli gazozları, manolya şampuanlarını görünce...

Yazar, oyun kişileri arasında kurduğu grotesk parodiyi, arzu nesnesi ile kurulan ilişkinin ardından, başka bir romantik komedi ve melodram klişesi olan “çocukluğa dönüş”ü kullanarak pekiştirmektedir. Her iki oyun kişisi de çocukluklarından kış ile ilgili olan bir anıyı anlatmakta ve aralarındaki ilişkinin grotesk parodisini geliştirmektedirler.

Dragomir- Bana Drago diyebilirsiniz, Bayan Michalon. Bana her "Bay Dragomir" deyişiniz de... Doğrusu ya, biraz gülünç geliyor.

Florence- Anlaştık. (Sessizlik) Ben de, Florence. (Uzun bir sessizlik. Sokak kapısı çalınır. Florence kapıyı açmak üzere kalkar.)

Yazar, iki oyun kişisi arasında gelişen ilişkiyi, iletişimlerine mesafe koyan “siz” hitabından, “sen” hitabına çekmektedir. Romantik komedi ve melodramlarda da karşımıza çıkan bir klişe olan bu durum, yazarın yarattığı grotesk parodiyi destekler niteliktedir. Ayrıca karşılıklı yapılan anlaşmanın yarattığı sessizlik anları ise, grotesk durumu ve klişelerin altını daha net çizmekte ve etkiyi arttırmaktadır. Ancak aradaki hitabın daha samimi bir biçime dönüştüğü noktada, yine, diğer bir romantik komedi ve melodram klişesi devreye girer ve anın büyüsünü bozacak bir şekilde kapı çalınır. Çalınan kapı, grotesk parodinin altını tekrar çizmektedir.

Bu arada, Dragomir derileri kesmek için makasa uzanır. Florence, Dragomir yaşlarında, uzun boylu, zayıf, elinde keman kutusu olan bir adamla masanın yanına gelir. Adama

*şöyle der: Evinde. Masanın altında. Adam dört ayak üzerinde
Dragomir'e ulaşır.*

Oyuna yeni bir oyun kişisi daha eklenmiştir. Dragomir'in memleketten gelen bir akrabası olan Gritzka, Florence'in arkadaşı Raymonde'nin aksine, Florence ile Dragomir arasındaki ilişkiyi destekleyen bir tavır takınacaktır. Florence'in Gritzka geldiğinde Dragomir'in evini tanımlarken kullandığı işaret, yazarın oluşturduğu grotesk mekânı bir kez daha işaret etmektedir. Söz konusu mekâna her giriş çıkış ise, grotesk bir edimle gerçekleşmek zorundadır.

Dragomir ile Gritzka arasında gelişen diyaloglar ise ayrıca grotesktir. Diğer yandan, yazarın oluşturduğu grotesk ses yalıtımı, Florence ile Raymonde'nin sahnesinde olduğu gibi aktif durumdadır. Florence üst katta, konuşulanları işitmez haldedir. Ta ki kendisine seslenilene kadar.

Dragomir- Yeni mi geldin?

Gritzka- Az önce. Dört ay oldu yollara döküleli.

Dragomir- (...) Yatacak yerin var mı?

Gritzka- Yok.

Dragomir- İyi, ben de kalabilirsin? Yemek yedin mi?

Gritzka- İki gündür yemedim. Açlıktan geberiyorum.

Dragomir, kendi "ev"ine bir konuk yerleştirmiştir. Masanın altındaki nüfus %100 oranında artmış, masanın altı görsel olarak daha grotesk bir duruma gelmiştir. Hareket kabiliyeti neredeyse yok denecek kadar azalan mekân, grotesk bir dünyaya dönüşmüştür. Eyhenbaum'un grotesk biçem üzerine yaptığı yaklaşımı burada tekrar anmak yerinde olacaktır. Eyhenbaum alışılmış bağlantıların ve ilişkilerin grotesk

dünyada gerçekdışı ve büyük olarak karşımıza çıktığını dile getirmekte idi⁶⁵. Oyun düzleminde de benzer bir durum söz konusudur. Dragomir, evine gelen misafirine, evinde konaklama izni vermiştir ve bu durum gerçeklik düzleminde şaşkınlık yaratacak bir konuma sahip değildir. Ancak söz konusu “ev” bir masa altı olduğunda, biçem, Eyhenbaumcu anlamda bir hale dönüşmektedir. Durum, büyük ve gerçekdışı bir nokta haline gelmiştir.

Dragomir, Gritzka’dan memlekete ilişkin olan biten hakkında bilgi almak ister, ancak Gritzka’nın yemek yeme arasında verdiği bilgiler, ölümlerden başka bir şey değildir. Eyhenbaum’un bahsettiği grotesk biçem burada da devreye girmekte ve gerçekdışı ve büyük bir olguya işaret etmektedir:

Dragomir- (Gritzka paltosunu çıkarıp yerleşirken, Dragomir var olan yiyecekleri çıkarıp önüne koyar.) Memleketten ne haberler?

Gritzka- (yiyip içerken aç gözlü değildir) (...) Bayan Pitik öldü. Shloss baba da öyle. (...)Massol'ların evinin üzerine yıldırım düştü. Her şey yandı. Onlar da. Markus'lerin çocuğunun da üç parmağı kesildi. (...)

Dragomir- Peki, Moloch baba?

Gritzka- (yerken) Öldü.

Dragomir- Ya, Zorn'lar?

Gritzka- Öldü.

Dragomir- Peki, Miarka? Duvel? Orane?

Gritzka- Öldü, öldü, öldü.

⁶⁵ Önver, Boris Eyhenbaum. Sy197.

Dragomir- Eh! O zaman, herkes öldü orada!

Gritzka- Ben yemek yiyorum, ama onlar ... Hepsi öldü.

Gritzka'nın verdiği ölüm haberleri ile yemek yeme ediminin birlikteliği, biçim ile içerik arasındaki çatışmanın verdiği grotesk bir hal yaratmaktadır. Normal duygu durumunda "ölüm haberi" verme süreci söz konusu olmamakta, bu süreç itibarsızlaştırılmış sıradan bir sürece ve sıradan bir "haber"e dönüştürülmüştür. Böylesi bir durum ise grotesktir. Gritzka üzerinden yazarın kurduğu karşıt durum (yemek yemenin bedenselliği ile ölüm haberinin duygusallığı), grotesk olanın ihlal algısına hizmet etmektedir. 2.c. bölümünde de ayrıntılı olarak aktarılmış olan ihlal, söz konusu karşıtlık ile mantık kurallarını yıkar ve alımlayıcıda şaşkınlık hali yaratır. Söz konusu karşıtlık ile kurulan ihlal hem Bakhtinci anlamda, hem de Eyhenbaumcu anlamda değerlendirmeye açık, karnavalesk ve o kadar da grotesk bir durumdur⁶⁶.⁶⁷

Gritzka'nın Florence'ın bacakları hakkındaki yorumu, Dragomir'in arzu nesnesine yaklaşımın dışında ve Dragomir için beklenmedik bir şekilde gelişir:

Gritzka- Hiç de fena değil, ev sahibinin bacakları. Yatıyor musun onunla?

Dragomir- Aman, canım, neler söylüyorsun, sen? Bayan Michalon hem çok naziktir, hem de durumu benden iyidir.

Benim üzerimdedir.

Gritzka- Ama o da bir kadındır, Drago, diğerleri gibi bir kadın. Üzerinde olmuş, altında olmuş, ne fark eder?

Hayatında biri var mı?

⁶⁶ Önver, Bakhtin.

⁶⁷ Önver, Eyhenbaum.

Dragomir- Sanmam.

Gritzka- Belki de lezbiyen. Eđer, öyleyse durum şanssız.

Yoksa, deđer dođrusu. Hem minyon, hem böyle güzel bacaklar. Külot da giymiyor belki...

Dragomir- (atılarak) Yok, giyiyor.

Gritzka- Ha! Haberin var. Burası röntgenlemek için tam yeri...(Gözüyle dođru açığı arar.)

Yazar, Dragomir'in yaratılan grotesk parodi içerisindeki, saf ve erdemli "aşk"ının karşısına, Gritzka'nın doğrudan ve "normal" olarak kabul edilebilecek tepkisini koymuştur. Ancak Dragomir için böylesi bir yaklaşım kabul söz konusu bile değildir. Yazar Dragomir ile romantik komedi ve melodramlardaki "saf aşk"ı dile getirirken, Gritzka ile durunun gerçekte ne olduğunu dile getirmektedir. İki oyun kişisi arasındaki yaklaşım farklılığı ise grotesk parodiyi daha net ortaya çıkarmaktadır.

Gritzka'nın verdiği tepki, Raymonde'nin verdiği tepki ile hemen hemen aynı türdendir. Yazar, iki farklı sosyo-ekonomik sınıftan gelen oyun kişilerine benzer tepkiler verdirerek, Florence ile Dragomir arasındaki ilişkinin grotesk parodisini daha açık bir şekilde dile getirmektedir. Gritzka ve Raymonde'nin verdiği tepkiler, olayların "gerçeklik" düzleminde ele alınışını gösterirken, Florence ile Dragomir'in "saf ve ahlaklı" yaklaşımı ise olayların "kurmaca" düzleminde ele alınışını gösteren ve bu yolla grotesk parodiyi oluşturan çatışmayı yaratmaktadır.

Oyunun yedinci sahnesine geldiğimizde, Dragomir, Florence ve Gritzka'nın dışarıda tesadüfen karşılaşp "ev"e dönüşleriyle karşılaşırız. Oyunun yedinci sahnesi, Bakhtinci anlamda tam anlamıyla karnavalesk bir sahne olarak karşımıza

çıkılmaktadır. Sahne üzerinde gelişen eylemler, çılgın bir kahkahayı barındırmakta aynı zamanda da hemen her şeyin olası olduğu bir dünya yaratmaktadır. Bakhtin'in karnaval üzerine yaptığı çalışmaları anımsadığımız zaman, oyun kişilerinin maymun taklidi yapmaları, kiracıların ev sahibi ile birlikte dans etmeleri, ansızın yeni oyunlar oynamaya başlamaları karnavalesk unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır⁶⁸.

*Dragomir, Florence ve Gritzka başlarının üzerinde
Dragomir'in ceketi, gülüşerek telaşla içeri girerler. Dışarıda
bardaktan boşalırcasına yağmur yağmaktadır. Dragomir,
böylece ceketsiz, gömleğiyle kalmıştır.*

Romantik komedi ve melodramlar için önemli bir klişe olan, “yağmurda yürümek”, yazar tarafından grotesk parodinin net bir şekilde ortaya çıkarılabilmesi için kullanılmıştır. “Yağmurda yürümek” olgusu, romantik göndermelerinden uzaklaştırılmıştır. Özellikle Dragomir üzerinden, klişe ters çevrilmiş, “sevgili”ye verilen ceket, Florence ile Gritzka tarafından paylaşılmış, Dragomir ise gömleğiyle kalakalmıştır. Klişe, grotesk parodinin etkisini artıran bir unsur haline gelmiştir.

Üç oyun kişinin tesadüfen Jardin des Plantes'da karşılaşmış olması da diğer bir romantik komedi ve melodram klişesidir. Yazar bu tarz klişeleri, grotesk parodisini yaratmak için yoğun olarak kullanmaktadır.

Özellikle oyunun yedinci sahnesinde bedensel ıslanma ile başlayan karnavalesk bir durum karşımızdadır. Florence'in maymunları sevdiğini öğrenince diğer iki oyun kişinin maymunları taklide başlamasıyla, karnavalesk ruh sahneye hâkim olmaya başlar:

⁶⁸ Öner, Bakhtin. Karnavalın Romana., Rebalais ve Dünyası.

Dragomir ile Gritzka maymunları taklit ederek Florence'in etrafında dolanırlar. Florence ürperir.

Bu şekilde başlayan karnavalesk süreç, Gritzka'nın kemanını çalmasıyla birlikte müzikli bir eğlenceye dönüşür:

Gritzka- (maymun taklidine devam etmektedir) Ben ağacıma tırmanayım. (Elinde keman ve arşesi masanın üstüne çıkar) Hiç virtüöz maymun gördünüz mü? Dinleyin...

Maymunu taklit ederek keman çalar. Florence gülmektedir.

Ardından Dragomir'in tepkisi ile masanın üzerindeki sahneden inen Gritzka, başka bir oyunu başlatır, Florence de ona katılır:

Florence- (masanın üzerindeki eşyaları kaldırır.) E! keyifliyiz işte. Ben hemen kaldırıyorum şunu. (Dragomir'in aceleci yardımıyla örtüyü kaldırır. Üzerindeki kırıntılar dökülsün diye sallar.)

Gritzka- (muletasında saldırmaya hazır boğa gibi) Ole.

Dragomir- (çaresiz, başını sallar) Tamam, gene başladı! (Florence eğlenceye katılıp, oyunu başlatır. Sonra Gritzka'nın elinden kaptığı arşeyi, matador kılıcı yerine koyar. Dragomir gerinir) Ole!

Alkışlar. Gritzka doğrulur. Birden oyunu değiştirir ve kemanını parmaklarıyla flamenko gitarı gibi kullanır. "La muerte es una mujer blanca con ojos negros... Ayayayaya..." diye şarkıya koyulur. (...)

Florence örtüyü şal gibi sırtına geçirerek, masanın üzerine çıkar, ispanyol adımları ile dans eder. (...)Rolüne iyi soyunmuştur. El çırpma hareketlerine yoğunlaşır. Sonra eteğini kaldırarak baştan çıkarıcı kadını oynar. İki erkek aşağıdan seyreder, her hareket bitiminde alkışlarlar. Florence eliyle onlara öpücük yollar.

Görüldüğü üzere, yedinci sahne tam bir karnavalesk ruh halinde karşımıza çıkmaktadır. Karnaval ruhunun coşkusu, abartısı, sınır tanımazlığı oyun kişilerinin eylemleri ile aktarılmaktadır. Ansızın değişen ruh hali ile gelişen karnaval ruhu, bir taraftan ürkütücü iken, diğer yandan ise eğlencelidir. Aynı zamanda Florence üzerinden şehvetin ve cüretkarlığın da dile getirildiği bir ruh sahneye hâkimdir. Ancak karnaval zamanlarında da olduğu gibi, karnavalın bitiminden sonra söz konusu duygular bastırılmış, buldukları derin kuyuya geri bırakılmıştır.

Özellikle oyunun tamamında sadece bu sahnede gördüğümüz karnaval ruhu, sahnenin bitimiyle birlikte bir kenara bırakılmıştır. Özellikle Florence'in cüretkâr dansı ve şehveti, sahnenin bitimiyle birlikte tekrar eski yerine dönecektir. Böylece baskılanmış olan duygular, kısıtlı bir zamanda dile gelmiş, ardından da eskiye dönmüştür.

Oyunun yedinci sahnesinde, yazarın grotesk parodiyi oluşturmak için karnavalesk olanı kullandığı açıkça görülmektedir. Dolayısıyla yedinci sahne, ürkütücü, eğlenceli ve tuhaf yönleriyle birleşimiyle grotesk olanı barındırmaktadır. Ayrıca tıpkı karnavallarda olduğu gibi, toplumsal sınıflar ortadan kalkmış, kiracı ile

ev sahibi aynı coşkuya ortak olmuştur. Bu açıdan baktığımız zaman söz konusu sahne tam anlamıyla karnavalesk ve grotesktir⁶⁹.

Oyunun sekizinci sahnesine geldiğimizde karşımıza yeni bir oyun kişisi çıkmaktadır. Yazarın, “*kibar ama sevimsiz. Baston yutmuş gibi. Yapmacık. Muhallebi çocuğu. Tavırları ve konuşması hesaplı, ölçülü. Cimri.*” yorumunu yaptığı Marc Thyl, Florence’ye aşık olan ve onun çevirilerini yüksek ücretten yayınlayan patron olarak karşımıza çıkmaktadır. Marc, yazarın yarattığı grotesk parodide “kötü/rakip/zengin/art niyetli” adam olarak karşımıza çıkar. Diğer bir deyişle Dragomir’in değili olarak çizilmiştir. Rakip oyun kişilerinin bu şekilde zıt kutuplarda çizilmiş olması romantik komedi ve melodramlarda var olan “diğer adam – esas adam” çatışmasının pekişerek, grotesk parodinin güçlenmesini sağlamaktadır.

Çalışmamızın 2.a. bölümünde ayrıntılı değindiğimiz iki uçluluk bileşeni, oyunun sekizinci sahnesine geldiğimizde iki oyun kişisi üzerinden varlığını tekrar hissettirmektedir. Yazar, Thyl ile Dragomir’i yan yana koyarak, ikisi arasındaki çatışmayı ortaya çıkarmakta ve bu çatışmadan da grotesk bir yapılanma oluşturmaktadır. Bakhtin’in karnavalda bahsederken değindiği gibi, farklı kutuplar yan yana gelerek yaratıcı, bir o kadar da yıkıcı yeni bir eylem anı/oluş yaratmaktadır⁷⁰. Yaşamda yan yana gelmeyecek gibi düşünülen zıt kutupların bir araya gelmesi, Bakhtin’in karnavalı da açıklarken kullandığı bir yöntemdir. Fakat Bakhtin, karnaval sürecinin yaşam gerçeğini kırarak grotesk yeni bir yaşam biçimi çıkarttığını da vurgulamaktadır. Durum böyle olunca, ortaya çıkan yeni yaşam

⁶⁹ Öner, Bakhtin. Karnavalda Romana. Sy 238.

⁷⁰ Öner, Bakhtin. Karnavalda Romana. Rebalais ve Dünyası.

biçimi, amorf ve eskiyi andıran, fakat yeni, tanımlanamayan bir hayat biçimidir. Benzer şekilde Eyhenbaum da böylesi bir grotesk biçimden bahsetmektedir⁷¹.

Sekizinci sahnenin açılışında, Marc ile Florence masanın başındayken, Gritzka masanın altında sigara içmektedir:

Florence vazoya çiçekleri yerleştirmekteyken, zarif, kırk yaşlarında yayıncı Marc Thyl, oturmaktadır. Alt katta Gritzka yalnız, purosunu içmektedir.

Florence- Ah! Bay Thyl, çiçekler muhteşem! Ne de güzel kokuyorlar!...

Gritzka purosunu ağzından uzaklaştırır ve kokusunu burnuna çeker. Duman yüzünü buruşturur. Marc'ın ayak kokusunu alır, olabildiğince uzaklaşır.

Sahnenin açılışı görsel anlamda grotesk bir tablo sunmaktadır karşımıza. Aşağıda purosunu içen Gritzka'nın varlığı grotesk tablonun önemli tamamlayıcısıdır. Çünkü masanın üstü normal işlevinde iken, masanın altı işlev değiştirmiştir. Bu durum bu sahnede bir kez daha karşımıza çıkmaktadır. Masanın böylesi bir işlev değişimine uğraması, bir nevi Baktinci anlamda masanın itibarsızlaştırılmasıdır.

Yazarın oluşturduğu grotesk mekanlar arasındaki ses yalıtımın bu sahnede yok olduğuna, sahnenin açılışında tanıklık ederiz. Yazarın bu şekilde kurguladığı keyfi ses yalıtımı, yaratılan grotesk parodinin önemli bir parçasıdır. Ses yalıtımının ortadan kalkmasıyla beraber, Florence'ın çiçeklerin kokusu üzerine yaptığı yorum ile Gritzka'nın Marc'ın ayak kokusu üzerine verdiği tepki, bir arada değerlendirildiğinde, ortaya çıkan ikili durum grotesk bir yanlış anlamaya işaret

⁷¹ Önver, Eyhenbaum. Sy 197.

etmektedir. Söz konusu yanlış anlama trükleri, sadece groteski yaratmak için değil, aynı zamanda Bergson'un gülme üzerine yaptığı çalışmada da yoğun olarak bulunan bir komedi trüğüdür⁷². Bergson, gülmenin teorisini açıklarken, yanlış anlamaların gülmenin oluşumunda büyük etkisi olduğuna değinir.

Yazar, Marc'ı çizerken, tam anlamıyla romantik komediler ve melodramlarda yer alan aşık zengin adam olarak kurgulamıştır:

Marc- Sade bir buket. (Ona bir çikolata kutusu uzatır.) Bu çikolatayı sevdiğinizi anımsar gibiyim.

Florence- (ambalajı açarken) Tombul çikolatalar. Bayılırım.

Marc, romantik komedi ve melodram klişelerine uygun olarak çikolata ve çiçek ile ziyarete gelmiştir. Pahalı çikolata ve çiçek ile Florence'ı elde edebileceğine dair inancı büyüktür. Böylesi bir durum, grotesk parodiyi güçlendirir niteliktedir.

Marc, Florence'ın işvereni olarak, Florence'ın evine ziyarete gelmiştir. Florence, ise çikolataları yemekten işle ilgili konuşmaya pek de vakit bulamaz:

Marc- Sevgili Florence, işe olan duyarlılığımızın farkındayım.

Zaten bu nedenle, çeviriyi size emanet ettim... Ama kitabın yaz gelmeden çıkması şart.

Florence- (neredeyse çikolata kutusunun dibini görecekmışçesine) Biliyorum. Kendimi korkunç suçlu hissediyorum, Bay Thyl.

Marc- (elinden tutar) Bana Marc deyin. Neden bir akşam bana yemeğe gelmiyorsunuz? Böylece zorlandığınız her konuyu konuşuruz. Likörlü tombul çikolataları tadarken,

⁷² Henri Bergson, Gülme, Çeviren: Yaşar Avunç, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1996).

ateşler içinde yanan şöminenin yanında rahatça tartışacak fırsatı buluruz... Ah! Florence... Hiç bir şey hissetmiyorsunuz?

Florence- Evet, elinizi...

Florence’ın bir yandan çikolataları soluksuz yerken, diğer yandan da iş hakkında konuşması biçim ile içeriğin çatıştığı grotesk bir durumu yaratmaktadır. Söz konusu biçim ile içerik arasındaki çatışma Bergson’un çalışmasındaki yaklaşımı ile koşutluk taşır. Bergson, Gülme adlı eserinde, gülmeyi yaratan temel unsurlardan birinin biçim ile içerik arasındaki çatışma olduğuna vurgu çeker. Çok ciddi bir konuşma yapan adamın, fermuarının açık oluşunu da bu çatışmaya örnek olarak vermektedir⁷³. Söz konusu benzer bir çatışma Florence’ın bir yandan çikolata yerken, diğer taraftan da ciddi bir şekilde çeviri sorunları üzerine konuşuyor olmasıdır. Bergson’un gülme eyleminin temel koşullarından biri olarak değerlendirdiği biçim ile içerik arasındaki çatışma, grotesk için de çok önemli bir varoluş alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylesi bir çatışmanın olduğu noktada, grotesk olan anında varlığını göstermekte ve yeni bir oluşa işaret etmektedir.

Florence’ın yukarıdaki alıntıda bahsettiğimiz “çirkin” yeme eyleminin üzerine, Marc’ın romantik söyleme girişerek, Florence’ı yemeğe ve açıkça “cinsellik” göndermeleri yapan bir akşama davet etmesi, yazarın yarattığı grotesk parodinin altını çok net çizmektedir. Ayrıca, Bergsoncu anlamda da grotesk bir durumdur. Marc, Florence’a karşı olan tutkusunu, her ne olursa olsun tatmin etmek ister ve onu çikolata yemeğe gömülmüşken dahi arzulamaktadır. Böylesi bir

⁷³ Önver, Bergson.

yaklaşım Marc oyun kişisini grotesk bir oyun kişisine dönüştürmekte ve yazarın grotesk parodisinin altını derinleştirmektedir.

Diğer taraftan, Dragomir ile Marc arasında yaratılmış olan keskin fark bu alıntıda karşımıza dikilmektedir. Dragomir, Florence’a neredeyse “ön sevişme” yaşayacak kadar yakinken, ondan gelen tek bir “masum” öpücükle yetinirken; Marc, “cinsellik” kokan bir akşam yemeği kurgulamaktadır. Romantizm ile cinsellik iki oyun kişisi arasındaki farklılığı ortaya koymaktadır. “Saf” olan ile “kurnaz” olan arasında çatışma ve bu çatışmanın taraflarından birini seçmek durumunda olan Florence, grotesk parodinin bu sahneden sonra gelişecek sahnelerdeki eksen eylemlerinden birini oluşturacaktır.

Marc’ın yalnız olduğunu düşünerek Florence’a yaptığı teklif, ansızın bir müdahaleye uğrar:

Marc- (burnunu çeker) Bir şey yanıyor...(Hafifçe uzaklaşır)

Bakın, duman! (öksürür)

Florence- Gene başladı! (Seslenir) Drago! Bay Dragomir!

Gritzka- Yok. Ayakkabıları teslim etmeye gitti.

Marc- (şaşkın, öksürmeyi bırakır) Kim bu?

Gritzka’nın purosunun dumanı, Marc’ın teklifinin yarım kalmasına neden olmuştur. Aynı zamanda Marc’ın ansızın aşağıda birinin varlığını fark etmesi ise sahnedeki grotesk tablonun, yeni oyun kişisi tarafından da fark edilmesi anlamına gelmekte ve grotesk tabloyu tamamlamaktadır. Aşağıda birinin var olmasına dair duyduğu rahatsızlığı hemen dile getirmek isteyen Marc, Florence için rahatsızlık verici bir durum olmayan puro üzerinden tepkisini ortaya koymaktadır:

Florence- Alev alan bir şey olmasın sizde? Yanan bir şey var mı?

Gritzka- Ya, evet. İçmeyebilirim, rahatsız oluyorsanız.

Florence- Yo, hayır.

Marc- (buyurgan) Evet, rahatsız oluyoruz.

Gritzka- İyi. (Sigarasının kül tablasına bastırır.)

Marc, aşağıdaki “yaşam formu”nun varlığını fark ettikten sonra, onun hakkında daha fazla bilgi almaya çalışır:

Marc- (parmağı ile aşağıyı işaret eder) Uzun zamandan beri mi, o orada?

Florence- Yok, daha yeni geldi.

Dragomir içeri girer. Marc ona gözünü dikmiştir. Onu görmezden gelir gibi yapıp masaya ilerler. Dört ayak üzerinde Gritzka'ya yaklaşır.

Marc- (şaşırmıştır) Bu kim?

Florence- (sakin) Kuzeni.

Marc- Daha başka kuzeni var mı?

Florence- Yok, bu kadar.

Marc, şaşkınlığını gizleyemez halde, durumu anlamlandırmaya çalışırken, içeri giren Dragomir ile iyiden iyiye şaşırır. Marc’ın şaşkınlığının tersine, Florence’ın yaşanan durumu aşırı doğal bir şeymiş gibi Marc’a aktarıyor oluşu ve hatta Marc’ın şaşkınlığını anlamayacak kadar “saf” oluşu, bu alıntıdaki temel grotesk durumu oluşturmaktadır. Yaşanan şaşkınlık ve şaşkınlığın varlığına verilen şaşkınlık, groteskin doğması için yeterli zemini oluşturmaktadır.

Dragomir'in "ev"ine gelmesinin ardından, Dragomir ile Gritzka, Gritzka'nın gün boyu kazanarak aldığı votka ve purolarla başladığı partiyi devam ettirirler:

Gritzka- Purolar ve votka, bizim için moruk, bizim için sevgili Drago. Çocuklar için değil. Ortalığı kasıp kavuracak bir şenlik yapmalıyız.

Drago'ya şişeyi uzatır. Tokuştururlar ve kafalarına dikerler.

Marc- (ukalaca) Tabii, bu şartlarda çalışmak kolay olmasa gerek.

Florence- (samimi) Onlar burada olduğundan beri ev canlandı, hayat buldu... Zaten, biliyor musunuz? Sadece çevirilerle... Mümkün değil baş edemezdim.

Masanın altında gerçekleşen parti, Marc için yeni bir şaşkınlık dalgası yaratmaktadır. Bir taraftan da Florence'in verdiği normal gündelik tepkiler ise Marc'ın şaşkınlığını perçinlemektedir. Sahneyi total olarak düşündüğümüzde, masada oturan iki kişi, masanın altında "alem" yapan iki kişi söz konusudur. Masanın üstündeki "romantizm" ile masanın altındaki "eğlence"nin karşılıklı duruşu bu bölümü grotesk hale getirmektedir. Diğer taraftan Marc ile Florence arasındaki tepkisel çelişki de groteski doğuran başka bir etmendir. Masanın altı ile üstü arasındaki hem görsel, hem de duygusal fark, groteskin iki uçluluk bileşeni ile koşutluk içersindedir. Diğer bir taraftan da Bakhtinci bir karnaval ortamı yaratmaktadır. Karşımızda amorf bir "yaşam biçimi" söz konusudur. Bu anlamda karşımızda bulunan şeyi, hayatın kendi

referansları ile açıklayabilmemiz çok zor, hatta imkânsızdır. Bu durum sadece karnavalın referansı ile açıklanabilir⁷⁴.

Marc, içinde bulunduğu durumdan kendini sıyrarak, amacını anımsayıp tekrar Florence'a kur yapmaya hatta ona sarılmaya çalışır:

Marc- Oysa çok çaba sarf ettim. Çevirmenlerim arasında en iyi ödeme yapılanlardan birisiniz. Parasal endişeleriniz olduğunu söylemeyin bana. Sizin gibi genç bir kadın dışarı çıkabilmeli, dansa, alış verişe gidebilmeli, kayak yapabilmeli... Salı akşamı bana yemeğe gelin...

(Florence'a sarılmaya çalışır. Vazoyu çiçekleriyle birlikte devirir. Dragomir ve Gritzka ıslanmışlardır.)

Gritzka- Drago, ev sahiden su kaçırıyor.

Marc'ın hemen sonuca ulaşmaya çalışan arzuları, ufak bir ev kazasıyla son bulmaktadır. Marc'ın ikinci girişimi de oluşan ev kazası ile sonuçsuz kalır. Marc'ın gerçekleştirdiği bu eylem ve eylemin sonucu, grotesk parodinin altını bir kez daha çizmektedir. Ayrıca Dragomir'in "saf"lığı ile Marc'ın "kurnaz"lığının kutuplarının farklılığını da keskinleştirmektedir. Böylece yazarın yarattığı grotesk parodi daha belirgin hale gelmektedir.

Yaşanan ufak ev kazasının sonucunda, iki erkek figür ilk kez ve son kez karşı karşıya gelirler:

Dragomir- (sıkıntılı) Florence! Florence, ağlamıyorsunuz, ya? Bacaklarınız yok. Bacaklarınıza ne oldu?

⁷⁴ Önver, Bakhtin. Karnavalın Romana, Rebalais ve Dünyası.

Marc- (vakur) Bayan Michalon řu an burada deęil. Mutfaęa kadar gitti. Su tařmalarına karřı gerekli malzeme getirmek iin.

Alıntıdan da bir kez daha grleceęi zere, Dragomir'in naif romantizmi ile Marc'ın vakur tavrı karřı karřıyadır. Yazarın bu iki erkek figr masanın altına ve stne yerleřtirerek, karřı karřıya bırakması, kurguladığı grotesk parodinin en gzel dile geldięi blmlerden biridir. Romantik komedi ve melodramlarda dello ile sonulanabilecek karřılařma, yazarın grotesk parodisindeki grotesk mekanın ayırıcı yapısında gerekleřmiř, dolayısıyla yařanan atıřma, olabilecek en acısız Őekilde atlatılmıřtır. Bu Őekilde kurgulanmıř bir "rakip ařıklar" karřılařması, kuřkusuz ki grotesk parodinin altını tekrar izmektedir.

Dięer taraftan Dragomir'e ve onun Florence ile kurduęu iliřkiye bakacak olursak yeni grotesk durumları elde etmek mmkndr. Dragomir'in ıřlandığı zaman verdięi tepkinin Florence'ın aęlaması olabileceęi dřncesi ařırı naif bir yaklařımdır. Bylesi bir ařırı naiflik grotesktir. Dragomir, Florence'ın yokluęunu bacakların yokluęuna baęlamakta ve ona seslenirken, bu yoksunluęu dile getirmektedir. Temel iletiřim biiminin bacaklar zerinden kurulduęunu dřnecek olursak, Dragomir'in bu tavrında sz konusu grotesk parodi dzleminde bir tuhaflık yoktur. Ancak, reel dzlemde deęerlendirilecek olursa bu iletiřim biimi aıka tuhaftır. Dolayısıyla ikili arasındaki bu iliřki grotesktir.

Yařanan ufak kazananın ardından, sarhořluk sınırına doęru yaklařan Dragomir ve Gritzka, Marc iin endiře verici bir hal almaya bařlar:

Marc- Korkun sarhořlar. Size saygıda kusur etmezler, umarım.

Florence- (masayı temizlerken) A! yo, hayır. Çok kibar adamlar, onlar.

Marc- İnsanlara olan güveninize gıpta ediyorum, doğrusu. Benim şiarım ise belli: İnsanlar canavarca aç, hep av peşinde, iğrenç, vahşi yaratıklardır. Tamam. Anlaştık değil mi? Salı akşamı sizi bekliyorum. Pont-Royal'in karşısındaki atölyeye. Köprüünün tam karşısındaki iki katlı büyük atölyeme. Adresi biliyorsunuz. Caymak yok, Florence.

Marc'ın insanlar üzerine temek yaklaşımının dile geldiği bu alıntıdan da anlaşılacağı gibi yazar, Marc'ı Dragomir'den tamamen farklı bir kutupta çizmiş ve bu yolla grotesk parodisi için kendine yeni bir araç bulmuştur. Romantik komedi ve melodramlardaki zengin kötü adam tiplerinin farklı bir varyasyonu olduğu da dile getirebileceğimiz oyun kişisi, grotesk parodinin olmazsa olmaz figürü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dragomir, Marc'ı uğurlamaya giden Florence'ın kapı önünde ne yaptıklarını aşırı derecede merak etmektedir:

Gritzka- Ne yapıyorlar, görmek istiyorum.

Dragomir- Hayır, Gritzka, bu çok gereksiz...

Gritzka- (masanın altından dört ayak çıkarak) Canım, sadece bir göz atayım dedim...

Dragomir- Hayır, ben göz atacağım. (Kalkar, gider. Ama bakmaya cesaret edemez. Geri gelir.) Haydi, ninni. Uyuyoruz!...

Aşırı ahlaklı çizilmiş olan Dragomir, her ne kadar dışarıda ne olup bittiğini öğrenmek istese de onlara göz atmaya cesaret edemez. Dolayısıyla “saf” aşkı onun için, kirlenmemiş halde kalır. Romantik komedi ve melodramlarda sıklıkla rastladığımız “bakmaya cesaret edememe” durumu, yazarın yarattığı grotesk parodinin, oyun kişilerinden esas oğlanı tanımlayan etkili bir tavrı haline gelmiştir.

Oyunun sekizinci sahnesinde devreye giren Marc Thly ile oyun için yeni bir sekme açılmıştır. Artık, okuyucu Dragomir’in rakibini öğrenmiştir. Oyun kişilerinin tamamının tanınmasının ardından, romantik komedi ile melodram klişelerinden yola çıkılarak üretilmiş grotesk parodi olan oyun, daha net kavranabilir hale gelmiştir. Çatışmanın tüm tarafları seyirci ile buluştuktan sonra, olayların ilerleyişi ve ikili ilişkilerin yarattığı grotesk durumlar daha rahat algılanabilir hale gelmiştir. Romantik ilişkiler ağının ortaya çıkardığı grotesk parodi daha belirgin şekilde algılanmaya başlanmıştır.

Oyunun dokuzuncu sahnesine geldiğimiz zaman, Florence’ın yaşadığı “gerçek aşk” ile “mantık evliliği” arasında yaşadığı ikilemin, Florence üzerindeki etkileri karşımıza çıkmaktadır.

Sahne başladığında Dragomir ile Gritzka birinin kafası öbürünün ayağına değer vaziyette masanın altında uyumaktadırlar. İkilinin uyuma biçimi, buldukları grotesk mekan da düşünüldüğünde, grotesk bir tablo olarak karşımıza çıkmaktadır. İki yetişkin erkeğin bir masanın altına sığmaya çalışarak uyumaya çalışmaları, maddenin doğasının fiziki yapısından ötürü grotesktir.

İki oyun kişisi Florence’ın inleyerek içeri girmesiyle birlikte yerlerinden sıçarlar. Söz konusu durumda, Florence yediği aşırı çikolataların etkisiyle, bir mide

krizi yaşamaktadır. Yazarın böylesi bir bedenselliğe vurgu yapıyor oluşu, Bakhtin'in karnaval üzerinde bedene ilişkin yaptığı vurgu ile koşutluk taşır. Bakhtin, karnavaldaki bedensellikten bahsederken, her türlü aşırılığa ve tatmine açık bir yapılanmayı dile getirmektedir⁷⁵. Aşırı bir yeme eyleminin sonucunda, yine bedensel bir aşırı eylem oluşmuştur. Florence'in içinde bulunduğu durum da benzer bir bedensel aşırılıktır. Florence'in kusacağını belirtmesi de karnavalesk olanın bedensel edimine uzak olmayan bir tavidir. Toplumsal olanın dışladığı vücut sınırlarından bir olan şey, karnaval için doğaldır ve karnavalesk olanın koşullarından da biridir:

Florence, geceliğini giymiş, hayalet gibi, gelir masasının başına oturur.

Florence- (can çekişen bir sesle) Ay! Ay! Ay!

Dragomir- Florence? Florence, iyi misiniz?

Florence- (oyunu sürdürerek) Ay! Ay! Ölüyorum!

Gritzka- İyi görünmüyor.

Florence- Çok çikolata yedim... Karaciğerime dokundu...

Ah! İşte, hep böyle. Çikolataya dayanamıyorum. Kendimi alamıyorum. Midem bulanıyor. Kusacağım...

Florence'in yaşadığı karaciğer problemi, onu farkında olmadan sevdiği Dragomir'in yanına getirmiştir. Bu sahnede, Florence'in gerçekten bir rahatsızlığının olup olmadığını anlamak mümkün değildir. Ancak rahatsızlık gerçek olsa da olmasa da ortada olan şey, Florence'in arada kaldığı ikilemin acısını bu şekilde dışa vurduğu gerçeğidir. Florence'in yaşadığı durumun, romantik komediler ve melodramlara esas kızın yakalandığı "ince hastalık" durumunun grotesk parodisi olduğunu söylemek

⁷⁵ Önver, Bakhtin. Rebalais ve Dünyası.

pek de yanlış olmaz. Fakat yazarın ustaca seçimiyle söz konusu “ince hastalık”, bedensel bir “çıkarma” eylemine dönüştürülmüş, bir taraftan “ince hastalık” kavramı itibarsızlaştırılırken, diğer taraftan da karnavalesk kavramının beden üzerine yaptığı vurgu kullanılmıştır. Dolayısıyla söz konusu “çıkarma” eylemi grotesk bir duruma dönüşmüştür.

Florence, rahatsız olmasına karşın, kadın olarak çirkin görünmekten de kaçınmaktadır:

Gritzka- (bir tomar yaprakla yelpazeler) İyi geliyor mu?

Florence- Oh! Evet, hava...(Dragomir Florence'ın gözü önünde masanın altına bir leğen koyar. Masanın ışığını yakar.) Hayır, söndürün. Korkunç görünüyorum. (Dragomir ışığı söndürür. Florence'ın hala midesi bulanıyordur. Dragomir alnından tutmaktadır).

Florence yaşadığı rahatsızlık sürecinde, bir taraftan da yüzünü saklamaya çalışma çabası, onun kadın olarak etkileyiciliğini kaybetmeme çabası olarak karşımıza çıkmaktadır. Florence'ın yaşadığı rahatsızlığın temel sebebi olarak değerlendirebilecek, arada kalma durumu, sahnenin devamında da ağlama nöbetleriyle süregider. “İnce hastalık”ın grotesk tezahürü olarak yorumlayabileceğimiz karaciğer nöbetinin, romantik etkileri şöyle gelişir:

Florence- Siz çok iyisiniz... Kibarsınız... (Hıçkırarak ağlar)(...) Bu ay bana kira ödemeyeceksiniz. (...)

Dragomir- Sırtınızdan geçiniyor gibi olurum. (...)

Gritzka- (Dragomir'e) Eh! İstemiyor madem kirayı... Onu mutlu et.

Florence- Evet, beni mutlu edin. (Ağlar) (...)

*Florence- (ayağa kalkmaya yeltenir) Tek başıma
kalkamıyorum... Yalnız ayağa kalkamıyorum!... (Ağlar)(...)*

Kira yok. Tek kuruş istemiyorum! Beni mutlu edin...

Florence, yaşadığı arada kalma durumunun sonucunda yaşadığı rahatsızlığın etkisiyle evinin geçimi için önemli olan kirasını almaktan vazgeçmiştir. Bu durum, alt kattakilere verdiği rahatsızlıktan verdiği sıkıntıdan çok, kiracısının yaşadığı çelişkilerden birinin tarafı olmasından ve bu tarafı daha yumuşak uçlu bir hale getirme çabasından kaynaklanmaktadır. Özellikle tekrarladığı *beni mutlu edin* söylemi de bu durumun en net açıklamasıdır. Dragomir'in Florence'ın daha fazla kiracısı olmaması, Florence'ın yapacağı seçimde, Florence'ı rahatlatacak bir unsur haline dönüşecektir. Böylece aradaki seçim daha kolay hale dönüşecektir. "İnce hastalık"ın itibarsızlaştırılmış bu yapılandırılmasında, Florence'ı özellikle romantik komedi ve melodram klişelerinden birinin üzerine yerleştiren yazar, yarattığı grotesk parodiyi keskinleştirmiştir.

Oyunun dokuzuncu sahnesini eylemsel düzlemde değerlendirecek olursak, hemen her edimin grotesk olduğu karşımıza çıkacaktır. Kusmak üzere olan bir kadın, onu iyileştirmeye çalışan iki adam, bir taraftan kadına tomarla kağıtla yelpaze yapan adam ile kadının alnından tutup onu rahatlatmaya çalışan adam, edimsel olarak grotesk bir tabloyu aktarmaktadırlar. Yazar, grotesk parodisini sadece durum üzerinden gerçekleştirmemiş, aynı zamanda edimler üzerinden de görsel olarak ortaya koymuştur.

Oyunun onuncu sahnesinde uzun zamandır karşımıza çıkmayan bir oyun kişisi olan Raymonde karşımıza çıkmaktadır. Florence’ın dairesine gelmiş, olan Raymonde, masanın altında keman çalmakta olan Grizka’ya sürekli olarak çarpıp durmaktadır. Raymonde’nin masanın altında keman çalmaya çalışan Grizka ile olan “bacak/ayak” savaşı, sahneyi görsel olarak değerlendirdiğimizde grotesk bir duruma işaret etmektedir. Sürekli çarpan bir bacak ve bu bacaktan kaçmaya çalışarak bir yandan da keman çalmaya çalışan adam figürü grotesktir. Bedensel olanın tekrar karşımıza çıkması söz konusudur. Bakhtinci anlamda karnavalesk bir durumun söz konusu olduğunu söylemek pek de yanlış olmayacaktır. Ayrıca, Bakhtin’in özellikle belirttiği grotesk figürün yere yakın/aşağıya yakın olması durumu da bu sahnedeki eylem düzleminin grotesk olarak adlandırılabilmesi için yeterlidir. Bakhtin, karnavaldan bahsederken, yüce olanın itibarsızlaştırılarak alçaltılmasından bahsetmektedir⁷⁶. Benzer bir şekilde, keman virtüözü olan Grizka’nın masanın altı gibi daracık bir alanda keman çalmaya çalışıyor olması ve hatta sürekli bir “bacak” tarafından tekmelenirken bu edimine devam etmeye çalışması, Bakhtinci anlamda grotesktir. Mantık kurallarının yüceleştirdiği sanatsal edim, yazarın oluşturduğu grotesk dünyada itibarsızlaştırılarak masanın altına ve tekmelerin arasına yerleştirilmiştir.

Onuncu sahnedeki temel eylem katmanı, Raymonde’nin, Florence’ı Dragomir’den kurtarmak için çare olarak düşündüğü, Dragomir ile Grizka’ya yeni bir yaşam alanı bulma çabasıdır:

*Raymonde- Birakın şu oyunu, Allahaşkına. Gelin şuraya da,
oturup insan gibi konuşalım.*

⁷⁶ Önver, Bakhtin. Rebalais ve Dünyası. Sy 109.

(Gritzka kemanını bırakır, gider Raymonde'un yanına oturur.)

Gritzka- (yerleşir) İşte, sizi dinliyorum.

Raymonde- Buradan gitmelisiniz. Siz de, öteki de.

Gritzka- Neden?

Raymonde- (...)Saf gibi davranmayın. Florence şu sizin Dragomir'e çılgınca âşık. (...)

Raymonde, oyunun bu sahnesinde, romantik komedi ve melodramlardaki “zengin, züppe, zalim ve kötü kadın” tiplmesiyle karşımıza çıkar. Yazarın özellikle Raymonde’yi böylesi bir konuma yerleştirmiş olması ve oyunun esas oğlanı olan Dragomir’le konuşurmak yerine, Dragomir’in sırdaş oyun kişisi olarak adlandırabileceğimiz Gritzka ile konuşması, yazarın, benzer konumlanıştaki, sırdaş oyun kişisi olarak, iki oyun kişisi arasındaki algılayış farklılığını dile getirmek amacıyla olduğunu söyleyebiliriz. İki oyun kişisi arasındaki farklı tavır, grotesk parodinin ortaya çıkabilmesi için uygun zemini sağlamaktadır.

Raymonde, arkadaşı Florence için uygun gördüğü damat adayı olan Marc Thly’ın, Florence’ın aklını tekrar ele geçirebilmesinin tek yolunun kiracıların evden ayrılması olduğunu dile getirir:

Gritzka- E! haklısınız diyelim. Kötülük bunun neresinde?

Raymonde- Ama hiç bir ortak payda yok ki aralarında, bu masadan başka! (...) Bakın, lafı dolandırmayacağım.

Yayıncısı çok zengin ve onunla evlenmek istiyor. (...) Onu mutlu edecek her şeyi yapmaya hazır. Zaten, Florence hoşlanıyordu ondan. Ta ki, siz gelip de karıştırıncaya kadar.

Gritzka- Neyi karıştırmışız?

Raymonde- Kafasını. Dragomir başını döndürdü onun. Marc'ı iteleyip duruyor. Adamcağız kimlere yalvarsın, adaklar mı adasın şaşırılmış durumda. Deli gibi olmuş. Dün yolda gördüm. İçim acıdı. Yayıneviyle ilgilendiği yok. Habire içiyor. İntiharı bile geçirmiş aklından.

Raymonde- (...) Buradan gitmeniz gerek.(...)Nereye olursa. Bana, eğer isterseniz.

Gritzka- Sizin ev nasıl?

Raymonde- Çok büyük. İçinde küçük bir tuvaleti de olan odayı size verebilirim.(...)Bedava. Sırf Florence için.(...)İki tane yatak var. Daha rahat uyursunuz. Daha fazla yeriniz olacak.

Gritzka- Odada pencere var mı?

Raymonde- İki tane hem de.

Alıntıdan da görüldüğü gibi, Raymonde, Dragomir ve Gritzka'yı ikna edebilmek için, elinden ne geliyorsa kullanmakta ve bu yolla romantik komedi ve melodramlardaki “sevgilileri maddi imkânlarla ayırmaya çalışan” insan konumuna gelmektedir. Böylesi bir durum, yazarın oluşturduğu grotesk parodi için çok önemlidir. Çünkü yazar, hemen hemen tüm romantik komedi ve melodram klişelerini kullanarak, total bir grotesk parodi oluşturmuştur.

Raymonde'nin Marc'tan bahsettiği bölüm ayrıca incelenmeye değer bir yapıya sahiptir. Çok önemli bir romantik komedi ve melodram klişesi olan, “aşkına yanıt alamayan bedbaht olur” durumu, Raymonde'nin söylemi üzerinden Marc oyun

kişisi ile kullanılmıştır. Aşkından bedbaht olan Marc, kendini içkiye vurmuş, hatta intiharı bile düşünmeye başlamıştır. Böylesi bir bedbah oluş süreci kuşkusuz ki yazarın grotesk parodisini güçlendirmektedir.

Yazarın, yarattığı grotesk mekânı yok etmek isteyen Raymonde'nin Dragomir ile Gritzka'ya yapmış olduğu teklif, onlara gerçek bir “ev” sunmaktır. Söz konusu “ev”, kendi tuvaleti, iki ayrı yatağı ve iki ayrı penceresi olan, üstelik kira ödemek zorunda olmadıkları bir “ev”dir. Raymonde'nin teklifi hiç yabana atılacak türden değildir. Ayrıca Gritzka'yı müzisyen arkadaşlarıyla tanıştırma vaadinde dahi bulunan Raymonde, romantik komedi ve melodramların, yazar tarafından üzerine yüklenen klişesini çok açık ve doğrudan bir şekilde dile getirmiştir. Oluşan bu durum ise grotesk parodiyi kuvvetlendirmektedir.

Her birinize birer pencere. Sonra, sizi (...) mesleğiniz açısından işinize yarayacak faydalı insanlarla karşılaştırabilirim. (...) İkiniz ya da hiç kimse.

Raymonde'nin yapmış olduğu “ev” vaadi, grotesk parodinin belirginleşmesini sağlayacak önemli bir unsurdur. Oyunun önceki sahnelerinde Dragomir'in hiç gerçek bir “ev”i olmadığı gerçeğini anımsarsak, yapılan vaadin çok büyük olduğu ve akıl çelici olduğu gerçeğiyle karşı karşıya kalırız. Çalışmanın başında da dile getirdiğimiz itibarsızlaştırılmış, karnavalesk “ev” figürü, gerçek bir “ev” ile yarış haline sokulmuştur. Ancak diğer taraftan da ikna etme çabasında dile gelen, iki yatak, iki pencere, tuvalet gibi aslında temel ihtiyaçların dile gelmesi durumu trajik-komik noktaya çekerek, grotesk bir durum yaratmaktadır. Bakhtin'in karnaval algısına tekrar bakacak olursak şuna rastlarız. Karnavalda mevcut mantıksal sınırlar hiçlenir

ve karnavalın mantıksız mantığı hayata geçer⁷⁷. Herşey mümkün ve olasıdır. Yazarın ev üzerinden oluşturduğu ikili durum da Bakhtin'in karnaval algısı ile koşutluk gösterir. Kurulan karnavalesk “ev”, gerçek dünyanın “ev”i ile karşı karşıya bırakılır. Mantığın “ev”i, mantıksız mantığın “ev”i ile yan yana konur ve bu durumdan grotesk bir oluş hali ortaya çıkar. Norm içinde olan ile norm dışı olanın yan yana getirilişi groteskin iki uçluluk bileşenini de desteklemektedir.

Oyunun onuncu sahnesi, grotesk parodiyi tamamlayacak önemli bir klişe olan “zengin kötü kadının sevenlerin arasına girmesi” eyleminin gerçekleşmesi ile tamamlanmaktadır.

Oyunun onbirinci sahnesine geldiğimizde ise, Florence, hiçbir şekilde farkında olmadığı ayrılık gerçeği ile karşı karşıya gelecektir. Raymonde'nin “acımasız” yaklaşımı, Florence'ı, başka bir romantik komedi ve melodram klişesi olan “bedbahtlık”a sürükleyecek, aşkından kahrolmaya başlayacaktır:

Florence - (Eski örtüyü kaldırır ve masanın altında Raymonde'u görür.) Raymonde!!! Drago'nun evinde ne işin var?

Raymonde- Bu komediye bir son vermek gerek artık. Drago'nun evinde değil, senin evindeyim.

Florence- Neden masanın altında ama? Biliyorsun, orası kirada.

Raymonde, Florence ile karşılaştığı noktada, yazarın yarattığı grotesk mekanın artık söz konusu olmadığını dile getirir. “Gerçek”leri dile getiren Raymonde'ye, Florence'ın “saf/anlamaz” tavrı grotesk bir durum yaratmaktadır. Florence'ın “saf”

⁷⁷ Öner, Bakhtin. Karnavalın Romana, Rebalais ve Dünyası.

tavrına, Raymonde'nin "gerçekçi" tavrı karşı koymakta ve ona olan biteni anlatmaktadır:

Florence- Dragomir nerede? Ya Gritzka?

Raymonde- (masanın altından çıkıp otururken) Gittiler. Benim eve yerleşiyorlar. Onlara anahtar verdim.

Florence- (Koltuğun birine devrilir.) Neden?

Raymonde- Sen haklıydın. Koca daireyi zaptetmişim. Yatak ve pencereleri olan gerçek bir odaları var artık. Adam gibi yaşayacaklar artık, sahipli köpek gibi değil.(...) Oda bedava.(...) Şunu iyice anla. Onlar için değil, senin için, bir de tabii, Marc için böyle davrandım. (...) Kendini bir onun yerine koy. Bu iki tip sürekli böyle eteklerinin arasında. Eh! Adam çıldırıyor tabii. O seni seviyor, Florence. O ciddi. Seninle gerçekten evliliği düşünüyor. (...) Küçük bir kız gibi hareket ediyorsun. Erişkin gibi davranmanın zamanı artık. Emekli olacağın yaşa kadar, böyle bu sevgili iki göçmeninle flört ederek mi zamanını geçireceğini sanıyorsun? Ayakların yere bassın. Kriz var. Her şey kötüye gidiyor. Yalnız başına asla altından kalkamazsın. Sana bir erkek lazım.

Onbirinci sahnedeki Raymonde'nin Florence olan "gerçeklerle" olan taarruzu sonucunda, Florence bitkin bir hale düşmektedir. Özellikle Raymonde'nin sözlerine dikkat edilecek olunursa, çalışmanın buraya kadar olan bölümünde farklı vesilelerle dile gelen grotesk parodinin, Florence'a parodi içerisindeki açıklaması olduğu görülecektir. Florence'ın yaşadığı tüm "romantizm" in saçma bir parodi olduğu

vurgusu ağır basmaktadır. Raymonde'nin bu taaruzuna karşılık, Florence, grotesk parodideki rolünden vazgeçmez ve sadece Dragomir'in tepkisinin ne olduğunu sormakla yetinir:

Florence- Dragomir ne dedi?

Raymonde- Gayet iyi algıladı. E! menfaat meselesi tabii. A! senin için bir zarf verdi bana. (Zarfı uzatır. Florence zarfı açar, içine bakar ve sakın sakın yırtar) Neymiş?

Florence- Hiç, kira.

Florence'in sahne sonundaki "romantik" duygusallığı ve "romantik" çöküşü, yazarın yarattığı grotesk parodiyi besler niteliktedir. Başka bir romantik komedi ve melodram klişesi olan "bedbaht kadın" devreye girmiştir ve grotesk parodi devam etmektedir.

Oyunun onikinci sahnesi ile onbirinci sahnesi arasında birkaç aylık zaman farkı söz konusudur. Bu süre zarfında, Florence, Marc ile flört etmeye çalışmaktadır. Ancak Marc'a hiçbir ilgisi olmadığı gibi, Dragomir'i unutamamaktadır. Diğer taraftan Florence'in üzerinde çalıştığı çeviri ise basım aşamasına gelmiştir. Ancak bedbaht Florence'in çeviri umrunda değildir. Florence tam bir melankoli içerisindedir:

Florence- (melankolik bir biçimde masanın kenarına oturur.)

Keman yok artık. Müzik bitti.

Marc- (şampanyayı patlatırken) Evet, iyi oldu.

*Florence- Onlar gittiğinden bu yana, her şey eksik. Bomboş!
Yeniden yalnız yaşamaya alışmam gerek. Ama, özlüyorum
onları.*

Marc- Şu zırtapozlarla ilgili bir şey söylemeyin artık bana.

Florence’ın içinde bulunduğu melankoli, grotesk parodinin gelişimini çok açıkça ortaya koymaktadır. “Bedbaht kadın” klişesinin diğer bir ayağı olan “melankolik kadın” klişesinin kullanıldığı bu bölümde, Florence’ın melankolisine karşı, Marc’ın rahatlamış ve mutlu tavrı, grotesk bir ikiliğe işaret etmektedir. Marc’ın rahatlığının temel gerekçesi ise, “kazanan erkek” klişesinde gizlidir. Marc, girdiği düelloyu kazandığını düşünmekte ve bunu rahatlığı ile Florence’a kur yapabilmektedir.

Marc, Florence ile olan ilişkisinde son noktayı koyacağını ve Florence’ın evlenmeyi kabul edeceğini düşündüğü hediyesini Florence verdiğinde, Florence olay çıkartmak için aradığı tek sebebi bulmuş olur:

Florence- Ee! Sürpriziniz olduğunu söylemişsiniz.

*Marc- Kapatın gözlerinizi...(Cebinden bir kitap çıkarır ve
Florence'ın yüzüne tutar) Dikkat, hazır mısınız? Şimdi, bakın.*

*Florence- (gözlerini açar, hiç heyecanlanmadan) Zolozol
çıktı. Zamanydı zaten. Hiç çıkmamasındansa, kasım sonu da
olsa çıkması iyidir. (Kitabı okumak üzere eline alır, açar.)*

*Çeviren: Florence Mochalon. Bay Thyl, benim soyadım
Michalon. Florence Michalon.*

Dizgi hatası olan bir harf sonucunda, Florence için var olduğu iddia edilen son köprü de kopmuştur. Tabi ki bunun harften kaynaklanmadığı, Florence’ın içinde bulunduğu melankoliden ve Dragomir özleminden kaynaklandığı açıktır. Böylesi bir hatanın

sonucunda, Florence’ın tüm gemileri yakma kararı aldığını ve Marc ile olan tüm ilişkisini bitirdiğini görürüz. Florence’ın verdiği bu tepkiyi, oyun boyunca defalarca yinelenen romantik komedi ve melodram klişelerinden başka biri olan, “pire için yorgan yakma” klişesiyle açıklamak mümkündür. Tek bir harf için verilen tepki düşünüldüğünde, tepki grotesktir. Grotesk parodi içerisinde değerlendirdiğimizde ise Florence’ın verdiği bu tepkinin, grotesk parodinin tamamlanabilmesi adına çok kıymetli olduğu dikkat çekecektir.

Marc’ın bütün dil dökmelerine rağmen, öfkesini bastıramayan Florence, Marc’ın yüzüne bir kadeh şampanya fırlatarak öfkesini dile getirir:

Marc- Florence, canım, biraz hoşgörülü olun. Yakında, adınız Michalon olmayacak ki, Thyl olacaksınız. (...)

Florence- (kadehi kafasına diker) Bana şampanya koyun. Doldurun tepesine kadar.

Marc- (isteğini hevesli yerine getirir) Evet, aşkım benim, içelim ve her şeyi unutalım.

Florence- Gözlerinizi şöyle bir güzel açın.

Marc- Sürpriz mi!

Florence- Evet, sürpriz. (Suratının ortasına şampanyayı fırlatır) Ne yazık ki, şampanya leke bırakmıyor.

Marc- (gözlerini siler) Orospu! (Tokatlar)

Florence- Groukiniak! (Bir sandalyeyi alır, kafasında parçalar, Marc çöker kalır.) Eğer öldürdümse, temizlendik, kurtulduk. (Çıkar)

Marc'ın Florence'ın verdiği tepki üzerine gelen eylemi de romantik komedi ve melodramlardaki önemli klişe tepkilerden biridir. "Sevdiği kadının ilk hatasında onu hor görme" klişesi olarak adlandırılabilir bu klişeyle, Florence'ı tokatlar. Marc'ın bu tepkisi, grotesk parodi için önemlidir. Peşinden Florence'ın bulunduğu sandalyeyi, Marc'ın kafasında parçalaması da benzer bir klişe tepkidir. Yazar, romantik komedi ve melodramlardan alınan bu iki klişe tepkiyi peşpeşe kullanarak, yarattığı grotesk parodinin etkisini arttırmaktadır.

Marc'ın sahne bitimindeki monologu da tam anlamıyla romantik komedi ve melodram klişelerini dile getiren içeriktedir:

Marc- (ayağa kalkmaya çalışır, sendeler, beynini oğuşturur)
Ah! pis orospu! (...) Güya iyi kadın bunlar... Onları mutlu etmek için köpek oluruz ve ağzımızın ortasına işte böyle şamarı yeriz... O boktan çevirisini basıyorum... Diğerlerine ödediğimin iki katını ödüyorum... (...) Benim meslektaşlarım bir güzel düdükleyip, sallarlardı bir tarafa... Halbuki, ben, güzel restoranlara götürüyorum. Güzel şaraplar, şampanyalar içiriyorum. Astronomik rakamlar ödüyorum... Ama orospunun kızı kafama sandalye atıyor... Beni öldürmeye çalışıyor... O zavallı, çirkin... göğüsleri gevşemiş, götten bacak, kolları kıllı, tıpkı maymun gibi... O, zaten hapyutmuş, lağım faresi gibi zevksiz, giyim kuşamdan anlamayan... Göçmeniyle birlikte olmalıydı. İkisi de birbirini için yaratılmış. Ben ise onun kız arkadaşına dönmek istiyorum.

Görüldüğü üzere, Marc, bir anda Florence'a olan aşkını unuttur ve aşkı, Florence'a olan nefrete dönuşür. Duygular arasındaki bu çok hızlı geçiş de romantik komedi ve melodramların önemli klişeleri arasındadır. Özellikle Marc'ın kadın üzerinde yaptığı yorumlar ise, karnavalesk ruhunu anımsatan, eğlenceli bir taraftan da tuhaf grotesk tepkilerdir. Kadının maymuna benzetmesi, lağım faresi demesi, zevksizlikle suçlaması bunlara örnek verilebilir. Marc'ın ani deęişikliği karnavalesk denebilecek bir coşkuyla gerçekleşmiştir. Dolayısıyla bu monolog Bakhtinci anlamda karnavalesk yapıya işaret eden grotesk bir monologdur.

Oyunun onikinci sahnesi, Florence'ın melankolisinin dile gelmesi noktasında önemli bir belirleyicidir. Yazarın grotesk parodisinin sona ulaşmasına yaklaşırken, önemli bir durak olan bu sahne, Florence'ın “gerçek aşk ve romantizm” için, “sahte olan aşk”tan vazgeçmesini ele aldığı için, grotesk parodi açısından önemlidir.

Oyunun onüçüncü sahnesinde Florence'ın evinde yalnız geçirdiği günler karşımıza gelmektedir. Yalnız olan Florence, kendini çalışmaya vurmuş, bedbahtlığını bu yolla unutmaya çalışmaktadır. Ancak melankoli yakasını bırakmamaktadır:

Florence- (masanın altına bakar) Kimse yok mu? Drago?

Gritzka? (Saçma cümleler kurar) Tak! Kafasına ve tak!

Gagasına!

Herşeye yeniden başlasam

Anam, anam, anam, anam.

Yazar, onüçüncü sahnede Florence'ın yalnızlığı, melankolisi ve bedbahtlığına vurgu yaparak grotesk parodinin son sahnesine oyun kişisi olan Florence'ı hazırlamaktadır.

Oyunun son sahnesi olan ondördüncü sahneye geldiğimizde, Florence'ı yerde oturmuş, çeviri yaparken görürüz. Çalan kapı ile çevirisini yarım bırakır ve kapıya gider:

Florence- (çevirisini yaparak okur) Aşk üreme içgüdüğü ile yan yana giden insani bir değerdir. Hiç aşk beslemediğim bir tipte türümün devamlılığını sağlayamam.

Kapının çalınmasından hemen önce Florence'ın çevirdiği metin, oyun açısından paralel bir okuma niteliği taşıyan bir içeriğe sahiptir. Florence'ın Marc'ı ötelemesi ve yalnızlığı seçmesini ve melankolinin beşiğine düştüğü gerçeğini anımsayacak olursak, yazarın yaptığı seçimin nedeni ortaya çıkacaktır. Ayrıca çevirideki aşk ve üreme, yani cinselliği yan yana değerlendirilmesi de oyun açısından ayrı bir paralel okuma sağlamaktadır.

Florence kapıyı açtığı zaman karşısında Raymonde'yi görmeyi beklerken, Gritzka ile karşılaşır:

Florence Gritzka ile içeri girer. Gritzka'nın üzerinde kürk manto vardır. Keman kutusu her zamanki gibi elindedir.

Florence- Biliyor musunuz, bütün kayıtlarınız var bende. Opera'daki konserinizi de dinlemeye geldim. Harikaydı.

Gritzka, Florence'ın yanından ayrıldıktan sonra ünlü bir keman virtüözü olmuştur. Fakir delikanlının zengin olması ve sahneye kürk manto ile girmesi diğer bir romantik komedi ve melodram klişesi olarak karşımızdadır. Yazar, grotesk parodisinin çemberini tamamlamak üzere sahneye ilk olarak Gritzka'yı sokmayı seçmiş ve süprizi oyunun sonuna saklamıştır. Gritzka ise ünlü olmasına karşın,

Florence'ın evinde yaşadığı kışı hiçbir şekilde unutmadığını belirtir ve Florence'a bir minnet ziyareti yaptığı havasını vermektedir.

Florence, Dragomir ve Gritzka gittikten sonra evine hiçbir şekilde kiracı olmadığını, hatta ekonomik sorunlardan dolayı evden çıkmak zorunda kalabileceğini belirtir. Artık kendisine iyi ödeme yapan Marc'la da çalışmamaktadır. Çok fazla borcu olan Florence, artık daha önce çalıştığına iki katı fazla çalışmaktadır. Ancak hiçbir şekilde, kendini düzlüğe çıkaramamaktadır. Yazar, Florence'ın bu şekildeki sorunlarını özellikle dile getirerek, Gritzka ile aralarında var olan uçurumun altını çizmektedir. Diğer taraftan da oyunun başı ile sonu arasındaki değişen dengeleri göstermektedir. Yeni bir romantik komedi ve melodram klişesi ile karşı karşıya geldiğimiz bu sahnede, klişe “zengin ile fakir olanın yer değiştirmesi” şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Gritzka'nın yaşadığı yeni hayat, Florence'ın yaşadığı hayattan çok daha parlaktır. Yazar, grotesk parodisini bu klişe üzerinden devam ettirmektedir.

Gritzka'ya içecek bir şeyler ikram etmek isteyen Florence, Gritzka'nın girişken tavrıyla cebinden çıkardığı içecek ve kadehlerle rastlaşır:

Gritzka- (cebinden bir votka şişesi çıkarır) Nevale hazır.

Soğuk da, çünkü cebimde buzlarım var. (Öbür cebinden de iki küçük kadeh çıkarır) İşte kadehlerimiz. (İki kadehi de doldurur) Sağlığınıza, Florence.

Florence- Sizin de, Bay Gritzka. (İçerler)

Gritzka'nın cebinde taşıdığı votka şişesi, buz ve kadehler, görsel ve mantıksal açıdan grotesk bir duruma işaret ederler. Bir nevi ayaklı, bar gibi yaşamakta olma Gritzka, kadehleri ve votkasıyla grotesk bir durum yaratmaktadır. Florence'ın, Gritzka'nın

cebinden çıkardığı kadeh ve şişeye şaşırması da, oluşan grotesk durumu daha belirgin hale getirmektedir.

Florence için Grizka, Dragomir'in anımsatması açısından çok önemlidir. Bundan dolayı Grizka'ya sorduğu ilk sorulardan biri Dragomir'dir:

Florence- (Kısa bir sessizlikten sonra) Ya Drago... Drago nasıl?

Gritzka- Annesi öldüğünde memlekete gitti, sonra geri dönmedi. Daha iyi oldu onun için. Buraya uyum sağlayamamıştı. Çok idealist, fazla yumuşak kalpli. Hem sonra, bir de aşk acısı çekiyordu.

Florence- Aah! Aşk acısı mı çekiyordu!

Gritzka- Evet, sevdiği kadın başka biriyle evlenmek zorundaydı. Ona sordum: "Drago, sevdiğin kadına onu sevdiğini söyledin mi?" dedim. Buna cesaret edemediğini itiraf etti. Çok çekingendir.

Florence'in oyunun son sahnesinde karşısına çıkan Grizka'ya Dragomir'i sorması, diğer bir romantik komedi ve melodram klişesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle Grizka'dan aldığı cevap karşısında verdiği tepki de başka bir romantik komedi ve melodram klişesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bedbaht Florence, Dragomir'in çektiği aşk acısını öğrenince daha da bedbaht olmakta, neredeyse ayakta duramayacak ve yere yığılacak duruma gelmektedir. Böylesi bir abartı da yazarın grotesk parodisinin sonuçlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Grizka'nın sorduğu soruya gelen yanıt ise de tam bir romantik komedi ve melodram klişesi olarak karşımıza çıkar:

Gritzka- Siz, hiç haber almadınız mı ondan?

Florence- Her yıl, küçük bir japon bahçesi yolluyor bana. O kadar.

Dragomir, her yıl, unutamadığı aşkına bir Japon bahçesi yollamaktadır. Birinci sahnede karşımıza çıkan ve Florence’ın Dragomir’e hediye ettiği Japon bahçesinin, Dragomir’in aşkını unutamadığının göstergesi haline getirilmiş olması ve her sene Florence’a bir Japon bahçesi yollaması, olabilecek en büyük romantik komedi ve melodram klişelerindedir. Yazarın bu seçimi ile grotesk parodisi sona doğru ilerlemektedir.

Önemli başka bir klişe, sahne devreye girer:

Gritzka keman çalar.

Antresini alan son klişe, acıklı bir müziktir. Florence’ın bedbahtlığını ve mutsuzluğunu bir kez daha seyirciye hissettirecek, aynı zamanda Florence’ı daha da melankolinin içine sürükleyecek acılı nağmeler. Yazarın Gritzka’ya çaldırdığı keman, romantik komedi ve melodramların en önemli klişelerinden biri olan müzik kullanımı olan “tanımlanamayan yerden gelen müzik”i, sahneye, olabilecek en manasız şekilde sokmuştur. Gritzka’nın bu sahnede keman çalmasının mantıklı hiçbir sebebi bulunmamaktadır. Ancak yazarın oluşturduğu grotesk parodi için Gritzka’nın bu kemanı çalması ve sahneyi grotesk bir duruma sokması gerekmektedir.

Oyunun sonuna gelirken, sahneye uzak açıyla bakacak olursak, sahne üzerindeki “acılı, melankolik” durumun yarattığı grotesk tablo ile karşı karşıya olduğumuzu fark ederiz. Yazar, bu tabloyu daha da derinleştirmek ve grotesk parodiyi daha büyütme için, oyunda daha önce de kullanılmış olan *trom* kelimesini devreye sokar. *Sessiz bir tebessüm* olarak Türkçeleştirilen sözcük ile sahnedeki temel

eksiklik dile getirilir. Ayrıca, Florence'ın evini Gritzka'nın satın aldığını da öğreniriz:

Gritzka- Ne tuhaf, burada çok kısa yaşamama rağmen, kendimi evimde gibi hissediyorum.

Florence- Sanatçılar için her yer evleridir.

Gritzka- Azıcık "Trom" bulunması kaydıyla. Yaşayabilmek için azıcık "Trom".

Florence- Ah! Evet..."Trom". Sizce benim evimde şu "Trom"dan biraz var mı?

Gritzka- Hem de çok. Ama burası sizin eviniz değil, Florence. Ben bu evi satın aldım.

Florence- (şaşıırır) Evi mi? Hı! Anlıyorum... Sizin kiracınız olacağım.

Sahnedeki melankoliye uygun bir şekilde ilerleyen sahne, grotesk parodinin büyümesi ve doruğuna ulaşmasına yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda, "fakir gencin, zengin olması" klişesi bir kez daha karşımıza çıkmaktadır. Gritzka'nın bir kış geçirdiği evi satın almış olması, yazarın söz konusu klişeyi çok keskin bir şekilde kullandığını ve bu klişeyi grotesk parodinin işleyen bir etmeni haline getirdiğini göstermektedir.

Gritzka'nın satın aldığı ev, elbette kendisi için değildir. Dragomir ve Florence'ın hüznü aşkı için satın alınan ev ve Dragomir'in sahnede görünmesiyle birlikte, grotesk parodi sonlanır:

Gritzka- Hayır, tam da öyle değil. Çünkü ben bu evi kendime almadım. Size ve ona aldım.

*(Dragomir sessizce belirir, Florence'ın önünde durur.
Kollarını açar. Florence heyecanla üzerine atlar.)*

Florence- Drago!!!

Yazar, oyun boyunca kullandığı tüm romantik komedi ve melodram klişelerini, en temel klişe olan “mutlu son”a bağlayarak, grotesk parodisini tamamlamaktadır. Dragomir’in sessizce belirmesi, “ev”in satın alınması, aradan geçen yıllara karşın Florence’ın ve Dragomir’in birbirini unutamamış olması, oyunun “mutlu son”a bağlanmasına ve söz konusu grotesk parodinin olabildiğince ironik bir şekilde sonlanmasını sağlamaktadır.

“Mutlu son” klişesinin kullanımı ile yazarın oluşturduğu grotesk parodinin çemberi tamamlanmaktadır. Oyunun başında açılan çember, “fakir/saf genç” ile “saf ve güzel kız” arasındaki aşk klişesi ile başlamakta, birçok yan klişenin devreye girişi ile genişlemekte, “ayrılık” klişesi ile belirsizliğe sürüklenmekte ve “mutlu son” klişesi ile kapanmaktadır.

Roland Topor’un yazmış olduğu *Masanın Altında* oyunu, romantik komedi ve melodramların genel olarak içerdiği birçok klişeyi kullanarak oluşturulmuş bir parodi olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak yazarın genel yazarlık üslubunu dikkate aldığımız zaman ve ayrıca oyunun yazılma biçimine de dikkat ettiğimiz zaman, yazarın oluşturduğu bu parodinin birçok grotesk öğeyi barındırdığı karşımıza çıkmaktadır. Yazarın yazın üslubunun absürd olduğunu, diğer oyunlarında, yazılarında ve çizimlerinde grotesk olanı kullandığı açıkça görülmektedir. Yazarın absürd olanı yaratma yöntemlerinden birinin grotesk olanı sahne dili olarak kullanmaktır. Tüm bu veriler ışığında, Topor’un romantik komedi ve melodram klişelerinden yola çıkarak yazdığı bu parodiyi, grotesk parodi olarak nitelendirmek

çok da yanlış olmayacaktır. *Masanın Altında* oyunu, gerek yazınsal seçimler anlamında, gerekse görsel edimler anlamında grotesk olanı bağrında yoğun olarak barındıran, anlatım dilinin grotesk olarak seçilmiş olduğu bir oyun olarak, seyircisinin karşısında durmaktadır.

Roland Topor'un *Masanın Altında* oyunu, yukarıda ayrıntılı bir şekilde dile getirilen tüm nedenlerden dolayı anlatım aracı grotesk olan bir oyun olarak okuyucu/seyircinin karşısına çıkmaktadır. Çalışmanın, oyunu, özellikle grotesk parodi olarak nitelendirmiş olması da, parodi niteliği taşıyan oyunun, temel anlatım aracı ve seçimlerinin grotesk olan olmasıdır. Oyun, çalışmamızın 2. Bölümünde dile getirilen groteskin bileşenleri ile yoğun bir koşutluk içersindedir. Özellikle 2.a. , 2.b ve 2.c bölümünlerinde yer alan iki uçluluk, çok dillilik ve ihlal, oyunun genelinde temel bir anlatım biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun groteskin söz konusu bileşenleri kullanarak, yazarın temel amacı olan romantik komedi ve melodramlar üzerine bir parodi yaratımı noktasında sonuca ulaşmaktadır. Yazar, yaratmak istediği parodiyi, romantik komedi ve melodram trüklerini kullanarak, diğer taraftan da grotesk olanın bileşenlerine ayrıca yer vererek gerçekleştirmiştir.

3.d *Masanın Altında*'nın Sahnelenmesinde Grotesk Unsurlar

Roland Topor'un *Masanın Altında* oyunu, gerek biçim ve içerik açısından, gerekse grotesk unsurlar açısından önceki bölümlerde ayrıntılı olarak incelenmiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda oyun grotesk sahne dili yaratımı doğrultusunda sahnelenmiştir.

Oyunun sahnelenmesinde, oyunun biçim ve içerik olarak metinsel düzlemde var olan nitelikleri korunmuş, söz konusu niteliklerin anlam kaymasına uğramaması için özellikle uğraşmıştır. Bu noktada yapılan ilk iş, oyun metninin, sahnelemedeki

grotesk unsurları ortaya çıkaracak şekilde sahne metnine dönüştürülmesi olmuştur. Bu bağlamda metin, belli kısaltmalara ve belli sözcük değişikliklerine uğramıştır. Ancak, yazarın oluşturduğu temel örüntüde bir değişiklik yapılmamıştır. Sahne metninin konusu ve teması, metnin esas işleyişine uygun, paralel olarak ele alınmıştır.

Florence ile Dragomir arasında yaşanan aşk ilişkisi etrafında örüntülenen sahne metni ile “günümüz dünyasında bize filmlerde öğretilen ‘aşk’ın imkânsızlığı ve böylesi bir ‘aşk’ın sadece grotesk bir dünyada yaşanabileceği” dile getirilmeye çalışılmıştır. İki oyun kişisi arasındaki, sosyo-kültürel ve sınıf farklılığının durduramadığı ‘aşk’ hikâyesinin sadece grotesk bir dünyada gerçek olabileceği vurgulanmaya çalışılmıştır. Özellikle yazarın, metine eklediği romantik komedi ve melodram trükleriyle, sahne metni böylesi bir ‘aşk’ı imkanı kılan Hollywood sineması ile Yeşilçam sinemasının bir parodisi haline dönüşmüş, üretilen parodi ise grotesk sahne dili ile sahne üzerinde nefes alır bir hale getirilmiştir.

Sahne metninin dış çemberini yukarıda bahsettiğimiz grotesk parodi ekseninde kurgulayabilmek için, sahne metni ile zamansal paralellik içeren, bir radyo kaydı oluşturulmuştur. Radyo spikerinin dilinden, oyunun dış çemberi, uzak bir mesafe ile kurulmakta ve bu doğrultuda, seyirci için sahne metnine giriş yolları çizilmiştir. Radyo spikerinin dilinden can bulan “ölümsüz filmlerin, ölümsüz aşk şarkıları” adlı program aracılığıyla sahne metninin dış çemberi oluşturulmaktadır.

Sahne metninin oluşturulma sürecinde metin üzerinde yapılan en büyük değişiklik ise metnin sahne sayısının azaltılmasıdır. Metin on dört sahneden oluşmaktadır. Sahne metni ise bu on dört sahneyi, birbiri ile ilişkilendirerek altı sahneye indirmiştir. Böylesi bir daraltmanın temel nedeni, orijinal metindeki her bir

sahne arasındaki zaman farkının sahneleme noktasında problem olarak ortaya çıkmasıdır. Birbiri ile mantıksal olarak bağlanabilecek sahneler, birbiri ardı sıra dizilerek, seyri kolay bir hale getirilmiştir. Aradaki zaman farkları ise söz konusu altı sahne ile daha net verilmiştir. Söz konusu zaman geçişlerinin seyirciye aktarımında sahne metninin dış çemberini oluşturan radyo kaydından yararlanılmıştır. Söz konusu radyo kaydı, oyun ile paralel ilerleyerek, zamansal ilerleyişi seyirciye dile getirmekte, bu yolla da sahne metninin dış çemberi olma durumunun altını pekiştirmektedir.

Sahne metni oluşturulurken, orijinal metindeki tek mekânlı yapıya müdahale edilmemiştir. Metnin orijinalinde olan mekân, sahne metninde de korunmuştur. Ancak oyunun sahneleme düzleminde mekân, işlevsellik göz önünde bulundurularak şekillendirilmiştir. Bundan dolayı mekân içerisinde gereksiz hiçbir fazla ayrıntıya yer verilmemiştir.

Sahne metni oluşturulduktan sonra, sahne metni, grotesk olanı sahne üzerinde var etmek ve grotesk olan ile bir sahne dili yaratmak bağlamında sahnelenmiştir:

Oyun başladığında karşımıza çıkan manzara, seyirci için şaşırtıcı olmayan bir ev dekorudur. Sahne üzerinde bir masa, iki sandalye, bir aynalı sehpa, bir sehpa ve üzerinde bir radyo söz konusudur. Ancak seyirci için çok şaşırtıcı olan şey, masada oturmuş bir kadın ile masanın altında oturmuş bir erkek oyuncudur. Bu anlamda seyirci, oyunun açılışında grotesk bir durumla karşı karşıya kalmaktadır. Aşağıda da görüldüğü üzere oyunun dekoru, tamamen işlevsellik üzerine kurulmuştur. Masanın altı ve üstü oyun kişilerinin temel ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde organize edilmiştir. Mekânın diğer bölümlerinde kalan diğer unsurlar da benzer bir yaklaşımla

seçilmiştir. Özellikle mekânın sağ arka köşesinde bulunan radyo, yukarıda sözü edilen, dış çemberin taşıyıcısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Masa, özellikle alçak olarak bırakılmıştır. Masanın altında yaşamının acısının daha net ortaya çıkarılabilmesi adına masanın yüksekliği bu şekilde seçilmiştir. Ayrıca sahne üzerindeki grotesk dünyanın kurulabilmesi için de böylesi bir seçim gereklidir. Oyun kişisi cidden konforsuz bir yerde var olarak, yaşamını sürdürmektedir.

Diğer taraftan, dekorun özellikle gerçekçi bir görünümde ve uyumlu olmasına dikkat edilmiştir. Atmosferdeki gerçekçi yaklaşım ile oyunculuk üslubundaki grotesk yaklaşım arasında çatışma kurularak, grotesk dünyanın altı bir kez daha çizilmek istenmiştir. Aşağıda da görüleceği gibi dekor, gerçekçi tiyatro kıstaslarına uygun olarak tasarlanmıştır.



Seyirci salona girerken oyunun iki başrol kişisi sahnede, yaşam alanları içerisinde varlıklarını sürdürmektedirler. Yukarıda görülen gerçekçi dekor, seyircinin gözüyle bakıldığında artık tuhaf, hatta tekinsiz bir yapıya sürüklenmektedir. Çünkü masanın altında ve üzerinde iki farklı oyun kişisi gündelik eylemlerine devam etmektedirler. Diğer taraftan ise radyodan, biraz sonra başlayacak olan programın açılış müziği çalmaktadır. *Love is a Many Splendorod Thing* eşliğinde yerlerini alan

seyirci karşısındaki tuhaf ikiliyi izlemeye başlar. Seyirci yerini alırken sahne artık boş değil, yaşayan bir mekân haline gelmiştir:



Seyircinin yerini almasının ardından, ışıklar kararır. Bu anda sadece radyo üzerinde lokal ışık kalır ve radyo spikeri programının ve oyunun açılışını yapar:

Evet, sevgili dinleyiciler, Fransa'nın en çok dinlenen radyo istasyonu 103,7'den dj'yiniz Rodor karşınızda. Bugün sizlerle yeni bir programla buluşmanın heyecanı içindeyim. Evet, herkes hazırsa yeni programımızı sunuyorum: Ölümsüz filmlerin Ölümsüz aşk şarkıları... Radyolarınızın başında, yüzlerinize yayılan gülümsemeyi görür gibi oluyorum. Bu heyecanlı ilk günümüzde bizimle birlikte olduğunuz için sizlere çok teşekkür ederim. Şimdi karşınızda ilk şarkımız... İlk görüşte aşka inanır mısınız? Duyamıyorum... Evet, ilk görüşte aşk ve yabancıların ölçülü kibarlığı... Bakalım sonuç ne olacak... Sizlerle...

Radyo Spikeri oyunun açılışını yaptıktan sonra, tüm sahne bağlantılarında devreye girecek, özellikle zaman geçişlerini ve öyküsel değişimleri vurgulayacak bir metinsel

izleğe sahiptir. Böylesi bir kullanım, oyunun temasına hizmet etmenin yanı sıra, oyunun öyküsünü de sağlamlaştırmaktadır. Ayrıca söz konusu radyo, kendi karakterine sahip bir yapılanma ile örgütlenmiştir. Bu manada oyunun en önemli anlarında hiçbir neden olmaksızın açılmakta ve Florence’ın direktifleriyle mantıktan yoksun bir şekilde kapanmaktadır. Bazen Florence’tan gelen bir kalem ile bazense doğrudan “sus” sözü ile kapanmaktadır. Radyo üzerine, gerçekçi algıdan uzak olan böylesi bir kullanım, oyunun dış çemberi üzerinden yaratılmak istenen grotesk yapı içindir. Grotesk olanın tekinsizliğine de vurgu yapması beklenen radyo, bir dekor parçası olmaktan öte, oyun için önemli bir etkisi olan yaşayan bir öge haline getirilmiştir. Radyo programının yayınlanan ilk şarkısı Frank Sinatra’nın yorumladığı *Strangers In The Night*’dır. Bu şarkı ile iki esas oyun kişinin birbirlerine yabancı oluşlarını dile getirmek ve oyun içerisinde yaşanacak gelişmelere önseme yapmak amaçlanmıştır.

Diğer taraftan radyonun seçiminde de dekor ile uyum sağlayacak bir malzeme olmasına dikkat edilmiştir. Aynı zamanda “bozuk radyo” algısını da düşündürebilecek olması için, radyonun özellikle eski model olmasına dikkat edilmiştir:



Oyunun başlamasıyla birlikte biraz evvel kendi hallerinde vakit geçirmekte olan oyun kişileri Florence ve Dragomir ile tanışırız. İlk olarak dikkatimizi çeken unsur, her bir oyun kişinin oyunculduğundaki abartılı üsluptur. Oyunculuk seçimlerinde özellikle seçilmiş olan bu abartı, grotesk oyunculuk üslubunu yakalayabilmek içindir. Her bir oyun kişisi, norm dışı hareketlerle eylemlerini sürdürmektedir. Ama söz konusu norm dışı olan hareketler, tüm bir oyun boyunca tutarlı bir şekilde karşımızda bulunmaktadır. Grotesk oyunculuk üslubunu net bir şekilde ortaya koyabilmek için, oyun kişileri diyaloglarını abartılı ve köşeli olarak dile getirmektedirler. Aynı zamanda, bedensel hareketlerdeki keskinlik de göz çarpan diğer bir unsurdur. Oyunculuk üslubunun köşeli bir yapılanmaya dönüştürüldüğünü söylemek pek de yanlış olmayacaktır.

Oyunun birinci sahnesinde kullanılmaya başlanan diğer bir grotesk unsur ise “donma”lardır. Oyunda çeşitli an’lar dondurularak, grotesk etki yaratılmaya çalışılmıştır. Dondurulan an’lar, rastgele değil, özel seçimlerin sonucudur. Oyunun ilk sahnesinde Dragomir’in ilk repliğinin ardından her iki oyuncu da an’ı durdurarak seyirciye bakarlar. Bu durum, iki farklı mekânın aynı anda nasıl yaşar olduğunu göstermek için kurgulanmıştır. “Ev” olgusunun grotesk yapılanmasını oyuncular üzerinden seyirciye aktarmak için böylesi bir donma an’ı seçilmiştir. Daha sonraki donma an’ları ise kritik ve anlamsal açıdan çok önemli repliklerin derinliğini seyirciye geçirmek adına organize edilmiştir. Özellikle aşağı ve yukarı çatışmasını, dolayısıyla sınıf çatışmasını ortaya koymak için bu tür donmalardan faydalanılmıştır.

İlk sahneden izleyicinin kavradığı gerçek, Florence’in bulunduğu evde kiracı olarak yaşadığı ve Dragomir’in ise Florence’in evindeki masanın altını kiraladığıdır.

“Kiracının kiracısı” olma durumu ve kiralanan yerin bir masa altı olması, yerleşik algıları yıkmakta ve sahne üzerindeki grotesk durumu pekiştirmektedir.

Oyunda, mekân içinde yeni bir mekân oluşturmuştur. Oluşturulan yeni mekân, “ev” olgusunun itibarsızlaştırılmış haline dikkat çekecek şekilde organize edilmiştir. Söz konusu itibarsızlaştırma grotesk olanın yaratımı noktasında çok önemlidir. Bu anlamda sahne üzerinde benzer birçok itibarsızlaştırma gerçekleştirilmiştir. Dragomir’in kirayı içine koyduğu zarfı bir ayakkabının içinden çıkarması da itibarsızlaştırmayı vurgulamaktadır.

Dragomir’in aşağıdaki alıntısından sonra, söylediği sözün groteskliğini vurgulamak için, an dondurulmaktadır. Aynı zamanda bu dondurma eylemi ile Dragomir’in ve groteskin içinde barındırdığı acı vurgulanmak istenmektedir. Donmanın peşinden gelen replikle her iki oyun kişisi de müthiş bir şaşkınlığın içine düşmekte, yaşanan tekinsiz sessizliğin ardından, ansızın norm dışı keskinlikte hareketler yapmaktadırlar.

Dragomir- (...) ben burada cenneteyim. (donma) Sonra, bacaklarınız da hoşuma gidiyor.(keskin bir eylem)



Dragomir ile Florence oyun kişileri arasında yaşanacak olan romantik komedinin temel ilişki biçimi “bacak/ayak” üzerinden kurulmuştur. Dragomir’in yukarıdaki alıntıda açıkça belirttiği bu durum, sahneleme açısından da belirleyicidir. Özellikle birinci sahnede Dragomir’in evine gelen “bacak” saldırıları grotesktir. Bu durumun altını net bir şekilde çizebilmek için, norm dışı hareketlerle, “bacak”lar, Dragomir’i sarıp sarmalar, ya da ona küçük darbelerle saldırır. Bu durum açıkça grotesktir.



Diğer taraftan iki oyun kişisi arasındaki temel iletişim aracı “bacak” olmasına rağmen, bu iki oyun kişisi arasında naif bir “aşk” ilişkisi söz konusudur. Görselliğin erotikliğine karşı, duygunun naifliği arasındaki ilişki grotesktir. Bu durumun altını çizebilmek için özellikle her iki oyun kişisi de naif bir şekilde diğer oyun kişisi ile ilişki kurmaktadır. Diğer bir deyişle romantik komedilerdeki ve melodramlardaki naif, gerçek ‘aşk’ oyun kişilerinin bedeninde yeniden doğmuştur. Bu durumu pekiştirmek adına, oyun kişileri birbirlerine Yeşilçam melodramlarının nezaketi ve kibarlığı ile yaklaşırlar. Sahnelemenin geneline yayılan söz konusu durum, ilk

sahnede küçük nüveler, oyunun sonunda ise genel bir anlatım biçimi halinde karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu kullanımların ilk örneklerini şu alıntıda bulmak mümkündür. Florence’ın nazik teklifine, Dragomir tam bir jön edasıyla karşılık verir. Florence’ın kelime seçimleri ve tonlamasındaki tavır da Yeşilçam melodramlarını anımsatır türdendir:

Florence- Biliyorsunuz, tuvaleti dilediğiniz kadar kullanabilirsiniz.

Dragomir- Çok iyisiniz, Bayan Michalon, ama iyi niyetinizi istismar etmek istemem. Arada bir duş almaya hayır demem. Ama diğer ihtiyaçları, dışarıda hallederim.

Florence- Ölçülü tutumunuz takdire şayan. Size bu anlamda müteşekkirim.

Oyunun genel izleklerinden biri olan yukarıdaki kullanım, grotesk sahne dilini yaratma noktasında sahneleme için önemli kullanımlardan birisidir. Ansızın oyun kişilerinin içinden çıkan, melodram karakterleri ile oyunun, romantik komedi ve melodramların grotesk parodisi olma durumunun altı çizilmektedir.

Oyunun ilk sahnesinde Florence’ın Dragomir’e aldığı hediyeği verme biçimi de grotesktir. Normal bir şekilde eğilip hediyeği vermek yerine, masanın üzerine uzanıp hediyeğin verilmesi, hem norm dışı hareketlere örnek olmakta, hem de masanın altı ile üstü arasında bir sınıf farklılığına işaret etmektedir. Bu anlamlarda söz konusu kullanım grotesktir.



Dragomir, aldığı hediyeye Florence'ın bacağına öperek teşekkür eder. Bu durum ikili arasındaki romantik ilişkiyi besleyen grotesk bir kullanımdır.

Metinsel düzlemde oyunun ikinci sahnesi, sahne metninde oyunun ilk sahnesine bağlanmıştır. *Trom* kelimesinin en doğru çevirisinin ne olabileceği üzerine gelişen bu sahne, ikili arasındaki ilişkinin farklı bir boyutunu ortaya koyar. Dragomir'in Florence ayakkabılarını temizlemek için eline almasıyla birlikte başlayan ikinci sahne, iki oyun kişinin birbirinden aslında ne denli farklı olduklarını göstermek adına önemlidir. Florence bu sahnede masanın üzerinde oturmakta ve buradan Dragomir ile ilişki kurmaktadır. İkili arasındaki durum, grotesktir.

Diğer taraftan, Dragomir'in Florence ile konuşurken ölçülü ve kibar tutumunun, kendi başına kaldığı zaman, kendi "hayvan"lığına döndüğü de diğer bir ayrıntıdır. Florence, masanın üzerinde otururken, Dragomir'in geçirmesi ve balgamlı şekilde tükürmesi, ikili arasındaki grotesk ilişkinin altını çizmektedir. Florence bu bedensel iğrençliklerin üzerine konuyu değiştirmek için *Trom* sözcüğünün ne şekilde çevrilebileceğini sorar. Bu esnada Florence masanın üstünde, Dragomir ise tam altında oturmaktadır.

Çeviriye ilişkin çıkan tartışmanın sonunda Dragomir çok sinirlenir ve olabildiğince güçlü bir tonda Florence bağıırır. Bu durumun hemen peşi sıra gelen donma, keskin hareket ve ansızın tavır değişikliği grotesk bir kullanımdır. Aradaki naif ‘aşk’ın bir sonucu olarak karşımıza çıkan tavır değişikliği, sahnelemenin oyunculuk üzerinde kurguladığı temel yöntemlerden biridir. Ansızın değişen tavırlar ile seyircinin anlık şaşkınlığa düşmesi amaçlanmaktadır. Dragomir’in barış için Florence’ın ayakkabılarını sunması, ayakkabıları Florence’a ayaklarına giydirmesi, bu esnada Florence’ın bir model edasındaki duruşu ve ayakkabıları gördükten sonra verdiği aşırı derecede büyük sevinme tepkisi grotesktir. Dragomir’in ise kendinden emin bir şekilde ayakkabı işindeki uzmanlığından, Yeşilçam jönlere gibi bahsetmesi ayrıca grotesk bir haldir:



Oyunun ilk sahnesinin sona ermesinin ardından, radyo aydınlanır, sahne kararır. Radyo spikerinin konuşması ile başlayan sahne, spikerin konuşması bitip müzik başladığında aydınlanır. Spikerin konuşmasına kulak verecek olursak;

Sevgili dinleyiciler yeni bir ölümsüz filmlerin ölümsüz şarkıları programında bir aradayız. Yayınlanmaya

başladığımız ilk günden bu yana sizden aldığımız güzel enerji ile ilk ayımızı tamamladık. Hepinize çok teşekkür ederiz. O zaman tüm dinleyicilerimiz için sıradaki ölümsüz şarkımız gelsin...

Aradan bir aylık bir zaman diliminin geçtiğini fark ederiz. Bu anlamda radyo spikeri, oyunun zamansal ilerleyişini seyirciye aktaran bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Spikerin konuşmasının ardından çalan şarkı ise *Unchained Melody*'dir. Çalan şarkı ile ikili arasındaki ilişkinin ilerleyişine gönderme yapmak istenmektedir. Diğer taraftan da oyunun grotesk parodi olma durumunu destekleyecek, mümkün olan en klişe aşk şarkıları kullanılarak, grotesk parodi güçlendirilmeye çalışılmıştır. Söz konusu sahne başladığında yeni bir oyun kişisi daha karşımıza çıkar. Söz konusu oyun kişisi Raymonde Pouce'tur. Yazarın yapaylığına ve züppeliğine vurgu yaptığı söz konusu oyun kişisi, sahneleme sürecinde, aşırılıklarıyla dikkat çekmektedir. Oyun kişisi olarak Dragomir'e tahammülü olmamakta ve Florence'ın evini bu şekilde kiralamasına anlam verememektedir. Üstten bakan bir üslupla kişilik kazanan oyun kişisi, sahne metninin oluşum sürecinde de, orijinal metine yeni söylemsel kullanımlar eklenmesini zorunlu kılmıştır. Özellikle sahne metni oluşturulurken, Raymonde Pouce ve Marc Thyl adlı oyun kişilerinin aşağıdakilerden bahsederken "şey" sözcüğünü kullanmaları uygun görülmüştür. Böylece oyun kişilerinin tipleştirdiği sınıfsal boyut daha net ortaya çıkmakta ve diğer oyun kişileriyle olan ikili karşıtlıklarının altı çizilmektedir. Özellikle diğer oyun kişileri ile olan ikili karşıtlıkları doğrultusunda grotesk olan kendini gösterir hale gelmektedir.

Raymonde'nin tepkili ve büyük oyunu karşısında Florence'ın doğal tavrı, sahne üzerindeki grotesk bir özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı şekilde söz

konusu sahnede iki kadının oyunu devam ederken, masanın altında olanlardan tamamen habersiz bir şekilde sigarasını içmekte olan Dragomir'in durumu, görsel açıdan grotesk bir durum yaratmaktadır. Bahsi geçen kişinin durumdan habersiz bir şekilde, aynı mekânda bulunmaya devam edişi grotesk olanın altını daha net çizmektedir.



Raymonde ile Florence arasında bu sahnede karşımıza çıkan diğer bir grotesk farklılık ise, her iki oyun kişinin de masa ile kurduğu ilişki biçimidir. Florence, masanın önünden her geçişinde bacaklarını catwalk biçiminde kullanarak, masanın önünden geçerken, Raymonde bunun tam aksi şekilde, yürüyüşünün hızını arttırarak ve normal kadınsı yürüyüşünü bozarak masanın önünden geçmektedir. İki oyun kişisi arasındaki farklılığın dile gelmesi adına aktarılan bu durum, aynı zamanda sahne üzerindeki farklı grotesk hareket dizgesini de göstermektedir. Ayrıca, oyunun ilk sahnesinde karşımıza çıkan oyunculuk üslubu bu sahnede de devam etmektedir. Raymonde de bu üsluba uygun bir abartı ile oynamaktadır.

Sahne üzerinde yaratılan iki mekânın birbiriyle olan ilişkisi de grotesktir. Sahnenin başından beri masanın altında oturan Dragomir hakkında konuşan Florence

ile Raymonde, kendileri aŒađıya sesleninceye kadar masanın altından iŒitilmez durumdadırlar. Bylesi bir ses yalıtımı kullanımını metnin de ngrdđ ve sahnelemenin de uyguladıđı bir seimdir.

Raymonde, Florence'ın Dragomir'le tanışma teklifine byk bir tepki vererek, meknı terk etmek ister. Fakat Florence onu durdurur. Raymonde'nin isteksizce kabul ettiđi tanışma eyleminde karŒımıza farklı bir grotesk durum ıkar. Raymonde, masanın sol yanından Dragomir'e uzanmaya alıŒırken, Dragomir masanın sađ ynnde Raymonde'yi beklemektedir. Florence'ın vurgulaması ile masanın kapısının sađ tarafta olduđu vurgulanır. Masanın bylesi bir kapıya sahip olması, yine sahneleme ile ortaya konulmuŒ grotesk bir durumdur. Masanın, bir "ev" haline daha net dnŒebilmesi adına bylesi bir eklenti dođru bulunmuŒ ve uygulanmıŒtır.

Raymonde isteksizce gerekleŒtirdiđi tanışmanın ardından, Dragomir'e yaŒlı ithamında bulunur. Ancak bu ithamı yaparken, baŒı ile keskin dnŒler yapmaktadır. Ona yanıt veren, Florence'da da benzer keskin bir eylem grlr. Sz konusu keskin eylem dizgesi sahne zerindeki grotesk oyunculuđu desteklemek iin kullanılmıŒtır. Raymonde, ok seri uyguladıđı tavır deđiŒiklikleriyle de grotesk bir oyun kiŒisi olma zelliđinin altını izer.

Raymonde'nin bacađına yanlıŒlıkla deđen Dragomir'e, Raymonde'nin verdiđi tepki, normal olmaktan te histerik bir noktadadır. AŒırılıđını burada da ortaya koyan Raymonde, grotesk oyun kiŒisi olma zelliđinin altını bir kez daha izer. Raymonde'nin durumuna ise Florence'ın verdiđi tepki, kıskanlık olur. Melodramların tipik kıskanan ve sevdiđine toz kondurmayan kadın kliŒesini kullanan Florence ile Raymonde'nin sahne zerindeki birlikte duruŒları grotesktir.

Oyunun bu sahnesinde radyo ansızın devreye girer ve Dragomir çalan müziğe eşlik etmeye (Elvis Costello - *She*), Florence ise kendinden geçerek ansızın dans etmeye başlar. Raymonde ise gördükleri karşısında neye uğradığını şaşırmış bir şekilde sahneyi terk eder. Radyonun ansızın devreye girmesi, grotesk olanın tekinsiz yönünü vurgulamak için kullanılmıştır. Benzer bir şekilde Dragomir ile Florence'ın tavırlarındaki doğal olmaktan uzak durum, sahne üzerindeki diğer bir grotesk kullanım olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazarın metin düzleminde kurguladığı grotesk parodi, sahne üzerinde yaratılırken, özellikle oyun kişilerinin tiplmelerinden yararlanılmış ve bu tiplerin her biri aşırı sivriltilmiş ve amaçlanan sonuca tiplerin karşıtıllıklarıyla ulaşma yolu seçilmiştir.



Raymonde'nin sahneyi terk etmesi ile orijinal metnin dördüncü sahnesi başlar. Ancak sahne metninde bu sahne bir önceki sahneye bağlanmıştır. Bu değişikliğin sonucunda, Florence dans ederken ansızın kaybettiği düğmeyi fark eder ve onu aramaya başlar. Bu esnada çalan radyoyu da kapatır.

Florence, dans ederken kaybolduğunu fark ettiği düğmenin masanın altında olduğunu düşünür ve bu konuda Dragomir'den yardım ister. Dragomir'in bulamadığı düğmeyi, Florence aşağı gelip birlikte arama teklifi ile sonuçlandırır. Söz konusu

teklifin ardından, mevcut an dondurularak grotesk bir durum yaratılır. Yaşanan grotesk an'ın ardından, Florence'ın aşağı inmeden evvel masayı tıkladması, Dragomir'in "kim o" diye sorması ve sanki kapı deliğinden bakıyormuş gibi Florence'ın bacaklarına bakması ve gelen kişinin Florence olduğuna ikna olması, sahneleme düzeyinde ortaya konulmuş olan grotesk kullanımlardır.

Florence aşağı girmeden evvel devreye ansızın giren radyo ile değişen atmosfere uygun davranışlar sergileyen oyun kişileri, melodram ve romantik komedilerdeki ilk göz göze gelme klişesininin tüm gereksinimlerini yerine getirirler (Bryan Adams – *Everything I Do*). Hareketlerdeki özentili senkron ve müziğe uygunluk sahne üzerindeki groteski yaratan temel unsurlardandır.



İki oyun kişisi, masanın altında düğmeyi aramaya başlarlar. İki oyun kişisinin küçük bir masan altındaki devinimleri kuşkusuz ki grotesktir. Oyun kişileri düğmeyi aramaya başlamadan evvel birbirlerinin gözlerine kitlenmiş olarak gülüşürler. Ansızın Dragomir tarafından gülme kesilir ve çöp tenekesine bakılma kararı verilir. Söz konusu ani tavır değişikliği grotesk bir kullanım olarak karşımıza çıkmaktadır.



Çöp kutusu araştırılırken, dile getirilen argo bir sözcükle ikili arasındaki ilk sahnede de çeşitli şekillerde kullanılan eşzamanlı keskin hareketlere bir yenisini daha eklenir. Söz konusu hareket, oyunun ilerleyişini kestiği ve farklı bir an yarattığı için grotesktir. Yaratılan grotesk an'ın ardından Florence'in çöp kutusunda bulduğu bacak çizimi, sahnenin genel atmosferini değiştirir. Florence'in itham eder tavrı karşısında kendini ayakkabıların arkasına gizleyen Dragomir'in durumu grotesktir.



Florence, iki replik sonra doğal olmayan bir şekilde resmi çok beğendiğini ve Dragomir'in yetenekli biri olduğunu iddia eder. Söz konusu tavır değişikliği ise grotesktir. Florence resmi masanın üzerine koymaya çalışırken, Dragomir,

Florence’ın göğüslerine kitlenmiş bir halde düğmeye ilişkin bir soru sorar. Sorunun aslında muhatap noktasının göğüsler olmasından dolayı, oyun kişileri tarafından söz konusu sorudan sonra an dondurularak grotesk bir durum yaratılır.

Düğme arama işi, daha sonra elbiselerin içine bakma ile devam eder. Açılan her bir elbise parçasında yaratılan “güb güb” efekti ile grotesk bir durum yaratılmaya çalışılır. Ancak hiçbir yerde söz konusu düğme bulunamaz. Oyun kişileri ise söz konusu durumu, yaşanan cinselliğe rağmen, aşırı doğal ve naif bir şekilde canlandırarak grotesk olanı sahne üzerinde yaratırlar.



Japon bahçesinde Dragomir tarafından bulunan düğmenin sahne üzerinde yarattığı etki de grotesktir. Düğmesini ansızın karşısında gören Florence, duygularına

daha fazla hâkim olamaz ve ağlamaya başlar. Onun ağladığını gören Dragomir de ona eşlik etmeye başlar. Söz konusu duygusal yoğunluğun bir düğmenin bulunması üzerinden yaşanıyor oluşu grotesk bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Daha sonrasında gelen küçük masum öpücük ve bu öpücüğün öncesinde tekrarlanan “güb güb” efekti, grotesk bir sahne edimidir.



Düğmenin bulunmasının ardından gelen masum öpücükle birlikte sahne orijinal metinde sona ermektedir. Ancak sahne metninde orijinal metindeki beşinci sahne de devam eden sahneye bağlanmıştır. Florence ve Dragomir masum öpücüğün ardından eşzamanlı keskin bir hareketle birbirlerinden ayrılırlar ve işlerinin başına dönme kararını verirler. Hareketin keskinliği, diğer taraftan da tavırdaki değişiklik grotesktir. Daha sonra Florence masanın altından çıkar ve çevirisinin başına oturur, Dragomir ise önce ortalığı toplar, daha sonra da yemek yapmaya başlar.

Florence’ın yaptığı entelektüel işin, hemen altında Dragomir’in masanın tam orta yerine koyduğu piknik tüp ile yaptığı yemek tam bir karşıtlık yaratmaktadır. Aynı zamanda oyun kişilerinin kendi hallerindeki konuşmaları da bu karşıtlığın altını

çizmekte, dolayısıyla söz konusu an'ı grotesk bir noktaya taşımaktadır. Bahsi geçen durumda, piknik tüp ile daktilo karşı karşıya getirilmiştir. Ayrıca iki oyun kişinin aynı anda birbirlerinden bambaşka şeylerden bahsetmeleri de grotesk olanın ortaya çıkmasında önemli bir unsurdur.

Sahnenin devamında başka bir grotesk parodinin altını çizen grotesk durum ile karşı karşıya kalırız. Dragomir'in, "ev"inde yaptığı yemek, Florence'ın ilgisini çeker. Aradaki geçen diyalogun sonucunda Florence, Dragomir'i yemeğe kendi "ev"ine davet eder. Dragomir'in kabul ettiği teklifin sonucunda, Florence ortalığı toplar, sofrayı hazırlar. Dragomir de kendi hazırlığını yapar ve Florence'ın evine gelir. Yemek masasına otururlar.



İki oyun kişinin masanın iki ucunda kalarak birbirlerine uzattıkları kadehler, grotesktir. Çünkü uzanmayı bile tam olarak beceremezler. İçkiden alınan ilk yudumun ardından Florence'ın ölçülü tutumuna karşı, Dragomir ansızın yemeğe gömülür ve tabakta ne var ne yoksa yemeye başlar. İki oyun kişisi arasındaki söz konusu karşıtlık sahne üzerinde özellikle seçilmiş grotesk bir kullanımdır.

Yemek devam ederken Florence, "ekşimiş peynir kokusu" hisseder. Bunun üzerine sahne üzerinde bir slow-motion an'ı gerçekleşir. Dragomir ayağına uzanır,

ayaklarının koktuğunu anlar. Ancak durumu bir yalanla kapatmak ister ve masanın altında duran tüpten kaynaklı bir yangın çıktığını iddian eder. Bu esnada Florence ise ağzına aldığı lokmayı tabağına çıkarır. Tabakta olan her şeyi tencereye boşaltır. Dragomir'in "yangın" çıղlığıyla birlikte slow-motion an'ı bozular. Aktarılan sahne, metnin orijinalinde olmayan bir kullanımdır. Metnin orijinalinde masanın altında çıkan yangın ile yemek sona erer. Ancak sahnede grotesk olanın ve iki oyun kişisi arasındaki farkın daha net ortaya çıkarılabilmesi adına, böylesi bir seçime başvurulmuştur.

Yangın ile birlikte koşuşturmaya başlayan Florence, Dragomir'e su uzatmak ister ama bunu nereden yapacağına karar veremez. Dragomir ise onu masanın sol girişı olan "acil çıkış"a yönlendirir. Masanın böylesi bir kavramsallaştırılması da yine sahne üzerinde yerleştirilmiş grotesk kullanımlardandır. Tüm bu telaş içerisinde su uzatılırken, ansızın telaş unutulur ve bir melodram inceliğıyle su ihtiyaç sahibine verilir. Böylesi bir kullanım da kuşkusuz ki grotesktir. Dragomir çoraplarını değıştirdikten sonra, yangının söndüğünü dile getirir.

Orijinal metnin altıncı sahnesi, sahne metninin üçüncü sahnesi yine radyo ile başlar:

Sevgili dinleyiciler, bugün inanılmaz soğuk bir güne merhaba dedik. Hepinizin onaylayan seslerini duyar gibiyim. Kış kendini iyiden iyiye hissettirmeye başladı. Bu soğuk kış gününde işte içinizi ısıtacak sınımsız bir şarkı...

Radyo spikerinin konuşması ile yine zaman değışimini ve mevsimsel süreci öğreniriz. Konuşmanın bitmesinin ardından *Take My Breath Away* çalmaya başlar, sahne aydınlanır ve Dragomir'i masanın altında eline aldığı iki ayakkabı ile spor

yaparken görürüz. Dragomir spora devam ederken, Florence ise terlik, şal ve bere ile sahneye girer. Üşümektedir. Dragomir'in masanın altında elindeki ayakkabılarla çok da zorlanarak spor yapması grotesktir. Benzer bir şekilde Florence'ın giyim kuşamındaki değişiklikler de grotesktir.



Florence'ın ayaklarının üşümesi, Dragomir'in sporunu yarıda bırakmasına neden olur ve Dragomir, Florence'ın ayaklarını ısıtmaya başlar. Dragomir, Florence'ın ayaklarını ısıtırken, farkında olmadan onun ayaklarını gıdıklamaya başlar. Daha fazla gıdıklanmaya dayanamayan Florence, Dragomir'e sert bir uyarıda bulunur. Ansızın her ikisi de donup kalır. Ardından Florence, ayaklarını Dragomir'e tekrar uzatarak ısıtmaya devam edebileceği işaretini verir. Söz konusu sahne görsel açıdan grotesktir. Diğer taraftan, Dragomir'in Florence'ın bacağına her üflemesiyle birlikte, Florence'ın söyleminde bir iç çekiş oluşur. Bu da sahne üzerindeki diğer bir grotesk kullanımdır.



Florence ile Dragomir oyunun bu sahnesinde birbirlerine iletişimlerinde araya mesafe koyan “siz” hitabından, “sen” hitabına çekmektedir. Söz konusu anlaşma ise, Dragomir’in, Florence’ın uzattığı ayağı ile tokalaşması ile gerçekleşir. Ayak ile gerçekleştirilen bu tokalaşma eylemi grotesktir. Anlaşmanın ardından kapı çalar ve sahneye yeni bir oyun kişisi gelir.

Dragomir’in memleketten kuzeni Gritzka ile sahne üzerindeki grotesk durum iyice artmaktadır. Dragomir’in evinde kalmasına izin verdiği Gritzka ile masanın altındaki nüfus, evin kalan bölümünü nüfusunu geçmiştir. Böylesi bir orantısızlık grotesktir. Gritzka, Dragomir’in aksine çok daha kaba ve hayvansı bir oyun kişisidir. Kadınlara aşırı derecede düşkündür. En temel özelliklerinden biri ise kadınlarla iletişim kurarken sürekli poz vermesidir. Bunun yanında çok iyi bir keman virtüözüdür. Oyun kişisi üzerinde oluşturulan bu çizgi, orijinal metnin verdiği verilerden ziyade, sahneleme düzleminde bulunmuştur. Kemanın naifliği ile adamın kabalığının biraradalığı üzerinden grotesk bir oyun kişisi yaratılmak esas amaçtır.

Dragomir ile Gritzka arasında gelişen diyaloglar grotesktir. Özellikle ansızın bağrışıp bir anda susmaları, bir arada oluşlarından grotesk bir durum yaratmaktadır. Aralarındaki dil, groteskin çocuksu yönünü anımsatır bir şekilde kurgulanmıştır.



Dragomir'in, Gritzka'dan memlekete ilişkin aldığı haberler tam anlamıyla grotesk bir karşıtlığı barındırmaktadır. Gritzka'nın verdiği gündelik ölüm haberlerine karşın, Dragomir'in dramatik tavrı grotesk karşıtlığı ortaya çıkartmaktadır. Özellikle Gritzka'nın kayıtsızca sürekli tekrarladığı "öldü" sözcüğü ve bir yandan da yediği yemek grotesk başka bir örüntüye işaret etmektedir. Gritzka'nın verdiği ölüm haberleri ile yemek yeme ediminin birlikteliği, biçim ile içerik arasındaki çatışmanın verdiği grotesk bir hal yaratmaktadır.

Gritzka'nın Florence'ın bacakları hakkındaki yorumuyla birlikte, Dragomir ile Gritzka masanın altında boğuşmaya başlarlar. Bunlardan habersiz bir şekilde masanın diğer ucunda çalışmaya devam eden Florence'ın durumu grotesktir. Florence kendisine seslenilinceye kadar aşağıda neler olup bittiği hakkında habersizdir. Kendisine seslenildiği anda, tepki vermektedir. Böylesi bir durum da sahne üzerinde pekiştirilmiş grotesk bir kullanımdır.

Sahnenin bitimiyle birlikte radyo tekrar çalışmaya başlar:

Bahar mı geliyor ne? Dışarıda nisan yağmurları... Afet gibi... Bizden ufak bir tavsiye dışarı çıkacaksanız şemsiyenizi yanınıza almayı sakın ha unutmayın... Bir de şunu

unutmayın, aşk insanı öyle bir değiştirir ki... (ufak bir kahkaha) O zaman sıradaki şarkı, aşk ile bambaşka olanlara gelsin...

Görüldüğü gibi bu radyo da zaman değişimini ve hava durumunu yansıtmaktadır. Spikerin konuşmasının ardından ise *Brigdet Jones's Diary* filminin soundtrack albümünden *Love* adlı şarkı çalar. Metnin yedinci sahnesi başlar. Ancak metinsel düzlemde yedinci sahne olan mevcut sahne, sahnelemede oyunun dördüncü sahnesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunun dördüncü sahnesi Dragomir, Florence ve Gritzka'nın dışarıda tesadüfen karşılaşp "ev"e dönüşleriyle başlar. Çok keyifli bir şekilde, şen kahkahalarla "ev"e gelirler. Söz konusu sahne, metinsel anlamda içerdiği karnavalesk unsurların net bir şekilde ortaya çıkartılabilmesi adına, çeşitli düzenlemelere tabi tutulmuştur. Metnin yapısındaki sahne korunmuş, ancak metinsel anlamda birçok şey yok sayılmıştır.

Sahne açıldığında ilk olarak sahneye Gritzka girmektedir. Tuhaf bir biçimde sahnede ilerlemekte, bir taraftan da kahkahalar atmaktadır. Ardından sahneye Dragomir ve Florence, başları üzerinde taşıdıkları bir gazete parçasıyla birlikte girerler. Onlar da kahkaha atmaktadırlar. Sahne üzerinde grotesk olanı ortaya koyabilmek için, tüm oyun kişilerinin aynı anda kahkaha atıp aynı anda susmaları organize edilmiştir. Böylesi bir durum grotesk olanı ortaya çıkartacak zemini oluşturmaktadır.

Florence'ın maymunları izlemek için girdiği mekânda, Dragomir ve Gritzka'yı gördüğünü söyleyince, ortamın atmosferi değişir. Duydukları sözlere alınan Gritzka ve Dragomir, Florence'a söylediği şeyin farklı şekilde de anlaşabileceğini anlatırlar. Fakat onların yaptığı şey de sahnedeki karnavalesk ruhu

ortaya çıkarmak için kullanılan sahte tavidan başka bir şey değildir. Florence'ın Yeşilçam tavrıyla kendini savunmak için öne gelmesinin ardından, Dragomir ve Gritzka onun yanına gelerek, onu korkutup, tuhaf biçimlerle onun etrafında dolanmaya başlarlar. Girdikleri tuhaf biçim *Notre-dame'in Kamburu*'nun esas figürü Quasimodo'ya gönderme yapar niteliktedir. Bu gönderme, özellikle seçilmiştir. Grotesk kavramının ilk yücelticilerinden olan Victor Hugo'yu sahnede anmak/anımsatmak sahnelemede kullanılan bu göndermenin amacıdır. Ayrıca çarpıtılmış figürler ile Bakhtin'in karnavalesk kavramına yakınlaşmaya çalışılmıştır. Söz konusu göndermenin net bir şekilde algılanabilmesi için ise sahne metnini ufak tefek eklemeler yapılmıştır: "Esmeralda... Bana su versene... Notre-dame'ı gördünüz..."



Sahnedeki tuhaf karnavalesk hava, Dragomir'in ansızın eylemini durdurarak keskin bir hareketle kestiği eylem ile değişmektedir. Dragomir'in romantik komedi ve melodram karakterlerine uygun bir tavırla, Florence'ın üstünü değiştirmesi gerektiği yoksa hasta olacağını söylemesi, ilerleyen bir eylem biçiminin ansızın kesilmesi anlamında grotesktir.



Gritzka ise eski havaya geri dönebilmek için keman çalmaya başlar. Gritzka'nın kemani ise diğer bir grotesk figürdür. Çünkü kemani eline aldığı anda seyirci kemanın hiçbir şekilde tele sahip olmadığı görecektir. Gritzka'nın çalmış gibi yaptığı kemandan gelen müzik ise sahne kenarlarındaki kolonlardan gelmektedir. Dolayısıyla oyunun başından beri keman virtüözü olduğu vurgulanan Gritzka, grotesk anlamda itibarsızlaştırılmıştır.

Çalan keman ile kendilerinden geçen Florence ile Dragomir, birbirleriyle cilveleşirken, yere düşme tehlikesi atlatırlar ve Dragomir kemani durdurur. Florence ise eğlendiklerini belirterek müziğe devam etmelerini ister. Dragomir'in "çal" emrini vermesiyle birlikte müzik tekrar gelir. Ancak bu sefer gelen müzik, İspanyol ezgileriyle dolu olan, aslında pek de kemana benzemeyen, daha çok pasadoble ezgisine benzer bir müziktir. Gelen müziğin etkisiyle sahnede ufak bir şaşkınlık yaşayan oyun kişileri, kendilerini müziğin etkisine ansızın bırakarak bir pasadoble gösterisi yaparlar. Metnin orijinalinde bu durum, farklı şekilde gelişmektedir. Masa örtüsü ile oluşturulan bu durum, sahnelemede daha grotesk, daha tekinsiz bir yapılanmadan güç alarak kurgulanmıştır.



Florence, dansını aşırı derecede utandığı için yarıda keser. Bunun üzerine Grizka masanın altına döner. Florence ile Dragomir sahnede yalnız kalırlar. İki de işinin başına dönmeye karar verirler. Ancak ayrılıkları tam bir melodram sahnesini yansılamaktadır. Söz konusu yansılamanın ardından kapı çalar ve yeni bir oyun kişisi seyircinin karşısına çıkar. Kapının çalınması ile metinsel düzlemde sekizinci sahne başlamaktadır. Ancak sahne metni düzleminde bu sahne dördüncü sahnenin devamı olarak karşımıza çıkmaktadır. Diğer bir taraftan metinsel düzlemde yedinci sahne, Florence’ın dans etmesiyle bitmektedir. Sahne metnine geldiğimiz zaman ise söz konusu iki sahne aradaki ufak melodram yansılaması ile birbirine bağlanmıştır. Grotesk dokunun daha net ortaya çıkabilmesi için sahneleme iki sahne arasında böylesi bir bağlantıyı uygun görmüştür.

Seyircinin ilk kez karşılaştığı yeni oyun kişisi Marc Thyl’dır. Yazarın, “*kibar ama sevimsiz. Baston yutmuş gibi. Yapmacık. Muhallebi çocuğu. Tavırları ve konuşması hesaplı, ölçülü. Cimri.*” yorumunu yaptığı Marc Thyl, sahnelemede de bu kriterler göz önünde tutularak ele alınmış bir oyun kişisi olarak karşımıza çıkar. Özellikle Raymonde ile tavırsal olarak ciddi bir benzerliğe sahip olan Thyl, oyunculuk üslubu olarak, abartıyı kendine destur olarak belirlemiştir. Sahnede

karşımıza çıkan ilk şey Thyl'in rahatsız edici kahkahasıdır. Ayrıca ansızın Florence'e sokularak onu zor durumda bırakmakta hatta onu taciz etmektedir. Sahneye girerken elindeki çiçek ve çikolata ile belli bir sınıfın karikatürü olarak karşımıza çıkmakta, bu durumu oyunculuk üslubuyla da destekleyerek grotesk bir oyun kişisi haline gelmektedir.

Thyl'in, Florence'a olan ilgisinden Florence aşırı derecede rahatsız olmakta fakat karşısında patronu olduğu için kibarlığını koruyarak, çeşitli bahanelerle kendini sakınmaya çalışmaktadır. Ancak Thyl bu sakınmaları pek de üzerine alınmamaktadır.

Thyl'in getirdiği çikolatalar ile kendinden geçen Florence, tüm konsantrasyonunu çikolatalara verdiği bir anda, Thyl masanın üzerine uzanmış Florence'ın poposunu izlemektedir. Gritzka ise masanın altında sigara içmektedir. Thyl ile Gritzka arasındaki konumsal durum ise tam anlamıyla ikisi arasındaki sınıf farkını ortaya çıkarmaktadır. Söz konusu şekilde kurgulanmış sahne grotesktir.



Florence'ın hazırlıksız olduğu anları çok iyi yakalayan Thyl, onu zor durumda bırakacak tacizlerine sahenin ilk bölümünde devam eder. Florence ise her bir tacizden kurtularak, çeşitli bahaneler ile kendini Thyl'dan sakınır. Metinde böylesi bir durum belirtilmemiştir. Ancak sahneleme, oyun kişilerinin tavırlarını net

bir şekilde ortaya çıkartmak ve grotesk parodiyi oluşturabilmek için, söz konusu durumlar eklenmiştir.

Marc Thyl'in en büyük tacizi ise Florence'ı ağlarken elinden yakalaması ve ansızın onunla dans etmeye başlamasıdır. Bu esnada radyodan ansızın gelen müzik de sahnenin tamamlayıcısı olmuştur (*Scent Of A Woman* filminden *Por Una Cabeza*). Thyl dans etmekte, ancak Florence yıpranmaktadır. Dans figürleri seçilirken özellikle Florence havalarda uçuran Marc'ın tavrı grotesktir. Florence, bu kötü durumdan kurtulmak için, masanın altından gelen dumanı bahane eder ve Marc ansızın Florence'ı yere atıp dumanı fark eder. Peş peşe gelen söz konusu hareket dizgesi grotesk bir yapılanmaya sahiptir.

Aşağıdaki adamın varlığını fark eden Marc, büyük bir tepkiyle korkar ve ilk kaptığı sandalyeyi eline alır. Bir anlamda aslan terbiyecisi hissi uyandırmaktadır. Marc'ın büyük tepkisinin yanında Florence'ın doğal hali, sahnedeki grotesk durumun altını çizmektedir. Hemen bunun ardından sahneye giren Dragomir ile Marc'ın şaşkınlığı tepeye vurur. Florence ise Dragomir'i gördüğü anda kendinden geçmiş, hayaller dünyasına dalmıştır. Sahne total olarak düşünüldüğünde, seyirlik anlamda, tam bir grotesk hal söz konusudur. Masanın altında iki adam ve masanın üstünde bir kadın bir erkek vardır. Masanın altındakiler içki içip eğlenmektedirler.



Marc, içinde bulunduğu durumdan kendini sıyrarak, amacını anımsayarak Florence'a bir taciz dalgasıyla yaklaşmak isterken, masanın üzerindeki çiçekleri devirir. Eylem başarısız olmuştur. Diğer taraftan ise masanın altında Dragomir, içkinin de verdiği etki ile yukarıda olan bitenden rahatsızlık duymaya ve kıskanmaya başlamıştır.

Yaşananların ardından Marc'ın sahnede Florence'ın yanına giderken "moonwalk" yapması sahnede bulunmuş grotesk bir eylemdir. Oyun kişinin sınıfsal özelliklerini ortaya koyduğu bu eylem, grotesk olduğu kadar da eğlencelidir. Florence ise Marc'ı evden yollamak için onu kapıya kadar uğurlamaktadır. Bu esnada alkol seviyeleri iyice artan Dragomir ile Gritzka, onları kapının önünde izleyip izlememek üzerine bir tartışmaya tutuşurlar. Dragomir ne olduğuna göz atmak için masanın altından dışarı çıkar. O esnada radyo tekrar çalmaya başlar (*Moulin Rouge* filminden *Le Tango De Roxenna*). Dragomir'in çelişkisi, Gritzka'nın yardımıyla, bir dans figürü eşliğinde çözülür. Masanın altına girip yatarlar. Yukarıda bahsettiğimiz eylemler metnin bize verdiği nüvelerin sahne üzerinde pekiştirilmesi ile grotesk bir hale dönüştürülmüştür.

Oyunun metinsel düzlemdeki dokuzuncu sahnesi, sahnelemede dördüncü sahnenin devamı olarak ele alınmıştır. Işık değişimi ile o günün gecesi yansılır. Sahne başladığında Dragomir ile Gritzka birinin kafası öbürünün ayağına değer vaziyette masanın altında uyumaktadırlar. İkilinin uyuma biçimi, buldukları grotesk mekân da düşünüldüğünde, grotesk bir tablo olarak karşımıza çıkmaktadır. İki yetişkin erkeğin bir masanın altına sığmaya çalışarak uyumaya çalışmaları, maddenin doğasının fiziki yapısından ötürü grotesktir. Ayrıca iki oyun kişisi uyandıktan sonra uyuma pozisyonları değiştirerek, mevcut grotesk halin altını daha net çizmektedirler.

İki oyun kişisi Florence'ın inleyerek içeri girmesiyle birlikte yerlerinden sıçarlar. Söz konusu durumda, Florence yediği aşırı çikolataların etkisiyle, bir mide krizi yaşamaktadır. Sahnelemede, Florence'ın hasta numarası yapıyor oluşu bilinçli bir seçim olarak kurgulanmıştır. Bu numara ile Florence, sevdiği adamdan kira alıyor oluşunun vicdani yükünü azaltmayı amaçlamaktadır. Florence'ın sahneye girdikten sonra masaya oturması grotesktir. Ayrıca Florence'ın çikolatadan dolayı bu hale geldiğini söylemesiyle birlikte Dragomir ile Gritzka'nın kendi aralarında çikolatanın bu tip etkilerinin olabileceğini konuşmaları ve hatta memleketlerinde çeşitli insanların bu durumdan dolayı öldüklerini dile getirmeleri grotesktir.

Florence, kendisine Dragomir'in sarılmasının ardından mutlu olmaya ve rahatlamaya başlar. Metindeki veriler, böylesi bir sahne kurumu ile pekiştirilmiştir. Florence'a numara yapma halinin eklenmesi bu sahne için temel grotesk unsurdur. Planlı bir eylem olarak karşımıza çıkan çikolata krizi ile tatlı sona bağlanmak istenilmektedir. Florence bu eylemi ile başarılı olup Dragomir'i kira vermeme konusunda ikna edecektir.



Dragomir'in kira mevzusunda verdiđi Yeřilçam tepkisi, oyun kiřisinin melodram karakteri özelliklerin vurgulanması ve bu bağlamdan groteskin yaratılması adına önemli ve dikkat çekicidir.

Sahne, Florence'in Dragomir ve Gritzka tarafından içeri taşınması ve ardından Dragomir'in pantolonunun önünün açık halde sahneye girmesi ile biter.

Oyunun sonraki sahnesinde uzun zamandır karşımıza çıkmayan bir oyun kiřisi olan Raymonde karşımızdadır. Florence'in dairesine gelmiş, olan Raymonde, masanın altında keman çalmakta olan Gritzka'ya sürekli olarak çarpıp durmaktadır. Söz konusu çarpmalardaki bilinçli hal, sahenin başlangıcında grotesk bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır.



Raymonde'nin, Florence'ı Dragomir'den kurtarmak için çare olarak düşündüğü, şey, Dragomir ile Gritzka'ya yeni bir yaşam alanı bulmaktır. Bu bağlamda Dragomir ile konuşmaya gelen Raymonde, Gritzka'nın hayvansı cazibesinden etkilenerek, onları kendi evine kabul edecektir. Yeni "ev"lerinde kira vermelerine hiçbir surette gerek olmayacaktır.

Sahnenin kurgulanışı, metinsel anlamda var olan grotesk nüveleri büyütüp baştan çıkma eksenine taşıyarak gerçekleştirilmiştir. Gritzka'nın kadınlarla ilişkisinde sürekli poz vererek konuşması, onun grotesk durumunun belirleyici unsurudur. Raymonde'nin ise daha evvelden tiksinierek yaklaştığı göçmenlerden etkilenerek, baştan çıkması onun grotesk durumudur. Raymonde bu sahnede baştan çıkmak ile o mekâna geliş amacı arasında git-gel yaşar. Bu durum oyun kişisi olarak onu daha grotesk bir noktaya taşır. Ancak sonuç olarak hem baştan çıkmış ve baştan çıkartmış, hem de amacını tamamlayarak, Dragomir ile Gritzka'yı, Florence'ın evinden uzaklaştırmıştır.

Söz konusu sahnede her iki oyun kişisinin de abartılı grotesk oyunculuk üslupları ile sahenin grotesk dokusu oluşturulmuştur. Karşılıklı giriştikleri baştan çıkarma eylemleriyle birlikte, metinsel düzlemde hafif bir şekilde hissedilen cinsellik

ögesi, sahnelemede açık bir cinselliğe dönüşmüş ve ikili arasındaki ilişkinin belirleyicisi konumuna geçmiştir.



Özellikle Raymonde'nin tiksindiği insan grubu ile sınıfsal farklılıkları göz ardı ederek giriştiği baştan çıkarma/baştan çıkma eylemi oyun kişinin şimdiye kadar ortaya konulmuş özellikleri dikkate alındığında grotesktir.

Oyunun bir sonraki sahnesi yine radyo spikeri ile başlar:

Bugün içim kıpır kıpır sevgili dinleyiciler... Böyle içimde kuşlar cıvıldaşıyor kelebekler uçuşuyor... ve umarım herkes camundan o rengarenk büyüleyici gökkuşağını görmüştür. Sıradaki şarkımız gökkuşağının büyüüne inananlara geliyor...

Radyo spikerinin konuşmasının bitmesiyle birlikte Florence sahneye, çalan müziğe uygun ritimlerle dans ederek girer (Norah Jones – *Somewhere Over The Rainbow*). Bir yandan temizlik yapmakta, bir yandan dans etmekte, bir yandan da çalan şarkıya eşlik etmektedir. Bu esnada Raymonde ise masanın altında uyumaktadır. Florence'ın durumu ile tam bir ikili karşıtlık içerisinde olan Raymonde'nin durumu, grotesk olanı sahne üzerinde yaratmaktadır. Diğer taraftan

tiksinerek yaklaştığı bir mekânda uyuyan Raymonde, oyun kişisi olarak çizdiği özelliklerle çelişerek kendi içersinde grotesk bir durum yaratır.



Oyunun bu sahnesinde Florence, hiçbir şekilde farkında olmadığı ayrılık gerçeği ile karşı karşıya gelecektir. Bu gerçeği anlayıncaya kadar olan ruh durumuyla, gerçeği fark ettikten sonraki ruh durumu arasındaki karşıtlık grotesk olanı doğurmaktadır. Florence, masanın altına eğilirken ilkin Raymonde'un bacaklarını görür ve aldatılmanın acısını yaşar. Söz konusu durumda Florence'ın maskeli, abartılı oyunculuğu an'ın grotesk yönünü ortaya çıkarmaktadır.



Raymonde'un "acımasız" yaklaşımı ile masanın altındaki eşyaları toplamaya başlaması, Florence'in grotesk yıkımının altını çizmektedir. Sahne üzerinde şimdiye kadar varlığını sürdürmüş olan mekân, seyirci karşısında, Raymonde tarafından bertaraf edilmektedir. Raymonde'nin bir yandan Florence'ı teselli etmeye çalışır şekilde konuşurken, diğer yandan sahne üzerine olan her şeyi çöp sepetinin içine doldurması, grotesk bir ikiliğe işaret etmektedir. Florence ise bu "bedbahtlık"a sürüklenmekte, fakat bunu Raymonde'a hissettirmemeye çalışmaktadır. Florence'ın Raymonde'den duyduğu her bir açıklamadan sonra yıkılmakta ve bu duygu yoğunluğunu büyük tepkiler/hareketler ile göstermektedir. Her bir tepki ile de oyun kişisi olarak grotesk duruşunun altı çizilmektedir.

Raymonde'nin Florence'a, "gerçeklerle" olan taarruzu sonucunda, Florence kendini masanın altına atar. Eski mutlu günlerini yâd eden Florence, gördüğü "Japon bahçesi" ile adeta Dragomir'i karşısında görmüş gibi olur. Bitkin bir hale düşmektedir. Özellikle Raymonde'nin sözleriyle, yaşanan aşkın saçmalığı ve imkânsızlığı vurgulanır. Raymonde'nin bu taarruzuna karşılık, Florence, grotesk parodideki rolünden vazgeçmez ve sadece Dragomir'in tepkisinin ne olduğunu sormakla yetinir. Fakat Florence, Dragomir'in tepkisini sorarken, bir yandan elinde kendisinin Dragomir'e aldığı "Japon Bahçesi"ni tutmakta, bir anlamda Dragomir ile olan aşkını bu bitki üzerinde tanımlamaktadır. Ancak Raymonde'den gelen, yanıtın üzerine bitkiye tükürerek, Dragomir'in verdiği yanıtı olan tepkisini dile getirmekte, ayrıca içinde kalan son dayanma gücünü de bu şekilde harcamaktadır. Tükürük, bitkiden çok Dragomir'in alnına savrulmakta ve onun yaptığı ihanet dile getirilmektedir. Böylece oyunun başında daha normal çizgileri olan Florence oyun

kişisi, oyunun sonuna doğru yaklaşılırken tam anlamıyla melodramik özelliklere sahip olan grotesk bir karaktere dönüşmektedir:

Florence- Dragomir ne dedi?

Raymonde- Gayet iyi algıladı. (Florence, çiçeğe tükürür) E! menfaat meselesi tabii. A! senin için bir zarf verdi bana.

(Zarfı uzatır. Florence zarfı açar, içine bakar ve sakince

Raymonde zarfı geri verir) Neymiş?

Florence- Hiç, kira.

Florence, sahne sonunda masanın üzerinde şarap şişesini alır ve içmeye başlar. Yazarın metinsel düzlemde yarattığı, bir melodram klişesi olan “bedbaht kadın”, sahne üzerinde oyuncunun alkole yönelmesi ve adımlarının ağırlaşması, hatta neredeyse yürüyemeyecek hale gelmesi ile dile getirilmeye çalışılmıştır.

Oyunun gösterimsel düzlemde beşinci sahnesi fakat metinsel düzlemde onikinci sahnesi yine radyo spikeri ile başlamaktadır:

Sevgili dinleyiciler sonbaharı sever misiniz? Puslu gökyüzünü, yağmurlu havayı... Ben bayılırım... Bugün radyoya gelmeden önce hava aynen bahsettiğim gibiydi. Güneşsiz, puslu bir kasım sabahı. Peki ya sizin için durum ne? Hı... Yoksa o gittiğinden beri güneş hiç doğmadı mı... Sıradaki şarkı aşkı ile birlikte güneşi de kaybedenlere gelsin...

Radyo spikerinin konuşması tıpkı diğer sahnelerde de olduğu gibi öncelikle zamansal ilerleyişi göstermektedir. Bir önceki sahnede mevsimlerden ilkbahar iken, bu sahnede mevsim sonbahara dönmüştür. Florence, kaybettiği aşkın bedbahtlığı

içerisinde, Marc'da teselli bulmaya çalışmaktadır. Fakat Dragomir gittiğinden beri, her şey ona anlamsız gelmektedir. Sanki güneşini yitirmiş gibidir. Radyo spikerinin sözleri, sahnenin genel çizgisini belirleyecek şekilde tasarlanmıştır. Sözlerin peşinden gelen şarkı ise bu çizgiye tam anlamıyla destek verecek türdendir. Çalan şarkı ise Bill Withers'den *Ain't No Sunshine*'dir.

Sahne açıldığında Marc müzik eşliğinde dans etmekte ve kahkaha atmaktadır. Buna karşın Florence tam bir bedbahtlık içerisinde melankoliye gömülmüş, ağlamaklı bir tonda geçmişi yâd etmektedir. Florence'ın ve Marc'ın ikili durumu grotesk bir durumu karşımıza çıkarmaktadır. İkisinin de abartılı oyun kişileri bir arada grotesk parodinin altını çizmektedir. Diğer yandan Florence, kendi oyun kişisi dönüşümünü tamamlamış ve grotesk bir melodram karakterine dönüşmüştür. Söz konusu sahnede oyun boyunca ilk kez kullandığı sigara ve sigara ağızlığı ile söz konusu melodram karakteri ekseni tamamlanmaya çalışılmaktadır. Ayrıca oyunculuk yöntemi olarak da özellikle bu sahnede ve sonraki sahnede, melodram oyunculuğunun klişelerinin kullanımı seçilmiştir. Marc oyun kişisinde ise herhangi bir değişim gözlenmemekte, grotesk oyun kişisi çizgisini korumaktadır.



Florence- (melankolik bir biçimde masanın kenarına oturur.)

Keman yok artık. Müzik bitti.

Marc- (şampanyayı patlatırken) Evet, iyi oldu.

*Florence- Onlar gittiğinden bu yana, her şey eksik. Bomboş!
Yeniden yalnız yaşamaya alışmam gerek. Ama, özlüyorum
onları.*

Marc- Şu zırtapozlarla ilgili bir şey söylemeyin artık bana.

Florence’ın içinde bulunduğu melankoliye karşın, Marc’ın rahatlamış ve mutlu tavrı, grotesk bir ikiliğe işaret etmektedir. Marc, zaferin verdiği tatlı sarhoşluğu yaşamakta, Florence’ın içinde bulunduğu durumu hiçbir şekilde umursamamaktadır. Bu umursamayıştan dolayı, sanki ikili arasında yaşanan farklı duyguların farkına varılmasını engelleyen bir duvar varmış gibi grotesk bir durum ortaya çıkmaktadır.

Marc’ın, Florence’a olan sürprizini açık etmesiyle Florence, Marc’tan kurtulmak için gerekli bahaneyi bulmuştur. “Bedbaht kadın” olduğu kadar, “şirret kadın” da olabilirliliğini Marc’a gösterecek olan Florence, Marc’ın tüm savunma mekanizmalarını görmezden gelerek bertaraf edecek ve Marc ile olan “birliktelik”ini bitirecektir.

Florence- Ee! Sürpriziniz olduğunu söylemişsiniz.

Marc- Kapatın gözlerinizi...(Cebinden bir kitap çıkarır ve

Florence'ın yüzüne tutar) Dikkat, hazır mısınız? Şimdi, bakın.

*Florence- (gözlerini açar, hiç heyecanlanmadan) Zolozol
çıktı. Zamanıydı zaten. Hiç çıkmamasındansa, kasım sonu da
olsa çıkması iyidir. (Kitabı okumak üzere eline alır, açar.)*

Çeviren: Florence Mochalon. Bay Thyl, benim soyadım Michalon. Florence Michalon.



Dizgi hatası olan bir harf sonucunda, Florence Marc'tan kurtulmak için aradığı bahaneyi bulmuş ve içindeki grotesk “şirret kadın”ı ortaya çıkartmıştır. Marc'ın bütün dil dökmelerine rağmen, öfkesini bastıramayan Florence, Marc'ın yüzüne bir kadeh şampanya fırlatarak öfkesini dile getirir:

Marc- Florence, canım, biraz hoşgörülü olun. Yakında, adınız Michalon olmayacak ki, Thyl olacaksınız. (...)

Florence- (kadehi kafasına diker) Bana şampanya koyun. Doldurun tepesine kadar.

Marc- (isteğini hevesli yerine getirir) Evet, aşkım benim, içelim ve her şeyi unutalım.

Florence- Gözlerinizi şöyle bir güzel açın.

Marc- Sürpriz mi?

Florence- Evet, sürpriz. (Suratının ortasına şampanyayı fırlatır) Ne yazık ki, şampanya leke bırakmıyor.

Oyunun daha önceki sahnelerinde de kullanılan bir teknik olan slow-motion tekniđi, Florence'in Marc'ın suratına şarap fırlatmasından sonra da kullanılmaktadır. Seçilen tekniđin temel gerekçesi, yaratılmaya çalışılan atmosferin melodramlardaki yapıya benzer bir hale taşınmak istenmesinde yatmaktadır. Benzer melodram sahnelerinin parodisi sahne üzerine taşınmakta ve oyunun grotesk parodi olma durumunun altı çizilmektedir. Marc, Florence'a tokat atarken slow-motion tekniđini kullanmakta, hareketini yavaşlatırken, diđer taraftan sözcüğü de bu yavaşlığa uygun bir tavırla dile getirmekte ve oyunculuk yöntemi olarak da söz konusu slow-motion tekniđine uygun grotesk bir yönelim seçilmiştir. Aynı şekilde Florence da tokatlandıktan sonra benzer bir teknik ve oyunculuk metodu ile grotesk bir biçimde yere düşmekte, daha sonra yerdeki sandalyeyi kaparak ve repliđini benzer bir şekilde dile getirerek sandalyeyi Marc'ın kafasına indirmektedir. Ancak tam bu noktada, sandalyenin Marc'ın kafasına deđdiđi an, sahne bir anlık donar ve ardından gerçek akış ile devam eder. Marc yere yıkılmıştır, Florence ise ona iki ufak tekme savurup tüm "şirretlik"i ile sahneyi terk eder.

Marc- (gözlerini siler) Orospu! (Tokatlar)

Florence- Groukiniak! (Bir sandalyeyi alır, kafasında parçalar, Marc çöker kalır.) Eğer öldürdümse, temizlendik, kurtulduk. (Çıkar)

Florence'tan aldığı darbe ile kendini yerde bulan Marc, Florence'a karşı olan tüm duygularından ansızın vazgeçmekte ve ona karşı nefret dolu bir hale gelmektedir. Oyunculuk yöntemindeki abartılı yaklaşım ve duygusal tavırdaki beklenmedik deđişim ile Marc oyun kişisinin grotesk çizgisi tamamlanmıştır.

Marc'ın yediği darbeden sonraki monologuna bakacak olursak, ne denli grotesk bir durumdan bahsettiğimizi bir kez daha anlarız:

*Marc- (ayağa kalkmaya çalışır, sendeler, beynini ovuşturur)
Ah! Pis orospu! (...) Güya iyi kadın bunlar... Onları mutlu etmek için köpek oluruz ve ağzımızın ortasına işte böyle şamarı yeriz... O boktan çevirisini basıyorum... Diğerlerine ödediğimin iki katını ödüyorum... (...) Benim meslektaşlarım bir güzel düdükleyip, sallarlardı bir tarafa... Halbuki, ben, güzel restoranlara götürüyorum. Güzel şaraplar, şampanyalar içiriyorum. Astronomik rakamlar ödüyorum... Ama orospunun kızı kafama sandalye atıyor... Beni öldürmeye çalışıyor... O zavallı, çirkin... Göğüsleri gevşemiş, götten bacak, kolları kıllı, tıpkı maymun gibi... O, zaten hapı yutmuş, lağım faresi gibi zevksiz, giyim kuşamdan anlamayan... Göçmeniyle birlikte olmalıydı. İkisi de birbirini için yaratılmış. Ben ise onun kız arkadaşını götürmeliydim.*

Görüldüğü üzere, Marc'ın, Florence'a olan aşkı, nefrete dönüşür. Diğer taraftan da monologunun son repliğinde hata yaptığını ve Raymonde'la birlikte olması gerektiğini vurgular. Bu düğüm oyunun sonunda açıklığa kavuşacaktır. Oyunun söz konusu sahnesi, Florence'ın melankolisinin dile getirilmesi, grotesk dönüşümünün tamamlanması ve bu noktadan grotesk olanın çıkarılması noktasında önemli bir belirleyicidir. Oyunla yapılmak istenen grotesk parodinin tamamlanabilmesi açısından çok önemlidir.

Oyunun metinsel düzlemdeki onüçüncü sahnesi, sahneleme düzleminde oyundan çıkarılmıştır. Florence'ın yalnızlığı ve bedbahtlığının metin üzerinde vurgulandığı sahne, oyun düzleminde bu durum yeterince vurgulandığı için, sahneleme aşamasında oyundan çıkarılmıştır.

Oyunun metinsel düzlemde son sahnesi olan ondördüncü sahne, sahneleme düzleminde altıncı sahneye dönüşmüştür. Sahnelemenin altıncı sahnesi de radyo spikeri ile başlamaktadır:

Kaç yıldır bir aradayız sevgili seyirciler? Kaç yıl oldu sizlere ilk merhaba dememizden bu yana... Sizlerden gelen inanılmaz enerji ile 10. Yılımızı kutlamanın haklı gururunu yaşıyoruz. Ölümsüz filmlerin ölümsüz şarkıları programınızdan işte sizin ölümsüz aşkınız için bir kutlama şarkısı...

Radyo spikerinin bu konuşması aracılığıyla bir kez daha zamansal dönüşümü dile getirilmiştir. Metinsel düzlemde oyunda açıkça dile getirilmeyen zamansal süre, sahneleme düzleminde on yıl olarak seçilmiş ve radyo spikeri aracılığıyla söz konusu süre dile getirilmiştir. Diğer taraftan, söz konusu radyo programının on yıl gibi uzun bir süre aynı konsept ile devam ediyor olması da diğer bir önemli durumdur. Oyunun genel çerçevesini oluşturan radyo programı da oyunun grotesk yapısına uygun olarak grotesk melodramik parodiye destek veren bir yapı ile kurgulanmış ve çemberini bu şekilde tamamlamıştır. Radyo spikerinin ardından çalan şarkı ise Celine Dion'dan *My Heart Will Go On*'dur.

Sahne açıldığında Florence üzerindeki sabahlığı ile çeviri yapmaktadır. Ancak radyodan gelen müzik ve çevirdiği metin onu yine melankolik bir hale

sokmaktadır. Bir önceki sahneye nazaran daha metanetli olduđu açıktır. Diđer yandan Florence’ın çalışma masası üzerinde üç adet “Japon Bahçesi” bulunmaktadır.



Çalan kapı ile çevirisini yarım bırakır ve kapıya gider. Florence kapıyı açtığı zaman Grizka ile karşılaşır. Ancak Grizka, eski Grizka’dan farklıdır. Daha kibar, daha şık ve daha zengindir. Ünlü bir keman virtüözü haline gelen Grizka, Florence’ın dairesini ziyaret etmektedir. Grizka’nın oyunculuk yönteminde de önceki sahnelere göre deđişim göze çarpmaktadır. Daha çok melodramlardaki sonradan görme zengin adam tavrına bürünen Grizka, bir anlamda Marc’ın farklı bir versiyonu haline gelmiştir. Ancak söz konusu deđişim hareket ve tonlamalarda gerçekleşmekte olup kişilik üzerinde gerçekleşmemiştir.



Söz konusu sahne boyunca, Gritzka'nın ne denli kendini yenilediği, ancak Florence'in aynı noktada bulunduğu, aynı sorunlarla boğuşmakta olduğu, zar zor geçinebiliyor olduğu dile gelmektedir. Genel anlamda geçen sürenin seriminin yapıldığı bu sahnede, Florence'in bedbaht tavrı dikkat çekmektedir. Gritzka ise tam anlamıyla zenginliğin verdiği rahatlık ve abartı içerisinde. Söz konusu sahne tam bir melodram sahnesi olarak tasarlanmıştır.



Florence, her bir repliğin ardından Dragomir'i anımsamakta ve daha da "bedbaht" olmaktadır. Özellikle radyonun ansızın çalışması ile birlikte atmosferin duygusunun artmasıyla daha fazla gözyaşlarına hâkim olamayan Florence,

bedbahtlığının doruklarını yaşamaktadır (Whitney Houston – *I Will Always Love You*). Diğer taraftan metinsel düzlemde söz konusu müzik, Gritzka'nın keman çalması ile duyulmaktadır. Ancak, sahneleme düzleminde söz konusu müzik radyodan gelmekte ve radyonun kendi çemberini/dramaturgisini tamamlaması sağlanmaktadır. Dragomir ile ilgili sorular sormaya başlayan Florence, an be an daha kötü olmakta, daha ağlamaklı olmakta ve radyodan gelen müzik ise bu durumu tam olarak desteklemekte, yaratılmaya çalışılan melodram sahnesini tamamlamaktadır. Söz konusu melodramlar ve romantik komediler üzerinden yaratılmaya çalışılan grotesk parodi bu sahnede doruklarına ulaşmaktadır:

Florence- (Kısa bir sessizlikten sonra) Ya Drago... Drago nasıl?

Gritzka- Annesi öldüğünde memlekete gitti, sonra geri dönmedi. Daha iyi oldu onun için. Buraya uyum sağlayamamıştı. Çok idealist, fazla yumuşak kalpli. Hem sonra, bir de aşk acısı çekiyordu.

Florence- Aah! Aşk acısı mı çekiyordu!

Gritzka- Evet, sevdiği kadın başka biriyle evlenmek zorundaydı. Ona sordum: "Drago, sevdiğin kadına onu sevdiğini söyledin mi?" dedim. Buna cesaret edemediğini itiraf etti. Çok çekingendir.



Sahne ilerlerken Florence’ın masasının üzerinde bulunan üç adet “Japon Bahçesi”nin sırrını öğreniriz. Bu bitkileri her yıl Dragomir, Florence’a yollamaktadır. Söz konusu durum yine grotesk parodinin altını çizmektedir. İçinde bulunulan melodramı göstermektedir. Yazarın bir melodram klişesi olarak kullandığı, anıları taze tutacak hediyelerin yollanması durumu, sahne üzerinde bahsi geçen anıları taze tutan hediyelerin gösterilmesiyle tamamlanmıştır. Oyunun birinci sahnesinde Florence’ın Dragomir’e verdiği ilk hediye, ikilinin aşkının bir simgesi haline dönüşmekte ve söz konusu çemberini, Dragomir’in, Florence’tan uzak kaldığı her yıl bir tane yollaması ile tamamlamaktadır:

Gritzka- Siz, hiç haber almadınız mı ondan?

Florence- Her yıl, küçük bir japon bahçesi yolluyor bana. O kadar.



Oyunun son sahnesine geldiğimiz zaman, çok önemli bir bilgiyi Grizka'nın ağzından duyarız. Grizka, Florence'm yaşadığı daireyi satın almıştır. Fakir olan, zengin olmuş ve kiracı – ev sahibi ikiliği yer değiştirmiştir. Grotesk parodinin tamamlanabilmesi açısından söz konusu değişim çok önemli bir yere sahiptir. Güç dengeleri değişmiştir. Durumu öğrenmesi ile çok şaşırın Florence, radyoya seslenerek müziği keser ve Grizka'ya daha ayrıntılı sorular sorar:

Grizka- Hem de çok. Ama burası sizin eviniz değil, Florence. Ben bu evi satın aldım.

Florence- (şaşıırır) Evi mi? Hı! Anlıyorum... Sizin kiracınız olacağım.

Grizka- Hayır, tam da öyle değil. Çünkü ben bu evi kendime almadım. Size ve ona aldım.

Ancak Grizka'dan aldığı cevap ile şaşırıp kalır. Çünkü Grizka içinde buldukları evi kendi için değil, Florence ve Dragomir için almıştır. Grizka'nın bu durumu dillendirmesi ile birlikte Dragomir, modern ve şık kıyafeti ile kapıda belirir. Tam bu anda radyo son kez devreye girer ve kapanış konuşmasını yapar:

Evet sevgili seyirciler, programımızı kapatırken, sizlere aşk dolu günler, aylar, seneler diliyor ve dj'iniz Rodor'un favori şarkısı ile sizleri baş başa bırakıyorum...



Şaşkınlığını gizleyemeyen Florence, hemen üzerindeki sabahlığı çıkarıp bir kenara atar, içinden her zamanki şık elbisesi çıkar. Dragomir ile sahne ortasında buluşurlar. Bu esnada çalan şarkı, şimdiye kadar radyodan çalmış tüm şarkıların bir karışımıdır. Bir anlamda radyo “mutlu son” ile bozulmuş, tüm romantik şarkılardan oluşan kaotik bir “romantik atmosfer” oluşturmuştur.



Bu esnada, Gritzka, sahnenin hemen sađ köşesinde radyonun yanında başarı pozunu vermektedir. Sahnenin sol köşesinde ise beklenmedik bir gelişme yaşanır. Raymonde ve Marc birlikte sahneye girerler. Marc tekerlekli sandalyededir. Raymonde ise onun yanı başında onun destekçisi olarak bulunmaktadır. Oyunun beşinci sahnesinde Marc'ın attığı düğüm, ikilinin birlikteliği ile sonuçlanmıştır. Marc'ın tekerlekli sandalyeye düşmesi ise melodramik adalet olarak kavramsallaştırılabilir. Bir melodram klişesi olan kötü adamın çaresiz hale düşmesi durumu, oyunun son anında dile getirilmekte, toplu bir fotoğraf verilerek oyun sona erdirilmektedir. “Kötü” karakterler, birbirleri ile buluşurken, “gerçek aşk” tüm imkânsızlıkları ortadan kaldırmıştır. Söz konusu “gerçek aşk”ın ise her daim bir “koruyucu meleği” bulunmaktadır.



Oyun boyunca kullanılan romantik komedi ve melodram klişeleri ile oluşturulan grotesk parodi, en büyük romantik komedi ve melodram klişesi olan “mutlu son” ile bitmiştir. Söz konusu “mutlu son” parodinin tamamlanabilmesi için zorunlu bir etmendir. “Gerçek aşk” tüm imkânsızlıkları yenmiş ve “ömür boyu mutluluk” ile taçlanmıştır. İçinden geçilen sınavlar sadece söz konusu aşkı daha da güçlendirmiştir ve “mutlu son” ile tamamlanmasına olanak tanımıştır.

Yazarın da bir parodi olarak kaleme aldığı metin, sahneleme noktasında pratik çözümler yaratmak, söz konusu parodiyi daha net ortaya çıkarmak ve özellikle grotesk olanı tam olarak dile getirebilmek amacıyla çeşitli müdahalelere uğramıştır. Oluşturulan yeni sahne metni ondört sahne yerine altı temel sahneye indirgenmiştir. Sahneler arasına yerleştirilen radyo spikeri aracılığıyla sahnelemenin temel eksenini olan romantik komedilerin ve melodramların grotesk parodisini yaratma ve bu yolla bahsi geçen “ölümsüz aşk” sadece grotesk bir dünyada gerçekleşebilir düşüncesi dile getirmeye çalışılmıştır. Grotesk olmayan bir dünyada, bize dünya sinemasının öğretmeye ve inandırmaya çalıştığı “ölümsüz aşk”ın gerçekliğinin olmadığı, böylesi bir aşkın sadece grotesk bir parodide gerçekleşebileceği dile getirilmeye çalışılmıştır. Ayrıca temel eksenini desteklemek adına oyunun tamamına klişe aşk şarkıları yerleştirilmiştir. Bu şarkıların seçimlerinde anlamsal bağ göz önünde tutulmuştur. Oyunun sonunda söz konusu şarkılar ve radyo ile oyunun başında oluşturulan çember, dramatik kurgu ile eş zamanlı olarak kapatılmıştır. Tüm bu yollarla sahneleme yukarıda anılan temaya ulaşmayı amaçlamıştır.

Yazarın metinsel yaratımlarından fazla uzaklaşmadan yaratılmaya çalışılan grotesk dünya, grotesk olanın kahkaha ile ilişkili olan yönüne daha yakın durmakta, groteskin barındırdığı acı ise olayların içerisinde derinden gelen bir kanal olarak kendini hissettirmektedir. Grotesk üzerine çalışmanın daha önceki bölümlerinde dile getirilen kavramsal açıklamaları göz önünde bulundurarak, sahne üzerinde grotesk bir dünya yaratılmaya çalışılmıştır.

Roland Topor’un *Masanın Altında* oyunu, sahneleme düzleminde yukarıda ayrıntılı bir şekilde dile getirilen tüm nedenlerden dolayı anlatım aracı grotesk olan bir oyun olarak seyircinin karşısına çıkmaktadır. Sahnelemede özellikle oyun grotesk

parodi olarak nitelendirmiştir. Sahnelemede, çalışmamızın önceki bölümlerinde dile getirilen groteskin bileşenleri ile yoğun bir şekilde kullanılarak groteskin tiyatro için bir sahne dili olduğu kanıtlanmaya çalışılmıştır.

SONUÇ

Grotesk kavramı, ortaya çıktığı günden günümüze, çok çetin bir serüven geçirmiş, bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Sözcüğün, arkeoloji için kullanılan bir kavram olarak başladığı serüven, yüzyıllar boyunca evrim geçirerek, farklı anlam yüklemeleri ve anlam çıkarmaları yaşayarak gelişen, geçirdiği birçok aşamadan sonra ise, günümüz sanat üretimi için, yaratıcı, yaratıcı olduğu kadar da yıkıcı bir kavram haline gelmesiyle sona ermiştir. Aslında kavramın serüvenin sona erdiğini söylemek, kavram için çok sınırlayıcı ve kısıtlayıcı olacaktır. Çünkü grotesk, günümüzde sınırlarını o denli genişletmiş bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır ki, her geçen gün ile birlikte, ortaya çıkan her yeni şeyi içine alabilme ve içine aldığı her unsuru kendi süzgecinden geçirerek farklı çarpıtmalara ve yeni üretimlere yol açabilmektedir.

Dolayısıyla, her yeni yüzyıl için geçerli olan sanat ve felsefe anlayışıyla gelişerek dönüşüm yaşayacak, yaşadığı dönüşümle birlikte, yaratıcı ve yıkıcı yönünü zenginleştirecek bir kavram halinde karşımızda durmaktadır.

Grotesk kavramının tarihsel gelişimine baktığımız zaman, hemen her dönemin sanat yapma biçiminde herhangi bir şekilde, kendine yer bulduğu dikkatimizi çekmektedir. Bazen, öteki sanat yapma alanında olduğu için eleştirilmiş, bazense sanatı yücelttiği düşünülerek yüceltilmiş bir gelişime sahiptir. Sanat tarihi, hemen her dönemde groteske farklı bir açıyla bakmayı başarmış, ancak ondan vazgeçmemiştir. Çünkü grotesk, mevcut olana karşı durabilen, ya da mevcut olanı tamamlayabilen bir kavramdır. Dolayısıyla sanat tarihinin hemen her döneminde grotesk kavramına rastlamak mümkündür.

Tiyatro tarihine baktığımız zaman ise, grotesk kavramı, sanat tarihinden farklı bir biçimde, bir gelişim göstermektedir. Kavram, tiyatro tarihinde küçük nüveler ile kendine yer bulmaya başlamış, ancak çok hızlı bir şekilde sanat dalı içerisinde yerini genişletmiş ve hatta kendi anlatım formunu oluşturmuştur. Özellikle, tiyatro sanatının “karşı” duruşa sahip olduğu ve “devrim” niteliğindeki eserlerinde, grotesk kavramı, özel bir anlatım biçimi olarak, teoriden pratiğe dönüşmüştür.

Kavramın barındırdığı, iki uçluluk, çok dillilik, ihlal ve çocuksuluk bileşenleri, kavramın uygulama düzleminde kendisine yeni bir anlatım dili oluşturabilmesini olanaklı kılmaktadır. Kavramın bileşenlerine dikkat ettiğimiz zaman, kavram için sürekli bahsedegeldiğimiz, yaratıcı ve yıkıcı olma durumunun, gerekçeleri bir kez daha ortaya çıkmaktadır. İki uçlu bir kavram olarak grotesk, aynı anda iki farklı kutbu aynı anda barındırmakta ve bu kutupları, bir uyum içinde dile getirmektedir. Dolayısıyla, alışlagelen sanat yapma biçimine ve türler ayrılığı ilkesine ters düşmektedir. Yani, yaratıcı bir tavrı, yıkıcı bir yapıcılıkla ortaya çıkarmaktadır. Çok dillilik yine grotesk kavramı için yaratıcı tavrı ortaya çıkaran bir bileşen olarak karşımızda bulunmaktadır. Dil üzerine yapılan hemen her trük, eseri başka bir yaratıcı boyuta taşımakta ve bir o kadar da alışlagelen sanat yapma biçimlerinin ötesine taşıyan bir yıkıcılık söz konusudur. İhlal bileşeni, sözcük anlamının da doğrudan taşıdığı üzere, yıkıcı ve karşı olanı içinde barındırmaktadır. Yaratıcılığa, alışlagelmiş olanı ihlal ederek, onu itibarsızlaştırarak ulaşmaya çalışmaktadır. Yaratıcı olanı yakaladıkça grotesk kavramı, daha yıkıcı ve “korkutucu” bir tavra ulaşmaktadır. Ancak groteskin diğer bir bileşeni söz konusudur ki söz geçecek olan bileşen ile “korkutucu” olan tavır, yumuşayacak ve yerini tuhaf bir coşkuya bırakacaktır. Bu bileşen kuşkusuz ki çocuksuluktur. Grotesk kavramı her

ne kadar yıkıcı da olsa, içerisinde çok önemli ve yoğun bir coşkuyu barındırmakta, dolayısıyla, keskin çizgilerden kurtulmaktadır.

Grotesk kavramının içerdiği bileşenlerden dolayı kavrama genel bir tanım yapmak ya da tek bir sözcükle açıklamaya çalışmak, afakî bir çaba haline gelmektedir. Grotesk için yüzyıllar boyunca yapılmış olan tanımlardan bazılarını kulak verecek olursak, şunlarla karşı karşıya kalırız: Tuhaf, anlaşılmaz olan, iğrenç, tiksinti uyandıran, metamorfoz hali, komik, trajikomik, karikatür, parodi, korkutucu olan, eğlenceli olan, anlamsız olan vs... Ancak kavramı bu tanımlamalardan herhangi biri ile tanımaya çalışmak imkansızdır. Kavram, içerdiği tüm bileşenlerden ötürü, bu tanımlamaların hemen hepsini içeren üst bir çatı olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle üretilen hemen her eserde farklı bir kodlanma biçiminde karşımıza çıkmakta ve üretilmiş tanımlamaların hemen hepsini hem sağlamakta hem de sağlamamaktadır. Çünkü esere ve eserin yaratıcısına bağlı olarak, kavramın bazı noktaları parlatılmakta, bazı noktaları ise daha uzak bir açıdan değerlendirilmektedir. Dolayısıyla kavrama, açıktan bir sözlük anlamı ile yaklaşmak mümkün olmayan bir noktaya gelmektedir. Özellikle sanat yapma noktasındaki uygulamalarına bakarsak, her bir eserde farklı noktalarını öne çıkararak kendi dilini oluşturduğunu ve bu dili, bileşenlerinden önemli biri olan çok dilli yapıyla geliştirdiği gözümüzden kaçmayacaktır.

Özellikle, tiyatro sanatı üzerinden kavrama yaklaştığımız zaman, kavramın kendi dilini oluştururken, hemen her eserde nasıl farklı açılardan ele alındığını görmek mümkündür. Alfred Jarry'nin *Kral Übü*'süne ve Frederic Dürrenmatt'ın *Büyük Romulus*'una baktığımız zaman, kavramın hemen her bileşeni ile (iki uçluluk, çok dillilik, ihlal, çocuksuluk) kullanıldığı karşımıza çıkmakta iken, August

Strindberg'in *Rüya Oyunu*'nda kavramın ihlal özelliği kendini açıkça göstermekte ve "itibarsızlaştırma" üzerinden bir dil oluşturulmaktadır. Diğer taraftan, daha günümüz yazınında Heiner Müller'in *Hamlet Makinesi*'nde kavramın, tekinsiz hayaletler şeklinde karşımıza çıktığı dikkat çekecektir. Buna karşı kavramın daha coşkulu ve eğlenceli kullanıldığı örneklerini de görmek söz konusudur. Dario Fo ile Franca Rame'in *Japon Kuklası*'na baktığımız zaman kavramın daha eğlenceli bir hale getirilerek kullanıldığı karşımıza çıkmaktadır. Diğer taraftan kavram, Samuel Beckett'in *Oyun Sonu*'nda ve Eugene Ionesco'nun *Sandalyeler*'inde olduğu gibi saçma olanın ve anlamsız olanın dile geldiği, karanlık bir dünyanın dillendirilmiş hali olarak da karşımıza çıkmaktadır. Georg Büchner'in *Woyzeck*'inde kavramı kullanma biçiminin, diğer bahsi geçen yazarlardan farklı oluşu, karakter üzerinden ve anlatılan dönem üzerinden yaratılan grotesk anlarla gözler önüne serilmektedir. Sıraladığımız örneklerden bambaşka bir noktaya giderek, tiyatro tarihinin en önemli gerçekçi yazarlarından biri olarak değerlendirilen, Anton Çehov'un *Vişne Bahçesi*'ne baktığımız zaman, kavramın, gerçekçi dokuyla işlenmiş gibi görülen oyunun sözcük aralarına, karakter yaratımına nasıl sızdığını ve durumların yaratımına sızdığını ve kendine yer bulduğunu görmek mümkündür.

Görüldüğü üzere, tiyatro tarihinde farklı oyun yazma biçimlerinde grotesk olanın kendine nasıl bir anlatım biçimi bulduğu ve her bir eser için farklı bir yaklaşımla değerlendirildiği görülmektedir. Oyunların birbirinden bağımsız olarak seçilmesinin temel nedeni olan, kavramın farklı dönem ve farklı yazma biçimlerinde ne şekilde karşımıza çıkışını göstermekti. Oyunlarda farklı yönelimlerle kendini ortaya çıkartan grotesk sahne dilini, her bir oyun için tekil olarak değerlendirilmesi gerekliliği vurgulanmak istenmiştir. Çünkü grotesk sahne dili iyi kurulu oyun yapısı

gibi sistematik bir yapıya sahip olmamakta, her eserde kendine yeni bir oluş yolu yaratmakta ve bu yolla grotesk oluşunu korumaktadır. Daha önceden de dile getirdiğimiz gibi, grotesk olan anlamlandırıldığında ve sistematize edildiğinde grotesk olma özelliğini kaybetmektedir.

Roland Topor'un *Masanın Altında*'sında ise kavram karşımıza, parodi yaratımı olarak çıkmaktadır. Yazarın romantik komedi ve melodram klişelerini kullanarak oluşturduğu metin, yazarın bilinçli seçimleri ve grotesk kavramının olanakları ile tam bir grotesk parodi haline dönüşmüştür. Yazar, absürd üslubunu ve kavramın olanaklarını kullanarak keskin bir parodi yaratmıştır. Kavram, yaratılan parodi içerisinde, kendi dilini açıkça ortaya koymuştur. Diğer taraftan yazar, groteskin bileşenlerinin birçoğunu oyunundaki grotesk sahne dilinin yaratımı sürecine zemin oluşturacak şekilde kullanmıştır. Özellikle karnavalesk olan oyunun grotesk yapılanmasını oluşturmasında önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazar, karnavalesk olanın bedene ait göndermelerini oyununda yoğun olarak kullanmıştır. Beden sınırları ile norm ve tabular itibarsızlaştırılmıştır. Groteskin bileşenleri arasında diğer bir önemli yere sahip olan itibarsızlaştırma, yine söz konusu oyunun grotesk yapısı için önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazar, oyunun mekan yaratımından başlayarak, daha sonra oyun kişilerine uzanan bir çizgiyle itibarsızlaştırmayı yoğun bir şekilde kullanmıştır. İtibarsızlaştırmayı kullanırken, amacının çizgilerini derin bir şekilde belirleyebilmek ve oyun kişileri ile durumlar arasındaki grotesk tavrı net bir ortaya koyabilmek için iki uçlu durumları oyunun dokusuna yerleştirmiştir. Oyun bu anlamda karşıt güçlerin bir arada uyum içinde buldukları, grotesk bir alana dönüşmüştür. Benzer grotesk tavır yazarın dil üzerine yaklaşımında da görmek mümkündür. Yazar, oyunda çoğul bir dil kullanımı

ile zaman zaman tekinsiz olarak değerlendirilebilecek minör bir edebiyata zemin hazırlamakta, bazense çoğul dilin çoğul anlamları ile grotesk olanı pekiştirme yoluna gitmiştir. Yazar, oyununda mantıksal süreçleri bozguna uğratarak, abartılmış, grotesk figürleri oluşturmuş, bunları mantıksızlığın mantığı ile “doğal” bir grotesk zemine yerleştirmiştir. Bir taraftan, gerçek hayatın verdiği referanslar karşımızda belirlemekteyken, diğer taraftan, çarpıtılmış ve gerçek hayatın referanslarına tamamen ters düşen grotesk bir yapı yazar tarafından bize sunulmaktadır.

Roland Topor, *Masanın Altında* oyununda bir yandan da romantik komedi ve melodram trüklerin kullanmakta, söz konusu trükler ile grotesk bir parodi oluşturmaktadır. Romantik komedi ve melodramlarda karşımıza yoğun olarak çıkan, karakter, durum, ilişki, sınıfsal ayırım, duygu trükleri yazarın kaleminden süzülerek, yoğun bir parodi haline dönüşmüştür. Yazar oluşturduğu parodi için grotesk bir sahne dili kurgulamış ve kurguladığı sahne dili ile söz konusu romantik komedi ve melodramlara bir nevi savaş açmıştır. Yazar yukarıda da bahsettiğimiz groteskin bileşenleri ile hazırladığı zemin üzerine yerleştirdiği romantik komedi ve melodram trükleri ile grotesk parodi olarak adlandırılabilen, sahne dili olarak groteski kendine anlatım aracı seçmiş bir oyun oluşturmuştur.

Görüldüğü gibi, tiyatro sanatı için grotesk kavramı, önemli bir anlatım dili olarak, sanatın en önemli duraklarında kendini ortaya koymaktadır. Gerek Antik Yunandaki gayriciddî oyunlarda, gerek Shakespeare’de, gerekse de günümüz tiyatrosunda kendine yer bulmaktadır. Özellikle modern tiyatronun gelişimi ile birlikte, yani 19. yy sonu, 20. yy başı itibari ile kavram, tiyatro sanatı için yeni bir anlatım dili haline gelmiştir. Tiyatrodan bahsettiğimiz zaman kuşkusuz ki sahneye ait

olan bir şeyleri işaret etmekteyiz. Dolayısıyla yeni bir anlatım dilini, tiyatrodan bahsettiğimizde ve total olarak düşündüğümüzde, tiyatronun sahne üzerinde tamamlanan bir sanat yapma biçimi olduğunu dikkate aldığımız zaman, sözü geçen tüm bu anlatım araçlarını ve bunlarla yaratılmış olan anlatım dilini, sahne dili olarak nitelendirmek mümkün ve daha doğrudur. Grotesk kavramı, tiyatro tarihindeki serüveninde, sanat tarihindeki serüveninden daha farklı olarak, özel bir anlatım dili haline dönüşmüş ve tiyatro için birçok sahneleme ve yazım olanağı sağlayan yeni bir sahne dili yaratımına olanak sağlamıştır.

Kavram bağlamında ortaya çıkan sahne dili için kesin kurallar ve tanımlamalar yapmak mümkün değildir. Bu tarz kurallar ve tanımlamalar oluşturmaya çalışmak, kavramın kendi doğasına da aykırı olduğu için, kavram bağlamında ortaya çıkan sahne dili için de aykırı ve akıl dışıdır. Diğer taraftan, kavramın tanımlanamaz, tanımlandığında kavramın yitirildiği gerçeğini anımsadığımız zaman, kavram bağlamında oluşturduğumuz sahne dilinin keskin çizgilerle tanımlamaya çalışmak, söz konusu yaratıcı ve yaratıcı olduğu kadar yıkıcı olan sahne dilini yok etmekten başka bir şey olmayacaktır. Söz konusu sahne dili, grotesk kavramının kullanıldığı hemen her eserde, kavramın farklı bir açısının parlatılarak ortaya çıkarıldığı ve diğer kullanımlarla göbek bağı taşıyan, ancak hiçbir zaman “aynılık” duygusunu yaratmayan bir kullanım olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sahneleme noktasında, grotesk sahne dili, sadece dilsel düzlemden çıkmakta ve sahnelemenin diğer unsurlarını da içine alan daha geniş bir düzleme taşınmaktadır. Dekor, ışık, kostüm söz konusu sahne dilini yaratan, diğer unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı şekilde oyunculuk üslubu da söz konusu dilin yaratılabilmesi için, farklı bir noktaya dönüşmekte ve klasik anlayıştan

uzaklaşmaktadır. Sessizliklerin ve abartının, anlamsız tepkilerin yan yana bulunduğu, “tekinsiz” bir oyunculuk üslubunun söz konusu olduğunu söylemek çok da yanlış olmayacaktır. Görüldüğü gibi kavram bağlamında ortaya çıkan sahne dili, sadece metin üzerinden gerçekleşmemekte, sahneleme olanaklarını da içine alarak total bir yapıya işaret etmektedir.

Grotesk kavramı, serüvenine, arkeolojik bir tanımlamadan, sanatsal bir anlatım biçimine ilerleterek devam etmektedir. Günümüzde gerek sanat, gerekse görsel iletişimin vazgeçilmez anlatım biçimlerinden biri haline gelmiştir. “Akılda kalıcı” olanın esas olduğu günümüz post-modern dünyasında, grotesk kavramı, kuşkusuz ki anlatım olanaklarının zenginliği ile bulunduğu konumu her geçen gün daha da sağlamlaştıracaktır. Fakat kavram, yerini sağlamlaştırırken, durağan bir yapı haline dönüşmeyerek, kendi sınırlarını genişleten ve bugün oturduğumuz koltukta anlatmaya/anlamaya/tanımlamaya çalıştığımız araçların, birkaç yıl sonra yetersiz olacağı daha geniş bir içeriğe yelken açacaktır.

KAYNAKÇA

- ADAMS, James Luther-Yates, Wilson (Yay. Haz.) The Grotesque in Art and Literature: Theological Reflections, New York: W.B.Eerdmans Pub, Co., 1997.
- ARISTOTELES, Poetica: (Çeviren: İsmail Tunalı.) İstanbul: Remzi Kitabevi, 1983.
- ALIGHIERI, Dante. İlahi Komedya. (Çev: Rekin Teksoy.) İstanbul: Oğlak Yayınları, Ekim 1998.
- BAKTHİN, Mikhail. Rabelais ve Dünyası. (Çev: Çiçek Öztekin.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005.
- _____. Karnavaldan Romana, Çeviren: Cem Soydemir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001.
- _____. Problems of Dostoyevsky's Poetics: (Yay. haz.ve çev.Caryl Emerson.) Minneapolis: University of Minneapolis Press: 1984.
- BARASCH, Frances K, The Grotesque: A Study in Meanings. The Hague: Mouton, 1971.
- BARNARD, Mary E. On the Grotesque. Princeton: Princeton University Press, 1987.
- _____. The Myth of Apollo and Daphne, From Ovid to Quevedo: Love, Agon and the Grotesque, Texas: Duke University Press, 1987.
- BECKETT, Samuel. Oyun Sonu. (Çeviren: Genco Erkal.) İstanbul: Mitoş Boyut Yayınları, 2007.
- BERGSON, Henri. Gülme, çeviren: Yaşar Avunç. İstanbul: Ayrıntı yayınları, 1996.
- BOREV, Yuri. "The Grotesk", Interlitteraria 2. Tartu: Tartu University Press, 1997.
- BROCKETT, Oscar G. Tiyatro Tarihi. (Çev. Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda B. Öndül, Banu Beliz Güçbilmez.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000.
- BÜCHNER, Georg. Bütün Oyunları. (Çev. Aziz çalışlar, Adelet Cimcöz, Hasan Kuruyazıcı.) İstanbul: Adam Yayıncılık, Ocak 1982.

- CANDAN, Aysin. Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994.
- CANFIELD, Mary Cass. Grotesques and Other Reflections on Art and the Theatre. Port Washington, New York: Kennikat Press, 1972.
- CLARK, John R.. The Modern Satiric Grotesque and Its Traditions, Kentucky: University Press of Kentucky, 1991.
- CLAYBOROUGH, Arthur. The Grotesque in English Literature, Oxford: Oxford University Press, 1965.
- ÇALIŞKAN, Hülya. “II. Dünya Savaşı Sonrası Güneyli Amerikan Yazarlarında Groteskin İşlenişi” Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, DTCF, 1985.
- ÇEHOV, Antov. Bütün Oyunları 1. (Çeviren: Ataol Behramoğlu.) İstanbul: Adam Yayınları, Mart 2000.
- DANOW, David K..*The Spirit of Carnival: Magical Realism and the Grotesque*, Kentucky: University Press of Kentucky, 1995.
- DURRENMATT, Friedrich. Tiyatronun Sorunları. (Çeviren: M. Osman Toklu.) Ankara: Gündoğan Yayınları, 1995.
- _____. Büyük Romulus. (Çeviren: Vural Ülkü) Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 1985.
- ESSLIN, Martin, Absürd Tiyatro. (Çeviren: Güler Siper.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1999.
- _____. “Günümüz Tiyatrosu: Saçma Akım Tiyatrosu,” Çağdaş Tiyatro (Haz. Aziz Çalışlar). İstanbul: Kitapçılık Limited Ortaklığı Yayınları, 1966, ss 81-94.
- EYHENBAUM, Boris “Gogol’ün ‘Palto’su Nasıl Yapıldı”, Yazın Kuramı. Rus Biçimcilerin Metinleri, der.: Tzvetan Todorov. (Çev.: Mehmet Rifat- Sema Rifat.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1995.
- FARNHAM, Willard. *The Shakespearean Grotesque*. Oxford: Clarendon Press, 1971.
- FISCHER, Ernst. Sanatın Gerekliliği. (Çeviren: Cevat Çapan.) 8. Basım. İstanbul: Payel Yayınevi, 1995.

- FO, Dario – RAME, Franca. Sıradan Bir Gün ve Diğer Oniki Komedi. (Çeviren: Egemen Berköz.) İkinci basım. İstanbul: Açılım Yayınları, Mayıs 2002.
- FREUD, Sigmund. "The 'Uncanny'" (1919) The Penguin Freud Library *Volume 14: Art and Literature*, (çeviren ve derleyen: James Strachey.) Londra: Penguin, 1990.
- FREUD, Sigmund. Totem ve Tabu 1. (Çeviren: Niyazi Berkes.) Ankara: Cumhuriyet Yayınları, 1998.
- FUCHS, Elinor. Karakterin Ölümü Modernizmden Sonra Tiyatro. (Çev: Beliz Güçbilmez.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Ağustos 2003.
- GUTHKE, Karl., G. Modern Tragicomedy: An Investigation into the Nature of the Genre, New York: Random House, 1966.
- HAAG, Ingemar, "The Modern Grotesque- The Mystery of Body and Language", *Interlitteraria 2, The Language of the Grotesque*, Tartu: Tartu University Press, 1997.
- HARPHAM, Geoffrey Galt, On The Grotesque, Strategies of Contradiction In Art And Literature, Princeton: Princeton University Press, 1982.
- HORNBY, Richard. Drama, Metadrama, and Perception. London: Associated University Presses, 1986.
- INNES, Christopher. Avant-Garde Tiyatro 1892-1992. (Çev: Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Nisan 2004.
- IONESCO, Eugene. Sandalyeler. (Çeviren: Fikret Adil.) İstanbul: Kent Yayınları, 1962.
- _____. "Tiyatro Üzerine Çok Basit Düşünceler 1958," 20.yy Edebiyat Sanatı (Haz: Prof Dr. Hüseyin Salihoğlu). Ankara: İmge Yayınları, Mayıs 1995, ss 328-332.
- JARRY, Alfred. Kral Übü. (Çeviren: Şehsuvar Aktaş, Ayşe Selen.) İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 2004.
- KARACABEY, Süreyya. "Modern Sonrası Tiyatroda Dramatik Yapının Kırılma Biçimleri ve Heiner Müller'in Metinleri". Ankara: Yayınlanmamış Doktora Tezi, 2003.

- _____. "Modern Sonrasında Dramatik Metinler". Tiyatro Arařtırmaları Dergisi, (15): 36-95, 2003.
- KAYSER, Wolfgang, The Grotesque in Art and Literature. (Trans. Ulrich Weisstein). Bloomington: University of Indiana Press, 1963.
- KOTT, Jan. Çağdařımız Shakespeare. (Çeviren: Teoman Güney.) İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 1999.
- KURYLUK Ewa, Salome and Judas in the Cave of Sex, Evanston, Illinois: Northwestern University Press, 1987.
- McELROY, Bernard. Fiction of the Modern Grotesque. Basingstoke, Hampshire: Macmillan Press, 1989.
- MORAN, Berna, Edebiyat Kuramları ve Eleřtiri, İstanbul: İletişim Yayınları, 1999.
- MULLER, Heiner. Hamlet Makinesi. (Çeviren: Zehra Aksu Yılmaz.) Ankara: De Ki Yayınları, Eylül 2008.
- _____ (röportaj). "Tiyatro Krizdir". Çev: Mine Süngün. Agon, (10): 99.
- NUTKU, Özdemir. "Oyunlarının Işığında Georg Büchner". Devlet Tiyatrosu Aylık Sanat Dergisi, 17: 14-17, 1962.
- OATES, Joyce Carol. Lanetliler (Grotesk Öyküler), (çeviren: Alev Bulut.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2002.
- PARLA, Jale. Don Kisot'tan Günümüze Roman, İstanbul: İletişim Yayınları, 2000
- POE, Edgar Allan. Morg Sokağı Cinayeti, (çeviren: Memet Fuat.) Dördüncü baskı, İstanbul: Varlık Yayınları, 1962.
- RABELAIS. Gargantua, (Çeviren: Sabahattin Eyüpoğlu-Azra Erhat-Vedat Günyol.) İstanbul: Cem Yayınevi, 1983.
- PEARCE, Richard. Stages of Clown, Southern Illinois University Press, 1970.
- RUSKIN, John. The Stones of Venice, Leipzig: Bernhard Tauchnitz, 1906.
- RUSSELL, Jeffrey Burton. Lucifer. Ortaçağda Şeytan. (Çeviren: Ahmet Fethi.) İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2001.
- RUSSO, Mary. The Female Grotesque, Risk, Excess and Modernity, New York, London: Routledge, 1990.

- SANDARS, Barry. Kahkahanın Zaferi. Yıkıcı Tarih Olarak Gülme. (Çeviren: Kemal Atakay.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001.
- SANTAYANA, George. The Works of George Santayana, Cilt II, The Sense of Beauty, Being the Outlines of Aesthetic Theory, (der.: William G. Holzberger ve Herman J. Saatkamp, Jr.) Cambridge: The IMT Press, 1992.
- SAYIN, Şara. Devrimci Dram Yazarı Georg Büchner, İstanbul: Multilingual Yayınları, 1999.
- STEIG, Micheal. "Defining the Grotesque: An Attempt at Synthesis," *Journal of Aesthetics And Art Criticism*, 29, 1970.
- STRINDBERG, August. Rüya Oyunu. (Çeviren: Afif Obay.) Ankara: Cumhuriyet Yayınları, Ocak 2001.
- _____. The Plays Of Strindberg. (Çev: Michael Meyer.) New York: Vintage Books, 1976.
- SZONDI, Peter. Theory of the Modern Drama. (Trans: Michael Hays.) Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.
- ŞENER, Sevda. Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, İstanbul: Adam Yayınları, 1982.
- _____. Yasamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1997.
- TALVET, Jüri "The Polyglot Grotesque", *Interlitteraria*, 2, Tartu: Tartu University Press, 1997.
- THOMSON, Philip. The Grotesque, The Critical Idiom. London: Methuen, 1972.
- VITRUVIUS, Mimarlık Üzerine On Kitap. (Çeviren: Dr. Suna Güven.) Üçüncü baskı, İstanbul: Sevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, 1998.
- YANIKKAYA, Zerrin. "Tiyatroda Grotesk ve Bir Örnek Olarak Fernando Arabal Tiyatrosu" Yayınlanmamış doktora tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2003.

ÖZET

Grotesk kavramı ilk kez arkeolojik bir terim olarak kullanılmıştır. Sanatta ise kullanıma geçmesi Rönesans'ta başlamıştır. Sözcük en genel anlamıyla insan, hayvan, bitki ve mimari unsurların iç içe geçtiği süslemelere karşılık kullanılmıştır. Daha sonraları diğer sanat alanlarında da biçim ve normları ihlal eden yanlarıyla ortaya çıkmış ve dramatik türlerin içine sızarak, onların yapılarını bozan, yeni ve ara türler oluşmasına yol açmıştır. Bu nedenle, birçok melez tür ile ortak anılır bir kavram haline gelmiştir.

Grotesk, sanat eserlerinde karşıtlık, çoğul dil, tersyüz etme, çocuksuluk gibi birçok yöntemi kullanarak oluşturulur. Oluşturulan yapı ile özellikle tiyatro sanatında yeni ve kendine has bir sahne dili ortaya çıkar. Ortaya çıkan yeni sahne dili, alımlayıcıya grotesk bir dünyayı gösterir ve söz konusu dünya “norm”ların kurallarıyla değil, groteskin kurallarıyla yönetilen çarpıtılmış bir dünyadır.

Jarry, Dürrenmatt, Büchner, Strindberg, Çehov, Ionesco, Beckett, Fo, Müller ve Topor gibi tiyatro tarihinin önemli yazarları, grotesk sahne dilini farklı biçimlerde eserlerinde kullanmışlardır. Özellikle Topor, *Masanın Altında* eseri ile grotesk parodi yaratarak, grotesk olanı tüm olanaklarıyla kullanarak, groteski sahne diline ustalıkla dönüştürmüştür.

TÜZÜN, Zeki. Tiyatroda Sahne Dili Olarak Grotesk ve Bir Örnek

Uygulama: *Masanın Altında* (Roland Topor), Yüksek Lisans Tezi,

Danışman: Yrd.Doç.Dr. Levent Suner, Ankara, 2010, 270 s.

ABSTRACT

Grotesque notion is firstly used as an archeological term. Using this term in art begins at the Renaissance. This word is literally used for interlaced ornamentation of human, plant and architectural elements. Afterwards, in other fields of art, it appears with violating its form and norms, and causes forming new and intermediate genres by seeping into dramatic genres. So, it becomes a term which is called with a lot of hybrid genre.

Grotesque is constituted by using a lot of methods such as reversing, childishness, multilingual and using contrast in art objects. Especially in the art of theatre, a new and unique theatrical language emerges by the created structures. The emerged theatrical language shows the beholder a grotesque world and this so called world is not a world ruled by the rules of "norms" but a twisted world ruled by the grotesque.

Significant authors of theater history such as Jarry, Dürrenmatt, Büchner, Strindberg, Chekhov, Ionesco, Beckett, Fo, Müller and Topor used grotesque theatrical language in different ways in their works. Especially Topor, creating a grotesque burlesque with his work *Under The Table*, successfully converted the grotesque using all means of grotesque to a theatrical language.

TÜZÜN, Zeki., “Grotesque”As a Stage Language in Theatre and a Case

Study: *Under The Table* (Roland Topor), MA Thesis, Advisor:

Assoc. Phd. Levent Suner, Ankara, 2010, 270 p.