

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
FİLM TASARIMI ANA SANAT DALI
DOKTORA TEZİ

**AKILCI DÜŞÜNCENİN ELEŞTİRİSİ OLARAK SİNEMADA
ABSÜRT:
İSKANDİNAV SİNEMASI ÖRNEĞİ**

Hazırlayan

Çağıl ERDOĞAN ÖZKAN

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Dilek TUNALI

İZMİR / 2018

YEMİN METNİ

“Film Tasarımı Doktora Programı’na “Doktora Tezi” olarak sunduđum “Akılcı Düşüncenin Eleştirisi Olarak Sinemada Absürt: İskandinav Sineması Örneđi” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

16.10.2018

Çađıl ERDOĐAN ÖZKAN



TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün 17.10.5.2018.. tarih ve.....13.....sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin.....23..... maddesine göre Film Tasarımı Ana Sanat Dalı Doktora öğrencisi Çağrı Erdoğan Özkan'ın "Akılcı Düşüncenin Eleştirisi Olarak Sinemada Absürt: İskandinav Sineması Örneği" konulu tezi incelenmiş ve aday 06.11.2018... tarihinde, saat ...10:36.....'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ...80..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin....başarılı..... olduğuna oy ...birleşik..... ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

Dr. Öğr. Üyesi Alek TUNALI



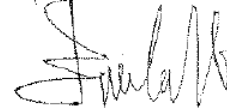
ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi Sabra Soylu



ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Savaş Öner



ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi Melike ATABAY



ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Yıldırım Öner



ÖZET

Aydınlanma Çağı, akılcılık, modernizm, kapitalizm, endüstri devrimi, makineleşme, üretim ilişkilerindeki dönüşüm, sömürü savaşları, toplumsal, politik, kültürel ve zihinsel alandaki değişimler sonucunda; çağa uygun biçimde mekanikleşen, kendine ve doğaya yabancılaşan, varoluşun anlamını yitiren yeni bir insan türü ortaya çıkar. Yaşamı akılcı kurallara göre yeniden düzenleyerek, ileri bir medeniyet yaratmayı amaçlayan modernlik ideali; uyum, birlik ve düzen yerine çelişki, ayrışma ve karmaşa yaratır. Bu nedenle yaşamın anlamını ve varoluş amacını kaybeden modern insanın yaşam deneyimi absürt hale gelecektir.

Albert Camus'ye göre absürt, insanın istekleri ve dünyanın gerçekleri arasındaki çatışmadan doğan uyumsuzluk durumudur. Modernlik ve akılcılıkla ilişkilendirilen absürt kavramı, postmodern gerçeklik ve yaşam deneyimiyle yakından ilişkilidir. Modern edebiyat, felsefe ve tiyatronun yanı sıra, postmodernizm üzerine yapılan çalışmalarda sıklıkla karşılaşılan absürt kavramı, sinema araştırmalarında yeterince incelenme olanağı bulmamıştır. Çalışmanın amacı sanattaki kaynakları Antik Yunan komedyalarına kadar dayandırılan absürdün, sinemadaki öncülerini tespit etmek; film anlatısında nasıl işlerlik kazandığını bulmak ve akılcı düşünce biçimine nasıl meydan okuduğunu ortaya koymaktır.

İçerik ve biçim analizi yöntemleriyle yapılan film incelemeleri sonucunda, absürt biçimi oluşturan temalar ve anlatı öğeleri saptanmış; absürt anlatı geliştiren filmlerin çekildikleri ülkelerin toplumsal gerçekliği ile olan ilişkisi araştırılmıştır. Absürdün akılcı düşünceye yöneltilmiş bir eleştiri olduğu kavrayışından hareketle; politik, ekonomik, toplumsal ve kültürel yapılanmalarını akılcılık üzerine inşa etmiş olan İskandinav ülkelerinin sinemasından seçilen filmler araştırma evrenine alınmıştır. Bu filmler öykü, olay örgüsü, konuşma örgüsü, kişileştirme, mizansen, ses tasarımı, müzik, kurgu ve tema açısından incelenmiştir. İnceleme sonucunda absürt biçimin dramatik öğeler ve tema aracılığıyla nasıl oluşturulduğu ortaya konmuş; İsveç, Norveç ve Danimarka gibi gelişmiş refah devletlerinde faydacılık, işlevsellik ve akılcılığın yaşam karşısı bir hal almasının absürt biçimli filmler aracılığıyla eleştirildiği saptanmıştır.

ABSTRACT

As a result of Enlightenment, rationalism, modernism, capitalism, industrial revolution, mechanization, transformation in relations of production, wars of exploitation, social, political, cultural and mental changes; a new kind of human being emerges which is mechanized in accordance with the era, alienated to itself and to nature, and lost the meaning of existence. The ideal of modernity, aimed at creating an advanced civilization by rearranging life according to rational rules; creates contradiction, separation and confusion instead of harmony, unity and order. For this reason, the meaning of life and the purpose of existence will be lost and the life experience of modern man will become absurd.

According to Albert Camus, absurdity arises from the conflict between the will of man and the reality of the world. The concept of absurdity associated with modernity and rationality is closely related to postmodern reality and life experience. In addition to modern literature, philosophy and theater, the concept of absurdity, which is often encountered in studies on postmodernism, has not been adequately examined in cinema researches. The aim of the study is to determine the antecedents of absurd in cinema, whose sources are based on ancient Greek comedies; to find out how it works in film narrative and to show how it challenges the rational mind.

As a result of the film examinations made with content and style analysis methods, the themes and narrative items forming the absurd style were determined; the relationship between the films that developed absurd narratives and the social reality of their countries have been researched. Acting from the conception that the absurd is a criticism directed towards rational thought; films chosen from the cinema of Scandinavian countries that have built political, economic, social and cultural structures on rationality have been taken to the research universe. These films have been examined in terms of story, plotline, dialogs, characterisation, mise-en-scene, sound design, music, editing and theme. As a result of the study, how the absurd style works was revealed through dramatic items and themes; it has been found that in developed welfare states such as Sweden, Norway and Denmark, pragmatism, functionality and rationality processing as an anti-life situation is criticized through absurd movies.

ÖNSÖZ

Çalışmaya başından itibaren bilgisi ve önerileriyle büyük katkı sağlayan sevgili hocam Dr. Öğr. Üyesi Dilek Tunalı'ya, başarılı olmam konusunda beni cesaretlendiren sevgili hocam Doç. Dr. Melek Atabey'e, yüksek lisans çalışmalarımın beri desteğini hissettiğim sayın hocam Prof. Dr. A. Şefik Güngör'e, yardımlarını esirgemeyen sayın hocam Prof. Dr. Ümit Atabek'e, fikirleriyle yol gösterici olan sayın hocam Prof. Dr. Oğuz Adanır'a ve beni her zaman destekleyen sevgili annem Elçin Kut, teyzem Tülin Tarakçioğlu, ablam Alca Erdoğan ve eşim Serkan Özkan'a minnettar olduğumu belirtmek isterim.



İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

ABSÜRT

1.1. Absürdün Tanımı ve Absürde Ait Genel Kavramlar.....	8
1.2. Absürdün Kaynakları.....	13
1.2.1. Antik Yunan.....	13
1.2.2. Orta Çağ ve Rönesans.....	22
1.2.3. Romantizm.....	29
1.2.4. İngiliz Anlamsız Şiiri ve Edebiyatı.....	33
1.2.5. 19.Yüzyıl Sonu 20.Yüzyıl Başı Sanat Hareketleri.....	38
1.2.6. Alfred Jarry.....	46
1.2.7. Antonin Artaud ve Vahşet Tiyatrosu.....	52
1.2.8. Absürt Tiyatro.....	56
1.2.9. Absürdün Edebiyattaki Kaynakları.....	66
1.2.9.1. Franz Kafka.....	66
1.2.9.2. Albert Camus.....	71
1.2.9.3. Çağdaş Amerikan Edebiyatı.....	75

1.3. Absürdü Belirleyen Tarihsel ve Entelektüel Bağlamlar	80
1.3.1. Aydınlanma Çağı, Modernite ve Postmodernite	80
1.3.2. Absürdün Felsefesi	86

2. BÖLÜM

SİNEMADA ABSÜRT BİÇEM

2.1. Absürt Biçeme Ait Biçimsel Özellikler ve Temalar	99
2.1.1. Absürt Biçeme Ait Biçimsel Özellikler	100
2.1.1.1. Klasik Anlatı Absürt Anlatı İlişkisi	100
2.1.1.2. Öykü	104
2.1.1.3. Olay Örgüsü	106
2.1.1.4. Konuşma Örgüsü	116
2.1.1.5. Kişileştirme	126
2.1.1.6. Mizansen	131
2.1.1.7. Ses Tasarımı ve Müzik	136
2.1.1.8. Kurgu	140
2.1.2. Absürt Biçemde Kullanılan Temalar	144
2.1.2.1. İnsanlık Krizi	144
2.1.2.2. Dünyanın Absürtlüğü	153
2.1.2.3. Ölümün Her Yerdeliği	159
2.1.2.4. Varoluşa Akılcı Bir Anlam Atfetmenin Boşunluğu	167
2.2. Sinemada Absürdün Öncüleri	173
2.3. İzleyici Üzerindeki Etki	179

3. BÖLÜM

2000'Lİ YILLAR İSKANDİNAV SİNEMASINDA ABSÜRT BİÇEMİN İŞLEVİNİN ÖRNEK FİLMLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

3.1. Araştırma ve Yöntem.....	184
3.2. İskandinav Ülkelerinin Toplumsal, Siyasal, Ekonomik ve Zihinsel Yapısı.....	185
3.3. Absürt Biçeme Sahip Film Örneklerinin Biçim ve İçerik Açısından İncelenmesi	202
3.3.1. Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin (En Duva Satt pa En Gren Och Funderade pa Tillvaron).....	202
3.3.1.1. Filmin Konusu	202
3.3.1.2. Filmin Analizi	203
3.3.1.2.1. Öykü.....	203
3.3.1.2.2. Olay Örgüsü.....	204
3.3.1.2.3. Konuşma Örgüsü.....	206
3.3.1.2.4. Kişileştirme.....	208
3.3.1.2.5. Mizansen.....	210
3.3.1.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik.....	217
3.3.1.2.7. Kurgu.....	220
3.3.2. Mutfak Hikayeleri (Salmer fra Kjøkkenet).....	221
3.3.2.1. Filmin Konusu.....	221
3.3.2.2. Filmin Analizi.....	223
3.3.2.2.1. Öykü.....	223
3.3.2.2.2. Olay Örgüsü.....	225

3.3.2.2.3. Konuşma Örgüsü.....	226
3.3.2.2.4. Kişileştirme.....	228
3.3.2.2.5. Mizansen.....	230
3.3.2.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik.....	233
3.3.2.2.7. Kurgu.....	233
3.3.3. Az Buçuk Kibar Biri (En Ganske Snill Man).....	235
3.3.3.1. Filmin Konusu.....	235
3.3.3.2. Filmin Analizi.....	236
3.3.3.2.1. Öykü.....	236
3.3.3.2.2. Olay Örgüsü.....	237
3.3.3.2.3. Konuşma Örgüsü.....	239
3.3.3.2.4. Kişileştirme.....	240
3.3.3.2.5. Mizansen.....	241
3.3.3.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik.....	244
3.3.3.2.7. Kurgu.....	245
3.3.4. Sorun Yaratan Adam (Den Brysomme Mannen).....	247
3.3.4.1. Filmin Konusu.....	247
3.3.4.2. Filmin Analizi.....	249
3.3.4.2.1. Öykü.....	249
3.3.4.2.2. Olay Örgüsü.....	249
3.3.4.2.3. Konuşma Örgüsü.....	251
3.3.4.2.4. Kişileştirme.....	255
3.3.4.2.5. Mizansen.....	256

3.3.4.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik.....	261
3.3.4.2.7. Kurgu.....	262
3.3.5. Adamlar ve Tavuklar (Maend & Hons).....	265
3.3.5.1. Filmin Konusu.....	265
3.3.5.2. Filmin Analizi.....	266
3.3.5.2.1. Öykü.....	266
3.3.5.2.2. Olay Örgüsü.....	268
3.3.5.2.3. Konuşma Örgüsü.....	270
3.3.5.2.4. Kişileştirme.....	272
3.3.5.2.5. Mizansen.....	274
3.3.5.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik.....	276
3.3.5.2.7. Kurgu.....	277
3.4. Bulgular.....	279
SONUÇ.....	284
KAYNAKÇA.....	295
ÖZGEÇMİŞ	

ŞEKİLLER LİSTESİ

ŞEKİLLER

Şekil 1- Edward Lear’ın illüstrasyonu.....	34
Şekil 2- Kral Übü oyununda kullanılan kuklalar.....	47
Şekil 3- Ses görüntü ilişkisi.....	108
Şekil 4- Adam annesinin başucunda oturur.....	111
Şekil 5- Adam babasının mezarını ziyaret eder.....	111
Şekil 6- Adam yatak odasında.....	112
Şekil 7- Adam ve oğlu dövmede.....	112
Şekil 8- Adam restoranda.....	113
Şekil 9- Adam kulaklarını kapatır.....	113
Şekil 10- Soytarı ve kraliçe yatakta.....	117
Şekil 11- Sandy hayranları için imza verir.....	119
Şekil 12- Komiser Sharp ve Laura.....	120
Şekil 13- Kurbağa Adam.....	132
Şekil 14- Sandy’nin salonu.....	133
Şekil 15- Ağaç ev.....	133
Şekil 16- Victor ve dev meme.....	134
Şekil 17- Kral Arthur ve şövalyeler.....	135
Şekil 18- Kamyona bindirilen insanlar.....	136
Şekil 19- Kral Arthur ve uşağı.....	137
Şekil 20- Şarkı söyleyen Herbert.....	139
Şekil 21- Dağlarda ilerleyen vebalılar.....	140
Şekil 22- Çekim sırasında Frank.....	141
Şekil 23- Polisler mağaranın önünü inceliyor.....	142
Şekil 24- Jaime ve Alejandro odunların başında.....	142
Şekil 25- İtfaiyeciler.....	143
Şekil 26- Jaime üniformayı yakmaya hazırlanıyor.....	143
Şekil 27- Jodorowsky ve Alejandro.....	148

Şekil 28- Kamyona bindirilen savaş gazileri.....	151
Şekil 29- Aliette ve ailesi komiserin odasında.....	152
Şekil 30- Misafirler kozetlere oturur.....	152
Şekil 31- Hahamın fantezileri gerçekleştirilir.....	154
Şekil 32- Gökyüzünde beliren Tanrı.....	155
Şekil 33- Tören için hazırlanmış kilise.....	156
Şekil 34- Kırmızı halıda yürüyen Ibanez.....	156
Şekil 35- Çavdar ekmeğiyle sevişen adam.....	157
Şekil 36- Köylü yaşlı adamı arabacıya vermeye çalışır.....	162
Şekil 37- Siyah ekranda görülen haç işareti.....	163
Şekil 38- Boynuna tavandaki ipi geçiren Ove.....	165
Şekil 39- Küvette ölümü bekleyen Aurore.....	166
Şekil 40- Boynuna ip geçiren Aurore.....	166
Şekil 41- Sunucu iletilen yazıyı okuyor.....	169
Şekil 42- Sandy tren vagonunda	172
Şekil 43- Sandy'nin gözünden karşı vagon.....	172
Şekil 44- Vagonun üzerindeki araba	174
Şekil 45- Üretim hattında karışıklık meydana gelir.....	175
Şekil 46- Molaya çıkan işçi.....	176
Şekil 47- Rollo ve Betsy denizaltının üzerinde.....	177
Şekil 48- İşsizlik oranları.....	191
Şekil 49- Kuzey Ülkeleri'nde litre başına alkol tüketimi.....	194
Şekil 50- Yaşa göre intihar oranları, Norveç.....	197
Şekil 51- Yaşa göre intihar oranları, Danimarka.....	197
Şekil 52- Yaşa göre intihar oranları, İsveç.....	198
Şekil 53- Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin film afişi.....	202
Şekil 54- Peter Bruegel'in Karda Avcılar tablosu.....	204
Şekil 55- Barda oturan 12. Karl.....	205
Şekil 56- İntihar etmek üzere olan işadamı.....	210
Şekil 57- Durakta bekleyen insanlar.....	211

Şekil 58- Restorana bakan Teğmen Ove.....	212
Şekil 59- Kapanmak üzere olan bar.....	213
Şekil 60- Jonathan ve Sam tren yolunda buluşur.....	214
Şekil 61- Berber dükkanı.....	216
Şekil 62- Sam Jonathan'ın yanından ayrılır.....	217
Şekil 63- Sam ve Jonathan bara girerler.....	218
Şekil 64- Altında ateş yakılan bakır silindir.....	219
Şekil 65- Askerler yerlileri silindirine sokar.....	220
Şekil 66- Silindirden çıkan sesleri dinleyen burjuvalar.....	220
Şekil 67- Mutfak Hikayeleri film afişi.....	221
Şekil 68- Tren yolunda duran karavan.....	231
Şekil 69- Malmberg ve Folke merdivende.....	231
Şekil 70- Folke ve Isak.....	232
Şekil 71- Folke'nin bakış açısından Isak.....	232
Şekil 72- Isak'ın bakış açısından Folke.....	232
Şekil 73- Grant'ı duymaya çalışan Folke.....	233
Şekil 74- Grant.....	233
Şekil 75- Grant ve Folke tren yolundan geçiyor.....	234
Şekil 76- Az Buçuk Kibar Biri film afişi.....	235
Şekil 77- Ulrik silaha bakar.....	242
Şekil 78- Mercedes'ler burun buruna gelir.....	243
Şekil 79- Ulrik elinde Sven'in ayakkabısıyla kalır.....	243
Şekil 80- Jensen'in kanı kanalizasyona karışır.....	244
Şekil 81- Ulrik ve tamirci.....	245
Şekil 82- Ulrik'in gözünden dışarı.....	246
Şekil 83- Ulrik'i izleyen gardiyan.....	246
Şekil 84- Bankta oturan Ulrik.....	246
Şekil 85- Sorun Yaratan Adam film afişi.....	247
Şekil 86- Misafir kadın ve Andreas.....	252
Şekil 87- Restoranda yemek yiyen Andreas ve Ingeborg.....	253

Şekil 88- Anne'in evi.....	257
Şekil 89- Bankta oturan Andreas.....	257
Şekil 90- Mutfak.....	258
Şekil 91- Anne'in evindeki akşam yemeği.....	259
Şekil 92- Andreas'la konuşan Başkan.....	260
Şekil 93- Meclis binası önü.....	260
Şekil 94- Öpüşen çift.....	261
Şekil 95- Bagajdaki Andreas.....	262
Şekil 96- Şoför yazıyı çıkarır.....	262
Şekil 97- Bagajda sarsılan Andreas.....	263
Şekil 98- Anne Britt ve yeni sevgilisi.....	263
Şekil 99- Andreas bagaja kafasını çarpar.....	263
Şekil 100- Hugo ve apartman sakinleri.....	263
Şekil 101- Andreas sarsılmaya devam eder.....	264
Şekil 102- Ingeborg ve sevgilisi.....	264
Şekil 103- Sersemlemiş Andreas.....	264
Şekil 104- Havard ve Harold.....	264
Şekil 105- Adamlar ve Tavuklar film afişi.....	265
Şekil 106- Elias ve psikoterapist.....	270
Şekil 107- Franz ve Gregor.....	272
Şekil 108- Akıl hastanesinin bahçesi.....	274
Şekil 109- Akıl hastanesinin içi.....	275
Şekil 110- Elias'ı bekleyen Gabriel.....	275
Şekil 111- Yere serilmiş kardeşler.....	276
Şekil 112- Elias'ın üzerine demlik atılır.....	277
Şekil 113- Gabriel ve Flemming arabada.....	277
Şekil 114- Elias'ın başına kazan isabet eder.....	278
Şekil 115- Gabriel ve Flemming şaşırır.....	278

GİRİŞ

Aydınlanma felsefesiyle birlikte Batı toplumlarında aklın egemenliğinin ilan edildiği yeni bir dönem başlar. Dini, politik, ekonomik, toplumsal ve kültürel dönüşümlerin yaşandığı bu dönemde insana ve insan aklına olan inanç yüceltilir. İnsanı tüm değerlerin üzerine çıkartan bu düşünce biçimi modernliği öncelmiştir. İlerleme ideali üzerine kurulu modernlik doğayı ve insanı, bilimsel ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda akılla biçimlendirmeye girişir. Değişen üretim ilişkileri, sanayileşme, kentleşme, bürokratik yapılanma, kapitalist ekonomi, demokrasinin gelişimi ile birlikte modernliğin ilerleme ideali gerçekleşir; fakat insanın kendine ve hayata dair algısında önemli değişiklikler oluşur. Çağın ruhuna uygun biçimde mekanikleşen insan, hayatını kapitalist piyasanın kar-zarar mekanizmalarına göre şekillendirmeye, doğayla olan bağını yitirmeye, emeğine ve benliğine yabancılaşmaya başlar; böylece modern idealin özgür bireyi yerini yığınlarla birlikte hareket eden kitle insanına bırakır. Modern ideallerin çöküşü geçmesiyle düzen, uyum ve birliğin hakim olduğu akılcı yapılanma çözülür; böylece yaşama akılcı bir anlam atfetmekte zorlanan insan, varoluşunun anlamını yitirmeye başlar. Birlik ve uyum isteğine rağmen uyumsuzluk ve akıl dışılıkla yüzleşmek zorunda kalan insanın yaşam deneyimi absürt hale gelir.

Absürt saçma, anlam öğeleriyle bağdaşmayan, akla uygun olmayan, tutarsız, uyumsuz, uyuşmaz anlamlarına gelmektedir. *Sisifos Miti* adlı kitabıyla (Le Mythe de Sisyphe, 1942) kavramı felsefi bir çerçeveye oturtan Albert Camus, absürdü yaşam ile insan varlığı arasındaki bağlantının kopması sonucunda oluşan durum olarak tanımlar. Dünya kendi başına anlamlı ya da anlamsız değildir; absürt, insanın açıklık isteği ile dünyanın karmaşıklığı arasındaki çatışmadan kaynaklanır (Camus, 2010: 31). Dünyayı akılla kavramaya çalışan insan; yaşamın erekten yoksunluğu ve rastlantısallığı karşısında absürdü deneyimler. Absürdün farkındalığı insanın yaşamın yaşamaya değer olup olmadığını sorgulamasına yol açacaktır. Camus'ye göre bu sorgulama bir zorunluluk değil, seçimdir; çünkü yaşama akılcı bir anlam atfetmek yerine, yaşamı olduğu haliyle kabul ederek yaşamak da mümkündür. Absürdün deneyimi insana farkındalık sağlar; fakat onu zorunlu olarak anlamsızlığa götürmez; tersine anlamsızlıkla mücadele etmesi için ona güç verecektir.

19.yüzyıl sonundan 20.yüzyıla uzanan dönem absürdün sanatsal hareketler ve felsefi düşüncelerde yer bulduğu önemli bir zaman aralığıdır. Bu dönemde yazılmış birçok düzyazı, şiir ve tiyatro oyunu çağın gelişmeleri karşısında absürtle yüzleşen insanın deneyimlerini ortaya koymaktadır. Aydınlanma düşüncesi ve klasik sanata bir tepki olarak ortaya çıkan Romantizm akımına dahil olan Friedrich Schiller'in şiirleri, E.T.A. Hoffmann'ın öyküleri, Georg Büchner'in ve Christian Dietrich'in oyunları pozitivist aklın çıkmazlarının yansımasıdır. Aklın dünyayı açıklayamadığı bir dönemde akıl dışına olan yönelim İngiliz anlamsız şiiriyle ve anlamsız edebiyat olarak tanımlanan edebi akımla devam eder. Edward Lear ve Lewis Carroll İngiliz anlamsız şiirinin önde gelen isimleri; Christian Morgenstern, John Keats, Victor Hugo, Lord Byron, Mark Twain, Gustave Flaubert gibi yazarların bazı eserleri de anlamsız edebiyat akımı içine dahil edilir.

Sembolizm, Fütürizm, Ekspresyonizm, Sürrealizm, Dadaizm ve Neo-Romantizm akımlarına ait yapıtlar; modern dünyanın kaosuna bir tepki olarak ortaya çıkmaları açısından absürdün sanatsal öncüleri arasındadır. Sembolist olarak adlandırılan Stéphane Mallarmé, Charles Baudelaire, Paul Verlaine, Arthur Rimbaud ve Paul Valéry gibi şair ve yazarların eserlerinde akıl dışına, mecaza ve düşsel olana yönelim görülür. Akılcı gerçekliğin biçim bozumuna uğradığı Ekspresyonizm akımında resim alanında Edward Munch, Karl Schmidt-Rottluff, Chaim Soutine ve Egon Schiele'in eserleri ön plana çıkarken; sinemada Paul Wegener, Robert Wiene ve F. W. Murnau'unun filmleri absürdü incelemeleri açısından önem kazanır. Fütürizm, Sürrealizm ve Dadaizm ile birlikte, sanatın gerçekle kurduğu bağların daha da zayıfladığı görülür. Fütürizmin akıl babası F. T. Marinetti'nin şiir ve oyunları, Tristan Tzara ve Hugo Ball'un Dadaist düzyazı ve şiirleri; plastik sanatlarda Max Ernst, Marcel Duchamp, Hans Arp, Man Ray ve Francis Picabia'nın yapıtları; Sürrealist Andre Breton, Paul Eluard ve Louis Aragon'un yazını; Guillaume Apollinaire'in gerçeküstü oyunları ve Salvador Dali'nin resimleri, Luis Bunuel, Jean Vigo, Man Ray ve Jean Cocteau'nun filmleri dünyayı anlamlandırmak için akıl yerine akıl dışına, sezgiye, rüyalara ve bilinçaltına yönelir.

2. Dünya Savaşı sonrasında yaşanan yıkımın Batı toplumu üzerinde yarattığı travma, dönemin ruhuna uygun biçimde hiçlik ve anlamsızlık vurgusu yapan tiyatro

oyunlarında yansımaları bulur. Martin Esslin, Camus'nün absürdist felsefesinden yararlanarak; Samuel Beckett, Eugene Ionesco, Arthur Adamov, Edward Albee, Jean Genét, Harold Pinter ve Vaclav Havel'in oyunlarını içerik ve biçim açısından absürtle ilişkilendirip kuramsal bir çerçeveye yerleştirir. 'Absürt Tiyatro' başlığı altında birleştirilen bu eserlerin öncüleri Henrik Ibsen, August Strindberg, Alfred Jarry ve Antonin Artaud'nun oyunlarıdır.

Esslin'in 1961 yılında yayınlanan *Absürt Tiyatro* isimli kitabı, sanatta absürt üzerine yazılmış en kapsamlı çalışmalardan biridir. Akılcı düşüncenin eleştirisi olarak modernlikle birlikte anılan absürdü Antik Yunan gibi çok daha eski tarihlere dayandıran Esslin, insanın mantık ve akılla olan ilişkisinin kesintiye uğradığı tüm dönemlerde absürdün geçerlilik kazandığını belirtir. Bu doğrultuda 10.yüzyıl Avrupası'nda kilisenin düzenlediği Soytarı Şenlikleri'ndeki oyunlar, *sottielers*, 13.yüzyıl Fransası'nda *fatrasies* olarak adlandırılan skolastik şiirler, Rönesans dönemindeki pastoral trajikomediler, Shakespeare'in tragedyaları, Commedia dell'arte oyunları ve Molière'in komedyaları gibi erken tarihli yapıtları inceleme kapsamına alır.

Bu çalışma Esslin'in kitabında yer alan bilgiler ışığında benzer tarihsel dönemleri dikkate alarak, absürdün sanat yapıtlarındaki kaynaklarının izlerini sürmeyi; buradan elde edilen verilerle sinemada absürdü kavramsal bir çerçeveye oturtmayı hedeflemektedir. Biçim ve içerik açısından absürt unsurun belirleyici nitelik taşıdığı filmleri sahip oldukları ortak biçim, stil, duyarlılık açısından bir araya getirerek, bu filmlerin oluşmasına zemin hazırlayan düşünsel süreci kavramayı amaçlamaktadır. Absürt kavramı, sinema çalışmalarında genellikle kara mizah ya da komedi türündeki filmlerin bileşeni olarak kısıtlı bir biçimde incelenme olanağı bulmuştur. Bu incelemelerin çoğu, kavramı saçma olana indirgeyerek önemsizleştirmiş; modernlik krizi ve varoluşsal sıkıntıyla arasındaki bağlantıyı göz ardı etmiş; akılcı düşüncenin eleştirisi olarak çağdaş film anlatısına kattığı olanaklar üzerinde yeterince durmamıştır. Oysa absürt biçimli filmler, film biçimini değiştirip dönüştürerek alışlageldik anlatı yapılarını değişime uğratmakta; akıldan kopmaya başlayan yaşam deneyimini gerçekten daha gerçek şekilde aktarmakta ve izleyicide yaşamın absürtlüğüne dair bir farkındalık yaratmaktadır.

Çalışmanın ilk bölümünde absürdün tanımına ayrıntılı biçimde yer verildikten sonra Antik Yunan, Orta Çağ, Rönesans gibi erken tarihlerde absürt anlatıya kaynak oluşturduğu düşünülen eserlerden bahsedilecektir. Bunu Romantizm, İngiliz anlamsız yazını ve şiiri ile 19.yüzyıl sonu-20.yüzyıl başı sanat hareketlerinin incelendiği alt başlıklar izleyecektir. Tiyatroda absürdün gelişimini açıklamak adına Alfred Jarry, Antonin Artaud'nun Vahşet Tiyatrosu ve Absürt Tiyatro'ya değinilecek; absürdün edebiyattaki kaynaklarına odaklanılacak ve absürdün ortaya çıkışı tarihsel ve entelektüel bağlamda ele alınacaktır. Son olarak Arthur Schopenhauer, Soren Kierkegaard, Friedrich Wilhelm Nietzsche, Martin Heidegger, Jean Paul Sartre ve Camus'nün düşünceleri üzerinden absürt kavramı felsefi açıdan incelenecek; akılcı düşünce ve absürt arasındaki bağlantı ortaya konacaktır.

Çalışmanın ikinci bölümü Absürt Tiyatro oyunlarını ortaya çıktıkları dönem, tema, söylem ve biçimsel benzerlikler doğrultusunda ilişkilendirip bir isim çevresinde birleştiren Esslin'den hareketle; absürt yoğunluğu taşıyan filmleri 'absürt biçem' tanımlaması altında ele alacaktır. Türler arasındaki sınırların birbirinin içine geçtiği bir dönemde, absürt unsurunun yoğun olarak hissedildiği filmleri tür kapsamına almak yerine; daha az kapsayıcı, kural koyucu ve kısıtlayıcı olduğu düşünülen biçem tanımını kullanmanın uygun olduğu düşünülmüştür. Absürdü bir tür olarak adlandırmanın zorluğuna karşılık, onu bir üslup olarak yorumlamak bu üslubu taşıyan filmlerin incelenmesinde ve bu incelemeden çıkarılacak sonuçta anlam farkına neden olmayacaktır.

Absürt biçemli filmleri belirli bir estetik anlayış doğrultusunda sınıflandırılabilen ve absürdün film anlatısında nasıl işlediğini ortaya koyabilmek adına öykü, olay örgüsü, kişileştirme, konuşma örgüsü, mizansen, ses tasarımı, müzik ve kurgu gibi anlatı öğelerinin yanı sıra; absürt biçemli filmlerde görülen ortak temalara başvurulacaktır. Anlatı öğelerinin inceleme kriterleri içine alınmasının nedeni; temanın türü veya biçemi betimlemede doğru bir temel oluşturmaması (Bordwell,1989: 147), filmin konusu üzerinden yapılan bir gruplandırmanın filmde temanın nasıl işlendiğini göz ardı edecek olmasıdır (Stam, 2000: 14). Temaları belirlerken kara mizah üzerine yazılmış olan Wes D. Gehring'in *American Dark Comedy* ve John R. Clark'ın *The*

Modern Satiric Grotesque adlı kitapları ile Esslin'in *Absürt Tiyatro* kitabından yararlanılacaktır. Gehring, kara mizah filmlerini insanın canavarlığı, dünyanın absürtlüğü ve ölümün her yerdeliği olarak üç ana temayla ilişkilendirmiştir. Clark ise can sıkıntısı, skatoloji, kanibalizm, distopya ve mahşer olarak sınıflandırmıştır. Çalışmada insanlık durumuyla ilintili konular, insanlık krizi başlığı altında bir araya getirilecek ve Esslin'den yola çıkarak varoluşun anlamsızlığı teması incelemeye eklenecektir. Böylece insanlık krizi, dünyanın absürtlüğü, ölümün her yerdeliği ve varoluşa akılcı bir anlam atfetmenin boşunluğu şeklinde dört ana başlık elde edilecektir. İnsanın beklentileriyle gerçeklik arasındaki uyumsuzluğu varoluşsal düzeyde ortaya koyan bu temalar, yalnızca absürt filmlere içkin olmamakla birlikte, absürt biçimli filmlerin belirleyici öğeleri arasındadır.

Çalışmanın ikinci bölümünde absürt biçime ait biçimsel özelliklerin nasıl işlediği ve absürt biçimli filmlerde hangi temaların belirleyici olduğu incelenecektir. Çalışma, sanatta absürt temsili akılcı düşünceye getirilen eleştirel bir yaklaşım olarak ele aldığı için; inceleme alanına giren filmler, yaşamı akılcı kurallara göre düzenlemiş olan modern Batı ülkeleri sinemalarından seçilecektir. Bu filmler mutluluk ve anlam üretmekten uzaklaşmış akılcı dünyanın absürtlüğünü, absürdü kullanarak gözler önüne sermektedir. Gerçeklik izlenimi yaratmayı amaçlamayan, olay örgüsü ve kişileştirmede nedensellik öğesini dikkate almayan, akıl ve mantık kurallarına uymayan, zaman-mekan birlikteliğini bozan, devamlılık yerine karşıtlıklar üzerinden ilerleyen, varoluşsal kaygılar taşıyan, izleyicide absürtlük hissi yaratan ve hem biçim hem de içerik açısından geleneksel karşıtı bir söylem geliştiren bu absürt filmlerin klasik anlatı yapısı ile açıklanamayacağı düşünülmüştür. Bu nedenle absürdün yoğun olarak duyumsandığı filmlerin anlatısı 'absürt anlatı' olarak nitelendirilecek; bu noktadan hareketle absürt anlatı ile klasik anlatı arasındaki farklar ortaya konacaktır.

Çalışma; biçim ve içerik açısından absürt unsurun belirleyici nitelik taşıdığı filmleri sahip oldukları ortak biçim açısından bir araya getirerek, absürt anlatının anlam yaratma sürecini ortaya koymanın yanı sıra; bu filmlerin oluşmasına zemin hazırlayan düşünsel süreci kavramayı amaçlamaktadır. Bu nedenle çalışmanın üçüncü bölümünde

İskandinav sinemasından seçilen absürt biçimli filmler; ülkelerin toplumsal, siyasal, ekonomik ve zihinsel yapısıyla ilişkilendirilecektir. Araştırma evreni olarak İskandinav sinemasının seçilmesinin nedeni; dünyanın en gelişmiş refah devletleri arasında yer alan İsveç, Norveç ve Danimarka'da çekilen filmlerin yoğun absürt anlatı öğeleri içermeleridir. Filmlerin 2000'li yıllar ve sonrasına tarihlenmesi, bu dönemden sonra İskandinav ülkelerinde neo-kapitalist uygulamaların etkinliğinin artmış olmasıyla ilişkilidir.

İnceleme kapsamına alınan filmler sırasıyla şöyledir: *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin*¹ (En Duva Satt pa En Gren Och Funderade pa Tillvaron, Roy Andersson, İsveç, 2014), *Mutfak Hikayeleri* (Salmer fra Kjøkkenet, Bent Hamer, Norveç, 2003), *Az Buçuk Kibar Biri* (En Ganske Snill Man, Hans Petter Moland, Norveç, 2010), *Sorun Yaratan Adam* (Den Brysomme Mannen, Jens Lien, Norveç, 2006), *Adamlar ve Tavuklar* (Maend & Høns, Anders Thomas Jensen, Danimarka, 2015). Bu filmler düzen, uyum ve birlik üzerine kurulu akılcı düşüncenin çöküşünü, absürt anlatı yolları kullanarak ortaya koymakta; modern yaşamın çelişkilerini yansıtma bakımından var olan sisteme eleştiri getirmektedir. Bu eleştirel tutum, yaşama anlam verilmesinin yadsınması anlamına gelmemekte (Camus, 2010: 19), absürdün farkındalığı aracılığıyla yeni bir yaşam biçiminin gerekliliğinin altını çizmektedir.

1. Film Türkiye'de *İnsanları Seyreden Güvercin* ismiyle bilinmektedir; fakat bu çeviri filmin adının gerçek anlamını yansıtmadığı için çalışmada birebir çevirinin kullanılması tercih edilmiştir.

1. BÖLÜM

ABSÜRT

1. BÖLÜM

ABSÜRT

1.1. Absürdün Tanımı ve Absürde Ait Genel Kavramlar

Absürt kelimesinin kökeni müzikal bağlamda ‘ezgiden uzak’ anlamına gelen Latince ‘absurdus’ kelimesine dayanmaktadır (“Absurd”, t.y.) *The Concise Oxford English Dictionary* (“Absurd”, 2002) absürdün kelime anlamını “uyumdan uzak” olarak verirken, genel anlamda “akıl veya doğruluktan uzak, uygunsuz, anlamsız ve akıl dışı” olarak tanımlamaktadır. *Güncel Türkçe Sözlük* tarafından dilimize ‘saçma’ olarak çevrilen absürt kelimesi (“Absürt”, 2006); *Felsefe Sözlüğü*’nde “anlamsal öğeleri birbiriyle bağdaşmayan”, “mantık açısından mantık kurallarına aykırı” olarak açıklanmıştır (Hançerlioğlu, 1989: 359). Absürt, birçok Türkçe ve İngilizce sözlükte “anlamsız”la eşdeğer görüldüğü halde, bu iki tanımlama arasında belirli bir fark vardır. Yeni mantıkçılar tarafından anlamdaş kabul edilen saçma ve anlamsız arasında ayırım yapıldığının altını çizen Orhan Hançerlioğlu, saçmanın yanlış olsa da bir anlamı olduğunu, buna rağmen anlamsızın hiçbir anlam ifade etmediğini; yanlış ya da doğru olarak sayılamayacağını ifade etmektedir (1989: 359). Mantık bilminde ikisi arasındaki sınır daha keskin çizilse de, edebiyatta birbirinin içine geçmiştir. Edebi absürt (literary absurd) ve anlamsız edebiyat (literary nonsense) gibi farklı edebi duyarlılıklar ortaya konsa da, mantıksal akıl yürütmeden yoksunluk, gerçek dışılık, abartı, parodi, satir, nükte kullanımı ve “tehlikeli mekanik dünya”ya (Burgess, 1987: 19) bir cevap niteliği taşıyan içeriksel benzerlikler nedeniyle bu ayırımın geçirgen olduğu söylenebilir. William Shakespeare (1564-1616), William Blake (1757-827), Lewis Carroll (1832-1898), Flann O'Brien (1911-1966) gibi pek çok yazarın hem anlamsız edebiyat, hem de edebi absürt türüne dahil edilmiş olmaları, ikisi arasındaki farkın geçirgenliğini gözler önüne sermektedir. Anlamsız edebi türde görülen absürt duyarlılık ve edebi absürdün içinde anlamsızın kullanımı bu ayırımı daha da silikleştirmektedir. Oysa absürdün kendi içinde bir mantığı vardır, anlamsız ise kapsamlı bir mantık sistemine sahip değildir. Neil Cornwell’e göre (2006: 22) yararsızlık ve keyfilik gibi benzer yapı taşlarına sahip olan anlamsız ve absürdü birbirinden ayıran ana fark, “anlamsızın içindeki yararsızlığın

temelde ciddi olmaması, buna rağmen absürdün içindeki yararsızlığın belli bir ciddiyete sahip olmasıdır”.

The American Heritage Dictionary of the English Language'de absürt kelimesi genel olarak “son derece mantıksız, saçma, aykırı, uyumsuz, acayip, bağdaşmaz” anlamına gelirken, felsefi olarak insan yaşamının ve evrenin düzenden ve anlamdan yoksun olmasına karşılık gelmektedir (“Absurd”, t.y.). *Oxford Companion to Philosophy* sözlüğüne göre varoluşçular absürdü, akla bağlı olduğu düşünülen şeyin akılcılığın sınırlarının ötesine geçmesi olarak tanımlamaktadır. Varoluşçu felsefede çok önemli bir rol oynamayan absürt kavramı, kültürel bağlamda bu felsefeden etkilenen edebiyat ve tiyatro alanlarında sıkça karşımıza çıkmaktadır (Honderich, 2005). *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms* absürdü Albert Camus'nün anlam ve değerden yoksun bir dünyada yaşayan modern insanın amaçsızlığını ortaya koyan varoluşçu düşüncelerine dayandırmaktadır (Baldick, 2001: 1). Absürdizm ya da ‘saçmacılık’ olarak adlandırılan Camus öğretisi; uyumsuzluk felsefesi (Fr. Philosophie de l'absurde) veya varlığın saçmalığı öğretisi (Fr. Doctrine de l'absurdité de l'existence) adlarıyla da anılmaktadır (Hançerlioğlu, 1989: 359). Bu felsefeye göre insan, anlamsız bir evrende var olmasına rağmen uyum ve düzen arayışı nedeniyle evrenle çatışma içindedir (“Absurd”, 2005: 5).

Camus'nün absürt kavramını ele alışı 1942 yılında Fransa'da *Le Mythe de Sisyphe* adıyla yayınlanan ve dilimize *Sisifos Söyleni* olarak çevrilen kitabıyla başlar. Tanrıları küçümseyen Sisifos, onlar tarafından bir kayayı dağın tepesine çıkartmakla cezalandırılır. Kayayı yukarı her çıkarışında kaya gerisin geri düşecek; buna rağmen Sisifos bitmek bilmeyen bir çabayla kayayı yukarı çıkarmaya devam edecektir. İçinde bulunduğu kısır döngünün bilincinde olduğu halde eyleminden vazgeçmeyen Sisifos üzerinden absürdü açıklayan Camus, bu durumun modern insanın içinde yaşadığı dünya ve onun anlam arayışı arasındaki ikiliğe karşılık geldiğini ortaya koymuştur. Camus'ye göre dünyanın aşkın bir anlamı olup olmadığı belirsizdir; böyle olsa bile insanın bunu bilmesi beklenemez. Dünyayı usa ve mantığa uydurmaya çalışmak, insanla çevresi arasındaki uzlaşmazlığın temelini oluşturmaktadır (2010: 56). Sisifos'un kayasının her yukarı çıkarılışında aşağı düşmesi gibi, insanın ussal olmayan bir dünyada usa uygun bir yaşam sürme isteği de başarısızlıkla sonuçlanacaktır. İnsanın uyum ve birlik arayışı, onu

doğayla karşı karşıya getiren boşuna bir çabadır. İnsanı evrenin karşısına koyan bu çelişki ve bilinçlilik durumu absürdü yaratacaktır:

“Bu dünya gerçekte usa uygun değil, onun hakkında tüm söyleyebileceğimiz bu. Ama uyumsuz (*absürt*)² olan, bu usa aykırı ile çağrısı insanın en derin yerinde çınlayan bu çılgın açıklık isteğinin karşı karşıya gelmesidir. (...) Uyumsuz (*absürt*), insanın çağrısıyla dünyanın usa uymaz susuşu arasındaki bu karşılaştırmadan doğar (...) Usdışı, insanın özlemi ve bunların baş başa verişinden doğan uyumsuz (*absürt*)” (2010: 31, 36).

Camus’ye göre absürt, ikiliği yaratan öğelerden herhangi birinde, yani ne insanda ne de dünyada değildir; onların birlikteliğinden, karşılaşmasından doğmaktadır. Dünya kendi içinde olması gerektiği gibiyken, insan da doğasının gerektirdiği gibidir. Absürt durum, bu ikisi arasında kurulan ilişkiyle başlayacaktır (2010: 38). İnsan doğada anlam ve akıl arayışına girdiğinde, onu kavramaktan uzaklaşmış ve ona yabancılaşmıştır. Absürt Tiyatro’nun önemli yazarlarından biri olan Eugene Ionesco neredeyse insan varlığının özüne işlemiş olan bu yabancılaşma hissini aşağıdaki gibi anlatmaktadır:

“Öyle ruhsal durumlar, öylesine dolaysız bilgiler vardır ki, tarih ve zaman dışıdır. Bir sabah uykudan uyandıgımda yaşadığımın bilincine varmam, her şeyi yerli yerinde bulmam, her şeyin bana hem çok yabancı, hem de tanıdık görünmesi, varoluşumun beni şaşkınlık içinde bırakması, bütün bunlar herkesin birbiriyle paylaşabileceği dolaysız bilgilerdir. Bu ruhsal durumlardan ozanlar, mistikler, düşünürler hemen hep aynı sözcüklerle haber verirler. Onlar da, benim gibi ve –kafaları durmamış, gözleri politik bir görüşle bağlanmamış- her insanın duyabileceği gibi duyuyorlar. Daha açık söylemek gerekirse, aynı ruh hali Orta Çağ’da olduğu kadar, eski Yunan dünyasında da, ya da tarihin herhangi bir çağında hep yineleniyor. Bu sonsuz anda kunduracısı, düşünürü, kölesi, efendisi hep buluşuyorlar. Bu an hepsini eşit kılıyor” (aktaran İpşiroğlu, 1996: 19).

Ionesco’nun belirttiği gibi absürt yalnızca olgulara ait bir kavramdan çok, kişinin sahip olduğu bilinçlilik halidir. Charles H. Harris’e göre (1971: 17) absürdün bilincinde olan insan “anlamdan yoksun bir evrende sıkışıp kaldığı, ne Tanrı düşüncesinin ne de felsefenin içinde bulunduğu durumda bir anlam ifade etmediği” inancına sahiptir. Bilim, ahlak, din ve felsefenin çıkarımlarıyla varoluşunun nedenini ve yaşamda karşılaştığı önceden tahmin edilemeyen durumları açıklayamayan insan için bu sonuç kaçınılmazdır. Absürdün bilincine sahip olan insan, her şeyin üzerinde aşkın bir

2. Absürt kelimesi Tahsin Yücel tarafından uyumsuz olarak Türkçeleştirilmiştir, parantezler bana aittir.

anlamın olduđu düşüncesini yadsımış, ahlaki kuralları reddetmiş dolayısıyla “yalnız ve efendisiz” kalmıştır (Camus, 1975: 82). Yaşamın sorumluluğunu Tanrı’dan alıp kendine yüklediğinde özgürlüğünü ilan ederken, varoluşunu haklı çıkarma konusunda köseye sıkışmıştır. Frederick Copleston’a göre (aktaran Çağlıyan, 2015: 11) bir amaç için yaratıldığı düşüncesini reddeden insan, yaşama istediği anlamı vermekte özgür olsa da, yaşamın başka anlamı olmadığı düşüncesi onu absürdün bilincine ulaştırmıştır.

20.yüzyıldan çok daha geç tarihlere dayandırılabilir bu bilincin tohumları Batı’nın düşünsel geçmişinde gizlendiği halde moderniteyle birlikte daha fazla deneyimlenen bir gerçeklik haline gelmiştir. Harris modernliğin absürtle olan ilişkisini aşağıdaki gibi özetlemiştir:

“Modern bilim, görecelilik kavramı ile nedenselliğin yerini rastlantısallığa bırakması, entropi nosyonu, varoluşsal felsefe, insanın kalabalıklar arasında yalnız olduğunu ileri süren son dönem sosyolojik çalışmalar absürt bir evrende yaşadığımız gerçeğini pekiştirmiştir. İnsanın, kendini operasyonel ve işlevsel olana indirgeyen teknoloji karşısında benliğini yitirdiği nosyonuna dayanan modern varoluşsal felsefe bizi bu konuda uyarmaktadır. Tüm bunlar uzun zamandır belli yazarların inandığı gibi birleştirici bir ilkedен yoksun olan parçalanmış bir dünyada anlamdan ve amaçtan yoksun yaşadığımız nosyonunu desteklemektedir. İçinde bulunduğumuz absürt bir evrendir” (1971: 17).

Modern insan içinde bulunduğu durumun absürtlüğünün bilincine vardığı halde, mitolojik kahraman Sisifos gibi bundan kendi motivasyonunu çıkarmıştır. Dünyanın kendi dışında bir anlamı olmadığını en derinden duyumsamasına rağmen anlam arayışına devam etmiş, böylece Sisifos’un trajedisine ortak olmuştur. Camus’ye göre Sisifos söylenini trajik kılan, başarıya umudu olmamasına rağmen yazgısına karşı gelmeye devam eden kahramanın sahip olduğu bilinçlilik (2010: 124, 125). Yaşamını akıl üzerine kuran insanın boşuna çabasıyla yüzleştiği ve absürdün bilincine sahip olduğu her an trajiktir; aklın geçerliliğini yitirdiği anlarda insan, çaresizliğiyle baş başa kalacaktır.

20.yüzyıl bu anlamda insan aklının yarattığı en büyük trajedilere sahne olmuştur. Aydınlanma döneminden itibaren aklın önderliğinde evrenin gizemlerini çözmeye başlayan insan doğaya, Tanrı’ya ve hatta Şeytan’a verdiği gücü geri almış, buna rağmen yarattıkları karşısında dehşete düşmesi fazla uzun sürmemiştir. James Edwin Miller’a göre (1969: 7) insanın kendi önem ve itibarına olan inancının sarsılması 1. ve 2.

Dünya Savaşları'yla birlikte doruk noktasına ulaşmış; savaşın insanlık dışı doğası insanın kendine dair algısını, akla ve ilerlemeye olan inancını değiştirmiştir. Bu açıdan bakıldığında savaşların insan üzerindeki etkileri fizikselden çok düşünsel alanda gerçekleşmiştir.

Absürdün basit bir durum betimlemesinden ziyade, sanat eserinin felsefi arka planıyla ilişkili biçim ve içeriğini belirleyen önemli bir öge olarak işlev görmesi bu tarihsel döneme denk gelmiştir. İnsan varoluşunun absürt doğası 19.yüzyıl sonundan 20.yüzyıla değin kendini bütün açıklığıyla hissettirmeye başladığında pek çok düzyazı, şiir ve tiyatro oyununu etkilemiştir (Baldick, 2001: 1). Absürt Tiyatro tanımlamasına giren ilk drama Fransız yazar Alfred Jarry'nin *Kral Übü* (Ubu Roi, 1896) isimli oyunudur. Franz Kafka'nın 1920'li yıllarda yazdığı *Dava* ve *Dönüşüm* romanları ise Ekspresyonizm ve Sürrealizm gibi akımların kaynaklık ettiği edebi absürdün ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir (Abrams, 1999: 1). Sanatta absürdün ortaya konan esere aşkın bir üslup, form veya tarz olarak kabul görerek tartışmaya açılması tiyatro eleştirmeni Martin Esslin'in 1961 yılında yazdığı *Absürt Tiyatro* kitabıyla başlamıştır. Esslin; Samuel Beckett, Eugene Ionesco, Edward Albee, Jean Genét, Harold Pinter ve Vaclav Havel gibi yazarların oyunlarını 'Absürt Tiyatro' kavramı altında bir araya getirerek, tiyatrodaki ortaya çıkan yeni duyarlılığa dikkat çekmiştir. Bu yazarları aynı çatı altında toplayan şey oyunlarında "mantıksal biçimi, karakteri, diyalogu ve gerçeklik yanılısamasını terkeden" ortak bir tutum sergilemeleridir (Baldick, 2001: 1). Esslin'in amacı bu eserleri belli bir tür içine alıp etiketlemek değil, benzerliklerini ortaya koyarak anlaşılmasına katkı sağlamaktır. Absürt Tiyatro terimini bir sınıflandırma olarak görmemek gerektiğinin altını çizen Esslin, bu tanımlamanın "(...) yaklaşım, yöntem ve gelenek benzerliklerinin, bilinçte ya da bilinçaltında yer etmiş ortak felsefi ve sanatsal önermelerin ve ortak bir geleneğin etkilerinin oluşturduğu karmaşık yapının bir tür entelektüel kısaltımı olarak anlaşılması" gerektiğinin altını çizmiştir (Esslin, 1995: 11). Böylesi bir tanımlama 20.yüzyılın ikinci yarısında insan algısında artış gösteren absürt duygunun gözler önüne serilmesine; bu eserleri meydana getiren düşünsel, toplumsal, siyasal koşulların ve bahsi geçen ortak geleneğin tartışmaya açılmasına olanak sağlamıştır.

Absürt, sosyolojik açıdan bakıldığında değerlere bağlılığın çöküntüye uğradığı, kuralların yıkıldığı bir dönemde insanlığın genel durumunu betimleyen bir kavram haline gelmiştir (Cornwell, 2006: 24). “İnsanların makul ölçüde akılcı yaratıklar olduğu ve kısmen akıllı bir evrende, düzenli bir sosyal yapının parçası oldukları” inancının ortadan kalkması (Abrams, 1999: 1), insan ve yaşamı arasında anlam üzerine kurulmuş olan bağı zayıflatmıştır. Dolayısıyla absürdün deneyimi, özellikle 2. Dünya Savaşı’nı izleyen dönemden günümüze dek insan yaşamının merkezine oturmuş; çağın ruhuna işlemiştir. İnsan akli ve yaşanan gerçeklik arasındaki uyumsuzluk modernlikle birlikte yükselişe geçtiği halde, bu ilişkiyi medeniyetin geliştiği erken dönemlere tarihlendirmek yanlış olmayacaktır. Antik Yunan bilimi, felsefesi ve sanatına bu açıdan bakıldığında, absürde dair düşünce ve deneyimleri saptamak mümkündür.

1.2. Absürdün Kaynakları

1.2.1. Antik Yunan

Antik Yunan’da absürt kavramı sanat, bilim ve felsefe gibi farklı alanlarda karşımıza çıkmaktadır. Öklid (İ.Ö.450-380) geometriye absürt anlayışını sokan ilk düşünürdür. Onun teoreminde absürt doğru ya da yanlışın dışında üçüncü bir anlama karşılık gelmektedir, çünkü bir şey yanlış olabileceği halde saçma olmayabilir. Mantıkta absürt kavramı, bir önermenin doğruluğunu ya da yanlışlığını kanıtlamak için kullanılır. Bunun için o önermenin karşıtı ele alınır ve karşıtının absürtlüğü ortaya konarak önermenin doğruluğu kanıtlanır (Hançerlioğlu, 1989: 359). Örneğin “Sadece belirli şeyler, diğer belirli şeylerle birlik içindedir” önermesini kanıtlamak için “Her şey, her şeyle birlik içindedir” önermesinin mantıklı olup olmadığına bakılır. Birinci önermenin olumsuzlaması olan ikinci önerme doğru ise; hareket durağanlıkla, durağanlık da hareketle bir ve aynı şeydir. Buradan çıkan sonuç mantık açısından absürttür; dolayısıyla ikinci önermenin yanlış, ilk önermeninse doğru olduğu söylenebilir. Bu mantık yürütme şekline *reductio ad absurdum* yani ‘saçmaya indirgeme’ adı verilmektedir. Platon (İ.Ö.427-347) bu yöntemi *Republic* ve *Parmenides* adlı yapıtlarında bazı bağlamları açıklamak için kullanmıştır (Platon, çev. 2011, 12). Absürdün benzer şekilde zayıf

uslamlama anlamında kullanımına *Theatetus* (Plato, çev. 1871: 386, 417, 427) ve *Gorgias*'da (Plato, çev. 1864: 113, 120, 143) da rastlanmaktadır. Antik Yunan'da yalnızca felsefe ve mantıkta değil sanatta da zayıf uslamlama olarak karşımıza çıkan kavram, Aristoteles'in (İ.Ö. 384- 322) *Poetika* yapıtında tarih yazımı, epik şiir ve tragedya arasındaki farkların açıklandığı bölümde geçer. Aristoteles tragedyalarda, farklı şiirsel ölçülerin bir arada kullanımının ve ozanın bir tarihçiymiş gibi, kahramanların bilinen adına ve efsanelere bire bir bağlı kalmasının absürt olduğunu ifade eder (Aristoteles, çev. 1902: 37, 93). Absürt burada yanlış mantık yürütme anlamında kullanılmıştır. Aristoteles'in sanat üzerine yorumlarından, absürdün Camus'nün felsefesindeki anlamını önceleyen bir ifadeyi çıkarabilmek için başka bir kavrama, akıl dışına bakmak gerekir. Epik şiir ve tragedya arasındaki biçimsel farkları ortaya koyan Aristoteles, bu iki türü usa aykırılık üzerinden karşılaştırmıştır. Ona göre epik şiir biçimsel açıdan tragedyaya oranla usa aykırılığı daha iyi kaldırmakta, “absürtlük farkına varılmadan geçip gitmektedir”. Oysa *İlyada*'da Hektor ve Aşil arasında geçen kovalamaca tiyatro sahnesine taşınsa, “yalan söyleme sanatında bir ozan olarak oldukça başarılı olan Homeros'un” usa aykırılığı gülünç bir durum yaratacaktır (Aristoteles, çev. 1902: 95-97). Bu nedenle tragedyada us dışının kullanımı sınırlanmalıdır:

“(…) ozan olması muhtemel olasılıkları muhtemel olmayanlara yeğlemelidir. Trajik olaylar dizisi akıl dışı bölümlerden oluşmamalıdır. Mümkünse akıl dışı olan her şey dışlanmalı ya da eyleme dökülmemeli (...) Sofokles'in *Misyahılar*'ında (Mysoi) Tegea'dan Misya'ya kadar hiç konuşmadan gelen adam gibi oyunun içinde gösterilmemelidir” (Aristoteles, çev. 1902: 95, 97).

Epik şiirin usa aykırı öykülemeye uygun bir tür olması ozanın yeteneğiyle de bağlantılıdır; *İlyada* içerdiği mantıksızlıklara rağmen gülünç olmamasını Homeros'un yetkinliğine borçludur. Yazarın şiirselliği, akıl dışının okuyucu tarafından yadırganmadan onaylanmasını sağlamıştır. Bu nedenle Aristoteles'e göre “(...) akıl dışı bir kez tanıtıldıktan ve olabilirlik havası estikten sonra tüm absürtlüğüne rağmen onu kabul etmeliyiz” (çev. 1902: 97). Fakat bu; akıl dışı olmasına rağmen gerçeklik iddiası taşıyan, inandırıcılık özelliğini koruyan, gerçekle bağlarını tam olarak koparmamış bir anlatımın kabulüdür. Bir anlatının modern çağdaki absürt biçimin öncülü olduğunu söylemek içinse, usdışını gerçekliğe eleştirel bir tavır olarak kullanması, böylece onu

sorgulanır ve değiştirilip dönüştürülebilir kılması gerekmektedir. Bu özellik Antik Çağ'daki başka anlatı biçimlerinde de karşımıza çıkmaktadır.

Pantomimler, komediler, trajikomediler ve satir oyunları; işlenen konu, anlatı yapısı, olay, tiplene ve karakterler açısından sanatta absürdün ilk örneklerini vermektedir. Esslin, antik dönemdeki mimusun gelişimini Orta Çağ'daki komik karakterlerden, İtalya'da ortaya çıkan Comedia del'arte akımına ve Shakespeare'in soytarılarına kadar ilerleten tarihçi Hermann Reich'dan yola çıkarak Absürt Tiyatro'yu aynı temellere dayandırır. Esslin'e göre Absürt Tiyatro, Antik dönemden itibaren süre gelen tiyatro geleneğini çağın getirdiklerine göre yeni ve bireysel yorumlarla birleştirmiştir. "Saf" tiyatro olarak nitelendirilen mimuslar, sirklerde akrobatların ve hokkabazların yaptıklarına benzer sahnelemeler, pantomimler, akrobasi hareketleri, soytarılıklar, muziplikler ve sözel saçmalıklar içeren kaba halk güldürüleridir. Absürt Tiyatro örnekleri aynı mimuslar gibi en derin duygu ve düşünceleri cisimleştirerek, edebiyattan ve sözden sıyrılmış, performansa dayalı bir sahneleme yaratmıştır. Absürt Tiyatro'nun, dolayısıyla da genel anlamda absürt anlatının sanatsal yansımasının temelini dayandırılabilceği mimus, anlatı yapısı, öykü, dil ve karakterler açısından tragedya ile komedyanın kesin kalıplarının dışına çıkmıştır (Esslin: 1970: 318-321). Rasyonel bir olay örgüsü içermeyen mimusda zaman ve mekan tutarlılığı da görülmemektedir. Görünüşü, davranışı ve konuşmaları kalıplaşmış belirli tiplene içeren bu oyun türünde absürt niteliklere sahip Stupidus (aptal) karakteri önemlidir (İpşiroğlu, 1996: 83). Saçma davranışlarda bulunan, mantıklı düşünceden yoksun, gerçeği algılama yetisi olmayan Stupidus, absürt kahramanın ilk örneği olarak görülebilir. Mimus söze dayandığından günümüze çok az yazılı örnek kalmıştır; fakat Esslin'in (1970: 321) de aktardığı gibi antik dönemde yazılan satir oyunları ve komedyalar, özellikle de Aristofanes'in (İ.Ö. 456-386) yarattığı gerçeküstü güldürüler bu geleneğin devamı niteliğindedir.

İ.Ö.5.yüzyılda Diyonisos Şenlikleri'ne katılan tragedya yazarları sahnelenmek üzere birbiriyle bağlantılı ya da bağlantısız üç tragedya ve bir satir oyunu yazmakla yükümlüydüler. Bu satir oyunları kendilerinden önce oynanan tragedyalarla ilişkili olmak zorunda değildi; ama birçoğu tragedyalarda işlenen ciddi konulara mizahi açıdan

yaklaşıyor, tragedyanın kurduğu düzeni bozuyor, alaya alıyor; bir nevi trajedinin söylemini pekiştirmek gibi bir amacı karşılıyordu (Storey & Allan, 2005: 156). Satir oyunlarında koroda yarı insan yarı keçi biçimli mitolojik yaratıklar olan satirler ve babaları Silenos yer almaktaydı. Yunan mitolojisinde Diyonisos'un yardımcıları olarak geçen satirler para, yemek, cinsellik ve şaraptan hoşlanan, şarkı söyleyerek dans eden, ödle ve oyuncu karakterlerdir. Euripides'in (İ.Ö. 480- 406) *Cyclops*'u ve Sofokles'in (İ.Ö. 496-406) *Traker* oyunlarında olduğu gibi genellikle esaret altına alınarak insanların yaptıkları gibi çalışmaya zorlanırlar, oyunların mizah unsuru da genellikle buradan çıkmaktadır. Atletizm, yarışmalar, büyü, gerçek dışı olaylar, kötülüğün yenilmesi, romantizm, zeka, kandırmaca, Tanrı ve kahramanların doğumu ve büyümesinin yanı sıra; trajedide görülmeyen mutlu son satir oyunlarında sıkça işlenmektedir (Storey & Allan, 2005: 156-162). İçerdikleri mizaha rağmen hem biçim hem içerik açısından komediden çok trajediye yaslanan satir oyunlarının ana fikir, olay örgüsü ve kahramanları trajediyle benzerlik göstermektedir. Dil kullanımı trajedilere göre günlük dile daha yakın olsa da, açık saçık konuşmaların olduğu komediler kadar özgür değildir (Storey & Allan, 2005: 163). Buna rağmen Euripides'in *Alkestis*'inde ya da Troya Savaşı'nın şanını yıkan *Helen*'de veya Tanrı Apollo'nun maskesini düşüren Ion'da (komik biçimde yazılmış bir trajedi) satir oyunlarının muhalif yönünü görmek mümkündür (Styan, 1968: 8, 9). Euripides *Elektra* oyununda, Elektra'nın eşini düşük bir sosyal statüdeki çiftçi yapmış ve Aşil'in onay sahnesini hicvetmiştir. Koroya oyunun dini ve ahlaki fikrini pekiştiren çıkarımlar yaptıracağına, anlamsız güfteler söyletmiş; kölelere, çocuklara, yaşlı bakıcılarına ve minör karakterlere daha çok önem yükleyerek satir oyunları ve komedyalardan daha üstün görülen trajediyi bir nevi demokratikleştirmiştir (Cartledge, 1990: 20).

Antik dönemde komedyalar tragediyalarla karşılaştırıldığında önemsiz, basit, yüce değerleri temsil etmeyen, gayri ciddi oyunlar olarak görülmüştür. Buna rağmen komedi unsurunun içinde yer alan yergi, otoriteye karşı şüpheli yaklaşım, insanın ahlak dışı davranışlarını alaya alan taşlamalar, tanrıların gücünü ve adaletini sorgulama, komedyayı tragediyalar kadar önemli bir yere taşımıştır. Diyonisos Şenlikleri'nde tragediyalar İ.Ö.534, satir oyunları (saytrikon) İ.Ö.500 yıllarında resmi olarak gelenekselleşirken; komedyanın resmen tanınması İ.Ö.486 yılını bulmuştur (Cartledge,

1990: xi,1). Aristoteles gibi yorumcular tarafından yüksek sanat olarak görülen tragedyalara karşın komedyaya alçak sanat olarak adlandırılrsa da; Aristofanes, Krates, Pherekrates (kariyer:440-400), Kratinos (kariyer: 454-423) ve Eupolis (kariyer: 429–411) gibi ‘Eski Komedyaya’ (486–385) kanonu yazarlarının oyunları içerdikleri politik yergi, kullandıkları *uygunsuz* dil ve dönemin önemli kişileri üzerine yürüttükleri mizah (temeli ‘iambos’ adı verilen kişisel suçlama şiirleridir) ile en az tragedyalar kadar önemli olduklarını kanıtlamıştır (Cartledge, 1990: 173). Komedyaya yazarlarının gerçek dışı fantezileri dönemin yaşamsal pratikleri ile örtüştüğü, yarattıkları komik kahramanlar toplumda karşılık bulduğu için bu tür, halk tarafından sevilerek popüler hale gelmiştir. İ.Ö.6.yüzyıl ile İ.S.2.yüzyıl arasında yaşamış iki yüze yakın komedyaya yazarı olduğu bilinmektedir. Buna rağmen Louise Cowan’ın (2010: 3, 7) da aktardığı gibi işlerinden sadece Aristofanes’in oyunları saklanmış, çoğaltılmış, yorumlanmış ve İstanbul’un düşüşünden sonra İtalya’ya kaçırılan yazıtların Latinceye çevrilmesiyle Orta Çağ’da hayranlık ve takdirle okunarak günümüze kadar gelmiştir. Adı Eski Komedyaya ile özdeşleşmiş olan Aristofanes’in oyunlarında komedi türünün tüm ayırt edici özelliklerini görmek ve absürt geleneğin izlerini sürmek mümkündür.

Aristofanes’in döneminde, doğduğu şehir olan Atina bitmek bilmeyen savaşlarla yıpranmıştır; halkı açgözlülük, para hırsı, rüşvet, rekabet ve sahtekarlık içinde yaşamaktadır; şehir hem ekonomik hem de ahlaki açıdan çöküş içindedir. Bu çöküşle birlikte gerçekliğin geldiği akıl dışı durum Aristofanes’in oyunlarında saçma, garip, kuraldışı, acayip, fantastik ve absürt öğelerde ifadesini bulur. Aristofanes’in yarı-ciddi yarı-komik oyunları gerçeği başka bir düzleme taşıyarak yeniden oluşturmak adına mizah ile yergiyi birleştirir. Aristofanes zaten yozlaşmış olan gerçeği çarpıtarak ya da çarpıklıkları daha da abartarak kaybedilen uyum ve düzeni yeniden sağlamaya çalışır. Bu açıdan bakıldığında Cowan’a göre (2010: 8) Aristofanes’in yeni bir gelecekte gerçekleşecek barış ve uzlaşmayı düşleyen oyunlarının vahiysel (apokaliptik) yönü göz ardı edilmemelidir. Bu vahiysel, gelecekçi tutum onu en az Platon kadar *ciddi* ve politik kılan önemli bir unsurdur. Aristofanes, komedyaya Aristoteles tarafından biçilen ‘sosyal açıdan düzenleyici ve ıslah edici’ görevin çok ötesinde politik bir söylem katmıştır. Barış oyunları olarak da adlandırılan *Kömürcüler*, *Barış* ve *Lysistrata* üçlemesinden *Kömürcüler*’de ahlaksız yöneticilerden yakını, Yunanlılar’ı birleşmeye çağırarak

barışın neden gerekli olduğu üzerinde durur. Bunu yaparken gerçekte hayali olanı bir araya getirir ve savaşı sonlandırmak için absürt bir yöntem bulur³. *Kömürcüler*'de şarapla gelen 'yenilenme' *Barış*'da yemek ile olur⁴. *Lysistrata*'da barış bu sefer cinsellik yoluyla fakat yine absürt bir biçimde sağlanır. Adının anlamı 'orduları dağıtan' olan Lysistrata Yunanlı kadınları erkekler savaşı bitirene kadar cinsel perhize girmeleri konusunda ikna eder. *Athlar* oyununda Atinalı devlet adamı Kleon hedef alınır ve bir sosis satıcısı olan Paflagon'la girdiği tartışmada alaşağı edilir. *Eşekarıları*'nda yargıçlık sistemini eleştiren Bdelykleon (Kleon düşmanı), ihtiyar bir yargıç olan babası Philokleon'un (Kleon dostu) mahkemeye gitmesini engellemek için evde bir mahkeme kurar; yargılanan ilk sanık köpek Lakhes'dir. *Women at the Thesmophoria*'da, yazdığı oyunlarla kadınları alçaltan Euripides kadınlar tarafından yargılanmak istenir (Storey ve Allan, 2005: 174). *Kuşlar* adlı oyunda Peisthetaios (Mantıklı) ile Euelpides (Yardımsever) isimli iki Atinalı, Atina'nın içinde bulunduğu sorunlardan bıkip usanarak daha iyi bir şehir bulma umuduyla Atina'dan ayrılırlar. Kuşlar kralıyla konuşur ve gökyüzünde kuşların idaresinde yeni bir şehir kurarak huzur ve barış içinde yaşamaya başlarlar.

Aristofanes günümüze kadar gelen neredeyse tüm oyunlarında hayali bir düzenin ütopyasını kurmuş ve gerçekte fantastik olanı iki ayrı düzleme yerleştirmiştir. Gerçek dünyada savaş hüküm sürmektedir; ekonomik, politik ve ahlaki değerler yozlaşmıştır. Oysa hayali dünyaya barış egemendir; bu ütöpik düşlemede şenlikler, mutluluk, huzur ve uyum vardır. Gerçek ve hayali evren arasındaki "bu ikilik saçmanın, absürdün ve çelişki ruhunun yazarı ele geçirerek dünyasal varoluşu yeni bir düzleme taşımaya olanak vermiştir" (Cowan, 2010: 25). Yazarın hayal gücü gerçekte hayal arasındaki sınırları kaldırdığı gibi, gerçek dünyanın kendi içindeki sınırlarını da belirsizleştirir. Geleneksel kurallarla gerçeğin örtüşmediği absürt bir dünyada kuralları hem biçimsel açıdan hem de içerik açısından alaşağı eder. *Eşekarıları*'ndaki köpek Lakhes'e Kleon'un maskesini takar; kadınsı erkekleri oynattığı oyuncularına kadın

3. Diakaiopolis (sade vatandaş) isimli çiftçi, Sparta ile Atina arasında geçen savaştan bıkmıştır, bu nedenle Sparta'ya haberci göndererek kendi ve ailesi için barış talebinde bulunur. Sparta elçisinin barışı sağlama karşılığında kendisine sunduğu beş, on ve otuz yıllık 'antlaşmalar'dan (yıllanmış şaraplar) otuzluğu beğenir ve savaş yüzünden yapılamayan Diyonisos şenliğini şarap eşliğinde kutlar (Cowan, 2010: 10).

4. Zeus'un Yunanistan'ı yok edeceğinden korkan Trygaios devasa böceğine binerek gökyüzüne, cennete uçar. Burada Yunan şehirlerinden salata yapmaya hazırlanan Polemos'la (savaş) karşılaşır. Polemos, Prasiai üzerine pırasa, Megara üzerine sarımsak, Sicilya üzerine peynir ve Attica üzerine bal dökerken havanı unuttuğunu fark edip Trygaios'u yalnız bırakır. Bu durumdan yararlanan Trygaios Tanrıça Peace'i (Barış) zindandan kurtarır ve dünyaya yeniden barış egemen olur (Cowan, 2010: 13).

elbiseleri giydirtir; erkeksi rollerdeki erkekleri kılık değiştirme aracılığıyla kadın kıyafetine sokarak cinsiyet ayrımı üzerinden parodi yapar (Cartledge, 1990: 20). *Kurbağalar* adlı oyununda Tanrı Dionisos'u alışılmışın dışında bir konuma yerleştirir; ona kadınsılık verir, korkak bir kişilik atfeder ve olay örgüsü gereği onu kölesi ile yer değiştirir. Böylece otoritenin simgesi olan Dionisos'u bir Tanrı olarak insandan ayıran sınırları ihlal ederek iktidarını alt üst eder (Cartledge, 1990: 4). Bu gerçek dışı düzlemde düzeni ve uzlaşmayı sağlayan kişiler bilgeler, demagoglar, komutanlar, efendiler, yargıçlar ya da yöneticiler değil; ahmaklar, sıradan insanlar, köleler ve çiftçilerdir. Cowan'ın (2010: 16) akıl ötesi olarak yorumladığı Aristofanes komedyası, ahmaklığı ve festival-karnaval ruhunu anımsatan kendinden geçişi akılcılığın yerine koymuştur.

Aristofanes'in komedyasını biçimlendiren öğeler, sahneye konuldukları Dionisos Şenlikleri ve bu şenliklerin dini amacını aşan karnavala özgü dünya görüşüyle diyalektik ilişki içindedir. Farklı sosyal statülerden oluşan halkı bir araya getirerek eşit biçimde kutlama yapılmasına olanak veren şenlikler; yeme, içme, cinsellik, aşırılık, sınır tanımama ve resmi düzeni alaşağı etme üzerine kurulu demokratik etkinliklerdir (Cartledge, 1990: 6). Karnaval; yasaların, yasakların, etik kuralların, dini kısıtlamaların ve eşitsizliklerin tamamen ortadan kalktığı özgür bir "neşeli görelilik" ortamı yaratmaktaydı. Karnaval süresince tüm halk karnavala birebir katılım sağlar ve karnavala özgü davranış biçimleri sergilerdi. Müstehcenlik, kılık değiştirme, giysileri ters giyme, karnaval kralına taç giydirme/tacı geri alma, hayır duası ve beddua, dini simgelere saygısızlık, kutsal metinlerin parodisini yapma gibi karnaval edimleri bu özgürlük alanı içinde hoş görülürdü. Karnavala özgü dünya anlayışında insanlar arasındaki ayrımlar ortadan kalkar (kral köle, köle kral olur), kutsal olan değersizleştirilir, yüce ile aşağı birleşir, kişiler karnaval-dışı hayatlarından farklı davranır, tuhafıklar içselleşirdi (Bahtin, 2004: 184, 185). Önemli bir karnaval özelliği olan çift değerlilik (ölüm ve yaşam, yüceltme ve alçaltma, olumlama ve olumsuzlama, yaşlılık ve gençlik, aptallık ve bilgelik, övgü ve yergi) yani zıtlıkların birlikteliği sayesinde var olan düzen simgesel anlamda ters yüz edilir; değişim ve yenilenmeye vurgu yapılırdı (Bahtin, 2004: 188). Bu açıdan bakıldığında karnaval ve şenlikler kelimenin gerçek anlamıyla absürttür; mantık kurallarına uymamakta, zıtlıkları bir araya getirerek düzeni ve uyumu dışlamakta, gerçekliği tersine döndürmekte, saçmayı

kullanarak insanın içinde yaşadığı dünya ile yaşamak istediği (olması gereken) arasındaki uyumsuzluğu açığa çıkarmaktadır. Antik Çağ'da düzen ve düzeni akla uydurma isteğinin dinsel, kültürel, siyasal veya ekonomik yollardan elde edilememesi durumunda, karnaval kültürü toplumsal katharsis görevi görmüştür.

Mihail Bahtin'e göre karnaval kültürünün ruhunu Antik Yunanlılar'ın yarı ciddi-yarı komik (seriocomic) olarak adlandırdığı dramatik alanda bulmak mümkündür. Karnaval folklorunu ciddi biçimde yansıtan bu oyunlar, mit yerine güncel olaylardan hareket etmekte veya mitsel öyküleri şimdiye taşımakta, yazarın deneyimine dayanan çok üsluplu (yüksek-aşağı, ciddi-komik) bir yapı sergilemektedir (Bahtin, 2004: 167). Bahtin, Avrupa romanının gelişiminde önemli bir rol oynayan yarı ciddi-yarı komik alanın en önemli iki türünü Sokratik diyalog ve Menippos yergisi (Menippea) olarak tanımlamıştır. Her iki türün gerçekliğe diyalojik yaklaşımları onu sorgulanır, yadsınır veya tersine döndürülebilir bir olgu olarak göstermektedir. Bu tam olarak karnavala özgü neşeli görelilik anlayışının bir yansımasıdır (Bahtin, 2004: 169). Sokratik diyalog farklı görüşleri bir araya getiren ve mutlak gerçeği yadsıyan skeptik bir bakış açısına sahiptir. Adını Gaddaralı Menippos'tan (İ.Ö.3.yy.) alan Menippos yergisi ise "felsefi diyalog, yüce simge-sistemleri, fantastik-serüven ve kenar mahalle doğalcılığının organik birleşimidir"(Bahtin, 2004: 175). Menippea'yı absürt anlatının gelişiminde önemli bir yere oturtan nokta akıl dışılığın, deliliğin, gerçekle kurulan gevşek bağın ve dünyayı karnaval olarak duyumsayışın hem içerik hem de biçim açısından temellerinin ortaya atıldığı alanlardan biri olmasıdır. Menippea'yı Sokratik diyalogdan ayıran önemli etmenlerden biri de türün komedi ögesini farklı biçim ve yoğunlukta kullanmasıdır. Bahtin karnavallaşma olgusu ile bağlantılandığı komedi unsurunu Menippea'nın başat özelliklerinden biri saydığı halde çalışmalarında erken dönem Atina komedyası üzerinde durmamıştır. Buna rağmen komedyayı karnaval kültürüyle ilişkilendiren José I. Suarez (1987), Anthony T. Edwards (1993) ve Charles Platter (1993) gibi yazarlar Aristofanes dramasını çözümlmek için Bahtin'in geliştirdiği kuramı kullanmışlardır (Wilson Nightingale, 2000: 192). Platter (2007: 2), Bahtin'in bahsettiği "karnaval bilinci"nin Aristofanes'in komedyalarını anlama açısından geçerli bir kavrayış sunduğunu ileri sürmüştür. Ona göre Aristofanes'in oyunları müstehcenlik ve kişisel tacizin, yöneticilere yöneltilen eleştirilerin, daha ciddi anlatı biçimlerinden devşirilen konuşma dilinin,

izleyiciye öğüt veren didaktizmin absürt öğelerle birleşmesi açısından Bahtin'in "karnaval ruhu" tanımlamasının karşılığını vermektedir. Aristofanes'in oyunlarındaki rüşvetçi yargıçlar, kendi çıkarlarını ön planda tutan yöneticiler, bencil vatandaşlar ve sorumsuz sanatçılar dünyanın absürt işleyişinin eleştirel birer yansımasıdır. Aynı düşünceden hareket eden Cowan'a göre (2010: 8) komedyaların fars, satir, grotesk, soytarlık, romantizm, müstehcenlik, alegori, hiciv, hokkabazlık, fantazyaya, saçma ve absürt gibi birçok biçimi bir araya getiren çok üslupluluk niteliği, karnavalın çift yönlülük özelliğiyle fazlasıyla örtüşmektedir. Menippea'da fantastik öğeler ve serüven temelde felsefi bir görüş ortaya koymanın yolu olarak işlev gördüğünden, türü yarı-ciddi yarı-komik alan içinde komedyaya göre daha saygın bir yere taşımıştır. Buna rağmen Atina'nın politik yaşamını, yasal sistemini, erkek egemen toplumunu, Euripides gibi entelektüelleri veya Kleon gibi yöneticileri konu edinip eleştiren Aristofanes komedyasının bu saygınlığı hak edecek kadar felsefi ve politik bir tiyatro ortaya koyduğu söylenebilir (Storey & Allan, 2005: 211). Aristofanes'in absürt tiyatrosunun sistemle uyumsuzluğunu Eski Komediya kanonunu takip eden tiyatro geleneğinde de izlemek mümkündür.

Esslin absürdün kaynağını mimusa tarihlerken, Michael Y. Bennett absürdün kaynaklarına inebilmek için trajikomedinin tarihine bakmak gerektiğini öne sürmüştür. Trajikomedi kelimesi eski kaynaklardan öğrenildiği kadarıyla ilk olarak Romalı oyun yazarı Plautus'un (İ.Ö. 254–184) Yunan dramalarından adapte etmiş olduğu düşünülen *Amphitryon* adlı oyununa yazdığı prologda karşımıza çıkmaktadır (Bennett, 2015: 11). Prologda Tanrı Merkür izleyicilere oynanacak oyun hakkında ön bilgi verirken oyunun bir trajedi olduğundan bahseder. İzleyicilerin trajedi sözünü duyunca yüzünün asıldığını fark eden Merkür, bir Tanrı olduğu için oyunun trajediden komediye çevrilmesini isteyip istemediklerini sorar ve bu soru nedeniyle kendini aptallıkla suçlar çünkü O bir Tanrı'dır ve izleyicilerin ne istediğini bilmektedir. Böylece bu yeni oyun türüne "tragicomedia" adını vereceğini açıklar (Plautus, çev. 1916: 9). Merkür'e göre bu isim oyun için daha uygundur çünkü oyun karakterleri arasında trajedinin özneleri olan tanrılar ve krallarla birlikte trajedilerde yer almasına izin verilmeyen köleler de vardır. Merkür başta oyundan trajikomedi diye bahsettiği halde konuşması ilerledikçe iki yerde bunun bir komedi olduğunu ifade eder. Oyunu trajikomedi diye nitelenmesinin nedeni, içinde yer alan

karakterlerin yanı sıra mitolojik bir konunun komedi olarak işlenmesiyle de bağlantılıdır. Döneme damgasını vuran Yeni Komedi’de (İ.Ö. 325–290) günlük hayatta görülebilecek olaylar daha basit bir anlatımla izleyiciye sunulmaktadır; karakterler de sıradan insanlar ve kölelerdir (Özaktürk, 1988: 355). Oysa trajediler mitolojik veya fantastik olaylar üzerine kurulduğu gibi krallar, kraliçeler, tanrılar, tanrıçalar ve yarı tanrıları içerirler.

Tarihte trajikomedî kelimesi ilk kez Plautus’un proloğunda ortaya çıksa da, Aristoteles *Poetika*’da çifte sonla biten trajedilerden bahsederken aslında trajikomedî türünü tarif etmiştir (Bennett, 2015: 11). Yunan tiyatrosunda türler arasında çok keskin ayrımların olduğu düşünülse de, tragedyayı formülleştiren Aristoteles’in, Homeros’un *Odysseia*’sını komedilere özgü mutlu sonla biten bir trajedi olarak betimlemesi, karma tür fikrinin ilk örneğini oluşturmuştur. 12.yüzyıla kadar Batı dünyası için karanlıkta kalan Aristoteles ve Yunan draması, özellikle 16.yüzyılda İtalyan Rönesansı’yla birlikte yeniden gün yüzüne çıkınca, bir tür olarak trajikomedinin dramanın tarihi kadar eski ve tam da bu nedenle saygın olduğu kabul edilmiştir. Sarah Dewar Watson’ın aktardığına göre (2007: 15, 16) klasik yapıtları *Poetika*’nın ışığında inceleyen Pigna ve Lenzoni gibi yorumcular Euripides’in satir oyunlarında ve Homeros’un *Odysseia*’sında bu karma türün izini sürmüş; *Odysseia*’daki farklı statüye sahip karakterlerin, karmaşık olay örgüsünün ve çifte sonun çağın trajikomedî oyunlarında görülen birçok özellikle benzerliğini ortaya koymuşlardır.

1.2.2. Orta Çağ ve Rönesans

Kilisenin etkisiyle 10.yüzyılda Avrupa’nın her yerinde dinsel olayları konu alan, bir tür tapınma olarak kabul edilebilecek dini oyunlar yaygınlaşmıştır. Klasik tiyatrunun olay dizisi, yer zaman bütünlüğü ve neden sonuç ilişkilerine dayanan tutarlı anlatı yapısına karşı gelerek absürt anlatının ilk örneklerini veren Antik Çağ mimus türünün bu oyunlar üzerinde etkisi büyüktür. Biçimsel olarak mimusun dans ve pantomim geleneğini sürdüren bu oyunlara; iyilik-kötülük, açgözlülük, hırs, cimrilik veya aşk gibi kavramların maskeler aracılığıyla somutlaştırılması eşlik etmiştir. Zehra İpşiroğlu’na göre “özellikle şeytanın ve kötü ruhların

canlandırılmasında, mimusun yarattığı soytarı ve palyaço tipleri” kullanılmıştır (1996: 83). Ciddi dinsel konular içeren ve öğüt verme amacı taşıyan kilisenin düzenlediği bu oyunlara soytarılığın ve parodinin girişi Soytarı Şenliği adı verilen geçit alaylarıyla olmuştur. Kendilerine yılın belirli günlerinde ayinleri yönetme görevi verilen diyakoz yardımcılarının düzenlediği pagan törenlerini andıran bu şenliklerde genç papazlar yaşlı papazların otoritelerini alaya almışlardır. Oscar G. Brockett’in aktardığına göre bu şenlikler kilisenin yetkilerini kuşanmış olduğu düşünülen ‘Soytarı Piskopos’ tarafından yönetilirdi. Halkı eğlendirmekle görevli olan eğlendiriciler kilise çanlarını yerli yersiz çalarak şarkılar söyler, grotesk kostümler ve maskeler kullanarak eski ayakkabılardan, çörek ve sosislere dek en olmayacak nesnelere buhurdanlık gibi kullanarak kilisenin itibarını sarsacak hareketlerde bulunurlardı. Ahlaksızlık sınırlarına vardığı söylenen bu şenlikler kilisenin tepkisini çekmesine rağmen 16.yüzyıla kadar sürmüştü; dini ve din-dışı oyunlarda komedinin gelişmesine katkı sağlamıştır (2000: 105). Diyonisos kültürünün pagan ritüellerini taşıyan şenliklerin yanı sıra pantomim, dans ve eğlencelerin din dışı oyunlara evrilmesi 13.yüzyılı bulmuştur. Bu oyunlar arasında temasal açıdan insanın ahlaki yetkinliğini işleyen farslar, sahip oldukları alaycı tonla diğer oyun türlerinden ayrılmıştır. Brockett’e göre (2000: 124) kilisenin Soytarı Şenlikleri üzerindeki baskısından doğmuş olabilecek farsın *sotties* ve *sermons joyeux* adlı iki türü bulunmaktaydı. Fransızca ‘sots’ (soytarı) kelimesinden türeyen ve oyuncularının sadece soytarılarından oluştuğu *sottieler* alay, delilik ve sözel saçmalamalar içeren absürtlüklerle dolu kaba halk güldürüleriydi. Alan E. Knight’a göre *sottieler* fars ve ahlak oyunlarının evrilmesiyle oluşmuştu:

“Geç Orta Çağ döneminde Fransa’da komedi oynayan yerel veya gezgin birçok tiyatro grubu bulunmaktaydı. Bu tiyatro grupları pazar yerleri ve meydanlarda yükselteler üzerinde sahneler kurarak farslar, gizem ve ahlak oyunları (mystery and morality plays) oynarlardı. Oyunlar öncesinde kalabalık halkı etrafa toplamak için soytarı kılığında bürünmüş birkaç oyuncu kaba güldürü ve akrobatik hareketler eşliğinde yüksek sesle anlamsız bir çekişmeye tutuşurdu. Genellikle gizem ve ahlak oyunlarını farslar izlerdi. Bu münazara sonunda bir sahne dolusu akrobatik soytarının oynadığı daha sistematik bir satir oyunu içeren karmaşık bir dramatik yapıya dönüşmüştür” (1971: 183).

Fars ya da gizem ve ahlak oyunlarından keskin sınırlarla ayıramayacak olan *sottieler* içerik olarak doğru davranış örneklerini dramatize eden ciddi ahlak oyunlarına,

gerçek dışı idealist bir dünya sunan gizem oyunlarından daha yakındı. İkisi arasındaki fark ahlak kurallarına yaklaşımlarında görülmekteydi. Sottielerde ahlak kuralları ayaklar altına alınır ya da ahlaksızlığın egemenliğine dair karamsar görüşler ortaya atılırken, ahlak oyunlarında bu kurallar idealize edilirdi (Knight, 1971: 183, 184).

Halkın iktidarla yaşadığı çatışmanın Orta Çağ dramasına yansıyan en uç örnekleri olan sottielerdeki soytarılık edimleri ve deli görünümlü zeki soytarılar, özgür düşünce ve eleştiriye izin vermeyen baskıcı toplumsal bir yapıda siyasal, sosyal ve dinsel yergi yapabilmenin yolunu açmaktaydı. Bu kısa oyunlarda Chascun, Le Commun ve Le Monde adı verilen belirli karakterler vardı. Bu karakterler sırasıyla sokaktaki sıradan adamı, ayaktakımını ve dünyayı temsil etmekte, oyun boyunca soytarılar tarafından kandırılmakta veya küçük düşürülmekteydi (Knight, 1971: 183). Sıradan insanın soytarı, soytarının bilge haline geldiği ve gerçeğin ters yüz edildiği sottieler, “dünyanın epik bütünlüğünü” bozguna uğratan karnavallaşma olgusunu bütünüyle yansıtmıştır (Bahtin, 2004: 178). Bu oyunlardaki satir, alaycılık, saçmalık, delilik, bayağılık, edepsizlik, çarpıklık, gerçeği sorgulama ve gözler önüne serme, soytarılık ve onun sağladığı özgürlük alanı karnaval kültürünün kökeniyle yakından ilişkilidir. 20.yüzyıl absürt hareketiyle sottieler arasında düşünsel açıdan bağlantı gören Knight’a göre (1971: 185) bu oyunlar Absürt Tiyatro’nun Orta Çağ versiyonlarıdır. Bu biçimleri ortaya çıkaran tarihsel, toplumsal ve siyasal süreçler eski yaşam ve inanış biçimlerinin keskin toplumsal değişimlerle alt üst edildiği, eskiye ait cevapların yeni yaşam biçimlerini açıklamakta yetersiz kaldığı dönemlerdir. Sottieler ve Absürt Tiyatro oyunları arasındaki en büyük benzerlik, mizansen veya karakter derinliği yerine düşünceye önem vermeleridir. Buna rağmen iki tür arasında söylem açısından ciddi farklar bulunmaktadır: sottieler değişmeyen ahlaki değerler üzerinde dururken, Absürt Tiyatro genel geçer doğruları ve değişmez gerçekliği alaşağı etmektedir. Knight’ın iki tür arasında kurduğu diğer bir bağlantı soytarı ve soytarılık edimlerinden kaynaklanmaktadır. Absürt Tiyatro oyunlarındaki karakterler sottie soytarıları gibi derinlikten yoksundur; konuşmaları soytarıların sözel saçmalamalarını andırmaktadır. Absürdün bilincine sahip olan bu karakterlerin hissettiği keder onların grotesk fiziklerinde de cisimleşmiştir (Knight, 1971: 184, 185). Sottielerdeki soytarı tiplerinin hokkabaz şapkaları, ters giyilmiş kıyafetleri, çirkin maskeleri aynı duygu ve düşünce durumunun biçimsel tezahürleridir.

Sottielerde kullanılan dil aynı absürt anlatıda olduğu gibi bozulmuş; saçmalamanın bir aracı olarak veya çift anlamlılık yaratmak için kullanılmıştır. Kitap kopyalayıcısı anlamına gelen coppier kelimesinin “alay etmek”, kitap dükkanına bakan kişiyi tanımlayan larder kelimesinin de “maskaralık yapmak” ı çağrıştırdığı *Des coppieurs et lardeurs Malostru* adlı sottie (Knight, 1971: 186) türün kelimelerin birbiri yerine kullanılarak anlamsal bütünlüğü bozmasına iyi bir örnektir. Sottiede dilin özgürleştirici kullanımı, içeriğin kontrol altında tutulmaya çalışıldığı baskıcı Orta Çağ düzeninde otorite ve kurallara karşı çıkışın bir yolu olarak görev yapmıştır.

Orta Çağ’ın sonlarına doğru Avrupa’da ticaretin gelişmesi, kentlerin büyümesi, loncaların ortaya çıkışı, derebeylik kurumunun zayıflaması, krallar ve prenslerin yeniden güç kazanması, üniversitelerin kurulması, kiliselerin gücünün bölünmesi ve etkinliğinin zayıflaması gibi ekonomik, politik ve sosyolojik gelişmeler tiyatroyu da etkisi altına almıştır. Komedi sahneleri 15.yüzyıl sonu ile 16.yüzyıl başında çoktan dini oyunların içine sızmış, insani olan ile tanrısal olanın arasındaki sınır yavaş yavaş bulanıklaşmaya başlamıştır (Brockett, 2000: 112).

Antik Çağ kadar eski bir zamana uzanan türler arasındaki bu diyalektik ilişki Rönesans’la birlikte yeniden açığa çıkmıştır. 15.yüzyılın sonlarında Antik Yunan metinlerinin Avrupa dillerine çevrilmesiyle eski dramının sanıldığından çok daha karmaşık ve incelikli olduğu görülmüştür. Keskin sınırlarla ayrıldığı düşünülen komedi ve trajedinin Antik Yunan tiyatrosunda Euripides’in *Ion* ve *Helen*’inde ya da Sofokles’in *Philoctetes*’inde veya Aeschylus’un *Eumenides* oyunlarında ve en önemlisi Aristofanes’in komedyelerinde nasıl iç içe geçtiği görülmüştür. Aristoteles tarafından mutlu sonla biten trajedi yani trajikomediler olarak tanımlanan Homeros’un *Odesia*’sı dönemin draması için önemli bir örnek oluşturmuştur (Dewar-Watson, 2007: 20, 16). Bu gelişmeler İtalyan Rönesansı döneminde trajedi ve komediyi bir araya getiren ‘pastoral trajikomediler’in ortaya çıkmasını sağlamıştır. Giraldi Cinthio (1504–1573) ve Sperone Speroni (1500–1588) gibi oyun yazarları Aristoteles ve Horatius’dan (İ.Ö. 65-8) beri Yunan ve Roma tiyatrosunda devam eden klasik anlatı kalıplarını kıran oyunlar yazmışlardır (Bennett, 2015: 11, 12). Bu oyunlar Antik Yunan tiyatrosunda mutlu sonla bitmesi nedeniyle komedi unsurları içerdiği düşünülen trajedilerden farklıdır; olaylar

dizisi komedi ve trajedi karışımından meydana gelmiştir. Dönemin tiyatro camiasında tartışmalara neden olan bu yeni tür, acı sonla biten trajedileri, mutlu sonla biten trajedilerden daha *ciddi* bulan Aristoteles yargısının geçerliliğini koruduğu geleneksel tiyatro çevreleri tarafından eleştirilerin hedefi haline gelmiştir. Öyle ki *Altile* (1543), *Antivalomeni* (1549) ve *Selene* (1554) gibi trajikomedilerin yazarı Cinthio *On the Composition of Comedies and Tragedies* (1543) adlı kitabında mutlu sonla biten trajediler yazdığı için neredeyse günah çıkartmıştır:

“Mutlu sonla biten bazı oyunlar yazdım (...) bu sadece oyunları sahnede daha keyifli kılmak için izleyicilere verilmiş bir ödündü; bunu yaparken çağımızın adetlerine fazlasıyla uymuş olabilirim” (Dewar-Watson, 2007: 16).

İtalyan Rönesans tiyatrosu üzerinde büyük iz bırakan *Odesia*'nın İngiltere'de basımı 1614-15 yıllarında olmuştur. Rönesans yorumcularına göre Shakespeare'in geç dönem oyunlarında çağın popüler drama türlerinden olan satirle birlikte bir trajikomedî olan *Odesia*'ya ait motiflerin etkisi görülmektedir (Dewar-Watson, 2007: 25, 26). J. L. Styan'a göre (1968: 13-17) Shakespeare komediye trajedinin, trajediye de komedinin temas etmesini sağlamıştır. Shakespeare trajedisi, gelişen olayların ironisinden değil, bu ironik halin komedinin sağladığı sözde 'rahatlama anları'yla birleşmesinden dolayı kendine has bir gerilime sahiptir. Bu oyunları tam bir tür sınıflaması içine sokmak oldukça zordur. Shakespeare'de türlerin birbiri içine geçmesinin en uç örneğini *Troilus ve Cressida* oyununda görmek mümkündür. Oyunda trajik ton alayla o kadar bir aradadır ki, bunun tarihsel bir oyun, trajedi ya da komedi olduğu tam olarak söylenemez (Styan, 1968: 20). *Bir Yaz Gecesi Rüyası* (*A Midsummer Night's Dream*), *Kuru Gürültü* (*Much Ado About Nothing*), *Onikinci Gece* (*Twelfth Night*) ve *Size Nasıl Geliyorsa* (*As You Like It*) isimli oyunların dramatik yapısında Shakespeare'in komedi unsurunu trajediyle nasıl dengelediği görülebilir. Styan (1968: 15) bu dengenin *Size Nasıl Geliyorsa* oyununda “sosyal bozulmanın tasviri ile gönül işleri ya da ‘melankoli dallarından ulaşılmaz olan çöl ile Arden’in altın dünyası’ arasındaki zıtlık” ile sağlandığından bahsetmektedir. Styan'a göre (1968: 15, 16) Shakespeare sahnelerinin yapısı arkasında bu oyunda olduğu gibi başka bir gizem barınmaktadır. Alaya alınan absürt aşık Silvius ile ona yardım etmeye çalışan sıradan çoban Corin, melankolik Jaques ile iğneleyici sözler

söyleyen Touchstone, kelime bilgisi oldukça sığ olan Audrey ile parlak zekalı Rosalind karakterleri arasındaki tezatlıklar; oyunun atmosferinin sürekliliğini kesintiye uğrattıktan sonra yeniden dengeyi bulmaktadır. Shakespeare'in oyunları bu açıdan bakıldığında doğrusal bir çizgide ilerlemeyen, akılla açıklanamayan, mantık ya da ahlak kurallarıyla çelişen yaşamın absürtlüğünün ifadeleridir. Bu oyunlarda aşk ya da kahramanlık gibi aşkın duygular alaya alınır; *Bir Yaz Gecesi Rüyası*'nda eşeğe çevrilen Zettel ve ona aşık Titania'nın ilişkisi gibi insanın hayvani özellikleri ve tüm gizli duyguları açığa serilir. Karakterlerinin trajik kaderleri karşısındaki gülünç acizliği, oyunların absürt modunun önemli bir özelliğidir. Esslin'e göre (1970: 323) "Shakespeare'de insanlık durumunun beyhudelik ve absürtlüğünün güçlü bir şekilde duyumsanışı" görülür. Kral Lear'da kralı eleştirme hakkına sahip tek kişi olan soytarı karakteri, *Veronali İki Centilmen*'de Launcelot Gobbo'nun çocuksuluğu ile Feste'nin nüktedan kaçıklığı, Ophelia'nın ve 2. Richard'ın soylu deliliği oyunları akıl dışının alanına çekmektedir. Gerçeklik akıl ötesi ile sürekli sınanmakta; düşler, sihir ve gerçeküstü durumlar izleyiciyi düşünmeye çağırmaktadır. İpşiroğlu'na göre (1996: 84) klasik tiyatro anlayışını zorlayan "Shakespeare'in oyunlarındaki tüm bu öğeler kimi kez güldürü sınırlarını aşarak derin bir anlam kazanmaktadır".

16.yüzyılda profesyonel oyuncuların kurduğu tiyatro toplulukları tarafından oynanan yeni bir oyun türü ortaya çıkmıştır. Commedia dell'arte (profesyonel oyuncuların oynadığı komedi) olarak adlandırılan bu türün nereden evirildiği konusunda araştırmacılar farklı görüşler belirtmiştir. Orta Çağ gezgin tiyatrolarında oynanan mim oyunları, doğaçlamaya olanak veren Plautus ya da Terentius'un (İ.Ö.185-159) komedyalari veya 16.yüzyıldaki İtalyan farsları türün özellikleriyle benzerlik göstermektedir (Brockett, 2000: 159) Saçmalık, akıl dışılık, delilik ve mizah yoluyla kuralların gevşetilmesi ihtiyacını karşılayan bu oyunlar hem işlevleri, hem avanak aptal tiplerleri, hem de söze veya harekete dayalı şakaları sıklıkla kullanmaları nedeniyle Hermann Reich tarafından da mimusların ileri örnekleri olarak görülmüştür (Esslin, 1970: 323). Kısa sürede halk arasında popülerleşerek Rönesans komedisinin yerini alan Commedia dell'arte oyunlarında konular oyunculara taslak halinde verilir ve doğaçlama yapmaları beklenirdi. Brockett'e göre (2000:160) Commedia dell'arte için doğaçlama belirleyici bir özellik olsa da, hayatı boyunca aynı rolü oynayan oyuncunun izleyici tepkilerine göre sözlerini ve hareketlerini kalıplaştırmış olacağı akıldan çıkarılmamalıdır.

Tiyatro topluluğunda hep aynı rolü oynayarak ustalık kazanan oyuncular sayesinde karakter özellikleri ve kostümleriyle kalıplaşan Ruzzante, Pulcinella, Arlecchino, Brighella, Pantalone, Colombina, Dottore vb. tipler ortaya çıkmıştır:

“Pulcinella her zaman bir Napolili'dir ve oyunlardaki fonksiyonu değişiklik gösterir. Bazen bir uşaktır, bazen bir handa veya bir tüccarın yanındaki garsondur. Bir açığözlülük ve budalalık, aşk ve hainlik, duygu ve duygusuzluk karışımıdır. Çok büyük bir çengel burnu ve bir kamburu vardır, uzun, sivri uçlu bir şapka giyer. İngiliz kukla karakteri Punch'ın atasıdır" (Brockett, 2000: 163).

Oyunlarda belirli tipler olsa da her tiyatro topluluğunda bunların isimleri, sayısı ve özellikleri değişiklik göstermektedir. Esslin (1970: 324) “sinsi ve seks düşkün uşak, kabadayı, obur, bunak ihtiyar ve sahte alim” gibi tiplerin “insanın bilinçaltında var olan dürtüleri güçlü ve bayağı yanlarıyla sahneye taşıdığını” söylemiştir. 1500'lerin sonundan 1775'lere kadar Avrupa'nın pek çok yerinde görülen bu sokak tiyatrosu geleneği Molière ve Marivaux gibi yazarların oyunlarında devam etmiştir.

Molière'in (1622–1673) döneminde 14. Louis Fransası yaşanan politik çekişmeler ve toplumsal çözülme nedeniyle Styan'a göre iki dünya savaşı sonrasında Batı Avrupa'yı saran huzursuzluk ve tedirginlik durumuyla benzerlik göstermektedir (1968: 7). Bu toplumsal gerilim ve uyuşmazlık yazarın oyunlarında önemli bir tema haline almış ve komedinin sınırlarının trajediyle iç içe geçmesine neden olmuştur (Styan, 1968: 24). Molière kendinden önce entrika komedyasını doruğa çıkaran ve sevdiren Pierre Corneille (1606-1684) ve Paul Scarron'un (1610-1660) oyunlarına karakterizasyon unsurunu ekleyerek tragedyalar kadar ciddiye alınmayan komedyayı önemli bir seviyeye taşımıştır. Karakter ve töre komedyası alanında başarılı oyunlar yazan Molière, gelenekleri ve toplumda görülen kişileri komedi unsurlarını kullanarak eleştirmiş, *Kadınlar Mektebi* (1662) ve *Tartuffe* (1664) gibi oyunlarla dönemin ahlak ve din kurallarını hiçe saydığı gerekçesiyle yasaklara maruz kalmıştır. Brockett'e göre (2000: 238) Molière'in oyunlarına gösterilen bu tepki, komedyasının çağın gerçekliğiyle örtüştüğünün açık bir göstergesidir.

Molière oyunları komedi ve dokunaklılık arasında bir denge içinde gidip gelmekte; karakterlerin başlangıçta içinde buldukları mizahi durumlar, gittikçe içinden

çıkılamayan acınası bir hale dönüşmektedir (Styan, 1968: 27, 28). Öyle ki *Adamcıl*'daki (Misanthrope, 1666) acınasılık durumu ümitsizlik tarafına biraz daha kaysa, oyun komedi olmaktan çıkacaktır. Bu durum trajikomedi yazarı Plautus'un *Amphitryon* oyununun 1668 tarihli Molière uyarlamasında da görülmektedir. Oyunda General Amphitryon'un kılığına giren tanrıların kralı Jüpiter, Amphitryon'un karısı Alcmena'yla ilişkiye girer. Alcmena'ya birlikte olduğu kişinin kendisi olmadığını ispatlamaya çalışan Amphitryon şerefine leke sürüldüğü için kızgın ve utanç içinde olmasına rağmen gülünç durumlara düşecektir. Oyun sonunda Jüpiter gerçeği açıklayıp onları gelecek güzel günler için kutsadığında, Alcmena karnında Jüpiter'in oğlu Herkül'ü taşımaktadır. Bu ironik mutlu son oyunun genel atmosferiyle birlikte düşünüldüğünde Styan'ın da belirttiği gibi "Molière'in oyunları gülmece ve farsın karışımı olsa da sonunda ağızda acı bir tat bırakmaktadır" (1968: 39). Gülünç olanla ürküncü birleştirerek ikisi arasındaki sınırları bulanıklaştıran Molière, yarattığı absürt durumlar içine soktuğu karakterlerle adeta alay etmektedir. Bu karakterler Molière tarafından komik durumlara düşürülse de Brockett'e göre insani doğalarından ötürü acınası olmaya devam ederler:

"Hala oyunlarında bir parça acılık vardır çünkü Molière, gelenekleri ve karakter türlerini gülünçleştirmişse de, insanın değişebileceğine inanmaz; bu nedenle insan doğasını çeşitli sapkın davranış türleriyle bozulmuş olarak gösterir ve düzelebileceğini ima etmez. Sonuç olarak karakterleri oyunun başında nasıllarsa, büyük ölçüde, oyunun sonunda da öyle kalırlar. Bu belki de oyunlarındaki, genellikle bazı dış güçler tarafından sağlanan çözümlerin neden sık sık eleştirildiğini de açıklar. *Adamcıl*'da olduğu gibi dış güçler müdahale etmediğinde aksiyon çözümsüz kalır" (2000: 238, 239).

Molière'in oyunlarında görülen absürt eğilimler soylu ve zengin sınıfın ahlaki değerlerinin alaya alınması; ikiyüzlülük ve hırslarının eleştirilmesi için önemli bir araçtır.

1.2.3. Romantizm

18.yüzyıl sonlarında ortaya çıkan ve 19.yüzyıl boyunca tüm Avrupa sanatını etkisi altına alan Romantizm akımı, Neo-klasisizme ve Aydınlanma düşüncesine karşı bir tepki olarak doğmuştur. Arnold Hauser'in (1984: 153) ifade ettiği üzere Batılı dünya görüşü toplumsal düzen, mantık yasaları, ahlak ilkeleri, kurumların amaçları ve insani

değerler gibi kültürü belirleyen özellikleri “açık ve değişmez olgular” olarak kabullenmekte ve onlara “sonsuz dek sürecek yetkinlikler” gözüyle bakmaktadır. Sürekliliğin karşısına değişimi, evrenselliğin karşısına bireyselliği koyan Romantizme göre anlam çok yönlüdür, mutlak değer diye bir şey yoktur. Dünya Aydınlanmacıların iddia ettiği gibi salt akıl, deney ve bilim yoluyla açıklanamaz; evrensel düzen deneysel, fiziksel ve matematik verilerle kontrol edilebilen ve ölçülebilen bir şey değildir. Onlar bilginin kaynağını öznedede ararlar; gerçek ancak düşler, duygular ve içsel sezgiler yoluyla kavranabilir. Hauser’in (1984: 108) de belirttiği gibi “yaşamın amaçlarının anlatılamaz ve önceden hesaplanamaz” olduğuna inanırlar.

Erken Romantizm akımı 1789 Fransız devriminden sonra toplumsal sorunlara çözüm oluşturabilen evrensel bir niteliğe bürünerek Sturm und Drang hareketi gibi yalnızca genç sanat ve edebiyat çevrelerinde değil tüm toplumda dönüştürücü bir güce sahip olmuştur:

“Devrimin son yıllarındaki Romantizm, yeni bir yaşam ve dünya görüşünü yansıtır, daha da önemlisi yepyeni bir sanat özgürlüğü kavramı yaratır. Bu özgürlük, artık dehaya özgü bir ayrıcalık değil, her yetenekli kişinin ve sanatçının doğuştan hakkıdır. Erken romantizm yalnızca dehaların kurallardan yararlanmasını öngörüyordu. Yeni romantizm ise her türlü nesnel kuralın geçerliliğini yadsır. Bireysel ifadelerin hiçbiri öbürüne benzemez; her birinin kendi kuralları ve standartları vardır. Bu görüş sanat için büyük bir devrimdir. Romantizm hareketi böylece akademilere, kiliselere, saray çevrelerine, koruyuculara, amatörlere, eleştirmenlere ve ustalara olduğu kadar, gelenek, otorite ve kuralların temel ilkelerine karşı açılmış bir özgürlük savaşına dönüşür” (Hauser: 1984: 140, 141).

Yaratılan bu özgürlük alanı, sanatta estetik kuralların ve toplum ya da otorite tarafından sanatçıya getirilen kısıtlamaların yerini bireysel dışavurumun almasına; bir anlamda modern sanat anlayışının önünün açılmasına neden olmuştur. Artık sanatçı duygularının çağrısına uymakta özgürdür; bir otoritenin ya da belli bir topluluğun isteklerini yerine getirmekle yükümlü değildir. Sanatta günlük deneyimler, konuşma dili, halk kültürü, peri masalları, ilkelik, şiirsellik ve romantiklik geleneksel kalıpların yerine geçmiştir. Romantik eserlerdeki düşsellik, gerçeküstü olaylar ve peri masallarına olan ilgi, içinde yaşanan zamana duyulan aidiyetin ortadan kalkması, yabancılaşma, yalnızlık ve yurtsuzluk duygusundan ileri gelmektedir.

Romantikler için ‘yurtsuzluk’ kavramı önemli bir yere sahiptir. Novalis’e göre bu Friedrich Schiller’deki gibi “yurdun hem her yerde, hem de hiçbir yerde olmaması durumu”dur (aktaran Hauser, 1984: 158). Yurtsuzluk kavramının endüstri devrimi boyunca köylerden şehirlere göç eden kitlelerin yaşam deneyimiyle yakından ilişkisi görülebilir. Toprağını, geleneklerini, alışkanlıklarını ve ailelerini geride bırakarak fabrikalarda çalışmak üzere köylerden endüstri merkezlerine göç eden insanların emeğine yabancılaşması, huzursuzluğu ve çevresiyle yaşadığı uyumsuzluk rasyonel aklın hedeflerinin çöküşünü göstermektedir. Yaşamı fabrikaya giriş ve çıkış saatleri arasına sıkıştırarak tekdüze hale getiren sistem; farklılıkları törpüler. Bireysel duygu ve arzulara sahip, özgür, sorgulayan bireyden sermayenin iktidarına itaat eden makineleşmiş kitle insanına geçiş bu şekilde gerçekleşir. José Ortega y Gasset’e göre (2010: 43) kitle insanı “kendi kendisini herkes gibi hisseden yine de bundan gocunmayan, kendini başkaları ile aynı hissetmekten zevk alan” kişidir. Kitle insanı onu kendi yapan özelliklerden soyutlanmış, kendine yabancılaşmıştır. Doğayla kurduğu bağlantıyı yitirdiğinde, kendi özünü ve yaşamdaki varoluş amacını da kaybeden kitle insanı artık absürdün etki alanına girmiş demektir. Hem içinde yaşadığı dünya, hem de bu dünyayı deneyimleme biçimi absürttür. Ionesco kitle insanı ve absürt arasındaki ilişkiyi şu şekilde açıklamıştır:

“Uyumsuz (absürt) amaçsız olandır (...) Dinsel, metafizik ve aşkın köklerinden koparılan insan, yok olur, yaptığı her şey anlamsız, absürt ve yararsız olur, yeşermeden çürür gider” (aktaran İpşiroğlu 1996: 14).

İnsanın yaşamla, doğayla, kendi benliğiyle ve yaşadığı anla arasındaki kopukluk romantik anlatıda irrasyonellik, düzensizlik, tutarsızlık, gerçek dışılık, kaos ve absürdizmde yansımaları bulur. Neo-klasik anlatıda olay örgüsü akılcı bir düzen içerisinde gelişirken, Romantizmde zaman ve mekan bütünlüğü düşler ve gerçeküstü olaylarla kesintiye uğrar. Klasisizmin yer, zaman, olay birliği anlamına gelen ‘üç birlik kuralı’na uyulmaz; bunlardan sadece eserin ana olay çerçevesinde gelişmesi anlamına gelen olay birliği korunur. Romantik öznelcilik açısından E.T.A. Hoffmann’ın (1776-1822) öykülerini yorumlayan İpşiroğlu bu yeni anlatı biçimini şöyle özetler:

“(…) karakterler hiç beklenilmedik bir anda değişir, irrasyonel güçler olayların akışına yön verir, elle tutulamayan, her an garip değişimlere uğrayan, dağınık, karmaşık bir düş dünyası içinde buluruz kendimizi. Ya da Tieck’in «Çizmeli Kedi»sinde (Der gestiefelte Kater) oyun ve gerçek birbirine karışır, epik öğelerin oyuna katılmasıyla, klasik tiyatro kuralları (yer ve zaman birliği vb.) kırılır ve gerçeğin görüntüsünü uyandırma çabası geçerliliğini yitirir” (İpşiroğlu, 1996: 78).

Romantik karakter kitle insanının hem tasviri hem de buna karşı doğan tepkinin ifadesidir. Klasik anlatıda olayları yönlendiren, yazgısı üzerinde söz sahibi olan karakter yerini “olayların sürüklediği edilgin insan”a bırakır. İpşiroğlu’na göre (1996: 78) Alman Romantik akımının önde gelen oyun yazarlarından Georg Büchner’in (1813-1837) Woyzeck’i “içinde bulunduğu koşulların, çevresinin ve içgüdülerinin oyuncağı” olan böyle bir karakterdir. Esslin, Büchner’in ve çağdaşı Christian Dietrich’in (1801-1836) oyunlarını Shakespeare’in soytarları ya da Commedia de’llarte gibi Absürt Tiyatro’nun öncülleri arasında görmüştür (1970: 328, 329). Bu iki yorumcuya göre klasik tiyatrodan Absürt Tiyatro’ya doğru evirilen karmaşık süreçte Romantizm akımının önemli bir yeri vardır. Aslına bakılırsa Hauser romantizmi bütün modern sanatların öncülü olarak kabul etmektedir:

“Hemen hemen bütün modern sanat ürünleri, heyecansal içtepiller, modern insanın tüm ruh durumları ve işlenimleri, inceliklerini ve çeşitliliklerini, romantizmin doğurduğu duyarlılığa borçludurlar” (1984: 151).

Romantizm dünyanın absürt algısının kendini çok güçlü bir biçimde hissettirmeye başladığı dönemlerin başlangıcı olarak kabul edilebilir. Romantik görüş ve absürt deneyim aynı sosyal, ekonomik, politik ve zihinsel dünyanın ortaya çıkardığı, birbiriyle diyalektik ilişki içinde olan iki argümandır. Bu iki anlayışın dünyayı yorumlama şekilleri, toplum ve uygarlıkla kurdukları ilişki, gerçeklik algıları ve onu yıkma istekleri, yarattıkları sanatsal biçimler ve felsefi söylemler birbiriyle benzerlik göstermektedir. Isaiah Berlin, romantizmle varoluşçuluğu ilişkilendirirken aslında romantizm ve absürt arasındaki bağı da açıklamaktadır. Ona göre “Varoluşçuluğun temel

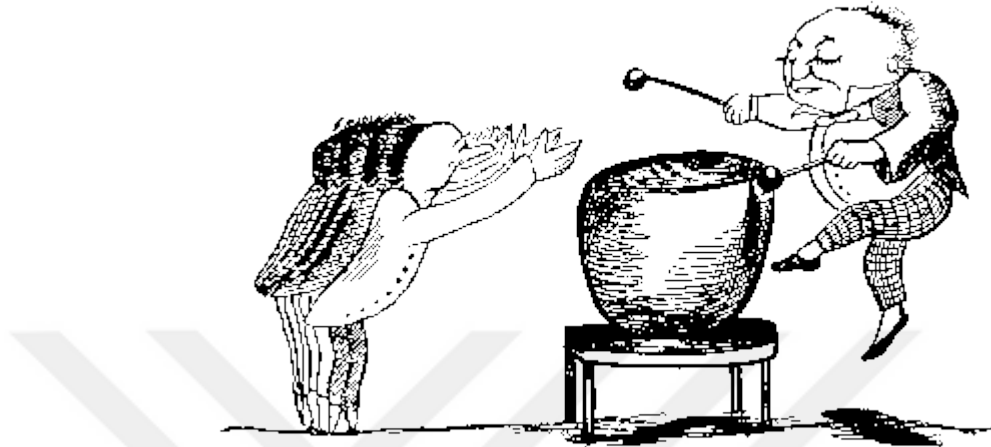
öğretisi, esas itibariyle romantik bir öğretiler, yani dünyada yaslanılacak hiçbir şey olmadığını” ifade eder (aktaran Bennett: 2015: 194). Dünyanın belirsizliği ve anlamsızlığına dair ortak inanç romantik anlayış ve absürt duyumsamayı bir araya getirmektedir.

1.2.4. İngiliz Anlamsız Şiiri ve Edebiyatı

19.yüzyılın ikinci yarısında irrasyonele olan ilgi Romantizm akımının da etkisiyle, ‘İngiliz anlamsız şiiri (English nonsense poetry) ve edebiyatında’ (nonsense literature) devam etmiştir (Cornwell, 2006: 18). Anlamsız kavramı, anlamdan yoksunluk değil akla yatkın olmayı ifade etmektedir. Örneğin masa kelimesi bize anlamlı gelir çünkü onun ne olduğunu biliriz, oysa rassa kelimesi anlamsızdır çünkü mantığımızda bir karşılığı bulunmaz. Pozitif bilimlerde bu şekilde bir akıl yürütme geçerli olabileceği halde sanatta durum değişecektir. İlkinde anlamsız ancak anlamsızı doğuracakken, ikincisinde anlamsız yoluyla anlama ulaşılabilir (Themerson, 1987: 8). İngiliz anlamsız şiiri ve edebiyatında söz konusu olan da budur. G. K. Chesterton, Ogden Nash, Edward Lear (1812–1888) ve Lewis Carroll türün ustaları arasındadır (Baldick, 2001a: 172). Anlam yaratmak için anlamsızın kullanıldığı türün en iyi örnekleri özellikle Lear ve Carroll’ın düzyazı ve şiirlerinde karşımıza çıkar. Lear’ın *A Book of Nonsense*’i 1846 yılında yayınlanır; onu Carroll’ın fantezi dünyasında geçen *Alice Harikalar Diyarı*’nda (1865) kitabı izler. Carroll öykünün devamı niteliğindeki *Aynanın İçinden*’le (1871) İngiltere’de fazlasıyla ses getirir; aynı yıl Lear’ın *Nonsense Songs, Stories, Botany and Alphabets* adlı kitabı basılacaktır (“Edward Lear”, 2009). Andre Breton (1997: 104) Carroll’ın anlamsız edebiyatını, Robert Benayoun’un anlamsız, mizah ve sürrealizm ilişkisi üzerine odaklanan *Anthologie du nonsense* (1957) adlı yapıtında bahsettiği üzere, 13.yüzyılda Fransa’da *fatrasies* olarak adlandırılan skolastik şiirlerle bağlantılandırmıştır. Bu türün ismi günümüze ulaşan tek yazarı olan Philippe de Beaumanoir’ın şiirlerinde anlamsızın temsili, Gisor şehrini kuşatma altına alan ringa balığı ya da mahkemede savunma yapmak isteyen eski bir gömlek şeklinde karşımıza çıkmaktadır (Esslin, 1970: 330). Carroll yazdığı fantastik öykülerle ses getirirken, Lear özellikle limeriklerle⁵ tanınmıştır (Baldick, 2001a: 139).

5. AABBA uyak şemasına göre yazılmış beş dizelik şiirler.

Limerikler için çizdiği illüstrasyonlarda görülen karanlık hava, fiziksel deformasyonlar, abartı ve gülünçlük içerikle doğrudan ilişkilidir:



Şekil 1- Edward Lear'in illüstrasyonu

There was an Old Man with a gong
Who bumped at it all day long;
But they called out, 'O law!
You're a horrid old bore!
So they smashed that Old Man with a gong.⁶

Carroll ve Lear'da fantezi dünyasının gerçeğin yerini almış olduğu görülür; akıl ve ciddiyet akıl dışı, anlamsız ve çocuksu olana yönelmiştir. Aynı zamanda matematikçi, mantıkçi ve papaz olan Carroll'ın yazdığı öykülerin anlamsız ve absürdün alanına girmesi oldukça ironiktir. Breton'a göre Carroll içinde yaşadığı gerçeklikle kendi hisleri arasındaki uyumsuzluğu akılla açıklayamadığı için bunu tercih etmiştir:

“Lewis Carroll, kaderin kabulü ile aklın uygulamaları arasındaki derin çatışmaya yaşamsal bir çözüm bulmak ve sahip olduğu şiddetli şiirsel farkındalık ile profesyonel görevler arasında bir uyum sağlayabilmek için anlamsıza yönelir (...) tüm zorlukların önünde tutulan akıl absürtte ideal çıkış noktasını bulabilir. Absürtle sağlanan uzlaş, çocuklar tarafından iskan edilmiş olan esrarengizlik alemine tekrar kabul edilmektir” (1997: 104).

6. Gongu olan yaşlı bir adam vardı
Bütün gün gümbürdetip dururdu;
Ama “Kanun namına!
Sen berbat, yaşlı başbelasının tekisin!” diye yüksek sesle bağırdılar!
Böylece Yaşlı Adamı gongla ezdiler (Edward Lear A Book of Nonsense, 2012).

Akıl dışı ve anlamsız olan, çocukların aklın her türlü sınırlamasını yıkan düş dünyalarıyla yakın ilişkisi içindedir. Anlamsız edebiyatın çocuk öyküleri, ninniler ve tekerlemelere yönelmesinin nedenlerinden biri budur. Çocukların dünyası henüz akıl tarafından ele geçirilip kirletilmemiştir.

Onlar yetişkinler gibi ‘ussal’ ve ‘uysal’ değildirler; mantıkla ve aklın sınırlamalarıyla işleri yoktur. Bu nedenle eğilip bükülmeye, istemedikleri şeyleri yapmaya ve belirli kalıplara sokulmaya karşı direnç göstermektedirler. Zaten onların dünyalarını bu kadar çekici kılan da budur. Esslin’e göre (1970: 331) anlamsız çocuk tekerlemelerinde “büyülü bir yan” vardır. Anlamsızın ortaya çıkardığı bu çekicilik *Humpty Dumpty* (bu karakter Carroll’ın *Aynanın İçinden* kitabında da yer alır) gibi tekerlemelerin "Almanya, Danimarka, İsveç, Fransa, İsviçre ve Finlandiya gibi pek çok ülkede söylenmesine neden olmuştur". Anlamsız ve absürt ifade biçimlerinin evrenselliği, aynı zamanda dünyayla kurulan insani ilişkilerin zayıflığının da evrensel bir göstergesidir.

İngiliz anlamsız edebiyatı ve şiirinde akıl dışı ve anlamsız besleyen ana unsurlar var olmayan uydurma sözcükler, kelimelerle yaratılan ahenk, dil oyunları, söz öbeklerinin yarattığı tezatlıklar ve mizahi tondur. Dilin uğradığı erozyon, yaşamın sınırlılıklarından kaçarak gerçek dışının özgürlük alanına girmek isteyen bir anlayışın biçimsel yansımasıdır. Endüstriyel ilerleme ve buluşlar çağını yaratan aklın inkarı, dilin deformasyonunda karşılığını bulmuştur; çünkü dil insanı doğadan ve diğer tüm canlılardan ayırıştırarak; onu kimlik ve kültüre bağımlı kılmıştır. Bu açıdan bakıldığında Lear’ın Quangle-Wangles, Pobbles, Yonghy-Bonghy-Bo ve Jumbles benzeri adı duyulmamış yaratıkları saçma olmanın ötesine geçecek, “şeylerin gelişigüzel isimlendirilmesinin evrenle mistik bir birlik sağlamanın ifadesi” olduğu görülecektir (Esslin, 1970: 335). Bu düzen ancak eskinin yıkımı, yani mantıklı olanın dil aracılığıyla tahribatı sayesinde gerçekleşecektir.

Bu anlatı türünde dünyanın absürtlüğünün duyumsanışı kendini fazlasıyla hissettirmektedir. Yaşamın devam ettiği haliyle zalim ve dayanılmaz oluşu, gerçekliği hem içerik hem de biçimsel açıdan yapı bozumuna uğratmaktadır. Lear’ın çevresindeki mekanik dünyaya tepkisi onun eserlerini “yıkıcı ve ölümcül bir çizgi”ye taşımış; onda

“şiiir ve zalimlik, hassasiyet ve yıkıcılık” bir araya gelmiştir (Esslin, 1970: 333). Şiiir ve limeriklerinde dilin anlamsız kullanımı kadar, yarattığı karakterlerle arasına koyduğu mesafe ve onlara karşı acımasız tutumu da dikkat çekicidir. Lear’ın çoğu kahramanı ezilir, yaralanır veya öldürülür. Ölüm, bazen yenen zehirli bir yiyecek, bazen torunundan sıkılmış bir büyükannenin yaktığı ateşle, bazen de yukarıdaki örnekte olduğu gibi gürültüyle çalınan bir gonkla olur. Lear’da dünyanın insanlara karşı olan acımasızlığı, karakterlerine duyduğu acımasızlığa dönüşmüştür. Yazarın dizelerinde öldürdüğü karakterlerin başına gelenlerle ilgili hiçbir duygu sezilmez. Ölüm anı, anlatının doruk noktasına taşınmaz; sıradan, günlük bir durummuşcasına verilir. Şairle şiiirin kahramanı arasında belirli bir mesafe vardır. Dolayısıyla anlatılan öykü ve okuyan kişi arasında da aynı mesafeli duruş ortaya çıkmaktadır.

Wim Tigges (1987a: 131, 132) buradan hareketle limeriklerin yalnızca sözel mizahtan ibaret olmadıklarını, belirli bir neden ya da amaca yaslanmadıkları için okuyan kişide garip bir his bıraktıklarını söylemiştir. İnsani ideallerle yaşamın çirkin yüzü arasındaki gerilimi açığa çıkaran bu his, dünyanın absürt duyumsanışıdır. Duygular arasındaki bu gidiş geliş, yaşamın hem bir armağan hem de bir ceza olarak algılamasına neden olmaktadır. Bu ikilik; Antik Yunan’da komedi ve trajedi türlerinin aynı anlatı içinde harmanlanmasını sağlarken (Styan, 1968: 37), yaşamın absürtlüğünün daha ağır biçimde hissedildiği, insanın benliğiyle bağlarının kopmaya başladığı Viktorya İngilteresi’nde (1837-1901) anlamsız şiiir gibi yeni anlatım olanakları ortaya çıkarmıştır. Bu anlatı türü gerçekle kurduğu kırılğan ilişki açısından Antik Çağ edebiyatı ve dramasından oldukça farklıdır. Antik Çağ anlatısında hem anlam hem de anlamın taşıdığı inandırıcılık önemli bir unsurdur. Aristoteles’e göre aynı zamanda bir taklitçi de sayılabilecek olan ozan “şeyleri; ya olduğu ya da daha önceden olmuş olduğu haliyle, ya söylendiği ya da düşünüldüğü haliyle ya da olması gerektiği haliyle kopyalamalıdır” (çev. 1902: 97). İngiliz anlamsız şiiiri bu görüşün sınırlarını oldukça genişlettiği halde, yine de gerçekten tamamen uzaklaşmış olduğu söylenemez. Cornwell’e göre (2006: 19) anlamsız “kendini çevreleyen gerçeklikten tamamen yalıtılmış değildir; kültürel ve politik bir yabancılaşmanın ifadesi ya da eleştirel bir yorum biçimi olarak toplum ve uygarlıkla etkileşim içindedir”. Bu ifade, anlamsız için olduğu kadar absürt için de geçerlidir. Absürdün gerçekliği radikal biçimde reddeden tavrı anlamsız edebiyatta

görülmektedir; yalnız ilkinde gerçekle kurulan ilişki bir kopuştan çok bağların gevşemesine benzemektedir. Bu görüş doğrultusunda Tigges (1987b: 38) anlamsız yazında dilin bir gerçeklik yarattığını ama absürtte dilin saçma, hiçbir yere yaslanmayan bir gerçekliği ifade etmekle yetindiğini söylemiştir. Absürtte dilin mantıklı söylemler yaratmamasının nedeni, gerçeğin mantıklı olmamasından ileri gelmektedir. Gerçeklikle akıl yoluyla ilişki kurulamadığında, akıl dışına bilinçli bir yönelim söz konusudur. Anlamsız edebiyat Romantizmin duygusal yoğunluğuna absürttten daha yakındır; gerçeğe absürde nazaran hoşgörülle yaklaşır. Taşındıkları farklılıklara rağmen bu iki kavram temelde birleşmekte ve Sör Edmund Strachey'nin 1888 yılında yazdığı bir yazıda açıkladığı üzere Shakespeare gibi ortak bir kökene dayanmaktadır (Cornwell, 2006: 18). Her ikisi de evrenin sınırlarının ve mantığının ötesine geçmek için yaşam üzerine felsefi, sanatsal ve psikolojik sorular sormanın yolunu açar (Esslin, 1970: 332).

Edebiyatta anlamsız yönelimlerin başlangıcı kadar, etki alanı da İngiltere ve Viktoryen dönemle sınırlı değildir. İngiltere'de Carroll ve Lear gibi isimler öne çıkarken, bu türün Almanya'da en dikkat çeken ismi Christian Morgenstern (1871–1914) olmuştur. Edebi anlamsızın Alman temsilcisi olarak kabul edilen yazar ve şair Morgenstern, Skolastik düşünceyle sembolizmi alaya alan yazıları ve mizahi şiirleriyle dikkat çekmiştir. Morgenstern, her türlü kavrama eşit derecede gerçekmiş gibi yaklaşmasından ötürü Lear ve Carroll'dan daha felsefi bir görüşe sahiptir (Esslin, 1970: 335). *Scholastikerprobleme* adlı yapıtında “bir iğnenin üzerinde kaç melek oturabilir?” gibi sorularla uğraşan Orta Çağ skolastik düşüncesini alaya almış; metafizik sorulara mantıklı cevaplar vermeye çalışmıştır. Morgenstern aynı zamanda Henrik Ibsen ve August Strindberg'in Almanca'ya çevirilerini de yapmıştır (“Christian Morgenstern”, 2015).

Anlamsız yazının, neyi kapsadığı ve neyi dışarıda bıraktığı sorusu oldukça belirsiz olduğu için Samuel Johnson (1709-1784), Charles Lamb (1775-1834), John Keats (1795-1821) ve Victor Hugo (1802-1885) gibi ciddi yazarlar da bu türde örnekler veren isimler arasına girmiştir. Lord Byron'ın (1788-1824) Don Juan'ı, Thomas Hood'un (1799-1845) gerçeküstü sözcük oyunları, Georg Christoph Lichtenberg'in (1742-1799) aforizmaları veya Hilaire Belloc'un (1870-1953) Cautionary Tale'i, Mark Twain (1835-

1910) ve Ambrose Bierce'in (1842-1914) öyküleri de bu alan içine dahil edilmiştir (Esslin, 1970: 336, 337).

Aynı dönemde Fransız edebiyatında anlamsız edebi örneklerle absürdü önceleyen isim Gustave Flaubert (1821–1880)'dir. Flaubert, *Madam Bovary* (1857) romanıyla gerçekçilik akımını başlatan kişi olarak görülse de, ölümünden sonra yayımlanan *Yerleşik Düşünceler Sözlüğü* (1911-1913) onu absürt anlatının ataları arasına sokmuştur. Esslin'e göre (1970: 338) "Fransız halkının inandığı klişeler ve otomatik tepkiler"i 969 maddede sıralayan bu sözlük "insanın aptallığı sorunu üzerine kafa yormuş" olan Flaubert'in absürdist eğilimlerini açığa vurmaktadır. Klişe, absürt anlatı açısından önemli bir kavramdır çünkü hem dil hem de insan davranışlarındaki kalıplaşmış tutumları ortaya koyar. Klişelerin kullanımı belirli kalıpların alaya alınması veya ters yüz edilmesine olanak sağlamakta ve insanı doğru bildiği saçmalıklarla yüzleştirmektedir. Bu nedenle özellikle Ionesco ve Pinter gibi Absürt Tiyatro yazarları sıklıkla klişelere başvurmuştur.

1.2.5. 19.Yüzyıl Sonu 20.Yüzyıl Başı Sanat Hareketleri

Absürt anlatının gerçekliğe yaklaşım biçimleri Sembolizm, Fütürizm, Ekspresyonizm, Sürrealizm, Dadaizm ve Neo-Romantizm gibi akımlarla yakından ilişkilidir. Bütün bu biçimler öncelikle gerçeğin öznel yorumlarıdır. Robert Scholes ve Robert Kellogg, edebi anlatı türlerini tasvirici (illustrative) ve temsilci (representative) olmak üzere ikiye ayırmıştır. Temsilci yapıtlar gerçeğe birebir bağlantı kurarak gerçeği taklit ederken, tasviriciler gerçeğin farklı görünüşlerini ortaya koyarak onu yorumlamaktadır. Gerçeklikle olan ilişkisi bağlamında absürt anlatı tasvirici bir biçimdir; sanatçının öznel fikri ve üslubu gerçeğin kendinden önce gelmekte, dolayısıyla gerçeğe ilişkisi sembolik göndermeler yoluyla kurulmaktadır (Babalola, 2005: 11). Romantizmin etkisiyle 19.yüzyıl sonunda ortaya çıkıp devam eden bütün sanat hareketlerinde gerçeğin tasvirici anlatımıyla karşılaşılır.

Sembolizm, Natüralistlerin mimetik gerçekliğini reddeden bir sanat hareketi olarak Fransız şiirinde ortaya çıkmıştır. İlk kez Stéphane Mallarmé tarafından kullanılan

bu tabir, 1886 yılında Jean Moréas'ın kaleme aldığı “Sembolist Manifesto”nun *Le Figaro* gazetesinde yayınlanmasıyla yaygın kullanım bulmuştur (Styan, 2003: 2). Sembolistlere göre bir şairin görevi insan duygu ve düşüncelerini en iyi şekilde aktarmaktır ve şiirsel pratik içinde kullanılan sembolik bir ifade, düz kelimelerin anlattığından çok daha anlamlıdır. İnsanın iç dünyasını anlatabilmek için sembollere ihtiyaç vardır; çünkü dış gerçekliğin algısı öznedir. Bu nedenle şiirin anlamı kapalıdır yani öznel ve yoruma açıktır. Çağrışımlar, mecazlar, kelimelerin yarattığı ritim ve müzik önemlidir. Charles Baudelaire (1821-1867), Paul Verlaine (1844-1896), Arthur Rimbaud (1854-1891), Paul Valéry (1871-1945) gibi şair ve yazarlar bu akımın önemli temsilcileridir.

Sembolizm aynı absürt gibi akıl dışı, grotesk, garip, gizemli, saklı ve karamsar olana yönelmektedir. Her iki anlatı biçiminin gerçekle kurduğu kırılmalı ilişki düşlerin mecazi anlatımında belirginleşmektedir. Esslin'e göre aynı Sembolistler gibi Absürt Tiyatro da “mitsel, mecazi ve düşsel düşünce biçimlerini kullanmaktadır” (1970: 339). Düşler ve gerçeklik arasındaki bu geçiş, dünyanın akılla kavranamadığı zamanlarda karşı konulamaz bir hale gelmektedir. Benliğinin derinliklerinde anlam veremediği, garip ve belirsiz bir hisle boğuşan insan için, yaşamın absürt duyumsanışıyla yüzleşmenin en iyi yolu düşlerin serbest kaldığı alanlara yönelmektir. Sembolik ifadenin en iyi temsil edildiği alanlardan biri olan düşler, psikolojik durumları göstermek adına Sembolistlerden çok daha önce de kullanılmıştır. Bu eğilimi Dante Alighieri'nin *İlahi Komedya*'sında, William Blake'in vahiyssel görüşlerinde, Jonathan Swift'in *Gulliver'in Gezileri*'nde, Marqui de Sade'm şiddet ve acımasızlık dolu romanlarında, Miguel de Cervantes'in *Don Quijote*'unda, Horace Walpole'un *Otranto Şatosu* örneğinde olduğu gibi gotik romanlarda görmek mümkündür (Esslin, 1970: 330, 340, 341). Sanat tarihi boyunca farklı yoğunlukta gerçekleşmiş olan bu yönelim, Barok yazında ussal olandan radikal bir kopuşu gerektirmezken, Esslin'in bahsettiği ‘düş edebiyatında’ daha uç sınırlara varmıştır:

“Barok alegorinin hayal dünyası sembolik olmasına rağmen katı biçimde akılcıyken, 18.yüzyıl ve 19.yüzyıl başındaki düş edebiyatı istikrarsız kimlikler, karakterlerin ani değişimi, zaman ve mekanın kabusu benzer dönüşümünü fazlasıyla kullanır. E. T. A. Hoffmann, Gerard de Nerval ve Barbey d' Aurevilly bu türün ustalarıdır. Bugün düşler ve hayal gücünün;

saldırıcılığın, suçun ve arzunun yansımaları olarak görülen bu fantastik öyküler, kendi çağdaşları tarafından bir tür bilim kurgu olarak kabul edilmiş olabilir ” (Esslin, 1970: 341).

İçinde yaşanan çağın etkisiyle Sembolistlerin düşler, hayal dünyaları ve gerçek arasında kurduğu ilişkide Romantizmin duygusallığı, spiritüellik ve şiirsellik (lirizm) ön plandadır. Oysa absürt üslup ve 20.yüzyılın başından 21.yüzyıla dek görülen sanatsal biçimlerde, düş dünyalarıyla kurulan bağlantı şiirsellik ve duygusallıktan yoksundur. Ekspresyonistlerin öznel gerçeklik algısı metafizikten uzaklaşır, sembolistlere göre daha tepkisel ve acımasızdır. Edward Munch’ün *Çılgılık*’ı (1893), Karl Schmidt-Rottluff’un *Gece Vakti Evler*’i (1912), Chaim Soutine’in *Deli Kadın*’ı (1920), Egon Schiele’in portre çalışmaları içsel bir dramayı yansıtmaktadır. Sigmund Freud’un psikoloji üzerine yürüttüğü çalışmaların da etkisiyle insanın karmaşık iç dünyasına odaklanan bu hareket (Bennett, 2015: 12), dünyanın rasyonel gerçekliğinin absürt ve akıl dışı aracılığıyla deformasyonudur. Cornwell’in Chris Baldick’ten aktardığına göre (2006: 74) Ekspresyonizm “akıl dışı ve kaotik güçlerin mekanik modern dünyanın yüzeyi altından dışarı fişkırmasıdır”. Bu biçimsel yapı bozumunun sinemadaki karşılığı, Paul Wegener’in *Golem* (1915), Robert Wiene’nin *Dr.Kaligari’nin Muayenehanesi* (1920) veya F. W. Murnau’nun *Nosferatu* (1922) filmlerinde gerçekle bağlantısı olmayan grotesk dekorlar, bozuk perspektif ve ışıkla gölgenin absürt kullanımındır.

20.yüzyıl avangart sanat hareketlerinin insanın öznel duyguları ve algısı doğrultusunda gerçeği en doğru biçimde yansıtmaya istekleri, gerçek önüne geçilemez biçimde kavranamaz olmaya devam ettikçe daha da çarpıklaşmıştır. Realistlerin gerçeği birebir yansıtan aynasındaki çatlaklar Fütürizm, Dadaizm ve Sürrealizmle birlikte daha da derinleşerek bütünden ayrılacaktır. Cornwell’e göre (2006: 79) “istikrarlı bir gerçekliğin ortadan kalktığını veya kontrolden çıktığını düşünen modernist algı, biçim ve içerik aracılığıyla bu farkındalığın ona eşlik eden tüm sonuçlarıyla insanları yüzleştirip şok etmeyi amaçlayan metinlerin ortaya çıkmasına” neden olacaktır. Bu bağlamda İtalyan ve Rus Fütürizmi üzerine düşeni yapmış, geçmişi reddedip geleceğe övgüler yağdırarak Realist ve Sembolist geleneğe karşıt bir estetik oluşturmuştur. Fütüristler geçmiş deneyim ve kalıplaşmış bilgi yerine ‘bilinmez’i koymuş ve absürdü, bilginin sınırlarını genişleten bir araç olarak görmüşlerdir. 1909 yılında *Le Figaro*

gazetesinde yayınlanan Fütürist Manifesto’da F. T. Marinetti Fütürizmin absürtle ilişkisini şöyle açıklamıştır:

“Korkunç bilgelik kabuğundan kurtulalım ve kendimizi gururla zenginleştirilen meyve gibi rüzgarın geniş, eğrilmiş ağzına atalım. Kendimizi tamamen Bilinmeyen'e verelim, çaresizlik içinde değil, yalnızca Absürt'ün derin kuyularını doldurmak için!” (1973: 19-20).

Marinetti absürdü gelecekçi bir bakış açısıyla yüceltmekle kalmamış, Jarry’nin *Kral Übü* oyunuyla benzerlik taşıyan *Kral Şölende* (Roi Bombance, 1909) isiminde trajik bir hiciv sahnelemiştir (Cornwell, 2006: 74). Sanayileşmeyi, teknolojiyi, hızı, şiddeti, erkeksi duyguları, gücü, ırkçılığı ve savaşı öven Fütüristlerin modern absürdist eğilimlerin söylemiyle birebir ilişkisi yoktur; fakat biçimsel açıdan Lawton ve Cornwell gibi yazarlar tarafından absürt estetiği öncelikle düşünülmektedir. Sovyet Rusya öncesi Tiflis’te kurulan Company 41 isimli Fütürist grup absürdistlerin öncüsüdür. Lawton; Kruchenykh, Vasili Kamensky, Igor Terent’ev ve Il’ia Zdanevich gibi isimlerden oluşan grubun işlerini “Mantığın ötesindedir; tutarsız akıl ötesi dil, absürt bir şekilde tutarlı gibi görünür” şeklinde tanımlamıştır (aktaran Cornwell, 2000: 78).

Modernist sanat hareketlerinin biçimsel tutarsızlığı, dünyanın kendi içindeki tutarsızlığına ve kaosa verilmiş bir yanıt olarak görülmelidir. 1. Dünya Savaşı’nın yarattığı şiddet, bu tutarsızlık hissini daha da pekiştirmiş, akla olan inancın çöküşünü hızlandırmıştır. Bennett’a göre (2015: 133) “Ekspresyonizm Realizmin sınırlamalarına bir tepki ise, ondan sonra gelen ve (doğrusallık ve gerçeklik mantığına karşıt olarak) saçmanın ifadesi olan Dadaizm 1. Dünya Savaşı’na neden olan mantık ve akılcı düşüncenin iflasıdır”. Dadaizm; özellikle savaş sonrası dönemde tüm otoritelere, geleneklere, dile, politikaya ve basına kısacası Batı medeniyetinin güvenilir gördüğü her şeye karşı savaş açmıştır. Akıl çevresinde merkezileşmiş bir insan doğası anlayışı yerini bilinçdışı itkilerle çevirmiş bir insan doğası anlayışına bırakmıştır. Richard Sheppard’ın aktardığına göre (2000: 180, 181) Dadaistler “Değişim, tutarsızlık ve absürtlülük karakterize edilen bir evrende aklın sınırlarına dair farkındalıkları sayesinde, sezgiyi daha önemli bir insan yetisi olarak gören Henri Bergson’ın bakış açısını paylaşır görünmektedirler”. Bununla birlikte insanın bilinçaltı ve akıl ötesi sezgilerine

yönelmeleri bazı Ekspresyonistler gibi akılı tamamen reddettikleri anlamına gelmemektedir; akıl Dadaistlere göre anlamak ve anlaşılabilir doğrultusunda yolunu bulmak için gereklidir. Zürih, Paris, Berlin başta olmak üzere, Barcelona, Cologne ve New York gibi şehirlerdeki küçük gruplarla devam eden bu hareket, kaos olarak algıladığı dünyaya kendi içinde uyumlu ama kaotik bir sanat anlayışıyla karşılık vermiştir. Tristan Tzara, Hugo Ball, Max Ernst, Marcel Duchamp, Hans Arp, Man Ray ve Francis Picabia gibi Dadaist sanatçıların algıladığı dünya saçma, nedensiz ve absürttür. İnsan uygarlığı sanıldığı gibi ileriye doğru gelişmemiş; akıl daha iyi bir insan toplumu yaratmakta başarısız olmuştur. Bu açıdan bakıldığında Dadaistlerin absürt deneyimi Camus'nün absürt tanımlamasıyla benzerlik göstermektedir. Sheppard'a göre (2000: 182) "Simmel'in *Der Konflikt Der Modernen Kultur*'de açıkladığı gibi Dadaistlere göre insanlık tarihi, sabit biçimler yaratmak için gösterilen çaba ve bunu silip süpüren değişim arasındaki çatışmadır". İki anlayışın ortak yanı, dünyayı akılla kavrama çabasının nafieliğinin farkında olmalarıdır. Bu algı doğrultusunda yüksek sanat, sanat ve karşı sanat arasındaki ayrımı kaldırarak burjuva estetiğinin geleneksel biçimlerine savaş açmışlardır. İktidar, ideoloji ve geleneğin taşıyıcısı olarak gördükleri dili Tzara'nın *The Gas Heart* (Le Coeur a gaz, 1923) örneğinde olduğu gibi, anlamsız sözler ve laf kalabalıklarıyla yerle bir etmişler; tiyatrodaki doğalcı estetiğe karşı teatralliyi öne çıkarmışlardır. '41 derece' sanatçıları gibi şok taktikleri ve anti estetik biçimlere yönelen Dadaistler müzik ve edebiyat biçimlerini karıştırarak sese dayalı şiirler (sound poetry) yazmış, film, dans ve kabare gibi çeşitli medyaları anarşist bir tavırla kullanmışlardır (Cornwell, 2006: 79, 80).

Dadaizm özellikle 1920'li yıllarda Breton, Paul Eluard ve Louis Aragon'un hareketten ayrılmasıyla Sürrealizme doğru evrilmiştir (Cornwell, 2006: 79). Sürrealizm terimi ilk kez 1917 yılında Guillaume Apollinaire tarafından dönemin sanat anlayışına yeni bir soluk getiren *Parade* adlı baleyi tanımlamak için kullanılmıştır. Apollinaire aynı yıl *Tirésias'ın Memeleri* (Les Mamelles de Tirésias) adlı bir oyun sahnelemiş; önsözünde oyunu 'sürrealist bir dram' olarak tanımlamıştır. Oyunun başkahramanı Therese politikayla, sanatla ve diğer erkek işleriyle uğraşmak istediği için cinsiyet değiştirip erkek olur; göğüsleri oyuncak balonlara dönüşerek gökyüzüne yükselir. Yeni ismi Tiresias olmuştur. Bu sırada kocası onun boşluğunu doldurmaya karar verir; sadece çok

isteyerek kırk bin kırk dokuz çocuk yapmayı başarır. İlk sürrealist oyun olarak tarihe geçen *Tirésias'ın Memeleri* 1. Dünya Savaşı sonrası Fransa'daki nüfus politikaları ve cinsiyet ayrımı üzerine politik bir söylem yürütmüştür. Esslin'e göre (1970: 351, 352) oyun, "taşıdığı enerji ve mantıksızlık"; Bennett'e göre (2015: 25) de "felsefesi ve patafiziğin sanatsal imgelemi" açısından Jarry'nin *Kral Übü*'sünü andırmaktadır. Styan'ın (2003: 50, 51) açıkladığı üzere Apollinaire ve Breton'u harekete geçiren itkiler Jarry'ninkilerle aynıdır; bu nedenle *Kral Übü*'yü Sürrealizm ve modern tiyatro örnekleriyle ilişkilendirmek mümkündür. Sürrealizm, dünyanın akılcı algısının burjuva ahlakı ve medeniyetiyle birlikte çöktüğünü ileri sürerek, akıl yerine akıl dışı ve bilinçaltının insanı özgürleştiren deneyimlerine odaklanır. Bu eğilim Romantiklerin akılcılığa karşı gösterdikleri dirence benzemektedir. Michael Löwy'nin aktardığına göre (2016: 82, 83) Sürrealistler, "Kapitalist medeniyet ve burjuva akılcılığın karşı çıkabilmek ve kendi devrimci görüşlerini geliştirebilmek için Romantik imgelerden, düşüncelerden ve kavramlardan yararlanmışlardır. Breton ve arkadaşları Romantik gelenekle olan ilişkilerini gizleme gereği duymamıştır." Sürrealistleri Romantikliğin alanına çeken şey, Breton'un da ifade ettiği gibi "insanı özgürlüğe kavuşturma isteği"dir. Buna rağmen Sürrealizm hiçbir zaman Romantizmin tekrarı niteliğini taşımamış; 20.yüzyılın toplumsal ve kültürel yapısı doğrultusunda kendine özgü yeni görüşler geliştirmiştir.

Romantizm kadar Dadaizm'le de ilişkilendirilen Sürrealist akım, Dadaizm'in yenilenmiş bir biçimi olarak görülmüş olsa da; ilkinin anarşist, saldırgan tutumu yerine bilinçaltının iyileştirici, pozitif gücünü benimsemiştir (Esslin, 1970: 368). Hayal gücünü serbest bırakmak, sosyal bir devrim gerçekleştirmek isteğiyle harekete geçen Sürrealistlerin en önemli savıdır. Bennett'in (2015: 13) de aktardığı gibi geleneksel sanat biçimlerini saldırganlıkla yok etmek yerine; düşleri, bilinçaltını ve insanın farkında olmadığı içsel dürtülerini su yüzüne çıkarmayı amaçlayan akım, insan aklının doğru işleyebilmesi için hayal gücünün özgürleşmesi gerektiğine inanmıştır. Freud'un rüya yorumlarının ve bilinçaltı üzerine psikanalitik çalışmalarının etkisini Sürrealistlerin geliştirdiği yeni tekniklerde görmek mümkündür. Sürrealistler hayal gücünü, dolayısıyla da insanı, tüm kısıtlamalardan kurtarabilmek için düşüncelerin duraksatılmadığı

otomatik bir yazı şekli geliştirmişler; serbest çağrışım yoluyla alakasız görüntüleri birleştirmiş; gerçekleşmesi mümkün olmayan olayları, absürt veya trajikomik durumları rüya benzeri bir akış içinde aktarmışlardır. Sürrealistleri absürdün alanına çeken şey akıl dışının akla meydan okuması, yeni çıkış yolları bulabilmek adına birbiriyle zıtlaşan tüm öğelerin uzlaşısı içinde akıllıca kullanılmasıdır. Sürrealist düşüncenin itici gücünü oluşturan bu uzlaşısı “düş ve gerçek; kurgu veya hayal ile yaşam; delilik ve akli başındalık; ayrıntı ve kolaj; öznel ve nesnel; olumsuz ve olumlu; durağan ve hareketli; yapım ve yıkım; yaşam ve ölüm” arasında gidip gelmektedir (Cornwell, 2006: 84). Breton, 1924’te yazdığı *Sürrealist Manifesto*’da bu zıtlığın “kafasını uzun süre kurcaladığından” bahsetmiş ve Pierre Reverdy’nin “İki yan yana gerçeklik arasındaki ilişki ne kadar birbirinden uzak ve yerindeyse, imge ve imgenin duygusal gücü ve şiirsel gerçekliği de o denli güçlü olacaktır” ifadesinin kendisi için oldukça aydınlatıcı olduğunu ifade etmiştir (2009: 25).

Sürrealist anlatının akıl dışı ve bilinçaltına yönelen imgeleri; çizgileri belirlenmiş, keskin sınırlarla çizilmiş bir dünyaya ve gerçekliğe yaslanmamakta, bu nedenle belirsiz ve tekinsiz bir evren yaratmaktadır. Absürt Tiyatro yazarlarından Ionesco’nun da belirttiği gibi içinde yaşanan metafizik dünyada her şey insana bilinmez gelmektedir; “sürreal buradadır, elimizin ulaşabileceği mesafede, günlük konuşmamızda” (Esslin, 1970: 141). Bu evrende bir araya gelen uyumsuzluklar absürt olduğu kadar mizahi bir durumun da ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Michael Richardson’a göre (2016: 207) Sürrealizmde mizah, diğer hiçbir harekette olmadığı kadar yaygın bir kullanım alanı bulmuştur; ancak bu mizah komik olmayı amaçlamamaktadır. İnsanı güldürmek yerine rahatsız etmeyi amaçlayan bu kara mizahi ton, dünyanın ciddiyetine karşı gösterilen bir tepki niteliğindedir. Sürrealistler dünyanın akıl tarafından elde edilen bilgisini gerçeği kavramak için yeterli bulmayarak dünyayı ciddiye almamaktadır. Fakat absürt eğilimle Sürrealistler arasında bu noktada önemli bir ayrım ortaya çıkmaktadır. Sürrealistler absürdistler gibi insanın dünyadaki kimliğine dair varoluşsal çıkarımlar yapmamakta, dünyanın absürt algısını aynı yoğunlukta duyumsamamaktadırlar. Richardson’ın (2016: 207) da aktardığı gibi, Sürrealistleri absürttten çok yabancılaşma ve ötekilik ilişkileriyle tanımlamak gerekmektedir. Yaşamın gerçekliğiyle karşı karşıya geldiklerinde kendilerini Sisifos gibi boşuna bir çaba içinde

görmeyen Sürrealistler, Breton'un manifestolarında açıkladığı üzere devrimci umutlar peşindedir; şiir veya genel anlamıyla sanat yoluyla sosyal bir amaca ulaşmayı umut etmektedirler. Sürrealistler'de absürdün veya saçmanın kullanımı Breton'un ifadelerinde açıklık kazanmaktadır:

“Bu öğeler, yüzeysel olarak bakıldığında *yazan kişiye de başka herhangi birine görüneceği kadar* tuhaf gelebilir ve insan doğal olarak bunlardan kuşku duyar (...) bunların sizi derinden etkileyen tarafı her şeyden *çok aşırı derecedeki anlak saçmalık* düzeyidir; yakından incelendiğinde bu saçmalığın içerdiği niteliğin kabul edilebilir olan her şeyin, meşru olan her şeyin- Son tahlilde diğerlerine kıyasla daha az nesnel olmayan birtakım değerlerin ve gerçeklerin açığa çıkışı-yolunu açtığı görülebilir” (2009: 29).

Esslin'e göre (1970: 388) insana dayatılan tüm sınırlamalardan özgürleşmek için akılla kavranamayana yönelen Sürrealistlerin özellikle tiyatrodaki başarılabilmeleri için bilinçaltı ve rüyalardan çok daha fazlasına, daha avangart ve yıkıcı bir biçime ihtiyaçları vardır; bu, daha sonra Absürt Tiyatro yazarları tarafından kullanılacak olan absürt üsluptur. Esslin gibi İpşiroğlu da sürrealist biçimleri eleştirmiş; bilinçaltına duyulan saplantılı ilginin gerçeği kavramadaki yetersizliğini ortaya koymuştur:

“Sürrealizm denilince, bilinçaltının uyurgezerlere özgü bir otomatizm içinde ortaya dökülmesi akla geliyor. Absürt tiyatrodaki böyle bir otomatizm söz konusu değil, burada tam aksine eleştiren, sorunları deşen, anların özüne giden, bilinçaltının derinliklerine indiği zaman da onu gün ışığına çıkarmaya çalışan bir akılcılıkla, bilinçli bir tutumla karşılaşılıyor. Uyumsuz tiyatro yazarları sürrealistler gibi aklın kavrayamadığı, erişemediği, inanılmaz yaşantılar üzerine değil, günlük yaşam düzeyinde oluşan gerçekler üzerinde duruyorlar. Ayrıca bu yazarlar akla ters düşen, ya da ona aykırı olanla da uğraşmıyorlar, bu nedenle 'absürt tiyatro'nun 'anlamsız', ya da 'saçma' tiyatro', diye tanımlanmasını da doğru bulmuyorum. Burada mantıksal bir çelişki değil, gereklilik düzeyinde alışkanlıkların, gelenek ve törelerin dondurduğu kalıplarla yaşamın arasındaki tutarsızlık, uyumsuzluk söz konusudur. Bu tiyatro akımında görünüşteki çelişki, seyircinin dikkatini her zaman realitedeki bir uyumsuzluğun üzerine çeker” (1996: vi).

Absürt Tiyatro yazarları ile Sürrealistlerin dünyaya dair algılarında ayrıldıkları noktalar kadar keşistikleri noktalar da vardır. Her iki hareket ya da her iki ifade biçiminde

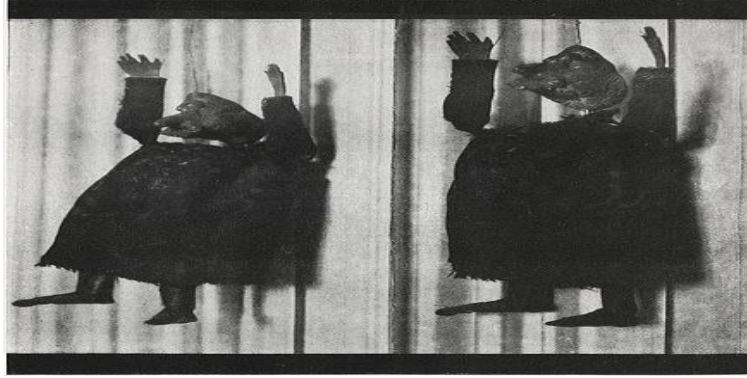
en dikkate değer ortaklık noktası, akılla kavranamaz hale gelen dünyaya dair yeni söylemler üretmiş olmalarıdır.

1.2.6. Alfred Jarry

Fransa'da 19.yüzyılın ikinci yarısında yazarlar, şairler, ressam ve tiyatro oyuncularının yaşadığı bohem Montmartre'de görülmeye aşına olunan ilginç karakterlerden biri de oyun yazarı Alfred Jarry'dir (1873-1907). Gittiği her yerde lise yıllarından beri üzerinde çalıştığı oyundan dizeler okuyup düzeltmeler yapan Jarry, henüz yirmi üç yaşındayken *Kral Übü*⁷ (Ubu Roi) oyununun gösterimini gerçekleştirir (Styan: 2003: 46). Übü karakteri aslen Jarry'nin lisedeki fizik öğretmeni Félix Hébert'e dayanmaktadır. Jarry öğrenciler arasında korku, nefret, tikslenme ve alay konusu olan Hébert üzerine Charles Morin ve kardeşinin yazdığı gülünç oyunu geliştirir; Père Hébert ismi Ebe, Ubé gibi değişime uğrayarak Jarry'nin anlatımında Ubu (Übü) haline gelir (Schumacher, 1984: 37-40). *Kral Übü* oyunu, 1896 yılında Paris'te Lugné-Poe'nun Theatre de l'Oeuvre'unda iki kez sahnelenir (Styan: 2003: 45, 46). Lugné oyunu ilk okuduğunda dehşete düştüğü halde arkadaşlarının cesaretlendirmesi sonucu gösterimi kabul eder; fakat Jarry'nin yapım notlarını gördükten sonra oyunu yönetmeyi tamamen ona bırakacaktır (Styan, 2003: 47); çünkü oyun mizansen, dekor ve oyunculuk

7. Shakespeare'in *Machbeth* oyununun bir parodisi olduğu düşünülen oyunun başkarakterleri Übü Baba ve karısı Übü Ana'dır. Übü Baba karısının kraliçe olma hırslarının etkisiyle Polonya Kralı'na karşı ihtilal gerçekleştirir. Yüzbaşı Bourdure 'ün de yardımıyla Polonya Kralı'nı öldürür, bir mağaraya kaçan kraliçe de ölür fakat oğulları Bougreles kurtulur ve intikam için yemin eder. Übü Ana'nın yönlendirmesiyle halkın itaatini sağlamak için ziyafet düzenler ve etrafa altın paralar dağıtır. Hizmetkarı Yüzbaşı Bourdure'e artık ihtiyacı kalmadığı için onu Litvanya dükü yapmak yerine zindana attırır. Kaçmayı başaran Bourdure Rusya'ya sığınır; Çar Alexis ve Bougreles'la ittifak içine girer. Açgözlülük ve iktidar hırsı içindeki Übü, Polonya soylularını öldürterek mal varlıklarına el koyar. Reform bahanesiyle hakimleri ve maliyecileri de hapse attırır. İşleri daha da ileri götürerek evlilik ve ölümler de dahil olmak üzere her şeyden vergi almaya başlar. Devlette memur bırakmayan Übü omuz silkerek gerekirse kapı kapı dolaşarak vergileri kendinin toplayacağını söyler. Bourdure'den intikam dolu bir mektup alan Übü Baba, Übü Ana'nın teşvikiyle Rusya'ya savaş açar. Başına geçirdiği kartondan at kafasıyla orduyu kumanda eder. Polonya'da kalan Übü Ana, krallarının gömüldüğü mahzendeki hazineyi bulur fakat tek seferde dışarı çıkaramaz. Bu sırada Bougreles Varşova'ya ilerler; Übü Ana kaçmak zorunda kalır. Ukrayna'da çarla yaptığı savaşı kaybeden Übü Baba Litvanya'da bir mağaraya sığınır. Burada bir ayının saldırısına uğrar ve hemen bir kayanın tepesine çıkar; iki adamı ayıyı öldürür fakat Übü Baba'nın kayanın üzerinde uyumasını fırsat bilerek kaçıp giderler. Bir süre sonra Übü Ana mağaraya ulaşır ve Übü Baba'yı uyurken bulunca durumdan yararlanmak ister. Hayalet taklidi yapan Übü Ana yaptığı hırsızlıklardan dolayı af diler fakat Übü Baba'nın hışmından kurtulamaz. Hayaletin Übü Ana olduğunu anlayan Übü Baba ayının kafasını karısına fırlatır ve ayının yaşıyor olma ihtimaline karşı korkudan tekrar kayanın üstüne çıkar. Übü Ana'nın korkaklığıyla dalga geçmesi sonucu kavgaya tutuştukları sırada Bougreles ve ordusu mağaraya gelir. Onlar tarafından iyice benzetilen Übü Ana ve Übü Baba mağaradan sıvışmayı başararak bir gemiyle Fransa'ya kaçar. Übü Baba'nın Paris'te maliye bakanlığına tayin edilmeyi planlamasıyla oyun biter (Jarry: 1963).

performansı açısından alışılmıřın olduka dıřındadır.



řekil 2- Kral Übü oyununda kullanılan kuklalar

Biri kostümlü prova, diğeri ilk gösterim (Bennett, 2015: 25) olarak iki kez sahnelenen yaklaşık kırk beř dakikalık bu oyunda, Übü Baba ve Übü Ana irkin görünümlü iki kukla tarafından oynanmaktadır. Kuklaların maskeleri Jarry tarafından tasarlanır. Firmin Gémier tarafından canlandırılan Übü Baba “fil hortumunu andıran uzun bir burna ve armuda benzeyen bir kafaya sahiptir. Polonya Kralı olduğunda eline asa yerine tuvalet temizleme fırçası” alacaktır. Louise France’ın canlandırdığı “kapı görevlisi kıyafeti giyen Übü Ana’nın kafasında tüyler ve ieklerle süslü pembe bir řapka vardır” (Styan, 2003: 47).

Kaba bir tiyatro örneği olan oyun, Jarry tarafından ‘comédie guignolesque’ (Styan, 2003: 45) olarak izleyicilere sunulmuřtur. Guignol, aslında Laurent Mourguet’nin 1808 yılında yarattığı keskin mizaha sahip, akıllı ve müřfik kukla karakterinin ismidir; fakat Fransızca’da řaklabanla aynı anlamda kullanılmaya bařlandığı için Jarry oyununu bu şekilde nitelendirmeyi uygun görür (“Guignol”, t.y.). ‘Komik bir řaklabanlık’ olarak tanımlanan oyun aslında Fransız toplumunda görülen yozlařmanın sert bir hicvidir.

Übü Baba; kaba, korkak, iktidar hırsıyla acımasızlařmış, paragöz, karısının yönlendirmeleriyle hareket eden bencil bir karakterdir. evresindeki insanlara zulmeder ve daha da zenginleřebilmek için yetkilerini kötüye kullanır. Esslin’e göre (1970: 347) Übü “aptal, bencil burjuvanın yabani bir karikatürü”, “insanın vahřiliğei, acımasızlığei ve hayvani doğasının korkutucu bir resmi”dir. Kendi ıkarları için kocasına ihanet eden Übü

Ana, hırs ve açgözlülük konusunda ondan daha da öndedir. İktidar sahiplerinin ve çıkarlarına uyduğu sürece onlarla işbirliği yaparak diktatörlüğü destekleyen sıradan halkın keskin bir eleştirisi olan oyunun, Bertolt Brecht'in *Arturo Ui'nin Önlenebilir Tırmanışı*'yla (1956) söylem açısından benzerlik taşıdığı söylenebilir. Claude Schumacher, Übü'nün toplumdaki karşılığı hakkında şöyle demektedir:

“Gerçek bir karakter üzerine temellenmesine rağmen Übü karakteri natüralist estetiğe hiçbir şey borçlu değildir. Fiziksel ve zihinsel yaradılışının tüm uygunsuz özelliği fazlasıyla basite indirgenmiş ve abartılmış tır (...) Übü bizim hırs, zalimlik, aptallık, açgözlülük, bencillik, korkaklık, bayağılık, sadakatsizlik gibi temel içgüdüler ve olumsuz niteliklerimizin kişiselleşmesidir” (1984: 40, 41).

İstediklerine sahip olabilmek için her türlü ahlaksızlığı yapan Übü Baba ve Übü Ana'nın aptallıkları, oyuna hakim olan akıl dışı atmosferde karşılığını bulmaktadır. Bu iki karakterin davranış kalıpları, aldıkları kararlar, olaylar karşısındaki tepkileri, kurdukları diyaloglar ve oyun boyunca dışkıya yapılan göndermeler absürdün alanına girmektedir. Oyun, Jarry'nin on dakika süren tekdüze sunumunun ardından sahneye çıkan Übü Baba'nın seyircilere dönerek "Bok" (merdre) diye bağırmasıyla açılır. İzleyicilerin bazıları tarafından gülünç bazıları tarafından kabul edilemez bulunan bu kelime, oyun boyunca yaklaşık otuz üç defa tekrarlanır ve her seferinde sahne dışından tepkiler yükselir (Styan, 2003: 48). Bok kelimesinin Übü Ana ve Übü Baba tarafından yerli yersiz sürekli kullanımı aptallıklarının ve sığılıklarının dilsel ifadesidir.

İçerik kadar oyunun biçimsel yapısı da absürtle doğrudan ilişkilidir. Ana karakterlerin çirkin kuklalar olması, sahnelemenin bir kukla tiyatrosunu andırması, koca bir ordunun tek bir kişi tarafından canlandırılması, kartondan atlar ve Übü Baba'nın asa yerine tuvalet fırçası tutması absürdün biçimsel temsilinin örnekleridir. Tüm bunlara dilin tüm kabalığı ve gerçekçiliğiyle deneysel bir biçimde kullanımı eklenmiştir. Bennett'a göre (2015: 26) Jarry'nin oyunlarını absürt kılan en önemli etmen dildir. Sahnede kullanılan yalın dekor da oyunun verdiği absürtlük hissini dil kadar desteklemektedir. Styan'ın aktardığına göre (2003: 46) “Claude Terrasse'nin rastlantısal müziklerinin eşlik ettiği” oyunda, arada inip kalkan siyah bir perde dışında Polonya ve

Rusya için kullanılan tek bir set tasarımı vardır; bu gerçek dışı temsil izleyicilerin gerçeklik algısını tamamen bozmaktadır:

“Oda tasarımı odanın içi ve dışının aynı anda görülebildiği aynı zamanda kavurucu ve aşırı soğuk bir mekanın eşzamanlı zıtlığıydı. Bunun yarattığı etki gerçek dışıydı, çocuksu ve ürkütücü. Bir tarafta karlar içinde bir ağaç, diğer tarafta palmiyeler resmedilmişti. Tüm bunların arkasında deniz ve kırsal kesim görüntüsü aynı anda vardı. Tüm bu görsel tasarımın yarattığı karmaşaya eylemin mekanının sürekli değişmesi eşlik ediyordu; evden saraya, sonra dağlara ve tekrar eve, Polonya’dan Rusya’ya. Tüm bu mekan değişimleri her seferinde sahneye çıkan yaşlı beyaz sakallı bir adamın çiviye astığı plakada yazıyordu. Her anlamıyla bu set tasarımı zamansız ve mekansızdı” (Styan, 2003: 47).

Kral Übü her açıdan o zamana dek eşi görülmemiş bir tiyatro gösterimidir; politik söyleminin ötesinde avangart sahnelemesiyle dönemin sanat camiasında skandal yaratmıştır. Oyunu izleyen topluluk içinde “birkaç avangart sanat eleştirmeni, kışkırtıcı bir iş görmeye gelen” meraklılar (Styan, 2003: 48) ve Jarry’nin oyunu yermek ve övmek için iki gruba ayırdığı söylenen arkadaşları yer almaktadır. Bennett’a göre (2015: 25) oyunun bu kadar tepki toplaması, dışkı kelimesinin defalarca kullanımı kadar yerginin sınırlarını “vahşiliğe” kadar vardırmasından kaynaklanmaktadır. Sadece iki kez sahnelenmesine rağmen oyunun izleyiciler arasında kopardığı gürültünün etkileri dönemin gazetelerinde fazlasıyla yer bulur; L’Figaro oyunu yerden yere vururken L’Echo gazetesi oyundan övgüyle söz eder (Styan, 2003: 48). Dönemin ünlü sanat ve edebiyat dergisi La Revue Blanche’in eleştirmeni Romain Coolus’a göre *Kral Übü*’nün sahnelendiği gece tarihe geçecektir. Tüm bu tartışmaları takiben Übü karakteri artık Fransız günlük konuşmasında burjuva aptallığının sembolü olacaktır. Jarry 1897 yılında La Revue Blanche’da yayınlanan yazısında oyunu savunurken “sahnede kitapta okunamayacak bir şey sunduğunu” ileri sürer. Ona göre Übü, “cahilliğinin verdiği güvenle aptallığını gösterme; açgözlülüğünü, acımasızlığını, hırsını, kabalığını ve korkaklığını ortaya serme niyetinde bir soytarı”dır (Styan, 2003: 49). Oyunun sahnelendiği gece izleyiciler arasında sanat eleştirmenlerinin yanı sıra Mallarmé ve W.B.Yeats gibi tanınmış sanatçılar da bulunmaktadır. Mallarmé, Jarry’nin başarısını överken Yeats otobiyografisinde dönemin öncü sembolist geleneğinin *Kral Übü*’nün başlattığı hareketle devam ettiğini ifade etmiştir:

“Dedim ki Stéphane Mallarmé’den sonra, Paul Verlain’den sonra, Gustave Moreau’den sonra, Puvis de Chavannes’den sonra, bizim kendi şiirimizden sonra, tüm o incelikli renklerimiz ve huzursuz ritmimizden, Conder’in karmaşık, soluk tonlamalarından sonra, daha ne mümkün? Bizden sonra Yabani Kral var” (Shattuck’dan aktaran Styau, 2003: 49).

Esslin’e göre (1970: 346) oyunun yarattığı etki, 1830 yılında Victor Hugo’nun *Hernani*’sinin gösteriminde çıkan kavgayla benzerlik taşımaktadır. Fransız burjuvazisinin kendi bencilliğiyle yüzleşmesi için ancak böyle sıra dışı ve kışkırtıcı bir oyuna ihtiyaç vardır. Natüralist tiyatro tarafından uygulanan tüm kuralları yıkan bu oyun, yeni bir tiyatro anlayışının habercisi niteliğindedir; bu nedenle Esslin tarafından Absürt Tiyatro’nun atası olarak kabul edilmiştir. Übü Baba ve Übü Ana karakterlerinde insan türünün en bayağı duygularını cisimleştirerek somutluk ve açıklığı örtük psikolojik durumların önüne koyan eğilim, kendinden sonra gelen Ekspresyonistleri, Erwin Piscator’un politik tiyatrosunu, Brecht’i (Esslin, 1960: 7, 8), Jean Tardieu ve Boris Vian’ı (Esslin, 1995: 21), Antonin Artaud’yu, Ionesco’yu, Beckett’ı, Pinter’ı, Albee’yi etkilemiştir. Bennet, *Kral Übü*’nün sosyal kuralları ve yozlaşmış ayrıcalıklı bir zümreyi eleştirmesi, anlatı kalıplarını yerle bir etmesi açısından Absürt Tiyatro’yla bağlantılı olduğunu kabul etmekle birlikte, içerdiği yergi dolayısıyla “saçma bir hiciv (farcical satire)” olarak nitelendirilmesinin daha doğru olduğunu ileri sürmüştür; nitekim “Absürt tiyatro veya edebi absürt yergi değildir” (2015: 25). Daha önce de belirtildiği üzere *Kral Übü*’nün Absürt Tiyatro ve edebiyatla en önemli bağlantısının dilin kullanımını olduğunu ifade eden Bennett’a göre (2015: 25) “oyuncuların kişiliksizleştirilmesi, maskelerin kullanımı, ruhun dışavurumu, karakterleri kukla olarak görme fikri ve müzik tasarımı absürttten çok Luigi Pirandello ve Brecht’i” incelemektedir. *Kral Übü*’nün modern Absürt Tiyatro örneklerinden farklılık gösterdiği saptaması doğru olduğu halde, alışlagelmiş tüm teatral ve edebi biçim ve içerikleri devrimci bir şekilde yıktığı için Dadaist, Sürrealist, Ekspresyonist ve absürt kanonun öncülüğünü yapmış olduğu kabul edilmelidir. Jarry’nin oyununu farklı kılan, artık yalnız içeriğin değil biçimin de geri döndürülemez biçimde değişmiş olmasıdır. İpşiroğlu’na göre (1996: 81) Jarry’den önce özellikle Frank Wedekind’in (1864-1918) oyunlarında gerçek dışı olaylar, maske kullanımı, mim ve danslarla bazı biçimsel denemeler gerçekleştirilmiştir fakat bunların hiçbiri *Kral Übü* gibi “geleneksel tiyatro anlayışının etkisi”nden dışarı çıkamamıştır.

Oyunun Esslin tarafından Absürt Tiyatro'nun ilk örneği olarak görülmesinin en önemli nedeni içerik ve biçimin avangart birleşimidir. Absürt tiyatrocuları Jean Anouilh, Jean Giraudoux, Armand Salacrou, Jean Paul Sartre ve Camus gibi pek çok oyun yazarından ayıran özellik aynı dünyaya benzer eleştirel duygularla baktıkları halde bunu ifade etme, biçimselleştirme tarzlarıdır:

“Absürt Tiyatro insanlık halinin anlamsızlığı ve akılcı yaklaşımın yetersizliği duygusunu akılcı yöntemlerin ve dolambaçlı düşüncelerin açık şekilde terk edilmesiyle ifade etmeye çalışırken; onlar insanlık durumunun akıl dışılığı hissini fazlasıyla anlaşılır ve mantığa dayalı muhakeme biçiminde ortaya koyarlar. Sartre ve Camus yeni içeriği eski düzen içinde dillendirirken, Absürt Tiyatro bir adım daha ileri giderek temel varsayımlar ve biçim arasında birlik sağlamaya çalışır. Sartre ve Camus'nün tiyatrosu bir bakıma kendi felsefelerini -felsefi değil ama sanatsal anlamda-temsil etme açısından Absürt Tiyatro'ya nazaran daha yetersizdir” (Esslin, 1970: 24).

Kral Übü'de biçim ve içerik arasında kurulan bu başarılı ilişki üçlemenin diğer oyunlarında da devam etmiştir. Jarry oynadıklarını göremediği halde, 1898 yılında enstrümanlarına yaşayan canlılar gibi davranan bir bilim adamının öyküsünü anlattığı *Ubu Cocu*'yu (Ubu Cuckolded, Boynuzlanmış Übü) ve 1900 yılında da itaatsizlik tatbikatı sırasında kurallara en az itaat eden askerin en fazla övgüyü aldığı *Ubu Enchaine* (Ubu in Chains) adlı oyunları yazmıştır (Styan, 2003: 50). Oyunları kadar 1894'ten 1898'e kadar üzerinde çalıştığı ve “hayali çözümler bilimi” olarak adlandırdığı ‘patafizik’in icadıyla da kendinden sonra gelen pek çok sanatçıyı etkileyen Jarry, 1907 yılında yaşamını yitirir. Bu uydurma bilim dalının ayrıntıları 1911'de, ölümünden dört yıl sonra basılan *Gestes et Opinions du Docteur Faustroll, Pataphysicien* (Exploits and Opinions of Dr. Faustroll, Pataphysician) adlı tamamlanmamış kitabında yer almaktadır (Styan, 2003: 50). Esslin'in aktardığına göre (1970: 350) “isminden de anlaşılacağı üzere yarı Faust yarı trol olan Faostroll” karakteri metafiziğin ötesindeki dünyayı araştırmayı amaçlayan bir patafizikçidir. Modern bilimin alegorisi olan patafizik, Jarry'nin ifadesiyle “nesnelere sanallıklarıyla tanımlanan özelliklerini, ayırt edici özelliklerine sembolik olarak bağlayan hayali çözümler bilimi”dir (Bennett, 2015: 25). Dadaist ve Sürrealistler kadar Ionesco gibi Absürt Tiyatro yazarları da bu bilimle ilgilenmiştir; öyle ki 1949 yılında Ionesco'nun da dahil olduğu Rene Clair, Raymond Queneau ve Jacques

Prevert'den (Esslin, 1970: 351) oluşan bir grup tarafından Patafizik Koleji kurulmuştur. Styan'ın aktardığına göre (2003: 50) kolejin 1950 yılında yayınlanan ilk bildirisinde “bir enstitü olarak hiçbir amaç gütmedikleri, insan türünü ya da dünyayı kurtarmayı amaçlamadıkları” absürt bir dille ifade edilmiştir. Hem tanım hem de ilkeleri açısından akıl dışı olan patafizik bilimi, metafiziğe karşı alaycı bir materyalist tutum sergiler. Jarry'nin tiyatrosunda duyguların fiziksel karşılık bulması patafiziğin olgulara yaklaşım şeklidir. Esslin'e göre (1970: 351) “patafizik biliminin öznel ve dışavurumcu yaklaşımı Absürt Tiyatro'nun psikolojik durumları nesnelleştirme eğilimiyle benzerlik göstermektedir”. Bu bilim Carroll, Duchamp, Marx kardeşler, Monty Python komedi grubu ve David Lynch tarafından da benimsenirken, Jarry'nin sanatsal tarzı Apollinaire, Breton, Mallarmé gibi sürrealistler (Styan, 2003: 50, 51), Dadaistler ve geleneksel kuralları yıkan avangart biçimlerde günümüze kadar etkilerini devam ettirmiştir.

1.2.7. Antonin Artaud ve Vahşet Tiyatrosu

Fransız şair, yönetmen, oyuncu ve tiyatro teorisyeni Antonin Artaud (1896-1948), 1920'li yıllarda Paris'teki Dada ve Sürrealizm hareketlerine katılır. 1924-1926 yılları arası Sürrealist gruba dahil olarak Sürrealist Araştırma Merkezi'ni yöneten Artaud; Breton, Jean Cocteau, Andre Gide, Pablo Picasso, Arthur Adamov gibi dönemin tanınmış isimleriyle bir araya gelmiştir (Cornwell, 2006: 107). 1927 yılında Roger Vitrac (1899-1952) ile birlikte Alfred Jarry Tiyatrosu'nu kurarak sürrealistlerden ayrılır; fakat gerçek dışına olan eğilimi gruptan ayrıldıktan sonra yazdığı ve yönettiği oyunlarda devam eder⁸. Artaud, kendinden sonra gelen tüm avangart tiyatro ve sanat hareketlerini etkileyecek olan ‘Vahşet Tiyatrosu’ teorisinin ilk manifestosunu 1932 yılında yazar; bunu 1933 tarihli ikinci manifesto izleyecektir. *Tiyatro ve İkizi* (1938) isimli kitabında bu iki manifestoyu birleştiren Artaud, on yıl boyunca sahnelediği yedi oyun ve yazdığı film senaryolarından çok, tiyatro teorisi sayesinde tanınırlık kazanmıştır.

8. Jarry'nin tiyatrosunu kendine öncü olarak kabul eden Artaud, *Kan Fışkırması* (Le Jet de sang, The Spurt of Blood, 1927) adlı ilk oyunundan itibaren aykırı bir tiyatro dili geliştirmiştir. *Kral Übü*'yle basitlik ve teatrallik açısından benzerlikler gösteren bu oyun, Styan'ın aktardığına göre (2003: 106) “insan medeniyetinin çöküşünü sinekler tarafından aşağı atılan insan uzuvları ve tuğla parçalarıyla temsil eden” ilkel bir tiyatro örneğidir; oyunun sonunda isminde belirtildiği gibi seyircilerin üzerine doğru kan fışkırtılır. Bu oyunu ertesi yıl sahnelenen Strindberg'in *A Dream Play*'i izler. Artaud'ya kendi üslubunu oluşturmak için özgürlük alanı sağlayan uyarlamalar *The Cenci* (Les Cenci) ile devam eder; Shelley'in oyunu ve Stendhall'ın romanının yeni bir yorumu olan bu oyun, Artaud'nun 1935 yılında Jean-Louis Barrault ve Roger Blin'in asistanlığında kurduğu Vahşet Tiyatrosu'nda (Théâtre de la Cruauté) sahnelenir (Styan, 2003: 106).

1937 yılında şizofren teşhisiyle akıl hastanesine yatırılır ve çıktıktan kısa bir süre sonra 1948 yılında kanserden hayatını kaybeder (Styan, 2003: 106, 107).

Artaud Sürrealist gruba dahil olduğu dönemden itibaren, sanatçıları yüzyıllardır meşgul etmiş olan gerçeğin ne olduğu ve sanatta gerçekliğin nasıl yaratılması gerektiğine dair sorulara ilgi duymuştur. Oyunculuktan yönetmenliğe kadar yaşamının her evresinde realist biçimlerle uzlaşmamış; gerçek dışı, absürt, fazlasıyla stilize olmuş teatral bir üslup belirlemiştir. Artaud'ya göre aşırı derecede karmaşık olan insan duygularını ifade etmek için gerçekçi tiyatro anlayışı yeterli değildir; tiyatro sahnesi söz ve eylemi gerçekte olduğu gibi 'göstermek'ten çok daha fazlasını yapmalıdır. Tiyatro oyunu bu karmaşık duyguları izleyiciye geçirebilmek için; onları şok edecek, sarsacak, duyularını ateşleyecek hareket, müzik ve dansı birleştiren bir gösteriye dönüşmelidir. Artaud'ya göre duyguları canlandırmakta kelimeler başarısız kalır; söz "insan deneyiminin bütünlüğünü ifade edemez" (Styan, 2003: 108). Bu nedenle tiyatro sözden çok harekete, ışığa ve müziğe dayanmalıdır, aksini iddia etmek tiyatronun olanaklarını gözden kaçırmak demektir:

"Konuşulan dilin veya sözcüklerle ifadenin, sahnedeki hareketlerin nesnel anlatımı ve duyumsal ve mekansal anlamda zihni etkileyen her şeye egemen olmasını sağlamak; sahnenin fiziksel gerekliliklerine sırtını dönmek ve sahnenin olanaklarına karşı isyan etmek demektir."(Artaud, 1958: 71).

Artaud'nun, tiyatronun etkinlik alanını psikolojik olan yerine fiziksel olanla bağdaştırması Styan'ın aktardığına göre (2003: 107) yaşadığı iki önemli deneyimle ilişkilidir. Bunlardan biri 1922 yılında Marsilya'daki Kolonyal Sergi'de görmüş olduğu Kamboçyalı dansçılar, diğeri ise 1931 yılında Paris'te izlediği bir Bali Tiyatrosu performansıdır. Kültürel performans pratiklerini tiyatroya sokan bu gösteriler söze dayanmıyor; Vsevolod Meyerhold'un hiyeroglif (Pavis, 1998a: 23) adını verdiği hareketlerin müzikle uyumuna dayalı mitsel bir tiyatro dili kullanıyordu:

"Doğu ritüellerinde dansçıların girdiği trans durumundan etkilenir. Kelimeler yerine hareketler ve jestlerle, hiyerogliflerin dilini kullanıyordu performansçılar; bir gözün çevrilmesi ya da bir parmağın kalkışı bir müzik ya da "şiiir"di. Ses ve müzik ritmik olarak birlikteydi. Artaud batı tiyatrosunun fazlasıyla gerçekçi ve söze dayalı ve ahlakçı olduğunu gördü. Oryantal

mistisizmi ve performanstaki kişiliksizliği yeniden yaratmanın Fransız tiyatrosunu canlandıracağına inandı. 1936 yılında Meksikalı Kızılderililerle 6 ay geçirdi, ökürl ritüellerini güneş dansını izledi ritüellere katıldı” (Styan, 2003: 107).

Artaud; Doğu tiyatrosu, ritüeller, mistisizm ve Sürrealizmin etkisiyle Vahşet Tiyatrosu adını verdiği yeni bir tiyatro anlayışı geliştirmiştir. Bu anlayışa göre, kalıplaşmış düşünceler ve algı biçimleri tiyatro izleyicisinin yaşamsal gücünü bastırmaktadır. İzleyiciyi özgürleştirmek ve ona terapi benzeri bir tiyatro deneyimi sunmak için şok taktikleri kullanılmalı; metin yerine harekete odaklanılmalıdır. Patrice Pavis’in aktardığına göre (1998b: 402) Vahşet Tiyatrosu denildiğinde kastedilen fiziksel bir zalimlik değildir; izleyicinin tiyatro performansı ile bütünleşmesi, ritüel benzeri büyü bir havanın içine sokularak arınması ifade edilmek istenmiştir. Artaud, izleyicinin duyularına ulaşabilmek ve izleyici üzerinde hipnotik bir etki yaratabilmek için klasik tiyatro sahnesi anlayışını yıkmış; izleyiciyi oyunun oynandığı mekanın (bu bir hangar ya da herhangi bir yer olabilir) ortasına yerleştirerek dairesel bir set oluşturmuştur. Oyuncular ve izleyiciler arasındaki etkileşimi arttırabilmek için bu ikisi arasında dar geçitler yerleştirmiştir. İçinde yaşanan toplumun bir alegorisi olarak aktörlere sahnede mankenler ve kuklalar eşlik etmiştir. Müzik, dans, kostüm ve ışık kullanımıyla izleyiciyi içine çeken oyunlar bir ritüeli andırmaktadır. Büyük maskeler kullanan oyuncuların belirgin mimikler ve gergin el hareketleriyle dolu performansı bunu desteklemiştir. Söz mümkünse hiç kullanılmamış, kullanılacaksa da müzikle birlikte çıkan belli sesler olmanın ötesine geçmemiştir. Oyunların teması; yaşanan çöküş döneminin ruhuna uygun biçimde saldırgan bir cinsellik, zalimlik, ahlaksızlık ve suç üzerinde durmaktadır (Styan, 2003: 110). Sözü dışlayan bu tiyatro performanslarında metin yerine tema üzerinden giden doğaçlamalar tercih edilmiştir:

“Bu nedenle, yazılı oyunlar yapmayacağım bahanesiyle tiyatronun ve dilin olanaklarını kısıtlamaktan uzaklaşarak, sahne dilini genişletip olasılıklarını çoğaltıyorum. Konuşulan dile başka bir dil eklemeye çalışıyorum ve esrarengiz olasılıkları unutulduğundan konuşmanın diline eski büyüünü, onun asıl muhteşem gücünü geri getirmeye çalışıyorum. Hiçbir yazılı oyun oynamayacağımı söylediğimde, yazmaya ve konuşmaya dayalı hiçbir oyun yapmayacağım demek istiyorum; ürettiğim piyeslerde sözcüklerin olağan dilinde yakalanamayan ve yazılamayan baskın bir fiziksel paylaşım olacaktır;

hatta sözlü ve yazılı kısımlar bile yeni bir anlamda konuşulacak ve yazılacaktır. Burada, yani Avrupa'da ya da daha iyisi Batı'da uygulanan şeyin tersi olan tiyatro artık diyaloga dayanmayacak ve kalan diyalogun kendisi ne yazılacak ne de önceden tespit edilecek, bunun yerine tutum, işaretler, hareketler ve nesnelere gereklilikleri ile ilişkili olarak sahneye konulacak, sahnede yaratılacaktır” (Artaud, 1958: 111).

Artaud'nun tiyatro diline getirdiği tüm bu ilerici teknikler, tiyatro ve yaşam arasındaki keskin ayrımı ortadan kaldırmayı amaçlamıştır. İzleyici ve oyuncu arasındaki etkileşim, izleyiciyi oyunun içine dahil eden metin ve tüm teknik tasarımlar bu akışı sağlayabilmek içindir. Artaud'ya göre sinemanın olanakları bunu yapabilmek için tiyatro kadar uygun değildir; ancak akıl dışı ve absürt durumların birbirini izlediği, mizahın trajediyle birleştiği Marx Kardeşlerin filmlerinde benzer bir sürrealist mantık görmek mümkündür (Artaud, 1958: 126, 142- 144).

Artaud'nun absürtle olan bağlantısı; yaşadığı dünyayı tanımlama şekli, insanı bu dünya içinde yerleştirdiği konum ve bu ilişkiye psikolojik tiyatronun sınırlılıklarını yıkararak verdiği sert yanıtta yatmaktadır. Artaud dünyayı bir “kaos, çöküş, cehennem ve boşluk olarak” (Cornwell, 2006: 112) görmektedir. İnsan bu kaos içinde absürdün deneyimini yaşamaktadır:

“(…) medeni kelimesi karışıklığa yol açmaktadır: görgülü ‘medenileşmiş’ insanın sistemler içinde eğitildiği addedilir; biçimler, işaretler, temsiller çerçevesinde düşünen bu insan- eylemlerden düşünceler türetme becerisi yerine düşüncelerle hareketleri belirleyen bir canavar, bir absürtlük geliştirmiştir (...) insan kutsal olarak kalması gereken düşünceleri kirletmiştir (...) Hayata dair düşüncelerimiz, hiçbir şeyin hayata bağlı kalmadığı bu dönemde yeniden gözden geçirilmelidir” (Artaud, 1958: 8).

Artaud'nun yaşam, gerçeklik ve insanın bunu algılayıp deneyimleme şekli üzerine saptamaları, Vahşet Tiyatrosu teorisinde karşılığını bulmuştur. Bu teori, çöküş döneminde insanın deneyimlediği absürt duygusunu ortadan kaldırmak için tiyatronun olanaklarını kullanma çabasından başka bir şey değildir. Teoriye ait savlar, Esslin (1970: 374) açısından Absürt Tiyatro'nun belli başlı eğilimlerini ondan yıllar önce dile getirmiştir. Nitekim *Cenci*'de Artaud'nun asistanlığını yapan Blin, Beckett'in *Godot'yu Beklerken* (En attendant Godot, 1952) oyunu başta olmak üzere birçok Absürt Tiyatro

oyununu sahneye koyan kişi olmuştur. Absürt Tiyatro'nun Vahşet Tiyatrosu'yla bağlantısı Blin-Beckett'in işbirliği kadar, her iki üslubun tiyatrodaki yenilikçi ve yıkıcı bir biçim benimsemiş olmasından kaynaklanır (Styan, 2003: 128). Bennett'a göre Artaud'nun absürtle ilişkisi Sürrealistlerle olan bağıyla sınırlıdır; Absürt Tiyatro üzerinde çok ayırt edici bir etki yaratmamıştır. Absürt Tiyatro yazarları resmi bir tiyatro dili kullanmış ve izleyiciyle oyuncu arasındaki dördüncü duvarı kaldırmayı amaçlamamışlardır (2015: 33). Buna rağmen Vahşet Tiyatrosu ve Absürt Tiyatro'nun şok etme ve yabancılaştırma gibi benzer tekniklerle izleyici üzerinde belli bir etki yaratmaya çalıştığı söylenebilir. Absürt Tiyatrocular ve daha genel olarak absürt anlatı dili; Vahşet Tiyatrosu gibi sözü tamamen dışlamasa da (Beckett'in sadece nefes alma ve vermeden oluşan 1969 yılına ait *Nefes* adlı otuz saniyelik dramatik oyununu saymazsak), sözün işaret ettiği anlamı ya tamamen yok etmiş ya da kısıtlı bir alana hapsetmiştir. Vahşet Tiyatrosu dans, mim ve performans gibi farklı biçimleri; insanları, maskeleri ve kuklaları, kısacası absürtlük hissi verecek şekilde tüm zıtlıkları bir arada kullanmıştır. Her ikisine de, gerçek hayatı temsil edebilmek için sanatın gerçekliği bozması gerektiği düşüncesi hakimdir; bu nedenle iki üslupta da aşırı stilizasyon, yapmacıklık ve yapaylık görülür.

Tiyatroyu yeniden yaratabilmek adına, tiyatronun köklerine inmeyi amaçlayan Artaud'nun fikirleri kendi dönemine göre oldukça ilericidir; teorisinin üzerinden ancak otuz-kırk yıl geçtikten sonra benimsenip hayata geçirilebilmiştir. Buna rağmen kendinden sonraki bütün avangart sanat hareketlerini etkilediği ve absürt anlatının gelişiminde büyük pay sahibi olduğu söylenebilir.

1.2.8. Absürt Tiyatro

Toplama kampları, gaz odaları ve atom bombası gibi daha önce tarihte görülmemiş zalimliklere sahne olan 2. Dünya Savaşı, Aydınlanma ve Sanayi Devrimi'nden beri süre gelen Batı medeniyeti sorunlarını içinden çıkılamaz bir duruma sokar. Hayal kırıklığı, çözülme, anlam yitimi, umutsuzluk ve inanç kaybının doruğa çıktığı bu dönem, dram sanatında daha sonra 'Absürt Tiyatro' adıyla anılacak yeni bir

tarzın gelişmesine neden olur. 2. Dünya Savaşı'yla birlikte yeniden tiyatro sanatının Batı'daki merkezi haline gelen Paris; Beckett, Ionesco, Adamov, Genét ve Fernando Arrabal gibi dünyanın farklı yerlerinden gelen absürdist yazarlara ev sahipliği yapar. Kendilerini belli bir tiyatro kanonuna dahil etmeyen bu yazarlar, “ortak bir amaç veya felsefeyle bir araya gelmemiş”tir. Burada yeni bir akım iddiası ve yıkıcı bir manifestoyla ortaya çıkan bir grup “genç isyankar” dan (Styan, 2003: 125) oluşmuş bilinçli bir topluluktan söz edilemez:

“Bu yaftayı kendilerine yakıştıran ne örgütlü bir hareket, ne de bir oyuncular okulu var ortalıkta. Bu nitelermeye göre sınıflandırılan pek çok oyun yazarı, kendilerine Absürt Tiyatro kavramının içinde yer alıp almadıkları sorulduğunda bunu şiddetle reddedeceklerdir ve bu konuda çok haklıdır. Çünkü bu bağlamda anılan oyun yazarlarının hiçbiri, dünyayı kendi kişisel kavrayışlarından daha az ya da daha çok ifade etme arayışında değildir” (Esslin, 1995: 9).

Bu sanatçıların çoğu dünyaya dair görüşlerini eserlerine yansıtmak dışında bir amaç taşımıyor; yazdıklarını herhangi bir tiyatro kuramıyla, Ionesco dışında, açıklamaya çalışmıyordu. O dönemde BBC radyosunun drama bölümünün başında olan tiyatro eleştirmeni Martin Esslin, bu oyunların içerik ve biçim açısından birbirleriyle taşıdığı benzerlik üzerine bütünsel bir çalışma yaptı. Belli bir eğilimin taşıyıcısı olan bu yeni tiyatro anlayışına ‘Absürt Tiyatro’ adını vererek 1961 yılında (Bennett, 2015: 4) aynı adla bir kitap yayınladı. Esslin’e göre bu yazarlar kendilerini belli bir grup içine sokmasalar da, yazdıkları oyunları tarihsel ve sosyolojik olarak belirli gerçekliklerle ilişkilendirmek bir eleştirmenin görevidir:

“Absürt tiyatro terimi, yaklaşım, yöntem ve gelenek benzerliklerinin, bilinçte ya da bilinçaltında yer etmiş ortak felsefi ve sanatsal önermelerin ve ortak bir geleneğin etkilerinin oluşturduğu karmaşık yapının bir tür entelektüel kısaltımı olarak anlaşılmalıdır. Böylesi bir yafta, olayın anlaşılmasına yardımcı olduğu ve bir sanat yapısının algılanmasına katkı sağladığı oranda geçerlidir. Dolayısıyla bunu bütüncül bir sınıflandırma olarak görmemek gerekir” (Esslin, 1995: 11).

Esslin bu yazarların oyunlarını absürt adı altında sınıflandırırken, kelimenin sözlük anlamı olan saçmayı değil; Camus’nün absürt tanımlamasını temel aldığını açıklamıştır. Ona göre bu tiyatro geleneği “Heidegger, Sartre ve Camus’nün varoluşçu

felsefesiyle birçok ortak noktaya sahiptir” (Esslin, 1995: 17). Absürt kelimesi tamamen saçmaya indirgenmeyecek olsa da Bennett’in (2015: 10) da ifade ettiği gibi, işin felsefi ayağına vurgu yapmak ve daha ciddiye alınır olmak adına absürdist metinlerin, özellikle absürt edebiyatta, saçmayı kullanma biçimini göz ardı etmemek gerekir. Absürt Tiyatro oyunları insanın içinde yaşadığı dünya ile arasındaki uyumsuzluğu; saçma, anlamsız, garip, korkutucu, akıl dışı ve gülünç unsurları bir araya getirerek dışa vurmuştur.

Absürt Tiyatro; absürdün sanatsal yansımalarının çalışmanın başından itibaren ortaya koyduğu gibi, kendinden önceki anlatı geleneğinden tamamen bağımsız bir tiyatro anlayışı değildir. Esslin’in de ifade ettiği gibi köklü bir edebiyat ve tiyatro geçmişiyle bağlantılıdır:

“Absürt oyunlarda yeni bir biçim altında birleştirilen antik gelenek şunlardır: Eski Yunan ve Roma’nın mimus’una kadar giden taklit, benzetme ve soytarılık geleneği, Rönesans İtalya’sının Commedia dell’arte’si; İngiltere’deki yaygın tiyatro biçimlerinden pantomim ya da müzikaller, en az onlar kadar eski bir gelenek olan anlamsız şiir, yine Eski Yunan ya da Roma’ya uzanan düş ve karabasan edebiyat geleneği, İspanyol autosacramentalinde ya da Orta Çağ’ın ahlaki oyunlarında görülen alegorik ve sembolik tiyatro geleneği, Shakespeare’in birçok örneğini verdiği soytarılık ve delilik geleneği ve hatta dinle tiyatronun özdeş olduğu, tiyatronun en eski köklerine kadar uzanan törensel tiyatro geleneği”(1995: 18).

Beckett’in oyunlarında mim (*Sözsün Oyun*, 1957), soytarılık (*Godot’yu Beklerken*’de Vladamir ve Estragon, Pozzo ve Lucky ile *Oyun Sonu*’nda Hamm ve Clov, Nagg ve Nell), cambazlık, düşme, uyuklama, üst üste konuşma gibi saçma ve komik tasarımlarla yaşamın absürt bir resmi çizilir (Styan, 2003: 126). Ionesco’nun tiyatrosu bir kukla tiyatrosunu andırır. Çocukluğundan beri kukla gösterilerine hayranlığını dile getiren Ionesco’ya göre kukla oyunu olayları basite indirgediği ve karakterleri derinliksiz tiplere dönüştürdüğü için “gerçeğin korkunçluğunu ve tuhaflığı”nı göstermektedir (Ionesco’dan aktaran İpşiroğlu, 1996: 16). Absürt Tiyatro yazarlarının hepsinin gerçeğe yaklaşım şekli semboliktir; bu özellik oyunun teması dışında set tasarımı, aksesuar, kostüm veya oyunun içinde yer alan somut öğelerle desteklenir. Beckett’in 1957 yılında gösterilen *Oyun Sonu*’nun (Endgame) sahnesi hem rahmi hem de iki taraflı açılmış göz çukuruna benzer pencerelerle insan kafatasına gönderme yapmaktadır (Styan, 2003:

132). Ionesco'nun 1954 yılında sahnelenen *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı* adlı oyununda bir karı kocanın sevgiden yoksun evliliği, salonlarında beliren ve gittikçe büyüyerek pencereden dışarı taşan bir cesetle sembolize edilir (Ionesco, 1997).

Jarry'nin *Kral Übü*'sünü “Absürt Tiyatro'nun ilk modern örneği” (Esslin, 1995: 19) olarak kabul eden Esslin'e göre, absürdist oyunları bir araya getiren belli başlı tematik ve biçimsel özellikler vardır. Oyunları belirleyen içerik, geleneksel tiyatronun dünyayı anlamlandırma biçiminden oldukça farklıdır:

“(…) her ne olursa olsun alışlagelmiş bir oyunun temeli, dünyanın anlamlılığı, gerçeğin elle tutulurluğu ve güvenilirliği, bütün olup bitenlerin belirgin, bütün sonların görünür olduğu varsayımına dayanır. Öte yandan, Absürt Tiyatro başlığı altında sınırlandırdığımız oyunlar, insanın yok oluş sürecinin yarattığı şaşkınlığı, kesin hatları çizilmiş ve iyi tanımlanmış inanç ve değerler dizgesinin yitirilmesini işlerler” (Esslin, 1995: 15).

Dünyanın anlamsızlığı savına yaslanan oyunlar; tekinsizlik, gariplik, saçmalık, korku, yoksunluk, keder, kaybediş, çaresizlik ve acı gibi ana temalar çerçevesinde gelişir. Ionesco'ya göre bunlar yaşadıkları hayat tarafından normalleştirilmiş, alışıldık duygu durumlarıdır. Bu nedenle “Doğal olanla ilgili garip ve alışılmadık, garip ve alışılmadık olanla ilgili doğal bir şey” vardır (Ionesco, 1964: 250). Beckett'ın *Godot'yu Beklerken* adlı oyununda Vladimir ve Estragon asla gelmeyecek olan Godot'yu belirsiz bir şekilde beklemeye devam ederler; *Oyun Sonu*'nda kör ve ayakta duramayan Hamm ile sağır ve hiçbir yere oturamayan Glov kirletilmiş bir dünya içinde, odaya hapsolmuş halde çaresizce yaşarlar. Ionesco'nun 1959'da sahnelenen *Gergedanlar*'ında (Rhinocéros) insanlar sırf çoğunluğun yaptığı şeyi yapmak uğruna, nedensiz bir şekilde gergedanlara dönüşür. *Gönüllü Katil*'de (Tueur sans gages, 1958) soluk gri bir ışıklandırma ile aydınlatılmış sahne 'göz alıcı' bir şehrin tasviridir; *Gergedanlar* gibi birçok oyunun başkahramanı Berenger, şehirdeki insanları öldürmeye çalışan bir katilin peşine düşer. Katille karşılaştığında ona neden öldürmemesi gerektiğini açıklamaya çalışsa da mantığı bunu anlatmayı başaramaz. Adamov'un *Godot*'dan çok daha erken bir tarihte, 1947'de yazdığı fakat 1952'de oynanan *Parodi* (La Parodie) adlı oyununda Lili adlı bir kızla asla gerçekleşmeyen randevusunu bekleyen bir iyimser ve Lili'nin umutsuzca sokaktan geçmesini bekleyen bir kötümserin anlamsız bekleyişi konu edilir. 1953 yılında

sahnelenen *Profesör Taranne*'de (Le Professeur Taranne) Kafka'nın *Dava*'sında olduğu gibi işlemediği bir suç nedeniyle yargılanan ve kendini savunmaya çalıştıkça daha da fazla suçlanan yaşlı bir profesörün hikayesi anlatılır. Albee'nin badireler altında insan davranışlarını gözler önüne seren ilk dönem oyunları, absürdist eğilimi fazlasıyla taşır. *Kum Kutusu* (The Sandbox, 1959), *Hayvanat Bahçesi Hikayesi* (Zoo Story, 1959), *Amerikan Rüyası* (The Amerikan Dream, 1960) ve *Kim Korkar Hain Kurttan?* (Who is Afraid of Virginia Woolf?, 1961); absürt durumlar içine sokulan iki boyutlu karakterler üzerinden Amerikan toplumunun ironik bir eleştirisidir (Styan, 2003: 141-143). Pinter'in oyunları, tüm bu saçmalığın ve anlamsızlığın alanına şiddet ve cinselliği sokar. Yazarın ilk oyunu olan *Oda*'da (The Room, 1957) Rose, bodrumda babasından haber getirdiğini söyleyen ve günlerdir onu görmeyi bekleyen Riley adında kör, siyahi bir adam olduğunu öğrenir. Karavanını sürmek için dışarı çıkan kocası Bert eve gelip Rose'u adamın yanağını okşarken bulduğunda, karavanını sürme deneyimini bir kadınla sevişme gibi anlatan uzun bir monologtan sonra nedensiz bir şekilde Riley'i öldürür. Rose da saçma bir şekilde aniden kör olur. *Gece Gezintisi* (After A Night Out, 1960), *Koleksiyon* (The Collection, 1963), *Sevgili* (The Lover, 1963) ve *Eve Dönüş* (The Homecoming, 1965) oyunlarında da kadın-erkek ilişkileri, cinsellik ve şiddetin benzer kullanımlarına rastlanır. Pinter'da mizahi ton oldukça belirgindir; yalnızlık, terk edilme korkusu, güvensizlik, egemenlik alanının istila edilmesi ve kimliğe oluşturduğu tehdit komik ve acı bir biçimde verilir (Styan, 2003: 134, 136). Pinter'in daha sonraki oyunlarında sıklıkla karşılaşılabilecek olan istila ve tehdit, mekan üzerinden anlam kazanır. *Oda*'da, tek bir odanın içine sıkışıp kalmış Rose ve Bert'in yaşam alanı sırasıyla Bay Kidd, Bay ve Bayan Sands ve Riley tarafından işgal edilir. İçine sıkışmışlık hissi veren, küçük, kapalı mekanlar ve bu mekanlara dışarıdan yapılan müdahale karakterlerin bütünlüğüne karşı tehdit oluşturur. Jane Wong Yeang Chui'ye göre (2013: 13) mekanın davetsiz misafirler tarafından istilası bir tehdit olduğu kadar aslında karakterlerin içinde yaşadığı yanlısamadan sıyrılması için bir fırsat sunar. Egemenlik, güç ilişkileri, şiddet ve cinsellik Genét'nin *Hizmetçiler*'inde (Les Bonnes, 1947) de ana temayı oluşturur. Efendileri olan Madam'a karşı kıskançlık ve cinsellikle karışık bir nefret duyan iki hizmetçi, sırasıyla Madam'ın yerine geçerek onu sadist şekillerde öldürme oyunu oynarlar. John Gassner'in ifadesine göre (1963: 1108) Madam'ın kılığına girmek "duygusal ikilemelerinin hem

nedeni hem de sonucudur”. Madam’ın kimliğine büründüklerinde çocuklara, evde kalmış kadınlara ve de hizmetçilere olan nefretlerini kusmaları, egemenlik ve sınıf ilişkilerini sorgulamaya açar. Blin tarafından 1959’da Paris’te sahnelenen *Zenciler* (Les Nègres, clownerie), *Hizmetçiler*’de görülen ‘oyun içinde oyun’ mantığını devam ettirir. Beyazlar ve siyahlar arasındaki efendi-köle, sömüren-sömürülen ilişkisi tersine döner. Neal Oxenhandler, *Zenciler* oyununda siyahiliğin yalnızca ırksal bir ayırım olmaktan çıkarak toplum dışına itilmiş her kesimden insanı temsil ettiğini ifade eder:

“İlk anlamıyla siyahlık dışlanmaya, mahrumiyete, aşağılanmaya maruz kalan her sınıftan insanın ayırt edici özelliğidir; bastırılmış olan herkes, her türlü azınlık, her sınıftan ve kasttan adam; homoseksüeller ve hırsızlar, siyahiler ve Yahudiler; kadınlar; toplumdaki rolleri kendilerini öteki kabul etmek olanlar, yabancılaştırılmış insanlar, dünyadaki var oluşları ezilme, dışlanma ve kayıp olanlar” (1975: 417).

Genét’nin oyunlarında siyahlar ve beyazlar, ezen ve ezilenler, efendiler ve köleler, ben ve o arasındaki sınırlar belirsizleşir veya tamamen ortadan kalkarken; Beckett’te bu durum canlı ve cansız ayırımının bulanıklaşmasıyla daha da trajik hale gelir. Karakterlerin eylemsizliği ve amaçsızlığı onları nesnelere ayırt etmeyi zorlaştırır. Çöp kutusunda yaşayan Nagg ile Nell (Oyun Sonu) ve sadece şapkasını giydiğinde düşünebilen Lucky (Godot) gibi karakterlerin nesnelere olan bağlılığı da, canlı-cansız ayırımına son veren bu ifadeyi somutlaştırır:

“Beckett’in karakterleri cansız objelere benzer; şapkalar, bisikletler veya çöp tenekeleri gibi diğer eşyalardan farkları yoktur. Canlı ve cansız arasındaki sınırların bozulması tekinsizlik etkisi yaratır... Beckett’da tekinsizlik fizik ve fiziksel olarak belirlenmiş sınırların bulanıklaşmasından kaynaklanır, kendi ve öteki ayırımı kalkar” (Oppenheim, 2005: 129).

Oyunlara hakim olan tekinsizlik hissi; geçmişe özlem, hafıza kaybı, unutulmuş, zaman kavramı, yeniden hatırlama veya yeni hatıralar uydurma gibi temalarla desteklenir. Beckett’in karakterleri bir şeyleri hatırlamakta güçlük çekerler; hafızaları varoluşlarının acısını unutmak ister gibi silinmiştir. Bu nedenle çoğunlukla geçmişini düşlerler; geçmişe dönmek bugünün üzüntüsünü hafifletmek için bir yoldur. Fakat Kathryn White’ın (2009: 61) da ifade ettiği gibi geçmiş de acılarla doludur ancak

yaşanmamış yeni anılar uydurarak kendilerini varoluşun ıstırabından kurtarabilirler. Hafızayı yönlendirme ve zaman kavramının sorgulanması Pinter'in oyunlarında da ana temalardan birini oluşturur. Styan'ın aktardığına göre (2003: 136) *Manzara* (Landscape, 1968), *Eski Zamanlar* (Old Times, 1971), *Sessizlik* (Silence, 1969) ve sondan başa doğru devam eden dokuz perdelik *Aldatma* (Betrayal, 1978) bu ana konu üzerine kuruludur.

Absürt Tiyatro sınıflandırmasına giren oyunlar; geleneksel anlamda mantıklı bir olay örgüsü, neden-sonuç ilişkisi, anlamlı bir diyalog ve karaktere ait incelikli bir öykü içermezler:

“İyi tasarlanmış bir oyundan, iyi gözlemlenmiş ve davranışları ikna edici karakterler sunması beklenir; bu oyunlar ise çoğunlukla tanımlanması güç karakterler ve anlamsız eylemleri içerirler. İyi tasarlanmış bir oyundan zekice ve mantıklı bir biçimde kurgulanmış, akıcı diyaloglarla izleyiciyi eğlendirmesi beklenir; bu oyunlardan bazılarında ise diyaloglar anlamsız evelme vevelemelere indirgenmiştir. İyi tasarlanmış bir oyundan bir başı, bir gelişimi ve derli toplu bağlanmış bir sonu olması beklenir; bu oyunlar ise çoğunlukla rastgele başlayıp yine rastgele biterler” (Esslin, 1995: 9, 10).

Olay örgüsü ve neden-sonuç ilişkisinden yoksunluk oyunların temasını desteklemektedir. Beckett'in *Godot'yu Beklerken*'in de Vladamir ve Estragon karakterleri oyunda belirtilmeyen bir nedenle günlerce Godot'yu bekler. Godot geldiğinde ne olacağı veya Godot'nun kim olduğuyla ilgili izleyiciye bilgi verilmez. Karakterler, kendilerini harekete geçirecek bir olay gerçekleşmediği için anlamsızca beklemeye devam ederler; beklemek bir eylemsizlik halidir. Styan'ın (2003: 127) da aktardığı gibi Beckett'te hayatın amaçsızlığı ve insan ilişkilerinin monotonluğu eylemsizlik ve tekrarla anlatılır. Olayların giriş, gelişme ve sonuç etrafında gelişmediği bu eylemsizlik biçimi Esslin'e göre herhangi bir önermede bulunmaz. Absürt Tiyatro oyunları bir sorunu açıkça masaya yatırıp çözüme ulaştırmayı amaçlamadığı için “temel olarak şiirsel bir imge ya da şiirsel imgelerden oluşan karmaşık bir yapı” sunarlar (1995: 13). Gelişim çizgisinden yoksun bu oyunlarda eylemsizlik halinin absürtlüğüne, dilin beyhude kullanımı eklenir.

Geleneksel tiyatrodaki dil mantık kurallarına uygun ifadeler içerir; anlatıda anlamsız sözcüklere yer verilmez; dil ve eylem bütünlüğü korunur. Oysa Absürt

Tiyatro’da dil bir karşı-dile dönüşür; kelimelerin anlamla bağı kopar, gevelemeler ve seslere indirgenir. Dil burada yaşanan zamanla uyumsuzluğun dışı vurulduğu bir araçtır. Anlam yaratması gerekirken anlamsızlığın en önemli sembolü haline gelir. Ionesco, dilin yaşadığı erozyonu dönemin ruhunu yansıtan kriz duygusuyla bağlantılandırır:

“(…) kendini doğal olarak dilin krizi şeklinde ortaya koyan düşüncedeki bir nevi krizi- kelimelerin artık anlamının olmadığı, monolitik bir dogmaya indirgenmiş düşünce sistemi bütünündeki, yalnızca “ulus, ulusal, bağımsızlık, demokrasi ve sınıf mücadelesi” gibi kelimelerden değil aynı zamanda “Tanrı, sosyalizm, madde, zihin, kişilik, hayat, ölüm vb.” gibi kelimelerden oluşan bir klişe mimarisinin krizini kayıtt altına alıyoruz”(Ionesco, 1964: 248).

Beckett’da dil kendini ifade etmenin yararsız bir aracıdır. Realist tiyatrodaki dilin geleneksel kullanımı Beckett’i sınırlar, bu nedenle sessizlik anlarına olanak verir ve dili mümkün olan en minimalist şekilde kullanır (White, 2009: 110); basit, net ve kısa cümleleri karmaşık açıklamalara tercih eder. Bunu başarabilmek için *Godot*’yu ana dili olan İngilizce yerine Fransızca yazmıştır (Styan, 2003: 128). Bazı oyunları sadece bir monologdan ibarettir; *Krapp’ın Son Bandı*’nda (Krap’s Last Tape, 1958) otuz yıl önce kaydettiği bir teyple konuşan yaşlı bir adamın, 1961’de sahnelenen *Mutlu Günler*’de (Happy Days) içine oturduğu kuma gömülen orta yaşlı bir kadının monoloğuna tanık olunur. Styan’a göre (2003: 134) “Oyuncuları defin vazolarına hapseden veya fiziksel olarak karanlıkta konuşan iki dudağa indirgeyen bu oyunlar, oyuncuya olan gerekliliği hatta tiyatronun kendini ortadan kaldırmaya başlar”. Bu bir anti tiyatro özelliğidir. Aynı nitelik Ionesco’nun farslarında da görülür. Gassner’in aktardığına göre (1963: 1109) Ionesco’nun tiyatrosu burjuva karşıtı olduğu kadar tiyatro karşıtıdır da. Sadece olay ve durumların değil, tiyatronun da güldürüsünü yapar. Ionesco, orta sınıf bir evliliğin yergisi olan ve 1950’de Paris’te sahnelenen *Kel Şarkıcı*’yı (La Cantatrice chauve) karşı-oyun (anti-play) olarak tanımlamıştır. Oyundaki diyalog ve eylemin tutarsızlığı dramatik biçimi alaya almanın bir aracı haline gelmiştir; bir nevi yazdığı farsın farsını yapmıştır. Başlıktaki kel şarkıcı hiçbir zaman belirmez, tematik açıdan oyunla bir ilgisi yoktur. Styan’ın aktardığına göre (2003: 138, 139) Ionesco bu oyunu daha sonra “dil’in trajedisi” olarak nitelendirecektir çünkü çiftin diyalogları ıvır zıvır konuşmaların ötesine geçmeyen

saçmalamalardan ibarettir. Amaçsızca sarf edilen kelimeler karakterlerin insani özelliklerinden sıyrılarak “karaktersiz karakterler” haline gelmelerine neden olur. Pinter’in *Oda*’sında Rose, kendine asla cevap vermeyen Bert’le yaptığı yemekten, dışarıdaki havaya ve yaşadıkları odaya kadar pek çok önemsiz şey hakkında hiç durmadan konuşur. Bay Kidd’le diyalogu da aynı hızda devam eder; ikili birbirinin ne anlattığını bile dinlemeden üst üste konuşur. Pinter’in uzayıp giden anlamsız diyaloglarına, Beckett’ta olduğu gibi sessizlik anları ve monologlar eşlik eder. Beckett’ı çağın en önemli yazarı olarak kabul eden Pinter (Styan, 2003: 134) *Manzara* ve *Sessizlik*’de Beckett’ın monoloğu kullanır. Pinter’in diyalogları, gerçekçi konuşmaların absürt bir versiyonu gibidir. Ronald Knowles’a göre (aktaran Cornwell, 2006: 135) bu konuşmalar “anlam belirsizliği, alakasızlık, laf kalabalığı, konuyla ilgisizlik, homurdanma, mırıltı, hazırcevaplık, ritim, boşboğazlık, gereksiz sözler patlaması”ndan ibarettir. Esslin dildeki bu yozlaşmayı, anlam dünyasındaki yozlaşmayla paralel görür:

“Böylesi bir anlamsızlık duygusu kaçınılmaz olarak, anlamını iletmenin tanımlanmış aracını, yani dili sorgulamaya yol açmalıydı. Sonuçta Absürt Tiyatro, dilin giderek anlamsızlaşıp fosilleşmiş kalıplarına saldırarak kendisini dil eleştirisine yöneltti... Hava konusunda konuşan insanların aslında bu konuyla ilgili olarak birbirlerine anlamlı bilgiler aktarma niyetleri yoktu. Dili, aralarındaki boşluğu doldurmak, aslında birbirlerine bir şeyler anlatma istekleri olmadığı gerçeğini gizlemek amacıyla kullanıyorlardı (...) anlamdan arındırılmış gibi görünen bir evrende, felsefe ya da politika olarak adlandırdığımız iddialı açıklama biçimleri boş dedikodudan öteye geçmiyordu. Örneğin Beckett *Godot’yu Beklerken*’de Lucy’nin ünlü konuşmasıyla felsefe ve bilim dilini alaya alır” (Esslin, 1995: 16).

Absürt Tiyatro’da dil, gerçek bir anlaşma aracı olmaktan çıkarak, oyunların yarattığı tekinsiz dünyanın ifadesi haline gelir. Dilin deformasyonu, karakterlerin izleyici tarafından belirli bir toplumsal zemine oturtulmasını engeller. İpşiroğlu’na göre bu karakterler “belli bir zaman süreci içinde gelişen olayların kahramanları değildirler, toplum ilişkilerinden soyutlanarak birey olarak çıkarlar karşımıza. Burada göstermek istenilen, kişiliğin yitirilmesi, ilişkilerin kopması, yalnızlık, korku gibi zaman ve mekan dışı” durumlardır (1996: 18).

Mizah, bu tiyatro oyunlarının belirleyici özelliğidir. Styan’a göre (2003: 127-129) absürdist dramının içinde barındırdığı komedi unsuru onu Sürrealist oyunlardan ve

Vahşet Tiyatrosu'ndan ayırır. Burada kullanılan mizah, güldürme amacı taşımaz; izleyicide gülümsemeyle acı arasında bir his yaratır. Esslin'e göre (1970: 159) mizahın Absürt Tiyatro'daki önemi "kederden özgürleşmeyi sağlaması"dır. Dünyayı absürt biçimde algılamamanın bir ifadesi olan mizahi yaklaşım, oyunların izleyici tarafından sevilip kabul edilmesini sağlayan en önemli etmendir. Bennett'in aktardığına göre (2015: 4) öncelikle Beckett ve Genét, onları izleyen yıllarda ise Pinter ve Albee'nin oyunları hem seyirciler hem de eleştirmenler tarafından eleştiri yağmuruna tutulur. Paris'teki ilk gösterimler fazla tepkiyle karşılanmasa da, özellikle Avrupa dışındaki izleyicilerin çoğu oyunların ne anlattığını veya neyi simgelediğini anlamakta güçlük çeker. Klasik anlatı kalıplarını yerle bir eden bu yapıtlar; Kenneth Tynan (Observer, London), Thierry Maulnier (Revue de Paris) ve Jean-Jacques Gautier (Le Figaro) gibi yazarlar tarafından amaçsız, "ileti ve taahhütten" (Styan, 2003: 125, 137) yoksun olmakla suçlanır. Giriş, gelişme ve sonuçtan oluşmayan, anlaşılır öyküler sunmayan, belirli bir sonla bitmeyen, kafalardaki soru işaretlerini cevaplamayan bu oyunların geniş bir izleyici kitlesi tarafından kabul edilmesi zaman alacaktır. Esslin özellikle tiyatro eleştirmenleri tarafından olumsuzlanan Absürt Tiyatro oyunlarını savunmak adına, oyunlarda neyin eksik olduğunun değil, neden eksik olduğunun düşünülmesini ister:

"(Beckett) İzleyicilerin, oyunda ortaya konan sorunun çözümünü bilerek ve bunun sonucunda da doyuma ulaşmış olarak evlerine dönmesini amaçlamadı. Bu nedenle onu, hiçbir zaman kalkışmadığı bir şeyi yapmamakla suçlamak anlamsız olur ve bu bağlamda yapılacak en akılcı iş, onun neyi amaçladığını bulmaya çalışmaktır" (1995: 10).

Absürt Tiyatro yazarları akılcı cevaplara inanmadıkları için yazdıkları oyunlar belirsizlik ve tutarsızlık içerir. Gerçeğin belirli yasalarla düzenlenmediği bir evren, özellikle 2. Dünya Savaşı'ndan sonra bir kargaşa ve kriz halidir. Bu krizin belirli ideolojiler, kalıplaşmış bilgiler ve akılcılıkla aşılabileceğini düşünmezler. Somut çözümlere varılamayan bir dünyada, geleneksel biçimleri yıkıcı bir biçimde dönüştürerek kendilerine çıkış yolu ararlar. Gerçekten kopuş aslında başka bir gerçeklik arayışının anahtarıdır. Bu oyunlarda insan psikolojisinin ve varoluşa dair derin soruların incelikli yansımalarını bulmak mümkündür.

1.2.9. Absürdün Edebiyattaki Kaynakları

Anlamsız ve amaçtan yoksun bir dünyanın varlığı, gerçeği akılla açıklayamama, geleceğe dair duyulan korku ve umutsuzluk, kaybolan idealler, varoluşun anlamsızlığı ve absürdün deneyimi; 20.yüzyılın başından itibaren birçok yazarın düzyazı ve şiirlerinin belkemiğini oluşturmuştur. Apollinaire, Daniil Charms, Bruno Schulz, Joseph Conrad, Ford Madox Ford, Hugo von Hofmannsthal, Anton Çehov, Fyodor Dostoyevski, Gustave Flaubert, Nikolay Gogol, Viladimir Nabokov, Jorge Luis Borges ve Fernando Pessoa (Cornwell, 2006: 68, 103), J.W von Goethe, James Joyce, Edgar Allen Poe gibi natüralist ve realist akımlara karşı kendi gerçekliğini dayatan pek çok yazar, absürt anlatının gelişim sürecine dolaylı biçimde katkı sağlamıştır. Bu yazarlar arasında Kafka ayrı bir önem taşımaktadır; çünkü absürdü yazılarının ana eksenine oturtmanın yanı sıra pek çok sanatçı, eleştirmen ve düşünür üzerinde büyük bir etkisi olmuştur.

1.2.9.1. Franz Kafka

Almanca konuşan Yahudi bir aileden gelen Kafka (1883-1924) Prag doğumludur. Üniversitede avukatlık eğitimi gördükten sonra kendine yazı yazması için zaman olanağı veren bir sigorta şirketinde çalışmıştır. Kafka'nın birçok öyküsü 1908 yılından itibaren farklı edebiyat dergilerinde yayınlanmış fakat on sekiz hikayeden oluşan ilk kitabı *Gözlem* (Betrachtung) 1913 yılında basılmıştır. 1915 yılında yayınlanan *Dönüşüm* (Die Verwandlung) ilk romanıdır. Onu *Bir Köy Hekimi* (Ein Landarzt, 1919) izler. Basılması için hazırladığı dört öyküden oluşan *Açlık Sanatçısı* (Ein Hungerkünstler) ölümünden sonra 1924 yılında basılır. Kafka yakın arkadaşı ve editörü olan Max Brod'a, ölümüyle birlikte tüm yazılarını ve mektuplarını yakmasını söyler; fakat Brod bu isteğe uymaz. Kafka'nın yarım kalan öykülerini tamamlayarak 1925-35 yılları arasında hepsini yayınlattır. Böylece *Dava* (Der Process) 1925, *Şato* (Das Schloss) 1926, *Amerika* (Der Verschollene-Amerika) romanı 1927 ve *Çin Seddi'nin İnşasında* (Beim Bau der Chinesischen Mauer) 1931 yılında basılır.

Kafka'nın öyküleri; toplumsal yozlaşma, sosyal adaletsizlik, varoluşsal sıkıntı, yabancılaşma, bürokrasi, güç ilişkileri, suç ve ceza kavramları üzerine odaklanan absürt

anlatılardır. *Dönüşüm* adlı kısa roman, işe gitmek için uyandığında kendini dev bir böceğe dönüşmüş olarak bulan Gregor Samsa'nın hikayesini konu alır. Gregor böceğe dönüşmüş olduğu halde işe geç kaldığına endişelenmektedir, ne kendisi ne de aile bireyleri bu olayı büyük bir tepkiyle karşılamayacaktır. Bay ve Bayan Samsa ve kız kardeş Grete'nin tek düşündükleri Gregor'un çalışıp para kazanmaya devam edemeyecek olmasıdır. Bir süre sonra Gregor'a bakmaktan usanan aile, onu parasal sıkıntılarının nedeni olarak suçlamaya başlar ve ondan evi terk etmesini ister. Bunun sonucunda Gregor odasına giderek kendini öldürür. Ölümü ailesini büyük bir yükten kurtarır; kırsal bir bölgeye doğru geziye çıkıp Grete'yi evlendirme planları yaparak hayatlarına devam ederler (Kafka: 2001). Öyküyü absürdün alanına sokan, sıra dışı durumlara gösterilen bu sıradan tepkidir. Kafka'nın; öykülerinde anlamsız, saçma ve akıl dışı olanı doğallaştırması absürdün dolaysız anlatımına olanak verir. Absürdün temel metinlerinden *Sisifos Söyleni*'nin yazarı Camus, kitabın Kafka'ya ayrılan bölümünde, yazarın doğal ve absürt arasında kurduğu ilişkiden bahseder:

“Garip, ama açık bir aykırılıkla, kahramanın serüvenleri ne kadar olağanüstü olursa, öykünün doğallığı da o kadar belirgin olacaktır: bir insan yaşamının acayıplığıyla bu insanın bu yaşamı benimseyişindeki yalınlık arasında bulabileceğimiz uzaklıkla oranlıdır. Bu doğallık Kafka'nın doğallığı gibi görünüyor... Bu şaşkınlık yokluğuna ne kadar şaşsa az olacaktır. Bir uyumsuz yapıtın ilk belirtileri bu çelişkilerden anlaşılır... Kafka'nın gizi bu temel bulanıklıktadır. Doğalla olağanüstü, bireyle evrensel, trajikle gündelik arasındaki bu sürekli sallanışlar, yapıtının her yanında karşımıza çıkar, ona hem sesini hem anlamını verir. Uyumsuz yapıtı anlamak için bu aykırılıkları sıralamak, bu çelişkiler üzerinde durmak gerekir” (2010: 130, 131).

Garip durumların doğallıkla karşılanması ve saçma karşısında gösterilen tepkisizlik Bennett'e göre (2015: 28, 29) Kafka ile o kadar özdeşleşmiştir ki, bu anlatı biçimi Kafkaesk olarak nitelendirilmektedir. Absürt Tiyatro örneklerinden Ionesco'nun *Gergedanlar*'ı, Beckett'ın *Godot'yu Beklerken*'i veya *Oyun Sonu* da benzer bir anlatıya yaslanır; insanlar nedensiz biçimde gergedanlara dönüşür, Vladimir ve Estragon muhtemelen hiç gelmeyecek olan Godot'yu bekler, Winnie kumun içine gömülmeden kurtulmaya çalışmaz. Bu karakterler, kendilerini çevreleyen dünyaya karşı tepkisizdir çünkü içinde yaşadıkları ortam akıl almaz olayların birbirini kovaladığı bir kargaşa

ortamina benzemektedir. İpşiroğlu, Kafka karakterlerinin eylemsizliğinin Absürt Tiyatro oyunlarında karşılaşılan karakterle benzerliğine dikkat çeker:

“Uyumsuz tiyatroyu doğrudan doğruya etkileyen yazarlardan biri de hiç kuşkusuz Kafka’dır. Kafka’nın korku ve güvensizlik dolu dünyasında, birey düş ve karabasanlarla boğuşur. Korku ve suçluluk duygusundan bir türlü kurtulamaz. Dış güçler onu sürükler, eli kolu bağlanmıştır sanki eyleme geçip karşı koyduğu anda, kendini tam bir çıkmaz içinde bulur” (1996: 81).

Ionesco, Pinter, Stoppard ve dolayısıyla da Esslin tarafından Absürt Tiyatro’nun öncülü sayılan Kafka’nın karakterleri, bu oyunlardaki bölünmüş kimlikler ve çiftli kişiliklerle benzerlik gösterir. Yaşadıkları çatışma nedeniyle kimlik değiştiren bu karakterler, *Dönüşüm*’de olduğu gibi içine hapsedikleri diğer kişiliklerden dünyaya bakmaktadır (Ran, 2007: 34). Bu, bir nevi kabusa benzer distopik bir dünyada hayatta kalmanın yegane yoludur; çünkü akıl ve sağduyuyu kullanarak sorunlara çözüm bulamazlar. Karşılaştıkları tek şey zalimliklerdir.

Kafka’nın diğer önemli yapıtlarından biri olan *Dava*’da Joseph K. bilmediği ve hiçbir zaman da öğrenemeyeceği bir nedenle tutuklanır. Dava gününe kadar geri salınan Joseph K. Kendisine bildirilen tarihte duruşma salonuna gider. Havasız ve ışıksız bir bodrum katında sürdürülen duruşmada neler döndüğünü anlayamasa da kendini savunur. Dava sürecinde amcasının yardımıyla kendine bir avukat tutar. Avukat bu davanın diğer sıradan davalara benzemediğini, davanın ardındaki bürokrasinin çok derin olduğunu söyler. Sonunda K. nedenini bilmediği bir suç nedeniyle mahkum edilir. Onu infaza götürmek için gelen adamlara karşı koymaz, öldürülmeden önceki son sözleri “Bir köpek gibi” dir. *Dönüşüm* ’de olduğu gibi burada da ana karakter kendini, nedenini bilmediği ve kontrol edemediği bir durum içinde bulur. Bennett’e göre (2015: 30) Joseph K.’nın Gregor’dan ayrıldığı tek nokta, K’nın içine düştüğü durumun absürtlüğünü kavrayıp bundan kurtulmak için az da olsa çaba göstermesidir. Oysa K.’nın dışındaki herkes bu davayı olağan karşılar ve bürokrasi K. öldürülünceye kadar işlemeye devam eder. Baldick’e göre (2001: 1) karakterlerin kendilerini sürekli akıl almaz derecede kötü durumlar içinde bulması Kafka metinlerinin temelini oluşturur. Kafka’nın çoğu öyküsünde kahramanın sıradan, güvenli burjuva yaşantısı dışarıdan gelen bir müdahale sonucu kesintiye uğrar. Bu dış güç bazen baba figürü, bazen bürokrasi, bazen de nedensiz

bir fiziksel dönüşümdür (Gray, vd, 2005: 2). Düzenlerini alt üst eden bu değişim karşısında kahramanlar kurban niteliğine bürünür. Akıl ve mantık, içine düştükleri absürt durumdan çıkmaları için yeterli değildir. Akılla kavrayamadıkları bir çıkmazın içine giren kahramanlar, dış dünya ile iletişim kurmayı başaramazlar; kendi kaderlerine terk edilmiş gibidirler. *Dönüşüm*'de Gregor ailesiyle konuşmaya çalışsa da anlamsız sesler çıkarmaktan başka bir şey yapamaz; *Dava*'da K. konuşmayı başarsa da, kimseye suçsuz olduğunu anlatamaz.

Benzer bir çaresizlik durumu *Şato*'da da karşımıza çıkar. Romanda haritacı olarak köye çağırılan K.'nın, memur Klamm ve köyü bir şatodan yöneten kimliği belirsiz yöneticilere ulaşma çabası anlatılır. Köylüler tam olarak ne iş yaptığını bilemedikleri bu gizemli kişilere aşırı derecede saygı gösterir. Köydeki kuralların ve bürokrasinin söyledikleri kadar kusursuz işlemediğini fark eden K.'nın bürokrasiyi aşip şatodaki Klamm'e ulaşma çabası roman boyunca devam eder. Northrop Frye'a göre (1960: 442) “*Dava* ve *Şato* gibi romanlarda polis terörü ve toplumda görülen bürokratik anonimlik ile yaratılan endişeli rüya atmosferi Kafka'yı hala çekici kılan” en önemli nedendir. Otorite ve güç ilişkilerinin fantastik yorumu, günümüzün politik ortamını ve itaat üzerine kurulu toplumsal ilişkileri özetlemektedir. Bahsedilen “endişeli rüya atmosferi” yaratılan belirsizliklerle desteklenmektedir. K.'nın kim olduğu ve nereden geldiği; tam olarak hangi görevle, kim tarafından görevlendirildiği; şatodaki yöneticilerin ve Klamm'in kim olduğu; köylülerle neden ilişkiye girmedikleri; köydeki işlerin nasıl yürütüldüğü; K.'nın neden bir türlü şatodakilere ulaşamadığı romanda açıklanmamıştır. Kafka öykülerine absürt niteliği kazandıran en önemli etmenlerden biri de alt metinlerle desteklenmeyen bu belirsizliktir. Arka planda işleyen bir alt metnin olmaması (Bennett, 2015: 30), öyküdeki neden-sonuç ilişkilerini anlamsızlaştırarak, karakterlerin absürt bir dünyada çıkış yolu bulmasını imkansızlaştırır. Karakterlerin içine düştüğü açmaz onlar için bir yük olsa da, okuyucular için gerçekleri fark etme ve akılcı çözümler bulmanın anahtarıdır. Kafka, absürtlükten kurtulabilmek için karakterlerinin sahip olması gereken öngörüü okuyucularından bekler:

“Kafka umutsuzluk öykülerini bilinçli biçimde yapay ve yapmacık senaryolarla sahnelemeye meydan verirken; okuyucuyu kahramanlardan ayrı durmaya ve kahramanların kendileri tarafından absürt ve anlaşılması zor görünen şeyi bir

bakıma açıklayan sosyal adaletsizlik, kapitalist istismar, kolonyal hegemoni ve diğer politik bağlamların izlerini yeniden inşa etmeye davet eder” (Gray, vd, 2005: 2).

Öykülerinin biçimsel yapısı Absürt Tiyatro yazarlarına yakın görünen Kafka, öykülerinde yinelenen insanlık durumunun absürtlüğü ve anlam arayışının anlamsızlığı teması nedeniyle, Camus ve Sartre gibi varoluşçu yazarlar arasında anılmıştır. Titilola Babalola’ya göre Kafka ve varoluşçu yazarlar, absürt deneyimi aynı şekilde yorumlamaktadır:

“Camus ve Nietzsche gibi Kafka da absürdün esasen dünyanın akıl dışı doğasında yattığını düşünmektedir. Bu yazarlar daha çok kaotik ve akıl dışı bir evrene akılla yaklaşmaya çalışan insanın umutsuzluğu üzerine odaklanır. Onlara göre insanlar kalıplaşmış kurallar yerine kendi değerleri için kendilerine yaslanmalı, kesin ve nesnel yönlendiricilerin yokluğunda seçim yapmalıdırlar. Dolayısıyla ‘varoluşun absürtlüğü’ kaotik ve ümitsiz bir dünyada anlamlı ve amaç dolu bir yaşam yaşamaya çabalamaktan ortaya çıkar. *Dönüşüm*’de kahraman ancak bir böceğe dönüştüğünde kendi bilincine varabilir. Bu çaresiz durum onun, insan doğasına özgü bencillik ve bencil olmama durumunun beyhudeliğini fark etmesini sağlar” (2005: 8).

Kafka’nın ismi her ne kadar varoluşçu yazarlarla birlikte anılsa da, kurguladığı dünya varoluşçuların realist dünyasından oldukça farklıdır. Onun tasarımı tamamen hayali, sürrealist bir karabasan evreninde geçer. Kafka’nın kullandığı mesafeli ve soğuk dil bahsedilen kabus atmosferinin yaratılmasını desteklemektedir. Olaylara karakterleri kadar duygusuz yaklaşan Kafka; bu akıl dışı dünyayı akla uydurabilmek için mizahtan yararlanır. Saçma ve absürt olanın doğallaşması, gerçekte var olmayacak kötü durumlar ve karakterlerin bu durumlara gösterdiği olağan tepki öykülerdeki komedi unsurunu yaratır. Fakat Kafka’da komik olan trajikle bir arada var olur; bu birliktelik yazarda umut ilkesinin hala geçerlilik taşıdığına bir göstergesidir.

1.2.9.2. Albert Camus

Albert Camus (1913-1960) absürt üzerine felsefi düşüncelerini açıkladığı *Sisifos Miti* (Le Mythe de Sisyphe) adlı kitabında absürt deneyimi, modern dünya ile kendi varlığı arasındaki bağlantıyı yitirmiş insanın bu duruma yanıtı olarak tanımlamıştır. *Sisifos Miti*'nin basıldığı 1942 yılında Fransa, Hitler'in ordularının işgali altındadır. Aynı yıl, metnin felsefi düşüncelerinin izdüşümü niteliği taşıyan *Yabancı* (L'Étranger) romanı yayınlanır. Bu iki kitap birbirinin açıklaması niteliğindedir: *Sisifos Miti*, *Yabancı*'da anlatılan dünya görüşünü felsefi açıdan tartışırken, *Yabancı* bu felsefenin edebiyat eserine yansımış biçimidir. Çalışmanın bu bölümünde, Camus'nün edebiyat eserleri üzerine odaklanılacak; absürdün felsefi arka planının tartışıldığı *Sisifos Miti* ilerleyen bölümlerde daha detaylı incelenecektir.

Yabancı, kendini duyusal dünyanın hazlarına bırakmış Mersault'nun hikayesini birinci ağızından anlatır. Mersault hukuki ve ahlaki kuralları hiçe sayarak, hayatı kendi değer yargıları doğrultusunda yaşamaya çalışmaktadır⁹. Mersault kendini akıl dışı kurallarla sarmalanmış absürt bir dünyanın içinde bulmuştur; bu nedenle dünyaya karşı tutumu da absürttür. Hiç birşeyin anlam ifade etmediği bir yaşama karşı kayıtsızlık ve duygusuzluktan fazlasını gösteremez. Yalnız ölümle yüz yüze iken içini bir korku kaplar, ama bunun da üstesinden gelmeye çalışır:

“Ama herkes bilir ki, hayat yaşamaya değmez. Aslına bakarsanız, insan ha otuzunda ölmüş ha yetmişinde, pek önemli değildi. Çünkü her iki halde de, pek doğal ki, başka erkekler de, başka kadınlar da yaşayacaklardı, hem de binlerce yıl. Sözü kısası, hiçbir şey böylesine açık değildi. Şimdi de olsa, yirmi yıl sonra da olsa yine bendim ölecek olan. Şu anda beni bu düşüncemde biraz üzen şey, yirmi yıl daha yaşamayı düşünürken, yüreğimin korkunç derecede hoplamasıydı. Ama onu bastırmak için, yirmi yıl sonra yine o gün gelip çattığı zaman, düşüncelerimin ne olacağını hayal etmek yetiyordu. Değil mi ki insan

9. Toplumsal baskıların dayattığı kendine ait olmayan duygu kalıplarını reddeder; dolayısıyla annesinin cenazesinde kendinden beklendiği gibi üzülmez ve ağlamaz, hatta bedenini bile görme gereği duymaz. Cenazenin ertesi günü Maire'yle yüzmeye gider, sevişir ve yaşamını olağan akışında sürdürmeye devam eder. Aslında ne Maire, ne arkadaşı Raymond ne de çevresindeki diğer insanlara karşı duygu beslememektedir. Raymond, dövdüğü Arap kız arkadaşının ailesi tarafından bıçaklanır; yanına silah alan Mersault kendine bıçak çeken kızın ağabeyine defalarca ateş eder. Bunu neden yaptığını ya da işlediği cinayet karşısında bir şeyler hissedip hissetmediğini açıklamaz. Yaşama karşı umursamaz tavrı, dava süresince günlerini hapiste kolay geçirmesini sağlar. Mersault yaptığı şeyler nedeniyle ne bir pişmanlık, ne de en ufak bir duygu hissetmektedir. Mahkemedeki ilgisizliğine, annesinin cenazesinde ağlamamış olma suçu da eklenince idam cezasına çarptırılır. Ölümü bile duygusuzca kabullenir; korku duyar ama yılgın değildir. Günah çıkarması için yanına gelen papaza hakaret ederek kovar; onun için yaşam şu andadır ve öldükten sonra Tanrı dahil hiçbir şeyin anlamı yoktur. İdam edileceği düşüncesi onu garip biçimde tüm umut dolu düşüncelerden kurtarır; kendini “dünyanın tatlı kayıtsızlığına” açarak hafiflemiş hisseder; tam olarak mutludur (Camus, 2003).

ölecekti, öyleyse bunun ne zaman ve nasıl olacağı pek önemli değildi. O halde (işin asıl güç yanı bu 'o halde' sözcüğünün ifade ettiği anlamı gözden kaçırmamaktı), evet o halde af dilekçemin kabul edilmemesine boyun eğmeliydim” (Camus, 2003: 84).

Mersault; yaşadığı dünyaya ait kurallar, çevresindeki insanlar ve ölüm cezasına çarptırılması karşısında takındığı tepkisizlik dolayısıyla absürt bir kahramandır. Bu tepkisizlik o kadar üst düzeydedir ki, öleceğini bildiği halde metafizik bir yaratıcı fikrinin kurtarıcılığına sığınmaz. Ölüme giderken bile inandığı doğruları savunmaya devam eder ve ancak bu şekilde huzur bulur. David D. Galloway’ın (1970: 12) de aktardığı gibi “absürt kahraman için kazanım; zafer ya da yenilgiyle ilgili bir soru değil, temeldeki ayarsızlığı sürdürebilmekteki başarıdır (...) absürt kahraman kendini sadece bir gerçeği savunduğu zaman tamamlanmış hisseder”. Mersault’nun ölümü olgunlukla kabul etmesi ve hissettiği umutsuzluğu özgürleşme edimi olarak görmesi, Camus’ye göre absürt deneyim karşısında insanın takınması gereken tavrı yansıtır. Brce’a göre (aktaran Cornwell, 2006: 115) yaşamın tüm anlamsızlığına rağmen “Camus paradoksal biçimde nihilizm yerine mutluluğa dönmek ister”; çünkü yaşam kendi içinde olması gerektiği gibi ve iyidir. Yaşamın absürt deneyimini yaratan şey, insanın amaçsız dünyada anlam ve amaç arayışına girmesidir. Bu arayış son bulduğunda çatışma ortadan kalkacak ve insan aradığı huzura kavuşabilecektir. Yaşamın anlamsızlığını kabul eden Mersault’nun giyotinle öldürülecek olmasına rağmen taşıdığı mutluluk hissi bu düşüncenin ifadesidir. *Sisifos Miti* ve *Yabancı* arasındaki bağlantıyı açıklayan Sartre, romanın “absürt hakkında ama absürde karşı” yazıldığının altını çizmiştir.

Yabancı’da karşılaşılan umutlu son 1947 yılında yazılan *Veba* (La Peste) romanında da görülür. Fransız sömürgesindeki Cezayir kenti Oran’da binlerce farenin ölümüyle kendini gösteren veba salgını kısa sürede insan ölümlerine yol açar. Gün geçtikçe artan ölü sayısı nedeniyle şehir karantinaya alınır; şehrin dış dünyayla ilişkisi kesilir. Şehirde yaşayan insanların çaresizliğinden yararlanan Peder Paneloux vebanın onlara Tanrı’nın bir cezası olduğunu iddia eder. İnançsız birçok insan yeniden dine döner. Şehirden kaçma planları yapan Raymond Rambert bundan vazgeçerek vebayla amansızca savaşan Dr. Rieux ve Jean Tarrou’ya katılır. Durum kötüye gittikçe şehrin içinde kaos ortamı baş gösterir, şehirden kaçmak isteyenler vurulur, cenazeler tören

yapılmadan bir an önce yakılır. Othon'un oğlunun ölüm döşeğinde olması Peder Paneloux'nun inancını sarsar. Kahramanca çabalar sonunda veba için geliştirilen serum işe yarar ve bir süre sonra şehrin kapıları dışarıya açılır (Camus, 2017).

İnsanların birlik olarak verdikleri mücadele sonucunda başarı kazanmalarını anlatan *Veba*, insan doğasının iyiliği ve gelecek güzel günlere dair umutlu bir bakış açısı yansıtır. Cornwell'e göre (2006: 116) burada "dünyadaki anlam yokluğu ve insan tarafından anlama sahip olma isteği arasındaki yüzleşme" anlatılır. Yüzlerce insanı öldüren; ölüme direnenlerin elinden sevdiklerini ve değer verdikleri ne varsa alan veba salgını, absürt bir gerçekliği temsil eder. Roman karakterlerini zaman zaman yılgınlığa sürükleyen, yaşamın anlamını sorgulamaya ve kendileriyle yüzleşmeye davet eden bu acımasız durum, umudunu yitirmemiş insanların çabalarıyla son bulur. Camus, absürt deneyime karşı koyabilmek için umut ve başkaldırıcıyı savunur:

"İsyan, adaletsiz ve anlaşılmaz bir şartla karşı karşıya kalan, mantıksızlığın görüntüsünden doğar. Ancak isyanın kör dürtüsü, kaosun ortasında düzen ve faniliğin tam ortasında birlik istemektir. Protesto eder, talep eder, şu ana kadar kayan kumların üzerine kurulmuş olanın kaya üzerine kurulması ve öfkenin sona ermesi gerektiğinde ısrar eder. Onun meşguliyeti dönüştürmektir" (Camus, 1971: 16).

Camus'nün 1956 yılında yayınlanan *Düşüş* (La Chute) adlı romanı Paris'te başarılı bir savunma avukatı olarak görev yapan Clamence'in hikayesini anlatır. Clamence dul ve yetimlerin davalarına bakar, kör insanların karşıdan karşıya geçmelerine yardımcı olur, yardıma ihtiyacı olan insanlara kendini adanmış görünmektedir. Oysa bir gece, Seine nehrine atlamak üzere olan bir kadını fark ettiği halde olaya müdahale etmez, hatta kadının suya düşme sesini ve çığlığını duyduktan sonra bile arkasına bakmaz. Clamence aradan yıllar geçmesine rağmen bu anı unutamaz; başarılarıyla en gurur duyduğu zamanlarda kadının kendisiyle alay eden kahkahalarını duyar. İkiyüzlülüğüyle yüzleşmek zorunda hisseden Clamence, yardım ettiği insanları küçük düşüren ve aşağılayan birine dönüşür. Sonunda işini kapatır ve düşkün bir hayat yaşamaya başlar. Yaşadığı dünyayı anlamlandırabilmek adına, gerçekte hissetmediği bir kimliğe bürünür; hissettiği absürt duygunun üstesinden ancak bu şekilde gelebilmektedir. Trajik bir olaya kayıtsız kalışı sonucunda çevresine karşı hissettiği yabancılığın farkına

varır. Clamence'in deneyimlediği yabancılık hissi, Dostoyevski'nin *Suç ve Ceza*'sındaki (1866) Raskolnikov'u andırmaktadır. Ray Davison'a göre (aktaran Cornwell, 2006: 118) Clamence'in "kendini Seine nehrinde boğulmaya atan kadının olayına dahil olmaması; Raskolnikov'un 'garip bir duygu ve yabancılıkla' Neva'da boğulmak üzere olan kadının kurtarılmasına bakmasına" benzemektedir. *Düşüş* basta olmak üzere, Camus'nün tüm romanlarında hem biçimsel hem de tematik açıdan Dostoyevski etkisi görülmektedir. Cornwell'in aktardığına göre (2006: 119) Camus, Dostoyevski'yi "absürt duyarlılığın 20.yüzyıldaki kahini" olarak adlandırmıştır. Camus'nün Dostoyevski'yle olan ilişkisinin üç aşaması dikkat çekicidir:

"İlki metafizik absürttür; Kirilov ve onun optimist biçimde intihar aracılığıyla Tanrı olması, ki intihar konusu Sisifos Miti'nde öncelikli olarak islenir. İkincisi metafizikten nihilist bir başkaldırı ve politik bir cinayete doğru evrilir: "her şeye izin var" düşüncesindeki Ivan Karamazov'dan Peter Verkhovensky'in zalimce uygulamaları (...) Başkaldıran İnsan'da bu ele alınır. Üçüncü aşama *Düşüş*'ten *İlk Adam*'a doğru gelişen bir sentezdir. Anlaşılmaz ve esrarengiz Stravrogin karakterine duyduğu eksensel büyülenme"(Cornwell, 2006: 119).

Camus yaşamın anlamsızlığı, absürdün deneyimi, amaçsızlık ve değer kaybı gibi konulara odaklanan romanları nedeniyle Sartre gibi varoluşçu yazarlar arasında anılmıştır. Kendine yöneltilmiş hiçbir sınıflandırmayı kabul etmeyen Camus, Sartre'la farklı hayat görüşlerine sahip olmalarına rağmen varoluşçu olarak nitelendirilmesinden duyduğu şaşkınlık ve hoşnutsuzluğu belirtmiştir. Camus'ye göre absürt, dünya ve insanın dünyadan beklentileri arasındaki çatışmadır; bu nedenle bir son olarak görülemez, ancak başlangıç olabilir. Oysa Sartre absürdü dünyanın kendine içkin bir özelliği olarak kabul eder; bu umut ilkesinin ve geleceğe olan inancın yitirildiği andır. Umut ilkesine sıkı sıkıya sarılan Camus'nün anlayışına göre absürdün farkındalığı özgürleşme (Yabancı), umudu kaybetmeyerek başarıya ulaşma (Veba) ve kendiyi yüzleşme (Düşüş) gibi "akılcı, entellektüel keşifler" (Foley, 2008: 6) ortaya çıkaracaktır. Bu bölüm Camus'nün absürt üzerine yürüttüğü felsefenin yazdığı romanlara yansımaları üzerine odaklandığı için Sartre'm absürde bakış açısı ve iki yazar arasındaki düşünsel farklılık, absürdün felsefesinin açıklandığı bölümünde daha detaylı incelenecektir.

Camus ve Sartre dünya görüşleri doğrultusunda geliştirdikleri felsefe açısından farklılıklar taşısa da, Esslin'e göre her ikisi de "yaşamın anlamsızlığı duygusu, ideallerin ve amacın önlenemez değer kaybı" gibi ortak konular üzerine yazmaktadır. Aynı tematik yaklaşım, Absürt Tiyatro yazarlarında da görülmektedir, fakat onlar Camus ve Sartre'dan biçimsel olarak ayrılırlar:

"Absürt Tiyatro, insan durumunun anlamsızlığını ve rasyonel yaklaşımın yetersizliğini akılcı araçların ve söylemsel düşüncenin açıkça terk edilmesiyle ifade etmeye çalışırken; onlar insan durumunun saçmalığı duygusunu yüksek derecede anlaşılır ve mantıksal olarak oluşturulmuş muhakeme ile sunarlar. Camus ve Sartre yeni içeriği eski gelenekle ifade ederken, Absürt Tiyatro ileri sürdüğü temel varsayımlar ve bunların ifade edildiği biçimlerle arasında birlik yaratmaya çalışarak bir adım daha ileri gider" (Esslin, 1970: 24).

Camus'nün edebiyat alanında klasik anlatı biçimlerini tercih etmiş olmasının nedeni absürt duygusunun ortadan kaldırılabilmesi için, sanatın "uyum ve birlik" yaratması gerektiğine olan inancından kaynaklandığı düşünülebilir. Camus'ye göre, sanatçı başkaldıran insanın ta kendisidir; fakat başkaldırı da bir gerçekliğe dayanmalı, bir gerçeği savunmalıdır:

"Sanat da şu aynı zamanda hem yücelten, hem yok sayan eylemdir. "Hiçbir sanatçı gerçeği hoş görmez," der Nietzsche. Doğrudur; ama hiçbir sanatçı gerçeksiz de edemez. Yaratma hem birlik gerekliliği, hem de dünyanın yadsınmasıdır. Ama dünyayı kendisinde eksik olan şey adına yadsır, bazı bazı da olduğu şey adına kabullenir" (Camus, 1975: 277).

Camus'nün düşüncesine göre gerçeğe alternatif oluşturmak isteniyorsa nihilist bir yaklaşımla gerçeği reddetmek yerine; yaşamın barındırdığı potansiyelin farkına varmak gerekmektedir. Bu yaşamın absürt duygusunun üstesinden gelmenin yegane yoludur.

1.2.9.3. Çağdaş Amerikan Edebiyatı

Amerikan romanında absürdist eğilimlerin temeli; Herman Melville (1819-1891), Mark Twain (1835-1910), Nathaniel West (1903-1940), Ernest Hemingway (1899-1961), William Faulkner'in (1897-1962) erken dönemdeki eserleri ve 1950'lerin

varoluşçu romanlarına dek dayandırılmaktadır. Fakat özellikle 1950'lerin sonu ve 1960'ların başında, dünyanın absürt duyumsanışının edebiyattaki ifadesi, belirgin absürdist tekniklerin anlatı biçimine eklenmesiyle daha dikkat çekici bir hal alır (Harris, 1971: preface). John Updike (1932-2009), William Styron (1925-2006), Saul Bellow (1915-2005), J. D. Salinger (1919-2010), J. P. Donleavy (1926-), Joseph Heller (1923-1999), Kurt Vonnegut (1922-2007), Thomas Pynchon (1937-) ve John Barth (1930-) gibi modern dünyanın anlamsızlığı konusunda ortak bir görüşe sahip olan yazarlar, bu absürdist eğilimin başını çeker. Ortaya çıkan yeni romanlar, Absürt Tiyatro örnekleri gibi klasik anlatıyı tamamen reddetmeseler de, biçim ve içeriğin birbirine uyum gösterdiği yeni bir anlatı dili geliştirirler. Bu anlatı; hem tematik açıdan hem de romanda gerçekleşen olaylar, olay örgüsü, karakter yaratımı ve dil açısından absürttür (Harris, 1971: 20, 21).

20.yüzyılın en önemli romanları arasından sayılan Heller'ın *Madde 22*'si (Catch-22, 1961) 2. Dünya Savaşı sırasında İtalya'nın Pianosa adasında konuşlanan Amerikan Hava Kuvvetleri askerlerinin hayatlarını konu alır. Ana karakter Yossarian başta olmak üzere ölmek için görevden kaçmaya çalışan askerlerin hiçbiri, içinde buldukları sistem açısından değer taşımazlar. Heller, insanların büyük bir makinenin parçaları gibi işlev gördüğü, bireyin yaşamının bütüne olan faydadan başka bir anlam ifade etmediği zalim ve anlamsız bir dünyanın absürt tasvirini yapar. Patrick O'Neill'e göre "Heller'in ana konusu makineye karşı insan, insanlık dışı sisteme karşı bireysellik"tir. Romanda olaylar doğrusal bir neden sonuç ilişkisi içerisinde ilerlemez; değişmeyen bir durumun sayısız varyasyonu konu edilir (1990: 158, 159). Olaylar farklı askerlerin bakış açılarından tekrar tekrar anlatılır, kronolojik bir zaman kavramı yoktur. Belirli kelimelerin ya da konuşma kalıplarının komedi etkisi yaratmak adına tekrarına rastlanır. Yazar bir cümle önce söylediğini, sonraki cümlede çürütür; bunun yarattığı absürtlük hissi romanın genel atmosferiyle örtüşmektedir. Roman, acımasızca öldürülen onca askere rağmen umutlu bir sonla biter: Yossarian'ın yakın arkadaşı Orr kendini uçak kazasında ölmüş göstererek savaştan kaçmayı başarır ve Yossarian onu bulmaya ant içer. Harris'e göre *Madde 22*'nin bu iyimser finali, "romanın absürtlüğü eleştirmekle birlikte, gerçekliğini tamamen reddettiğini" ortaya koymaktadır (1971: 37).

Heller'in sahip olduğu iyimser bakış açısı, çağdaş Amerikan absürdist yazarlarının çoğu için geçerlidir. “Absürdü absürde dayanarak aşım geçmek” isteyen bu yazarların hayata bakış açısı bu bağlamda Camus'nünkiyle örtüşmektedir. Bu nedenle Beckett ve Ionesco gibi Absürt Tiyatro yazarlarının geleneksellik karşıtı, aşırı uçlarda biçimsel denemeleri yerine (Galloway, 1970: viii) daha ılımlı, romanın uyum ve birliğini bozmayacak çözümler üretirler.

Salinger'ın romanları insanın iyilik dolu özüne olan inancını yansıtır fakat insanın iyiye yönelme isteği modern toplumlarda görülen çürüme ve değer kaybı nedeniyle başarısızlıkla sonuçlanır. 1951 yılında basılan *Çavdar Tarlasında Çocuklar* (The Catcher in the Rye) romanı kendine İsa figürünü örnek alan Holden Caulfield'in hikayesini anlatır. Holden okuldan atılınca, ailesinin yanına dönmek yerine New York sokaklarında takılır; geceleri otellerde veya öğretmenlerinin evinde geçirir. Çevresindeki dünyayı yozlaşmış ve sahte gördüğünü yineleyip duran Holden'i anlayan tek kişi küçük kız kardeşi Phoebe'dir. Holden kendini bir uçurumun kenarındaki çavdar tarlasında oynayan çocukların aşağı düşmesini engelleyen 'yakalayıcı' olarak hayal eder. Hellen Weinberg'e göre (1970: 144) Salinger'in kahramanı “masum, anti sosyal olarak yaşayan modern bir isyankar, varoluşçu bir kahramandır”. Sürekli toplumun yozlaşması ve insan ilişkilerinin sahteliği hakkında şikayet eden Holden'ın iyiliğe olan inancı, çocukların masumiyetini koruma isteğinde somutlaşır. Sonunda Phoebe'yi bırakıp şehirden ayrılmaz; böylece bir nevi masum bir çocuğu mutlu etmek adına toplumsal kurallara boyun eğmiş olur. Holden, Phoebe'yi atlı karıncaya bindirdiği zaman hissettiği mutluluğu tasvir ettikten sonra hikayesini anlatmayı keser. Daha sonra hastalandığından ve başka okula gideceğinden bahseder; romanın açık uçla biten sonu okuyucuya masumiyetin temsili olarak sunulan Phoebe'nin başına kötü şeyler geldiğini düşündürür; fakat bu yazar tarafından verilmez. Salinger'ın yarattığı bu gizemli hava, yaşamın anlamsızlığına dair varoluşçu düşüncelerinden kaynaklanmaktadır Weinberg'in (1970: 143) aktardığına göre insanın iç benliğinin ve dünyanın bütünüyle kavranamayacağına inanan yazarın yarattığı karakterleri gibi, romanlarında geçen olaylar da tamamen anlaşılır ya da bilinebilir değildir. Weinberg Salinger'in absürt anlatısının amacını aşağıdaki gibi ifade eder:

“Yargıları, nihai kararları, cevapları ve sonları askıya almayı arzulayan öyküleriyle iki şeyi başarır: sert bir açıklık ve sürekli bir akışın doğrulanması. Estetik sınırları ve kendinin ya da okuyucunun estetik mesafesini siler; ‘ilerleme halindeki deneyim’ ile deneyimi yeniden yaratarak ve gerçekliğin bilinmezliği konusuna odaklanarak (geleneksel öykü anlatımındaki gibi kaostan düzen çıkarmak yerine) kaos içerisinde bir kendiliğindenlik inşa eder” (1970: 150).

Vonnegut’un romanlarının odak noktası insanoğlunun yanılsamalarıdır. Bunlar iki kategoriye ayrılmaktadır. İlki ulusalcılık, ırkçı önyargılar, insanları zenginliğine göre sınıflandırma ve Amerikalılara özgü başarı hırsıdır. İkincisi ise insanın anlamlı bir evrende yaşadığına dair sahip olduğu yanılgıdır. Vonnegut’un romanlarının ana temasını oluşturan bu unsurlar, *Titan’ın Sirenleri*’nde (The Sirens of Titan, 1959) doruk noktasına ulaşır (Harris, 1971: 54, 56, 61). Anlamlı bir evren fikrini alaya alan bu romanı *Kedi Beşiği* (Cat’s Cradle, 1963) izler. İlerlemeye inanç beslemeyen Vonnegut bu romanda bilimin yıkıcı gücü üzerinde durur; fakat ana tema her zaman için insanın özgür iradesi sorunsalı ve varoluşun anlamsızlığıdır (Harris, 1971: 63).

James E. Jr. Miller, Amerikan absürt edebiyatçıların romanlarında görülen belli ortak noktaların altını çizmiştir. Bunlar sırasıyla kabusa benzeyen dünya, yabancılaşma/bulantı, kimlik arayışı, korku içinde mizah ve belirsiz umut ışığıdır (1969: 12-15). Updike’in önemli romanları arasında yer alan *Rabbit, Run*’ın (1960) Miller’in belirttiği tüm özellikleri taşıdığı görülür. Roman eski bir basketbol yıldızı olan ‘Rabbit’ın yaşamını mizahi bir biçimde ele alır. Eski, şaşalı günlerinin özlemine çeken Rabbit’ın hayatı kötü giden evliliği ve sahip olduğu sıkıcı satış işi nedeniyle kabusa benzemektedir. Hayatının anlamı sorgulamaya başlayan Rabbit hamile eşini terk eder. Hissettiği yabancılık hissi hayatını bir arayışa çevirir ve onu farklı kişilerle farklı hikayelere sürükler. Sonunda yeni doğan bebeği ölür ve eşini kaybeder; fakat roman umut vadeden açık bir uçla sonlanır.

Absürdist romanlarda hayatın trajik yanı komedi, ironi ve parodi ögesinin birlikteliği sayesinde hafife alınır. Bu tutum absürt bir yaşamı ciddiye almama isteğinden kaynaklanmaktadır. Parodi ögesinin absürt romanda en belirgin örneklerinden biri, Barth’ın *Keçi Çobanı Giles* (Giles Goat-Boy, 1966) adlı romanıdır. Bart’ın gözünden

dünyanın bir üniversite kampüsü olarak tasvir edildiği romanın kahramanı keçi olarak yetiştirilmiş kendini Mesih sanan Giles'dir. Harris'e göre komedi unsurları içeren roman İncil'in, Soğuk Savaş döneminin ve akademinin abartılı bir parodisi niteliğindedir (1971: 24). Parodi ve burleskin kullanımı absürdist yazarlara korudukları geleneksel biçimlerden sıyrılma olanağı tanımaktadır:

“Burlesk Amerikan romancılarının hem geleneksel biçimi reddetmelerine hem de ondan yararlanmalarına olanak tanır. Bu romancılar gerçeğe abartılı bir biçimde yaklaşırsa da onu tamamen bozamaz. Aslında yaşamı değil de başka biçim ve tarzları bozarlar. Onların taklidi, ironik olduğu için saf özdeşleşmeyi aşar geçer, bu nedenle hem sanatın hem de yaşamın ve kitle toplumunun ve yaşamın absürt olduğunun farkına varılmasını engelleyen her şeyin yapaylığı üzerine bir yorumdur” (Harris, 1971: 22).

Romanlarında Amerikan toplumunun eleştirisini yapan Pynchon, termodinamik yasalarına göre bir sistemdeki düzensizlik ve rastgeleliğe karşılık gelen entropi kavramını toplumsal düzene uygular. O'Neill'in aktardığına göre Pynchon'ın romanları “entropinin komedisi ya da entropik parodi” olarak adlandırılabilir (1990: 247). Pynchon'ın *49 Numaralı Parçanın Nidası* (The Crying Lot 49, 1965) eski sevgilisi Pierce Inverarity'nin ölümüyle birlikte vasiyetini yerine getirmek için San Narciso'ya doğru yola çıkan sıradan ev kadını Oedipa Maas'ın hikayesini konu alır. Oedipa'nın yaşamı; gece üçte arayıp onu LSD'nin ev kadınları üzerindeki etkisiyle ilgili deneye katılması için iknaya çalışan psikiyatristi, başka bir avukatı gözden düşürmek için onu baştan çıkarmaya çalışan aile avukatı ve mutluluğu LSD'de bulan kocasıyla çevrilidir. California'daki 'rahat yaşamı' bırakan Oedipa, Pierce'in mal varlıklarının Amerikan toplumunun yapısını tehdit eden bir komplo teorisiyle ilişkili olduğunu öğrenir ve bunu çözümlenmenin peşine düşer. Söz konusu olan Trystero adında gizemli bir posta dağıtım şirkettir. Oedipa, çöp kutularını posta kutusu gibi kullanan bu yeraltı şirketinin varlığına tam olarak ikna olmaz ama şüpheleri onu sanrılara sürükler. Pynchon'ın Amerika'sı “Azgın kapitalizmin kirli fazlalıkları, yalnızlık, iletişim eksikliği, kurulamayan ilişkiler, kişiliksizleştirme, paranoya ve psikoz, yaşamların ve maddelerin israfı, kısırlık ve entropi ile nitelendirilen hastalıklı bir toplumdur” (O'Neill, 1990: 247, 248).

Düzen ve uyumdan yoksun, absürt ve entropik bir dünyada yaşayan Pynchon'ın karakterleri insanlardan çok otomatlara benzemektedir. Pynchon, diğer çağdaş absürdist romancılar gibi gerçekçi karakterler yerine geçmiş ve onu harekete geçiren itkileri belirsiz, yapay, iki boyutlu karakterler yaratır (Harris, 1971: 27). Bu kişileştirme insanların ve daha genel anlamıyla yaşamın tam anlamıyla kavranabilir, tahmin edilebilir veya bilinebilir olmadığı görüşünü yansıtmaktadır. Bilinemezlik, Pynchon'ın temalarında zıtlıkların bir arada var olmasını sağlar; yaşam ve ölüm, kaos ve düzen, gerçek ve sanal iç içe geçmiştir. Babalola'ya göre (2005: 50) romandaki zıtlıkların yarattığı gerginlik yaşamın absürt deneyimiyle örtüşmekte; gerçekliği aşırı uçlara taşıyan Pynchon'ın romanları “absürt gerçekçi” olarak tanımlanmaktadır. Dünyanın yozlaşmasını çoğu zaman gerçekçi özelliklerle fakat çarpıtılmış ya da abartılı bir biçimde aktaran Pynchon'ın romanlarında görülen kronolojik sapmalar, komik bölüm başlıkları (Harris, 1971: 79), düz karakterler, saçma isimler ve akıl dışı olaylar realizmi absürde yaklaştırmaktadır.

1.3. Absürdü Belirleyen Tarihsel ve Entelektüel Bağlamlar

1.3.1. Aydınlanma Çağı, Modernite ve Postmodernite

Yaşamın anlamının ortadan kalkması, Tanrı inancının yitirilmesi, aklın güvenilirliğini kaybetmesi, emeğe ve kendine yabancılaşma, insani değerlere olan güven kaybı ve absürdün deneyimi toplumsal ilerlemeden ayrı düşünülemez. Batı medeniyetinin toplumsal ve ekonomik yapısı insan aklı üzerine temellenen Aydınlanma düşüncesiyle birlikte değişime uğrar. Aydınlanmanın felsefesi “en geniş anlamında, başlangıçtan bu yana insanlardan korkuyu kaldırmak ve onları kendilerinin efendisi durumuna getirmek”tir (Horkheimer & Adorno, 2014: 19). Aklın egemenliğini ilan ettiği bu yeni dönem, dini reformlar ve büyük devrimler çağıdır. Aydınlanma sonucunda feodalizm yerini demokrasiye bırakırken, burjuva sınıfı ve liberal ekonomi giderek güçlenir. Tüm bu gelişmeler moderniteyi ve kapitalizmi öncelemektedir:

“Kapitalizmin doğuş çağı böylesi bir çağdı ve feodalizm altındaki uzun kış uykusunun ardından Avrupa'nın büyük kültürel yeniden uyanışını ve ruhsal

yeniden doğuşunu müjdeliyordu. Tarihsel yükseliş döneminde burjuvazi, sadece üretici güçleri geliştirerek ve böylece insanlığın doğa üzerindeki egemenliğini güçlü biçimde yayarak değil, bilim, bilgi ve kültürün sınırlarını genişleterek de çok ilerici bir rol oynadı (...) İtalya’da, Hollanda’da, İngiltere’de ve daha sonra Fransa’da burjuvazinin yükselişine, kültür, sanat ve bilimin olağanüstü bir gelişimi eşlik etti” (Woods & Grant, 2004: 23).

Aydınlanma Çağı inançlarının devamı niteliğindeki modernite süresince insan aklına olan inanç ve eşitlik fikriyle, birey tüm değerlerin üzerine çıkarılır. Modernite; teknolojik, bilimsel, ekonomik ve toplumsal ilerlemenin zorunluluğuna inanır; bu yüzden yaşamın her alanında düzen, birlik, başarı ve uyum arayışı içindedir. Belirsizliğe karşı netlik, örtüklüğe karşı açıklık, bilinmezliğe karşı bilinirlik, metafiziğe karşı bilim ve rastlantıya karşı zorunluluk isteğini sürekli canlı tutar. Modernite bir düzen bilincidir (Bauman, 2003: 14); her şeyi tanımlamak, sınıflandırmak, yönetmek dolayısıyla akla uygun hale getirmek ister. Bu dönemde temsili hükümet ve bürokrasi gelişir; kentleşme ve sanayileşme artar, kapitalist üretim mantığı yerleşir, laisizm adı altında din akılcılaştırılır, orta sınıf yükselişe geçer, teknolojik ve bilimsel ilerlemeler hızlanır (Griffin’den aktaran Weller, 2011: 2). Üretim arttıkça üretim araçlarını elinde bulunduran burjuvazinin, toplumun alt katmanları üzerindeki baskısı da artar. Kapitalist üretim biçiminin *önlenemez yükselişi*; sınıfsal eşitsizlik, sömürü, emeğe yabancılaşma ve metanın insana karşı değer kazandığı mekanik yeni bir dünya düzenine doğru evrilir. Aydınlanma felsefesinin hümanist savları, yerini kapitalist sistemin kar-zarar mantığına ve pragmatizme bırakır. Özgür bireyden, çevresindeki yığınlarla birlikte hareket eden kitle insanına geçilir.

Modernlik kendini ikilikler üzerinden inşa eden bir sistemdir. Zigmund Bauman’a göre (2003: 19) modern devletin mantığı kendi iktidar alanı dışında kalan her şeyi sapkın ilan eder, yadsır ve ötekileştirir. Bu, egemenliğini meşrulaştırmanın en etkili yoludur. Böylece kendine yeni sömürü kaynakları elde eder ve hakimiyetini güçlendirir. 1. ve 2. Dünya Savaş’ları bu ‘akıl dışı aklın’ yansımaları olarak tarihe geçmiştir. Fredric Jameson insan emeğine ve doğaya hükmeden modernliği “doğrudan Auschwitz’e götürecek keskin biçimde araçsallaştırıcı bir dünya görüşünün geliştirilmesi” olarak tanımlarken, militarizm ve araçsal akıl arasındaki ilişkiyi gözler önüne sermektedir

(1998: 25). Faşizm gelecekçilik, güce verilen önem, ırksal saflık, ulusalcılık iddiaları doğrultusunda modernisttir (Weller, 2011: 7). İnsani ideallerin ve ilerlemeye olan inancın tamamen ortadan kalkmasına neden olan dünya savaşları, kendine alternatif olabilecek bütün düzenleri reddeden modernitenin hoşgörüsüzlüğünün ürünüdür. Bauman'a göre hoşgörüsüzlük modernitenin doğasında vardır çünkü ötekini yadsıyarak hayatta kalabilir. Modern düzenin tersi; düzensizliğin, belirsizliğin ve öngörüleemeyenin ortaya çıkardığı kaostur. Modernite kendi varlığını haklı çıkarabilmek adına kaosu olumsuzlar; fakat ne kadar yadsınsa da “olabilirliliğinin olmazsa olmaz koşulu” olan kaos, modernitenin “yan etkisi” olarak ortaya çıkacaktır (Bauman, 2003: 17, 18). Bauman'ın kaos olarak açıkladığı durumu, Jameson dekadans (çöküş) olarak nitelendirir:

“Dekadans açıkça, modernliğe aynı anda hem direnen, hem de modernin tüm vaatlerinin söndüğü ve çözüldüğü bir gelecek yazgısı olarak ardından geldiği bir özelliktir (...) Bu nedenle ‘Dekadanlık’ bir bakıma, post modernliğin kendisine yönelik bir ön sezgidir, (...), gelecek konusundaki belli belirsiz duyguyu, tümü de toplumdışılardan, acayip insanlardan, sapkınlardan ve Ötekilerden ya da şimdiki (modem) sisteme yabancı kişilerden ödünç alınan daha fantastik formlara doğru yönlendirir” (Jameson, 2008: 510).

Modernliğin dekadansla özdeşleştirilmesi Nietzsche'ye kadar uzanır. Nietzsche Tanrı'nın ölümünü ilan ederken, aslında insanlığın içinde bulunduğu kriz durumuna işaret etmiştir. 19.yüzyıl sonu 20.yüzyıl başında doğa bilimlerinin metafizik karşısındaki üstünlüğü, akılcı bir toplum inşasını hedeflediği halde, hümanist ve metafizik ideallerin çöküşünü getirmiştir. Heidegger, bu görüşten yola çıkarak insanlık krizini modern teknolojiyle ilişkilendirir. Bu teknoloji bireyin öznelliğini bilimsel nesnellik uğruna ortadan kaldırmakta, kısacası Da-sein'ı basit bir 'dünyada bulunma' biçimine dönüştürmektedir. İnsanın ve doğanın, bilimsel ve teknik açıdan düzenlenmesi esasen militarist bir otorite tezahürüdür (Vattimo, 1991: 33, 38, 43). 2. Dünya Savaşı'ndaki toplama kampları ve atom bombası, bu otoriter anlayışı doruk noktasına çıkarır. Bu savaşla birlikte insani ideallerin çöktüğü, Tanrı inancının tamamen sarsıldığı, aklın meşruluğunu yitirdiği ve modern değerlerin yerini piyasa ahlakına bıraktığı yeni bir döneme girilir. Shane Weller (2011: 4), 2. Dünya Savaşı ve soykırım gerçeği ile Aydınlanma felsefesinin idealize ettiği değerlerin yerle bir olduğunu; böylece moderniteden postmoderniteye geçiş sürecinin başladığını belirtmiştir. Kapitalist

ekonomik sistem 2. Dünya Savaşı ile birlikte arz ve talebin bitmek bilmeyen yeniden üretimini sağlar. Böylece savaşı takip eden 1948-1973 yılları arasında kapitalist ekonomi yükselişe geçer; savaşın yarattığı yıkımın izleri geçici olarak silinmiş görünmektedir (Woods & Grant, 2004: 22). Fakat kapitalist yükselişi; şeylerin gerçekliğini yitirdiği, birbiriyle yer değiştirdiği ve tersine çevrildiği bir çözülme izler. Jean Baudrillard “İşlemsel açıdan kusursuz bir düzeye ulaşmış her sistem ortadan kaybolma aşamasına gelmiş” demiştir (2008: 6). Sistemin çöküşü, gösterenle gösterilen arasındaki gerçekçi ilişkinin koptuğu simülasyon evrenine geçişle başlamıştır. Rastlantısallığın hüküm sürdüğü bu hipergerçeklik evreninde, ereklilik ve yararlılık ilkesi ortadan kalkmıştır. Kapitalist üretim biçimine ait ticari değer yasası yıkılmış; bir malın değişim değeri ile kullanım değeri arasındaki eşdeğerlilik ortadan kalkmış; üretim, emek, proletarya, devrim, artı değer, grev, para ve ücretle ilgili modern tanımlar anlamını yitirmiştir. Üretim yeniden-üretim ve tüketime, ticari değer yapısal değere, gerçek hipergerçeğe, emek ölü emeğe, çalışma meşguliyete, ücret ödüle, para spekülatif bir nesneye dönüşmüştür (Baudrillard, 2008). Hipergerçeklik yani gerçeğin yerine yapay gerçekler yaratma durumu, yalnızca ekonomik üretim ilişkilerini değil insanı ve yaşadığı dünyayı belirleyen bir özellik haline gelmiştir. Mike Featherstone modern dönemde üretime verilen önemin, postmoderniteyle birlikte tüketime kaydığundan; bunun ekonomik bir faaliyetten çok insanların kendilerini tanımladıkları bir var olma biçimine dönüştüğünden bahsetmiştir (2005: 64). Bu, tüketimin gereklilik amacından koparılması ve simgesel bir anlam kazanması demektir. Değişim değerinin, kullanım değeri yerine gösterge değeri tarafından belirlendiği böyle bir tüketim, ancak tüketim simülasyonu olabilir. Göstergelerin kendi anlamları dışında başka bir şeye gönderme yaptıkları bu ilişki tam anlamıyla absürttür; çünkü bu bir taklitten çok gerçekten daha gerçek olduğunu iddia etmek, onun yerine geçmektir.

Modernitenin amaçladığı ilerlemenin duraklama dönemine girdiği simülasyon evreninde anlam yitirildiği halde her şey sürekli olarak anlama gönderme yapmaktadır. Şu ya da bu giysiyi giymenin, belli bir markanın ürününü kullanmanın, iyi bir restoranda yemek yemenin, herhangi bir içeceği tüketmenin, daha iyi bir evde oturmanın ya da iyi para getiren bir işte çalışmanın hayata anlam kattığı düşünülür. Yaşam gerçekte anlamlı olabilecek her şeyden sıyrıldığı halde, her yerde anlam patlaması yaşanır. İnsani

ideallerin yozlaştığı, düzensizliğin, göreliliğin ve belirsizliğin geçerlilik kazandığı bu evren akılcı dayanaktan yoksundur; fakat akıl dışı olan her şey akılcı olduğunu iddia etmektedir; dolayısıyla bu durum akıl dışından çok akıl ötesi olarak tanımlanabilir. Ortada akıl dışı yoksa ve absürt insan akılı ile dünyanın gerçekliği arasındaki uyumsuzluktan doğuyorsa, absürdün deneyiminden bahsetmenin mümkün olup olmadığı sorusu sorulabilir. Çalışmanın ilk bölümleri sanatsal alanda absürdün deneyiminin izini sürmüş; antik dönemden, Orta Çağ'a, Rönesans'tan moderniteye dek her çağın kendi içinde yaşadığı insanlık krizini ve absürt duygusunu ortaya koymuştur. Böylece Aristofanes'in kendi döneminde yaşadığı absürt deneyimle, Shakespeare'in ya da Pinter'in deneyiminin; onları ortaya çıkaran zihinsel, ekonomik ve toplumsal koşulların farklılığı nedeniyle birbirinden ayrıldığı görülmüştür. Bu nedenle Batı uygarlığı bir simülasyon evreni içerisinde yaşıyorsa ve değer, anlam, akıl hatta akıl dışı moderniteye ait eski kavramlar olarak geçmişte kalmışsa, burada yine de absürdün deneyiminden söz edilebilir. Çünkü absürt asıl anlamını bu anlam kaybından dolayı elde etmektedir. Absürt yaşamın her anında, modernitede olduğundan daha yoğun bir şekilde var olmaya devam etmektedir, sadece bunun deneyiminin üstü hiperanlamlılıkla örtülmüştür. Bir şeyin kendini açıkça ortaya koymaması onun yok olduğu anlamına gelmediği gibi, absürt duygusunun açıkça hissedilmemesi onun deneyimlenmediği anlamına da gelmemektedir. Modernlik ve postmodernlik açısından değişiklik absürdün varlığı ya da yokluğu konusu değil, farkındalığı konusudur. Hipergerçeklik evreni; dünyaya ait gerçeklik ile insan akılı arasında yaşanan çelişkinin 19.yüzyıl sonundan 20.yüzyıl ortalarına dek politik, toplumsal, felsefi ve sanatsal alanda ortaya çıkardığı dirençten yoksundur, çünkü absürdün deneyimi anlam çokluğuyla bastırılmıştır. İçinde yaşanan dünya artık Kierkegaard'ın, Nietzsche'nin, Artaud'nun, Camus'nün, Beckett'in ya da Ionesco'nun dünyası değildir. Absürt burada aşılıp geçilmesi gereken bir insanlık durumuna işaret etmekten çok, selamlanan bir gerçekliğe dönüşmüştür.

Absürdün deneyiminden bir zihinsel farkındalık biçimi olarak söz edilemediği halde, yaşamın her alanı absürt görünümle doludur; çünkü postmodernlik doğası gereği absürtle 'uyum içindedir'. Absürt gibi postmodernlik de belirsizlik, düzensizlik, anlam yitimi-çok anlamlılık ve akıl dışılıktan doğar. Postmodernliğin absürdü reddetmesi demek, kendini oluşturan koşulları reddetmesi demektir, bu nedenle absürdü yaşatır ve

bundan hoşnutluk duyar. Bu aynı zamanda absürdün normalleştirilmesine ve simülasyon evrenine karşı bir tehdit oluşturmasına da engel olmaktadır. Sistem kendine karşıt olanı yanında tutarak düşmanını göz önünden ayırmamaya benzer bir savunma biçimi geliştirmiştir. Bu nedenle absürdün absürt olduğuna dair algıyı silmek ve onu sıradanlaştırarak absürdün deneyimini ortadan kaldırmak için absürdü defalarca yeniden üretir. Artık insanlar absürt bir TV programını takip edebilir, absürt bir reklam sloganına inanabilir, absürt bir filmi defalarca izleyip ondan zevk alabilir; absürt bir işi değerli bir sanat eseri olarak kabul edebilir. Saçları hacimlendiren bir şampuanla cinsel çekiciliğe sahip olan, dondurma tüketerek orgazm yaşayabilen insanlar, yüzyıllardır aradıkları anlamlı yaşama sonunda sahip olmuşlardır. Simülasyon evreni bu haliyle, absürdün deneyiminden korkan insan ırkının ona karşı geliştirdiği bir anlam yaratma makinasına benzemektedir.

Hipergerçeklik evreninin absürdün farkındalığını zedelediği doğrudur; Camus'nün tepeden aşağı düşen kayasına bakan ve bu noktada içinde bulunduğu durumun absürtlüğünü fark eden Sisifos'u ile günümüz insanı arasındaki fark buradan kaynaklanır. İçinde yaşanılan çağda absürdün yaşama nüfuz etmesinin her zamankinden çok olduğu açıkça ortadadır; fakat bu bir dezavantaj gibi görünse de, insan aklı tarafından avantaja çevrilme olanağını içinde barındırmaktadır. Sisifos içinde bulunduğu absürt duruma absürtle karşılık vermiş; Tanrı'ya yakarmak yerine absürdün deneyimini yaşamaya devam etmiş; fakat özgür bir seçim yaptığı için mutlu olabilmıştır.

Absürdü absürtle yenmek, absürt deneyimin farkına varıp, bunun üstesinden gelebilmek adına bilinçli bir absürtlük yaratmaktır. Baudrillard'ın sistemin çöküşü için önerdiği tersine çevirme, yani sistemi kendi ürettikleri aracılığıyla yenmek, absürdün deneyimini ortadan kaldırmak ve anlamlı bir gerçeklik içinde yaşayabilmek için bir çıkış yolu olarak görülebilir. Sinema tarihi bu çıkış yolunun örnekleriyle doludur. Gerçeği değiştirip dönüştürerek absürdün görüntüsü olarak yeniden tasarlayan bu filmler, absürdün farkındalığının gün yüzüne çıkmasında etkili olmuştur. Absürt deneyimin sinemaya yansımaları; hem belirli bir toplumsal, kültürel ve zihinsel durumu göstermesi hem de içerik ve biçimsel olarak sinema sanatına getirdiği yeni ifade olanakları açısından çalışmanın ikinci ve üçüncü bölümünde ayrıntılı biçimde incelenecektir.

1.3.2. Absürdün Felsefesi

Evrenin kendine içkin bir anlam taşımadığı, nedenden ve akıldan bağımsız olduğuna dair (absürdist felsefenin temelini oluşturan) ilk düşünceler 19.yüzyıl filozoflarından Arthur Schopenhauer'ın (1788-1860) çalışmalarında ortaya konmuştur. Schopenhauer insan davranışlarını nedensellik kategorisinde tanımlayan ve insan deneyimini nedensellikle açıklayan Kant'ın görüşlerine karşı çıkar ("Arthur Schopenhauer", 2017). Kozmik nihilizmin savunucusu olan Schopenhauer'a göre dünya, insanın çile çekmekle yükümlü olduğu ya da "doğmuş olmanın kefarecini" ödediği bir yerdir (Crosby, 1988: 28, 29). Dünyanın veya evrenin anlamı olmadığı halde, insan acılarının bir amaca hizmet ettiğine inanır. İstirap, yaşamdaki iyi ve güzel şeylerin farkına varabilmek; adalet duygusu ve insan sevgisine sahip olmak için gereklidir:

"İstirap, hayatımızın ilk ve doğrudan konusu olmadıkça varoluşumuz dünyadaki en değersiz ve uygunsuz şey olur (amacından bütünüyle sapar). Dünyanın neresine baksanız hemen karşınıza çıkan ve nerede hayat varsa kaçınılmaz olarak orada bulunan ihtiyaç ve zaruretlere kaynaklanan bu sınırsız acının, bu muazzam ıstırabın hiçbir amaca hizmet etmediğini ve bütünüyle arızı, tesadüfi olabileceğini varsaymak saçmadır" (Schopenhauer, 2010: 13).

İnsan, ıstırabı en temel yasa olarak kabul ettiği zaman arzularını törpüleyecek; umut etmeyi bırakacak ve böylece ihtiyacı olan huzura kavuşabilecektir. Bu açıdan bakıldığında Schopenhauer'ın ortaya koyduğu ahlak felsefesi Hristiyanlığınkıyla aynıdır. Acıyı temel alan bu felsefe "dünyanın iğrenç tabiatını dürüstçe ve içtenlikle kabul eder ve bundan kurtuluş yolu olarak yaşama iradesinin yadsınmasını gösterir" (Schopenhauer, 2010: 47). Yaşama iradesinin karşısına yaşamama iradesini koymak, o döneme kadar istenen şeylerden vazgeçmek; hiçliğe geçiş ve ölüme karşı direnç göstermek demektir (Schopenhauer, 2010: 45). Schopenhauer kötümser olarak nitelendirilse de çileciliği bir farkındalık biçimi olarak ortaya koymuş, böylece hayal kırıklığı ve acının üstesinden gelmenin yollarını aramıştır.

Schopenhauer gibi Soren Kierkegaard (1813–1855) da, dini teslimiyeti hayatın anlamsızlığının üstesinden gelmenin bir yolu olarak görmüştür. Ona göre insan varoluşu üç unsurdan oluşur; bunlar özne-kendilik; özgürlük ve etikdir. Özne kendi kararlarından sorumlu olduğu, seçim yapmasına olanak veren bir özgürlük alanına sahiptir

(Malantschuk, 2003: 11). Nesnel doğruların yerine özneliği temel alan Kierkegaard'ın görüşü, mutlak doğruları yadsır; çünkü tek gerçek olan özneliktir (Gödelek, 2008: 360). Bununla birlikte öznenin seçimlerini deneysel bilgiler değil, dogmatik olmayan Hristiyan inancının etik değerleri belirlemelidir. Harold John Blackham'ın aktardığına göre (2005: 19) etik değerler içinde yaşamaya başlamak, dine teslim olmak ve böylelikle “kendini talihin ve talihsizliğin ötesine” yerleştirmektir. İnsan, deney yerine inanca dayalı bir yaşamı kendi özgür iradesiyle seçtiğinde, yani kendini Tanrı'ya teslim ettiğinde ‘absürdün gücü’ne sahip olacaktır. Bu kişiyi teslimiyet şövalyesi olarak adlandıran Kierkegaard, ona derin bir saygı duyar:

“Sonsuz teslimiyet içinde var oluşun derin üzüntüsüyle tükenir, sonsuzluğun büyük mutluluğunu bilmektedir. Her şeyi, dünyadaki en değerli ne varsa, terk etmenin acısını hissetmiştir ve yine de fani zevkler ona daha yücesini hiç bilmeyen kişi kadar zevk veriyor. Zira fanilikteki sürekliliği eğitim sürecinin yarattığı sinmiş ve korkmuş bir tinin izini taşıyor. Ve yine de ve yine de onun dünyalı biçiminin bütünü absürdün gücüyle yaratılmış yeni bir varlığı temsil etmektedir. Her şeyi sonsuza kadar terk etmiştir ve sonra her şeyi absürdün gücüyle geri almıştır” (Kierkegaard, 2002: 80).

‘Her şeyi sonsuza kadar terk ederek’ bir fikre teslim olmak, arzulamayı bırakmak değil, beklentilerin günün birinde gerçekleşeceğine inanmak demektir. Bu beklentiler ne kadar absürt olursa olsun, umut etmenin kendisi absürt değildir; bu nedenle absürdün gücüne teslim olmak erdemli bir davranıştır. Alastair Hannay'ın aktardığına göre Kierkegaard'ın absürt tanımı “(...) ‘mantıksal olarak olanaksız’ anlamına gelmez, ‘insan gücüyle olanaksız’ ya da ‘herhangi bir anlaşılabilir yolla olanaksız’ anlamına gelir” (Kierkegaard, 2002: 21). Absürdü kabul etmek ve bu kabulün verdiği güçle hareket etmek, hayatın anlamını insan aklının ötesinde daha yüce bir güce dayandırmak, kendini Tanrı'da bulmaktır. Bu durumda neyin mantıklı ya da neyin doğru olduğunun bir önemi yoktur; önemli olan insanın o şeye inanması ve kendini o şeye bütünüyle teslim etmesidir (Gödelek, 2008: 360). Dolayısıyla modern nihilistlere göre hayatı dayanılmaz kılan absürt deneyim, Kierkegaard'da insanı kurtuluşa taşıyan yoldur.

Camus'ye göre (2010: 32, 33) Kierkegaard'ın dünyadaki çelişkinin farkına varması, umutsuzluk üzerine düşünceleri ve akla yönelik eleştirileri, absürt düşüncenin evrimindeki belirli bir döneme denk gelmektedir. Buna rağmen Kierkegaard'ın akıl

dışına teslim olmak istemesini, insan varoluşunun absürtlüğünün yadsınması olarak görür. Kierkegaard absürde başkaldırmak ve onu aşıp geçmek yerine, Hristiyanlık ve Tanrı inancı aracılığıyla absürde teslim olmayı seçmiştir. Oysa Camus'nün felsefesinde absürdün gerçek farkındalığı insanı dine götürmez; *Yabancı*'nın kahramanı Mersault gibi ölüme giderken bile inandığı doğrulardan ödün vermesini engeller. Camus'ye göre Kierkegaard aklın egemenliğini ortadan kaldırmak isterken, akıldan tamamen bağımsızlaşmıştır:

“(...) dünya ne bu kadar ussal ne de bu kadar usdışıdır (...) Uyumsuz dediğimiz şey kendi sınırlarını saptayan, açık görüşlü ustur... Uslamlamam kendisini uyandıran açıklığa bağlı kalmak ister. Bu açıklık ‘uyumsuz’dur. Arzulayan tinsel varlıkla umut kırıklığına uğratan dünya arasındaki kopuştur, birlik özlemimdir, bu dağınık evrenle onları birbirine bağlayan çelişkidir. Kierkegaard özlemimi yok eder” (Camus, 2010: 54).

Absürdün oluşma koşulu olan insan ve evren arasındaki çatışmayı Tanrı düşüncesiyle uzlaştırmak, absürdü absürtle yenmeye çalışmaktır; bu da ‘felsefenin intiharı’ndan (Camus, 2010: 48) başka bir şey değildir. Kierkegaard iyileşme isteğiyle bu intihara göz yummuştur. Friedrich Wilhelm Nietzsche (1844-1900); ne din, ne toplum, ne aile, ne de insanın kendisinin varoluşa özel bir nitelik ve amaç kazandırmadığını söylemiştir:

“Bu konuda kimse sorumlu değildir, (...) insan bu koşullar altındadır, bu ortamdadır. Onun varlığının uğursuzluğu bütün var olanın ve olacak olanın uğursuzluğundan dışlanmaya yetmez. Bu bir kişisel görüşün, istencin, kendisiyle belli bir girişimde bulunulmayan bir amacın sonucu değildir, ayrıca bir ‘insan ülküsü’ne ya da bir ‘mutluluk ülküsü’ne ya da bir ‘ahlak ülküsü’ne ulaşmak için de değildir - o bir saçmalaktır, onun varlığı herhangi bir amaçtan dışlanmak istenir. Biz ‘amaç’ kavramını bulmuşuz: nesnel gerçeklikte amaç eksikliği var (...) İnsan gereklidir, insan biraz da yazgıdır, insan bütünü içinde - bizim varlığımıza yönelmeyen bir hiçtir (...) Bütünü dışında kalan hiçtir ancak (...) ‘Tanrı’ kavramı buraya değin nesnel varoluşa karşı en büyük karşıtlıktır (...) Biz Tanrı’ya karşı sorumluluğu da yadsıyoruz: bununla ilk kez dünyayı kurtarıyoruz” (Nietzsche, 2011: 54).

Ereklilikten yoksun bir evren ve insan düşüncesi Nietzsche’yi nihilizme götürür; fakat bu çağın içinde bulunduğu kaos ve çöküşten kurtulmayı hedefleyen, yaşamı olumlayan aktif bir nihilizmdir. Tanrı düşüncesi ve dinsel öğretiler ise pasif bir nihilist tutum ortaya koymaktadır. Nietzsche’ye göre; bugüne odaklanmak yerine aşkın bir öte

dünya hayali kurduran din, ‘burada ve şimdi’yi yadsıdığı ve insanın erişebileceği anlamlı olan tek gerçekliği yok ettiği için nihilisttir. İnançlı bir Hristiyan kadar dünyanın doğal düzenine karşı gelen anarşist de nihilist bir tavır sergilemektedir; her ikisi de yaşadıkları dünyayı yadsımakta ve farklı biçimlerde (öte dünya ve kolektif yaşam) kurtuluş yolları önermektedir (Marmysz, 2003: 22, 23). Hristiyan ve anarşist doktrinlerin temelinde, insan varoluşuna ait ereksel ve dolayısıyla gerçek dışı yargılar yatar. Batı uygarlığını nihilizme götüren de tam olarak budur; anlamın ve insanın kendi varoluşunu anlamlandırmasının yanlış değerler üzerinden yapılmış olması.

Toplumdaki çürüme ve yozlaşmanın en büyük kanıtı olan nihilizm, Nietzsche’ye göre (2010: 27) bireysel ya da kültürel anlamda “en büyük değerlerin, kendi öz değerlerini düşürmesi”dir:

“Varoluş karakterinin “amaç” anlayışı, “birlik” anlayışı veya “gerçek” anlayışı ile yorumlanamayacağına dair kabul edişle değersizlik duygusuna ulaşılmıştı. Varoluşun hiçbir hedefi veya sonu yoktur; olayların çoğunluğunda etraflı bir birlik eksiktir: Varoluşun karakteri “doğru” değildir, *yanlıştır*. İnsanın kendini gerçek bir dünyanın var olduğuna inandırması için hiçbir neden yoktur. Kısacası: Dünyada bazı değerler var etmek için kullandığımız “amaç”, “birlik”, “varoluş” kategorilerini—tekrar *ortaya çıkartmaktayız*; dolayısıyla dünya *değersiz* görünmektedir” (Nietzsche, 2010: 32).

Toplumda görülen üzüntü, umutsuzluk, fizyolojik ve ahlaki bozulma; dinin rasyonel akıl tarafından çürütülmesi ve dini çürüten rasyonel aklın kendi kendisiyle çelişmesi sonucu ortaya çıkmıştır (Nietzsche’den aktaran Pearson, 1998: 58). Böylece evrenin ve insanın bir amaca hizmet ettiğine dair metafizik görüşle birlikte, evrensel değerlere ve ilerlemeye olan inanç da ortadan kalkmıştır. Nietzsche’nin ünlü “Tanrı öldü!” argümanı, hem dünyada anlam ve amaç arayanların sığındığı Tanrı inancının hem de aklın iflasını işaret etmektedir. Bireyi kendine ve çevresine karşı yabancılaştıran da bu amaç ve anlam yoksunluğudur (Babalola, 2005: 4). Nihilizmi anlam kaybının bir sonucu olarak gören Nietzsche, aynı zamanda onu bir kurtuluş yolu olarak olumlamıştır. Nihilizmin yani bir anlamda absürdün deneyimi, insana kaybolan değerlerin önemini yeniden hatırlatacaktır:

“Nihilizmin gelişi neden *gerekli* hale gelmiştir? Çünkü şimdiye dek sahip olduğumuz değerler böylece son sonuçlarını çizmektedir; çünkü nihilizm büyük

değerlerimizin ve ideallerimizin son mantıklı karışıklığını temsil etmektedir; çünkü bu “değerlerin” gerçekten ne kadar değerli olduklarını anlamak için nihilizmi tecrübe etmemiz gerekir.—Kimi zaman *yeni değerler* istiyoruz” (Nietzsche, 2010: 22).

Bu deneyim, insana varlığını sürdürmesi için gerekli gücü verecek ve yeni değerler üretmesine olanak sağlayacaktır. Bu yeni değerler ruh ve öte dünya yerine, beden ve yaşamı yüceltecek; insanın tarihsel ilerlemesine ve mutlak ereklilik fikrine karşı koyacaktır. Önemli olan neyin doğru ya da yanlış olduğu değil, neyin yaşamın yanında ya da karşısında olduğudur (Pearson, 1998: 61).

Avrupa felsefesini derinden etkileyen Nietzsche'nin nihilizmi, Martin Heidegger'in (1889-1976) felsefesinin temelini oluşturmuştur. Heidegger, nihilizmi evrensel bir sorun olarak kabul etmiş ve çalışmalarında insan varoluşunun ontolojik araştırması üzerine odaklanmıştır (Marmysz, 2003: 34). Bu bakımdan Nietzsche'den daha farklı bir yaklaşım sergilemiş ve anlam sorunu için başka çözüm önerileri sunmuştur (Woodward, 2009: 29). Ona göre anlam varlıkbilimsel bir sorudur ve bu nedenle felsefe, insan gerçekliğini oluşturan şeylerden önce Varlık'ı temel almalıdır. Avrupa kültürünün içinde bulunduğu durumu nihilizm olarak tanımlayan Heidegger, nihilizm probleminin özünde Varlık'la ilgili olduğunu; Varlık'ın unutulmasının insanlığı nihilizme götürdüğünü öne sürmüştür (Woodward, 2009: 54). Heidegger'e göre nihilizm, Varlık yerine varlıklara odaklanıldığı zaman ortaya çıkmış; Varlık üzerinden bir felsefe geliştirmemek Varlık'ın ortadan kalkmasına neden olmuştur. Varlık'ın unutulması veya üstünün kapatılması insanları “sahte ve aldatılmış bir varoluş biçimine” sürüklemiş; “Olmak'ın ne olduğunu düşünmeyi bırakan insanlar, ontolojik temellerini kavramayı yitirmiş ve dünyadan varoluşsal olarak ayrılıp ona yabancılaşmışlar”dır (Marmysz, 2003: 31). Felsefenin metafiziğe yönelerek varlığın Da-sein biçimini, yani bir farkındalık ve anlayış olarak dünyada oluşu unutulması, nihilizmin yayılması anlamına gelir; Platon'dan Nietzsche'ye değin klasik felsefenin sorunu aynıdır. Aziz Yardımlı'nın yorumuna göre Heidegger'de nihilizm, “doğal bilincin kendisi üzerine bilgisizliğinin ve kendini umursamazlığının sürmesine bağlıdır” (Heidegger, 2004: 14). Da-sein; hem yaşamın kendine tanıdığı zamanın farkındalığı, hem de bu zamanın sonlu olduğunun bilincidir.

Bu bilinç yaşamın hiçlikte son bulduğunun farkında olduğundan insandaki korku duygusunu tetikler:

“Dolayısıyla havfin nedeni olarak hiçliğin, yani bizatihi dünyanın kendisinin olduğu meydana çıkıyorsa, bunun anlamı şudur: *Havfin nedeni bizatihi dünya-içinde-var olmanın kendisidir*. Havf duyma, dünyayı dünya olarak asli biçimde ve doğrudan açimler, (...) Havf içindeyken (...) Artık “dünya” hiçbir şey sunamaz olur, aynı şekilde başkalarının birlikte-Dasein’ları da. Böylece havf, Dasein’ın kendini düşkün biçimde “dünyadan” ve umumi tefsir manzumesinden hareketle anlayabilme imkanını onun elinden alır” (Heidegger, 2008: 198).

Heidegger’e göre dünyanın kendisi hiçliktir ve bu durumda Varlık’ın bir parçasıdır; kısacası “olmak”ın farklı biçimleri olan Varlık ve hiçlik aynı şeydir. Stanley Rosen (aktaran Marmysz, 2003: 36-38) Heidegger’in hiçlikle ilgili yorumunun onun nihilist bakış açısını ortaya koyduğunu ileri sürmüştür oysa Heidegger’e göre nihilizm, dünyasal var olanlara duyulan ilgi ile birlikte hiçliğin ve Varlık’ın ‘üstünün örtülmesi’dir. Varlık ve hiçliği bir arada düşünmek, aslında hiçliğin Varlık’ı içerdiğini kabul etmektir, ancak bu şekilde “olmak” kendini Da-sein biçiminde açıkça ortaya koyacaktır.

Çalışmaları varoluşçuluk felsefesiyle ilişkilendirilen Heidegger’in varlık üzerine görüşleri Sartre’ın varoluşçuluğu için itici bir güç oluşturmuştur. Sartre varoluşçuluk felsefesini belli başlı özellikler altında tanımlamıştır; buna rağmen varoluşçulukla ilişkilendirilen Karl Jaspers (1883-1969), Gabriel Marcel (1889-1973), Kierkegaard veya Heidegger gibi filozofların üzerinde anlaştığı belirli ilkeler veya yöntemler yoktur. Bu filozofların ortaya koydukları ana konulardaki farklılıklarla birlikte, Sartre dışında içlerinden hiçbirinin kendini varoluşçu olarak tanımlamaması (Kaufmann, 1960: 21), varoluşçuluk denildiğinde tek ve kapsayıcı bir felsefeden bahsedilmesini güçleştirmektedir. Buna rağmen Asım Bezirci’nin de aktardığı gibi (Sartre, 1985: 9) varoluşçuluk denilince, belirli bir düşünme biçimi ve ortak bir havadan söz etmek mümkündür. Kaufmann, bu felsefecileri bir araya getiren ve Nietzsche’ye bağlayan temel bir eğilim olduğunu ifade etmiştir:

“Herhangi bir düşünce okulundan olmayı reddetmek, herhangi bir inançlar kümesini, özellikle sistemleri yetersiz görmek ve yüzeyselliğini, bilgiçliğini, yaşamdan yoksunluğunu ileri sürerek gelenekçi felsefeyi açıkça küçümsemek—

bütün bunlar, Kierkegaard, Jaspers ve Heidegger kadar Nietzsche'nin de belli başlı özellikleridir" (Kaufmann, 1960: 20).

Sartre'a göre (1985: 8) hepsini birleştiren tek gerçek, tüm varoluşçuların "Varoluş özden önce gelir" tanımlamasını kabul etmiş olmalarıdır. Klasik felsefede bir şeyin özü, ona anlam katan ve var olma nedenini ortaya çıkaran bütün niteliklerin toplamıdır. Bu düşünceye göre şeyler var olmadan önce belirlenmiştir; bu nedenle süreklilik içerirler. Bu düşünce, insanı tasarlayarak yaratan bir Tanrı fikriyle örtüşmektedir. Tanrı fikriyle çelişen felsefelerde bile, insan doğasına ait ortak bir öz olduğuna inanılmaktadır (Sartre, 1985: 61, 62). Oysa varoluşçular insan söz konusu olduğunda bu görüşü tersine çevirir; insan önce var olur daha sonra özünü kendi yaratır:

"Varoluş özden önce gelir. İyi ama ne demektir bu? Şu demektir: İlk insan vardır; yani insan önce dünyaya gelir, var olur, ondan sonra tanımlanıp belirlenir, özünü ortaya çıkarır" (Sartre, 1985: 63).

Sartre *Varlık ve Hiçlik* (1943) adlı yapıtında absürdü Kierkegaard gibi "rasyonel bir temel olmadan bir inanca ya da davaya bağlılık taahhüdünde bulunma" anlamında; varoluşsal özgürlük ve seçim üzerinden ele alır (Michelman: 2008: 29). Sartre'a göre özgürlük ve "kendi kendini buyuran seçim" aslında absürttür; çünkü seçeneklerin seçilmesine neden olan şey insanın varoluşunda saklıdır. Dolayısıyla özgürlük alanının içinde özgür olup olmadığını tartışmak absürt olacaktır. Blackham'ın (2005: 131) da aktardığı üzere insan özgür olmadığına dair kendini aldatabilir ama hayatının ve seçimlerinin sorumluluğu kendindedir; kısacası özgür olmaya son veremez. Sartre *Varlık ve Hiçlik*'de özgürlük ve absürt ilişkisini aşağıdaki gibi açıklamıştır:

"İnsan-gerçekliği kendisine *verilen* bu varlık aracılığıyla,-varlığın tümel olumsuzluğuna ve saçmalık diye adlandırdığımız şeye katılır. Bu seçim, gerekçesiz olduğu için değil, seçmeme imkanı bulunmadığı için saçmadır. Hangisi olursa olsun, seçim temellendirilir ve varlık tarafından yeniden yakalanır, çünkü olan seçimdir. Ama burada işaret edilmesi gereken şudur: bu seçim, rasyonel bir evrende birtakım *gerekçeler* aracılığıyla başka fenomenlerle bağlı olmayan bir fenomenin birdenbire ortaya çıkması anlamında saçma değildir: seçim, bütün temellere ve bütün gerekçelere varlık kazandıran şey, bizatihi saçma nosyonuna bir anlam veren şey olması bakımından saçmadır. Bütün gerekçelerin ötesinde olan olarak saçmadır" (Sartre, 2011: 603, 604).

Sartre’ın insanın absürde katılımından kastettiği, absürdün insan varoluşunun doğasında var olmasıdır. İnsan seçim yaptığı anda aslında aynı anda başka seçimler yapabileceğinin de farkına varır. Nitekim öteki seçimleri doğrulayamaz ve “özgürlüğü özgürlüğünü kemirir”; bu, “varlığının saçmalığı” (Sartre, 2011: 604, 605) olgusudur. Dışarıdan, olaylar veya yaratıcı güç olarak Tanrı’dan, bir olumlama ve haklı çıkarma bulamayan insan varoluşu absürdü deneyimleyecektir. Blackham’ın (2005: 131) ifade ettiği üzere “insanın dünyadaki mevcudiyeti bir varlık şekli değil, bir yapma, seçme ve kendini yaratma şeklidir”; yaşam ve özgürlük bunu gerektirir. Sartre’a göre seçim ve eylemin birleşimi olan insan, tikel amaçlar için kısmi projeler üretir; fakat bunlar aşkın, evrensel bir projeye bağlı değildir. Tanrı’nın varlığının yadsınması ve evrenin insandan öte bir anlamı olmadığı düşüncesi ile bireysel seçimlerin, kısacası varoluşun sorumluluğu insanın omuzlarına bırakılır. Evrensel bir tasarımın olmaması, insanın seçimlerinde “belli bir olumsuzluk, öngörülemezlik ve saçmalık (absürtlük) payı” bırakır (Sartre, 2011: 605). Aşkın bir anlamdan yoksun absürt bir dünyada özgür biçimde var olan insanın yaptığı seçimler, yalnızca kendini değil tüm insanlığı bağlamaktadır. Sartre’a göre bu düşünce insanı bunaltıp ümitsizliğe sürükleyebilir:

“Kendime karşı sorumlu olunca, herkese karşı da sorumlu oluyorum. Seçtiğim belirli bir insan tasarısı kuruyorum, yani kendimi seçerken gerçekte ‘insanı seçiyorum. Bu durum bunaltı, bırakılmışlık, umutsuzluk gibi görkemli sözcüklerin örttüğü şeyi anlamamızı sağlar” (1985: 66).

İnsan, ‘kendi için oluş’ iken, yaptığı özgür seçimlerle aslında tüm insanlık için belirli değerler yaratır; bu hem kendi, hem de herkes için var olmak anlamına gelmektedir. Dolayısıyla kendi kadar başka insanlar için de özgürlük isteyen bir insan tanımı karşımıza çıkar. Sartre bu düşünceden hareketle varoluşçuluğun bir hümanizm (insancılık) olduğunu ileri sürmüştür:

“İnsan evreninin, insani özneliğin dünyası dışında başka bir evren yoktur. İnsan kurucu vasfıyla aşkınlığın öznelikle bu ilişkisine, işte buna varoluşçu hümanizm diyoruz. Bu hümanizmdir; çünkü biz insana kendisi dışında hiçbir yasa koyucunun olmadığını hatırlatıyoruz; bu şekilde terkedilmiş olduğundan, kendisini belirlemesi gerekenin yine kendisi olduğunu söylüyoruz; ayrıca kendine yüz çevirerek değil, kendi ötesinde, her zaman bir özgürleşme ya da

belli bir farkındalık amacı arayarak, insanın kendinin gerçekten bir insan olduğunu anlayacağını gösteriyoruz” (1985: 98, 99).

Tanrı'nın reddiyle birlikte ortaya çıkan amaç ve anlam boşluğuna Sartre tarafından getirilen çözüm insanın özgür iradesi ile belirleyici olduğu bir dünya tasarısıdır. Bu tasarıya göre insanı yaratan bir Tanrı olmadığına göre, insan kendi kendini yaratacaktır; fakat ortada belirli doğrular ve değerler yoktur. Gaéton Picon (aktaran Bezirci, Sartre, 1985: 49) bunlar olmadan, insanın özgürlüğü konusunun problemleri görüldüğünü ifade etmiştir. Ona göre Sartre özgürlüğü bir kurtuluş yolu olarak sunmasına rağmen, “özgürlüğün bağlanabileceği değerler”i ve bu değerleri açığa çıkaracak itkiyi ortaya sermemiştir. Bu nedenle Sartre'in varoluşçuluğu “Bir yaşayış bildirisi (message) olmaktan çok, bir dünya görüşü” olarak kalmıştır.

Camus'nün Sartre'a getirdiği eleştiriler tam da bu noktadan hareket etmektedir. Sartre, hayatın anlamdan yoksunluğu ve insanın içinde bulunduğu absürt durum konusunda Camus ile aynı görüşleri paylaşmaktadır; fakat absürdün aşılabilecek bir insanlık durumu olduğunu düşünmemektedir. Camus'ye göre absürt, insanın istekleri ve dünya arasındaki çatışmadan doğar; bu nedenle insanın özüne ait bir özellik olarak tanımlanamaz; dolayısıyla ortadan kaldırılabilir. Oysa Sartre'ın felsefesinde, *Varlık ve Hiçlik*'de de ifade ettiği gibi, insan ve Da-sein yani dünyada olma durumu bir aradadır. Varoluş özden önce geldiği için, dünyada oluş bir insanı tanımlayan ve onu o yapan şeydir; ondan ayrı düşünülemez. O halde absürdün bilinci, insanın özüne ait bir farkındalık halidir. Sartre, *Yabancı* romanını *Sisifos Miti* aracılığıyla incelediği yazısında, Camus ile görüş ayrılıklarını açıkça ortaya koymuştur:

“Absürt... Her birini ayrı düşünürseniz, ne insanda, ne de dünyada bulunur. Fakat insanoğlunun egemen karakteristiği "dünyada olmak" olduğundan absürt, sonuçta insan koşulunun ayrılmaz bir parçasıdır. Dolayısıyla absürd, *salt bir fikrin nesnesi değildir; kasvetli bir aydınlık içinde açığa çıkar*. “Uyanmak, tramvaya binmek, dört saat çalışmak, yemek yemek, uyumak ve Pazartesi, Salı, Çarşamba, Perşembe, Cuma, Cumartesi, aynı rutinde...” ve sonra birden, “çöküşü görerek” ve kendimizi umutsuz bir açıklık halinde buluruz (aktaran Aronson, 2004: 13).

Camus dünyanın pozitivist bilimlerle kavranamayacağını, bilimin bir noktada varsayımlara takılıp kaldığını düşünür; bu nedenle insan aklıyla dünyanın gerçekleri arasında bir uçurum meydana gelmektedir. Dünyanın akılla kavranamaz oluşu, belirli bir amaçtan yoksunluğu ve rastlantısallığı insanın usa olan ihtiyacıyla çatışır ve insanlık durumunun absürtlüğü buradan ortaya çıkar. Camus absürdizm olarak adlandırılan felsefesini, *Sisifos Miti*'nde bütüncül bir şekilde açıklamıştır:

“Bunların hepsinde de uyumsuzluk bir karşılaştırmadan doğar. Öyleyse, uyumsuzluk duygusunun bir olay ya da bir izlenimin basit incelemesinden doğmadığını, bir durumla belirli bir gerçek arasındaki, bir eylemle onu aşan dünya arasındaki karşılaştırmadan fişkırdığını söyleyebilirim. Uyumsuz her şeyden önce bir kopuştur. Karşılaştırılan öğelerin ne birinde ne de öbüründedir. Karşılaştırılmalarından doğar. Öyleyse, us düzleminde, uyumsuzun insanda da (böyle bir eğretileninin bir anlamı varsa), dünyada da olmadığını, ortak varlıklarında bulunduğunu söyleyebilirim. Uyumsuz şimdilik onları birleştiren tek bağ” (Camus, 2010: 38).

Sartre'ın varoluşçuluğu ve Camus'nün absürdizmi ortak inançlar taşımaktadır; her ikisi de dünyanın zorunsuzluğunu ve anlamdan yoksunluğunu kabul eder; böylece Tanrı'yı yadsır ve var olma sorumluluğunu insana yükler. Camus'nün felsefesinin temel dayanağı olan absürt, varoluşçuluğun ana konularından birini teşkil etmez fakat bir insanlık durumuna karşılık geldiği ölçüde kendine varoluşçuluk düşüncesi içinde yer bulur. Varoluşçuluğun ve absürdizmin ayrıştığı asıl nokta absürdün temeli ve onunla yüzleşme sorunudur. Camus, Sartre'ın *Bulantı* (La Nausee, 1938) adlı romanı üzerine aynı yıl kaleme aldığı makalede “yaşamın sefil olduğu için trajik olduğunu düşünen” yazarın olumsuz tutumunu eleştirir. Ona göre “yaşamın absürt olduğunun algılanması bir son değil sadece bir başlangıç olabilir” (aktaran Foley, 2008: 6). Camus için önemli olan absürttan çıkış yoludur; insan için yaşamının ne anlama geldiği ve bunun intiharı getirip getirmeyeceğidir. İnsan, absürdün duygusuyla mücadele etmelidir; tek başına bu bile kendi içinde bir değer taşımakta, bu nedenle içkin bir anlamın var olmadığını öne süren nihilizme karşı gelmektedir (Michelman: 2008: 266). Camus absürdü, dünyanın ve insanın içinde bulunduğu geçici bir durum olarak görür ve üstesinden gelinebileceğini düşünür; dolayısıyla umutsuzluğu reddeder:

“Bu uyumsuz mantığı sonuna kadar götürerek bu çarpışmanın tam bir umut yokluğunu (bunun umutsuzlukla hiçbir ilgisi yok), sürekli yadsınmayı (bunu vazgeçişle karıştırmamalı) ve bilinçli yetinmezliği (gençlik kaygısına benzetilemez bu) gerektirdiğini onaylamak zorundayım. Bu gereklilikleri yıkan, ortadan kaldıran ya da yücelten her şey (hepsinden önce de kopmayı yıkan boyun eğiş) uyumsuzu yıkar, o zaman önerilebilecek tutumu değerden düşürür. Uyumsuz ancak kendisine boyun eğilmediği ölçüde bir anlam taşır” (Camus, 2010: 39).

Bu nedenle kitabına başlığını veren mitolojik karakter Sisifos’un yokuştan sürekli aşağı düşen kayayı her defasında yukarı çıkarmak için çabalamasına saygı gösterir; onu bir kahraman olarak kabul eder. Sisifos yaptığı eylemin anlamsızlığı karşısında yılgınlığa düşmez; çünkü hiç bitmeyen çabası kendi anlamını doğurmaktadır. Yazgısına hükmeden Sisifos kahramanca edimi nedeniyle mutludur. Yokuşu inerken içinde bulunduğu durumun farkında olduğu için absürdü bilinçli bir biçimde kucaklar. Bu, akla ve mantığa uymayan bir dünyanın olduğu gibi kabul edilmesi; çözümün Tanrısal bir güç yerine insan bilincinde aranmasıdır. Dolayısıyla absürdün farkındalığı insan üzerine yüklediği sorumlulukla birlikte bir hayli “akılcı ve entelektüel bir bulgudur” (Foley, 2008: 6). Aşkın bir anlama inanmayı bırakan insan, dünyanın akıl dışılığını ve dünyaya dair algısının sınırlılığını kabul etmiş, dolayısıyla absürdün farkına varmış demektir.

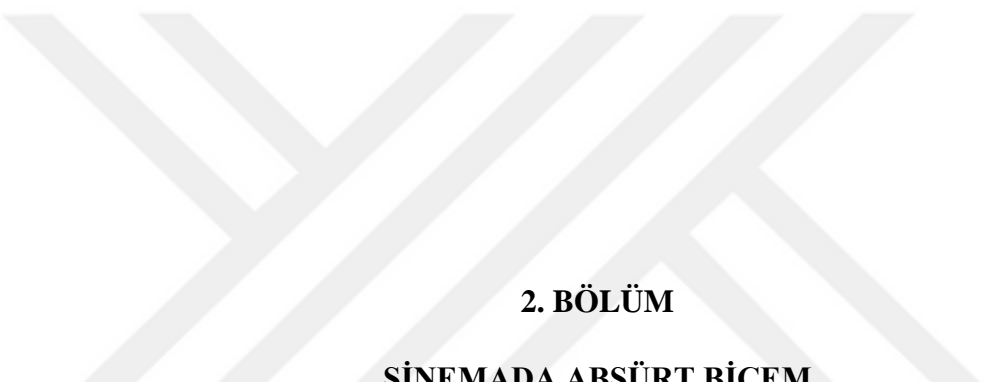
Absürdün farkındalığı, yaşamın yaşamaya değer olup olmadığı sorusunu da beraberinde getirmektedir. Camus, “yaşamayı için zorunlu olan uykudan” yoksun kalan insanın kendini yabancı bir dünya içinde bulacağını söylemiştir (2010: 18). İnsanın yaşamayı için belirli bir amaç yoksa ve dünya aşkın bir anlam ifade etmiyorsa; Kierkegaard’ın korku (kaygı), Sartre’in bunaltı diye tanımladığı bu duygu altında yaşamın sona erdirilmesi düşünülebilir. Oysa Camus absürdün bilinci ile insanın umutsuzluğu ve intihar eylemi arasında zorunlu bir ilişki olmadığını ifade etmiştir:

“(…) yaşama bir anlam vermeyi yadsımının ister istemez yaşamın yaşama çabasına değmediğini söylemeye götürdüğüne inanılıyormuş gibi davranılması boşuna değil. Gerçekte, bu iki yargı arasında zorunlu hiçbir ölçü yok” (Camus, 2010: 19, 20).

Yaşamda anlam aramak yerine onun anlamdan yoksun olduğunu kabul eden insan, varoluşsal sorgulamaları bir tarafa bırakıp olağan doğallığında yaşamaya devam edecek, absürdü yadsımak yerine onunla yüzleşecektir. Bu yüzleşme insanın ihtiyaç duyduğu anlamın ta kendisidir; bu nedenle intihar fikrini ortadan kaldırmaktadır. İnsan yaşamın bir anlamı olduğu bilgisine erişemediği zaman, onu hayatta tutan birlik ve uyum isteğinin kesintiye uğradığı doğrudur; fakat başkaldırı “neden?” sorusunun sorulduğu bu farkındalık ve bilinç anında ortaya çıkacaktır. Camus, *Başkaldıran İnsan* (L'homme révolté, 1951) adlı kitabında başkaldırını bireysel ve kültürel bir olgu olarak farklı yönlerden inceleme altına almıştır. Ona göre başkaldırı, nihilizmin tersine insan yaratılışına ait bir değer varlığını gerektirir; çünkü insan başkaldırdığında bu bencilce bir davranıştan ötürü bile gerçekleşse, aslında tüm insanlığa ait bir değer için mücadele vermektedir:

“Benliğimizde korunması gereken, sürekli olan hiçbir şey yoksa ne diye başkaldırmalı? Köle, şu ya da bu buyrukla benliğinde yalnız kendisinin olmayan, içinde bütün insanların, hatta kendisini alçaltıp ezenin bile ortaklık hakkı bulunan şeyin yoksandığı yargısına vardığı zaman, aynı zamanda tüm varlıklar için ayaklanır” (Camus, 1975: 24).

Bilinçli başkaldırı, absürdün deneyiminden kurtulmak için insanın elinde bulunan tek güçtür. İçinde bulunduğu yaşama açıklık kazandırmak isteyen insan sorunların üstünü örtmez, onları açığa çıkarır. Gerçeği yadsımak yerine, onunla yüzleşmeyi seçer ve başkaldırı ile dünyaya meydan okur. Yaşama kaybettiği anlamı kazandıran, absürdün aşılıp geçilmesini sağlayan budur. Camus umutsuzluk felsefesine karşı çıkar; yaşam yararsızlığına, amaçsızlığına, bilinmezliğine ve absürtlüğüne rağmen, insanın mücadelesiyle yitirdiği anlamı geri kazanacaktır.



2. BÖLÜM
SİNEMADA ABSÜRT BİÇEM

2. BÖLÜM

SİNEMADA ABSÜRT BİÇEM

Çalışmanın ilk bölümünde 2. Dünya Savaşı ve sonrasında Avrupa’da yaşanan yıkımın toplum üzerinde yarattığı travmayı absürt üzerinden yansıtan tiyatro eserlerinin Esslin tarafından Absürt Tiyatro başlığı altında sınıflandırıldığından bahsedilmiştir. Bu oyunlar neyi anlattıkları kadar, nasıl anlattıklarıyla da sınırları zorlamış; dramatik yapıdan, mizansen ve kişileştirmeye dek neden-sonuç ilişkilerini yerle bir ederek absürt üzerinden yeni bir anlatı inşa etmişlerdir. Esslin bu oyunlar üzerinden yaptığı sınıflandırma sayesinde metinlerin birbirleriyle benzerliğine dikkat çekmiş, dönemin ruhuna karşılık gelen hiçlik ve anlamsızlık hissini absürtle ifade bulmasını toplumsal bir çerçeveye oturtmuş; oyunların üretim sürecinde etkili olan siyasal, tarihsel, sosyolojik yapıları ortaya serme olanağı bulmuştur.

Bu çalışma benzer bir anlayıştan yola çıkarak, sinemada absürdün estetik bir biçem, üslup, anlayış veya tutum olarak tanımlanabileceğini iddia etmektedir. Bu nedenle biçim ve içerik açısından absürdü kullanma şekilleriyle ortak özellikler gösteren filmleri, ‘absürt biçem’ ifadesi altında birleştirmeyi amaçlamaktadır. Absürdü bir biçem olarak tanımlamak, dönemin oyunlarını Absürt Tiyatro başlığı altında birleştiren Esslin’in yaptığı tanımlama kadar önemli görünmektedir. Bir yapıyı tespit edip isimlendirmek, o yapının bileşenlerini ortaya koymak anlamına gelmektedir; böylece o yapıyla benzerlikler gösteren diğer yapılar da saptanabilecektir. Bu sayede yapılar arasında bağlantılar kurmak ve bunları ortaya çıkaran toplumsal, siyasal, kültürel vb. nedenler üzerinde fikir yürütmek mümkün olacaktır.

2.1. Absürt Biçeme Ait Biçimsel Özellikler ve Temalar

Absürt biçeme sahip filmler öykü, olay örgüsü, kişileştirme, konuşma örgüsü, mizansen, ses tasarımı veya kurgu açısından klasik anlatı filmlerinden farklılık göstermekte; bu öğelerin hepsini veya bir kısmını anlam ve işlev açısından değişime uğratarak absürt bir tarz ortaya koymaktadır. Çalışmanın bu bölümünde, bir filmde

absürdü ortaya çıkaran biçimsel ve tematik özellikler üzerinde durularak, absürt biçimin bileşenleri örnekler üzerinden ayrıntılı şekilde incelenecektir.

Klasik anlatının tersine akıl, mantık, nedensellik ve gerçeklikle olan ilişkisini absürt temelinde yeniden inşa eden filmlerin anlatı yapısı ‘absürt anlatı’ olarak tanımlanacak; klasik anlatı ile arasındaki farklılıklar üzerinden absürt anlatı kavramı açıklanmaya çalışılacaktır.

2.1.1. Absürt Biçime Ait Biçimsel Özellikler

2.1.1.1. Klasik Anlatı - Absürt Anlatı İlişkisi

Thomas Elsaesser ve Warren Buckland (2002: 35, 36) sinemada klasik anlatının toplum tarafından kabul görmüş ideolojik, kültürel ve ahlaki değerleri yeniden ürettiğinden bahsederler. Klasik anlatı sinemasında geleneksel söylem; dramatik yapı, olay örgüsü, karakter ve dil tarafından yinelenir. Bu tanımlama genel anlamıyla “gerçeklik izlenimi” nde karşılığını bulur. Gerçeklik izlenimi, bir filmde geçen olayların, karakterlerin ya da kullanılan dilin “ne kadar gerçek olduğuyula” değil, “yerleşmiş kodlar, kurallar ve geleneklerle” olan uyumuyla (fantastik bir film de gerçeklik izlenimi yaratır) yani gerçekliğe yaptığı referansla ilgilidir. Klasik anlatı gerçeği filmin içinde yeniden inşa eder, izleyici anlatı dünyasının içine çekilir ve bir film izlediğinin farkındalığından uzaklaşır. Anlatının kurduğu gerçeklik evreni çekimler, ışıklandırma, renk, mizansen, devamlılık, oyunculuk, ses ve kurgu ile desteklenir. Filmsel öğelerin hiçbiri anlatı içerisinde dikkat çekmez, herşey doğal bir akış içinde ilerler. Bu gerçeklik evreninde belirsizliğe ve anlam karmaşasına yer yoktur. Öykünün içindeki boşlukların doldurulması ve olay örgüsünün kronolojisini anlaşılır kılan zaman-mekan birlikteliği sayesinde anlam karışıklığı ortadan kalkar. Susan Hayward’ın aktardığına göre (2000: 66) zamanda flashback tekniğiyle geri dönüşler bile kronolojik yapıya uygun halde düzenlenir; tüm bunlar anlatının devamlılığını dolayısıyla gerçekçiliğini korumayı amaçlar.

Absürt anlatının söylemi klasik anlatının tersine; politik, kültürel, toplumsal, ahlaki ve estetik değerleri, önyargıları ve inanç kalıplarını al aşağı eder. Yaşama getirdiği

eleştiri bağlamında, ne içerik ne de biçim olarak gerçeklik izlenimi yaratma kaygısı taşımaz. Gerçeklik izlenimi bir uyum, birlik ve uzlaşısı sorunudur. Klasik anlatının içerik ve biçimsel açıdan birbiriyle tutarlı öğelerinin devamlılığı, izleyicide oluşan duyguların devamlılığıyla birlikte, gerçeklik izleniminin yaratılmasında ve korunmasında etkili olur. Elsaesser ve Buckland'a göre (2002: 37) zaman-mekan devamlılığı, mizansen içindeki hareket devamlılığı ya da karakterin davranış biçimindeki tutarlılık olarak kendini gösteren devamlılık kurgunun kesintiye uğrattığı anlatıyı yeniden birleştirir ve kopuşun izleyici tarafından algılanmasının önüne geçer. Devamlılık ilkesi anlatının gerçeklikle kurduğu ilişki ve inandırıcılık kadar, basit ve anlaşılır olması açısından da önem taşımaktadır. Devamlılık, klasik anlatının sahip olduğu egemen söylemin düzen ihtiyacının yansımasıdır.

Klasik anlatı devamlılık üzerinden ilerlerken, absürt anlatı karşıtlıklar üzerine kuruludur. Bir durum, bir olay, bir konuşma, bir duygu, bir yargı kendinden sonra gelen tarafından kolaylıkla çürütülür; ciddiyet ciddiyetsizlik, saygınlık bayağılık, 'yüksek' olan 'aşağı' ile iç içe geçer. Absürt anlatıda zıtlıkların birlikteliği, çalışmanın ilk bölümünde de açıklandığı üzere, Bahtin'in karnavallaştırma adını verdiği olgunun biçimsel ve teknik motif dağıncılığını yeniden oluşturur.

Komik trajik olanın, trajik de komik olanın farkındalığıyla bozulduğunda ya da izleyici gülmekle ağlamak arasında kaldığında absürt ortaya çıkar. Bu birliktelik iki öğenin birbirini elediği "dramatik ve teatral bir durağanlığa" neden olur (Bennett, 2015: 55). Zıtlıkların yarattığı karmaşa, absürt biçime özgü duygusuzluğu ve mesafeli tutumu doğurur. Mutluluk ve keder, sevinç ve üzüntü, neşe ve karamsarlık gibi ikiliklerin bir araya gelmesi (Styan, 1968: 278); belirsizlik, tutarsızlık, tekinsizlik ve geçicilik hissi yaratır. Aslında gerçek yaşamda da hiçbir duygu klasik anlatı filmlerinde görüldüğü gibi 'steril' yaşanmaz. Her fedakarlık bencillik, her bağlılık ihanet, her kahramanlık korku ve her inanç bir sorgulama içerir. Bu açıdan bakıldığında klasik ve absürt anlatıdan hangisinin gerçeğe daha çok yaklaştığı sorusu yeniden düşünülmelidir.

Absürt anlatının biçim ve stil açısından sahip olduğu karnavalesk ya da çokdillilik (heteroglosi), klasik anlatı filmlerinde de görülür; fakat bu ideolojik anlamda bir çokseslilik (polyphony) anlamına gelmemektedir. Brian Mchale (1987: 166) klasik

modernist metinlerin “dil, stil, ifade, tür ve metinlerarası alıntılar çeşitliliğinin yanyana koyulduğu ve birbirinin içine girdiği” çokdilli bir anlatıya sahip olduğundan bahseder. Oysa bu çokdilli biçim tek taraflı, monolojik bir bakış açısı tarafından bütünleştirilmeye çalışılmaktadır. Klasik metinler “söyleme ait çoklu dünyaları tek bir ontolojik düzlemde birleştirir” ya da “kolaylıkla kontrol altında tutulamayan çokdilliliği birleştirmeye ve kaynaştırmaya çabalar”. Bu yukarıda bahsedilen devamlılık ilkesinin geçerliliğini açıklamaktadır.

Absürt anlatıda devamlılık ilkesinin zıtlıklarla kesintiye uğraması, bu anlatının birlik ve uyuma sahip olmadığı anlamına gelmemektedir. Styan’ın (1968: 283) da aktardığı gibi birlik yalnızca “biçimsel bir sorun, eylem birliği olarak görülmemeli ama nihai bir ton ve ortam, izleyicinin zihninde zıtlıkların birlikte serpiştiği” konu, zaman ve mekan birlikteliğinin dışında ‘dördüncü’ bir birlik olarak düşünülmelidir. Absürt anlatıya sahip filmler dünyanın gerçekliği ile insan zihni arasındaki uyumsuzluğu filmin gerçek dışı öyküsü, olay örgüsü ve dil kullanımında neden sonuç ilişkilerinin yıpratılması, zaman-mekan belirsizliği, karakterlerin beklenmedik tutumları, türlerin içe içe geçişi, zıtlıkların birlikteliği veya izleyicide yaratılan duygu karmaşası ile ortaya koyarlar. Absürt içerik, absürt bir ‘tutarlılık’ içinde biçim bulur; bu klasik bir uyumdan farklı olsa da, kusursuz bir birlikteliktir.

Wes Anderson’ın *Yükselen Ay Krallığı* (Moonrise Kingdom, 2012) filmi absürt anlatıda dramatik yapı içinde görülen tutarlılığın ve biçim-içerik arasındaki uyumun iyi bir örneğini verir. Film kabaca bakıldığında, ergenlik problemleri yaşayan Suzy ile evlat edinildiği aile tarafından Sosyal Hizmetler’e geri bırakılmak istenen izci Sam’in duygusal yaklaşmasını ve mutlu olabilmek için erişkinlerin ‘medeni’ dünyasından doğaya kaçış maceralarını anlatır. Trajedi, gerilim ya da komedi gibi farklı türlere uyarlanabilecek olan öykü, yönetmen ve senaristin olaylara sıradışı yaklaşım biçimiyle bambaşka anlamlar kazanarak absürt bir anlatı haline gelir. Filmde izcilik ile askerlik arasında paralellik kurulur; yetişkinlere ait kuralların çocukların dünyasına taşınması, ciddi bir otorite kurumunun işleyiş mantığının gülünç yanını açığa çıkararak onu ciddiyetsizleştirir. İzci lideri çocuklara soyadlarıyla seslenir; kamptaki çocukların davranışları disiplinli, becerikli, emirlere itaat eden, ülkesine bağlı askerlerle benzerlik

taşır. Sam'ın kamptan kaçması askerden kaçmakla eş tutulur ve arama çalışmaları büyük bir askeri operasyona dönüşür. İzcilerin oluşturduğu çete bu 'ihaneti' cezalandırmak için çivili sopalar, silahlar, bıçaklar ve oklarla Sam'i aramaya koyulur. Çocukluğa ait masumluk erişkinlere ait hırs, bencillik ve acımasızlıkla yer değiştirir. Ordunun yanı sıra din ve aile gibi diğer otorite odakları da alaya alınarak gözden düşürülür. Ahlaki, kültürel, dini ve toplumsal kodların zıtlıklarla yerle bir edildiği filmde fedakar anne ve sadık eş profili, bencil anne ve aldatan kadına; güvenilir aile ortamı çıkarıcı bir birlikteliğe, evlilik akıl dışı ve çocukça bir kararın sonucuna; Sosyal Hizmetler uyumsuz çocuklara elektro şok uygulanmasına izin veren acımasız bir kuruma dönüşür. Egemen iktidar ilişkileri ve kapitalist toplumsal yaşamın gerçekliği, gerçek dışının absürt ifadesiyle yapısal olarak bozulur ve yerine Heidegger'in deyişiyle "akıl dışı olanın akılcı" hale geldiği kendi içinde tutarlı, absürt bir gerçeklik konur.

Klasik anlatının izleyiciye gerçeklik izlenimi verebilmesi için olay örgüsünün gelişiminde, karakterin kişiliği ve davranışlarında, dialogların ilerleyişinde nedensellik ilkesi ön plana çıkar. Nedensellik ilkesi olayların belirli bir sebep sonuç ilişkisi doğrultusunda, mantık kurallarına uygun halde birbirini izlemesi, bir karakterin belirli durumlarla karşılaştığında belirli tepkiler vermesi ya da dilin karşılıklı iletişimin gerektirdiği şekilde kullanılmasıdır. Oysa absürt anlatı daha önceki bölümlerde de açıklandığı üzere akılcı bir neden sonuç ilişkisinden yoksundur. Olaylar, gerçekte olmayacak sonuçlara varır; çünkü karakterler içine düştükleri durumlara gerçek hayatta beklenen tepkileri vermez. *Yükselen Ay Krallığı*'nda Laura'dan şiddet gören ve aldatılan Walt konuyu dile getirme gereği bile duymadan evliliğine devam eder; Suzy'nin izci çocuğu makasla yaralaması normalleştirilir; Laura ile komiser Sharp'ın iletişimi birbirini karşılamayan cümlelerden oluşur. Neden-sonuç ilişkilerinin verili örneklerdeki gibi zayıflatılması, izleyicinin gerçeklik yanılsamasını zedeleyerek, varolan duruma nesnel yaklaşımın önünü açar. Esslin'e göre (1970: 85) dilde nedenselliğin çözülmesi, yani karakterlerin hareketleri ile söyledikleri arasındaki çelişki, dilin ötesindeki gerçekliğin farkındalığını yaratır. *Godot'yu Beklerken*'in her sahnesi "Haydi gidelim" cümlesi ile biter fakat kimse bir yere kıpırdamaz ve beklemeye devam eder. Bu durum izleyicinin aklına beklemenin anlamını ve dolayısıyla anlamsızlığını getirir. Dil ve hareket arasındaki tutarsızlık absürt filmlerde sıkça karşımıza çıkar.

Tzvetan Todorov'a göre (2011: 46) klasik öykü döngüsü başlangıçta bir denge durumu içerir. Bu denge olay ya da olaylar dizisi nedeniyle bozulur, fakat öykünün sonu dengenin yeniden kurulmasıyla sonuçlanır; böylece denge durumu yinelenir. Absürt anlatıda denge kavramı ironik bir anlam ifade eder. Klasik anlatının denge olarak gördüğü insan akli ve mantığıyla uyumlu olay dizisi ve kişileştirme absürt anlatıda bulunmaz, bu yüzden absürt anlatının dengesini; dengesizliğin dengesi ya da düzensizliğin düzeni olarak tanımlamak daha doğru olacaktır. Absürt anlatının denge ile ilişkisi hiçbir zaman zorunlu bir ilişki değildir. Olayların olumlu bir şekilde sonuçlanması absürt anlatının amacını oluşturmamaktadır. Klasik anlatıda denge, filmin söylemi ve egemen ideoloji arasındaki ilişkide de gözlemlenebilir. Filmde ortaya çıkan çatışmalar gelenekselleşmiş ahlaki ve toplumsal kuralların yinelenmesiyle çözüme ulaşır. Absürt biçimde teknik çatışmalar çözüme ulaşsa da; çözüm sistem yanlısı değil, sistem karşıtıdır.

Bu bölümde absürt anlatı ile klasik anlatı arasındaki belirgin farklılıklar kadar benzerlikler de ortaya konmuştur. İki biçimin birbirine tamamen karşıt olduğu iddiası yerine, birbirleriyle etkileşim içinde farklı özellikler geliştirdikleri savı daha açıklayıcı olacaktır. Özellikle gerek modernist, gerekse postmodernist anlatılarda metinlerarasılık kavramının tartışıldığı bir dönemde, estetik biçimlerin ya da türlerin birbirlerinden keskin çizgilerle ayrılmadığı, alıntılar ve ortak kodlar kullandığı ya da bu kodları kendilerine göre uyarladıkları göz ardı edilmemelidir. Dolayısıyla absürt anlatıyı, klasik anlatıya ait niteliklerin farklı bir söylem çerçevesinde, ayrı bir tonda yeniden düzenlenmesi olarak düşünmek daha doğrudur. İlerleyen başlıklarda biçim ve içerikle ilgili detaylı incelemelere girildiğinde, iki anlatı arasındaki ilişki daha açık şekilde ortaya serilecektir.

2.1.1.2. Öykü

Biçim bir öykünün söylemini veya algılanma şeklini değiştirebilir; fakat bazı öyküler içerikleri nedeniyle daha en baştan izleyiciyi belli bir anlayışa yöneltmektedir. Bu öykülerin barındırdığı absürt durumlar ve karakterlerin bunlara verdikleri sıradışı

tepkiler, dramatik öğelerin desteğinden bağımsız halde; izleyiciye gerçekötesi, akıl ve mantıkla kavranmayan, saçma bir dünyanın kapılarını aralamaktadır. Örneğin Woddy Allen'ın 1972 yapımı *Seks Hakkında Bilmek İstedığınız Her Şey* (Everything You Always Wanted to Know About Sex* But Were Afraid to Ask) filmi seksle ilgili merak edilen sorulara, yedi farklı öykü üzerinden cevap vermeye çalışır. 'Sekste Sapkınlık Nedir?' başlıklı beşinci bölüm televizyonda yayınlanan bir yarışma programını konu alır. 'Benim Sapkınlığım Ne?' isimli bu programdaki konuklar, yarışmaya katılan yarışmacının sapkınlığının ne olduğunu tahmin yürüterek bulmaya çalışmaktadır. Konukların sorduğu sorulara yarışmacı tarafından verilen her "hayır" cevabı, yarışmacının kasasına beş dolar para kazandırmaktadır. Programın her haftasında mektupla başvurular arasından bir izleyici seçilir ve bu *talihli* izleyicinin sapkınlığını stüdyoda gerçekleştirmesine olanak tanınır. Öykü bu haliyle, hiçbir dramatik öğeye ihtiyaç duymadan, absürdü ortaya koyma yeterliliğine sahiptir. Aynı filmde bu özelliği taşımayan başka bir bölümden örnek vermek konuyu daha anlaşılır kılacaktır. 'Neden Bazı Kadınlar Orgazm Olmakta Zorlanıyor?' başlıklı bölüm, yeni evlenen İtalyan bir çiftin öyküsünü anlatır. Gina defalarca birlikte olmalarına rağmen cinsellikten zevk aldığına dair hiçbir belirti göstermemektedir. Fabrizio bu durumu çözmek için arkadaşlarına ve papaza danışır, bunlar işe yaramadığında bir vibratör satın alır fakat alet fişe takılır takılmaz yanar. Sonunda Gina halka açık bir mekanda tahrik olduğunu hissedince beklenen arzulu sevişme gerçekleşir. Öykü genel çerçevede olarak, gerçek hayatta gerçekleşmesi muhtemel bir olayı ve insanların buna gösterilebileceği olağan tepkileri içermektedir. Öykünün absürt yanını belirleyen öğeler ayrıntılarda ortaya çıkar. Fabrizio'nun Gina'yı tahrik etmek için kullandığı yanlış yöntemler, bahçedeki partide eğlenen onlarca insana rağmen üst balkonda sevişen çiftin görüntüsünün yarattığı tezatlık, kısa devre yapan vibratörün alev alev yanmasındaki abartı ana öykünün absürt biçimle yorumlanmasını sağlayan desteklerdir. Böylece klasik anlatı geleneği uyarınca gerçekçi bir dille de anlatılabilecek olan bir öykü absürt bir anlatıya dönüşür. İlk örnekteki absürtlük öykünün kendisine içkindir; yani olay örgüsü, mizansen, oyunculuk, kurgu ya da müzik tasarımı tarafından inşa edilmez ama desteklenir. İkinci örnekte ise gerçekçi bir öykünün dramatik öğeler tarafından absürt hale getirilmesi söz konusudur.

2.1.1.3. Olay Örgüsü





Aristoteles'in tiyatro kuramına göre drama izleyicide acıma ve korku duyguları uyandırarak arınma (katharsis) sağlamalıdır (Aristoteles, çev. 1987: 22). Anlatının bazı duyguları açığa çıkarabilmesi için olay örgüsünün belirli bir doğrusallıkta, birbirini destekleyerek ilerlemesi ve karakterlerin buna uygun olarak düzenlenmesi gereklidir. Olaylar akla dayalı neden-sonuç ilişkileri içinde bir oyunun söylemini açığa çıkaracak olan amaca doğru evrilir. Bu nedenle olay örgüsünün bir başlangıcı, ortası ve sonu olmalıdır. Klasik anlatı sineması Aristoteles'in ortaya koyduğu dramatik yapıyı benimser; olay örgüsü serim, çatışma, düğüm, doruk noktası ve çözüm öğelerinden oluşan 'kapalı bir biçim'dir. Özdemir Nutku'nun aktardığına göre (2001: 171) serim, öykünün anlaşılır olabilmesi için olaylar ve karakterler hakkında izleyiciye verilen bilgilerden oluşur. Filmin başlangıcında bu bilgiler yoğunluk taşısa da serim, film boyunca özellikle de karakterlerin konuşmaları ve birbirleriyle olan ilişkileri süresince devam eder. Bilginin filmin bütününe yayılması izleyicinin öyküyü takip etmesi ve öykünün içinde kalmasını sağlayan önemli bir etmendir.

Absürt biçemi benimseyen bir dramatik yapıda serim öğesinin görece dengeli dağılımı yerine, genellikle zayıf ya da kendini fark ettirecek şekilde aşırı fazlaşmış olduğu görülür. Bennett (2015: 19) absürt anlatıda genellikle karakterler, olaylar ve olay dizisinin yeterli bir alt metinle desteklenmediğini ya da arka plandan yoksun olduğunu ifade eder. Bu durum Aristoteles'ten beri ileri gelen dramatik eğrinin bozulmasıdır. *Şarküteri* (Delicatessen, Marc Caro & Jean-Pierre Jeunet, 1991) filmi serim açısından öykü, karakterler, zaman ve mekanla ilgili izleyiciye çok kısıtlı bir bilgi sağlar. Film; insanların yemek bulmakta zorlandığı, bu nedenle bir kısmının açlıktan insan eti yediği, buna karşılık yeraltında troglodistler adı verilen bazı vejetaryen insanların yaşadığı kıyamet sonrası andıran belirsiz bir zamanda geçer. Filmin başlangıcında öykünün anlaşılmasını sağlayacak ana öğeler, kasap Clapet ve taksi sürücüsü arasında geçen kısa konuşma arasına sıkıştırılır. Bu konuşmada izleyiciye insanların ekinlerin büyümesini beklediği, her şeyin karneye bağlı olduğu ve kasabada kaosun hüküm sürdüğü bilgisi verilir; fakat bu bilgi filmin hiçbir sahnesinde görüntüye yansımaz. Troglodistlerin aralarındaki konuşmada savaşta oldukları ifadesi geçer ama bununla yerüstündeki

insanlar ve trogloditler arasındaki bir savaştan mı, yoksa ülkeler arası bir savaştan mı bahsedildiği anlaşılmaz. Öyküde anlatılan distopyanın ne zaman ve neden gerçekleştiği, savaş yüzünden mi olduğu, öyle ise savaştan önce hayatın nasıl olduğu, kasabada hüküm sürdüğü söylenen karmaşanın niteliği, yaşananların ileride düzelişip düzelmeyeceği ile ilgili soruların cevabı verilmez. Her şey ne ise odur. Öyküde geçen olaylar gibi karakterlere ait serim de yetersizdir. Karakterlerin arzuları, amaçları ve onları harekete geçiren itkiler ya belirsizdir ya da belirli olduğu halde bir arka plana sahip değildir. Örneğin birlikte çalışan ve yaşayan Robert Kube ve Roger'ın kardeş mi yoksa arkadaş mı oldukları, atölyelerinde teneke kutuların altına yuvarlak delikler açıp etiket yapıştırarak tam olarak ne yaptıkları, bu ritmik işlem sırasında Robert'ın neden koyun sesi çıkardığı ya da apartman komşusu Aurore ile nasıl bir ilişkisi olduğu, bunun ne zamandır sürdüğü ve birbirlerine karşı ne hissettikleri gibi sorular yanıtsız kalır. Film ne onların, ne de diğer karakterlerin duygusal dünyasını tanıtmayı amaçlamaz; yalnız olay örgüsü sırasında gelişen olayların izin verdiği ölçüde açıklamada bulunur. Bennet'in (2015: 20) da belirttiği gibi "karakterler sadece ortaya çıkar ve öykü oradan ilerler".

Absürt biçimde serim, içeriğin hedeflediği belirsizlik ve anlaşılmazlığı ortaya koyduğu bilgilerin eksikliği ile desteklerken; aynı işlevi bilgi fazlalığı yaratarak da gerçekleştirebilir. Özellikle Woddy Allen'ın konuşma örgüsü üzerine kurulu filmleri bunun güzel bir örneğini verir. Absürt biçimde dilin kullanımının incelendiği başlıkta, bu niteliğin daha ayrıntılı bir açıklaması yapılacaktır.

Serim ögesinin yoğunluğu kadar, serimlenen bilginin niteliği, neye gönderme yaptığı ya da hissedilir olup olmadığı da anlatının absürt tonunu belirlemektedir. *Yükselen Ay Krallığı*'nda serimde verilen bazı bilgiler dramatik yapıdaki öğelerle bağlantılı değildir, karakterleri ya da olayların gelişimini etkilemez. Filmde folklorik bir öge olan bahçe cinini andıran Anlatıcı, anlatıyı belirli yerlerde sık sık kesintiye uğratarak filmin geçtiği, gerçekte var olmayan New Penzance adası ile ilgili coğrafi, topografik ve meteorolojik bilgiler verir. Anlatıcının sözleri, görüntüyle birebir örtüşür; ses ve görüntü paralelliğiyle sözel içerik pekiştirilir:

Ses	Görüntü
ANLATICI: Burası New Penzance Adası.	
ANLATICI: 25 km uzunluğunda.	
ANLATICI: Çok yaşlı. Çam ve çınar ağaçlarıyla kaplı.	
ANLATICI: Her yerde sığ kelkit dereleri var.	

Şekil 3- Ses görüntü ilişkisi

New Penzance Adası'nın uzunluğu, yaşı, çam ve çınar ağaçlarıyla kaplı olması, adadaki kelkit dereleri veya Stone körfezinden günde iki kez kalkan feribotun bilgisi filmin dramatik yapısına katkıda bulunmaz; fakat absürt anlatı biçimini destekler.

Serimde verilen bu yoğun, gereksiz bilgi anlatıya aşırı derecede stilize edilmiş, yapay bir görünüm kazandırır; bu açıdan filmin söylemiyle de uyum içindedir. David Bordwell'e göre Anderson, filmin olay örgüsünü ve anlatısını yapıntı haline getirerek modern bir peri masalı yaratmayı amaçlar (2014: para.24, 25). Dramatik yapıda kendini hissettiren, kendi kendine gönderme yapan serim, olay örgüsü ile organik bir birliktelik içinde değildir. Nutku (2001: 171) "ayrı bir parça" gibi işlev gören bu tür bir serimin, Brecht'in Epik Tiyatro'sunda "anlatıcı, şarkıcı, levhalar, projeksiyonla yansıtılan yazı ve resimler" ile yapıldığını ifade eder. Serimin olay örgüsü içerisinde bu tür bir stilizasyona sahip olması yabancılaştırma etkisi yaratmakta; izleyicinin film izlediğinin farkında olmasını sağlamaktadır.

Filmlerin açılış sahneleri filmin bütünü hakkında izleyiciye bilgi veren önemli serim bölümleridir. Klasik bir anlatı filminde açılış sahnesi ana karakterin kişiliği ve amaçları hakkında bilginin verildiği, filmin gizeminin kendini belli etmeye başladığı, çatışma ve çelişkilerin ilk verilerinin ortaya konduğu bir "kullanım kılavuzu" gibidir. Film hakkında "yoğunlaştırılmış bilgi" sunan açılış sekansı "filmin zaman, mekan ve ana karakterleriyle ilgili bilgi verdiği gibi; filmin nasıl okunması ve nasıl anlaşılması gerektiğini izleyiciye gösteren meta-metinler" olarak da işlev görmektedir (Elsaesser & Buckland, 2002: 47). Absürt biçime sahip bir filmin açılış sekansının klasik bir anlatıda gelenekselleşmiş olduğu üzere, izleyiciye sıkıştırılmış blok bilgiler sunması beklenmez. Olay örgüsünün, neden-sonuç ilişkilerinin ve karakterin amacının belirsizlik taşıdığı bir anlatının başlangıç sekansı da filmin bütününe hakim olan belirsizlik havasını taşıyacaktır. Muğlak ve netlikten uzak olarak izleyiciye bilgiden çok öngörü sağlamakla yetinecektir. Coen Kardeşlerin *Büyük Lebowski* (The Big Lebowski, 1998) filminin açılış sahnesinde, kredilerde Yabancı olarak geçen anlatıcının monoloğu, filmin absürt tonunun başlangıçtan itibaren izleyiciye iletildiği iyi bir örnektir. Anlatıcı filmin geçtiği yer, zaman ve filmin *kahramanı* (kahraman tanımını sorunlu bulur) Ahbap hakkında izleyiciye çeşitli bilgiler verir; fakat konuşmasının sonlarına geldiğinde dikkati dağılır. Düşüncelerinin sırasını kaybeden anlatıcı ne söyleyeceğini unuttuğu için izleyiciden özür diler; zaten söyleyeceklerini unutana dek Ahbap'ı yeterince tanıttığını belirtecektir. *Monty Python Kutsal Kase* (Monty Python and the Holy Grail, Terry Gilliam & Terry Jones, 1975) filminde de anlattığı öyküden uzaklaşan, kafası karışmış bir anlatıcı

bulunur. Kral Arthur ve Sör Bedevere'in bir kırlangıç uçuşu mesafede keşfettikleri bir şeyden bahseden anlatıcı, mesafenin uzunluğuyla ilgili şüpheye düşer. Öyküde Hindistan cevizi taşıyan kırlangıçların konusu daha önce geçtiği için, bu kırlangıçların da yük taşıyıp taşımadıklarını düşünür; sonra Hindistan cevizleri hakkında konuşmaya başlar. Anlatıcı ya da dış ses, klasik anlatıda serimin en dolaysız ileticilerinden biri olduğu halde, absürt biçimde işlevini düzgün şekilde yerine getirmesinin önüne geçilir. Anlatıcının laf gevezeliği yapması ya da hafızasının zayıf olması, izleyicinin anlatıcıya olan güvenini sarsar. Öyküyü belirsizliğe sürükleyen bu biçem, izleyicinin filmle bütünleşmesini de engelleyecektir.

Sinemasal anlatıda, olayların gelişimi sırasında karakterleri fiziksel ya da duygusal anlamda çıkmaza sürükleyen ve çatışma yaratan karşıtlıklar bulunmaktadır. Boris Tomaşevski bu karşıtlıkların dramının içindeki hareketi yarattığını belirtmiştir (aktaran Todorov, 1995: 233). Amaç odaklı ilerleyen bir anlatıda çatışma; karakterin amacının, dış etmenlerin kendisi ya da karakterin dış etmenlere verdiği tepki sonucu engellenmesiyle ortaya çıkar. Nutku, eylemle olan ilişki bağlamında dört farklı çatışma türü belirlemiştir. Bunlar arasından eylemsizlik durumu yaratan veya var olan eylemsizlik durumunu sürdüren 'dural çatışma' absürt biçem açısından önem taşır. Nutku dural çatışmayı aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Olay dizisi içinde bir oyun kişinin ya da bir olayın durumunu değiştirmeyen çatışmaya dural çatışma denir. Yazar, o kişiye istediği kadar coşkulu, şaşırtıcı sözler söylesin, o kişi bir davranışa girmediği sürece dural kalır. Başladığı yerde biten bir konuşma, yani aksiyonu ilerletmeyen herhangi bir ilişki dural çatışma kapsamına girer. Konuşma başladığında baştaki amaç bir sonuca ulaşmamışsa, bir duygu değişimi ya da düşünce değişimi olmamışsa o da bu çatışmanın sınırları içinde kalır. Kısacası, kişiler, bu kişiler arasındaki ilişkilere, olaylara, var olan duruma hiçbir katkı olmamışsa o sahne dural çatışmayı içerir” (Nutku, 2001: 173).

Hiçbir dramatik yapının kendi içinde tamamen durağan olduğu ileri sürülemez; çünkü anlatı doğası gereği temel bir izlek doğrultusunda gelişen bir devinime sahiptir. Paul Ricoeur'nun (2007: 114) da aktardığı gibi “Anlatıların konusu sonuçta, eylemde bulunmak ve bu eyleme katlanmaktır.” Eylemin ya da devininin niteliği anlatı biçimine göre diyalektik ya da durağan olarak değişebilir. Esslin'e göre (1995: 13) absürt anlatıda

görülen devinim “kesin bir gelişim çizgisi ” göstermez, bir şiirdeki gibi belli belirsizdir. Olayların birbiri ardına doğrusal bir akış ve neden-sonuç ilişkisi içinde ilerleyerek çözüme gitme zorunluluğu yoktur; dolayısıyla olayların gelişimi ve kişileştirme aşamasında yaratılan çatışma da durağan olabilir. Roy Andersson’un *Görkemli Dünya* (World of Glory, 1991) isimli kısa filmi 2. Dünya Savaşı’ndaki toplama kamplarını anıştıracak şekilde insanların çıplak biçimde kapalı bir kamyon kasasına bindirilip, çıkan egzoz aracılığıyla zehirlendiği bir sahneye başlar. Filmin ana karakteri bu sahneyi izleyen insanlar arasındadır. Sonraki sahnelerde sırasıyla hastanede yatan annesinin ve mezarlıkta gömülü babasının yanına giderek onları izleyiciye tanıtır.



Şekil 4- Adam annesinin başucunda oturur



Şekil 5- Adam babasının mezarını ziyaret eder

Bunu, küvet içinde emlakçılık mesleğiyle ilgili bilgi verdiği ve boş bir apartman dairesini müşterilere gösterdiği sahneler izler. Yatak odasında oturarak kendisinin yatağın sol tarafında, karısınınsa sağ tarafında uyuduğundan; kahvaltısını mutfakta

yaptığından ve misafirler geldiğinde salonda yemek yediklerinden bahseder.



Şekil 6- Adam yatak odasında

Sokakta arabasının yanında durarak ondan ne kadar memnun olduğunu anlatır. Ardından iş yerindeki kardeşini ve koridorda karşılaştığı ona borcu olan adamı gösterir. Berberde hayatın kısırlığıyla ilgili birkaç cümle sarf eder ve dövmeceide alına yazı yazdırdığı oğlu Thomas'ı izleyicilere tanıtır.



Şekil 7- Adam ve oğlu dövmeceide

Bunu restoran sahnesi izler. Başı bir masanın altına girmiş halde yerde uzanmış, göremediğini söyleyerek bağırılmaktadır. Bir garson ve müşterinin yardımıyla masanın altından dışarı çekilir, kafasını kaplayan düğmeli ceketinin içine sıkışıp kaldığı için önünü görmemiştir.



Şekil 8- Adam restoranda

Ceketi aşağı indirilince görmeye başladığı için kahkahalar atar; ayakkabı dükkanında görememenin ne kadar korkunç olduğundan bahseder. Ardından kilisede İsa'nın kanını şarap olarak sunan rahibin kupasına yapışıp iştahla içer. Rahip kupayı çekmeye çalışsa da vermez, ancak başka birinin yardımıyla kupadan el çektirilir. Yatak odasında başını ellerinin arasına alarak kulaklarını kapatmıştır.



Şekil 9- Adam kulaklarını kapatır

Biraz endişeli bir halde çığlık atan birini duyduğundan söz eder. Bu, filmin başında kamyonu binmek istemeyerek bağırın kadının sesidir. Arkada yatan karısı doğrulup, onu yatağa çağırır. Erken yatmazsa ertesi günü zor geçirecektir. Adam olduğu yerde hareketsizce kalır ve film biter. Baş, ortası ve sonu olan bir öykü anlatmak yerine, insani bir durumu betimleyen film; ilerleme, devinim, değişim ya da çözümden uzak bir biçimsel yapı ortaya koyar. Olay örgüsündeki ve mizansendeki devinimsizlik, filmin içeriği ile uyum içindedir. Aynı devinim yoksunluğu karakterin eyleme geçme iradesinde

de ortaya çıkar. Ana karakter, vahşete seyirci kalan, acımasızlığa karşı sorumluluk alma erdemi gösteremeyen, izleyicilere tanıttığı insanlarla düzgün bir iletişim ve tensel yakınlık kuramayan, insani özelliklerinden uzaklaşmış materyalist bir insanın tasviridir. Bu tür bir absürt biçimde, belirli bir hedefe yönelmiş amaç odaklı karakterlerin yokluğu, olay örgüsü içinde yaratılan çatışmanın durağanlığını belirlemektedir. Burada çatışmalar çoğunlukla olaylar yerine karakterlerin duygusal dünyasında gerçekleşmekte; dolayısıyla belirli bir olay dizisini takip etmemektedir. Çatışma eksikliği ya da eylemin durağanlık tarafından baskılanması, düzen- düzenin bozulması- düzenin yeniden sağlanması üzerinden ilerleyen klasik anlatı döngüsünü bozmaktadır. Absürt biçemi belirleyen durağanlık birkaç sahneyle sınırlı kalmayarak, filmin bütününe yayılan bir yapı gösterebilir; çünkü absürdün söylemi ve durağanlık arasında organik bir bağ bulunmaktadır. Esslin absürt biçemin “insan yaşamında hiçbir şeyin *olamayacağını* göstermek için tasarlanmış ve gerçekten de içinde hiçbir olay örgüsü bulunmayan” bir anlatı ortaya koyabileceğini göstermiştir (1995: 14).

Bir filmde çatışmanın durağanlığı ve belirli bir sonuca neden olup olmaması kadar, çatışmayı yaratan sebeplerin yani düğüm noktalarının açıkça ortaya konulmaması da absürt biçemi belirler. Olay örgüsü sırasında karakterlerin karşılaştıkları durumlar ve bu durumlara verdikleri tepkiler anlatının düğüm noktalarını oluşturur. Düğüm noktaları anlatıdaki çatışmaları ortaya çıkararak izleyicinin ilgi ve merakını canlı tutar. Anlatı ilerledikçe karakterin amacına ulaşmak isterken karşılaştığı engeller bir bir ortadan kalkar ve düğüm noktaları çözüme ulaşır. Böylece düğüm noktaları aracılığıyla yaratılan gerilim, yerini rahatlama hissine bırakır (Nutku, 2001: 177). Olay örgüsünde absürt biçim geliştiren bazı filmlerde karakteri çatışma içine sokan düğüm noktaları gösterilmez; karakter izleyiciye çatışmayı yaşadığı anda tanıtılır. Roy Andersson’un *Siz Yaşayanlar* (Du, Levande, 2007) filmindeki Mia karakteri ile izleyicinin ilk karşılaştığı an, karakterin kimse onu anlamadığı ve sevmediği için ağladığı, yani çatışmanın içinde olduğu andır. Mia görülen belirli bir olay ya da olay dizisi sonucunda bu düşünceye varmaz; Uffe’nin annesinin evinde yemek yediği sahnedeki diyaloglar, yaşadığı çatışmanın bir olay değil bir durumla yani varoluşsal bir sıkıntıyla ilintili olduğunu ortaya koyar. Buna ek olarak çatışmanın gösterildiği sahne ile çatışmanın nedeninin ortaya konması (belirli olaylara dayanmayan) arasında yaklaşık elli dakikalık bir aralık vardır.

Çatışmanın akılcı nedenlere dayanıp dayanmaması da, biçimsel anlamda absürdü yaratan önemli unsurlardan biridir. *Seks Hakkında Bilmek İsteddiğiniz Her Şey* filminin ikinci bölümünde Stavros Milos adlı bir koyun çobanı kardeşinin tavsiyesi üzerine Ermenistan'dan kalkıp Amerika'ya, Dr. Ross'un muayenehanesine gelir. Dağlarda yalnızlıktan sıkıldığını, bir kadına ihtiyaç duyduğunu ve sonunda koyunu Daisy'ye aşık olduğunu söyler. Daisy'le "Ermenistan göğü altında" çok mutlu zamanlar geçiren Bay Milos, son zamanlarda aşkının karşılığını alamadığından yakını. Dr. Ross'dan Daisy'yle konuşmasını ve sorunu çözmesini ister. Daisy'yi gören Dr. Ross da ona aşık olur; önce otel odalarında sonra da özel olarak tuttuğu evde koyunla birlikte olmaya başlar. Karısı aldatıldığından şüphelenerek eve baskın yapar ve onu koyunla yatakta yakalar. Bu sırada Dr. Ross kırmızı bir pijama takımı Daisy ise jartiyer giymiştir. Karısı tarafından mahkemeye verilen Dr. Ross, kadını aldatmaktan ve 18 yaşının altındaki bir koyunla "edepsiz" birlikteliğinden dolayı suçlanır. Öykünün çatışması Dr. Ross'un bir koyunla değil, 'yasal yaş sınırı'nın altındaki bir koyunla cinsel ilişkiye girmesinden kaynaklanır. Dolayısıyla gerek Stavros'un aşkına karşılık alamaması, gerekse Dr. Ross'un mahkeme tarafından suçlanması akılcı nedenlere dayalı bir çatışma örneği vermez.

Karakterleri çıkışsızlığa sürükleyen düğümlerin atıldığı sahneleri, olayların seyrini tersine çevirecek bir dönüşüm izler; dramatik gerilimin yönünü değiştiren bu durum doruk noktası (culmination) olarak adlandırılır (Nutku, 2001: 178). Absürt biçime sahip bir filmde; olayların akışındaki durağanlık ve gerilim noksanlığı, başlangıçtaki kötü durumun tersine dönmemesi, karakterin eğiliminde değişiklik oluşmaması gibi nedenlerle doruk nokta tamamen ortadan kalkabilir ya da klasik bir anlatıda olması gerektiği gibi işlev görmez. Bennett, Absürt Tiyatro oyunlarını tanımlarken bu oyunlarda "belirli bir çatışmanın" görülmediğini, bu nedenle doruk noktaya sahip olan klasik anlatı eğrisinin düz bir çizgiye dönüştüğünü ifade eder (2015: 20). *Görkemli Dünya*'da olaylar birbirini neden sonuç ilişkileri çerçevesinde etkileyerek, belirli bir sona doğru evirilmediği için, filmin klasik anlamda bir çatışmaya ve bir doruk noktasına sahip olduğunu söylemek mümkün değildir. Ana karakterin kulaklarını kapattığı halde duymaya devam ettiği kadın çılgınlıkları, içinde yaşadığı dünya ile yaşadığı çatışmanın edilgen bir ifadesi olarak kalmaktadır; çünkü bu sahne de filmin diğer sahneleri gibi

devinim içermemekte ya da öyküyü bir noktadan diğerine taşımamaktadır. Ana karakter beyninin içinde çınlayan kadın çığlıklarına maruz kaldığı halde tepkisel bir davranış sergilemez; zaten bu durumdan duyduğu rahatsızlığı dile getirdiği bu sahne, filmin son sahnesidir. Gerçek anlamda bir eylemden bahsetmenin mümkün olmadığı böyle bir öyküde, çatışmanın dönüşümü tetikleyen bir uyaran aracılığıyla doruk nokta yaratacağı fikri geçersiz kalmaktadır. Styan'a göre kara mizahta gerçek doruk noktası "kahramanın bir seçim yapması gereken, kötü karakterin maskesinin indiği, bir durumun çıkmaza saplandığı değil, izleyicinin sıkıntısından kurtulmak için rahatlama isteği duyduğu, gerilimin dayanılmaz hale geldiği yerdir" (1968: 263). Doruk noktası bu çerçevede kavrandığında, *Görkemli Dünya*'nın doruk noktasının karakterin çığlıkları duymamak için kulaklarını kapattığı 'son' sahnede gerçekleştiği söylenebilir. Fakat filmin izleyicide eylem beklentisinin oluşmaya başladığı anda bitmiş olması, doruk noktasını etkisizleştirmiştir.

Klasik anlatıda doruk noktasını, çatışmaların sonuçlandığı çözüm aşaması izler. Tomaşevski öykü yapısında düğümü tez, doruk noktasını anti tez ve çözümü her ikisinin uzlaşma durumuna geçtiği sentez olarak nitelendirir (Todorov, 1995: 234). Çözüm bölümünde filmin ortaya koyduğu tüm sorular cevaplanır. Olaylar izleyicinin aklında soru işaretlerine yer bırakmayacak şekilde bir sonuca ulaşır ve böylece filmin izleği tamamlanır (Nutku, 2001: 180). Olay örgüsünün absürt biçimde düzenlendiği filmlerde başlangıçtan itibaren gerilim yaratan bir çatışma veya düğüm ve doruk noktası olmayabileceği gibi; bunların çözüme ulaştığı, izleyicide rahatlama hissi yaratan bir bitiş de görülmeyebilir.

2.1.1.4. Konuşma Örgüsü

Konuşma örgüsü bir filmde geçen olayları betimlemek, olaylar arasında bağlantı sağlamak, gösterilmeyen olaylar hakkında bilgi vermek, karakterleri tanıtmak, çatışma yaratmak ve çözüme ulaşmak için önemli bir dramatik etmendir (Nutku, 2001: 184, 185). Absürt biçim bu unsurların hepsini ya da bir kısmını tersine çevirmek amacıyla konuşma örgüsünü bozar. Böylece anlam karışıklığı ve belirsizlik ortaya çıkarır.

İyi tasarlanmış bir konuşma örgüsü gerçeklik izlenimi yaratır. Söylenen sözler öykünün gelişimiyle ilintilidir ve ikili konuşmalar kendi içlerinde örtüşür. Dilin absürt kullanımını anlamsız, gereksiz ve niceliksel olarak fazlalaşmış sözcükler aracılığıyla gerçeklik izlenimini yıkar; sözcükler öykünün ya da sahnenin deviniminden bağımsız biçimde var olur. Konuşma örgüsü yalınlıktan uzaklaşır; yoğun betimlemeler ve hiçbir yere varmayan yinelemeler içerir. Gerçek hayattaki günlük konuşmalar, bir anlatının sahip olduğu kadar hedef odaklı, açıklayıcı, anlaşılır ve ekonomik değildir; fakat dilin absürt kullanımını konuşmanın doğallığını da aşan bir abartı içinde gerçekleşir. *Seks Hakkında Bilmek İsteddiğiniz Her Şey* filminin ‘Afrodizyaklar Etkili Mi?’ başlıklı ilk bölümünde, Orta Çağ’da bir kralın şatosunda soytarılık yapan anakahraman, kraliçeye içirdiği afrodizyak sayesinde onunla birlikte olma şansı yakalar. Kraliçenin iksiri içmesiyle birlikte ilişkiye girmek için yatağa gitmeleri ve soyunmaya başlamaları; her



Şekil 10- Soytarı ve kraliçe yatakta

duygunun gereksiz biçimde dile dökülmesi, yinelemeler ve kafiyeli sözcüklerin şiirsel biçimde bir araya getirilmesiyle uzayıp gider. Böylece cinsel birliktelik bir türlü gerçekleşemez:

KRALİÇE: Bekle, buraya gel. İçimde hiç tanımadığım, damarlarımı dolduran ve arzular uyandıran bir sıcaklık var. Bedenimin her yerinde dolaştır ellerini ve hemen benimle aşk yap. Şimdi al beni, al beni.

SOYTARI: Bu bir zevktir.

KRALİÇE: Beni hemen yatağa götür.

SOYTARI: Yatağa mı? (Soytarı kraliçeyi sandalyesinden kaldırır ve yatağa doğru yavaşça ilerlerler).

KRALİÇE: Benimle aşk yap.

SOYTARI: Evet, yatağa.

KRALİÇE: Götür beni oraya soytarı.

SOYTARI: Evet efendim.

KRALİÇE: İçimde arzular büyüyor.

SOYTARI: Tabi, hemen gelin.

KRALİÇE: Ama çabuk olamıyorum. İçimde nasıl bir istek var.

SOYTARI: Yatağa geldik. Buradan, izninizle. Ateşiniz sönecek olursa canlandırmak için iksir yastığın altına giriyor (Soytarı yatağa çıkar ve iksiri yastığın altına koyar, bu sırada kraliçe yatağa uzanır).

KRALİÇE: Ah Tanrım, ellerini bedenimin her yerinde gezdir.

SOYTARI: Evet yapacağım, ben şimdi ateşinizi söndürürüm (Soytarı kraliçeyi öpmeye başlar).

KRALİÇE: Çıplak tenlerin birbirine dokunduğunu hissetmek için dayanılmaz bir arzu var içimde (Soytarı kraliçenin elini arzuyla öper).

SOYTARI: Çıplak ten şu an yok elimde ama belki biraz ipek olabilir mi?

KRALİÇE: Öp beni.

SOYTARI: Evet, teniniz nerde?

KRALİÇE: Soy beni artık.

SOYTARI: Bu benim kendi kolum (Yanlışlıkla kendi kolunu öper). Sizin kraliyet giysinizi çıkarmak için ben de acele ediyorum.

Soytarı ve kraliçenin sarf ettikleri sözlere rağmen arzulu bir öpüşme, duygusal bir birleşme, soytarının ellerini kraliçenin bedeninde gezdirmesi veya giysilerin çıkartılıp tenlerin birleşmesi meydana gelmez. Konuşma örgüsünün absürtlüğü; Shakespeare oyunlarından çıkmış bir karakter gibi konuşan soytarının Amerikan İngilizcesi ile modern espriler yapması ve kraliçenin Orta Çağ'daki İngiliz lehçesini kullanmasıyla pekiştirilir. Esslin bu tür dilsel saçmalamaların basit bir oyunbazlıktan ziyade, insanlık durumuyla ilgili izleyicinin kafasında sorular doğuran yıkıcı bir etki yarattığından

bahsetmiştir (1970: 331). Konuşma örgüsünün absürdün hizmetine girdiği bu tür bir anlatıda, dil görüntünün anlattığını yineler; fakat eylemi başlatamaz. Böylece konuşma örgüsü sahnedeki aksiyonu ilerletme görevini sürdürümemeyerek devinime katkı sağlamayı bırakır. Bir eyleme ya da olaya hizmet etmeyen ve boşuna söylenen sözler, cinselliği *ciddi* bir iş olmaktan çıkarıp alaya almanın aracı haline gelir.

Christopher Ames'e göre (2013: 221) Woddy Allen'in film temalarına yaklaşımı söyleşimseldir (dialogic). Bu, aynı anda birçok konuşmanın birbiri ardına sıralanması, yinelenmesi, üst üste binmesi, birbirinin etkisini bastırması ve altını oyması anlamına gelir. Konuşma örgüsünün karmaşa içinde ilerlediği bu tür bir söyleşimde, sözcükler birbiriyle yarışarcasına ardı ardına yinlendiği halde sahnenin aksiyonuna bir şey eklemeyiz. Allen'in *Yıldıztozu Hatıraları* (Stardust Memories, 1980) konuşma örgüsü üzerine kurulu bir film olduğu halde, klasik anlatıda görülen dil-eylem ilişkisini yerle bir eder. Varoluşsal sorunlar, hayatın anlamı, ölüm, şansın yaşamdaki rolü ve insani duyguların yozlaşması üzerine kurulu filmin söylemi hiçbir yere varmayan konuşma örgüsüyle biçimsel anlamda örtüşür. Sandy Bates komedi filmleri yapan ve halk tarafından sevilen popüler bir yönetmendir. Bates'in çevresinin yardımcıları, iş arkadaşları veya hayranlarıyla çevrili olduğu sahnelerde insanların konuşmaları hiç durmadan birbiri ardına sıralanır.



Şekil 11- Sandy hayranları için imza verir

Komedi filmleri yerine felsefi konulara yönelmeyi seçen Bates'in duygusal ve düşünsel anlamda içinde bulunduğu kaotik durum filmde bir türlü bitmeyen konuşma örgüsüyle verilir. Filminin gösteriminden sonra çevresini saran insanlar ona ne kadar zeki

ve harika olduğunu söyler, hediyeler verir, fotoğraf çektirir. Biri telaffuz edemediği Tüberküloz Derneği'nin başkanı olduğundan söz eder, işçi gazetesinden bir muhabir ünlülerin ne kadar sığ ve umursamaz olduğuyula ilgili yazdığı makaleye Bates'i de eklemek ister, bir diğeri hayvanlarla cinsel ilişkiye girip girmediğini sorar. Bates telefonla konuşmaya çalışırken muhabirler onu kendilerine çevirip fotoğrafını çeker, hemen ardından kasıkbağı giydiğini düşünen bir kadın Körler Derneği için düzenleyecekleri açık arttırmaya kasıkbağını bağışlamasını ister. Bir Yahudi İsrail'de Bates'i çok sevdiklerinden bahseder. Bir kadın gelip bir hayli müstehcen görünen büyük bir sosis hediye eder, bir başkası ona çok benzediği için telefon numarasını vermeye çalışır. Bir adam Guyana toplu intiharları üzerine yapacağı *komedi filmi* hakkında konuşmak ister. Bu sırada imza alanlar ve fotoğraf çektirenler devam eder. Tüm bunlar Bates'i ve dolayısıyla da izleyiciyi sersemletecek derecede kısa bir sürede ve karmaşa içinde gerçekleşir. Konuşma örgüsünün ritmi sahne boyunca hız kesmeden devam eder. Konuşmaların hızı ve birbiri ardınlığı kadar, içeriklerindeki saçmalık da anlatının absürt yanıyla örtüşmektedir.

Dünyanın anlaşılabilir, ereklilikten uzak ve anlamsız olduğu dolayısıyla insanın şeylerden anlam çıkarmaya çalışmasının absürtlüğü, anlatıda dil-anlam ilişkisinin bozulmasıyla elde edilir. İnsanın akıl aracılığıyla elde edemediği yanıtız kalan sorular, birbirini karşılamayan, bir yere varmayan, durumla örtüşmeyen, mantık dışı konuşma örgüsüyle betimlenir. *Yükselen Ay Krallığı* filminde Suzy'nin annesi Laura Bishop ile baş komiser Sharp arasında yasak bir ilişki vardır. Suzy ve Sam'i bulmak için yürütülen arama çalışmalarında, ilişkilerinin Laura'nın kocası Walt tarafından bilindiği üzerine



Şekil 12- Komiser Sharp ve Laura

aralarında geçen konuşma, dilin görüntüyle örtüşmediği absürt bir durum yaratır:

KOMİSER SHARP: Bana kalırsa bizi biliyor.

LAURA: Tabi ki biliyor.

KOMİSER SHARP: Tabi ki biliyor mu?

LAURA: Tabi ki biliyor.

KOMİSER SHARP: Peki neden endişeli değiliz?

LAURA: Öyleyiz.

KOMİSER SHARP: Ama ben farkında değilim; ya da yanıldığımı sanmıştım. Ona sen mi vurdun?

LAURA: Hayır çukura düştü.

Laura, iddia ettiği gibi Walt'ın gerçeği bilmesinden dolayı endişeli görünmez; sesi oldukça sakin ve duygusuzdur. Sharp, Walt'ın ilişkilerini öğrendiğini bilmesine rağmen Laura'nın rahat davranmasına bir an şaşırır; fakat Laura'nın endişeli olduklarını söylemesi üzerine konuyu fazla uzatmaz. Bu sırada Walt, arkada duran motosiklete binerek onu sürüyormuş gibi yapmaktadır. Dolayısıyla Laura'nın endişeli olduğu ifadesi kendi durgunluğu kadar, Walt'ın çocuksu davranışıyla da karşıtlık göstererek inandırıcı olmaktan uzaklaşır. Laura'nın "endişeliyiz" diyerek Sharp'ın ne hissettiğini onun yerine söylemesi, durumu daha da absürt hale getirerek duygu, eylem ve sözcükler arasında yaratılan zıtlığı körükler. Dil ile karakterlerin tutumları arasında yaratılan uyumsuzluk, filmsel inandırıcılığı ortadan kaldırırken; filmin nasıl anlaşılması gerektiği, karakterlerin gerçekte ne yaptığı ya da ne hissettiği, öykünün gelişiminde ne olacağı ile ilgili izleyici kafasında soru işaretleri yaratarak absürtlük hissini besler. Esslin (1970: 331, 87) akıl ve dil arasındaki ilişkinin zedelenmesinin, izleyiciye "yeni temalar ve hayal dünyaları yaratma açısından sıra dışı olanaklar" sunduğunu ifade etmiştir. Ona göre dilin anlam üretmez hale gelerek değerden düşürülmesi, insanlık durumunun korkutucu gerçekliğiyle ilgili yeni bir farkındalığın yaratılmasına hizmet etmektedir. Böyle bir bakış açısı insana şeyler hakkında hiçbir şey bilmediği fikrini verecek ve dolayısıyla yaşamı belirleyen kuralların genel geçerliğinin sorgulanmasına yarayacaktır.

Tepkisizlik ve eylem yoksunluğu, söylenmesi gerekenleri söylemekte ve yaşanan deneyimi ifade etmekte yetersiz kalan bir dilin karşılığıdır. Gerçeklikle bağlantısı kesilen dil Stephen M. Halloran'ın da ifade ettiği gibi “söyleyebilecekleri” yerine “gösterebilecekleri” için kullanılır; kısacası dil, dilin parodisini yapar (1973: 98). Brian J. Snee ve Jennifer J. Richardson (2013: 53) Coen Kardeşler'in filmlerinde görülen “iyi yapılmış” konuşma örgüsünü tanımlarken aynı özelliğe vurgu yapmaktadır. Dil burada “iletişimin içeriğinden çok, iletişim sürecine işaret etmektedir”. Dil öykünün izleyiciye iletilmesinin aracı olmaktan çıkarak, kendi kendine gönderme yapar hale gelir. Konuşma örgüsündeki anlamsızlığın ve ortaya çıkan çözümsüzlüğün aşırı derecede abartıldığı bu tür bir dil kullanımı, kendi yapaylığına dikkat çekerek, filmin inandırıcılığını ortadan kaldıracaktır. Dil, çözüm ve anlam üretme işlevini yerine getirmediği gibi, bunun önündeki en büyük engel haline gelecektir.

Dilsel yıkım ya da konuşma örgüsünün çözülmesi; belirsizliklerle dolu, anlamdan yoksun ve akıl ötesi bir yaşam temasını biçimsel açıdan desteklemektedir. Snee ve Richardson (2013: 54, 55) Coenler'in filmlerinde sinemasal bir öykünmeci sözdiziminin (cine-mimetic syntax) varlığından söz eder. Edebiyat çalışmalarında cümle yapısının içerikle örtüşmesi anlamına gelen öykünmeci sözdizimi, sinemada biçim ile içeriğin birbirini pekiştirdiği bir anlatı yapısını ifade etmektedir. *Büyük Lebowski*, Jeffrey Lebowski adını taşıyan iki adamın birbirine karıştırılması üzerine kurulu bir öykü anlatır. Filmin başlangıcındaki bu karışıklık, yanlış anlamalar üzerine kurulu konuşma örgüsünde devam eder. Dolayısıyla gevelemeler ve zırvalamaların havada uçtuğu filmde, iletişim kurabilmek için mücadele veren insanların konuşma örgüsü, öykünün iletişimsizlik temasını destekler. Filmde sürekli birlikte vakit geçiren Dude, Donny ve Walter arasında bowling salonunda geçen konuşmalar iletişimden çok bir iletişim karmaşasını andırmaktadır:

WALTER: O değerli bir halıydı. Eh gerçekten...

AHBAP: Evet adamım, odayı dolu gösteriyordu.

WALTER: Evet değerli bir... (O sırada Donny gelir).

DONNY: Odayı değerli gösteren neydi, Ahbap?

AHBAP: Halım.

WALTER: Ahbap'ın hikayesini dinliyor muydun Donny?

DONNY: Ne?

WALTER: Ahbap'ın hikayesini dinliyor muydun?

DONNY: Bowling oynuyordum.

WALTER: Öyleyse konuyla ilgili bir fikrin yok Donny. Bir filmin ortasında gelip perdeye meraklı gözlerle bakan bir çocuk gibisin.

AHBAP: Walter, Walter, Walter ne demek istiyorsun?

WALTER: Bir sebebi yok, demek istediğim bu Ahbap. Bunun hiçbir sebebi yok

DONNY: Evet Walter, ne demek istiyorsun?

WALTER: Ha?

AHBAP: Walter, ne demek istiyorsun? Bak, burada kimin hatalı olduğunu biliyoruz. Sen neden bahsediyorsun böyle ha?

WALTER: Ha? Ne demek neden? Ben sadece... Burada denetimsiz şiddetten bahsediyoruz Ahbap.

DONNY: Neden bahsediyor bu böyle?

AHBAP: Halımdan.

WALTER: Unut bunu Donny, bunu anlamam mümkün değil.

AHBAP: Hayır Walter, halıma işeyen şu Çinli adama gidip bir fatura kesemem. Yani söylesene sen neden bahsediyorsun?

WALTER: Asıl sen neden bahsediyorsun? Burada önemli olan Çinli adam değil Ahbap. Ben kuma bir çizgi çekmekten bahsediyorum. Bu çizginin gerisinde kesinlikle seni... Ayrıca Ahbap Çinli adam doğru kelime değil. Asya asıllı Amerikalı lütfen.

AHBAP: Walter bu demiryollarını inşa eden adam değil. Bu benim halıma...

WALTER: Sen neden bahsediyorsun böyle?

AHBAP: Walter adam benim halıma işedi.

DONNY: Adam Ahbap'ın halısına işemiş.

WALTER: Donny senin aklın bunu almaz. Ahbap burada önemli olan Çinli adam değil.

AHBAP: Öyleyse kim, kim?

WALTER: Jeff Lebowski, diğer Jeffrey Lebowski, milyoner olan.

AHBAP: İşte bu çok ilginç dostum, bu gerçekten çok ilginç.

WALTER: Ayrıca çok varlıklı. Açıkçası kaynaklar olarak... yani bir sebebi yok. Bunun hiçbir sebebi yok. Neden karısı gidip bütün kasabaya borçlansın ve neden gelip senin lanet olası halının üstüne işesinler. Yanılıyor muyum?

AHBAP: Hayır

WALTER: Yanılıyor muyum?

AHBAP: Evet, ama...

WALTER: Tamam öyleyse. O halı gerçekten odayı dolu gösteriyordu. Öyle değil mi?

AHBAP: Lanet olası birinci sınıf halı.

DONNY: Ve adam üstüne işedi.

Burada konuşma örgüsünün anlamdan bağımsızlaştığı, hatta daha doğru bir ifadeyle iflas ettiği bir dilsel yapı söz konusudur. Herkes her şey hakkında kafa karışıklığı yaşamakta ve iletişim kurmakta zorlanmaktadır. Snee ve Richardson'a göre (2013: 59) "karakterlerin deneyimi, filmi izleyenlerin yaşadığı deneyime belli açılardan ayna tutmaktadır. Karakterler kadar izleyiciler de dilin kurallarının düzgün biçimde uygulanmaması nedeniyle karmaşa tarafından tehdit edilmektedir". Bu tehdidide rağmen filmde anlam çıkarmaya çalışmak için, klasik anlatı kurallarından soyutlanmış özgür bir bakış açısı benimsemek yani bu farklı film deneyimine uyumlanmak gerekmektedir. Film biçimi; insanların film deneyimi sırasında benimsediği düşünce kalıplarına müdahale ederek, ki bunlar aslında yaşamı belirleyen genel ilkelerin yansımalarıdır, aslında yaşam deneyimine farklı açılardan yaklaşmanın önünü açabilir.

Konuşma örgüsü gibi suskunluk anlarının absürt tasarımı da (İpşiroğlu, 1996: 82), alışlagelmiş anlatı kalıplarının tersine çevrilerek izleyicide şaşkınlık, belirsizlik ve anlam karmaşası oluşmasına neden olmaktadır. Örneğin Andersson filmlerinde karakterler arasında gerçekleşmesi beklenen konuşmaların yerini suskunluk anları alır. Hatta çılgınlıklar, bağrıışmalar, hakaretler, tehditler, ağlamalar gerektiren sahneler bile sessizlikle doludur. *Görkemli Dünya* filminde sessizlik, açılış sahnesinden itibaren anlatının önemli bir dramatik ögesi olarak işlev görür. Filmin ana karakteri hayatındaki insanları seyircilere tanıtırken ne kendisinin insanlarla, ne de insanların birbirleri ile

aralarında neredeyse hiç konuşma geçmez. Suskunluk içindeki karakterler, yaşayan insanlardan çok ölüleri andırmaktadır; bu durum karakterlerin hareketlerindeki devinimsizlikte görsel karşılığını bulur. Suskunluk aracılığıyla filmin teması olan yabancılaşma ve insani duyguların kaybı olgusu pekiştirilir; izleyicide rahatsızlık hissi yaratılarak filmin söylemi doğrultusunda bir farkındalık oluşturulur. Suskunluğun bu şekilde ileri bir noktaya taşınması, bitmek bilmeyen bir konuşmanın yarattığı absürt hisle paralellik göstermektedir.

Dilin absürt kullanımı akılcılığını yitirmiş, parçalanmış, kesinlikten uzak, belirsiz bir dünyanın yansıması olarak kabul edildiğinde, *gerçekçi* bir konuşma örgüsünün ne kadar gerçekçi olduğu sorusu ortaya çıkmaktadır. Esslin “İnsanlar arasındaki gerçek konuşmalar saçma ve anlamsızsa, gerçekliğin kaydedilmiş bir örneği olan en saçma oyunlar değil, cilalanmış ve mantıklı görünen diyaloglarıyla alışlagelmiş oyunlar gerçekçilikten uzaktır” ifadesini kullanmıştır (1995: 17). Bu açıdan bakıldığında insanlığın içinde bulunduğu kriz durumunun; ekonomik, akılcı, nedensellik ilkesine bağlı, doğallık hissi yaratarak görünür olmaktan uzaklaşan klasik söz diziminden çok; dilin absürt kullanımında tam karşılığını bulduğu görülecektir. Bauman (2003: 9) dilin anlam üretme işlevinin ortadan kalkmasıyla oluşan belirsizliği (müphemlik), “bir nesne ya da bir olayın birden fazla kategoriye sokulabilmesi” ve “belli bir durumu doğru biçimde okuyamadığımız ve alternatif eylemler arasında seçim yapamadığımız zaman hissettiğimiz keskin rahatsızlık” olarak tanımlamıştır. Ona göre insan, hayatı- dolayısıyla da dili- sınıflandırmak ve düzenlemek istemektedir; böylece yaşama tehdit olarak algılanan belirsizlik saf dışı edilmiş olacaktır:

“Dilin yapılaştırma araçları yetersiz kaldığında durum, müphemliğe döner; (...) sonuç, kararsızlık, kararlaştırılamazlık, dolayısıyla da denetimsizlik duygusu olur. Yapılaştırma girişimi sonucunda, yok olduğu düşünülen rastgelelik yeniden kendini gösterirken, eylemin sonuçları tahmin edilemez hale gelir. Görünüşte dilin bu adlandırma/sınıflandırma fonksiyonunun amacı müphemliğin önüne geçmektir (...) Halbuki bu tür ölçütlerin uygulanması ve bunların gözetlemekle yükümlü olduğu eylemin kendisi, müphemliğin nihai kaynaklarıdır; bu yüzden de, yapılaştırma/düzenleme çabası ne kadar büyük ve tutkulu olursa olsun, müphemlik hiçbir zaman tamamen yok olmayacaktır” (2003: 10, 11).

Bauman bu ifadeyle dilin anlam yaratma yeteneğinin onu sınıflandıran ve düzenleyen araçlar tarafından sınırlanamayacağından bahseder. Dil kurallar ve kalıplar aracılığıyla boyunduruk altına alınmaya çalışılsa da, belirsizliği ortadan kaldırmak mümkün olmayacaktır. Bunun nedeni doğanın ya da dünyanın yapısı gereği hiçbir sınıflandırma kabul etmemesi, var olduğunu düşünmeden yalın bir şekilde var olmaya devam etmesidir. Dolayısıyla insanın “bu dünyanın ne olmadığını, neyi içermediğini, neyi bilmediğini, neyin farkında olmadığını” söyleyip durmasının dünya üzerinde hiçbir etkisi yoktur (Bauman, 2003: 14). Bu durum zihinsel ve duygusal olarak bitmek bilmeyen bir anlam kaybı içerisinde var olmaya çalışan insanın, kaostan düzen yaratma çabalarını boşa çıkarmakta ve absürdün deneyimine yol açmaktadır. Sinemada dilin absürt kullanımı bu deneyim sonucunda ortaya çıkmıştır; dolayısıyla yaşanan çağın gerçekliğiyle örtüşmekte ve onu birebir yansıtan bir öge olarak işlev görmektedir.

2.1.1.5. Kişileştirme

Klasik anlatı sinemasında konu, kahraman (ana karakter) ve onu destekleyen yan karakterler üzerinden ilerler. Öykünün ana motiflerini taşıyan kahramanın belirleyici özellikleri vardır; bu özellikler iç dünyası, dış olaylara verdiği tepkiler, giyimi, tavırları, konuşmaları ve hatta adı sayesinde izleyiciye tanıtılır. Kahramana ait yazgının izleyici tarafından ilgi çekici bulunması için “en ilkel biçimlerde erdemliler ve kötülerle” karşılaşılır. Etik üzerine temellenen bu yapı sayesinde kahraman/ anti-kahraman ve izleyici arasında duygusal bir bağ kurulur (Tomaşevski’den aktaran Todorov, 1995: 248). Klasik anlatılarda gerçekleşen eylem ve olayları listeleyen Vladamir Propp’ a göre bu anlatılarda genel olarak kahraman bir yasak veya engelle karşılaşır. Bu engeli aşabilmek için evinden ayrılarak maceraya atılması gerekir. Bu macera sırasında kendine yardım edenler kadar, onu engellemeye çalışan kötü karakterler de karşısına çıkar. Sonunda erdem kötülüğe üstün gelir ve kahraman başlangıçta eksikliğini hissettiği şeyin yerini doldurarak evine geri dönmeyi başarır veya konum atlayarak tahta çıkar (Ryan & Lenos: 2014: 147, 148). Bu motif pek çok klasik anlatı filminin ana hatlarını oluşturur. Bu öykülemelerde karakterler onları harekete geçirecek içsel bir çatışmaya ihtiyaç duyarlar. Olay örgüsü bölümünde görülen tez/anti-tez/sentez üçlemesi kişileştirme için de

geçerlidir. Karakterler “İçsel bir soruna, kişisel bir kusura ya da çözecekleri ahlaki bir ikileme gereksinim duyarlar, öykü ilerlerken öğrenecekleri bir şey olmalıdır” (Vogler, 2009: 144). Dolayısıyla klasik bir öykü, onu çevreleyen uyarılar ile çatışan karakterin yaşadığı ikilem, ikilem sayesinde eyleme geçme ve ikilemin çözüme ulaştırılması üzerine kuruludur. Karakteri belirleyen özelliklerden en önemlisi bir amacı gerçekleştirme arzusuna sahip olmasıdır. Bu arzu, onu harekete geçiren ve olayların gelişmesini sağlayan en büyük itkidir.

Karakterler çok boyutlu kişiliklerdir; hareketlerinin nedenleri ve amaçları belirli ve kendi içinde tutarlıdır. Tiple karakteri birbirinden ayıran en önemli nitelik, eylemlerinin altında yatan psikolojik, toplumsal, ekonomik vb. itkilerin ayrıntılı biçimde izleyiciye sunulmasıdır (Nutku, 2001: 182, 184) Absürdün deneyimi doğrultusunda parçalanmış, huzursuz ve dayanılmaz hale gelen yaşamda var olma savaşı veren insanın sinemadaki karşılığı, klasik anlatı sinemasının yarattığı karakterlerden farklılık gösterir. Absürt biçimde kişileştirme genellikle geçmişi ve belirleyici özellikleri tam anlamıyla ortaya serilmiş, kendini açıklayan karakterler yaratmaz. Anlatı kişileri incelikle işlenmiş karakterlerden çok, ayrıntılandırılmamış tipleri andırmaktadır. Christopher Vogler bir öyküde “kahramanın toplumsal sınıfı, yetiştirilme tarzı, alışkanlıkları, deneyimleri, egemen toplumsal durumlar ve muhalif güçler gibi kahramanı etkileyebilecek her şeyin” serimlenmesi gerekliliğinden bahseder. Bu, karakterlerin ve öykünün izleyici tarafından anlaşılır olması, izleyicinin aklında cevaplanmayan soruların oluşmaması için gereklidir (Vogler, 2009: 152). Absürt biçim bu ilkeyi tersine çevirir; bilinebilirlik yerini anlam kaybı ve belirsizliğe bırakır. *Şarküteri* filminin ana karakteri Louison’un nereli olduğu, daha önce nasıl yaşadığı, bir ailesinin olup olmadığı, öldürülen Dr. Livingston’la ilişkisi, şirkette ne kadar süre çalıştığı, ondan önce ne yaptığı, nasıl bir hayat istediği, neyi amaçladığı ya da özlediği gibi soruların cevabı verilmez. Ne Louison, ne aşık olduğu Julie ne de Julie’nin babası kasap Clapet’e dair ayrıntılı bir bilgi edinmeyen izleyicinin kafasında belirli soruların yanıtları bilinçli şekilde cevapsız bırakılır. Bu bilinmezlik, karakterlerden çok tipleri andıran öykü kişilerinin neyi neden yaptığının ve neye nasıl tepki vereceğinin izleyici tarafından anlaşılmasının önüne geçer. Akılla kavranamayan bir kişileştirme şekli sayesinde öykünün absürt biçimi desteklemiştir.

Klasik anlatıda giriş-gelişme-sonuç şeklinde gelişen öykünün motifleri ana karakterler ve onları destekleyen yan karakterler üzerinden ilerlediği halde, absürt biçim bunu tersine çevirebilir. Örneğin Roy Andersson'un *Siz Yaşayanlar* filminde birbirinin içine geçmiş birçok durum, kendileri hakkında ayrıntılı bir bilginin verilmediği, davranışlarının nedenden yoksun olduğu çoklu anlatı kişileri üzerinden ilerler. Film, ana karakterin öyküsü doğrultusunda belli bir noktadan başlayıp, yan karakterlerle desteklenen olay örgüsüyle çözüme ulaşmak yerine; birçok karakterin varoluşsal sorunları üzerinden genel insanlık durumunu gözler önüne serer. Bu karakterlerin bir art öyküsü yoktur; öncesi bilinmeyen bir durumun içinde bir anda belirip kaybolurlar. Birbirleriyle öyküsel bağları bulunmayan bu karakterler, içinde buldukları gerçekliği değiştirecek isteğe ve eylemlilik haline sahip değillerdir. Ne iseler o olarak kalır, öykünün akışı içinde değişime uğramazlar; çünkü ortada gelişen bir öykü yoktur. *Kutsal Motorlar* (Holy Motors, Leo Carax, 2002) filminde de buna benzer bir kişileştirme görülür. Filmin ana karakteri Oscar her sabah şoför Célin tarafından kullanılan beyaz bir limuzine binerek günlük 'randevularını' sırasıyla gerçekleştirir. Oscar'ın işi, önceden hazırlanmış dosyalarda bilgileri bulunan farklı insanların kılıklarına girerek onları canlandırmaktır. Sırayla dilenci, hareket yakalama aktörü, bir ucube, kızını partiden alan bir baba, bir akordeoncu, bir katil ve maymunlardan oluşmuş bir ailenin erkeği rolünü oynar. Oscar'ın büründüğü roller dışında gerçekte kim olduğu, Célin'le kısa konuşmalarında ve diğer bir limuzinde gördüğü eski aşkıyla geçirdiği otuz dakikalık zaman diliminde verilir. Oscar'ın karakteri üzerine bütüncül bir bilgiye sahip olunmasını engelleyen bu belirsizlik, davranışlarının neden-sonuç ilişkilerinin diyalektiği içerisinde kavranmasının önüne geçer. İzleyici Oscar'ın neyi neden yaptığını anlayamayarak, karakterin psikolojisine dair kesinleşmiş bir yargıya varamaz. Ana karakterin büründüğü farklı kişilikler bu kavrayışı daha da imkansız hale getirir; dolayısıyla Oscar'a ait bilgiler akılcı olmaktan çok sezgisel alanda kalır. Film klasik bir öykü anlatmak yerine, durumlar ve olgulara yöneldiğinden, öykü boyunca ana karakterin kişiliği değişip gelişmez. Oscar'ın belirli bir arzusu veya amacı yoktur, bu uğurda herhangi bir maceraya atılmaz; dolayısıyla herhangi bir tatmin (ödül) ya da hayal kırıklığı yaşamaz. Filmin

başında sabah evinden çıkan bir iş adamıyken, filmin sonunda işten eve gelen başka bir adamı canlandırır. Böylece başlangıç ve son belirli bir döngünün içine girerek eşitlenmiş olur.

Klasik anlatıda öykünün ana motifleri kahramanın itkileri ve çatışmaları doğrultusunda gelişim gösterir. Film öyküsünün doğrusal bir yol izlemediği absürt anlatılardaysa ana karakterin yaşadığı içsel ve dışsal çatışmalar geleneksel kahramaninkiyle örtüşmeyebilir. Öyküde geçen olaylara ya da karakterin edimlerine, doğrudan ya da dolaylı yoldan etki etmeyen çatışmalar boşlukta asılı kalmış gibidir. Bir eylemi harekete geçirmek yerine, bir durumu betimlemekle yetinirler. *Kutsal Motorlar*'da Oscar'ın Gina'nın ölümüne verdiği tepki bu tür bir çatışmanın örneği olarak görülebilir. Oscar ile Gina (kadının büründüğü karakterin ismi) buluştuktan kısa bir süre sonra birbirlerinden ayrılır. Oscar merdivenlerden inerken, kadın oynadığı rol gereği binanın tepesinden atlayarak intihar eder. Limuzine binmek üzere binadan çıkan Oscar, Gina'nın yerde yatan cesediyle karşılaşır ve çığlık atarak arabanın açık kapısından kendini içeri atar. Céline kapıyı kapatır ve oradan uzaklaşırlar. Oscar başını arkaya yaslamış halde düşünmektedir; gözleri dolmuştur. Araba ilerlerken yeni randevusuna doğru yol alır. Oscar'ın tepkisizliği nedeniyle tam olarak ne düşündüğü ya da ne hissettiği anlaşılabilir. Hissettikleri hakkında Célin'le konuşmaz, hatta arabaya çarpmakta olan güvercin üzerine espri yaparak “gece yarısı olmadan önce” gülmeyi başarır. Yaşadığı çatışma davranışlarında ya da olayların akışında bir değişiklik yaratmaz, bir süre sonra yeni randevusu için hazırlanmaya başlar.

İçsel ve dışsal çatışmalara karşı gösterilen tepkisizlik durumu absürt biçime sahip filmlerde karşılaşılan genel bir kişileştirme özelliğidir. Bu kişileştirmede karakterlerin duyguları dışa vurulmaz; jest ve mimiklerinde görülen donukluk, yaşayan bir insandan çok ölüyü andırmalarına neden olur. *Yükselen Ay Krallığı*'nın ana karakterlerinden on üç yaşlarındaki Suzy, klasik anlatı filmlerindeki neşeli çocuk kahramanlardan oldukça farklıdır. Sinirlendiğinde kontrol edilemez biçimde saldırganlaşan Suzy, okuldaki bir kızın sırasını devirip üstüne saldırır ve Sam'la kaçıktıkları sırada peşlerine düşen izci çocuklardan birine makas saplar. Kızdığına,

üzüldüğünde, konuştuğunda hatta Sam'i öptüğü sırada bile yüzünde herhangi bir duygu kıpırtısı görülmez. Her zaman donuk ve ifadesizdir. Suzy'nin karakterinin izleyici algısında oluşturduğu karmaşa, onu hanım hanımcık gösteren beyaz yakalı pembe elbisesi ile yeşil far ve göz kaleminden oluşan ağır makyajının tezatlığıyla desteklenir. Yüzündeki ifadesizlik dış görünümüyle birleştiğinde onu sevimli ve masum bir kız çocuğuyla örtüştürmek güçleşir. Böylece duygusuz bir sosyopatı andıran Suzy ile izleyicinin özdeşleşmesinin önüne geçilmiş olur.

Karakterin belirsizliği, davranışlarının akılla kavranamaz oluşu, kişiliğindeki çelişkiler ve zıtlıklar, çevresiyle yaşadığı uyumsuzluk ve bu uyumsuzluğa rağmen edimden yoksunluğu, onun absürt doğasını ortaya çıkaran belli başlı unsurlardır. Camus'nün Sisifos'u gibi sonu olmayan bir mücadele içinde debelenip duran bu absürt karakter, yaşadığı dünyayı anlamlandırmakta güçlük çeker. Dolayısıyla absürt deneyimin bilincindedir. *Kutsal Motorlar*'daki Oscar, *Görkemli Dünya*'nın ana karakteri, *Yükselen Ay Krallığı*'ndaki Sam ve Suzy, *Şarküteri*'deki Julie ve *Yıldıztozu Hatıraları*'nın Sandy Bates'i farklı biçimlerde de olsa absürdün farkındalığını yaşarlar. İçlerinden bazıları absürdün üstesinden gelmek için hayatlarını değiştirecek etkili çözümler arar, bazıları eyleme geçmek yerine bunun üzerine konuşup durur, bazıları ise söz ve eylemi bir kenara bırakarak tepkisiz kalmayı tercih eder. Her üç durum da, belli bir farkındalığı ortaya koyarak izleyiciden buna ortak olmasını beklemektedir.

Galloway'e göre Camus veya çağdaş absürdist yazarlar, içinde yaşanılan absürt dünyayla uyumlu yeni bir kahraman profili çizerler (1970: vii). Bu kahraman deneyimlediği absürdün farkındalığı içindedir; bu nedenle onu aşım, sınırlarının ötesine geçme yeteneğini elinde bulundurmaktadır. Kahraman bunu başarma iradesinden yoksun olduğunda, bu görev yönetmen tarafından izleyicinin omuzlarına yüklenmektedir. Andersson'un *Görkemli Dünya* filminde insanların çıplak halde soyularak kamyonun içine bindirilip egzoz dumanıyla öldürülmelerine seyirci kalan kahramanın eylemsizliği izleyicide kahramanın yerine harekete geçme ve öldürülme eylemine tepki gösterme isteği yaratmaktadır. Kahramanın edilginliği izleyicinin rahatsızlık duygusunu tetiklemekte; böylece 2. Dünya Savaşı'nın vahşeti ve insanlığın acımasızlığına yönelik bir bilinç oluşturmaktadır. Bu, aklın absürde döndüğü noktada akılcı olanı tekrar

yakalama isteğinin ifadesidir. Yaşamın absürt deneyiminin üstesinden gelme; absürt durumlar, olaylar ve insanlar karşısında absürdü absürtle yenmenin yollarını aramaktır.

2.1.1.6. Mizansen

Fransızca ‘sahneye yerleştirmek, sahnelemek’ anlamına gelen tiyatro kökenli mizansen (mise en scène) terimi, film eleştirmenleri tarafından farklı şekillerde açıklanmıştır. Robert Edgar-Hunt, John Marland ve Steven Rawle’a göre mizansen “oyuncular ve onların performansları, ışık, kostüm, dekor, renkli lens efektleri, oyuncuların mekanda yerleştirilmeleri ve önemli aksesuarları” içerir (2012: 129). Bordwell ve Kristin Thompson’a göre “sahne tasarımı, ışık, kostüm ve kamera önündeki tüm figürlerin davranışları” mizansen tanımlaması içine girer (2008: 112). Bu açıklamalar kamera hareketlerini ya da kurgudaki açılma ve kararmaları (kesmeleri) dikkate almazken, Elsaesser’in mizansen tanımlaması daha kapsayıcıdır. Elsaesser’e göre mizansen “görsel retorik” anlamına gelir; imgelerin tek tek düzenlenmesi gibi, kurgu ya da görsel efektler ile nasıl bir araya getirildikleriyle de ilişkilidir (aktaran Martin, 2014: 16). Çalışma, Elsaesser’in ifadesini dikkate alarak kamera hareketleri, kamera açıları ve kesmeleri mizansen tanımı içerisine alacak ve film incelemeleri bu doğrultuda yapılacaktır.

Film çerçevesinin içindeki öğelerin düzenlenmesi anlam yaratma bağlamında sinematografik anlatıyı belirlemektedir. Klasik anlatılarda mizansen öğeleri yanılısama oluşturmak amacıyla gerçeğe uygun biçimde bir araya getirilir. Bu düzenleme içerisinde yer alan öğelerin her biri belirli bir amaca hizmet eder; sahnedeki oyuncuların hareketinden, mekan içerisindeki aksesuarlara kadar her şey bu amacı işlevsel olarak desteklemektedir. Çerçeve içindeki yerleştirme klasik estetik anlayışın düzen, simetri, denge ve uyum arayışına cevap verecek niteliktedir (Oluk Ersümer, 2013: 125, 126). Mizansenin absürt biçimin gereklerine uygun olarak oluşturulduğu anlatılarda gerçeklikle olan ilişki kesilip, düzen ve ereklilik nosyonları bilinçli olarak sekteye uğratabilir. Özellikle mekan tasarımında ışık, renk ve kullanılan nesnelere aracılığıyla gerçek ve düş, akıl ve akıl dışı, uyum ve uyumsuzluk bir araya getirilir. Mekan öyküye

dair resimsel ipuçlarını veren, olay örgüsünü ilerleten, öykünün geçtiği sinemasal evrenin anlaşılmasını sağlayan önemli bir mizansen öğesidir. (Bordwell, 1985: 100). Mekanın absürt tasarımı anlatının biçimini somutlaştırarak, absürtlük hissini izleyiciye geçirir. Mekan tasarımı; mekanın içerisine yerleştirilen aksesuarlar, bu aksesuarların gerçek işlevlerini yerine getirip getirmediği, oyuncuların mekan içerisindeki konumlandırılmaları, edimleri ve bu edimlerin gerçeklikle olan bağlantısı, ışığın ve rengin yapay, gerçek dışı ve abartılı kullanımıyla birleşerek absürt biçimi oluşturur.



Şekil 13- Kurbağa Adam

Şarküteri filmindeki Kurbağa Adam, tavandaki yangın musluklarını açarak suyla doldurduğu dairesinde kurbağa ve salyangoz besler. İnsanların açlıktan birbirini yediği distopik bir evrende bunları yiyerek hayatta kalmaya çalışmaktadır. Bu durum kendi içinde belirli bir neden-sonuç ilişkisine sahip olduğu halde, izleyici açısından absürt ve akılcılıktan uzaktır. Sahneye uygulanan yeşil renk efekti, oyuncunun performansı (sular akarken şemsiye altında ispirto ocağı yakar), işlevinden koparılmış aksesuarlar (yarısı suyla dolmuş eski bir televizyon, sıırıslıklam olmuş koltuk ve yatak, çorapların üstüne giyilen plastik deniz ayakkabısı) mekanın absürt tasarımını destekler.



Şekil 14- Sandy'nin salonu

Yıldıztozu Hatıraları'nda Sandy Bates'in evinin bir duvarı, 1968 yılında Güney Vietnamlı bir asker tarafından öldürülen gerillanın vurulma anının fotoğrafıyla kaplıdır. İnsan acımasızlığını somutlaştıran bu tarihi fotoğraf, komedi filmi senaryoları yazarak üne kavuşmuş olan Sandy'nin siyah beyaz tonlarda döşenmiş konformist eviyle uyum sağlayan bir nesne olmanın ötesine geçmez. Amerikan toplumunun neo-kapitalist ekonomik ve kültürel yapısı içerisinde bağlamından koparılarak tüketim nesnesi haline getirilen fotoğraf, toplumun geldiği noktada yaşanan absürtlüğün simgeleşmiş biçimidir. Bağlamından koparılmış fotoğraf ve mekanın uyumsuzluğundan doğan absürt üzerinden ciddi bir sistem eleştirisi yapılır.



Şekil 15- Ağaç ev

Yükselen Ay Krallığı'ndaki ağaç ev, absürt mekan tasarımının başka bir örneğini vermektedir. Gerçek ağaç evler, kalın dallar ve geniş gövdeden oluşan ağaçlar üzerine, daha az bir yükseklikte inşa edilir. Bu uzun saatler gerektiren bir çalışma ve güç ister. Filmde görülen ağaç ev; kel ve ince, uzun bir ağacın üzerine kondurulmuş bir kuş

yuvasını andırmaktadır. Yetişkinlerin elinden çıkmış gibi görünmesine rağmen izleyiciye, izci çocuklar tarafından kısa sürede yapıldığı bilgisi verilir. Mekanın absürtlüğü üzerinden, çocukların yetişkinler gibi davrandığı masumiyetini kaybetmiş bir dünyanın eleştirisi yapılır. Ağaç evin yapım hikayesinin absürtlüğü, çerçeve içindeki konumlandırılmasıyla pekiştirilir. James Monaco “Biçim, çizgi ve renklerin kendi içsel yön ve yoğunluk etkileri” olduğundan bahsetmektedir (2001: 183, 184). Bu öğelerin her biri, birbirinin etkisini arttırmakta, azaltmakta ya da dengelemektedir. Çerçevenin tam ortasına yerleştirilmiş olan ağaç ev, dik bir çizgi gibi kareyi ikiye bölerek ilgiyi üzerine çeker. Evin aşağısındaki çocukların görüntüsü hem boyut hem de fonla karışmış olmaları nedeniyle seçilmemektedir. Ev ve çocuklar arasında yaratılan resimsel tezatlık, evin çocuklar tarafından yapılmış olduğu bilgisiyle çelişir. Böylece film öyküsünün ortaya koyduğu şey, filmin görüntüsü tarafından yalanlanır. Bu akıl dışı serim, filmin gerçeklik algısını absürt aracılığıyla kırar ve filmin söylemini görselleştirir.



Şekil 16- Victor ve dev meme

Benzer bir mizansen yapısını *Seks Hakkında Bilmek İsteddiğiniz Her Şey* filmindeki bayırdan aşağı doğru ilerleyen dev meme sahnesinde de görmek mümkündür. Monaco çerçeve içindeki kompozisyon öğelerinin boyutlarının anlam yaratmadaki öneminden bahseder (2001: 182). Memenin devasa boyutları Victor’la karşılaştırıldığında ortaya ciddi bir tezatlık çıkar; iki öğe arasındaki güç eşitsizliği bu tezatlıkla belirtilir. Film öyküsünün söylemi açısından bakıldığında dev meme, kadının cinsel özgürlüğünü temsil etmektedir. Bununla nasıl başa çıkması gerektiğini bilemeyen erillik (erkek, polis ve dinsel otoriteler) onu zapturapt altına almaya çalışır. Memenin boyutları ve elindeki haçla memenin karşısına dikilen Victor’a göre çerçevedeki

konumlandırılması, kadının cinsel özgürlük elde etmesi karşısındaki eril çaresizliği vurgular. Absürt içeriğin, absürt bir mizansen tarafından desteklenmesiyle absürt bir sahne ortaya çıkar.

Mizansen içerisinde var olan öğeler kadar, olmayanlar da absürt biçemi belirleyen unsurlar arasındadır. *Monty Python Kutsal Kase* filminde Tanrı tarafından Kutsal Kase'yi bulmak gibi önemli bir amaç için görevlendirilen Kral Arthur ve dört şövalye *maceralı bir yola* atılır fakat bu yolculuk sırasında altında atları yoktur.



Şekil 17- Kral Arthur ve şövalyeler

At yerine her birinin arkasında Hindistan cevizlerini birbirine vurarak nal sesi çıkaran kahyaları bulunur. Bu absürt durum erkek egemen, savaşçı bir toplumu besleyen romantik şövalye hikayelerini tersine çevirme amacı güden film söylemini desteklemektedir (Housel, 2006: 82).

Absürt biçime sahip bir mizansen tasarımında çerçevenin içerisindeki hareket ya da durağanlık anlam yaratma açısından belirleyicidir. *Seks Hakkında Bilmek İsteddiğiniz Her Şey*'de Sandy'nin film gösteriminden sonra imza almak, fotoğraf çektirmek, röportaj yapmak ya da sadece laflamak için çevresinde dolaşan insanların sayıca çokluğu ve çerçeve içine girip çıkmaları izleyici tarafından takip edilmesi güç, abartılı bir dinamizm yaratır. *Görkemli Dünya*'nın açılış sahnesinde bu dinamizm tersine



Şekil 18- Kamyona bindirilen insanlar

döner. Öldürülmek üzere kamyona bindirilen çıplak insanların infazı, onları çevreleyen kalabalık tarafından sessizce izlenir. İnsanlığın erdemlerine olan inancı sarsan insanlıktan çıkma durumunun hissettirdiği rahatsızlık (Camus, 2010: 26), olayın korkunçluğu ve karakterlerin eylemsizliği üzerinden oluşturulan zıtlıkla birleştiğinde absürdü doğurur.

Akıl ve mantık kurallarını kendine göre dönüştüren absürt biçem, oyunculuk performansında alışılmış kalıpların dışına çıkar. Gerçekçi bir oyunculuk yerine, abartılı mimik ve jestler ya da yukarıdaki örnekte olduğu gibi duyguları açık etmeyen performanslarla karşılaşılır. Bu sayede toplum tarafından kabul görmüş davranış kalıpları eleştiriye açılır; sosyal beklenti ve geleneklerin geçerliliği sorgulanır hale gelir.

2.1.1.7. Ses Tasarımı ve Müzik

Ses tasarımı ses efektlerinin (foley) gerçekleştirilmesi; diyalog, ses efektleri ve müziğin filmin öyküsü ve görüntüler doğrultusunda tasarlanarak kurgulanmasını içeren teknik ve estetik bir süreçtir. Klasik anlatıda bir filmin ses tasarımı “doğru sesi, doğru yere doğru zamanda” yerleştirme anlayışına göre şekillenir. Sesler görüntüyle senkronizedir ve belirli duyguları harekete geçirmek için izleyiciler tarafından geleneksel anlamda kabul gören, yaklaşan köpek balığı tehlikesine karşılık açık deniz görüntüsünün üzerine binen alçak frekanslı notalar gibi, belirli sesler kullanılır (Holman, 2010: 145-147). Oysa absürt biçemde ses tasarımı, ses ve görüntü senkronizasyonunu

bozar; *yanlış sesi, yanlış yerde ve yanlış zamanda* kullanarak izleyici beklentilerini ses ve müzik aracılığıyla tersine çevirir; *doğru ses, doğru yer ve zamanda* kullanılsa bile sesin frekansı ve tekrarındaki abartı sayesinde absürt yapı desteklenir. Burada anlatının bir parçası haline gelen sesin, öykünün anlatmak istediğini ortaya koyan ve/veya oyuncuyu harekete geçiren bir itki olarak anlatısal amaçlı kullanımı söz konusudur (Holman, 2010: 147).

Ses tasarımının görüntüyle kurduğu ilişki absürt anlatıda önem kazanır. Görsel-ışitsel akışın iç mantığı görüntü ve seslerin birbiriyle uyum içinde ilerlemesine dayanır (Kaban, 2016: 46). Görüntüyü destekleyen ve doğallık hissi veren bu ses kuşağı tasarımı koşut olarak nitelendirilir. Koşut sesin karşıtı kontrpuan sestir (Monaco, 2001: 206). Kontrpuan ses görüntüyü desteklemek yerine görüntüyle çelişir; tutarsızlık ve belirsizlik yaratarak absürt anlatıma olanak sağlar. Feodal düzen, kutsal kase miti ve şövalyelik kurumunu alaya alan *Monty Python Kutsal Kase* filminin belirli sahnelerinde sesin görüntüyle karşıtlık yarattığı kontrpuan ses kullanımı dikkat çeker. Film boyunca türlü saçmalıklara karışan İngiltere kralı Arthur ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri, Tanrı tarafından görevlendirilince kutsal kaseyi aramak için dağ tepe ilerlerler. Altlarında atları olmadığı halde bedenlerine ata biniyormuş görüntüsü veren şövalyelerin sahnelerine at nalı ses efekti eşlik eder. Burada gerçek bir ata ait ses efekti kullanılmış olmasına rağmen, efekti şövalyelerin arkalarından gelen kahyaların Hindistan cevizlerini birbirine vurarak çıkardığı gösterilir. Böylece izleyicilerin ses yapan her şeyi görme ve



Şekil 19- Kral Arthur ve uşağı

gördükleri her şeyin sesini duyma beklentileri (bir araba görüntülenirse sesi de gelmeli koşulu) alaya alınmış olur (Holman, 2010: 161). Görüntü ve ses arasındaki koşutluğun ortadan kalkmasıyla yaratılan absürtlük; foley sanatçıları gibi işlev gören kahyaların at nalı sesi çıkarmak için sessiz film döneminden kalma eski bir yöntemi kullanmalarıyla doruğa çıkar. Oyuncuların hareketlerine sesin kontrpuan kullanımını eklenerek filmin absürtlüğü desteklenir.

Müziğin kompozisyonu (bestesi) ses tasarımının alanı içerisine girmemektedir; fakat müziğin stili ve görüntüyle olan ilişkisi sinemada anlam yaratmanın en önemli unsurlarından biridir. Müzik, sessiz sinema döneminden itibaren görüntünün yarattığı anlamı destekleyen önemli bir etmen olarak işlev görmüştür. Görüntüler kesintisiz bir yolla izleyiciye bilgi sağlarken, müzik belirli aralıklarla filme dahil olur; buna rağmen izleyici tarafından görüntülerle aynı bilinçlilikte *okunmaz*. Müzik “her yerde ve her yöndedir” (Monaco, 2001: 204, 205). Müziğin filmin absürt anlatısını besleyen bir öğe olarak kullanılması onun farkedilir hale gelmesi, yani *okunur* olmasına dayanır. *Monty Python Kutsal Kase* filmindeki müzik kullanımını bunun iyi bir örneğini verir. Filmin Sör Lancelot’un hikayesinin anlatıldığı bölümünde kral, oğlu Herbert’a şatonun penceresinden krallığın topraklarını göstererek birgün hepsinin onun olacağından bahseder. Soluk ten rengiyle ölüyü andıran Herbert, babasının toprakları değil perdeleri kastettiğini sanacak kadar saftır. Kral, defalarca bataklığa gömülmesine rağmen yeniden inşa ettirdiği sağlam şatonun tüm arazilerle birlikte en sonunda Herbert’ın olacağını söyler; fakat Prens Herbert bunların hiçbirini istememektedir:

HERBERT: Ama ben hiçbirini istemiyorum. Ben aslında...

KRAL: Aslında ne?

HERBERT: Ben aslında sadece...(Herbert sözünü bitirmeden duygusal bir müzik girer). Şarkı söylemek isterdim (Kamera hızlı bir zoom out yaparken müzik yükselir).



Şekil 20- Şarkı söyleyen Herbert

Kral, Herbert’ın önüne geçerek kameraya doğru “Kesin şunu” diye bağırır ve müzik distorsiyona uğrayarak kesilir. “Ben burada olduğum sürece şarkı söylemeyeceksin!” diyen kral, ona yirmi dakika sonra Prenses Lucky ile evleneceğini hatırlatır. Prensesin babası Britanya’nın en büyük arazilerine sahiptir; bataklığa kurulmuş krallıklarının buna ihtiyacı vardır. Oysa Herbert kızdan hoşlanmamaktadır:

HERBERT: Biliyorum ama evleneceğim kızın...(Kamera Herbert’a zoom in yapmaya başlar ve biraz önce kesilen romantik müzik yeniden duyulur) özel bir şeyi olsun istiyorum.

Müzik yükselirken kral, Herbert’ın önüne geçerek onu yeniden susturur. Herbert’ın duygusal konuşmalarıyla birlikte başlayan müziğin kameranın zoom hareketiyle artması ve kralın araya girmesiyle aniden kesilmesi, Herbert’ın hayallerinin içine dalarak görüntüsel içerikten soyutlanmaya başlayan izleyiciyi filmsel gerçekliğe geri döndürür. Bu ani ve fazlasıyla yapay geçişler izleyicide duygu karmaşası ve absürtlük hissi yaratırken, dikkati müziğe yönelterek onu okunur kılar. Dolayısıyla müzik; dekor, aksesuar ve kostüm gibi mizansenin kuran gözle görülür, somut öğelerden biri haline gelir.

Müziğin okunurluğu veya sahneye girdiği ve çıktığı noktalar kadar, türü de önemlidir. Müzik türünün görüntüyle tezatlık oluşturması absürt biçimde görülen kontrpuan ses tasarımına örnek teşkil eder. Yukarıdaki sahnede Herbert’ın naif ve çocuksu duygularını betimlemek için kullanılan romantik müzik, kralın güç ve zenginlik

hırsıyla çelişerek absürtlük yaratır. Müzik türü ve görüntü arasındaki uyumsuzluk Kral Arthur ve şövalyelerinin cesaret, kahramanlık ve otorite duyguları çağrıştıran bir müzik eşliğinde bayırlarda *at sürdüğü* sahneler için de geçerlidir. Müziğin görüntüyle tezatlık oluşturduğu kontrpuan ses tasarımının başka bir örneğini Alejandro Jodorowsky'nin *Gerçeğin Dansı* (La Danza De La Realidad, 2013) filminde de görmek mümkündür. Filmde toplum tarafından dışlanan, yemek ve su bulmakta zorlanan vebalılardan oluşmuş kalabalık bir insan grubunun, Şili'nin kurak dağlarında sefil bir halde ilerledikleri görülür. Bu sahneye Juventino Rosas'ın *Dalgaların Üzerinde* (Sobre las Olas) vals eşlik etmektedir. Müziğin ritmi arttığında vebalı bir kadın yolculuğa daha fazla dayanamayarak yere düşer. Kadın titreyerek can çekişirken çocukları çaresizce



Şekil 21- Dağlarda ilerleyen vebalılar

yanıbaşında kalır ve kalabalık onlara aldırış etmeden yoluna devam eder. Ibanez'in diktatöryel yönetimi sırasında yaşanan sefaletin göstergesi olan vebalı insanların, neşeli bir salon dansı olan vals eşliğinde görüntüye gelmeleri sisteme dair ironik bir eleştiri niteliği taşır. İnsanlar *dalgaların üzerinde vals yapmak* bir yana, taşlık ve çorak bir arazide zorlukla ilerlemektedir. Müzik türü ve görüntü ikiliği sayesinde insanlık durumunun absürtlüğü çarpıcı bir biçimde ortaya konulur.

2.1.1.8. Kurgu

Kurgu, çekimlerin belirli bir ilkeye göre sıralanmasıdır; öğelerin birliği ve düzenlenmesidir (Aumont vd. 2004: 37). Klasik Hollywood kurgu stili çekimlerin ölü

zamanı dışarıda bırakacak şekilde “akıcı ve pürüzsüz” bir biçimde ilerlemesine dayanır. Bu kurgu şeklinde sahnenin aksiyonu bozulmaz, çekimler belirli bir bütünlük sağlayacak şekilde birbiriyle uyum içinde ardı ardına sıralanır (Monaco, 2001: 208, 209). Kurgunun absürt anlatıyı inşa eden bir öge gibi işlev gördüğü biçimde, birbiriyle ilgili olmayan çekimlerin ve sahnelerin bir araya getirilmesi klasik stilin hedeflediği bütünlüğü bozar.

Monty Python Kutsal Kase filminde Kral Arthur ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri'nin kutsal kase arayışının arasına kesme yapılır. Araya okullar için ‘Tarih Bilgisi’ isimli bir eğitim filmi çeken Frank’ın görüntüsü girer. Frank, bir önceki sahnede Fransızlar tarafından alaya alınan Kral Arthur’un daha sonra yeni bir strateji geliştireceğinden, şövalyelerin birbirlerinden ayrılarak kaseyi aramaya devam



Şekil 22- Çekim sırasında Frank

edeceklerinden bahseder. Bu sırada atlı bir şövalye gelip Frank’ın boğazını keser, karısı panik içerisinde yanına koşar. Film Sör Robin’in hikayesiyle tekrar 932 yılı İngilteresi’ne döner. Filmin ilerleyen bölümünde Kral Arthur ve şövalyelerin efsanevi Kara Aarg Canavarı’ndan kaçtıkları sahneye, Frank’ın ölümünü araştıran dedektiflerin canavarın mağarasının önüne geldikleri sahne eklenir. Polisler mağaranın önündeki kemikler ve asker cesetleri arasında dolaşarak çevreye bakınırlar. 10.yüzyılda geçen filmin ana öyküsünün arasına giren gerçek zamanlı sahneler, filmin gerçeklikle kurduğu ilişkiyi



Şekil 23- Polisler mağaranın önünü inceliyor

zedeler. Geçmiş ve şimdi uzam ve zaman olarak, hem mizansen hem de kurgu aracılığıyla iç içe geçer. Bu kurgu biçimi filmin absürt biçimine uygun bir anlatı yaratılmasına olanak sağlar.

Gerçeğin Dansı'nda, Jaime cenaze töreninde oğlu korkudan bayıldığı için itfaiyeciler arkadaşlarına rezil olduğunu düşünür ve çocuğun üniformasını yakmaya karar



Şekil 24- Jaime ve Alejandro odunların başında

verir. “Şimdi bana gülüyorlardır” dediğinde görüntüye Jaime'nin durumuna gülen itfaiyeciler girer.



Şekil 25- İtfaiyeciler

İçlerinden biri “Çocuk ödlekse babası da öyle olmalı. Bir itfaiyeci gibi giyinse de, Yahudi Yahudi’dir” der ve hep birlikte gülmeye devam ederler. Tekrar Jaime ve Alejandro’ya kesme yapılır. Biraz önce itfaiyecilerin oturduğu görülen bank boştur. Jaime çocuğun



Şekil 26- Jaime üniformayı yakmaya hazırlanıyor

üniformasını ateşe verir. İtfaiyecilerin çekimi, hayatı boyunca Yahudi olduğu için korkaklıkla suçlanan ve sürekli dışlanan Jaime’nin zihninin içindekilerin izleyici açısından somutlaştırılmasıdır. Jaime’nin düşüncesini çocuksu bir biçimde birebir karşılayan sahne, çekimlerin belirli bir düzende birleştirildiği görünmez kurguyu tersine çevirir. İçine eklemlediği sahnenin akışını kesintiye uğratan çekim nedeniyle düzen düzensizliğe, uyum uyumsuzluğa ve akılcı olan absürde dönüşür.

2.1.2. Absürt Biçemde Kullanılan Temalar

Wes D. Gehring *American Dark Comedy* adlı kitabında kara mizah filmlerinin temasını üç kategori altında inceler; bunlar insanın canavarlığı, dünyanın absürtlüğü ve ölümün her yerdeliğidir. John R. Clark'ın *The Modern Satiric Grotesque* kitabında türe ait konular; can sıkıntısı, skatoloji, kanibalizm, distopya ve mahşer olarak sıralanır. Kara mizah, satir, grotesk ve absürt arasındaki diyalektik ilişkiler¹⁰ dikkate alındığında, yukarıda bahsedilen yazarların belirlediği temaların çoğunun, absürt anlatı üzerinden temellenen filmler için de geçerli olduğu ortadadır. Bu temalara, Esslin'in Absürt Tiyatro oyunlarının ana teması olarak gördüğü insan varoluşunun anlamsızlığı da eklenmelidir. Tüm bu öğeler insanlık krizi, dünyanın absürtlüğü, ölümün her yerdeliği ve insan varoluşunun anlamsızlığı olarak dört ana başlık altında birleştirilerek incelenecektir. Film anlatısında absürdün etkin rol oynadığı filmleri belirlenmiş birkaç tema içerisine sıkıştırmak oldukça zor olsa da, bir anlatının özelliklerini ortaya koymak açısından böyle bir sınıflandırmanın gerekli olduğu düşünülmektedir. Absürt anlatıda işlenen temaların aşağıdakilerle sınırlı olmamasına rağmen, absürt biçemin genellikle bu temalar üzerinden ilerlediğini söylemek daha doğru bir yaklaşım olacaktır.

2.1.2.1. İnsanlık Krizi

İnsanlık krizi, Batı uygarlığının tarihsel bir aşamasını oluşturan, ilerleme kültü üzerine kurulu modernliğe ait ideallerin çöküşünü ifade eder. Bu; ahlaki değerlerin yozlaşması, metalaşma, yabancılaşma, iletişimsizlik, bireyselliğin aşırı uçlara vardırılması, sosyal ilişkilerdeki kopuş, rekabet, acımasızlık ve faydacılık temelinde modernliğin insan tasarımını tersine çeviren bir çözülmüdür. Matei Calinescu (2010: 137) bu durumu, kutsallıktan çıkmış dünyadaki insanın krizi olarak tanımlamıştır. Akılcılığın işlevsizleştiği bu yeni toplumsal yapılanma, düzenden çok bir kaos ortamına benzemektedir. Modernitenin düzen ve uyum eğilimi yerini düzensizlik (entropi) ve göreliliğe bırakır; birlik ve kesinlik, ayrışma ve belirsizlikle yer değiştirmiştir. Geç kapitalizmin kültürel yansıması olan postmodern dönemde “semantik kesinlik

10. Absürt, satir ve grotesk gibi kara mizahın bileşenleri arasında yer almaktadır; buna rağmen absürt biçimli filmlerin kara mizah türünden farklı bir yapı sergilemektedir. Absürt biçimli filmlerde mizah öğesinin sınırlı kullanımı ya da tamamen dışlanması, varoluşsal sorunların temanın ana belirleyicisi olması ve anlatı yapısının absürt anlatı olarak şekillenmesi filmleri kara mizahtan ayıran en önemli unsurlardır.

müphemliğe, saydamlık örtüklüğe, berraklık bulanıklığa” dönüşmüştür (Bauman, 2003: 16). Burjuva hümanizminin geçersiz kılındığı bu düzende, metalar gibi insanlar da pazarlama nesnesine dönüşür. Baudrillard’a göre (2011: 216) ereklilik boyutunu aşan sınırsız üretim ve büyüme, içeriği boşalmış bir anlam bolluğu yaratır. Gerçeğin yerini simülakrların aldığı bu akıl ötesi sistemin geldiği en uç nokta duyarsızlaşmadır. Sistemsel anlamda bir melankoliye karşılık gelen duyarsızlaşma hali, bireysel ve toplumsal ilişkiler için de geçerlidir. Alan Woods ve Ted Grant’in (2004: 22) de belirttiği gibi, kapitalizmin krizi hayatın her alanına yayılmıştır:

“Hüküm süren şaşkınlık ve karamsarlık duygusu, yansımaları sadece politikada değil, her alanda bulmaktadır. Her yanı saran bu akıl dışılık bir rastlantı değildir. Bu, insanlığın kaderinin korkutucu ve sözde gizli güçler tarafından kontrol edildiği bir dünyanın psikolojik yansımasıdır. “Saygın” insanların yuvaları bozulan karıncalar gibi etrafta koşuşturup durduğu borsadaki ani paniğe bir bakın. Sürü benzeri bir paniğe neden olan bu periyodik spazmlar, kapitalist anarşinin canlı bir resmidir. Ve bu, milyonlarca insanın yaşamını belirleyen şeydir. Bizler çöküş durumundaki bir toplumun ortasında yaşıyoruz (...) Hakim ‘ahlak’, cangıl ahlakı anlamına gelen piyasa ahlakıdır” (2004: 29, 30).

Kapitalizmin krizi maddi değerler dünyasını aşarak toplumsal, kültürel, felsefi ve ahlaki bir krize dönüşmüştür. Baudrillard’a göre Batı uygarlığı “iyi ve kötü, doğruyla yanlış arasındaki dengenin” korunamadığı (2011: 218), her şeyin geçerli sayılması nedeniyle hiçbir şeyin geçerliliğinin kalmadığı bir tepkisizlik hali içindedir. Michel Henry bu durumu “aşırı-bilginin aşırı gelişmesi” olarak tanımlamıştır. Bilgi bolluğu, verili her bilgiyi yanılsama haline getirir, çünkü “bundan böyle kimse bütün bilgilere, birkaçına, hatta tekine bile hakim olamaz” (1996: 12, 13). Bilginin birliği bozulduğunda herkes ve her şey için geçerli ilkeler ortadan kalkmış, insan yaşamı belirsizliğin hüküm sürdüğü bir görecelik ortamına hapsedilmiştir.

Postmodernlikte modern anlamda merkezileşmiş bir otorite odağı ortadan kalkmıştır; fakat bu iktidar kavramının eşit ve demokratik dağılımı anlamına gelmez. Richard Sennett (2008: 219) “işçileri kırbaçlayan patronun yerini” birbirini gözetim altında tutan çalışanların aldığından bahsederken, ortaya çıkan özgürlük kandırmacasına dikkat çekmektedir. Sistem hiç durmadan üretkenliği arttırma üzerine yoğunlaşmıştır; bu akıl dışı üretim özgürlük yerine özgürlük simülasyonu yaratacaktır. Kesinlik yerini

esnekliğe bırakırken, bireyin çalışma ve yaşam alanı büyük bir belirsizlikle sarmalanmıştır:

“Ancak bugünkü belirsizliğin garip yönü, bunun hiçbir korkunç tarihi felaket olmadan var olmasıdır; belirsizlik güçlü kapitalizmin gündelik işleyişine sinmiştir. İstikrarsızlık normal durumdur (...) Karakterin aşınması belki de kaçınılmaz bir sonuç. “Uzun vade yok” anlayışı uzun vadede kişinin davranışını yolundan saptırıyor, güven ve sadakat bağlarını zayıflatıyor; iradeyle davranışı birbirinden koparıyor” (Sennett, 2008: 30).

İleri modernlikte yaşamın her alanına sızan esneklik, bireyi daha büyük bir belirsizlik ve güvensizlik duygusu içine sürüklemektedir. Kurumsal kesinlik ve sınırlamadan uzaklaşarak, kısa vadeli ve geçici olanı yücelten sistem, insanın yaşamsal olarak ihtiyaç duyduğu emniyetli ortamı yerle bir etmektedir. Her şeyin maddi çıkarlar doğrultusunda gereklilik ya da gereksizlik taşıdığı bir dönemde insani değerler silinmiştir. Sistemi işler kılan mekanizmalar insani ilişkileri belirlemiş, sistemin insana karşı kayıtsızlığı, insanın insana karşı kayıtsızlığına dönüşmüştür:

“Sistem insanlara kayıtsızlık aşıyor. Bunu, örneğin ‘kazanan-hepsini-alır’ piyasalarında, risk ve ödül arasındaki ilişkiyi koparıp, insanın çabasını nafile hale getirerek yapıyor. Organizasyonlarda karşılıklı ihtiyacı ortadan kaldırarak da, güvensizlik aşıyor. Ayrıca, kurumları yeniden tasarlayıp, bütün çalışanları her an vazgeçilebilecek bir duruma getirerek bunu yapıyor. Bu uygulamalar, insanın önemli ve başkalarına yararlı olduğu duygusunu apaçık ve vahşi bir biçimde baltalıyor. Kapitalizmin zaten geçmişte de böyle olduğunu söyleyenler çıkacaktır. Ama arada kesinlikle bir fark var. Eski, katı sınıflara bölünmüş kapitalizmin yaydığı kayıtsızlık bütünüyle maddiydi. Esnek kapitalizm ise, daha az bütüncül, daha okunaksız bir sistem olduğu için çevreye yaydığı kayıtsızlık daha kişiseldir (...) Kendisine ihtiyaç duyulmadığını hisseden kişi, doğal olarak, çevresine tepkisiz hale gelir” (Sennett, 2008: 154).

Henry, Batı toplumuna dışarıdan getirilmiş sınırlamalardan değil, bizzat sistemin kendisinden kaynaklanan bu durumu barbarlık olarak nitelendirir ve yaşamsal bir hastalık olarak gördüğü barbarlığın insan varlığının özünü etkilediğinin altını çizer (1996: 34). Oysa modernliğin ilerleme kültü insan-merkezci bir bakış açısıyla insanlık tarihini “mağara-adamından üstün-insana, barbarlıktan uygarlığa, budalalıktan bilgeliğe ve dehaya, hayvanlıktan yarı-tanrılığa, savaş ve varoluş mücadelesinden, barış, uyum ve karşılıklı yardımlaşmaya vb. giden (...) bir ilerleyiş olarak” görmüştür (Sorokin, 1972:

18). Tarih boyunca sahip olduğu akıl nedeniyle kendini hayvandan üstün bir mertebeye yerleştiren ve kendine dair tanımları hayvanla arasına koyduğu ayırım üzerinden geliştiren insanlık fena halde çıkmaza girmiştir (Adorno & Horkheimer, 2014: 327). Modernlik insana Tanrı olmayı vaat ettiği halde ondan bir canavar yaratmıştır. Stjepan G. Mestrovic bu durumu modern barbarlık olarak tanımlamış; akılcılığın merhametle yer değiştirmesi gerektiğini öne sürmüştür. Ona göre insanları topluluk olarak bir arada tutan şey sadece akıl ve biliş değil, aynı zamanda duygudur; fakat Batı toplumu postmodern dönemde duygu-ötesi bir sürece girmiştir (1997: 94). Birliktelik, dayanışma, duygudaşlık, paylaşım, merhamet gibi duygular yerini yalnızlık, yabancılaşma, bencillik, açgözlülük, faydacılık ve zalimliğe bırakmıştır.

Absürt biçeme sahip filmlerin temel içeriklerden biri, insanın insani özelliklerinden soyutlanmasına neden olan bu yozlaşmadır. Bu filmler yozlaşmayı tasvir edebilmek için, modernliğin akılcılık, etik değerler ve hayvandan farklılık üzerine kurulu insan idealinin aksi özelliklerini ortaya koyarlar. Absürt biçemin betimlediği insanlar acımasızdır; çıkarları için şiddete başvurabilir, diğer insanları dövebilir, öldürebilir hatta yiyebilirler. Örneğin *Şarküteri*'deki apartman sakinleri kasap Clapet'in sahip olduğu çuvallarla buğdaya rağmen, beslenmek için masum kişileri yemekten rahatsızlık duymazlar. *Birşeyler Oldu* (Something Has Happened, Roy Andersson, 1993) filminde insanların dondurucu suda kaç dakika yaşayabileceğini hesaplamak için doktor kontrolünde yürütülen deneyde, Nazi askerleri tarafından buz dolu havuza sokulan Yahudi'nin ölmesi beklenir. Daha önce donarak ölmüş olanlar ise sürüklenerek kapı dışına atılmıştır.

Absürt biçem insanların bencil yönünü abartılı bir biçimde ortaya serer; karakterler genelde kendi dışındakilerin duygularına önem vermez, saygı duymaz, onlar için endişelenmez ve duygudaşlık kurmazlar. *Yükselen Ay Krallığı*'nda Suzy ve Sam'in ortadan kaybolması komiser Sharp tarafından Sam'in üvey ailesine bildirilir. Bay Blingsley çocuğun ortalarda olmamasından endişe duymak yerine, komisere çıkardığı sorunlar yüzünden onu eve geri kabul edemeyeceklerini söyler. Hatta Sam'e bir mektup yazarak onu istemediklerini çocuğa bildirmişlerdir. Komiser bu durumda çocukla ne yapacağını şaşırır, fakat üvey baba bunun Sosyal Hizmetler'in sorunu olduğunu söyler

ve komisere bol şans dileyerek telefonu kapatır. Bu sırada mutfakta görülen Sam'in üvey annesi konuşulanlara hiç tepki göstermeden pastaya krema sürüyordur. Masum bir çocuğun sırf çocuk olmanın gerektirdiği gibi davrandığı için işe yaramaz olduğunu düşünen Blingsley ailesi, insani ilişkileri piyasa ekonomisinin kar-zarar mantığı üzerinden yürüten bir toplumun temsilidir. Film akılcı düşünceye göre şekillenmiş yetişkinlerin kuralcı, gerçekçi, acımasız, ikiyüzlü, bencil ve çıkarıcı dünyasını eleştirmek adına; var olan dünyanın gereklerini yerine getirmek istemeyen, kendi hissettikleri doğrultusunda yaşamayı arzulayan, akılla ehlileştirilmemiş ya da kirletilmemiş, saf, hayalci, masum, çıkarsız bir çocukluk görüntüsü ortaya koyar. *Gerçeğin Dansı*'nda Stalin gibi giyinen ve komünist olduğu halde sakatları, fakirleri hor gören, homofobik, faşist, şiddet yanlısı Jaime; oğlu Alejandro'yu sürekli "utangaç, ödle, nonoş" olmakla suçlar. Çocuğun uzun, güzel sarı saçlarını bir fahişeye benzediğini düşündüğü için kestirtir; acıya dayanıklı bir erkek olması için onu tokatlar; dişi kırılan oğlanı dişiye götürür fakat Alejandro babasının takdirini kazanmak istiyorsa anestezi tedavisi olmalıdır çünkü "kuvvet acının üstesinden gelir". Alejandro tüm acı ve aşağılanmaya rağmen babası onu sevdiği sürece yaşadıklarının bir önemi olmadığını düşünecek kadar saf, koşulsuz bir sevgiye sahiptir. Yönetmen Jodorowsky'nin çocukluğunu oynayan Alejandro karakterinin masumiyeti; ideolojiler, kültürel önyargılar, ahlaki ve dini dogmalarla kirletilmemiş insanın öz benliğini temsil eder. Jodorowsky'ye göre insanın içindeki çocuk, birinin acısının diğerinin zevkini oluşturduğu bu dünya içinde kendini tamamen yabancı hissetmektedir. Aynı zamanda filmin anlatıcısı olan Jodorowsky, Alejandro'nun arkasına geçip elini çocuğun kalbine koyar ve izleyicilerin gözlerinin içine bakarak, benliklerinin derinlerindeki çocuğu hissetmelerini ister:



Şekil 27- Jodorowsky ve Alejandro

ANLATICI: Göğsünüzde, ebedi bir yoklukla dolu gözleriyle tuzağa düşmüş çocuğu hissedin. Daima yabancı, ilelebet yabancı.

Jodorowsky'ye göre insanın dünyanın karmaşası, acımasızlığı, anlamsızlığı ve absürtlüğünün üstesinden gelebilmek için içindeki çocuğu yeniden hissetmesi; aklın sınırlamalarından kurtulup kendini içgüdülere, duygulara ve hayallere açması gereklidir. Çocukluk-yetişkinlik ikiliği üzerinden, akılla inşa edilmiş olan absürt dünyanın eleştirisi yapılır. Oysa Antik Çağ'dan itibaren çocuklar akıldan, nesnellikten ve gerçekten yoksun olanla özdeş kabul edildiği için aşağı görülmüş; Aristoteles çocukluk ve hayvanlığın psikolojik olarak birbirine benzediğini ileri sürmüştür (çev. 2009, paragraf 2). Orta Çağ Hristiyanlığından beri süregelen ahlaki ve dinsel dogmalar (tutku/hayvanlık-kutsiyet/insanlık), Aydınlanmanın hümanist söylemi ve “insanlık, kültür, akıl” üzerine kurulan modernlik karşısında hayvanların da çocuklar gibi fazla önemi yoktur (Armstrong, 2008: 1, 5, 6). John Berger insan ve hayvan arasındaki ikiliğin teorik olarak Descartes'la başladığını (*Cogito ergo sum*)¹¹, ruh ve beden arasında yapılan ayırım sonucu hayvanın ruhsuz bir makineye indirildiğini söylemiştir. 19. yüzyıl akılcılığıyla birlikte bu ayırım daha da belirginleşir; gelişim doğadan kültüre doğru yönelirken, insan ve hayvan arasındaki çizgi keskinleşmiştir (1980: 11). Akılcı düşünce insanı hiyerarşinin en tepesine yerleştiren insan-merkezci bir bakış açısı benimsemiş ve kendini hayvanla arasına koyduğu ayırım üzerinden tanımlamıştır.

Sinemada absürt biçem, modernliğin ideallerinin alt üst oluşunu gözler önüne serebilmek için bu ayırımı bulanıklaştırmayı ya da silmeyi benimser. Örneğin *Seks Hakkında Bilmek İsteddiğiniz Her Şey*'in ‘Sodomi Nedir?’ başlıklı bölümünün ana karakteri Dr. Ross, kliniği ve evi arasında kendine bir rutin oluşturmuş başarılı bir doktordur. Her sabah karısını öperek işe gider; görünürde mutlu bir aile hayatı ve saygın bir işi olan, sıradan heteroseksüel bir erkektir. Fakat Milos'un koyunu Daisy'ye aşık olur ve Daisy'le cinsel birliktelik yaşadığı zamanları, hayatının en mutlu ve huzurlu anları olarak tanımlar. Daisy'ye bir kadına yaklaşır gibi nazik davranır; ona elmas kolye alır, jartiyer giydirir ve ev sıcaklığında bir oda kiralar.

11. Düşünüyorum öyleyse varım.

Dr. Ross'un Daisy'ye olan aşkı, cinsel arzusu ve kibar davranışları koyun, kadın ve Dr. Ross; dolayısıyla da hayvan ve insan arasındaki ayrımı ortadan kaldırır. Toplumun üst gelir ve eğitim seviyesinden gelen bir bireyin, koyunla girdiği ilişkinin film öyküsü içerisinde normleştirilmesi; filmin çekildiği 1970'ler Amerikan kapitalist toplumunun sosyo-ekonomik ve kültürel pratiklerini sorgulamaya açar. Bu toplumda akılcı düzen öyle işlemez hale gelmiştir ki, mutlu olabilmek için doğal olan ve olmayan birbirinin yerine geçmiştir.

Akılcı düşüncenin, insan, çocuk ve hayvan arasında kurduğu karşıtlığın bir benzeri kadınlar, deliler, fiziksel engelliler, eşcinseller ve çalışamayacak durumda olan herkes için geçerlidir. Zihinsel ve fiziksel engelliler, düşkünler, fakirler, farklı cinsel eğilimleri olanlar modernliğin ideal insan tanımıyla çelişir; düzen ve ilerleme fetişi üzerine kurulu bir sistemde ahlaksızlığı, kaosu ve işe yaramazlığı temsil ettikleri ölçüde düzene karşı tehdit oluştururlar. Akılcı düşüncenin duvarlar ardına kapattığı¹², göz önünden kaldırdığı, gizlediği akıl dışılık, bedensel deformasyon, biçim bozukluğu, çirkinlik, eşcinsellik ve uyumsuzluk düzene getirilen eleştiri bağlamında absürt biçim tarafından görünür kılınır. John Waters'ın *Kirli Utanç* (A Dirty Shame, 2004) filminde cinsellikten nefret eden ve kendilerini aseksüeller olarak tanımlayan bir grubun ahlak toplantıları düzenlediği Harford Mahallesi, *seks azizi* Ray Ray'in seks bağımlısı on iki havarisi tarafından işgal edilir. Etik ve doğal olanı belirleyen geleneksel yargılar tüm sorunların kaynağı olarak gösterilirken, gerçek hayatta kabul görmeyen cinsel eğilimler kutsallaştırılıp normleştirilir. *Gerçeğin Dansı*'nda Alejandro, Amerikalılarla yapılan savaşta ellerini kaybetmiş bir gazinin sırtını kaşır, ona dondurmasını vererek sevgiyle sarılır. Alejandro'nun çocuk zihni yetişkinlerin *akılcı* önyargılarıyla henüz kirletilmemiş olduğundan, yıllardır kimsenin yaklaşmadığı sakat adama dokunmakta sakınca görmez. Oysa Ibanez yönetimine bağlı polisler uzuvlarını yitirmiş gaziler topluluğunu "çöp yığını" olarak nitelendirilerek kamyon kasasına doğru süpürgelerle süpürürler.

12. Avrupa'da 1656 tarihinde Paris'te açılan Genel Hastane (Hopital General) ile birlikte sayıları giderek artan 'kapatma evleri' ortaya çıkar. Hastane olarak adlandırılan bu evler, fakirlere, işsizlere, akıl hastalarına, engellilere ve suçlulara ev sahipliği yapar; fakat tıbbi amaç gözetmek yerine, toplumun işe yaramayan kesimini kontrol altında tutma işlevi görür (Foucault, 1988: 38, 39).



Şekil 28- Kamyona bindirilen savaş gazileri

İnsanlık krizi çıkarıcılık, ikiyüzlülük, açgözlülük ve ahlaksızlık tarafından belirlenen bir toplumsal çözülmeyi ifade eder. Özellikle Luis Bunuel'in filmleri, ahlaksız siyasetçileri, insani ilkelere sırt çevirmiş burjuvaziye ve din adamlarının ikiyüzlülüğünü ortaya koyabilmek için absürdü kullanır. *Burjuvazinin Gizli Çekiciliği*'nde (Le Charme Discret de la Bourgeoisie, 1972) gümrükte diplomatik valizinin aranmak istemesinden yakınan büyükelçi valizinden on beş kilo kokain çıkarır; film boyunca içki ve yemekten bahsedip yemek buluşması ayarlayan burjuva grubu yanlış anlaşılmalara, polis baskını, ordu tatbikatı, davetsiz misafirler, kendilerini bir anda tiyatro sahnesinde bulmaları gibi birbirinden farklı ve saçma nedenlerle, ne rüyada ne de gerçekte bir türlü birlikte yemek yiyemez. Ölüm döşeğindeki bahçıvanı ziyaret eden peder, ondan günah çıkarmasını ister. Adam gençliğinde kendisine hayvan gibi davrandıkları için bir karı kocayı öldürdüğünü itiraf eder. Peder gördüğü fotoğraftan öldürülenlerin kendi anne ve babası olduğunu anlar; önce adamın günahlarını bağışlar sonra da onu vurur.

Hayatın anlamsızlaşmasının en önemli nedenlerinden biri olarak görülen yabancılaşma ve insanlar arasındaki iletişimsizlik sorunu, absürt biçimli filmler tarafından sıklıkla kullanılır. Bu filmlerdeki karakterler genellikle sağlıklı iletişim kurmaktan acizdir; kendilerine ve çevrelerine yabancılaşmışlardır. Birbirleriyle anlaşmakta yaşadıkları zorluklar, hayattaki yalnızlıklarının ve mutsuzluklarının göstergesidir. *Özgürlük Hayaleti*'nde (Le Fantôme De La Liberté, 1974) Legendre ailesi, küçük kızları Aliette'in okulda ortadan kaybolduğunu öğrenir. Okula giden aile ders sırasında sınıfa girer; kaybolduğu iddia edilen Aliette sırasından kalkıp dadısını öper ve annesine kaybolmadığını anlatmaya çalışır; ama annesi müdüre hanım konuşurken

susması için onu uyarıp yerine oturmasını söyler. Aliette kayıpmış gibi davranmaya devam eden aile, kızını yanlarına alarak polis merkezine gider. Anne polis komiserine kızlarını işaret ederek bir saat önce okulda ortadan kaybolduğunu ve kimsenin onu



Şekil 29- Aliette ve ailesi komiserin odasında

bulamadığını anlatır. “Onu getirmekle iyi etmişsiniz, bu işimize yarar” diyerek Aliette’i yanına çağıran komiser, kıza sorular sorarak ve fiziksel özelliklerini inceleyerek kayıp formu doldurur. Aliette’i aramak için emir alan komiser yardımcısı, aramaya çıkmadan önce kıızı iyice inceler.

Absürt biçimli filmlerde ahlaki değerlerdeki çözüme, abartılı ve gerçek dışı örneklerle verilir. Bu sayede sorun çarpıcı bir şekilde ortaya koyulur ve izleyicide ciddi bir farkındalık yaratılabilir. Örneğin *Özgürlük Hayaleti*’nde değişen ahlaki değerlerden bahseden profesör, eşiyle bir arkadaş ziyaretine gider. Masaya geçen davetliler külotlarını indirerek sandalye yerine klozete otururlar. Masada yemek yemekten



Şekil 30- Misafirler klozetlere oturur

bahsetmek ayıp karşılanır, acıkan kişi lavaboya gider gibi yemek için ayrılan küçük bir odaya geçer. Hayvanlara kötü davrananların asılması gerektiğini söyleyen Bernard, bir binanın üst katına çıkıp dürbünlü tüfeğiyle insanları öldürür. Çıkartıldığı mahkemede ölüme mahkum edilen Bernard, mahkeme salonundan eli sıkılarak salıverilir; çevresini saran hayran kitlesine imza dağıtmaya başlar.

Bu filmlerde akıl dışılığın kabul görerek normalleştirilmesi, akılcı ilkelere dayalı yaşam biçiminin ve toplumsal düzeni sağlayan kuralların sorgulanmasına olanak tanır. Dünyanın ters yüz edilişiyle, halihazırda birbirinin yerini almış olan değerlere dikkat çekilir.

2.1.2.2. Dünyanın Absürtlüğü

Modernlikle birlikte din, siyaset, ordu, bilim, sanat, tıp ve eğitim gibi toplum yaşamını düzenleme amacıyla kurumsallaşan her yapı; akılcı düzenin akıl dışı ve duygu-ötesi bir yöne kaymasını sağlayan baş unsurlar haline gelmiştir. Bauman'a göre modernlik dünyayı tanımlanmış işlevlere ve uzmanlaşmış birimlere parçalayarak yönetmek üzerine kurulu bir sınıflandırma ve düzenleme pratiğidir. Tüm kurumsal yapılar dünyanın rastgeleliğini kontrol altına almak ve varoluşu yönetmek amacı taşır. Egemen söylem kendi ve öteki ayrımı üzerinden ilerleyen iktidarını, kurumlar aracılığıyla toplumun alt katmanlarına yayarak bir tekel oluşturur. Modernlik sistemin dışında kalanı ötekileştirir; kendini karşıtına, yani kargaşaya göre tanımlayan düzenin varlığı için hoşgörüsüzlük temel gereksinimdir. Bu düzende “kesin olarak tanımlanamayan her şeyin bastırılması ya da elenmesi” gereklidir; çünkü “düzenin inşası, katılma ve kabul edilmenin sınırlarını çizer” (2003: 18, 25). Oysa akılcı düşünce sorun çözmek yerine çözülecek daha fazla sorun çıkarır; siyasal, ekonomik, kültürel ve toplumsal belirsizlik artarak devam eder. Jean François Lyotard'ın (1997: 121) da ifade ettiği gibi her şeyi denetlemek iddiasındaki sistem, harcadığı enerji doğrultusunda işlevsizleşir ve hiçbir şeyi denetleyemez hale gelerek işlerliğini yitirir. Bu, yüzyıllardır süregelen modernlik arzusunun boşa çıkması durumudur. Akılın akıl dışına, düzenin

düzensizliğe, belirliliğin belirsizliğe, kesinliğin bulanıklığa dönüştüğü ve temel dayanak noktalarının ortadan kalktığı bir dünya, akılcı olmaktan uzaklaşarak absürdü yaratır.

Absürt biçemi benimseyen filmler dünyanın akıl ve mantık ile kavranabilme olanağının ortadan kalktığı gerçeğini eleştirel bir şekilde ortaya koyar. Modernliğin düzen ve ilerleme fetişinin çöküşü, iktidara ait kurumsal yapıların yozlaşması aracılığıyla verilir. Din, siyaset, bürokrasi, bilim, eğitim gibi otorite odakları absürt yoluyla alaya alınır. Örneğin *Seks Hakkında Her Şey* filmi ahlak ve doğruluğu temsil etmesi beklenen dini otoritenin ikiyüzlülüğünü, absürt bir öykünün içine yerleştirdiği hahamın sapkınlığı üzerinden anlatır. Filmin beşinci bölümü 1960'lı yıllarda geçen 'Benim Sapkınlığım Ne?' başlıklı bir TV yarışma programını konu alır. Programa katılan yarışmacılar, programdaki konunun sapkınlığının ne olduğunu bulabilmek için evet veya hayır yanıtı alacakları sorular sorarlar. Daha sonra izleyici mektupları arasından 'haftanın şanslısı' olarak seçilen yaşlı haham programa çıkarılır. İpek çoraplardan ve bağlanmaktan hoşlanan hahamın sapkınlığı, stüdyoda gerçeğe dönüştürülecektir. Yarışmacılardan bir kadın stüdyoya getirilen ipele hahamı istenilen şekilde bağlar. Daha sonra modellik ajansından başka bir kadın hahamın karısı rolünde ortaya çıkar ve hahamı kırbaçlamaya



Şekil 31- Hahamın fantezileri gerçekleştirilir

başlar. Keyiften kıkırdayan haham "O kadar sert vurma yarın sinagoga gitmeliyim" diyerek espri yapar. Kadın hahamı kırbaçlarken, hahamın gerçek karısı ayakucuna çöküp domuz eti yemeye başlar. Hahamın sapkınlığı gerçeğe dönüştürüldükten sonra sunucu "Ve işte Amerika, bir şanslı kazananın daha fantezileri canlandırıldı" diyerek programı kapatır. Yahudilik dini tarafından yasaklanan domuz eti tüketimi ve cinsel sapkınlıkların,

dinin temsilcisi olan haham tarafından çiğnenmesi, dini kural ve yaptırımların ciddi bir eleştirisidir. Hahamın saygınlığının ayaklar altına alınması, aslında dinin saygınlığının sorgulanmasını amaçlar. Buna benzer başka bir örnek *Monty Python Kutsal Kase* filminde de görülebilir. Filmde Kral Arthur ve şövalyeleri yolda ilerlediği sırada, Tanrı gökyüzünde belirir. Günlük konuşma dili kullanan Tanrı, insanların ayaklarına



Şekil 32- Gökyüzünde beliren Tanrı

kapanmasından, af dilemesinden ve sefil, iç sıkıcı ilahilerden sıkıldığını söyler. Arthur ve şövalyelere kutsal kaseyi bulmaları görevini vererek ortadan kaybolur; bulutlar kapı efekti eşliğinde birbirine doğru kapanır. Tanrı'nın görünümü, söylediklerinin içeriği, söyleme biçimi ve sahnenin mizansenini ilahi bir Tanrı düşüncesini alaya almaktadır.

Dinle birlikte diğer tüm otorite odakları da eleştiri altındadır. Özellikle devlet iktidarı ve siyaset kurumunun otoritesi sarsılmaya çalışılır. Absürt biçime sahip filmler yanlışın doğru, doğrunun yanlış kabul edilmesi; normal olmayanın normalleşmesi; absürt olanın mantıklıya dönüşmesi aracılığıyla siyasal düzenin meşruluğunu sorgular. *Gerçeğin Dansı*'nda Ibanez gibi bir diktatör üst seviyede önemli bir devlet görevini yerine getirircesine, büyük bayraklarla süslenmiş kilisede düzenlenen en güzel köpek



Şekil 33- Tören için hazırlanmış kilise

giysisi yarışmasına katılır. Ödülleri açıklayan peder, Ibanez'in kiliseye girmesiyle birlikte rahibelerden oluşan orkestraya ulusal marşı çalmalarını söyler. Ibanez kırmızı halıda ilerlerken, herkes saygı duruşuna geçer. Bu sırada Ibanez'i eleştirdiği için



Şekil 34- Kırmızı halıda yürüyen Ibanez

öldürülen gazeteci babasının öcünü almak isteyen adam Ibanez'e nişan alır; eli silahlı askerler başkanı korumak yerine yere yatarlar. Jaime'nin engellemesiyle kurşunlardan biri İsa heykelinin kafasını parçalar. Başarısız olan suikastçı kendini kalbinden vurur. Bu sırada yere sinmiş herkes koşarak adamın başına toplanır; askerler iş işten geçtikten sonra silahlarını Jaime'ye çevirmişlerken, peder heykeli parçaladığı için ölü adamı kafirlikle suçlar. Din adamının gözünde İsa heykeli gerçek bir insandan daha değerlidir; görev bilinciyle ölüme giden kahraman ordunun yerini korkaklar sürüsü almıştır; toplum faydalı işlerle uğraşacağına köpek kostümü yarışmaları düzenlemekte ve yapacak daha önemli işi olmayan başkan milli marş eşliğinde bu törende boy göstermektedir. Törenler iktidarın egemenliğini meşrulaştıran önemli etkinliklerdir ve törenlerin yapılma nedenini

absürde indirgemek, hem devleti yönetenlerin hem de devlet kurumunun ciddiyetini yerle bir eder. Tüm bu absürtlükler aracılığıyla siyaset, din, ordu ve onları destekleyen toplum değersizleştirilir; kurumların ikiyüzlülüğü, güvenilmezliği ve işe yaramazlığı üzerinden sistem eleştirisi yapılır.

Modernlik, çabalama faaliyetinin sona ermemesi için kendine gerçekleştiremeyecek görevler edinir. Bauman amacın bir yanılsama olduğunu söyler; çünkü “hiçbir yer ötekenden iyi değildir, hiçbir yer ufka başka bir yerden daha yakın değildir” (2003: 21). Tarihsel ilerleme fetiş haline getirildiği için varış noktası sürekli değişir; pozitivist verimlilik ve işlevsellik amaç olmaktan çıkmıştır. Absürdist filmler yararlılık ve işlevselliğin ortadan kalmasını, absürtleşen dünyanın parodisini yapmak için kullanır. Örneğin *Seks Hakkında Bilmek İsteddiğiniz Her Şey*'in altıncı bölümünde, insanlar üzerinde cinsellikle ilgili işe yaramaz, anlamsız deneyler yapan Dr. Bernardo'nun öyküsü anlatılır. Dr. Bernardo kendisini deli olarak nitelendirenlere aklını yitirmediğini kanıtlamak ve tarihe geçmek için absürt keşifler yapar. Bir adamın şapkasının saklanarak nasıl iktidarsız yapılacağını ve aşırı masturbasyon ile politikacılık mesleğinin seçilmesi arasındaki bağlantıyı keşfeder. Laboratuvarında yaptığı deneylerde lezbiyen bir kadının beynini telefon şirketinde çalışan bir adama yerleştirir. Bir adamı dev çavdar ekmeğiyle ilişkiye zorlar, yassı göğüslü bir kadını bir yıl boyunca silikonla



Şekil 35- Çavdar ekmeğiyle sevişen adam

besleyerek göğüslerini büyütür ve bütün bir ulusa tek seferde doğum kontrolü yapmak için yüz yirmi santim çapında bir diyafram yapmayı planlar.

Dr. Bernardo örneği üzerinden amaçlılıktan uzaklaşarak, nedensiz bir ilerleme saplantısına kapılan bilim eleştirilir. Benzer bir örnek *Görkemli Dünya*'da insanların kaç dakikada donarak öldüğünü hesaplayan Nazi doktorlarında görülür. Lyotard'ın (1997: 128) da belirttiği üzere işlerle ilişkisi kesilmiş, bilinen yerine bilinmeyeni üretmeye başlayan bilim, dünyanın absürtlüğünü ortaya koymaktadır.

Absürdist filmlerde kurumlara getirilen eleştiri, hayatı düzenlemesi ve akılcılaştırması beklenen unsurların dünyadaki absürtlük ve kaosun temel nedenine dönüştüğü gerçeği üzerine yaslanır. İnsan kendi yarattıklarının kontrolünü elinden kaçırmıştır (Gehring, 1996: 40); savaş bunun en belirgin ve acı örneğidir. Toplama kampları ve atom bombasına¹³ sahne olan 2. Dünya Savaşı'yla birlikte dünya hiç olmadığı kadar tekinsiz bir yer haline gelmiştir. Donald A. Crosby'ye göre (1988: 60) bu "küresel cinnet"ten sonra, nükleer savaş tehdidi altında kalan insan yaşamının anlamı ya da değeri kalmamıştır. İnsanların zalimliğinin yarattığı umutsuzluk, başka bir savaşın patlak vermesinin an meselesi olmasıyla birleştiğinde, dünyanın içinde bulunduğu durum daha da absürtleşmiştir. İnsanın kendi türü tarafından sistematik şekilde katledilmesi ve bu katlin modernliğin akılcı dünyasında gerçekleşmesi durumu daha da absürt hale getirmektedir. Bauman, Yahudi soykırımını "modern akılcı toplumda" ve "insanoğlunun kültürel zaferinin zirvesinde" doğmuş olması nedeniyle bir uygarlık ve kültür sorunu olarak yorumlar (1997: 11). Böylesi bir soykırımın olması "normal"dir; çünkü uygarlık ve onun ortaya koyduğu mükemmel toplumu inşa etme ideali, bunu mümkün kılacak karmaşık yapılar geliştirmiştir:

"Yani (Auschwitz) modern fabrika sisteminin sıradan bir uzantısıydı. Mal üretmek yerine, hammadde insanlardı ve son ürün ise ölümdü; yöneticinin üretim çizelgesinde, günde şu kadar birim diye özenle belirtilmişti. Modern fabrika sisteminin en önemli simgesi olan bacalar insan etinin yakılmasıyla oluşan keskin dumanlar püskürtüyordu. Modern Avrupa'nın son derece akıllıca düzenlenmiş olan demiryolu ağı, fabrikalara yeni bir tür hammadde taşıyordu. Tıpkı öteki kargolarda olduğu gibi yapıyordu bunu. Gaz odalarındaki kurbanlar, gelişmiş Alman kimya sanayi tarafından yapılmış prusik asit tabletlerinden üretilen zehirli gazları soluyordu. Mühendisler krematoryumları düzenlediler; yöneticiler de daha geri kalmış ulusların imreneceği bir heyecan ve verimle çalışacak bir bürokrasi sistemi düzenlediler (...) Tanık olduğumuz, toplumsal mühendisliğin büyük bir şemasından başka bir şey değildi" (Feingold'dan aktaran Bauman, 1997: 26).

13. Hiroşima'ya atılan Little Boy bombasının havada patlamasıyla 0.15 mikrosaniyede güneş yüzeyinden daha büyük bir sıcaklık ortaya çıkmış (Atomic Heritage Foundation, 2016); saniyeden daha kısa süre içerisinde 80.000 insan ölmüş, 35.000 insan yaralanmış, bombanın radyoaktif etkileri nedeniyle yılsonunda yaklaşık 60.00 kişi daha hayatını kaybetmiştir (Atomic bomb is dropped on Hiroshima, 2009).

İnsan değerini yok denecek kadar aza indirgeyen savaş gerçeği (Gehring, 1996: 36), dünyanın absürtlüğünü çarpıcı biçimde ortaya koyduğu için, absürdist filmler tarafından sıklıkla işlenen bir konu olmuştur. *Şarküteri* neden ve ne zaman başladığı bilinmeyen bir savaş ortamında geçer. Savaşın insan karakterinde yarattığı ahlaki bozulma, insan eti yemenin normalleştirilmesiyle anlatılır. *Monthy Python Kutsal Kase*'de savaşın anlamsızlığı yaratılan absürt durumlarla verilir. Fransız Kalesi'ne saldıran Kral Arthur'la Fransız gözcü arasında geçen çocuksu küfürleşmeler, kaleyi ele geçirmek için Truva atını andıran dev tavşan maketinin içine girmeyi unutan şövalyeler ve kaleye saldıracakken ortaya çıkan İngiliz polisleri tarafından engellenen ordu, bunun örnekleri arasındadır.

Savaşın, militarizmin ve şiddetin akıl bağlamından kopartılarak absürtleştirilmesi, savaşa ve savaşın insanlık üzerindeki yıkıcı etkilerine karşı takınılan barışçıl tutumun ifadesidir. Savaşın tarafların zekalarının alaya alınması, savaşın saçma nedenlere dayandırılması ya da nedenlerinin gizlenmesi; akılcı olduğunu iddia eden bir dünyada insanlığa karşı işlenen suçların akıl dışılığını gözler önüne sermektedir.

2.1.2.3. Ölümün Her Yerdeliği

Yaşamı düzenleyen ilkeler ölümü düzenleyen ilkeleri belirlemektedir. Bir toplumun ölüm kültürü- ölümün nasıl algılandığı, yarattığı etki ve tepkiler, sözlü ve yazılı gelenekteki yeri, din-politika-psikoloji-tıp vb. tarafından nasıl yönetildiği, ölümlerin nasıl ve nereye gömüldüğü, ölüm şekilleri, yaşayanlar ve ölümler arasındaki etkileşim o toplumda yaşamın nasıl düzenlendiğini göstermektedir. Çağdaş anlamda içselleşmiş bir ölüm düşüncesinin ilk ortaya çıkışı kapitalist zihniyetin gelişmeye başladığı 16.yüzyıla dayanmaktadır. Bu yüzyılla birlikte ölüm törensellik içerisinde değiş tokuş edilebilir bir olgu olmanın ötesine geçmiş; yaşam ve ölüm arasına keskin sınırlar çizilmiş, yaşam bir birikim ve ölüm de bu birikimin ortadan kalktığı bir karşıtlık olarak görülmüştür (Baudrillard, 2008: 258-261). Kimlik kavramının kişisel bir olguya dönüştüğü ve bireysellik düşüncesinin filizlendiği modernlikle birlikte ölüm kişiselleşmiş; hem bireysel hem de toplumsal anlamda bir sorun haline gelmiştir (Kearl, 1989: 34, 37).

Modern bireyin günün birinde öleceğini bilerek yaşamayı kabullenmesi zorlaşmış, akılla düzenlenen dünyanın akılcılığına karşı ölüm bir tehdit olarak görülmeye başlanmıştır. Bauman'ın da aktardığı gibi (1992: 1), akıl dünyanın işleyişini insani ideallere göre tasarlar; ölüm bu tasarımı bozan ve seçim yapma olanağını ortadan kaldıran bir meydan okumadır. Akıl ölüm karşısında çaresizdir; dolayısıyla öleceğini bilerek yaşamının ağırlığını üzerinden atmak ve ölümün üstesinden gelebilmek için modern insan, ölümü hafife almak veya yadsımak zorunda kalmıştır. Alan Harrington'a göre (1977: 117, 130) ölümsüzlüğü arayan insan, ölümün üstesinden gelebilmek için çeşitli yollar geliştirmiştir. Bunlardan biri, Tanrıyı taklit etmek yani diğer insanları ya da insanların kurduğu sistemleri kendi arzu ve iradesi doğrultusunda yönetmek; onlara egemen olmaya çalışmaktır. Bir diğeri kendini geri çekmek ve diğerlerinin yönetimine bırakarak kollektif bir ölümsüzlüğe dahil olmaktır. Başka bir yaşama biçimi, kendi farkındalığını yok ederek ölüm düşüncesinin üstesinden gelmeye çalışır; kendini tanıdık olanın alanına hapseder ve deneyime kapatır. Rutine girerek ölüm ve anlamsızlık fikrini yenebilmek için kendini uyuşturur; ölmeden önce ölmeyi seçer. Bazıları da kendilerine ve çevresindekilere şiddet uygular. Bir kişi yaşamının farklı dönemlerinde bunlardan birini ya da birden fazlasını deneyimleyebilir.

Akılcı bireyin yaşama ölüm karşısında yitirdiği anlamı geri verebilmek için geliştirdiği stratejilerden en çarpıcı olanı, ölümün varlığını ortadan kaldırma yani "birikim aracılığıyla ölümü yok etme arzusu"dur. Bu zihinsel yapılanma ekonomik, politik, kültürel, toplumsal hatta bireysel alanların hepsinde geçerlidir. Zamanın, paranın veya metanın biriktirilmesi, yaşamın bir değer olarak korunması anlamına gelir; kullanım değeri olmayan ölümün ise neo-kapitalist sistemde hiçbir geçerliliği yoktur (Baudrillard, 2008: 259-273). Ölümün yaşam döngüsünün olağan bir evresi olarak algılanmaktan uzaklaşıp, yaşama karşı bir meydan okuma olarak görüldüğü Batı kültüründe yaratılan bu ikilik, ölümün yaşamın içine sızmasıyla sonuçlanır. Göz önünden kaldırılmaya, unutulmaya veya ertelenmeye çalışılan ölüm aslında hiç olmadığı kadar yaşama dahil olmuştur. Baudrillard'a göre (2008: 271) bu sistem "ölümü ortadan kaldırabilmek amacıyla bir yazgı olarak gördüğü ve kendisinden kurtulamayacağını düşündüğü ölüme ölüm katarak çoğaltan bir ölüm işletmesine benzemektedir". Ölümün her şeyi belirlediği bir sistemde yaşam ve ölüm karşıtlığı yerini eşdeğerliliğe bırakmıştır. Hayatta kalmak ve

ölmek arasında fark yoktur; çünkü yaşamak bir ölüm kalım mücadelesine dönüştüğünde hayat ıskalanmıştır (Baudrillard, 2008: 223). Yaşamı olumladığı halde ölümden başka bir şey üretmeyen sistemin absürtlüğü, bu gerçeklik üzerine söyleyecek sözü olan filmlere ölüm üzerinden absürt bir anlatı tasarımı yapmak için fazlasıyla olanak tanımaktadır. Yaşamın ölüme benzerliği temasını sıklıkla kullanan absürt biçimli filmlerde karakterlerin günlük işleri, cinselliği yaşama biçimleri, çalışma hayatları hatta eğlenceleri bile ölümü andıran bir keyifsizlik, sıkıcılık ve donukluk içerisinde gerçekleşmektedir. Andersson'un *Görkemli Dünya* filminde ana karakterin hayatından gösterilen kesitler bunun iyi bir örneğidir.

Gehring (1996: 46) kara mizah filmlerinde ölüm temasının sıklıkla işlenmesini, ölüm ve absürt arasındaki sıkı ilişkiye bağlamıştır. Bu filmler akılla düzenlenen dünyaya ölümün getirdiği kaosun altını çizmektedir. Akli aracılığıyla doğaya hükmeden insanın günün birinde diğer *sıradan* canlılar gibi yok olup gitmesi fikri, insan zihninde ölümü absürtleştirmektedir. Ölüm olgusunun absürtlüğüne kaza, felaket, hastalık veya cinayet gibi doğal olmayan yollardan beklenmedik şekilde gerçekleşen ölüm eklendiğinde, dünyanın tekinsizliği, absürtlüğü ve insanın kendine attığı değer anlamsızlığı artmaktadır. Anthony Giddens'a göre dünyanın tekinsiz bir yer olduğu gerçeği insanların günlük yaşamlarında her an akıllarına gelen bir olgu değildir; fakat 2. Dünya Savaşı ve nükleer tehditle birlikte bunun psikolojik yansımaları insan bilincinin derinlerine işlemiştir. Burada önemli olan tehlikenin gerçekleşme riski değil, insan yaşamına oluşturduğu tehdittir (1996: 132, 134). Günümüzde durum daha içinden çıkılmaz bir hal almış; aktif savaşın yaşanmadığı ülkelerde bile terör saldırıları günlük yaşamın neredeyse parçası haline gelmiştir. İnsanlar meydanda yapılan bir kutlamada, kafedeki konser sırasında, gece kulübündeki eğlencede ya da kaldırımda yürürken bile dahil olmadıkları, nedenini bilmedikleri veya haberdar olmadıkları bir savaşın kurbanları haline gelebilmektedir. Ortadoğu'da süren savaş Batılı topraklara taşındığından beri, savaş uzak bir tehdit değil, her an gerçekleşebilecek bir riskdir. Bunun insan psikolojisinde yansımaları yaşamın anlam ve değerinin, her an her yerde karşılaşılabilecek bir gerçeklik olan ölüm karşısında absürtleşmesidir. Yaşamın beklenmedik bir şekilde sonlanması absürt biçimli filmler tarafından sıklıkla işlenir. *Burjuvazinin Gizli Çekiciliği*'nde büyük bir tesadüf eseri ailesini öldürdüğü peder tarafından ölüm döşeginde silahla öldürülen

bahçevan, filmin sonunda evi basan silahlı kişiler tarafından burjuvaların taranması veya *Özgürlük Hayaleti*'nde sokaktan geçen insanların keskin nişancı tarafından rastgele vurulması, beklenmedik ölüm tarafından tehdit edilen yaşamı izleyici gözünde absürtleştirir. Benzer şekilde *Monty Python Kutsal Kase*'de bir köylü sırtındaki yaşlı adamı ölüleri dokuz peniye toplayan arabacıya vermeye çalışır; fakat yaşlı adam yaşamaktadır ve arabaya bindirilmemek için sağlıklı ve mutlu olduğuna dair *bahaneler* üretir. Yaşayan birini arabaya atamayacağını söyleyen arabacı, bir sonraki ölü toplama gününü beklemek istemeyen adama yardım etmek için yaşlı adamın kafasına vurarak öldürür. Adam arabacıya teşekkür eder ve o sırada yoldan geçen Arthur'a bakarak kral olup olmadığı üzerine konuşmaya başlar. Birinin *işini halletmek* için işlenen cinayet, öldürmenin olağan karşılanması, arabaya eşya gibi atılmış ölümler, çamurlu sokaklarda sürenen ölmek üzere insanlar ölümü sıradanlaştırarak yaşamı absürdün alanına iter.



Şekil 36- Köylü yaşlı adamı arabacıya vermeye çalışır

Ölümün absürt nedenlere bağlanmasıyla yaşamın akılcı bir düzenden yoksun olduğunun altı çizilir. Günümüzde yaşayan tarihinin geçmişten gelen süvarinin mızrağıyla öldürülmesi, insanların kafasını koparan ufak beyaz tavşan, bir yanlış anlaşılma üzerine düğünü basıp kendisine karşı koymayan insanları bile öldüren Sör Lancelot ve üzerine zorla giydirilen kıyafetler ve takma burun nedeniyle cadı olduğu iddia edilen kadının bir ördkle aynı ağırlıkta gelmesiyle cadı olduğunun *kanıtlanarak* yakılması bunun örnekleri arasındadır.

Absürt biçimli filmlerin ölüm temasını sıklıkla kullanmalarının bir diğer nedeni, ölümün insanların şok edici olaylar karşısındaki tepkisizliğini ve

vurdumduymazlığını ortaya çıkaran çarpıcı bir araç olmasıdır. Bu filmlerdeki karakterlerin ölüm karşısında gösterdiği tepkisizlik, akılcı olduğu iddia edilen insanın hayvani doğasını açığa çıkartır. Aynı zamanda bu duyarsızlık Freudyen bakış açısına göre hayatın acımasızlığına karşı insanın geliştirdiği bir savunma mekanizmasıdır (Gehring, 1996: 167, 168). *Gerçeğin Dansı*'nda dağlarda ilerleyen vebalı grubunun içinden bir kadın yere düşüp çırpınmaya başladığında, grup üyeleri kadına aldırış etmeden yürüyüp gider. *Burjuvazi'nin Gizli Çekiciliği*'nde arkadaşları silahla taranmasına rağmen masanın altına saklanan büyükelçi elini yukarıdaki tabağa uzatıp bir parça et alır. *Şarküteri*'de beslenmek için insan eti yiyen apartman sakinleri bunu normal karşılar, hatta Bayan Tapioca annesine ait sandığı et parçasını kasaptan alıp evine götürür. *Buz, Kar ve İntikam* (Kraftidioten, Hans Petter Moland, 2014) filminde “yılın vatandaşı” seçilen Nils, uyuşturucu mafyası tarafından öldürülen oğlunun intikamını almak için sırasıyla bir çok kişiyi öldürmek zorunda kalır. Öldürdüğü her kişi, ona bir sonra öldüreceği kişinin adını verecektir. Öldürülen adamların hikayesi bölümler halinde gösterilir; her bölüm mezar taşını andırır şekilde öldürülecek olan adamın siyah ekran üzerine yazılan lakabı, ismi ve haç işaretiyle başlar. Adamların öldürülme şekli kanlı ve



Şekil 37- Siyah ekranda görülen haç işareti

vahşice olmasına rağmen Nils'in yılın vatandaşı seçilmiş olması, bir baba olarak intikam almak istemesindeki haklı sebep, bunu yaparkenki duygusuzluğu ve soğukkanlılığı, öldürme anındaki mizansen ve diyaloglar, cesetlerin belli bir rutini takip edercesine şelaleden atılması, buna eşlik eden müzik ve koronun ilahiyi andırması, yeni öldürülecek

kişinin adının bölüm başlığında yer alması gibi detaylar cinayetleri normalleştirir. Ölümü ve öldürme olayını absürt bir biçimle işleyen film, insanlık dışı olarak kabul edilen cinayet edimini estetize eder. Neyin doğru, neyin yanlış olduğunun birbirinin içine girmesi, insanın kurduğu yaşam düzeninin ve insani değerlerin sorgulanmasına olanak verir.

Akılcı sistemin akıl dışılığını ve bireyle sistem arasındaki çatışmayı ölüm teması üzerinden işleyen absürt biçimli filmlerde, karakterlerin ümitsizliği onları kolaylıkla intihara sürükler. İntihar, yaşamaya programlanmış bir beden ölümü arzulanması olarak düşünüldüğünde başlı başına absürt bir durumdur; fakat absürtleşen yaşamın karşısında akılcı bir seçenektan çok daha akıllıca görünmektedir. Hayat acı ve anlamsızsa, hayatın kontrolünü elinden kaçıran (ya da sisteme iade etmek zorunda kalan) insanın bunu değiştirebilmesi için elinde kalan seçeneklerin en etkililerinden biri intihardır (Gehring, 1996: 47). Çünkü intihar, sistemin devamlılığında ve akılcı düzenden kopuş anlamına gelir; bu nedenle din, ahlak ve hukuk yasaları tarafından yasaklanmıştır. Baudrillard'a göre (2008: 318, 319) bu *haklı* bir yasaklamadır; çünkü “kusursuz bir bütünselliğe sahip sistemde, her intihar yıkıcı bir eylem”dir. Birey intihar aracılığıyla sistemin yarattığı ölüme, ölüme karşılık vermiş olur; böylece karşılıksız bağış düzeni¹⁴ tersine çevrilir.

İntihar sistemin verdiklerini almayı reddetmek, sisteme olan borcu hesaptan silmektir; bu nedenle sistemi işlevsizleştirmekte ve gerekliliğini ortadan kaldırmaktadır. İntiharı sistem karşısında bireysel bir meydan okuma ya da hayatın anlamsızlığına karşı bir tepki olarak gören absürt biçimli filmlerde karakterlerin kendilerini öldürmeleri, öldürmeye teşebbüs etmeleri ya da bunu dillendirmeleri sık rastlanan bir durumdur. Bu filmlerdeki intihar olgusu klasik bir dramda olduğundan farklı seyreder; trajedinin yerini absürtlük almıştır. Yaşamın çelişkilerini gözler önüne serebilmek için intihar farklı şekillerde absürtleştirilir. Bu stratejilerden biri *Monty Python Hayatın Anlamı* (The Meaning of Life, Terry Jones, 1983) filminde kendini binadan aşağı atan muhasebeci örneğindeki gibi intiharın sıradanlaştırılmasıdır. İntiharın sıradanlaştırılması kadar törenleştirilmesi de absürdist bir tutumdur. *Ove Adında Bir Adam* (En Man Som Heter Ove, Hannes Holm, 2015) filminde karısının ölümünden sonra, kırk üç yıldır çalıştığı

14. Baudrillard'ın yapısal değer yasası olarak adlandırdığı simülasyon düzeni, ilkel toplumların bağış-karşı bağış üzerine kurulu simgesel düzenini, sistem lehine tek taraflı bir verme, bağışlama ilişkisine indirgemıştır. Bu ilişki bireyi sistem karşısında yükümlü kılmakta ve sisteme başkaldırmasının önünü tıkamaktadır.

işyerinden bir bahçe küreği hediye edilerek çıkartılan Ove intihar etmeye karar verir. Buzdolabını boşaltır, telefon hizmetini kapatır, kravatını ıslık çalarak bağlar ve salon tavanına astığı ipe doğru tören havasında ilerler. Yaşadığı yalnızlığa karısının yanına giderek çözüm bulmaya çalışan Ove'nin; yılların hatıralarını taşıyan, özenle düzenlenmiş, sıcak görünümlü evinin ortasında boynuna ip geçirilmiş halde bekleyen görüntüsü refah, düzen ve mutluluk vaat eden sistemin absürtlüğünü özetlemektedir.



Şekil 38- Boynuna tavadaki ipi geçiren Ove

Absürt biçimli filmlerde intiharın sıradanlaştırılması ya da törenleştirilmesi kadar, saçma nedenlere dayandığı veya *akılcı* nedenlerle saçma yollara başvurularak başarısızlıkla sonuçlandığı da görülmektedir. *Şarküteri* filminde Aurore gaipiten gelen ses nedeniyle kendini defalarca öldürmeye çalışır. Aslında sesin sahibi sevgilisi Robert'in tesisat borularından konuşan kardeşidir. İkiliyi ayırmak için Robert'in işe yaramazın teki olduğunu, kendini öldürürse huzur ve mutluluk bulacağını söyleyerek kadını *öteki tarafa* çağırır. Sese inanan Aurore film boyunca garip intihar düzenekleri hazırlar. Bunlardan birinde küveti suyla doldurup içine girer. Yanan lambayı küvetin yanına koyarak altına kumaş yerleştirir. Zil çaldığında zile bağlı ip dikiş makinasını çalıştıracak, makina kumaşı diktikçe lamba suya yaklaşacak, sonunda küvete düşecek ve Aurore'yi elektrik çarpacaktır. Robert, Aurore'nin kendisine verdiği notta yazdığı gibi saat 11:00'da zile uzun uzun basar; fakat yan dairedeki Louison'un yayları tamir etmek için vurduğu çekiç nedeniyle yatak duvara çarpar ve sarsılan duvar yüzünden lambanın



Şekil 39- Kuvette ölümü bekleyen Aurore

fişi çekilir. Hazırladığı iki intihar düzeneği de başarısızlıkla sonuçlanan Aurore, filmin sonunda işini şansa bırakmamaya karar verir. Kapı açıldığında tetiği çekilecek şekilde hazırladığı tüfeği sandalyeye bağlar. Ocağın gazını açar, etrafa gaz döker, içi gaz dolu şişenin fitilini ateşler. Tüfeğin karşısına astığı ipi boynuna geçirir ve bir bardak su ile bir şişe dolusu ilacı eline alarak ölümü beklemeye başlar. Kocasını George kapıyı



Şekil 40- Boynuna ip geçiren Aurore

zorladığında tüfek ateşlenip ipi koparır. Dengesi bozulan Aurore yere düşerken elindeki bardağın suyu gaz şişesinin fitilini söndürür. Düşmenin etkisiyle ağzına attığı ilaçları geri püskürten kadın yine intihar etmeyi başaramamıştır.

Absürdist filmler ölümü sıradanlaştırarak, alaya alarak veya absürdün alanına çekerek; hayatın anlamının, var olan sistemin doğruluğunun, insan yaşamının değerinin sorgulamasını sağlamaktadır. Bu çaba, yaşamın bir tür ölüme dönüştüğü gerçeğinin üzerini kapatmak için ölümü yadsıyan sisteme karşı meydan okuma olarak görülebilir.

Neo-kapitalist değerler tarafından düzenlenen ve gerçek anlamından soyutlanan yaşamın ölüme vereceği karşılık, dehşet ve reddetme tepkisiyken, absürt biçim bu reddedişi tersine çevirir. Ölümü sıradanlaştırarak, basitleştirerek, doğal ölüm dışındaki ölümleri (kaza, intihar vb.) normalleştirerek, ölüme duygusuz ve tepkisizce yaklaşarak, izleyiciyi ölümlerle yüzleştirir. Ölüm ve yaşam arasında çizilmeye çalışılan sınırı bulanıklaştırarak ölümleri yeniden yaşamın içine sokar. Ölüm karşısındaki absürt tutum yaşamın değerine gönderme yapmakta; hayatın anlamının toplumsal, politik, kültürel ve felsefi açıdan sorgulamasına olanak sağlamaktadır.

2.1.2.4. Varoluşa Akılcı Bir Anlam Atfetmenin Boşunalığı

İnsanın uygarlık serüveni akıldan, amaçtan ve düzenden yoksun, kaotik bir dünyayı; akıl ve mantık aracılığıyla anlamlandırma çabasıdır. Ereklilikten soyutlanmış bir varoluş düşüncesi hiçlik duygusu yaratmakta ve yaşamın dehşet olarak deneyimlenmesine neden olmaktadır (Gray, 1951: 117). İnsan yaşamaya devam edebilmek için varoluşa anlam atfederek hayata dair tekinsizliğin üstesinden gelmeye ihtiyaç duyar. Oysa dünya ereklilikten bağımsız olarak kavrandığında, anlam arayışı gereksiz bir çaba olacaktır. Gene Blocker (1974: 102), Batılı modern toplumlarda varoluşun anlamsızlığının trajik bir durum olarak algılanmasının ve buna karşı gösterilen olumsuz tepkinin zihinsel ve kültürel bir tutum olduğunun altını çizer. Akılcı toplumların anlamsızlığa tahammülü yoktur; anlamsızlık “delice, absürt, saçma, mantıksız, aptalca, yararsız, mekanik, akıl almaz, bağlantısız, faydasız, boş ve asılsız” olanla eş görülür. Anlamsızlık karşısında dehşete düşen insan “köksüzlük, iktidarsızlık, terkedilmişlik, değersizlik, kaybolmuşluk ve yabancılaşma” gibi duygular deneyimlemektedir. Oysa anlam şeylerin kendinde bir oluş değil de, insana ait yorum (yansıtma) olarak kabul edildiğinde; varlığın anlamı ya da anlamsızlığı sorunu ortadan kalkacaktır.

Batı toplumlarında özellikle Aydınlanma hareketiyle birlikte, insanın Tanrı'yla olan bağının kopması (Blocker, 1974: 104) ve doğanın modern bilimin merceği altına alınması (Crosby, 1988: 46), evrende akılcı bir anlam arayışının boşunalığına olan inancı beslemiştir. Din alanındaki akılcılaştırma ve inanç kaybıyla birlikte, entelektüel açıdan

Tanrı'nın ölümü ilan edilmiştir. Bu, insanın ruhani yönünün silinmeye başladığı modernliğin pozitivist çıkarımlarından biridir (Magrini, 2009: 3). Nietzsche'nin ünlü "Tanrı öldü" sözü bu bağlamda ele alındığında, yüce ve mutlak değerden soyutlanmış bir varoluş anlayışının ortaya çıktığı anlaşılmaktadır. Modernlikle birlikte Tanrı'nın ve kilisenin otoritesinin yerini bilim ve akıl almıştır. Öte dünyaya atfedilen mutluluk ve doyum, dünyevi olana dönmüş; Tanrı'nın imtiyazı olan yaratıcılık insani bir özellik haline gelmiştir (Heidegger, 2002: 165). Bu zihinsel dönüşüm modern ilerlemeye olanak sağladığı gibi, varoluşla ilgili nihilistik çıkarımlara ve hayatın anlamının yitirilerek absürdün deneyimlenmesine yol açan etmenlerden biri olmuştur (Crosby, 1988: 49). Din alanındaki akılcılaşıma bilimsel gelişmeyle paralel ilerlemiştir. İnsan bilimsel çalışmalar doğrultusunda, evrenin kavrayışının çok ötesinde bir büyüklüğe ve gizeme sahip olduğunun farkına varmış; dolayısıyla evrendeki varlığının önemsizliğiyle yüzleşmek zorunda kalmıştır. Crosby'ye göre (1988: 47) evrene nesnel bir bakış açısıyla yaklaşan bilim, dünyayı insani önyargılar, mitler, inançlar ve duygulardan soyutlayarak; değerden muaf bir oluşa indirgemıştır. Dolayısıyla varoluş anlam ve erekten koparılmış, yaşam psikolojik olarak acı verici bir deneyime dönüşmüştür.

Modern insan, varoluşun anlamını kavrayamasa da, kavrayışının erişemeyeceği bir anlamın olduğuna inanmak istemektedir. Stephen D. Ross'a göre insanı yaşamda tutan ve çabalamasını devam ettiren bu anlamdır (aktaran Crosby, 1988: 60). Georg Simmel'e göre Batı toplumunda aşkın anlam veya nihai amaç arayışı yüzyıllarca süren Hristiyan geleneğinin tarihsel yansımasıdır. Hristiyanlık gücünü yitirdiğinde mutlak anlamın yoksunluğunu hisseden insan için bu arayış daha da yaşamsal hale gelmiştir (1991: 5). Mutlak anlamın yaratıcısı değişse de -bazıları için kutsal bir varlık, bazıları için kozmik zeka, bazıları için enerji, bazıları için kişisel farkındalık; anlama duyulan gereklilik değişmemektedir. Anlamın içinin boşaltılması insan için büyük bir trajedidir; çünkü varoluşun anlamsızlığı yaşamı tekinsiz, korkutucu, karamsar, umutsuz ve akıl ötesi hale getirmektedir. Camus'ye göre (2010: 25) bu duygulanım o kadar yoğundur ki, insanı kendine yabancılaştırmakta ve onu absürdün içine çekmektedir. İnsanın bu trajediden kurtulabilmesi için bambaşka bir bakış açısı geliştirmeye ihtiyacı vardır. Adamov'a göre yaşamı olduğu haliyle benimseyerek, ona erek ve anlam yüklemeye çalışmaktan vazgeçerek, kısacası varoluşun absürtlüğünü kabul ederek bu sorunun

üstesinden gelmek mümkündür (aktaran Esslin, 1970: 93). Dolayısıyla absürde karşı direnmek için aynı Sisifos gibi absürdün farkına varmak, onu kabul etmek ve onunla yaşamayı öğrenmek gereklidir.

Varoluşa aşkın, bütüncül ve akılcı bir anlam getirmeye çabalamanın boşunallığını tema edinen absürdist filmler de bunu amaçlamaktadır. Bu filmlerde yaşamın erek ve anlamdan yoksunluğu üzerine kurulan tematik yapı; bilimsel veriler ışığında insanların evrendeki önemsizliğini vurgulayarak, dünyanın absürtlüğünü gözler önüne sererek, dini/ kutsal bir yaratıcı fikrini yadsıyarak veya alaya alarak, karakterlere bireysel sorgulamalar yaptırarak ve can sıkıntısını kullanarak varoluşun absürtlüğünü sorgulamaya açar. Bu tutum izleyiciyi absürtle yüzleştirerek bireysel ve toplumsal gerçekliğe dair sorgulamalar yapmasına olanak sağlar. *Monty Python Hayatın Anlamı* filmi, isminin belirttiği üzere, hayatın anlamını ana eksen haline getiren absürt film örneklerinin en çarpıcılarından biridir. Film; “Bunların anlamı ne, neden buradayız, Tanrı gerçekten var mı, kaderimiz nedir, öldükten sonra dirilir miyiz, cennet ve cehennem var mı, sadece kendini kopyalayan DNA sarmalları mıyız?” gibi hayatın anlamıyla ilgili sorulara açıklık getireceği iddiasıyla başlar. Buna rağmen insanın doğumundan ölümüne dek yaşam aşamaları bölümler halinde anlatan filmde, hayatın anlamıyla ilgili net cevaplar verilmez. Filmin son sahnesine gelindiğinde TV sunucusu kendine uzatılan zarfta yazdığı haliyle hayatın anlamını okur:



Şekil 41- Sunucu iletilen yazıyı okuyor

SUNUCU: Hepsi bilindik şeyler. İnsanlara iyi davranın, yağdan kaçının, arada bir kitap okuyun, yürüyüşe çıkın, inancı ve memleketi ne olursa olsun herkesle barış ve uyum içinde yaşayın.

Gündelik ve sıradan şeyleri içeren bu açıklamanın naifliğiyle, başından itibaren hayatın anlamıyla ilgili herşeyi açıklayacağını iddia eden film elle tutulur birşey açıklamadan sona erer. Krediler akarken filmin *Meaning of Life* isimli, daha önce ‘Canlı Organ Nakilleri’ bölümünde söylenen tematik şarkısı çalar. Şarkının sözleri dünyanın ve tüm yıldızların dönüş hızından, Samanyolu galaksisindeki milyarlarca yıldızdan, ışık yılı uzaklıklardan ve durmadan genişleyen evren içinde insanın ne kadar küçük ve çaresiz olduğundan bahseder. Böylece, insanın varoluşuyla ilgili nedeni kavramaya çalışmasındaki boşunluk bilimsel bir yaklaşımla vurgulanmış olur. İnsan, yaşamın ardındaki *derin* anlamı aramak yerine kendini ve çevresindekileri mutlu edecek daha basit şeylere odaklanmalıdır. Film bu iyimser söylemle sona ermesine rağmen piyasa ekonomisine, dine, eğitime, orduya, sağlık kurumuna ve tüketim toplumuna getirdiği acımasız eleştiriler sayesinde dünyanın absürtlüğünü gözler önüne sererek, izleyiciye varoluşun anlamsızlığını ve anlam aramakta çabalamanın boşunlığını gösterir.

Absürt biçimli filmlerin evrende aşkın bir zekanın bulunduğu dair inancı zedelemek için kullandığı bir diğer tematik yol (strateji); din kurumlarının, din adamlarının, dindar insanların ikiyüzlülüğünü ortaya koyarak ya da kutsal değerleri ve Tanrı’yı alaya alarak dini öğretiyi alaşağı etmektir. *Monty Python Kutsal Kase*’de insani özellikler atfedilen Tanrı, *Monty Python Hayatın Anlamı*’nda spermin *kutsallığını* savunarak prezervatif kullanmayı yasaklayan kilise, *Seks Hakkında Bilmek İstedğiniz Her Şey* ve *Burjuvazi’nin Gizli Çekiciliği*’nde ikiyüzlü dindarlar, *Özgürlük Hayaleti* ve *Görkemli Dünya*’da ahlaksız din adamları bunun örnekleri arasındadır.

Absürdist filmlerde karakterlerin hayatın anlamıyla ilgili kurduğu diyaloglar, insan varoluşunun akılcı ve aşkın bir anlamı bulunmadığına dair izleyicileri doğrudan çıkarımlar yapmaya yöneltebilir. *Monty Python Hayatın Anlamı* filmi; menüden yemek yerine konuşulacak konu seçen çiftin garsonun tavsiyesiyle hayatın anlamı üzerine konuşması, kusmuk temizleyen Maria’nın hayatın gizeminden bahsetmesi, kocasının

karaciğeri alınan kadının kendi organlarını bağışlaması için hayatın anlamsızlığına ikna edilmesi gibi örneklerle doludur.

Varoluşun anlamına dair sorgulamanın absürdist filmlerdeki temsil yollarından biri de can sıkıntısıdır. Simmel'e göre 19.yüzyıldan itibaren Batı kültüründe yayılan can sıkıntısı, modernliğin ve modern öznenin anlam arayışındaki sorunlara karşılık gelmektedir (aktaran Goodstein, 2005: 258, 259). Tanrı merkezli bir yaşam anlayışından, birey merkezli yaşama geçiş yapan özne, kendini adayabileceği "yaratıcı, güvenilir ve hatta ilgi çekici bir konu" bulmakta zorlanmakta; bu nedenle "yabancılaşma, can sıkıntısı ve umutsuzluk" gibi duyguların toplumsal yaşamdaki belirleyiciliği artmaktadır (Clark, 1991: 108). Modern dönemde can sıkıntısında görülen patlama, absürdün deneyimiyle doğru orantılıdır; her ikisi de hayatı anlamlı kılacak akılcı bir nedene olan gereksinime rağmen, bu nedenin mevcut sistem içerisinde bulunamamasından kaynaklanır.

Absürdist filmlerde can sıkıntısının temsili abartılı anlatım yollarıyla gerçekleştirilir. Bu sayede can sıkıntısı karakterin yaşadığı bir duygu olmaktan çıkıp, izleyicinin deneyimi haline gelir. Can sıkıntısının deneyimlenmesi üzerinden filmin söylemi doğrultusunda izleyicinin, hayatın anlamı ya da anlamsızlığıyla ilgili yargılara varması beklenir. Bu etkiyi elde edebilmek için, öykünün dramatik yapısındaki tekdüzelik; devinimsiz, durağan sahneler; sıradanlaşmış, otomatikleşmiş, alışkanlığa dönüşmüş eylemlerin (çalışmak, yemek yemek, evi süpürmek vb.) gerçek zamanda gösterilmesi; monokromatik renk uygulaması, karşıtlıkların birarada verilmesi, görüntü ve seslerin tekrarlanması gibi yöntemlerin abartılı kullanımına başvurulur. *Yıldıztozu Hatıraları* filminin açılış sahnesi, varoluşsal bir sorgulama için can sıkıntısını abartılı şekilde kullanan absürt biçimin iyi bir örneğidir. Sahne, filmin ana karakteri Sandy Bates'in sinemada gösterilen filminden bir bölümdür. Sandy; ağzında diş kalmamış yaşlı bir teyze, oldukça büyük ve çirkin burunlu bir kadın, durmadan ağlayan bir adam ve suratsız bir pederin de içinde bulunduğu mutsuz insanlarla dolu bir tren vagonunda oturmaktadır. Trenin kalkmasını beklerken sıkılan Sandy'nin huzursuzluğu çevresindeki yolcuları gördükçe artar. Yolculara yapılan yakın çekimlerle vagona hakim olan boğucu atmosfer pekiştirilir. İçeride zaman durmuş gibi görünse de sahneye eşlik eden saat tiktakları, izleyicide Sandy'nin hissettiği türde bir huzursuzluk yaratılmasını sağlar.



Şekil 42- Sandy tren vagonunda

Çevresindeki yolcuları gördükçe can sıkıntısı daha da artan Sandy, başını pencereden dışarı doğru çevirdiğinde karşı vagona eğlenen, içki içen, yaşam dolu, genç insanları fark eder. Tekrar kendi vagonundaki yolculara göz gezdirir; yakın çekimde ölü gibi hareketsiz duran yolcuların yüzleri görülür. İçinde bulunduğu vagonla karşı



Şekil 43- Sandy'nin gözünden karşı vagon

vagonu karşılaştırması can sıkıntısını daha da arttırır; tren hareket ettiği halde dışarı çıkmak için kapıları ve pencereleri zorlamaya başlar. Sekansın sonunda her iki trendeki yolcuların da aynı çöplükte inip yürüdükleri görülür. Sahnede zıtlıkların ve abartılı detayların kullanımı (aşırı yaşlı, çirkin ve suratsız insanlar, ağlama sesi ve saat tiktakları dışında ortama hakim olan sessizlik gibi) Sandy'nin hissettiği can sıkıntısını yukarı tırmandırarak dayanılmaz kılar; bu durum izleyici tarafından da benzer biçimde deneyimlenir. Tren sekansındaki can sıkıntısı, ilerleyen sahnelerde hayatın anlamsızlığından bahseden Sandy'nin düşüncelerine referans oluşturur. Sandy'nin

yaşadığı duygu, gerçekte kafasını kurcalayan varoluşsal sorunların bir yansımasıdır. İki farklı vagonun yolcularının aynı çöplükte inmiş olması aralarında kurulan zıtlığa bakıldığında absürt görünmektedir; oysa varoluşa akılcı bir anlam yüklemeyi zorlaştıran da bu absürtlüktür.

2.2. Sinemada Absürdün Öncüleri

Absürdün sinemadaki kaynaklarını fiziksel komedi unsurları içeren slapstick komedilere, Ekspresyonist, Sürrealist ve avangart filmlere dayandırmak mümkündür. Esslin sessiz sinema döneminde çekilen komedi filmlerinin, Absürt Tiyatro üzerinde büyük bir etkisi olduğunu belirtmiştir. Ona göre bu filmler “sözcüksüz ve amaçsız eylemin derin şiirsel gücünü” ortaya koymaktadır (1970: 35). Basit güldürü, hokkabazlık ve düşme kalkma sahneleri içeren slapstick komedi filmleri kaba halk güldürü (vodvil) geleneğinin devamı niteliğindedir (İpşiroğlu, 1996: 85). Söz yerine eylem üzerinden ilerleyen bu komedilerde akılcı neden-sonuç ilişkileri bir kenara bırakılmıştır. Karakterler derinlikten ve muhakemeden yoksun, absürt davranışlar sergileyen tiplerdir.

Marx kardeşler, Charlie Chaplin, Harold Lloyd, Laurel ve Hardy, W. C. Fields ve Buster Keaton gibi oyuncuların filmlerini, absürt unsurlar içeren slapstick komediler olarak tanımlamak mümkündür. Yönetmenliğini Hal Rouch’un yaptığı ve Harold Lloyd’un başrolünü oynadığı *Get Out and Get Under* (1920) isimli film, slapstick komedide absürdün nasıl işlediğini gösteren iyi bir örnektir. Film, sevdiği kadının başkasıyla evlendiğini öğrenen bir adamın kurduğu hayale dayanır. Hayalinde amatör bir tiyatro gösterisinde sevdiği kadınla başrolü oynayacak olan kahramanın, gösteriye yetişmek için arabasıyla yola çıkmaya niyetlenmesinden itibaren başına gelen komik ve bir o kadar da absürt olayları konu edinir. Arabasının üzerine titreyen karakter, garajdan çıkmak isterken geri vites yaparak komşusunun tarlasını yerle bir eder. Yollarda ilerledikten bir süre sonra, araba teklemeye başlar. Arabayı tamir etmeye çalışırken başına musallat olan bir çocuk ve köpekle uğraşmak zorunda kalır. Bir adamdan bulduğu

iksiri arabaya şırına eder ve kendi başına gitmeye başlayan arabaya yetişmek için arkasından koşar. Bir ara arabanın hakimiyetini kaybederek eylem yapan insan kalabalığına dalar. Yük treninin arkasına çıkıp duran arabayla tren üzerinde yolculuk



Şekil 44- Vagonun üzerindeki araba

yapar. Oyuna yetişmeye çalışırken hızlı gidince polis ekipleri peşine takılır, bunu absürt bir kovalamaca izler. Tiyatro gösterisinin yapıldığı mekana gittiğinde oyun çoktan bitmiştir. Prensi kendisinin yerine oynayan adamın çizmesini havuza atıp onu oyalarken; sahneye çıkıp tüm oyunu kendi oynamışcasına alkışları kabul eder. Böylece sevdiği kadının kalbini çalmayı başarmıştır.

Gerçek hayatta olma olasılığı çok düşük ya da neredeyse imkansız olan bu kadar olayın film kahramanının başına ard arda gelmesi filmin absürt yapısının temelini oluşturur. Absürdün buradaki işlevi varoluşsal bir sorunu ortaya koymak veya düzene eleştiri getirmek değildir. Fakat kişisel arzular (sevdiği kadınla evlenmek) ve yaşamın gerçekleri (kadının başkasıyla evlenmesi) arasındaki çatışmaya dikkat çekmek ve çatışmanın derecesini yükseltmek açısından önemlidir. Ana karakterin gösteriye yetişmesini engellemek için karşısına çıkan her absürt durum öyküye komiklik unsuru eklerken; hedefe yaklaşmasını bir adım daha zorlaştırır. Böylece filmin dramatik yapısında endişe (suspense) unsuru yaratılarak gerilim doruk noktaya doğru taşınır. Filmde absürt olayların modern hayatın simgelerinden biri olan araba etrafında gelişmesi, mekanik dünyanın insan doğasıyla olan karşıtlığının temsili olarak yorumlanabilir; fakat bunun bir varlık sorunu olarak sinemadaki esas kullanımı Charlie Chaplin'le olacaktır.

Charlie Chaplin ve Buster Keaton gibi sinemacılar, insanı insanlığından uzaklaştıran modern yaşamın absürtlüğünü gözler önüne sermek için “çığırından çıkan mekanik aygıtlarla yüzleşmek zorunda kalan insan” ögesini kullanmışlardır (Esslin, 1970: 335, 326). Chaplin *Modern Zamanlar* (Modern Times, Charlie Chaplin, 1936) filminde ilerleme miti üzerine kurulu modernliğin endüstriyel ve bireysel girişimi destekleyerek, insanları mekanik otomatlara dönüştürmesini absürt üzerinden eleştirmiştir. Film, Elektro Çelik Anonim Şirketi'nin odasında yapboz yapıp gazete okuyan *meşgul* başkanının, keyfi bir karar sonucunda fabrikaya beşinci bölümdeki hızı arttır komutunu vermesiyle başlamaktadır. Başkanın üretimi yükseltmek için hızlanma isteği, hatlarda çalışan işçilerin kapasitesini aşacak niteliktedir. Beşinci hattaki bant sisteminde çalışan işçi (Charlie Chaplin) bantın hızına yetişmekte zorlanmaya başlar. Kolunun altını kaşımak ya da başına üşüşen sineği kovmak gibi basit, olağan edimler gerçekleştirmesi bile iş akışında sorun yaşanmasına neden olur. Bant üzerinde geçip giden bir somunu dahi sıkımayı atlasa, yanındaki işçilerin de işini aksatmakta;



Şekil 45- Üretim hattında karışıklık meydana gelir

durum, hattın durdurulmasına kadar gitmektedir. Başkanın hızı arttırmaya devam etmesiyle banta yetişebilmek için hızlanan somun işçisinin hareketleri daha da mekanik hale gelir. Yanından geçen mola elemanının¹⁵ eline aletleri tutuşturarak molaya çıksa bile, bedenine söz geçiremeyerek aynı mekanik hareketleri yinelemekten kendini alamaz. Bu absürt görüntü, işçilerin belirli hareketlerin tekrarlandığı bir döngü içinde makine gibi çalıştığı taylorizm adı verilen kapitalist üretim sisteminin zamanı ve emeği kullanma biçiminin insanlık dışılığını gözler önüne sermektedir (“Taylorizm”, 2018).

15. Mola elemanı, üretimin aksamaması için mola vermek isteyen işçinin yerine geçen kişidir.



Şekil 46- Molaya çıkan işçi

Emek sömürüsü, yoksulluk ve yabancılaşma üzerinden kapitalist sistem eleştirisi yapan *Modern Zamanlar*'da absürt; “yabancılaşmaya abartılı biçimler vermenin” yolu (Martin, 1972: 144) olarak kullanılır.

Chaplin'in filmlerindeki Şarlo tiplemesi ezilen, sömürülen, baskı altına alınan, emeğine yabancılaşan ve yaşadığı hayat karşısında çaresiz kalan modern bireyin temsilidir. Güvenliği ve mutluluğu arayan komik ama acıklı bu adam; yaşamını anlamlı kılacak, ona aradığı güveni ve huzuru verecek bir kabullenilme arayışı içindedir. Buna rağmen toplum tarafından dışlanır, elde etmek istediği aidiyeti bir türlü sağlayamaz (Pudovkin'den aktaran Martin, 1972: 234). Bu absürt kahraman, toplumsal kurallar ve bu kuralların uygulayıcısı olan otoriteyle sürekli çatışma içindedir. Filmlerindeki absürtlük, yaşamın anlamsızlığı ya da adaletsizliğine karşı duyulan keyifsizlik ve bu keyifsizliğe rağmen uyum sağlayabilmek için normal görünmeye çalışmak arasındaki çatışmadan doğar.

Chaplin bu çatışmayı daha da absürt hale getirmek için örtbas etme gaglerini (cover-up gags)¹⁶ sıklıkla kullanır. Fawell'e (2014: 42) göre “Charlie'nin absürt koşullar ve otorite figürünün utandıran bakışı altında normallik havası yaratmaya çalıştığı gagler onun sinemasında önemli bir yer tutar”. Örneğin *Hacı* (The Pilgrim, Charlie Chaplin, 1923) filminde hapisten firar eden Charlie, tren istasyonunda beklerken kendini bir çift yüzünden çıkan hengamenin içerisinde bulur. Olaydan kaçarken polis memurunu fark edip hızını keser. Ayaklarını yukarı çekip ellerini ovuşturarak ısınma hareketleri yapıyormuş gibi davranır. Benzer şekilde *Bir Köpeğin Yaşamı*'nda (A Dog's Life,

16. İnsanların cansıkıcı durumlarla karşılaştıklarında ağırbaşlılıklarını korumak için çabalamalarını gösteren gagler.

Charlie Chaplin, 1918) sokak satıcısının tezgahında duran pastaları yiyip bitiren Charlie, adam durumu farkettiği anda tabağın üzerindeki sinekleri kovalıyormuş havasına bürünür. Fawell'e göre (2014: 43) Charlie ister doğru tarafta ister yanlış tarafta olsun, her zaman tehdit altındadır; güvenilmeyen ya da kuşku duyulan kişidir. Bu bağlamda gerçek yaşamda insanların hissettiği özfarkındalığın vücut bulmuş halidir. Kendine şüpheyile yaklaşan bir dünyaya meşruluğunu kabul ettirmeye çalışan insanın sözcülüğünü yapar. Chaplin'in filmleri akılcılıktan uzaklaşmış bir modernlik saptaması yapmanın yanı sıra, modern idealin yeniden inşa edilmesi arzusunu içerir. Dolayısıyla sistemin insanlık karşıtı bir işleyişe yönelmesini, Bauman ya da Baudrillard gibi düşünürlerin ortaya koyduğu biçimiyle akılcılığın uç noktaya varmasıyla ilişkilendirmediği ortadadır. Chaplin'in filmlerinin henüz 20.yüzyılın ilk yarısı ve 2. Dünya Savaşı'nın başlangıcına tarihlendiği dikkate alındığında filmlerde absürdün, akılcılığın gerekliliğini göstermek amacıyla kullanımı anlaşılır olmaktadır. Oysa 2. Dünya Savaşı'nda toplama kampları ve atom bombası nedeniyle yaşanan kıyımın sanata yansması, absürdün anlam ve aklı tamamen tahrip etmeye yönelik kullanımına yol açmıştır.

Chaplin'in filmleri acıyla komediye bir araya getirmeleri ve absürdü güldürü unsuru olarak kullanmaları açısından Keaton'ın filmleriyle benzerlik gösterir. Bu benzerliği ortaya koymak için Keaton'ın *Denizci* (The Navigator, Donald Crisp & Buster Keaton, 1924) filminin sonundan bir sahneyi incelemek yararlı olacaktır. Sahnede gemiyi işgal eden yerlilerden kaçan Rollo ve Betsy, yerlilerin arkalarından denize atladıklarını görünce can simidini bırakıp boğulmaya karar verirler. Birbirlerine sarılıp suya battıktan bir süre sonra tam altlarındaki denizaltı sayesinde yeniden su yüzüne çıkarlar. Carroll'a



Şekil 47- Rollo ve Betsy denizaltının üzerinde

göre (2007: 166) sahnede denizaltının belirmesiyle ortaya çıkan absürtlük, sürpriz bir gülmenin ateşleyicisidir. Absürtlük yalnızca sahnelerde değil, olay örgüsünün komik yapısının kurulumunda da etkilidir. *General* (The General, Clyde Bruckman & Buster Keaton, 1926) filminde, Keaton'ın diğer filmlerinde olduğu gibi, “aksiyonu harekete geçiren nedensel koşullar absürt bir biçimde filmin aktardığı nedensel sonuçlarla uyuşmaz”. Benzer bir durum *College* (Buster Keaton & J. W. Horne, 1927) filminde koordine olmakta zorlanan Ronald'ın, Mary Haines'i kurtarmak için jimnastik yapmasında da görülür. Keaton'ın filmlerinde mizahı oluşturan yaratıcı unsurlardan biri de, izleyici beklentilerinin akıl ve mantık dışı tarafından ihlal edilmesiyle doğan absürtlüktür. Carroll'a göre (2007: 167, 168) “nedensel ilişkiler grafiği” olarak tanımlanabilecek olan anlatı, doğası gereği izleyici beklentileriyle de ilişkilidir. Öyküde gelişen olayları izleyen bir izleyici nedenlerin sonuçlarıyla ilgili gerçek hayatta öğrendikleri doğrultusunda bir beklenti içine girer. Komik bir olay örgüsü bu beklentileri ters yüz ederek mizahı oluşturan absürtlüğün önünü açacaktır.

Marx kardeşlerin filmlerinde absürdün kullanımı mizansen açısından Chaplin ve Keaton ile benzer özellikler taşır. Groucho'nun anlamsız diyalogları, Chico'nun aptallıkları ve Harpo'nun naif masumluluğu bir araya geldiğinde; insanlığın zayıflıkları ve ahmaklıkları üzerinden ilerleyen absürt ve anlamsız filmler ortaya çıkar. Bu filmler Chaplin'in *Modern Zamanlar*'ında olduğu gibi “kapitalizmin yabancılaştırıcı etkilerini eleştiren” bir söyleme sahip olmadıkları halde, kendilerine has bir tarz içerdikleri için dikkate değerdir (Galestin, 1987: 150, 159). Artaud, Marx kardeşlerin *Animal Crackers* (1930) filminin Sürrealist bir düşünce yapısının ürünü olduğunu öne sürmüştür. Artaud'ya göre (1958: 142) Sürrealist bir şiir etkisi yaratan filmin mizahi yanı, gerçekliği alt üst ederek zihnin özgürleşmesinin yolunu açmaktadır.

Chaplin, Keaton, Marx kardeşler ve Harold Lyod gibi isimlerin filmleri absürdü kullanarak aklın işlevsizleştiği gerçeğini ortaya koymakta; buna rağmen absürt biçimi belirli bir eleştirel zemine oturtmamakta, varoluşsal bir sorunla ilgilenmemekte ya da aklın üstünlüğü kavrayışını terketmemektedir. Bu açıdan bakıldığında filmlerin, hem sahneleme hem de söylem açısından avangart ve Sürrealist filmlerden farklılık gösterdiği görülmektedir. 20.yüzyılın ilk yarısına tarihlenen Rus avangart filmleri; Hans Richter,

Walter Ruttmann, Oscar Fischinger ve Viking Eggeling gibi isimlerin dahil olduğu Almanya’da ortaya çıkan ve soyutlamalardan oluşan Saf Sinema akımı (Alarcon, 2008); René Clair (*Entr’acte*, 1924) Man Ray (*Ballet Mécanique*, 1924), Marcel Duchamp (*Anémic Cinéma*, 1926) ve Germaine Dulac (*The Seashell and the Clergyman*, 1928) gibi Dadaist ve/veya Sürrealist sanatçıların filmleri (“Experimental film”, t.y.) geleneksel anlatı kurallarını bir tarafa bırakıp, anlamdan ve akılcı bir açıklamadan yoksun görüntüler içermeleri nedeniyle çağdaş filmlerin absürt anlatısını incelemektedir. Aynı döneme tarihlenen Luis Bunuel’in Salvador Dali ile birlikte gerçekleştirdiği *Endülüs Köpeği* (*Un Chien Andalou*, 1928) sessiz dönem Sürrealist filmleri arasında ayrı bir öneme sahiptir. Alarcon’a göre (2008) sıradışı temalar içeren filmde geçen olaylar “absürt, şok edici, komik ve rahatsızlık verici”dir.

Absürdün sinemadaki öncülerinin Alman Ekspresyonist akımındaki karşılığı Yvan Goll (*Die Chaplinade*, 1920), Paul Wegener, Robert Wiene, F. W. Murnau ve Fritz Lang’ın mizansen ve oyunculuk bakımından aşırı derecede stilize edilmiş, gerçek dışı filmleridir. Esslin (1970: 376) Jean Cocteau’nun soyutlamalar ve düş benzeri nitelikler içeren *Şairin Kanı* (1930), *Güzel ve Çirkin* (1946), *Orphius’un Vasiyeti* (1960) filmlerini de absürdün sinemadaki kaynakları arasında göstermektedir.

2.3. İzleyici Üzerindeki Etki

Absürt alışılmışın dışında, kabul edilemez, çözülemez, anlaşılabilir olanın; alışılmış, kabul edilmiş, onaylanmış, çözülmüş, anlaşılabilir ve olağan olanın yerine geçmesiyle ortaya çıkar. İzleyicilerin beklentilerini ters yüz etme, izleyici ile film arasında mesafe koyma ve izleyicileri düşünmeye sevk etme gücünü buradan alır. Olağan olanı olağan dışılaştırarak ya da olağan dışını olağanlaştırarak yabancılaştırma efekti işlevi görür. Yabancılaştırma efekti “insan ve hayvan nesnelere başvuran” Antik ve Orta Çağ tiyatrosunda, ya da müzikal ve pantomimi kullanan Asya tiyatrosunda “hipnotik-telkinsel” bir amaca hizmet etmektedir. Modern sanatla birlikte yeni yabancılaştırma efektlerinin toplumsal rolü farklılaşmıştır. İzleyicinin oyuncuyla özdeşleşmesinin ve oyunun içinde yitip gitmesinin önüne geçen bu yöntem; alışılan ve alışıldığı için

sorgulanma gereği duyulmayan sıradanlıkları aşmak için kullanılmıştır (Brecht, 1987: 26). Çünkü yabancı olanı kavrayabilmek için zihinsel bir çaba gerekmekte ve bu sayede insanın kendi ya da çevresiyle ilgili farkındalığı artmaktadır. Absürt anlatı, filmin dramatik yapısının alışılmış sinemasal kodlarla anlamlandırılmasını olanaksız hale getirerek izleyicinin zihinsel çabasını sürekli canlı tutar. İzleyicinin filme aktif katılımını gerektiren bu durum yorumlama, eleştirme ve gerçeklikle ilişki kurmaya olanak vermesi açısından özgürleştirici ve ufuk açıcıdır. Esslin'e göre (1960: 14) yabancılaştırma efektinin Brecht'in epik tiyatrosundan bile daha iyi işlev gördüğü bu anlatım tarzı, izleyiciye kurmaca bir film izlediğini unutturmaz. Yaratılan farkındalık sayesinde izleyici "zaman zaman bir film izlediği duygusunu yeniden gözden geçirmeye yöneltilir (...) dramanın enerjisi ikiye katlanır ve izleyici her seferinde yeni bir enerjiyle izlemeye devam edecek gücü bulur" (Styan, 1968: 262). Film izlediğinin farkındalığını kaybetmeyen izleyici, öykünün içinde yitip gitmek yerine, bağımsız bir düşünme sürecine itilir. Anlatının yarattığı absürt gerçekliğin izleyici tarafından kavranabilmesi için, yeni bir anlamlandırma sürecinin devreye sokulması; gerçek hayatta kabul gören, alışılmış kodların filmsel gerçekliğin kodlarıyla yer değiştirmesi gerekir. Seyirci ve film arasında yaratılan uzaklık sayesinde, film izleme edimi entelektüel bir uğraşa dönüşür. Oysa klasik anlatıda bu mesafe ortadan kalkar; çünkü Vogler'in (2009: 146) de belirttiği gibi izleyiciyle karakterin özdeşleşmesi, izleyicinin kendini karakterin yerine koyarak onunla bağ kurması amaçlanır. İzleyici ve karakter arasında kurulan bağ sayesinde film izleyiciyi kendine çeker, ona kendini *dayatır*. Bu, filmin söylemini haklı çıkarma ve benimsetme şeklidir. Söz konusu ilişki içine çekilen seyirci, bağımsız bir akıl yürütme ve yorumlama sürecinden uzaklaştırılır. Karakterle özdeşleşerek, karakterin filmin sonunda elde ettiği başarı, ödül, yenilenme ve kurtuluşa ortak olur. Bu açıdan bakıldığında güdümlü, zorlama ve aldatıcı bir arınma yaşar.

Absürt bir filmin dramatik yapısı, olayların seyirci tarafından akılcı bir mantığa yerleştirilmesi kadar karakterlerin kişilikleri ve olaylara verdikleri tepkilerin kavranmasını da zorlaştırır. Bu zorluk, Esslin'in (1960: 5) de ifade ettiği gibi izleyicilerin karakterlerin "arzularını ve duygularını paylaşmalarını", dolayısıyla karakterlerle özdeşleşmelerini olanaksız hale getirir. Özdeşleşmenin ortadan kalkması, karakterlerin öykü içindeki yolculuğu sonucunda elde edilen kurtuluş ve başarının izleyici tarafından

içselleştirilmesinin önüne geçer. Karakter ve izleyici arasında yaratılan mesafe Aristotelesçi arınmayı (katharsis) olanaksız kılar; fakat Cornwell'in de belirttiği üzere (2006: 131) absürdün yarattığı farkındalık ve aydınlanma yeni bir arınma sürecini başlatır. Söz konusu arınma klasik anlatının tersine, gerçek anlamda bir özgürleşme sürecidir. Absürdist bir film; gerçek hayattaki belirsizliği belirsizlikle, saçmalığı saçmalıkla, anlamsızlığı anlamsızlıkla ifade eder; dolayısıyla izleyiciye kesin çözümler sunmaz. Absürdün deneyiminin yarattığı karmaşa, izleyicinin geleneksel bakış açılarını bırakmasına ve izlediği filmi anlamlandırabilmek için farklı yollar denemesine neden olur (Gehring, 1996: 45). Filmin yarattığı belirsizlik ve kopukluk nedeniyle yitirdiği anlamı yeniden kurmaya çalışan izleyici, “neredeyse içgüdüsel olarak daha büyük bir gayretle anlam üretmeye, yorum yapmaya ve belirsizliği, kendi yorumunun belirginliğiyle dengelemeye çalışır” (Güçbilmez: 2003: 101, 102). İzleyicinin filmi anlamlandırabilmek için geleneksel öğretiler yerine kendi kavrayışına yönelmesi, Ionesco'nun hedeflediği şekilde gerçeklikle yeni bir ilişki kurma biçiminin elde edilmesini sağlamaktadır (İpşiroğlu, 1996: 20). İzleyiciler filmde “daha sonra ne olacağı endişesinden çok, ne demek istendiği endişesine” kapılırlar; klasik anlatıda serimden düğüm bölümüne kadar filmin izlenmesine neden olan ve filmin sonunda rahatlamayla son bulan endişe (suspense) durumu, film bitse de izleyicilerin zihinlerinde devam eder (Esslin, 1960: 14). Bu, sorunların tamamen çözüldüğü, gerçeklerin tam olarak açığa çıktığı, belirsizliğin ve düzensizliğin üstesinden gelindiği bir arınma değildir. Arınma, insanın aklını kurcalayan soruların ya da bastırılan duygu ve düşüncelerin gün yüzüne çıkması, film sayesinde bunların farkındalığının sağlanmasıyla gerçekleşecektir.

Keith Huckabay'e göre (1993: 324, 325) absürdün izleyici üzerindeki etkisinin “yeni tür arınma” olarak görülmesi, modern bireyin en büyük endişelerinden olan varoluşsal güvensizliğin¹⁷ (ontological insecurity) üstesinden gelmenin etkili bir yolu olmasına dayanmaktadır. Absürt, gücünü “bastırılan ve gizlenen korku ve endişelerin salıverilmesinden kaynaklanan derin psikolojik rahatlamadan” almaktadır. Absürt biçim; karşıtlıklar, belirsizlikler, abartı, biçimbozumu, düzen ihlali, akıl dışılık aracılığıyla varoluşsal güvensizliği sanatsal anlamda cisimleştirilerek izleyiciyi en büyük korkusuyla yüzleştirmektedir. Böylece deneyimlenen gerçeği, gerçekten daha gerçek

17. R. D. Laing tarafından modern hayatın koşulları sonucunda yaşadığını duyumsayamayan bireyin, “gerçekten çok gerçek dışı, (...) canlıdan çok ölü” hale gelmesi; “dünyanın geri kalanından tehlikeli bir şekilde ayrışarak, kimliğini ve otantikliğini sorgulamaya açması” olarak tanımlanan varoluşsal güvensizlik, psikotik bozukluklarının temel nedeni kabul edilmektedir (1990: 40-42).

biçimde yansıtmakta; izleyiciye hayatı anlamlandırmak için farklı bakış açıları sunmakta ve çıkış yolları göstermektedir. Styan'ın belirttiği gibi (1968: 288) sanat, toplumsal kurallarla çevrelenmiş gerçeğin sınırlarının dışına çıkmaya olanak tanıyorsa; sanatta absürdün kullanımı bu sınırı daha da genişletmektedir.



3. BÖLÜM

**2000'Lİ YILLAR İSKANDİNAV SİNEMASINDA ABSÜRT BİÇEMİN
İŞLEVİNİN ÖRNEK FİMLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ**

3. BÖLÜM

2000'Lİ YILLAR İSKANDİNAV SİNEMASINDA ABSÜRT BİÇEMİN İŞLEVİNİN ÖRNEK FİMLER ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

3.1. Araştırma ve Yöntem

Çalışmanın üçüncü bölümü sinemada absürdün akılcılığın eleştirisi olarak kullanımını ayrıntılı şekilde açıklayabilmek adına, İskandinav sinemasındaki absürt biçimli film örnekleri üzerine odaklanacaktır. Araştırma evreninin İskandinav sineması olarak seçilmesi iki nedene dayanmaktadır. Bunlardan ilki, özellikle 2000'li yıllardan itibaren absürt biçimli filmlerin bu ülke sinemalarında önemli bir artış göstermesi; ikincisi ise varolan sisteme eleştiri yöneltten bu filmlerin dünyanın en gelişmiş refah toplumları olarak kabul edilen İsveç, Norveç ve Danimarka'da çekilmiş olmalarıdır. İskandinav toplumları ekonomik, politik ve toplumsal yapılanmada aşırı boyutlara varan akılcılığı; zihinsel, psikolojik ve kültürel tutumlarına da yansıtılmışlardır. Yaşamın her alanını akılcılaştırma eğilimi anlam yitimine ve yabancılaşmaya neden olmuş; sonunda yaşam absürdün deneyimine dönüşmüştür. Bu savı desteklemek adına film incelemelerinden önce İskandinav toplumlarının siyasal, ekonomik, toplumsal ve zihinsel yapılarını ortaya koyan bir bölüm hazırlanmıştır.

Araştırma kapsamına alınan filmlerin seçimi; absürdü kullanma yoğunlukları, yöntemleri ve amaçları açısından taşıdıkları benzerlikler ve farklılıklara göre yapılmıştır. Eleştirel bir anlatım aracı olarak absürt biçemi kullanan filmlerin taşıdıkları benzerlikleri saptamanın, biçemin içerik ve biçim özelliklerinin anlaşılmasında olduğu kadar; bu özelliklerin toplumsal ve zihinsel yapıyla olan ilişkilerinin kurulmasında da yararlı olduğu düşünülmektedir. Filmler arasındaki benzerliklerin yanı sıra farklılıkların saptanması da ayrı bir önem taşımaktadır. Filmlerin birbirinden ayrıldığı noktaların ortaya konulmasının absürdün sinemadaki değişik kullanımına ışık tutacağı ve sinema diline getirilen öncü, sıradışı anlatım olanaklarının çeşitliliğinin kavranmasını sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu etmenler göz önüne alınarak İsveç'ten *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin* (Roy Andersson), Norveç'ten *Mutfak Hikayeleri* (Bent Hamer), *Az Buçuk Kibar Biri* (Hans Petter Moland) ve *Sorun Yaratan Adam* (Jens Lien), Danimarka'dan ise *Adamlar ve Tavuklar* (Anders Thomas Jensen) filmleri araştırma kapsamına alınmıştır. Araştırma, absürt biçimli filmlerin çekildikleri ülkelerin ekonomik, politik, toplumsal, kültürel ve zihinsel özellikleriyle olan ilişkilerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. İskandinav sinemasında absürt biçimin niceliksel yoğunluğunun saptanmasının çalışmanın savını destekleyeceği açıktır, fakat bunun ayrı bir araştırma kapsamına girdiği düşünüldüğü için araştırma evreni beş film ile kısıtlı tutulmuştur. Her yönetmenden bir filmin seçilmiş olması, yönetmenlerin filmlerinde benzer biçim özelliklerinin tekrarlanmasından kaynaklanmaktadır.

Araştırma evrenine alınan filmler çalışmanın ikinci bölümünde ayrıntılarıyla açıklanan öykü, olay örgüsü, konuşma örgüsü, kişileştirme, mizansen, kurgu, ses tasarımı, müzik gibi dramatik öğeler ve bu öğelerin absürt kullanımının filmin teması ve söylemiyle ilişkisi doğrultusunda biçim ve içerik analizi yöntemleri kullanılarak incelenecektir.

3.2. İskandinav Ülkelerinin Toplumsal, Siyasal, Ekonomik ve Zihinsel Yapısı

Avrupa'nın kuzeyinde bulunan; İsveç, Norveç ve Danimarka ülkelerinin yer aldığı bölgeye İskandinavya adı verilmektedir. Sembolik olarak kraliyet geleneğini sürdüren İskandinav ülkeleri, parlamenter demokrasi ile yönetilmektedir (Cıziri, 2000: 13). Dünya Bankası verilerine göre 2016 yılında İsveç'in nüfusu 9.903.12 (iş gücü 5.234.727), Norveç'in 5.232.93 (iş gücü 2.768.023) ve Danimarka'nın 5.731.12 (iş gücü 3.026.070) kişidir (Population total, 2016). Kuzey Germen dilleri konuşan bu ülkeler politik, ekonomik, kültürel ve tarihsel bağlarla birbirine bağlıdır¹⁸ (Scandinavia, 2017). 19.yüzyıl başlarında İskandinav entellektüel çevresinde “ortak kültürel, tarihsel ve zihinsel miras” taşıyan kuzey krallıklarının birliğini savunan Pan-İskandinavizm anlayışı, bu birlikteliği geçmiş yüzyıllarda olduğu gibi politik bir federasyona

18. İsveç, Norveç ve Danimarka Krallıkları 1387 yılında Kalmar Birliği adı altında birleşmişlerdir. İsveç bu birliği 1524 yılında terk etmiş fakat Danimarka ve Norveç'in oluşturduğu birlik 1814 yılına dek devam etmiştir. Napolyon Savaşları sonrasında imzalanan Kiel Antlaşması'yla Danimarka Norveç'i İsveç'e bırakmak zorunda kalmış, Norveç'in tam bağımsızlığa kavuşması 1905 yılını bulmuştur (Cıziri, 2000: 12, 13).

dönüştürmek istemiştir (Ghenghea, 2014: 1). Dünya çapında yayılan milliyetçilik düşüncesine ek olarak Norveç ve İsveç'in 1864 yılında gerçekleşen 2. Sheswig Savaşı'nda, Prusya ve Avusturya'ya karşı Danimarka'yı desteklememesi, bu hayalin politik açıdan gerçekleşmesini imkansız hale getirmiştir. Buna rağmen İskandinav halkları ve devletleri arasında kültürel, bilimsel ve ekonomik dayanışma günümüze dek sürmektedir.

İskandinav ülkeleri 18.yüzyılın ikinci yarısından sonra; feodal yapıların etkinliğinin ortadan kalkması, tarımda sanayileşme ve proleteryanın gelişimiyle tarım toplumundan sanayi toplumuna doğru bir evrim izlemişlerdir (Cıziri, 2000: 14). Bu gelişme süresince sosyalistler, liberaller, köylüler ve proleterya arasında çeşitli ittifaklar kurulmuştur. Akılcılık ve uzlaşma temelinde oluşturulan bu ittifaklar, İskandinav modelindeki demokrasi anlayışının taşıyıcısı olarak kabul edilmektedir. Bu noktada; zamanında krallara karşı isyan başlatmış olan köylü kesiminin diğer Avrupa ülkelerinde görülmemiş bir biçimde sınıf bilinci içerisinde örgütlenmesi, işçilerle beraber politik, ekonomik ve sosyal haklar için mücadele vermeleri önemli olmuştur (Cıziri, 2000: 17, 18). Kuzey Avrupa ülkelerinde farklı sosyal gruplar arasında kurulan bu ittifaklar, 'sosyal demokratik refah devleti'nin inşasında ve 1930'lü yıllardan itibaren Sosyal Demokrat Partiler'in (SDP'ler) iktidardaki hükümetlerde çoğunluğa sahip olmasında etkili olmuştur (Hilson, 2008: 92).

İskandinav ülkelerinde refah devletlerinin özünü oluşturan atılımlar, 19.yüzyıl sonu ile 20.yüzyıl başına tarihlenmektedir. Danimarka'da 1891'de yürürlüğe giren emeklilik maaşı kanunu, 1903 yılında kişilerin geliri üzerine inşa edilen vergi reformları; Norveç'te 1901'de verilmeye başlanan işsizlik maaşı ve İsveç'te 1913 yılında herkesi kapsayan, vergi kaynaklı emeklilik maaşı uygulamaları bunların başında gelmektedir. Bu reformlar sosyal demokratik rejimin henüz kurulmamış olduğu bir dönemde, burjuva hükümetleri tarafından uygulamaya sokulmuştur. Dolayısıyla 1930'dan itibaren başa geçen sosyalist hükümetler refah devletini yaratmamış; fakat özgürlük, eşitlik ve dayanışma kavrayışları doğrultusunda sosyal demokratik bir yapıya dönüştürerek devamını sağlamışlardır (Baldwin, 1989).

Sosyal demokratik refah devleti, devlet olanaklarının ve gelirinin vatandaşlara eşit dağılımına dayanan; evrensellik, yeniden bölüşüm ve dayanışma üzerine kurulu sosyal politikalar güden devlet anlayışıdır (Hilson, 2008: 91). Refah devleti modeli, 1. ve 2. Dünya Savaşları arasında ekonomik kriz yaşayan kapitalist ülkelerde, toplumun ekonomik ve sosyal açıdan devamını garantileyen bir yönetim biçimi olarak kabul görmüştür. Değişen üretim ilişkileri doğrultusunda üretim güçlerini eşitlikçi ve özgürlükçü bir anlayışla yeniden düzenlemeyi amaçlayan bu devlet yapılanması, yaşanan krizi aşmak için devletin ekonomiye müdahale etmesi gerektiğini ileri süren İngiliz iktisatçı John Maynard Keynes'in fikirlerinden etkilenen İskandinav ülkelerinin sosyal demokrat partileri tarafından uygulamaya alınmıştır. Keynes'e göre kapitalizmi içine girdiği krizden kurtarabilmek için devletin sermayenin önünü açması; işgücünün yetiştirilmesini, "demir yolları, kara yolları, maden ocakları, posta ve telegraf faaliyeti gibi büyük yatırım sermayesi isteyen etkinlikleri" finanse etmesi gerekmektedir (Cıziri, 2000: 142, 146, 147). Devlet kapitalist sistemin devamı için rekabetçi pazar ortamını kanunlarla düzenlemeli, ekonomik alanda eşitlik ve özgürlük yaratabilmek için önce halkın eşitlik ve özgürlüğünü sağlamalı, alım gücünü arttırabilmek için yoksul kesimi ekonomik ve sosyal açıdan desteklemeli, politik ve ekonomik istikrar adına sınıflar arasındaki çatışmayı asgari düzeye indirmeli, pazar ekonomisinin yararı doğrultusunda toplumu belli tüketim alışkanlarına yönlendirmeli, üretim ve tüketimin devamı için para piyasaları ile bankalara güvence vermelidir. Dolayısıyla sosyal demokrasi, refah toplumu ve kapitalist ekonomi arasında sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Siyasi açıdan ortayolculuk olarak adlandırılan bu anlayış Şerefhan Cıziri'ye göre (2000: 46) içinde "biraz kapitalizm, biraz sosyalizm, biraz demokratik hak ve özgürlükler, biraz özel sektörcülük, biraz da devlet sektörcülüğü" taşımakta; zamanın gerektirdiklerine göre bazen sağ, bazen de sol politikalara yaklaşmaktadır. Burada önemli olan ideoloji değil, ekonomik çıkarlardır. Nitekim Danimarka, Norveç ve İsveç'teki sosyal demokrat partilerin programlarına bakıldığında, 20.yüzyılının ikinci yarısından itibaren Marksizimle olan düşünsel bağlarını kopartmış oldukları görülmektedir (Cıziri, 2000: 41,42). Buna rağmen İskandinav ülkelerinde yürütülen refah devleti modelinin, diğer ileri kapitalist ülkelerle karşılaştırıldığında daha özgürlükçü ve eşitlikçi olduğu kabul edilmektedir. Gosta Esping-Andersen (aktaran Hilson, 2008: 89, 90) 'refah kapitalizmini' üç grupta

sınıflandırmıştır. İlk grupta yer alan ABD, Kanada ve Avustralya'nın liberal refah rejimleri sadece toplumun en fakir kesimleri için “temel güvenlik ağı” tesis etmektedir. İkinci grupta yer alan Batı ve Orta Avrupa ülkelerinde, muhafazakar bir refah devleti rejimi hüküm sürmektedir. Katolik Kilisesi'nin anlayışı doğrultusunda geleneksel toplumsal yapıyı korumaya yönelik yürütülen refah politikaları, bireylerin ancak toplumdaki statüleri ölçüsünde refahtan pay almalarına olanak vermektedir. Üçüncü grupta İskandinav tipi sosyal demokrat refah devletleri bulunmaktadır. Bu ülkelerde rejim sosyal eşitlik üzerine kuruludur; toplumun en fakir kesiminden en varlıklı kesimine kadar herkes “emeklilik maaşı, sağlık hizmetleri, çocuk bakımı, eğitim ve sağlık sigortası” gibi sosyal programlardan yararlanabilmektedir.

İskandinav ülkelerindeki refah devleti uygulamalarının toplumun her kesimini kapsayıcı olması, devletten beklentinin azlığı ve devletin verdikleri karşısında vatandaşların hissettiği sosyal yükümlülükle yakından ilişkilidir. Mary Hilson'a göre bu ülkelerdeki sosyal demokrat refah devleti, liberal kapitalist devletlerin aksine vatandaşlar tarafından güvenlik garantisi olarak görülmemektedir. Gelişmiş bir kamu sektörü ve güçlü bir devlet yapılanmasına rağmen, çalışma yoluyla kendine güvence sağlayan (self-reliance through work) ve kendi ayakları üzerinde durabilen bağımsız birey fikrine önem verilmiştir (2008: 90, 93). İskandinav ülkelerinde Lutheryan Protestanlık mezhebinin toplumun çoğunluğu¹⁹ tarafından benimsendiği göz önüne alındığında, bu anlayışın Protestan çalışma etiğini temel aldığı görülmektedir. Max Weber'in aktardığı üzere Protestanlığa göre çalışmak, dini ibadetle bir ve aynı şeydir. Bu inançta “Her türlü koşul altında dünyevi ödevin yerine getirilmesinin Tanrı'yı hoşnut kılan tek yaşam biçimi olduğu ve Tanrı'nın dileğinin de ancak bu olduğu ve bu yüzden de onaylanmış her mesleğin Tanrı katında aynı değere sahip olduğu görüşü” geçerlilik kazanmıştır (Weber, 1999: 71). Erken tarihlerden itibaren refah devleti kanunlarının tesisinde etkili olan Protestan çalışma etiği, “bireylerin kendi kendilerini desteklemesi için” gerekli olan

19. 2018 Lutheryan Dünya Federasyonu verilerine göre, İsveç Kilisesi'nin üye sayısı 6.300.000 kişidir (Churches in Sweden, t.y.). Nüfusun %80'e yakınının kiliseye üye olduğu İsveç'te, 2000 yılında kiliseler devletten ayrıldığı halde kilise vergileri devlet tarafından toplanmaya ve kilise yöneticileri siyasi parti temsilcileri arasından seçilmeye devam etmiştir (İkiz, 2000). Kilisenin devlet tarafından yönetildiği Norveç'te kilise üyeliğinde geçmiş yıllara göre düşüş yaşanmasına rağmen, Lutheryan Dünya Federasyonu'nun 2018 yılı verilerine göre üye sayısı 3.835.973 kişidir (Churches in Norway, t.y.). Rakamlar 2017 yılı Norveç devlet istatistiklerine göre 5.258.317 kişi olan nüfusa orantılıdır, toplumun %72,9'unun kilise üyesi olduğu görülmektedir (Key figures for the population, 2017). Danimarka Ulusal Kilisesi'nin üye sayısı 2018 yılı Lutheryan Dünya Federasyonu verilerine göre 4.400.754 kişidir (Churches in Denmark, t.y.). Bu rakam 2017 yılında 5.778.570 olduğu saptanan nüfusa oranlandığında, toplumun %76,1'inin kiliseye üye olduğu ortaya çıkmaktadır (Population at the first day of the quarter, t.y.).

ortamı sağlamış²⁰ (Hilson, 2008: 93), ileride toplumun tüm katmanlarına yayılacak sosyal reformlar için gerekli ekonomik kaynakların önünü açmıştır. Dolayısıyla devlet tarafından sosyal proje olarak görülen çalışma edimi, bir ibadet biçimi olarak Luteryan kilise²¹ tarafından da desteklenmiştir.

Bireyselliğin geliştiği bir toplumda sosyal demokrat refah devleti uygulamalarının bir paradoks olarak görülmemesi gerekir. Nitekim İskandinav toplumlarında bireysellik ve kolektif anlayış bir arada gitmiştir. Ake Daun'un (2006: 103-106) ifade ettiği gibi bu ülkelerde bağımsızlık ve özgürlük bağlamında anlaşılan bireycilik, "sosyal otonomluk" olarak görülmekte; kendi ayakları üzerinde durabilmek, aileye ya da başkalarına bağımlı olmamak anlamına gelmektedir.

Bununla birlikte birey kolektifin temsilcisi olduğu ölçüde onay görmekte, bir lider bile öncelikle birey olarak değil, topluluğun üyesi olarak kabul edilmektedir. Dolayısıyla kolektifin çıkarları bireyle birlikte ve bazen de bireye rağmen korunmakta, bireyin yaşam alanı kolektifin geleceğine göre planlanmaktadır. Bunu 'sosyal mühendislik' olarak tanımlayan Hilson'a göre (2008: 102) İskandinav ülkelerinde yürürlüğe konulan kanun²² ve projeler kolektifin faydası doğrultusunda akılcı bir planlamayla çok önceden belirlenmiş hedeflere doğru ilerlemektedir. Bu hedeflere toplumsal olarak ulaşabilmek adına sınıflar, kurumlar, topluluklar ve bireyler arasında uzlaşma mekanizması işlemektedir:

“Uzlaşma kültürü, toplumda bir teknik ideoloji haline gelmiştir. Örgütler kendi aralarında ve iç işlerinde, bu uzlaşma kültürünü canlı tutmaya çalışırlar. İskandinavya ülkelerinde taraflar, bireyler, partiler, örgütler vs, genellikle çatışmalardan kaçınırlar. Anlaşmak ve beraber çalışmak esastır. Kimse kimseye görüşlerini zorla kabul ettirmeye kalkışmaz. Toplumdaki uzlaşma ortamında sosyal demokrasi siyasi iktidarı elinde tutar. Kendi politikasına göre toplumu dönüştürmeye çalışır. Fakat aynı zamanda sermayeye de belli güvenceler verir. Sermaye kesimi de emekçi, yoksul ve toplumun dışına itilmiş kesimlerle kazandığının bir kısmını paylaşmak zorunda kalır. Ülkedeki iç

20. 1890'lı yıllarda İsveç'te kırsal kesimin sosyal ve ekonomik bağımlılığını azaltmak için hayata geçirilen 'kendi evinin sahibi ol' kampanyası bunun iyi bir örneğidir (Hilson, 2008: 93, 94).

21. Danimarka'da 2016 yılında Ulusal Kilise'ye üye Protestanlar nüfusun 76.9%'udur (Facts and statistics, t.y.). Norveç Kilisesi'nin 2016'daki üye sayısı nüfusun %71.5'idir (Church of Norway, 2017). İsveç Ulusal Kilisesi'nin 2016 yılındaki üye sayısının nüfusa oranı ise %61.2'dir (Swedish church in numbers, 2017).

22. Bunun örneğini 1934 gibi erken bir tarihte dört Kuzey ülkesinde de yürürlüğe giren 'istemsiz öjenik kısırlaştırma' kanunlarında görmek mümkündür. O dönemde yalnızca Nazi Almanya'sı, İsveç ve Danimarka'da (1929) geçerli olan bu kanunlarla, sağlıklı bir toplum yetiştirmek için gerekli olan sağlıklı ceninleri korumak adına akıl hastalığı ya da genetik rahatsızlığı bulunan hamile kadınların rızaları alınmadan kısırlaştırılması yasal hale getirilmiştir (Hilson, 2008: 102, 103).

barışın kalıcı olması için, herkes kendi üzerine düşen görevi sorumlulukla yapmaya çalışır. Reformist ideolojiye göre, iç barışta herkesin yararı vardır. Onlara göre barış, savaş ve çatışmadan daha iyidir. (Cıziri, 2000: 61).

2. Dünya Savaşı sonrasında refah devleti kapitalist demokrasiler için toplumsal uzlaşımın reçetesi, istikrarın sağlayıcısı ve garantörü olarak işlev görmüştür. Claus Offe'ye göre (1982: 7) devlet bir yandan “vatandaşı piyasa ortamının rekabetçi yapısından ve risklerinden korunurken, bir yandan da toplu sözleşmelerde ve kamu düzeninin biçimlenmesinde işçi sendikalarının asli rolünü” kabul etmiştir. Böylece refah devleti öncesi, kapitalizmin önünde bir engel olarak yükselen sınıf çatışmaları ile emek ve anapara arasındaki dengesiz güç ilişkileri azaltılmıştır. Buna rağmen toplumsal uzlaşım formülü olarak görülen refah devleti ideali, kapitalizmin kendi iç dinamikleri nedeniyle sekteye uğramıştır. Cıziri'nin aktardığına göre (2000: 147) Keynes'in ekonomi-politik üzerine düşüncelerini uygulamaya geçiren kapitalist ülkeler 2. Dünya Savaşı sonrası büyük bir ivme yakaladığı halde, atlatılan krizlerin asıl nedeni kapitalizmin kendisidir. Kısacası durumun içinden çıkılmaz bir hale dönüşmesi kaçınılmaz olmuştur. Nitekim İskandinav ülkelerinde 1960'ların sonundan itibaren vatandaşlara tanınan sosyal hakların ekonomiye getirdiği yük ve toplumun her kesimine getirilen vergi kolaylıkları devlet bütçesini zorlamaya başlamış; işsizlik artmış ve sınıflar arasındaki farklılıklar keskinleşmeye başlamıştır (Cıziri, 2000: 39, 40). 1970'li, 1980'li ve 1990'lı yıllarda tüm Kuzey ülkelerinde yaşanan ekonomik krizler “mali piyasaların uluslararasıyla bütünleşmesi; yerel yönetmelikler, yasalar ve kanunların uluslararası modele göre düzenlenmesi” gerektiğini göstermiştir (Jonung, Kiander & Vartia, 2009: 14, 15). Yaşanan krizlerle birlikte özellikle 1970'li yıllardan itibaren refah devleti modeli eleştirilerin odağına taşınmış; hem sağ hem de sol politikaların hedefi haline gelmiştir. Offe'nin (1982: 8, 12) aktardığına göre sağ politikalar; işçilere tanınan haklar, “tekelci ekonomik doktrinler (...) vergilendirme yükleri ve yatırımı caydırıcı hale getiren parasal düzenlemeler” nedeniyle refah devletini pazar ekonomisinin etkili biçimde işlemesinin önünde engel olarak görmektedir. Sosyalistler ise refah devletinin sınıflar arasındaki gelir dağılımı eşitsizliğini giderememiş olduğunu söylemekte; işçi sınıfına tanınan bazı hakların, eşitlikçi ve özgürlükçü bir sistem içinde yaşanıldığına dair yanlış bir kanı oluşmasına neden olduğunu iddia etmektedir.

Bauman'a göre 2. Dünya Savaşı'nı takip eden dönemde refah devleti uygulamalarının bir yük olarak algılanmasını engelleyen en önemli etmen, dönemin işsizlerinin yarının "yedek emek ordusu" olarak görülmeleridir. Kapitalist ekonomiyi ayakta tutan şey, emeğin sermayenin isteklerine hemen cevap vermek için hazırda beklemesidir (2015: 102, 103). Oysa 1980'lerden itibaren "kitleli istihdam endüstrisi çağı" kapanmış; yeni teknolojilerle birlikte emek gücüne duyulan gereklilik azalmıştır (Bauman, 2015: 108). Uluslararası Emek Organizasyonu'nun (ILO) 2007 yılından itibaren Avrupa ülkelerindeki işsizlik üzerine yaptığı araştırma bunu doğrulamaktadır:



Şekil 48- İşsizlik oranları

Bu tabloda Danimarka ve İsveç'teki işsizlik oranlarının dünya ortalamasının üzerinde olduğu; Norveç'in ise bu oranlara giderek yaklaştığı görülmektedir (In which countries will unemployment rise next year? t.y.). Yine aynı organizasyonun geçici/ yarı zamanlı/ resmi olmayan çalışanlar tarafından yönetilen haneler için yaptığı yoksulluk araştırmasına göre İsveç'te oran 2005 yılında %27,7 iken 2011'de %30,3'e; Norveç'te 2005 yılında %27,2 iken 2011'de %33,8'e doğru artış göstermiştir (Countries where poverty rates have increased for households headed by temporary/part-time/informal employee, t.y.). İsveç ve Danimarka'ya ait veriler, Fransa ve Belçika dahil olmak üzere birçok Avrupa Birliği ülkesinden daha yüksektir. Bu veriler İskandinav ülkelerinde küresel kapitalizmin baskısıyla uygulanan liberal politikaların sonucudur ve dayanışma

ruhu üzerine kurulu refah devletinin gerilediğinin ekonomik göstergeleri olarak kabul edilmektedir. Bugünün işsizleri zengin sınıf için para kaybıdır; onlarla özdeşlik kurması beklenen orta sınıf açısından ise toplumsal bir yük haline gelmişlerdir. Artık refah devleti anlayışı yerini “çalışana refah” projelerine bırakmıştır (Bauman, 2015: 108). İsveç, *refah devletini sürdürebilmek adına* 2011 yılında işsizlik yardımlarını işsizlik zamanının uzunluğuna göre düşürmüş ve süresini sınırlandırmıştır (Hemström, 2011). 1970’li yıllardan itibaren önemli sosyal ve ekonomik değişimler geçiren İsveç’te bir kişinin hastalık tazminatı, maaşına oranla oldukça aza indirgenmiştir. Emeklilik maaşları yüksek olsa da, o maaşın hak edilebilmesi için kişinin yıllarca çok çalışmış olması gerekmektedir. Refah devleti sağladığı olanakların karşılığını zamana yayılmış geri ödemeler veya yüksek vergilerle fazlasıyla geri almaktadır. Bu sayede bireyin sisteme ve devlete olan bağımlılığı da arttırılmaktadır. Buna devlete duyulan minnettarlık hissi²³ eklenmekte, böylece devlet ile birey arasında bir yükümlülük ilişkisi kurulmaktadır (Huntfold, 1972: 183, 184). Birey devlete karşı yükümlülüklerini maddi ve manevi anlamda yerine getirirse rahat yaşam standartlarının, güvenli bir hayatın ve garantilenmiş gelirin sahibi olacaktır. Erich Fromm (1967: 12) bireylerin “devletin, kilisenin ve kamuoyunun gücüne itaat ettiği sürece kendini korunaklı ve güvende hissedeceğini” belirtmiştir. Garantilenmiş gelirin insan psikolojisi üzerindeki etkilerinden bahseden Fromm’a göre kaybedecek çok şeyi olanlar için itaat kaçınılmazdır:

“(…) insanlık tarihinde, geçmişte olduğu gibi bugün de var olan en etkin ilke (kapitalizmde olduğu gibi Sovyetler Birliği’nde de) şuydu: Çalışmayan karnını doyuramaz. Bu tehdit, insanı kendine yöneltilen emirlere uygun davranmaya zorladığı gibi, farklı davranmaya bile yeltenemeyeceği biçimde düşünmeye ve hissetmeye de zorladı” (Fromm, 1967: 111).

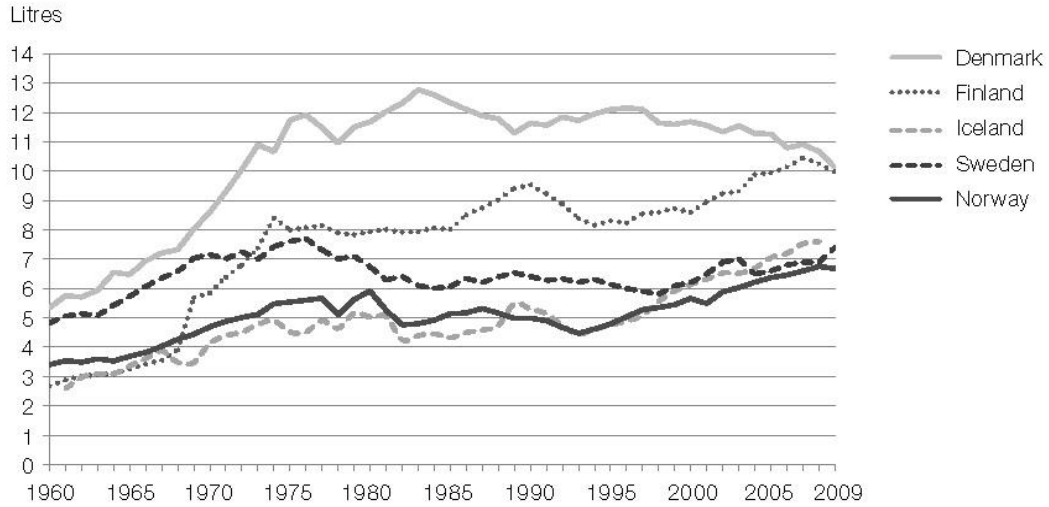
İskandinav ülkelerinde “bireysel para yardımı, sigorta programları ve birçok ücretsiz servis” sayesinde bireylerin fakir olmalarına izin verilmemekte; fakat dünyada uygulanan en yüksek vergi oranlarıyla da zenginliğin önü kesilmektedir. Yaratılan konforlu ve eşitlikçi hayat sosyalist bir devlet uygulamasını andırıyor olsa da amaç, sınıf çatışmalarının önüne geçmek, sistemle bireyin bütünleşmesini sağlayarak iktidarı

23. İsveç’te refah devletinin gelişimini üç aşamaya bölen Huntfold’a göre (1972: 193) 1930’lu yıllarda devlet talepte bulunanlara yardım elini uzatmaktadır. Bunu izleyen otuz yılın sonunda ikinci aşamaya geçilmiş; devlet ihtiyacı olan insanları kendi tespit edip yardım götürmeye başlamıştır. 1970’li yıllara gelindiğinde ise, devletin ihtiyaç duyanlara da duymayanlara da yardım ettiği üçüncü bir aşamaya girilmiştir.

güçlendirmektir (Sontag, 1969: 35). İskandinav toplumlarında açlıktan ölmek diye bir durum ortadan kalkmıştır; fakat bu daha özgür, daha eşitlikçi, daha bağımsız ve daha sağlıklı bir toplumda yaşanıldığı anlamına gelmemektedir. Roland Huntford'a göre (1972: 186) öğrencileri devlete karşı borçlandıran krediler veya ölçüyü aşanların kara listeye alındığı devlet tekelindeki içki satışı (Danimarka dışındaki Kuzey ülkelerinde geçerli) gibi refah devleti uygulamaları, toplumu kontrol altında tutan totaliter bir anlayışın ürünüdür.

Totaliter refah devleti yasaları ve bu yasalara çoğunluk tarafından rıza gösterilmesi, toplumun kökeninde yatan belirli kültürel kaynaklara dayanmaktadır (Daun, 2006: 104). Yalnızca davranışlar ve tutumlar değil, aynı zamanda duygular da kültürel olarak belirlenmiştir (Solomon, 1992: 602, 603). Susan Sontag'a göre İsveç'te 17.yüzyıl gezginlerinin seyahatnamelerinden beri değişmeden kalan en belirgin şey duygusal yetersizliğin toplumsal bir mizaç olarak tanımlanmasıdır. İsveçliler kızgınlık, öfke ya da sevinç gibi coşkulu duygulardan, fiziksel temastan ve herhangi bir konuyla ilgili kişisel düşüncelerini ifade etmekten kaçınmaktadır. Soğuk, mesafeli, resmi, yalnız, asosyal ve içe kapanık olarak tanımlanmalarına neden olan bu davranışların altında "çatışmasız toplum görüşü"nin etkileri sezilmektedir. Herhangi bir uyumsuzluk kolektife tehdit olarak görüldüğü için bundan özenle kaçınılmaya çalışılır. Bu nedenle yönergeleri takip etmek ve kurallara birebir uymak bireysel inisiyatifin yerini almıştır. Konuşmaları gürültüsüz, alkışları ihtiyatlı, tezahüratları ölçülü olan İsveçliler için toplumsal uyumun göstergelerinden biri de sessizliktir. Sessizlik gerçek hislerin ortaya çıkmasını engellediği gibi, birbirine şüpheyle yaklaşan insanlardan oluşan bir toplumun güvensizliğini de açığa çıkarmaktadır (Sontag, 1969: 26, 33, 35, 38).

İskandinav ülkelerinde sessizliği bozan ve bastırılan duyguları dışa vuran istisnai durumlardan biri içki tüketimidir. Norveç Alkol ve Uyuşturucu Araştırmaları Enstitüsü'nün Kuzey ülkelerinde alkol tüketimiyle ilgili yaptığı araştırmaya göre (Skjælaaen, 2010: 715) 1960 yılından itibaren alkol tüketiminde artış gözlemlenmektedir:



Şekil 49- Kuzey Ülkeleri’nde litre başına alkol tüketimi

İsveç, Norveç ve Danimarka’da 1970, 1980 ve 1990’lı yıllarda gerçekleşen devalüasyonlar döneminde içki tüketiminde keskin ivmeler yaşandığı görülmektedir. 2000’li yıllarda Norveç ve İsveç’te artış kesintisiz devam ederken, Danimarka’da az bir düşüş olmuştur. İçki tüketimini stres faktörleriyle doğru orantılı olarak ilişkilendiren çalışmalar (Brady & Sonne:1999 ve National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism, t.y.) göz önüne alındığında ortaya çıkan tablo Sontag’ın görüşlerini doğrular niteliktedir. İskandinav toplumlarında içki tüketimi; kapitalist rekabet ortamının yarattığı stresin ve sıkı kurallarla çevrelenmiş toplumsal yaşamın baskısının bir tarafa bırakılarak, duyguların açığa çıkmasına (ya da üstünün örtülmesine) olanak veren emniyet supabı gibi işlev görmektedir. Refah devletinin vatandaşlarına sosyal ve ekonomik açıdan belirli kazanımlar sağladığı ortadadır; fakat Hans Magnus Enzensberger’in de belirttiği gibi (1990: 7) “kapitalizmin ortasında bu denli dirlik düzenlik” in bir bedeli bulunmaktadır. Yaşamın her alanına egemen olan akılcılık, bireylerin duygusal yaşamları üzerinde kontrol sağlamıştır. Birey “her yere egemen olan, yumuşak, acımasız eğitim” ile *evcilleştirilmiştir*; çünkü kolektifin dirlik ve düzeni buna bağlanmıştır.

Sennett (2011: 24-30) refah toplumunu Weber’in tanımladığı şekliyle, askeri emir komuta zinciri içinde piramit şeklinde örgütlenmiş sivil toplum modeli olarak görmektedir. Herkes topluluğun iyiliği için kendine verilen görevi titizlikle yerine

getirmekle, kısacası “bir başkasının hayatı için yaptığı tasarımı yaşamakla” yükümlüdür. Toplumsal yükümlülükler bireysel isteklerin önüne geçmiştir; bu bir “doyumunu erteleme disiplini”dir. Doyumunu ertelemek ya da saklamak, bireyler tarafından yaşamın her alanını etkileyen içselleştirilmiş bir baskı unsuru olarak işlev görmektedir. Enzensberger’e göre Norveç’te “zengin bir vatandaş 200.000 kronluk yatını komşularının önünde şampanya patlatarak kutlamak yerine, kimsenin görmediği uzak bir koyda tutmayı tercih edecektir” (1990: 154). İskandinav ülkelerindeki sosyal mühendisliği bireylerin uysallaştırılması olarak tanımlamayan Enzensberger, refah toplumlarında insanların özgürlüklerini bürokrasiye kendi rızalarıyla verdiklerinden bahseder:

“Bizi sıkıştıran ve üzerimize yüklenen bürokrasi aynı zamanda bizi hafifleten, koruyan, karmaşıklığı azaltan, kendi yaşamımız üzerindeki tasarrufumuzu yaratan şeydir; tüm bu hakları bürokrasi canavarından geri isteme hakkımız da vardır. Genelde tüm bunları bir süre önce biz ona teslim etmiştik” (1990: 10).

Bireylerin feragat ettiği hak ve özgürlükler, kolektifin iyiliği adına bürokratik kurum ve kişilere verilmekte; bürokrasi meclis denetiminden sıyrılabilirdiği²⁴ halde, devlet vatandaşlar üzerinde tekeli kontrol mekanizması işletmektedir. Bürokrasinin bu denli büyüebilmesi, ekonomik ilerlemenin sağlanabilmesi ve devletin güçlü bir şekilde yapılanabilmesi için vatandaşlar üzerinde sağlanan kontrol önemlidir. Devlet, kolektifin çıkarı adına “ortak kurallar ve kanunların yayılması ve telkin edilmesi”nden sorumludur (Ferge, 1999: 228). Toplumun birliktelik ve uzlaşma içinde yaşayabilmesi, yaşamın her alanının bu kurallara göre planlanması yani akılcılaştırılmasıyla mümkündür. Akılcı düşünme geleneğine sahip olan İskandinav toplumlarında bürokrasinin vatandaşlar için uygun gördüğü düzenlemenin dışına çıkmak, kendiliğinden bir davranışta bulunmak veya bireysel karar almak kolektife karşı işlenmiş bir suç olarak kabul edilmektedir. Huntfold’a göre suç unsurunu oluşturan şey yapılan eylemden çok asosyal davranmak, yani toplumla bütünleşmemiş olmaktır²⁵. Kolektifin çıkarları doğrultusunda akılcılıkla

24. Örneğin İsveç’te yüksek memurların dava edilmesini yasaklayan bir yasa çıkarılmıştır (Enzensberger, 1990: 15).

25. 1982 yılında İsveç’te bir grup genç kapanmış telefon hatlarının numarasını karşılıklı çevirdiklerinde ücretsiz bir iletişim ağı kullanabildiklerini keşfederler. Stockholm’deki okullarda yayılan ‘sıcak hat’ sayesinde bin kadar öğrenci buluşup düzenli bir sıra oluşturmadan veya herhangi politik bir slogan atmadan yürümeye başlar. Kısa sürede polis tarafından önleri kesilir ve birçok genç şiddete maruz kalır. Oysa Enzensberger’e göre tek suçları telefon hizmeti veren kurumu dikkate almadan ve ücretsiz iletişim konusunda onlara yardımcı olabilecek sosyal uzmanlara danışmadan kendi başlarına buyruk davranışlarıdır. Nitekim istekleri kısa süre sonra ilgili kurumlar tarafından uygulamaya konulur (1990: 10). Uygulamanın hayata geçirilmesi isteğin makul olduğunu kanıtlamaktadır. Makul olmayan tek şey kuralların dışına çıkarak toplumsal düzeni bozmuş olmalarıdır.

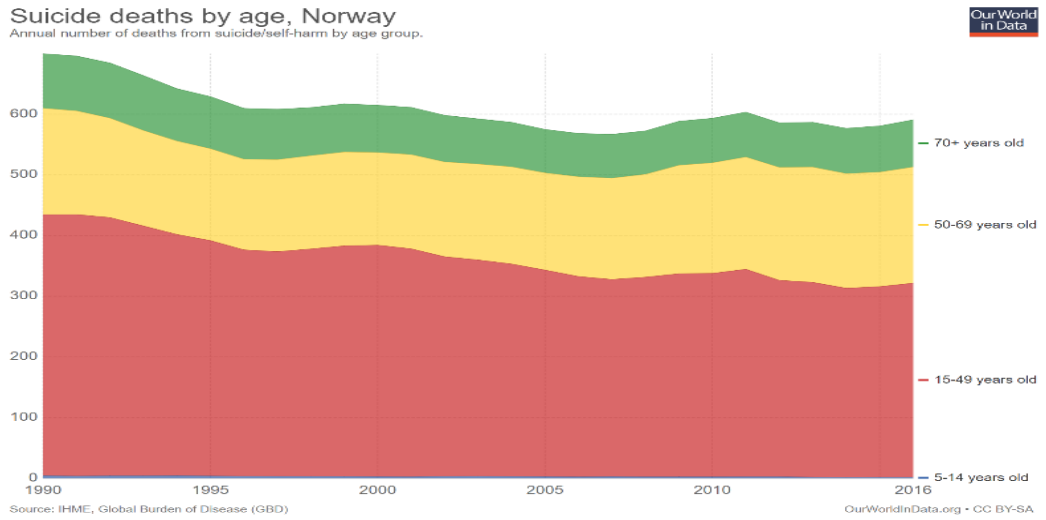
yürütülen düzeni hiçe saymak akıl dışılık olarak görülmektedir (1972: 196). Oysa buradaki akılcılık insan doğasının arzu ve gereksinimlerini karşılamaktan uzaklaşmış; insan yerine, insan üzeri bir mekanizmanın geleceğine odaklanmış, kısacası akıl ötesi bir seviyeye gelmiştir. İsveç'teki çocuk bakıcıları merkez örgütünün, çocuklarına kendileri bakmak isteyen ailelerin isteğini "bakıcıların ekmeğiyle oynamakla kalmaz, aynı zamanda da karşılıklı dayanışmaya dayanan bir toplumun, insanın iyiliğini isteyen amaçlarına da ters düşer" gerekçesiyle reddetmesi, bu akıl ötesi durumun iyi bir örneğidir (Enzensberger, 1990: 14). Aklı güdülere ve duygulara üstün tutan Batı zihniyeti akılcı olanı; araçsallık, verimlilik, yeterlilik, amaçlılık, nedensellik ile ilişkilendirmiştir. Oysa Robert C. Solomon'a göre (1992: 601) akılcılık "iyi yaşamak" olarak düşünüldüğünde kendi türüne zarar vermeyen, diğer türlerle ya da doğayla uyum içinde yaşayan hayvanların ve ilkel toplulukların çoğunun, gelişmiş medeniyetlerden daha akılcı oldukları görülecektir.

Akılcı olanın faydalılık ve verimlilik tarafından belirlendiği İskandinav ülkelerinde bireysel özerklik, bütünlükle uyum içinde olmak ve sürekliliği sağlamak adına sınırlandırılmıştır. Norbert Elias ve John L. Scotson (1994: 153) toplumsal görev ve rollerin hassasiyetle planlandığı bir toplulukta, kuralların bireysel inisiyatife izin vermeyecek şekilde sertlikle uygulanmasının "üstün bir grubun gücünü ve üstünlüğünü savunmayı ve devam ettirme şansını arttırmayı" amaçladığını belirtmişlerdir:

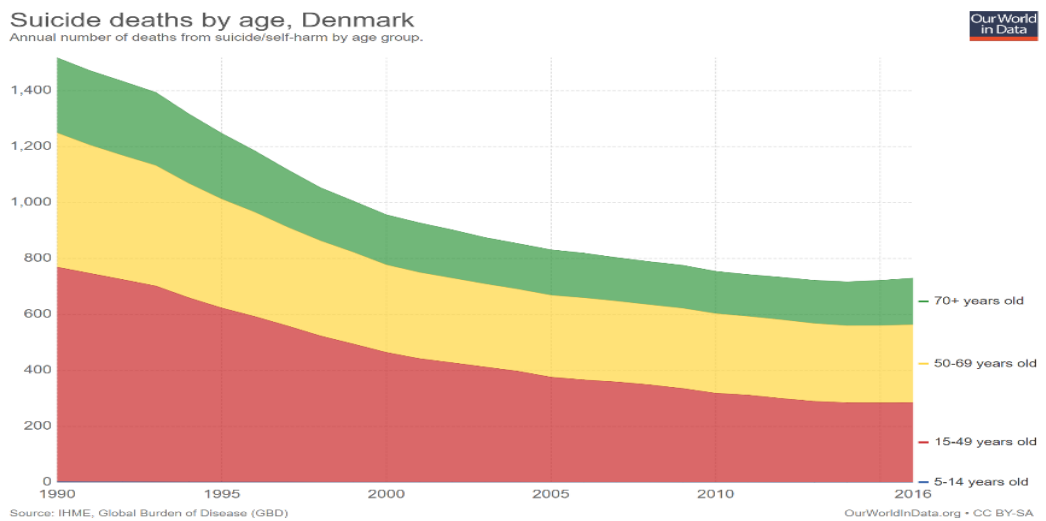
"(...) öz kısıtlamanın derecesi arttıkça düzenlilik, tedbirlilik, öngörü ve grup uyumunun da derecesi artmaktadır. Kendiliğindenliğin nispi kaybının ve kısıtlamaların neden olduğu kızgınlığın telafisi, sunulan statü ve güç ödülleriyle sağlanmaktadır (...) Ortak koda bağlılık, üyelerine sosyal bir nişan olarak hizmet eder. "Üstler" in talep ettiği durumlarda daha az kısıtlama gösterme eğiliminde olan "astların" aidiyet hissini güçlendirir (...) Tabuları çiğnemek sosyal bayağılığın işaretidir" (1994: 153).

Kural dışına çıkmanın, özerkliğin, doğaçlamanın öz kısıtlamalar ve/ veya dışarıdan yaptırımlarla bastırılması toplumsal gerginliği arttırmaktadır. Emile Durkheim (aktaran Hendin, 1964: 9) "intihar, sinir hastalıkları ve alkolikliğe" bakarak, toplumdaki sosyal baskının derecesini görmenin mümkün olduğunu belirtmiştir. İskandinav ülkelerindeki intihar oranları Durkheim'ın görüşlerini onaylar niteliktedir. Dünya Sağlık Örgütü (WHO) verilerine göre 2015 yılında dünya çapında intihar oranı

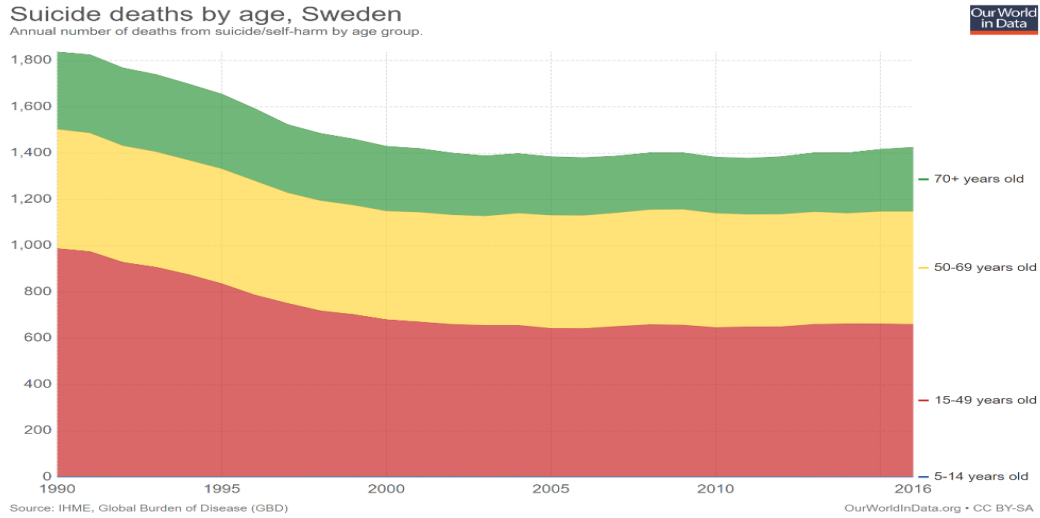
788.000 kişidir. Bu 100.000 kişilik nüfusa oranlandığında %10,7'lik bir sayı ortaya çıkmaktadır. Norveç %10.9 ve Danimarka %12.3 ile dünya ortalamasının üzerindedir. İsveç %15.4'lük bir oran ile hem dünya hem de %14.1 olan Avrupa ortalamasının üzerindedir (Suicide rates per 100 000 population, 2017).



Şekil 50- Yaşa göre intihar oranları, Norveç



Şekil 51- Yaşa göre intihar oranları, Danimarka



Şekil 52- Yaşa göre intihar oranları, İsveç

Tablonun verdiği sonuçlara göre 2016 yılında İskandinav ülkelerinde intihar eden kişi sayısı, çoğunluğu 15-49 yaş aralığında olmak üzere; Norveç'te 590, Danimarka'da 730 ve İsveç'te 1.425'dir. İskandinav toplumlarındaki intihar olgusuyla ilgili klinik bir araştırma yürüten Herbert Hendin, intiharın depresyon sonucunda içe yönelmiş kızgınlık olduğuna dair Freudyen düşünceye katılır; fakat bu açıklamanın yetersiz olduğunu savunur. Ona göre intihar olgusunu hem psikolojik hem de sosyolojik açıdan incelemek gereklidir (1964: 13). Bu nedenle İskandinav halklarında bağımlılık ilişkisi, disiplin etme yöntemleri, başarıya karşı takınılan tavır, saldırganlığı kontrol etme becerisi, duyguları ifade etme yeteneği gibi bileşenler üzerinde incelemeye girişir. Hendin'in çalışması hem İskandinav ülkelerindeki intihar oranlarının yüksekliğini hem de İskandinav toplumlarının karakter özelliklerini anlamak açısından önemlidir. Hendin'in Danimarkalı hastalar üzerinde yaptığı klinik araştırmalara göre bu ülkede depresyon ve intihara yatkınlığın en önemli nedeni, Danimarkalılar'a özgü bağımlılık ilişkisinin²⁶ ayrılık ya da ölüm nedeniyle kopmasıdır. Buna saldırganlığı baskılamaya yönelik eğilim eklenir. Danimarkalılar, çocukluklarından yetişkinliklerine dek toplumsal kurallar tarafından "iyi eğitilmiş ve iyi disipline edilmişlerdir" (1964: 29). Saldırganlıklarını ifade etmekte hiçbir zaman özgür bırakılmayan Danimarkalılar'ın kızgınlıkları intihar edimi ile kendilerine yönelmiştir. Bu durum güçlü duygularını bastırmaya ve kontrol etmeye çalışan İsveçliler için de geçerlidir; fakat İsveç'te

26. Hendin Danimarkalılar'ı biri tarafından gözetilmek ve korunmak istenen ile birini gözetmeyi ve korumayı isteyen olarak ikiye ayırmıştır (1964: 30).

Danimarka’da görülmeyen iki unsur mevcuttur: anneden erken ayrılmanın yarattığı sarsıntı ve başarısızlık korkusu (Hendin, 1964: 70,73). İsveçli ailelerde çocukların anneye olan bağımlılığının erken kesilmesi bu topluma özgü genel duygusal problemlerin başında gelmektedir. Çocukluktan itibaren süregiden mesafelilik, mesafenin yarattığı kızgınlık, kızgınlığın üstünü örtmek için duyguları baskılayarak mesafeyi korumaya devam etmek, yeni kalp kırıklıkları yaşamamak için mesafeli olmayı içselleştirmek; tüm bunlar bir nevi duygusal ölüm anlamına gelmekte ve dolayısıyla yaşanan işkenceyi sonlandırmak adına insanları intihara götüren önemli nedenler arasında yer almaktadır. İsveç’te rekabetçi çalışma ve başarı saplantısının öne çıkması²⁷ da yine mesafenin yarattığı boşluğun, kişisel tatminle geçiştirilmeye çalışılmasıyla ilişkilendirilmektedir. Başarı saplantısı; başarısızlık anında kişinin kendine olan güvenini sarsan, kendine ya da diğerlerine karşı kızgınlık hissetmesi durumunda onu ölüme sürükleyebilen önemli bir intihar nedenidir (Hendin, 1964: 45-70). Norveç’te rekabet ve başarıma isteği ön planda değildir. Çocukların eğitimi sırasında anneye ve aileye bağımlılık ile fiziksel özgürlük arasında Danimarka ve İsveç’e göre daha dengeli bir ilişki kurulmuştur. Katı bir disiplin ve duygusal kontrol de söz konusu değildir. Buna bağlı olarak Norveçliler kızgınlık ve saldırganlık hislerini açığa çıkarmada diğer İskandinav halklarına oranla daha rahat davranmaktadır. Tüm bunlar düşük intihar oranlarına yansımaktadır; fakat bağımlılık ilişkilerindeki kırılganlık, duyguları ifade etmekteki yetersizlik intihar nedenleri arasında olmaya devam etmektedir. Hendin, Danimarka ve Norveç’te kapitalist ekonomik gelişme nedeniyle refah ve sosyal yalıtımın büyüyeceğini; başarı saplantısı ve arzu üretiminin artacağını; bunların karşılanamaması sonucunda yalnızlık ve değersizlik hislerinin tetiklenerek intihar oranlarında yükselme yaşanacağını ileri sürmüştür. Hendin’in çağdaşı Fromm’un görüşleri onu onaylar niteliktedir. Fromm çağdaş endüstri toplumlarında yapay gereksinimlerle yönlendirilen, mutsuz ve tatminsiz “yeni bir insan türü”nün ortaya çıktığını ifade etmiştir:

“İnsan kendini tüketici insan haline getirdi. Kendi iç anlamsızlığını sürekli artan tüketimle gidermeye çalışan insan doyumsuz, pasif (depresyon ve endişeye tepki olarak aşırı-yeme, aşırı-içme, aşırı – satın alma gibi, bu mekanizmayı açıklayan birçok klinik örnek vardır) hale gelir; sigara, içki, seks, film, seyahat, eğitim, kitaplar, konferans ve sanat onun, tüketim alanına girer. İnsan, hareketli ve <<heyecanlı>> gözükür ama derinde endişeli, yalnız, bunalmış ve sıkılmıştır

27. Sosyolog Hans L. Zetterberg muhafazakar kanının tersine İsveç refah devletinde bireysel rekabetin belirleyici olduğundan bahsetmiştir. Kişiler performansları veya yatırımları oranında “küçük ve büyük kazanımlar” elde etmektedir; fakat diğer liberal kapitalist ekonomilerden farklı olarak, devlet desteği sayesinde başarısızlıkları sonucundaki “kayıplar küçük olmaktadır” (Zetterberg: 1967).

(sıkıntı, kronik bunalımın tüketim sayesinde başarıyla bastırılabilir bir türü olarak tanımlanabilir)” (Fromm, 1967: 116).

İskandinavdaki intihar oranları Hendin’in öngördüğü üzere artmıştır; buna rağmen çeşitli uluslararası organizasyonlar ve bağımsız araştırma şirketleri tarafından yapılan İnsan Gelişimi Endeksleri (International human development indicators, 2016) ve mutluluk araştırmalarına göre, bu ülkeler *dünyanın en gelişmiş ve en mutlu ülkelerinde* başı çekmektedir. 2014-2016 yılları arasında The Sustainable Development Solutions Network’ün (SDSN) yaptığı araştırma, İskandinav ülkelerinin dünyanın mutluluk oranı en yüksek ilk on ülkesi²⁸ arasında yer aldığını göstermektedir. Araştırmada mutluluğu destekleyen altı faktör göz önüne alınmıştır. Bunlar; “kişi başına düşen milli gelir, sağlıklı geçirilen ortalama yaşam süresi, zor zamanlarda başvurulabilecek bir kişinin olması üzerinden ölçülen sosyal destek, işyerinde ve devlette gözlemlenen yolsuzluk üzerinden ölçülen güven, hayata dair seçimler yapmada kişinin kendini özgür hissetmesi ve bağışlar üzerinden ölçülen cömertlik” dir (ed. Helliwell, Layard, & Sachs, 2017). Anketlerin sadece sosyal faktörlere yaslanması ve kişilerin ruhsal durumlarına yönelik soruların göz ardı edilmesi sorunlu görünmektedir. Nitekim bireyleri intihara sürükleyen nedenlerin çok azının sosyal ve maddi kayıplarla ilişkisi vardır. Dünya Sağlık Örgütü’nün (WHO) 2014 yılında yayınladığı rapora göre intihara neden olan risk faktörlerinin başında yalnızlık hissi, sosyal olarak desteklenmeme fikri, ilişkiler arasındaki çatışmalar, uyumsuzluklar, kayıplar, aşırı alkol tüketimi ve umutsuzluk gelmektedir (Lee, Roser & Ortiz-Ospina, 2017). Mutluluk sıralamasında yukarıda geçen psikik faktörlerin göz ardı edildiği düşünüldüğünde, İskandinav ülkelerindeki intihar ve mutluluk oranlarının birbiriyle çelişkili sonuçlar ortaya koyması anlaşılır hale gelmektedir. Daun’a göre mutluluk araştırmaları, salt “mutluluk kavramının toplumda nasıl kavramsallaştırıldığı” yani toplumsal olarak mutluluktan ne anlaşıldığı üzerinden yürütülmektedir. Oysa duygular bir kenara itildiği sürece, gerçekçi sonuçlara ulaşmak mümkün değildir:

“Eğer bir kişi çalışmak, güvenli istihdam, iyi ücretler, uzun tatiller, iyi bir konut, araba sahibi olmak vb. yaşam koşullarının mutlu hissetmek için neden oluşturduğuna inanırsa, bunlarla mutlu olma eğiliminde olacaktır. Maddi refah

28. Araştırmada 150 ülkeden 3000 deneğe anket soruları yöneltilmiştir. İlk sırada Norveç ve ikinci sırada Danimarka yer almaktadır. İsveç onuncu sırada yer alırken onu onbirinci sıra ile İsrail’in ve ondördüncü sıra ile ABD’nin izlemesi ilgi çekicidir.

psişik refah için gerekli değildir, fakat maddi olarak yönlendirilmiş bir kültürde buna yardımcı olur” (Daun, 2006: 171, 172).

Mutluluk arařtırmaları gerek bir saptama yapmaktan ziyade, insanların mutluluk yanılısamasını ölçme işlevini üstlenmişlerdir. Mutlu bir yaşam ve sağlıklı bir toplum için ortalamanın üzerinde bir refah içerisinde yaşıyor olmanın ötesinde; insanlara güvenebilmek, zorunlu değil gönüllü uzlaşa yapmak, sosyalleşmek, iletişim kurmak, özgür davranabilmek, duyguları rahatça ifade edebilmek, sosyal ve öz kısıtlamalardan bağımsız olmak, duyguları göz ardı eden bir akılcılığa hapsolmemek, insan ilişkilerinde faydacılık ve işlevselciliği bir kenara bırakmak, bireysel inisiyatif alabilmek gerekmektedir. İskandinav toplumlarındaki bireyler maddi ve sosyal kazanımlarıyla ilgili olumlu görüşler ortaya koydukları halde; intihar verileri, sosyal saptamalar, klinik arařtırmalar, ulusal karakterler üzerine geliştirilen tezler, göçmen veya gezgin görüşleri ve bu çalışmanın yapılmasını tetikleyen absürt sinema yapıtları, çizilen mutluluk tablosunda eksik bir yan olduğunu ortaya koymaktadır.

İskandinav toplumlarının katı akılcılığı, duygularla akıl arasında kurulması gereken dengenin bozulmasına neden olmuştur. Bireysel karar alma mekanizmaları ve duygular yerine yönergelerle hareket eden bu toplumlarda insan, “büyük bir çarkın küçük dişlisi” gibi işlev görmektedir. Adeta bir robot haline gelen insan için yaşamın anlamı kaybolmuştur (Fromm, 1996: 217). Aklın anlam yaratmakta yetersiz kaldığı bu düzende akılcı olan absürde dönüşmüş; yani geçersizleşmiş, kendi kendinin karşıtı haline gelmiştir. Bu yaşamsal gerek sinemasal karşılığını, absürt anlatının İskandinav sinemasındaki yaygın kullanımında bulmuştur. Çalışmanın üçüncü bölümü, absürt yönelimin filmin anlatı yapısında belirginlik kazandığı İskandinav filmleri üzerine odaklanacak; akılcı bir anlam arayışının son bulduğu noktada gereklik tasvirlerinin absürtleşmesini içerik ve biçim açısından inceleyerek, ortaya konulan verilerle bağlantılandırmaya gidecektir.

3.3. Absürt Biçeme Sahip Film Örneklerinin Biçim ve İçerik Açısından İncelenmesi

3.3.1. Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin²⁹ (En Duva Satt på En Gren Och Funderade på Tillvaron)



Şekil 53- Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin film afişi

3.3.1.1. Filmin Konusu

İkinci Kattan Şarkılar (2000) ve *Siz, Yaşayanlar* (2007) ile başlayan ‘yaşama üçlemesi’ nin sonuncusu olan film, farklı insanların hayatlarından kesitler sunan kısa bölümler içerir. Bu bölümler “insanları eğlendiren ürünler” satan ve sattıkları ürünlerin parasını alamayarak tedarikçiye borçlanan Sam ve Jonathan adındaki satış elemanlarının, buluşma saatlerini yanlış anlayan ya da kaçıran yalnız teğmen Ove’un, öğrencisine duyduğu aşka karşılık alamayan dans öğretmenin, deniz tuttuğu için istifa edip berberlik yapan kaptanın, altmış yıldır aynı barda içki içen yaşlı Arne’in, ömür boyu

29. Yönetmen: Roy Andersson

Görüntü Yönetmeni: Istvan Borbas, Gergely Palos

Senaryo: Roy Andersson

Oyuncular: Nils Westblom (Sam), Holger Andersson (Jonathan), Charlotta Larsson (Lotta)

Yapımcı: Roy Andersson Filmproduktion AB, 4 1/2 Film (co-producer)

Yapım Yılı: 2014

Süre: 101 dakika

Ülke: İsveç

açgözlülük yaptığıının farkına varan bar müşterisinin, Ruslarla savaşa giden ve yenilmiş halde geri dönen Kral 12. Karl ve ordusunun, telefonda konuştukları kişi ne dediklerini anlamadığı için “İyi olduğunu duyduğuma sevindim” cümlesini iki kez tekrarlamak zorunda kalan insanların, “Bugün hoş hissediyorum” diyen peynirci ve onun deli olduğunu düşünen kadının, okul gösterisinde şiir okumasına olanak verilmeyen Wilma’nın, Afrikalı yerlilerin dev bir maden eritme makinasının içerisine sokularak ısıya maruz bırakılmasını içki içerek seyreden İngiliz aristokratların, sabah işe gitmek için otobüs bekleyen insanların yaşamlarından belirli kesitler sunar.

3.3.1.2. Filmin Analizi

3.3.1.2.1. Öykü

Film klasik bir anlatıda olduğu gibi belirli ana karakterler çevresinde bir öykü anlatmak yerine, birkaç ana karakterin birbiriyle görünürde kopuk olan öyküleri arasına, bu öykülerden tamamen bağımsız başka insanlara ait olaylar ve durumlar sokarak parçalı bir anlatı yapısı sergiler³⁰. Sam ve Jonathan’ın öyküsünün arasına yalnız teğmen Ove, yaşlı Arne, 12. Karl ve ordusu, dans hocası ve öğrencisinin öykülerini eklemleyip; onlarla doğrudan ilgisi olmayan tipler ve olaylarla anlatıyı böler. Filmde geçen olaylar kendi içlerinde veya bir araya getirildiklerinde belirli bir neden-sonuç ilişkisini takip etmiyor görünse de, filmin bütününe bakıldığında birbirinden kopuk öykülerin filmin ana fikrini destekleyecek ve izleyiciye yaşamın anlamını sorgulatacak şekilde birbiri ardına sıralandığı görülmektedir. Böylece birbirinden bağımsız karakterlerin yaşadığı olaylardan kesitler sunan film, insanlık durumunun absürtlüğünü gözler önüne sermektedir.

Peter Bruegel’in *Karda Avcılar (Jagers in de Sneeuw, 1565)* tablosundan esinlenen Andersson, insanların ne yaptığını merakla izleyen kuşlar fikrini filmin kurucu ögesi olarak kullanmıştır. Andersson’a göre Bruegel, kuşların bakış açısından insanları resmederek onların “ahlaksızlıklarını ve budalalıklarını ve varoluşun trajik çelişkilerini

30. Üçlemin ilk filmi olan *İkinci Kattan Şarkılar*, Kalle adlı ana karakterin çevresinde gelişen 16 farklı öykü anlatır. “Dışlanma, açıkta bırakılma, yitirilme ve yitme” gibi temalar içeren bu farklı öyküler birbirlerinden kopuk görünse de; filmin ana temasını oluşturan “çıkışsızlık ve çaresizlik” söylemini desteklemektedir (Tunalı, 2008: 332).



Şekil 54- Peter Bruegel'in Karda Avcılar tablosu

kusursuz bir yergi ile" dışa vurmaktadır (Andersson, 2016: para.1). Bruegel'in tablolarından etkilenen Andersson, filmi benzer bir anlatı üzerine şekillendirmiş; insanlık durumunu kuşların gözünden izlemeyi ve dışa vurmaya amaçlamıştır. Filmin açılış sahnesinde tahnit edilmiş güvercine dikkatle bakan adamın pozisyonu tersine dönecek; kamera açısına girmediği halde sesi duyulan güvercin gözlemleyen taraf iken, gözlemlenen taraf insanlar olacaktır. Çöküşe doğru ilerleyen insanlığı şaşkınlıkla izleyen ve buna anlam vermeyen güvercin metaforu yönetmenin kendini temsil etmektedir (Dagliden, 2014: para. 11). Film; bu metafor üzerinden gerçekte basit ve anlaşılabilir olan yaşamın, insanların elinde karmaşık ve anlaşılmaz hale gelmesinin eleştirisini yapmakta ve varoluşun anlamını sorgulamaya açmaktadır.

3.3.1.2.2. Olay Örgüsü

Film 'Ölümler Üç Buluşma' isimli, filmin geri kalanıyla anlatsal açıdan bağlantı taşımayan ayrı bir bölümle başlar. Bu bölüm adından da anlaşılacağı üzere kendi içinde 'Ölümler Buluşma No.1, Ölümler Buluşma No.2 ve Ölümler Buluşma No.3' isimli, yine birbirinden bağımsız bölümlerden oluşur. Bu bölümleri, kendi içinde bir bütünlüğü olan Sam ve Jonathan'ın öyküsü takip eder. İkilinin başından geçen olayların arasına; dans hocasının, yalnız teğmen Ove'nin, yaşlı Arne'nin, savaşa giden ve savaştan dönen 12. Karl'ın öyküleri dahil olur. Bu öykülerin arasına berberin, mutfaktaki çiftin, balkondan köpük üfleyen çocukların, camdan dışarı bakan sarılmış sevgililerin, şiir okuyan Wilma'nın, bebeğiyle ilgilenen annenin, intihar etmek üzere olan adamın, kumsalda

yatan çiftin, peynircinin, maymun üzerinde test yapan bilim kadınının, burjuvaların ve otobüs bekleyen insanların durumlarını gösteren kısa sahneler girer. Eylem doğrultusunda bir noktadan diğerine doğru ilerleyen olaylar yerine, birbiriyle bağlantısız yapıların bir araya gelerek izleyicinin anlamlandırma sürecini entelektüel bir uğraşa dönüştürmesi aracılığıyla absürt bir anlatı oluşturulur (Esslin, 1995: 14). Andersson başlangıcı, ortası ve sonu olan bir öykü anlatmak yerine, “insan durumlarını göstermenin daha zengin ve şaşırtıcı” olduğunu; çünkü öykünün sonunun her şekilde öngörülebileceğini düşünmektedir (Spigland, 2009). Belirli bir olay örgüsü çevresinde ilerlemeyen, bağımsız parçaların birleşiminden meydana gelen, düzen ve uyumdan yoksun bu anlatı, klasik dramatik yapıyı kıran (Bennett: 2015: 20) absürt bir anlatıdır.

Film parçalı yapısı nedeniyle doğrusal bir olay örgüsüne sahip olmadığı gibi, doğrusal bir zaman çizgisine de bağlı kalmaz. Zamanda geriye dönüşler içerir (Lotta'nın barı sahnesi) ya da şimdiye ve geçmişe ait olayları, karakterleri aynı an içerisinde bir araya getirir. Absürt biçimin belirleyici unsurlarından biri olan zaman-mekan karmaşası yaratarak gerçeklik algısını kırar (Styan: 2003: 47). Bu kronolojik hata Andersson için “gerçekçilik, fantezi ve absürdizmin birleşimi”dir (Romney, 2015: para. 16). Rusya'yla savaşmaya giden 12. Karl (1682-1718) ve ordusunun bara girdikleri sahne, bu kronolojik uyumsuzluğa örnek olarak gösterilebilir. Sam'le Jonathan adres sormak için bir bara girdikten kısa süre sonra, 12. Karl'ın ordu kumandanı içeriye atıyla giriş yapar. Kumandan bardaki kadınları zorla dışarı çıkardıktan ve onunla ilgilenmek yerine oyun makinasında oyun oynamaya devam eden adamı inzibat subaylarına kırbaçlattıktan sonra, kral içeri girer. Bar taburesine geçen kral, asaletinin ve büyüklüğünün göstergesi olarak



Şekil 55- Barda oturan 12. Karl

bardakilere yüzünü dönmeye ve onlarla konuşmaya tenezzül etmez; fakat genç barmen ilgisini çeker. Bardağını barmene doldurtan kral, genç ve yakışıklı bir erkeğin yerinin savaş meydanı olduğunu düşünerek, ona kendisiyle gelmesi durumunda çadırında kalabileceğini söyler. Kronolojik uyumsuzluğun yarattığı absürtlük; militarizmin, şovenizmin, misogeninin, androsentrizmin ve aristokrasinin absürtleştirilmesiyle desteklenir. Bu kavramların temsilcisi olan kral ve ordusunun Poltava'da yenilgiye uğrayacağı bir savaşa gidiyor olması, belirtilen değerlerin işe yaramazlığının ve çöküşünün ifadesidir. Andersson yaşadığı dönemde büyük zaferlere imza atan, İsveç'in büyük ve güçlü bir ülke olmasına dair romantik ideallerin taşıyıcısı olduğu için Nazi sempatanları tarafından saygıyla anılan Kral 12. Karl'ı absürdü kullanarak itibarsızlaştırır. Onu savaşçı, maço bir kahraman yerine; narin, kırılğan, homoseksüel bir kral olarak tasvir eder; kadınların bardan kovulmasıyla da kralın kadınlara duyduğu korkunun parodisini yapar (Porton, 2015: 25). Farklı tarihsel dönemleri iç içe geçirip olay örgüsünde devamsızlık yaratarak elde edilen absürtlük, toplumun geçmişiyile yüzleştirerek çağdaş İsveç toplumunun ideallerini sorgulamaya açar.

3.3.1.2.3. Konuşma Örgüsü

Filmdeki karakterler ya susmayı tercih eder, ya absürt diyaloglar kurar ya da kameraya dönüp absürt bir monolog gerçekleştirirler. Aynı diyaloglar, aynı karakterler tarafından farklı sahnelerde defalarca tekrarlanır. Örneğin iki farklı sahnede Jonathan ve ortağı Sam'e ne iş yaptıkları sorulduğunda, duygudan yoksun ve otomatikleşmiş bir şekilde aynı cümleyle cevap verirler:

SAM: Eğlence sektöründeyiz. Eğlenceli ürünler satıyoruz.

JONATHAN: Eğlensinler diye insanlara yardım etmek istiyoruz.

Karakterlerin ifadeden yoksunluğu görüntü ve diyalog arasında uyumsuzluk yaratarak dil-eylem birlikteliğini ortadan kaldırır. Beckett'in eyleme geçme iradesinden yoksun absürt karakterlerini andıran Sam ve Jonathan'ın durağanlığı, birbirini tekrar eden konuşmalarla vurgulanır. Tekrarlar, bir türlü eyleme neden olmayıp dili

işlevsizleştirdikleri ve gerçekle bağını kopardıkları için konuşma örgüsünü absürtleştirir (Styan: 2003: 127). İkilinin yinelemeleri, ürünlerini insanlara pazarladıkları üç sahnede de devam eder. Uzun zamandır popüler olan en çok satan ürünleri vampir dişlerinden, ekstra uzun dişlerin ilave edildiği yeni versiyondan, bir klasik olan kahkaha torbasının “evde olsun ofiste olsun partilere neşe kattığından” ve Tek Dişli Amca maskesinin “çok inandıkları yeni bir ürün” olduğundan bahsedip dururlar. Uzun diyaloglar her zaman Sam tarafından kurulur ve Jonathan onu genelde onaylamakla yetinir. Benzer cümle tekrarları, apartman görevlisinin sahnelerinde de görülür. Ses yapmamaları için Jonathan ve Sam’i uyarıp duran görevli “Sabah işe gitmek için erken kalkan insanlar var” cümlesini ezberlemiş gibi üç farklı sahnede tekrarlar. Bu tekrarların her biri duygusuzdur; duygu ya da düşünce uyarınca değil, öyle olması ya da öyle söylenmesi gerektiği için otomatik şekilde sarf edilir.

Aynı konuşma aynı karakter tarafından tekrarlandığı gibi, birbiriyle ilgisi olmayan karakterlerin aynı cümleyi kurdukları da görülür. “İyi olduğunu duyduğuma sevindim” cümlesi filmin başlangıcından sonuna dek telefonda konuşma yapan farklı tipler tarafından iki kez tekrarlanarak kullanılır. Bu tipler temizlik yaparken yere oturup kalmış bir temizlik görevlisi, deniz tutması yaşadığı için on beş yıllık kaptanlık kariyerini bırakıp geçici olarak berberlik yapmaya başlayan adam, görkemli bir çalışma ofisinin içinde intihar etmek üzere elinde silah tutan yaşlı bir yönetici, giyinerek güne başlamak yerine pijamalarıyla mutfakta duran bir karı koca ve laboratuarda beynine elektrik verilen denek maymununu gözlemleyen bir bilim kadınıdır. Telefonun karşı ucundaki kişiye bu cümleyi kurmak dışında ya hiç, ya da çok az söz söyleyen bu insanlar; ne konuştukları kişinin iyi olduğuna sevinebilecek durumda, ne de iyi olunmasına sevindiklerini belli eden beden dili ve mimiğe sahip değillerdir.

Film boyunca tekrarlanan cümlelere, kelime tekrarları eklenir. Yalnız teğmen Ove bardaki insanlara bir derse katılmak üzere evden çıktığından, fakat mekana vardığında dersin “doğal olarak” iptal edildiğinden bahseder. 7.22 otobüsünü yakalamak için “doğal olarak” evden erken çıkmıştır. “Doğal olarak” yağmur yağmaya başlamıştır oysa “doğal olarak” adamın yanında şemsiyesi yoktur. “Doğal olarak” aceleyle eve geri döner ve şemsiyeyi almak ister, fakat “doğal olarak” evde şemsiyesi yoktur. Otobüse

giderken yağmur daha da hızlanır ve “doğal olarak” sırlı sıklam olur. Otobüs durağına yaklaştığında otobüsü hareket ederken görür ve “doğal olarak” otobüsü kaçıtır. Bu yüzden “doğal olarak” yürümeye başlar ve mekana ulaştığı zaman “doğal olarak” etrafta kimsecikler yoktur. Kapıda dersin iptal olduğuna dair bir not görür ve “doğal olarak” tüm çabalarına yazık olmuştur.

Anlamsız yinelemelerden ibaret olan bu diyaloglar amaç odaklı değildir; eylem, düşünce veya duygu oluşturma görevini yerine getirmenin ötesine geçerler. Bennett’a göre (2015: 19) konuşma örgüsünün eylem yaratmayan ve dramatik eğriyi desteklemeyen kullanımı, dilin gerçekte olan bağını kesmekte ve absürtlük duygusunu tetiklemektedir. Dil- eylem birlikteliğinin kesilmesiyle dilin işlevi ve filmin gerçeklik izlenimi zedelenir; böylece cümlelerin yarattığı duygu ve gerçek hayatta karşılık geldiği anlam da ortadan kalkar. İçi boşalmış cümle kalıpları, içi boşalmış yaşam biçimlerinin metaforudur. Andersson’a göre (Romney, 2001: para. 9) gevelemelerden oluşan bu diyaloglar, çağın anlamsızlığına karşılık gelmektedir. Anlam yitimi, cümleler ve içerikleri arasındaki gösteren-gösterilen ilişkisinin koptuğunun ifadesidir. Bu kopukluk anlam arayışındaki izleyiciyi göstergelerin ardındaki yan anlamları bulmaya, filmin kendi mantığı ve kuralları doğrultusunda yeni bir kavrama biçimi geliştirmeye itecektir.

3.3.1.2.4. Kişileştirme

Filmdeki karakterler, klasik anlatıdaki ana ve yan karakter tanımlamalarını birebir karşılamamaktadır. Filmin anlatısı genel hatlarıyla iş ortakları Sam ve Jonathan ana karakterlerinin ellerindeki ürünleri pazarlamaya çalışmaları ve borçlarını tahsil edemeyerek tedarikçiye borçlanmaları sırasında yaşadıkları çerçevesinde gelişir. Bu temel öyküye yalnız teğmen Ove, bardaki adam, dans hocası ve öğrencisi, Kral 12. Karl ile ordusu ve apartman görevlisi gibi yan karakterler eklenir. Fakat Sam, Jonathan ve yan karakterlerin kişilikleri ayrıntılı bir biçimde verilmez. Onları harekete geçiren itkiler, amaçlar ve arzular belirsiz ya da örtülüdür. Karakterlerin bir art öyküyle desteklenmemesi tanımlanmalarını zorlaştırır, edimlerini neden-sonuç ilişkisinden koparıp anlamsızlaştırır ve onları izleyici açısından absürt hale getirir (Esslin: 1995: 10).

Sam ve Jonathan klasik anlatıda ana karakterlerin karşılaştığına benzer içsel ve dışsal engellemelerle karşılaşır. Ürünlerini satamayıp tedarikçiye borçlanmaları gibi dışsal bir engel, aralarındaki arkadaşlık ilişkisinin sarsılmaya başlaması ve Jonathan'ın varoluşsal bir bunalıma girmesi gibi içsel engellerle desteklenir. Buna rağmen ne Sam, ne de Jonathan bu engelleri aşmak için etkin bir çaba veya istek göstermezler. Bara gidip içki içmeye, apartman görevlisinin uyarılarına maruz kalmaya, aynı cümleleri kurup aynı maske ve aksesuarları takarak ürün pazarlamaya devam ederler; çünkü Jonathan'ın da söylediği gibi sadece hayatlarını idare etmekle yetinmektedirler. Yaşama dair ilgileri, heyecanları, umutları ya da gelecek planları yoktur. Jonathan'ın yaşadıklarına olan tepkisi bunalıma girmekle sınırlı kalır. Plağı başa sararak ölüncce cennete gidip anne ve babasıyla buluşacağını anlatan şarkıyı defalarca dinlerken, ölmekle ilgili onu endişelendiren tek şey, anne ve babasıyla cennette buluşma ihtimalidir. Bu naif korku, trajik bir aile ilişkisi olduğunu göstermekte; Jonathan'ın çocuksu tutumunun absürtlüğü, ilişkinin absürtlüğünü açığa çıkartmaktadır. Andersson, Sam ve Jonathan karakterlerini yaratırken Vladamir & Estragon, Stan Laurel & Oliver Hardy, Don Quixote & Sancho Panza ve Georange ve Lennie ikilisine öykündüğünden bahseder (Champagne, 2015: para. 13). Bu karakterlerde ona çekici gelen şey üzüntü ve gülünçlüğün bir arada olmasıdır. Onlar aynı Sisifos gibi hiçbir yere varmayacak bir işi yerine getirebilmek için tüm hayatlarını ortaya koymakta, absürt bir kısır döngünün içerisinde gidip gelmektedirler (Porton, 2015: 25).

Filmde yapay ve gerçeküstü bir etki yakalamak istediğinin altını çizen Andersson, yüzde yirmisi profesyonel yüzde sekseni amatör oyuncularından oluşmuş bir oyuncu kadrosuyla çalışmıştır (Porton, 2015: 25). Gerçekçi olmayı amaçlamadığı için oyunculukta doğallık aramayan yönetmene göre oyuncuların rol yapmayı bilmemeleri; gerçek yaşamda kim oldukları, hayatlarının ne anlama geldiği ve ne işe yaradıklarıyla ilgili fikir sahibi olmayan insanların absürtlüğünü elde etmenin yollarından biridir.

3.3.1.2.5. Mizansen

Filmde mekan tasarımı, oyuncuların mekan içindeki konumları, hareketleri, kostüm, renk, ışık, kamera hareketleri ve açıları gibi tüm mizansen öğeleri absürt biçimi destekleyecek şekilde düzenlenmiştir. Mizansende soyutlama ve biçimciliğe yönelen Andersson, doğalcılık ve gerçekçiliği bir tarafa bırakarak anılar ve rüyalara dayalı hipergerçek bir dünya yaratmayı amaçlar (Andersson, 2016, para.3). Bu nedenle gerçek mekanlar yerine kendi stüdyosunda (Studio 24) tasarladığı setleri tercih eder, minyatürleri ve tromplöy tekniğini³¹ sıklıkla kullanır. Böylece “arı ve sıkıştırılmış” görüntüler elde ederek “hayatın ihtişamını, küçüklüğünü ve sonluluğunu” daha açık şekilde ifade edebildiğini düşünmektedir (Dagliden, 2014, para. 10). Set tasarımında soyutlamaya gitmek yönetmene zihnindekileri canlandırmak için sınırsız bir özgürlük alanı verdiği gibi; izleyiciyi doğrudan etkileyen, somut, dolaysız, basit ve çıplak bir gerçeklik³² ortaya çıkarır (Andersson, 2016, para.3).

Andersson, aksesuar kullanımını asgari düzeyde tutan arı ve aynı zamanda hijyenik olarak da tanımlanabilecek, insan eliyle biçimlendirildiği belli olan yapay mekanlar yaratır. Kendini vurmak üzere çalışma ofisinin ortasında dikilen ihtiyar patronun sahnesi steril bir set tasarımına örnek oluşturur. İntihar etmek üzere elinde silah



Şekil 56- İntihar etmek üzere olan işadımı

31. Fransızcası *trompe l'oeil* olan ve göz aldanması anlamına gelen tromplöy; plastik sanatlar, mimari, tiyatro ve sinemada iki boyutlu nesnelere üç boyutlu algılanmasını veya olduğundan daha büyük görünmesini sağlayan bir tekniktir. (“Trompe l'oeil”, t.y.)

32. Andersson 1920’li yıllarda Almanya’da ortaya çıkan ve Karl Hofer, Felix Nussbaum, Georg Scholz gibi ressamların içinde bulunduğu Yeni Nesnelcilik (Neue Sachlichkeit) sanat hareketinden etkilenmiştir (Andersson, 2016, para.3).

tutan adam, gerçekleştirmek istediği eylemi absürt biçimde kesintiye uğratmış olan bir telefon görüşmesi yapmaktadır. Telefondaki kişiyi bir süre dinledikten sonra filmde defalarca tekrarlanan “İyi olduğunu duyduğuma sevindim” cümlesini kurar. Toplumsal piramidin en üst katmanlarında yer alan ve sahip oldukları nedeniyle mutlu olması beklenen kişinin intihar edecek olmasına, içinde bulunduğu durum ile söyledikleri arasındaki tezatlık eklendiğinde sahnenin absürtlüğü artar. Bu durum aksesuardan arındırılmış, yaşanmışlık hissi vermeyen, boğuk renklerle döşenmiş mekan tarafından desteklenir. Oda oldukça az mobilyaya sahiptir; çalışma masasının üzerinde lamba, sümen, bir adet dosya ve arkadaki dolabın üstünde birkaç süs objesi ile kitaplar vardır. Tüm bu aksesuarlar, boyutları ve odaya hakim olan genel kahve tonları nedeniyle belirsizleşmiştir. Bu tasarım önde duran oyuncuyu ve duvarda asılı olan tabloyu görüntünün en dikkat çekici iki unsuru haline getirmiştir. Havada dövüşen kartalların yağlıboya tablosu hayvansı bir acımasızlık ve saldırganlık içeren kapitalist sistemin, bu tablo önünde intihar edecek olan yaşlı patron ise sistemin çöküşünün metaforudur³³. Andersson’a göre sahneyi absürtleştiren, insanların aynı anda hem trajik hem de komik durumları bir arada yaşıyor olmasıdır. Bu absürtlük insan varoluşunun kırılğan yapısını da ortaya koymaktadır (Porton, 2015: 23).

Asgari düzeyde kullanılan aksesuarlarda renk, biçim ve konumlandırma açısından belirli bir düzen gözetilen filmin set tasarımı hijyen duygusu yaratmaktadır. Özellikle aşırı derecede stilize edilmiş sokak sahnelerinde bu durum daha çok göze çarpmaktadır. Yolların, kaldırımların ve bina duvarlarının tertemiz görüntüsü yaşanmışlık barındırmayan mekanların cansızlığını ve yapaylığını taşımaktadır.



Şekil 57- Durakta bekleyen insanlar

33. *İkinci Kattan Şarkılar*'da, bileklerini kesen mali müşavir ve Kalle'ye verdiği borcu geri alamayınca yaşadığı ekonomik sorunlar nedeniyle intihar eden adamın öyküsü üzerinden kapitalist sistemin mali açmazları anlatılır.



Şekil 58- Restorana bakan Teğmen Ove

Temizliğin akılcılıkla bağlantılı olduğuna dikkat çeken Sigurdson'a göre hijyen, İsveç'in modernlik inancının metaforudur (2014: 19). İsveç'te belirli bir toplumsal-kültürel döneme karşılık gelen temizlik *saplantısı*, "ilerleme, uzlaşma ve merkezîyetçilik" üzerine kurulu İsveç refah toplumunun (2014: 23) gelişim ideallerinin merkezinde yer almıştır³⁴. İsveç toplumunda sosyolojik, kültürel ve psikolojik açıdan pek çok çelişkiye karşılık gelen hijyenin sahne tasarımında belirgin hale gelmesi, İsveç modernliğinin düzensizliğe alan tanımayan mesafeli, soğuk ve duygudan yoksun akılcılığının temsidir.

Filmin bir resim tablosunu andıran, titizlikle tasarlanmış sahneleri soğuk renk ısısına ve monokromatik bir renk paletine sahiptir. Daniel Brodén bu renklendirme ve set tasarımının günlük yaşamı tanıdık olmaktan çıkardığından, böylece izleyiciyi yaşadığı gerçeklik hakkında düşünmeye sevk ettiğinden bahsetmiştir (2014: 100). Andersson'a göre gri-yeşil ve kasvetli görüntüler ve zayıf ışıklandırma (Evry, 2014), çocukluğunun geçtiği işçi sınıfı kenti olan Gothenburg'a ve sosyal demokrasinin yerleşmeye başladığı 1950'li yılların yapılarına öykünme niteliği taşır. Yönetmen bu sayede filmi "zamansız" kılarak (Porton, 2015: 24); kapitalist ekonominin, araçsal aklın ve bürokratik toplumun evrensel rengini yakalamıştır. Bu açıdan bakıldığında gerçek dışı olmasına rağmen gerçeği tüm açıklığıyla ortaya koyan renk kullanımı, birbirine yabancılaşmış bireylerden oluşan materyalist bir toplumun duygudan uzak, kuralcı ve soğuk yüzünü yansıtmaktadır.

34. 1930'lu yıllarda teknolojik ve ekonomik gelişimin artmasıyla, ilerleme ideali sosyal alana kayarak bilimsel ve akılcı bir toplum yaratma amacına dönüşmüştür. Bu dönemden sonra toplum mimarlığına soyunan İsveç'te, mutlu vatandaşlardan oluşan gelişmiş bir refah devletinin gerektirdiği uzlaşma için düzeni bozan herşey (farklılık, çoksenslilik, kendiliğindenlik, heterojenlik vb.) bir kusur ve tehdit olarak algılanmaya başlamıştır. Hastalık, ölüm ve düzensizlikle ilişkilendirilen kirliliğin, fiziksel ve biyolojik bir durum olmanın dışına çıkarak, kültürel ve toplumsal algıyla yakından ilişkili hale geldiği bu dönemde hijyen yüceltilmiş ve ideal toplumun birleştirici ögesi olarak *kutsanmıştır* (Sigurdson, 2014: 29).

Filmin içeriği kadar biçimsel açıdan da zamansız olmasını hedefleyen Andersson, oyuncuların yüzlerini beyaza boyayarak onlara evrensellik katmayı amaçlamıştır. Japon Noh Tiyatrosu'ndan etkilendiğini belirten Andersson'a göre (Porton, 2015: 24) maske kullanmak ya da yüzleri beyazlatmak; belirli bir tarihsel-toplumsal bağlamın dışına taşarak, tüm insanlığa ait öyküler anlatmakta etkin bir araçtır. Bu yöntem oyuncunun kişilik kazanmasının, izleyici ile karakter arasında bağ kurulmasının önüne geçerek yabancılaştırma efekti olarak işlev görürken; karakterleri yaşayan ölümlere çevirerek filmin anlatısını da desteklemektedir. Renksiz, soluk kostümleri içerisinde “mezardan yeni çıkmış gibi görünen oyuncular” (Tucan, 2016: 1), ideallerin tersine döndüğü bir toplumdaki anlam yitimi sonucunda yaşanan çaresizliği yansıtmaktadır.

Filmde oyuncuların kostüm ve makyajları kadar, sahne içindeki konumları da absürt anlatıyı destekleyen bilinçli bir tercih doğrultusunda tasarlanmıştır. Kapanmak üzere olan barda oturmuş, tüm hayatı boyunca neyi yanlış yaptığının farkına vardığını söyleyen adamın³⁵ sahnesi buna iyi bir örnektir. Andersson oyuncuyu kameranın önü yerine, barın duvara bitişik duran arka masasına *sıkıştırır*. Etrafı toplayan bar çalışanlarından birini ondan



Şekil 59- Kapanmak üzere olan bar

daha önde konumlandırır ve sahnedeki eylemi bar çalışanlarına yükleyerek izleyici dikkatini diyaloglu oyuncudan, sahne için daha *önemsiz* görünen diğerlerine yöneltir. Böylece hayatı boyunca açgözlülük ve cimrilik yaptığı için mutsuz olduğunu anlamış olan adamın söyledikleri hem kendi konumu, hem de onu umursamadan barı kapatmak

35. *İkinci Kattan Şarkılar* filminde de benzer bir tema görülür. Karakterler nerede hata yaptıkları sorusunu tekrar edip dururlar.

için çalışmaya devam eden adamların tavrı nedeniyle önemsizleşir. İleri yaşlardaki bir adamın, bir bar köşesinde hayatını ne kadar bencilce yaşadığını anladığı anın trajikliği yerini absürde bırakır. Diyalogların yanı sıra oyuncu eylemi ve konumlandırılmasını kullanarak soyutlamaya giden Andersson'un biçemi, gerçek ve düş arasındaki ayrımı silikleştirirken (Bateman, 2015), insan varoluşuyla ilgili çelişkileri ortaya seren sahnenin absürt içeriğini de desteklemektedir.

Andersson yakın çekimler yerine, alan derinliği veren genel çekimleri tercih eder; dolayısıyla genellikle 16mm'lik geniş açılı objektifler kullanmaktadır (Hanich, 2014: 38). Bir insanın çevresindekilerin yüzünden daha fazla şey ifade ettiğine inanan yönetmen, “terkedilmişlik, kırılmalık ve biraz da trajedi” için çerçeve içindeki öğelerin tümünün yarattığı etkiden yararlanır (Spigland, 2009). Çerçeve içindeki her öğenin netlik kazandığı bu çekim biçimi, izleyici bakışının tek bir noktaya odaklanmasının önüne geçmektedir. Sahnedeki birçok öğenin aynı anda algılanmasına olanak tanıyan bu çekimlerde (Romney, 2015: para.6), izleyicinin filme etkin katılımı esastır. İzleyici ve film arasındaki etkileşim, kesmeler içermeyen plan sekanslarla ve hareketsiz kamera kullanımıyla desteklenmiştir.

Andersson derin odaklı çekimler olarak adlandırılan bazı çekimlerde, geniş açılı lenslerin yarattığı etkiyi arttırmak ve sonsuzluk duygusu veren bir perspektif algısı yaratmak için mekanın fiziksel özelliklerini kullanır. Ufukta kaçış noktası oluşturan bu derin perspektif algısı sayesinde yakınlık ve uzaklık duygusunu tetikleyerek, iki boyutlu düzlemin üç boyutlu algılanmasını sağlamıştır. Jonathan ve Sam'in tren yolunda



Şekil 60- Jonathan ve Sam tren yolunda buluşur

buluştuğu sahne, bahsedilen derin odaklı çekime örnektir. Sahnenin kaçış noktası yaratan perspektif düzenlemesi, içeriğiyle doğrudan ilişkilidir.

Tedarikçiye borçları gittikçe artan ve sattıkları ürünlerin parasını müşterilerinden tahsil edemeyen Sam ve Jonathan arasında tartışma yaşanır. Sam; Jonathan'ın yavaşlığından, uyurgezer bir zombi gibi yürümesinden, söylediği herşeye itiraz etmesinden ve ticaret kafasına sahip olmamasından yakınır. Oysa söylediklerinin gerçekte hiçbir karşılığı yoktur; çünkü Jonathan onu sürekli onaylamaktadır, eğlence sektörüne girmek Sam'in fikridir ve kendisi de en az Jonathan kadar zombilere benzemektedir. Yaşadıklarının sorumluluğunu almak ve bunların gerçek nedeni üzerine düşünmek yerine Jonathan'ı suçlayarak işin içinden sıyrılmaya çalışan Sam, çantasındakileri yere boşaltıp çerçevenin sağından çıkıp gider. Sahnenin mizansenini arkadaki derinliğe rağmen kameranın önündeki dar alanda geçer. Ufkun iç açıcı, umut vaat eden sonsuzluğu; küçük bir alana hapsedilmişçesine yerleştirilen karakterlerle tezatlık yaratarak Sam ve Jonathan'ın içinde buldukları kısırdöngüyü destekler. Sahnenin sonunda Sam'in uzayıp giden ufka ilerlemek yerine geriye dönüp çerçeveden çıkması, Jonathan'ın Sam'e odaklanıp ufka arkasına dönerek yere dökülen eşyaları toplaması; karakterlerin çıkış yolunu fark edememeleri ve aynı noktada takılı kalmalarının eğretilmesidir. Gerçek, görmeyi bilenler için göz önünde ve açık seçikken; Sam ve Jonathan gibiler için ulaşılmazdır.

Hanich, Andersson'un mizansen tasarımının genellikle yatay olarak düzenlendiğini ve oyuncuların kameranın önüne yatay şekilde yerleştirilmelerinin izleyiciyle oyuncuları *yüz yüze* getirdiğini belirtmiştir (2014: 39). Filmde buna benzer oyuncu konumlandırmasının örneklerinden birini berber sahnesinde görmek mümkündür. Berber "Merhaba, belki beni tanıyor olabilirsiniz" diyerek kameraya dönük halde konuşmaya başlar. Eskiden gemi kaptanı olarak çalıştığını ("Ölümlü Üçüncü Buluşma" bölümünde kaptan kıyafetleri içerisinde gemidedir) ama kıyıdan ne zaman ayrılrsa başı döndüğü için istifa etmek zorunda kaldığını söyler. Eniştesi hasta olduğu için onun berber salonunu çalıştırmaya başlamıştır. Saç kesmek konusunda fazla deneyimi olmasa da elinden geleni yapacaktır çünkü bundan başka şansı yoktur. Yaptığı işi, işin



Şekil 61- Berber dükkanı

doğasına tamamen aykırı bir engelle karşılaştığı için bırakmış olması ve şartlar öyle gerektirdiği için hiç bilmediği yeni bir işe başlaması absürttür. Çaresiz, umutsuz ve mutsuz görünen berberin öyküsünü kameraya dönerek anlatması, izleyici ile dolaysız bir ilişki kurmasını sağlar. Berber tiplmesi soğuk, ifadesiz ve duygusuz olsa da anlattıklarının içeriği izleyicinin onu anlamasına ve berberin yaşadıklarıyla kendi hayatı arasında paralellik kurmalarına olanak verir.

Bordwell tarafından planimetrik (alanölçümsel)³⁶ kompozisyon olarak adlandırılan bu mizansende, kamera arka yüzeye dikey olarak konumlanmıştır. Berber ve Sam kameraya eşit uzaklıkta yerleştirilmişlerdir; sahnenin odağındaki berber, konuşmayan ve eylemde bulunmayan Sam’la aynı hizadadır. Andersson geniş açılı çekim kullanarak mekanın bütünsel görüntüsünü korumuş (mekanla örtüşmeyen berber tiplemesinin öyküsü için bu gereklidir); geniş açının yarattığı derinliği kırabilmek için ise planimetrik kompozisyondan yararlanarak derinlikten yoksun ve yapay bir görüntü elde etmiştir. “Durağanlık, pasiflik” veya “çocuksu bir basitlik ve naiflik” (Bordwell, 2007: para.12, 13) algısı yaratan planimetrik çekim, sahnenin içeriğini pekiştirerek absürdü absürt bir görüntüyle desteklemiştir.

36. Bordwell, sanat tarihçisi Heinrich Wölfflin tarafından planar (düzlemsel) veya planimetrik (alanölçümsel) olarak tanımlanan resimsel kompozisyon şeklini film incelemelerine uyarlamıştır. Planimetrik çekim, bir düzlemin önünde duran oyuncuların çerçeve içinde ipe dizilmişçesine sıralanması anlamına gelmektedir. Bordwell’e göre 1960’lı yıllardan önce Keaton gibi bazı komedyenlerin filmleri dışında sinemada görülmeye alışık olunmayan bu düzenleme biçimi, Michelangelo Antonioni ve Jean Luc Godard gibi yönetmenlerin avangart filmleriyle bilinirlik kazanmaya başlamıştır. Bu çekimin kaynaklarını ve işlevini araştıran Bordwell’e göre planimetrik çekimler; üst üste binen düzlemlerden oluşan, katmanlı ve hacimsiz tele çekim görüntüsünü geniş açıda yakalamanın farklı bir yoludur. (Bordwell, 2007).

3.3.1.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik

Sam ve Jonathan'ın tartıştıkları sahne filmdeki ses efektlerin absürt bir etki yaratmak için kullanımına örnek oluşturur. Jonathan'ı geç kalmakla, her söylediğinin tersini iddia etmekle ve ticaret kafasına sahip olmamakla suçlayan Sam; pazarlama işini yapmak istemediğini söyleyerek çantasındakileri yere boşaltıp gider. Bu sırada yere düşen kahkaha torbası çalışmaya başlar. Film boyunca aynı amaç uğruna çalışan iki arkadaşın tartışıp ayrıldığı sahneye eşlik eden kahkaha efekti, sahnenin dramatik yapısını bozarak trajik olanı absürde çevirir. Sam'in arkasından yere attıklarını çaresizce toplayan



Şekil 62- Sam Jonathan'ın yanından ayrılır

Jonathan “İyi de bu fikir senden çıktı” cümlesini defalarca yinelerken kahkaha efekti duyulmaya devam eder. Buna yumuşak bir vals ritmi içeren *Zandahls Kanon* şarkısının neşeli müziği eklendiğinde, kahkaha efektinin yarattığı rahatsız edici etki desteklenmiş olur. Bu ritmik müzik, sahne kararmayla kafede oturmuş burnunu çekerek gözyaşı dökken Jonathan'ın sahnesine bağlandığında da devam eder.

Müziğin içerikle tezatlık oluşturmasıyla elde edilen absürt etki bar sahnesinde doruğa çıkar. Yolunu kaybetmiş olan Jonathan ve Sam bara girdiklerinde, zamanın donmuş gibi görüldüğü mekanda neşeli ve hareketli bir erken dönem rock parçası (rockabilly) olan *Shimmy Doll* çalmaktadır. Ara vermeden öpüşen çifte bakarak ağlayan kadın, makinada oyun oynayan adam, sessizce oturup içkisini içen insanlar ve bardağını kurulayan barmenin durgun görüntüsüyle, şarkının hızlı ritmi ve “shake it” sözlerinin örtüşmemesi absürtlük yaratır. *Viridiana* (1961) filminin final müziği olan şarkıyla



Şekil 63- Sam ve Jonathan bara girerler

Bunuel'e saygı duruşunda bulunan Andersson (Evry, 2015), aynı müziği film kredileri akarken de kullanır.

12. Karl'ın Poltava Savaşı'nda yenilgiye uğrayarak ülkenin yarısını kaybedip atının üzerinde yaralı halde bara geri döndüğü sahnede *Alleluia, Behold the Bridegroom* ilahisi duyulur. İlahiye, Poltava'da dul kalan kadınlar ve çekilen acılar için gözyaşı döken kadınların sesi eklenir. Sahne sonunda, kralın savaşa giderken ordusuna çalmasını emrettiği *Halta Lotta* marşı ilahinin üzerine düşer. Daha önceki sahnede tüm bir ordu tarafından söylenen marş, şimdi tek kişinin sesinden, cılız ve coşkusuz çıkmaktadır. Öldürmemeyi öğütleyen Hristiyanlığın dini inançlarını temsil eden ilahinin marşın üzerine binmesi nedeniyle ortaya çıkan absürtlük, marşın karşılık geldiği milliyetçi değerleri alaşağı eder. Bu uyumsuzluk, marşın kumsalda yan yana uzanmış çiftin üzerine düşmesiyle de desteklenir.

Filmin öyküsü bağlamında varoluşun anlamına dikkat çekmek için belirli sahnelerde kullanılan güvercin ses efekti, absürt durumlarda duyulması ve oyuncuların sese verdikleri tepki nedeniyle sahnelerin absürt içeriğini destekler. Son sahnede işe gitmek için otobüs beklerken, günlerden hangi gün olduğu ve bunu nasıl takip edecekleriyle ilgili anlamsız diyaloglar kuran insanların konuşmalarının bitiminde güvercinin sesi duyulur. Varoluş üzerine kafa yoran güvercinin sesi; akılcılıkla inşa edilmiş modern yaşantılarında belirli rutinler içine sıkışıp kaldıklarından, hangi günü yaşadıklarını bile unutan insanların hayatlarının acınası durumunu imlemektedir. Duymayı beklemedikleri bir sese kafalarını kaldırıp şaşkınca bakan bu insanlar, doğadan ve yaşamı anlamlı kılan insani her şeyden soyutlanmıştır.

Filmde kullanılan müziğin içerikle tezatlığından doğan absürtlük, bakır silindirin içinde yerlileri yakan askerlerin sahnesinde en dikkat çekici halini alır. Yerli kabileyi kırbaç zoruyla silindirin içine sokan Avrupalı askerler, herkes içeri girdikten sonra silindirin altında devasa bir ateş yakarlar. Silindir dönmeye başladığında, üzerinde yer alan borazanlardan hoş bir müzik sesi gelmeye başlar. Bu makina, içinde yanan insanların acı dolu çığlıklarını müziğe dönüştüren bir eğlenceden başka bir şey değildir; nitekim bir süre sonra ellerinde içki kadehleriyle burjuvalar bu *müzik şölenini* dinlemek için dışarı çıkarlar. Acımasızlıklarıyla ün salmış olan Asurlular'ın, türlü işkencelere maruz bıraktıkları düşmanlarının çığlıklarını müziğe dönüştüren bir alet icat etmeleri fikrinden etkilenen Andersson (Romney, 2015: prg 13), bunu Avrupalı sömürgecilere



Şekil 64- Altında ateş yakılan bakır silindir

uyarlamıştır. Böylece tarihsel bir suç olarak kabul ettiği sömürgeciliği ve benzer bir istismar üzerine kurulu çağdaş kapitalist düzeni eleştirmiştir (Porton, 2015: 23). Bakır silindirin üzerindeki yazı, Şili'ye gönderilen zehirli atıkların çöplükte oynayan çocukları zehirlenmesi üzerine sorumluluk kabul etmeyen İsveç'li maden şirketi Boliden'e gönderme niteliği taşımakta (Bateman, 2015); insani değerlerin önüne geçen piyasa değerlerini hedef tahtasına taşımaktadır. Kulağa hoş gelen müziğin başka insanların acılarından kaynaklanıyor olması (müziğin kaynağı), trajik bir sahnede duyulan müziğin güzelliği (müziğin görüntüyle çelişkisi), müziği yapan makina (müziğin aracı) ve aristokratların bu müzikten zevk almak için onu dinleme istekleri (müziğe gösterilen tepki) birleştiğinde; sahnenin müzik tasarımının absürt bir biçimle tasarlandığı görülmektedir.

3.3.1.2.7. Kurgu

Maden eritme silindirinin içerisine kırbaç zoruyla sokulan yerli insanları izleyen burjuvaların sahnesi filmin birden fazla çekim içeren tek sahnesidir. İki uzun ve hareketsiz çekimin, absürt bir etki yaratmak için arka arkaya kurgulanmasının örneğini veren bu sahnede, ilk çekimde yerlilerin silindir içine girişi ve altı yakılan silindirin dönmeye başlaması görülür. Bunu, cam kapılar üzerine yanan silindirin görüntüsü yansıyan bina ile ikinci çekim izler. Kapılar açıldığında, bir grup burjuva makinadan çıkan müziği dinlemek için ellerindeki içki kadehleriyle dışarı çıkar. Jonathan garson kıyafetleri içinde elinde şampanya tutarak grubun yanında yer almaktadır.



Şekil 65- Askerler yerlileri silindirine sokar

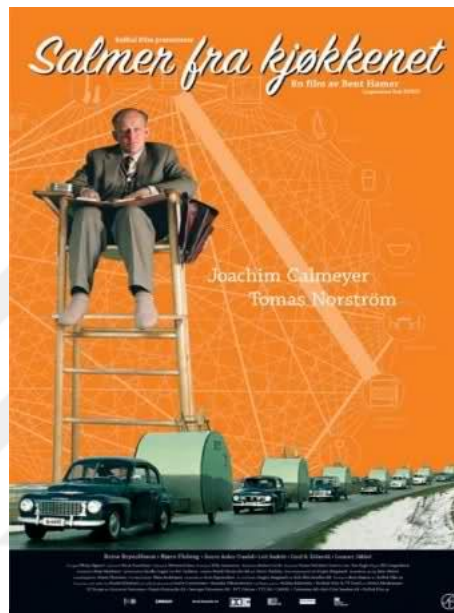


Şekil 66- Silindirden çıkan sesleri dinleyen burjuvalar

Yanan silindir ve onu izleyen burjuvaların görüntüsünün kurgu aracılığıyla bir araya getirilmesi iki durum arasındaki çelişkiyi biçimsel olarak destekler. Birilerinin acısının

başkalarının zevki haline geldiği bu görsel birliktelik, absürdü ortaya çıkaran uyumsuzluğu ve ikiliği (Styan: 1968: 278) kurgu aracılığıyla ortaya koymaktadır.

3.3.2. Mutfak Hikayeleri³⁷ (Salmer fra Kjøkkenet)



Şekil 67- Mutfak Hikayeleri film afişi

3.3.2.1. Filmin Konusu

Mutfak gereçleri ve yöntemleri üzerine deneyler gerçekleştiren İsveç Ev Araştırmaları Enstitüsü, 2. Dünya Savaşı sonrasında Norveç’li bekar erkeklerin mutfak alışkanlıkları üzerine bir araştırma başlatır. Araştırmada görevlendirilen on sekiz gözlemci karavanlarıyla Norveç’in Landstad kasabasına doğru yola koyulur. Çalışma yapacakları evin yanına park ettikleri karavanlarında yatıp kalkan gözlemciler istedikleri zaman ev sahibinin mutfağına girip onu gözlemleyecek, fakat hiçbir işe karışmayacak ve

37. **Yönetmen:** Bent Hamer

Senaryo: Jörgen Bergmark, Bent Hamer

Görüntü Yönetmeni: Philip Ogaard

Oyuncular: Joachim Calmeyer (Isak Bjorvik), Tomas Norström (Folke Nilsson), Bjorn Floberg (Grant), Reine Brynolfsson (Malmberg Sixteen)

Yapımcı: BOB Film Sweden AB, Bulbul Films, Svenska Filminstitutet (SFI)

Yapım Yılı: 2003

Süre: 95 dakika

Ülke: Norveç

ev sahibiyle asla konuşmayacaktır. Folke dışındaki tüm gözlemciler sorunsuz bir biçimde çalışacakları mutfaklara yerleşirler; fakat Folke'nin ev sahibi yaşlı Isak araştırma ekibinin katılımcılara vermeyi taahhüt ettiği atın gerçek değil de tahta olduğunu görünce çalışmaya katılmayı reddeder. Folke Isak'ın direncinin kırılmasını bekler ve sonunda bir gün Isak evin kapısını girmesi için aralık bıraktığında, tenis hakemlerinkine benzer ahşap gözlem sandalyesini Isak'ın mutfağına yerleştirir. Isak Folke'nin evine girmesine izin vermesine rağmen, araştırmaya katılmadaki gönülsüzlüğü devam etmektedir. Folke'den rahatsız olduğu için yemeklerini yatak odasında pişirir, mutfakta oturduğu zamanlarda ışığı kapatır ya da mutfağına çamaşır asarak Folke'nin onu görmesini engeller. Isak'ı gözlemlemek için eve giden Folke çizelgesine elle tutulur birşey işleyemediği gibi, oturduğu sandalyenin üzerinde tavanda delik açan Isak tarafından dikizlenmeye başlar. Enstitü tarafından araştırmanın sağlıklı yürütülebilmesi için belirlenen kurallar hem Folke hem de Isak için bir süre sonra uygulanabilirliğini kaybeder. Bir gün Isak'ın piposunun tütününün bittiğini gören Folke, ona kendi tütünü verir ve ikili birlikte kahve içip konuşmaya başlar. Günler geçtikçe aralarındaki arkadaşlık, Isak'ın komşusu Grant'ı kışkandıracak derecede ilerler. Grant, Folke'nin karavanını o içinde uyurken traktörüyle tren yolunun ortasına çekip bırakır. Durumu fark eden Isak, karavanı atına bağlayıp eve geri götürür. Folke ve Isak arasında arkadaşlık ilişkisi kurulduğundan şüphelenen araştırma yöneticisi Malmberg Sixteen; Isak'ın yaş günü kutlamasından sonra dağılmış mutfağı, Folke'nin sandalyesinde uyuyup kalmış olan Isak'ı ve onun karalamış olduğu çizelgeyi görüp Folke'yi işten kovar. Folke işten atılmış olsa da, karavanı İsveç'e teslim etmek zorundadır; fakat sınırı geçer geçmez karavanı Sixteen'e bırakıp Noel'i Isak'la geçirmek için kasabaya geri döner. Gece eve vardığında Isak çoktan ölmüştür. Bahar geldiğinde Folke Isak'ın evine yerleşmiştir. Grant telefonu çaldığında aynı Isak gibi kahve için çaydanlığa su koyup bardakları hazırlar.

3.3.2.2. Filmin Analizi

3.3.2.2.1. Öykü

Film; İsveç Ev Kadınları ve Ev Ekonomisi Eğitmenleri tarafından kurulan enstitünün insanların mutfaktaki çalışma koşullarını geliştirmek ve mutfakta iş yaparken kat edilen mesafeyi Kongo'dan İtalya'ya düşürmek adına evye, havlu, çöp kovası, hamur yoğurma yeri ve masa gibi mutfak elemanlarının mantıklı şekilde düzenlenmesi için araştırma başlatması gibi absürt bir öykü üzerine temellenir. Öykünün geçtiği tarihsel zaman dilimi, konunun absürtlüğünü destekler. İsveç ve Norveç'in 2. Dünya Savaşı'nın ardından savaşın ve Nazi soykırımının ekonomik, politik, sosyolojik ve psikolojik etkileriyle uğraşmak yerine; insanların mutfak alışkanlıklarını düzenlemek gibi önemsiz bir çalışma için para ve emek harcaması anlamsızdır. Enstitünün varlık nedeni, araştırmanın içeriğinin gereksizliği, zamanlamasının anlamsızlığı, konuşma ve iletişimi yasaklayan ve gözleme dayanmakla yetinen (mutfağa koyulan yüksek bir sandalye üzerinden ev sahibinin hareketlerinin gözlemlenerek çizelgeye işlenmesi) uygulama yönteminin insan doğasıyla olan uyumsuzluğu bir araya geldiğinde ortaya absürt bir öykü çıkar. Absürt; evrenin yasalarını belirleyip sınıflandırabilen bilimin, dünyanın anlamlandırılmasında işe yaramazlığını ortaya koyan bir araçtır; nitekim hayatı anlamlandırmak için bilimle birlikte şiire, kısacası duyguya ve sezgiye de ihtiyaç vardır (Camus, 2010: 30). Film absürt içerik aracılığıyla, İskandinav ülkelerinde ideal bir yaşam kurma amacının ötesine geçerek saplantı haline getirilen akılcılığın, faydacılığın ve işlevselliğin mantıksızlaşmasına eleştiri getirmektedir.

Ana öykünün absürtlüğü, yan öyküler aracılığıyla desteklenmiştir. Ev sahiplerinin gözlemcilere direnmesi, Folke'yle Isak ya da Green ve Tor gibi gözlenen ve gözleyen arasında kurulan arkadaşlık, Isak'ı gözleyen Folke'nin bir süre sonra Isak tarafından gözlenen haline gelmesi gibi olaylar; araştırmanın anlamsızlığını, gerçek dışılığını ve uygulanabilir olmadığını ortaya koyar. Araştırmanın baş yürütücüsü Dr. Ljungberg'in araştırma sırasında özel uçağında parti yaparak Finlandiya'ya çekip gitmiş olması ve araştırma sonunda Norveç'e gelip içerisinden eğlence ve kahkaha sesleri gelen uçağından işemek için sarhoş halde çıktığında, eline Folke'nin gözlemcisi tarafından

gözlemlendiğini bildiren notların verilmesi ‘büyük bir ciddiyetle yürütülen araştırmanın’ saçmalığını destekler. 2. Dünya Savaşı sırasında Naziler tarafından işgal edilen Norveç’e yardım etmek bir yana, Nazi Almanya’sıyla ticaret ilişkileri geliştiren İsveç bürokrasisinin ikiyüzlülüğü, faydacılığı, çıkarıcılığı ve kendini beğenmişliği; araştırmaya katılacaklara at vereceğini söyleyen enstitünün, gerçek at yerine İsveç’in simgesi olan ahşap Dalecarliya atını hediye etmesindeki absürtlükte ifadesini bulur. ‘Az gelişmiş Norveçliler üzerinde araştırma yapmaya kadir olan gelişmiş, akılcı İsveçliler’ olgusunun çarpıklığını ortaya koyan bu durum; duygusallık, güven ve ahlak üzerine temellenen insanca ilişkilerin karşısına dikilen bürokratik akılcılık ve çikara dayalı ahlaksızlığın eğretilmesidir.

Gözleyen Folke ve gözlenen Isak arasındaki mesafeli ilişkinin başlangıcı ve ilerleyişi kadar, bu ilişkinin birbirine eşit iki insan arasındaki normal bir ilişkiye dönüşmeye başlaması da absürt bir şekilde gerçekleşir. Sandalyesinde oturmuş yemeğini yiyen Folke, yumurtasını tuzsuz bulduğu için mutfaktaki raftan tuzluğunu alır, fakat işi bittikten sonra aynı yere bırakmaz. Isak mutfığa girip tuzluğunu yerinde bulamayınca, Folke kurallara uyup konuşmaz, fakat tuzluğunu koyduğu yeri Isak’a eliyle işaret eder. İnsanların birbirlerini anlamaları için gerekli olan diyalogun, bürokratik akıl tarafından yasaklanmış olmasına rağmen günlük yaşantı içerisinde gerçekçi bir karşılık bulamayacağını basit bir tuzluk paylaşımında ortaya çıkması, en açık seçik olanın kurallar adına örtbas edilmesi absürttür.

Mizansen, kişileştirme, konuşma örgüsü ve kurgu ile desteklenen bu absürt öykü, savaş sonrasında ideal bir toplum inşa etmeye odaklanan İskandinav ülkelerinin ve özellikle de Norveç üzerine araştırma yapmaya can atan İsveçliler’in, akılcılığı akıl dışılık sınırlarına vardırmasının parodisini yapmaktadır. Yönetmen Hamer’ın filmin öyküsünü yazarken İsveç’te 1950’li yıllarda yapılmış gerçek araştırmalardan (Pekerman, 2012: 131) ilham almış olması, absürtlüğün boyutlarını gözler önüne sermektedir.

3.3.2.2.2. Olay Örgüsü

Olay örgüsü klasik anlatıda olduğu gibi serim, düğüm ve çözüm bölümlerinden oluşur. Öykü araştırma enstitüsünün çalışmalarının anlatılması ve enstitüye bağlı gözlemcilerin kasabaya geldiği serimle başlar. Isak'ın Folke tarafından gözlemlenmeye gösterdiği direnç ile yaratılan çatışma, öyküyü düğüm bölümüne iletir. Düğüm bölümü Folke tarafından gözlenmek istemediği için mutfakta yemek pişirmek dışında her işi yapan Isak'ın işi yokuşa sürmesi, Nazi toplama kampından sağ çıkmayı başaran Grant'ın tek arkadaşı Isak'ı kıskandığı için Folke'yi öldürmek istemesi, Green'in ev sahibiyle arkadaş olup Folke'ye yaptıkları işin saçmalığını haykırması, Dr. Ljungberg'in yürüttüğü araştırmayı ciddiye almaması, Folke ve Isak'ın kuralları çiğneyerek arkadaş olması, araştırmayı kontrol altında tutmak isteyen Malmberg'in arada bir Folke'yi ziyaret ederek ikili arasındaki yakınlıktan şüphelenmesi gibi olaylardan oluşur. Bu bölümde geçen olaylar karakterleri çıkmaza sürükleyen çatışmalar yaratarak, olay örgüsünü doruk noktasına taşır. Çatışmayı yaratan nedenler, izleyicinin kafasında soru işareti bırakmayacak şekilde açıkça ortaya konmuştur. Çatışmalar durağan değildir, öyküde yer alan her öge, filmi planlanan sona doğru yaklaştırır. Malmberg'in, Isak'ın yaşgününün kutlandığı gecenin sabahında eve gelip gözlem sandalyesinde uyuya kalmış Isak'ı ve masa üzerinde kutlamadan arta kalanları görmesi ve Folke'yi işten attığını söylemesi olay örgüsünün doruk noktasıdır. Böylece Folke artık anlamsız bulduğu araştırmayı yürütmekten kurtulur ve yaşamına yeni bir yön vermek için ihtiyacı olan değişimin tetiği çekilir. Doruk noktasını Folke'nin araştırmadan çıkmak için karavanı İsveç sınırına kadar bıraktığı ve Isak'ın evine geri döndüğü sonuç bölümü izler. Isak çoktan ölmüş olmasına rağmen aynı düzenin Folke ve Grant tarafından yürümeye devam etmesiyle kapalı biçimin gerektirdiği giriş- gelişme- sonuç döngüsü tamamlanmış, olaylar çözüme ulaştırılmış olur.

Filmin dramatik yapısı olayların neden-sonuç ilişkisi içerisinde geliştiği, çatışmalarla adım adım doruk noktasına taşındığı ve çözüm bölümünde sonlandırılan çatışmalardan yeni bir geleceğin inşa edildiği doğrusal bir çizgide ilerler. Klasik bir dramatik eğriye sahip olan filmin serim bölümünde bilgi eksikliği ya da fazlalığı yoktur. Gerekli sahnelerde karakterlerin tutumlarının izleyici tarafından anlaşılır hale gelmesini

sağlayan, mantıklı neden-sonuç ilişkileri içeren, açıklayıcı bir serim söz konusudur. Bu bilgiler ışığında filmin olay örgüsü açısından Aristotelesçi dramatik eğriyi koruduğu ortaya çıkmaktadır; fakat öykü, konuşma örgüsü, kişileştirme, mizansen ve kurgunun absürt tasarımı filmin anlatısını absürtleştirmiştir.

3.3.2.2.3. Konuşma Örgüsü

Film günlük yaşamda karşılaşılabilecek gerçekçi bir konuşma örgüsüne sahiptir; karakterlerin konuşmaları öyküde geçen olaylar ve durumlarla doğrudan ilişkilidir. İkili konuşmalar kendi içinde bir anlam taşımaktadır; diyalog esnasında bir karakterin kurduğu cümle, diğer karakterin kurduğu cümleyle içerik açısından örtüşmektedir.

Çalışmanın ikinci bölümünde Anderson veya Allen filmlerinde gözlemlenenin aksine sözcüklerin nitelik ve niceliksel açıdan gereksiz kullanımı yerini, sözcüklerin ekonomik kullanımına bırakmıştır. Dolayısıyla konuşma fazlalığının yarattığı yapaylık ortadan kalkmış ve diyaloglar filmin öyküsünü destekler hale gelmiştir. Buna rağmen gerçek hayatta çok doğal ve sıradan kabul edilenin sıradışı bir olaymışçasına dile getirilmesi diyalogları absürtleştirmektedir. Esslin'in de belirttiği gibi (1995: 16) anlamdan uzaklaşmış bir dünyaya ait diyalogların kendisi de anlam yaratmamaktadır. Filmin konuşma örgüsü ancak filmin yarattığı absürt dünyanın kuralları doğrultusunda anlam kazanır; diyaloglar, izleyici bu kuralları kavradıktan sonra gerçekçi ve tutarlı olacaktır. Malmberg'in Folke'yi ziyaret ederek ev sahibiyle 'uygunsuz' bir yakınlaşma içine girmiş olan Green hakkında konuştuğu sahnedeki diyalog, öykü açısından *doğru* olmasına rağmen, gerçekle uyuşmadığı için absürt hale gelen anlamsız konuşma içeriğine örnek olarak gösterilebilir:

MALMBERG: Green'in evinde uygunsuz bir durum ortaya çıktı. Ev sahibiyle birlikte içki içmeye başladılar. Bu bütün araştırmamızı tehlikeye sokabilir. Ona asla tam olarak güvenmemiştim ama bu kadar ileri gidebileceğini hiç düşünmemiştim.

Enstitünün yürüttüğü araştırmanın absürtlüğü bir tarafa bırakıldığında, Malmberg'in cümleleri oldukça mantıklıdır. Araştırma gözlemcilerle ev sahiplerinin ilişki kurmalarını engelleyen pozitivist bir yöntem üzerine kurulu olduğu için, Green'in araştırma kurallarının en önemlisini ihlal etmesi araştırmayı *tehlikeye* sokabilecek kadar büyük bir soruna neden olabilir. Bu açıdan bakıldığında Malmberg'in Green'in tutumunu sorumsuz ve kabul edilemez bulması da anlaşılır hale gelmektedir. Gerçekte absürt bir araştırmanın, absürt kurallarından birinin, absürt bir şekilde çığnemesinden başka bir anlam ifade etmeyen bu durumun Malmberg tarafından büyük bir sorun olarak algılanması; anlam açısından filmin öyküsüyle uyumlu olsa da, diyalogu absürtleştirmektedir. Bu tür bir diyalogun benzeri, gecenin bir vakti Folke'nin karavanına gelip içki isteyen Green ve Folke arasında da yaşanır. Folke ev sahibiyle içki içmekte olan Green'e içki vermeyi reddettiği gibi, Noel'den önce işi bırakmasını da onaylamaz. Folke'yle konuşabileceğini sanan Green hayal kırıklığına uğramıştır; onu aptallıkla suçlayarak yanından ayrılır. Kendi ev sahibiyle konuşmuş olması sonucunda araştırmanın yöntemiyle ilgili kafasında sorular oluşan Folke, Green'in sözlerinin etkisiyle yaşadıklarını itiraf etmek ister ve Green'in arkasından bağırır:

FOLKE: Dur bekle, Green. Dur Green, bekle. Ben de... Ben de ev sahibimle... Konuştum.

İşlediği büyük bir suçu itiraf edercesine mahcup ve çekingen bir biçimde kurduğu cümlenin sonunu getirmekte zorlanan Folke'nin diyalogu öykü açısından anlamlı olsa da, olağan olanı olağan dışı kabul eden içeriği nedeniyle absürttür. İnsan davranışları üzerine yürütülen böyle bir araştırmada gözlemcilerle gözlemlenenler arasında iletişim kurulması zorunlu olmalıyken; filmsel gerçeklikte tam tersi söz konusudur. Bu açıdan bakıldığında gerek Malmberg, gerekse Folke'nin diyalogları; akılcılık saplantısı içindeki araçsal aklın absürtleşmesinin örneklerini vermektedir.

3.3.2.2.4. Kişileştirme

Filmdeki kişileştirme klasik bir anlatıda görülen kişileştirmeyle belirli noktalarda benzerlik göstermektedir. Başlangıçta filmin ana karakteri Folke'nin hayatı yolunda giderken, Folke bir süre sonra klasik bir anlatıdaki karakter eğrisi uyarınca kendisini değişime zorlayan engellerle karşılaşır. Bu engellerden ilki araştırmaya katılmak istemeyen Isak'tır. Isak'la arkadaş olup araştırma kurallarını ihlal etmeye başladıktan sonra önündeki en büyük engel Malmberg ve bu arkadaşlığı kıskanan Grant haline gelir. Öykünün başında Folke kendini işine adanmış bir çalışan olmasına rağmen, Isak'la yaşadıkları onu içsel bir çatışmaya doğru yönlendirir. Araştırmanın absürtlüğünü ve işe yaramazlığını fark ettikçe, işi hakkında olduğu kadar yaşamı hakkında da kafasında soru işaretleri oluşmaya başlar. Folke'nin filmin sonundaki dönüşümü için bu içsel çatışma önemli ve gereklidir. Folke'nin yaşadığı çatışma sonucunda hayatını değiştirebilmek için harekete geçmesi, yan olaylar ve karakterlerle desteklenir. Isak ile konuşmadan geçirdiği sıkıcı günler, yavaş yavaş arkadaşlık kurmaya başlamaları, yardımlaşmaları (tütün ve yiyecekleri paylaşmaları, Folke hastalandığında Isak'ın ona bakması vb.), birlikte iyi vakit geçirmeleri, araştırmadan çekilen gözlemcilerle ilgili söylentiler ve Green'in araştırmanın saçmalığıyla ilgili konuşmaları Folke'nin içsel çatışmasını doruk noktasına taşır. Sonunda Folke işten ayrılır ve Isak'la yaşamaya karar verir. Eve geri döndüğünde Isak ölmüş olsa da, kararından vazgeçmez. Böylece klasik anlatıda görülen karakter eğrisinin tüm evreleri biçimsel açıdan tamamlanmış olur. Vogler'in (2009) klasik bir kahraman için betimlemiş olduğu kahramanın yolculuğu evreleri, Folke karakterinin film boyunca yaşadıklarıyla örtüşmektedir. Enstitünün yürüttüğü araştırma için (maceraya çağrı) İsveç'ten Norveç'e giden Folke, olağan yaşamından çıkıp (sıradan dünya) maceraya atılır. Ev sahibi Isak'ın araştırmaya katılmakta direnmesi maceranın başlamadan bitmesine tehdit oluşturur (çağrının reddi). Bu sırada Isak'ı ikna etmeye çalışan Malmberg Folke'nin akıl hocalığını yapar (rehberle karşılaşma). Isak'ın evini açmasıyla, Folke bilinmeyen bir dünyaya, yani araştırmaya adım atar (ilk eşiği geçiş). Araştırma süresince; Isak, Malmberg, Grant, karavanda yaşamının zorlu koşulları ve araştırmanın yürüyüşüyle ilgili engellerle karşılaşır (sınavlar, müttefikler, düşmanlar). Düşüncelerinin değişmesine neden olacak Isak'la ilk

yakınlaşmalar başlar (mağaranın derinliklerine yaklaşma). Kurallarını ihlal ettiği bir araştırmaya devam etmek ve Malberg'i kandırmak ile araştırmayı bırakmak arasında kalan Folke, çetin bir sınavla karşı karşıyadır (çile). Malmberg gerçekleri öğrendiğinde işinden istifa eder; böylece hem inanmadığı bir işi yapmaktan kurtulur, hem de Noel'i Isak'la geçirme şansı kazanır (ödül). Karavanı İsveç sınırına bırakıp geri dönmesi, ev olarak kabul ettiği yer değişmiş olsa da kahramanın klasik anlatıdaki evine dönüş yolculuğuna karşılık gelir (dönüş yolu). Eve döndüğünde Isak'ı ölmüş bulması, yaşamını radikal biçimde değiştirmesine neden olur (diriliş). Isak'ın evine yerleşerek sakin ve huzurlu bir hayata adım atar. Kendisine engel olarak gördüğü kişi ve olaylar onun kurtuluşu olmuş, Folke atıldığı maceradan kazanımlarla çıkmıştır (iक्सirle dönüş). Folke karakteri, Andersson'un filmlerindeki karakterlerin tersine klasik anlatıdaki bir kahraman gibi olaylara tepki gösterme ve edimleriyle olayların akışını değiştirmeye yetisine sahiptir. Yaşantısından memnun olmadığını ifade eder, bu yaşantıyı değiştirmek için güçlü bir arzu duyar ve "Her şeyin canı cehennem" diyerek hayatının kontrolünü eline alma gücü gösterir. Maceraya atılır, macera sırasında yaşadığı deneyimler sonucunda ödülünü kazanır ve aydınlanmış olarak evine geri döner.

Filmdeki kişileştirmeyi klasik anlatıdan ayıran en önemli noktalardan biri, karakterlerin gerçekçiliklerine rağmen absürt bir öykü içinde olmalarından ileri gelen olağan dışı davranışlarıdır. Absürt bir araştırmayı büyük bir ciddiyetle ele alan Malmberg ve Folke, Folke'yi öldürmek için karavanını raylara bırakıp giden Grant, Folke'ye hayatı zorlaştıran Isak bazı açılardan gerçekçi özellikler taşıyalar da, sergiledikleri akıl dışı tutumlar absürttür. Bu açıdan bakıldığında filmdeki kişileştirme Çağdaş Amerikan edebiyatının absürt realist romanlarıyla benzerlik taşımaktadır. Bu romanlardaki karakterler aynı filmdeki gibi gerçekçi özellikler taşırlar; buna rağmen absürt bir öykü içine konumlandırılmaları, olaylara karşı tutumlarını absürtleştirerek, onları gerçeğin birebir temsili olmaktan çıkarır (Babalola, 2005: 9, 10, 12).

Filmdeki karakterler belirli açılardan klasik anlatı karakterleriyle örtüşse de, eylemlerinin nedenlerini açığa çıkaran bir art öyküye sahip değillerdir. Folke, Malberg ya da Isak'ın davranışlarına ayna tutması açısından geçmişleriyle ilgili hiçbir bilgi yoktur. Karakterleri 'erdemliler ve kötüler' şeklinde iki kutuba ayırmak mümkün

değildir; bu ayrım hem serimdeki eksiklikten, hem de karakterlerin olaylar karşısındaki tepkilerinden ileri gelmektedir. Grant karakteri bu ayrımın belirsizliğine iyi bir örnek oluşturur. Grant'ın Folke'nin karavanını raylara çekerek onu ölüme terk ettiğini gören Isak, karavanı eve geri götürür. Bu acımasız davranış büyük bir trajediye neden olabileceksen, ikili arasında konuyla ilgili hiçbir konuşma geçmez. Karakterlerin tutumları, olayı izleyici açısından da sıradan ve üzerinde durulmayacak kadar önemsiz hale getirir. Buna, Isak'ın ölümünden sonra eve yerleşen Folke'yle Grant arasında kahve içme geleneğiyle gelen arkadaşlık eklendiğinde, karakterin kötü ve bencil tarafı belirsizleşir. Benzer bir kişileştirme Folke karakteri için de geçerlidir. Filmin başında *kötü tarafta* olan Folke, film boyunca deneyimledikleri sonucunda *iyi tarafa* geçerek, *doğru yolu* bulur. İyi ve kötü arasındaki ayrımın ortadan kalktığı bu tür bir kişileştirme karakterleri gerçek kişiliklere yaklaştırırken, klasik anlatının alışılmış kişileştirme kurallarının yıkılmasını sağlar. Bu bağlamda klasik anlatıdaki şekliyle bir izleyici-karakter özdeşleşmesi söz konusu değildir. Özdeşleşme ilişkisinin kurulmamasında karakterlerle ilgili serim eksikliğinin de büyük etkisi vardır.

3.3.2.2.5. Mizansen

Filmin sonunda Grant'ın Folke'yi öldürmek için karavanını raylara bıraktığı sahne, filmin başında onu tren yolu konusunda uyarmasıyla ilişkilendirildiğinde absürt hale gelir. İçerikteki absürtlük, mizansen aracılığıyla desteklenir. Karlı bir kış gecesinde kapısında ışığı yanan sevimli, ufak karavanın tren yolu üzerindeki absürt görüntüsü; mekan ve nesne uyumsuzluğu üzerinden şekillenir. İzleyiciyi gülmekle endişelenmek



Şekil 68- Tren yolunda duran karavan

arasında bırakan tezatlık, absürdü desteklemektedir (Styan: 1968: 260). Tepe açıdan karavana odaklanan ve çevreyi karanlıkta bırakan ışık kullanımı, karavan ile mekan arasındaki ilişkinin kopukluğunu vurgulaması açısından bu absürt görüntüye hizmet etmektedir. Malmberg'in Folke'yi eve alması için Isak'ı ikna etmeye geldiği sahnede de absürdün mizansen aracılığıyla kurulduğu görülür. Isak'ın inadına karşılık evin çatısına kadar dayanmış olan uzun merdivene çıkmış, camdan içeriyi görmeye çalışan takım elbiseli ve fötr şapkalı iki adamın görüntüsü, akıl dışına kayıtsız kalamayıp güçsüz



Şekil 69- Malmberg ve Folke merdivende

düşen aklı absürtleştirir (Camus, 2010: 36). Sahneye araştırmannın yürütücüsü olan Malmberg'in sarf ettiği ciddiye dolu sözler eklendiğinde, görüntünün içerikle olan ilişkisi daha da uyumsuz hale gelir.

Filmin absürt anlatısının desteklenmesinde dekor önemli bir araçtır. Folke'nin gözlem sandalyesi hem işlevi, hem tasarımı, hem de mufakta yer alan diğer nesnelere

ilişkisi açısından absürttür. Gözlem sandalyesinin kendisi kadar, karakterlerin sandalyeye göre konumlandırılmaları da absürt anlatıya destek sağlar. Folke ve Isak'ın birlikte yer aldıkları karelerde, gözlem sandalyesine oturmuş yukarıdan aşağıya izleyen Folke ile izlenen Isak arasındaki çelişki ve uyumsuzluk belirginleşir. Gözlem sandalyesi;



Şekil 70- Folke ve Isak

mutfağa ait olmayan Folke'yi diğer nesnelere ve Isak'tan ayırıp olağan-olağan dışı, yüksek-alçak, samimi-mesafeli ayrımı yaratarak absürt anlatıya katkı sağlar. Genel çekimlerde kendini açığa çıkaran absürtlük, yakın çekimler aracılığıyla da desteklenir. Karakterlerin yakın çekimleri için, birbirlerinin bakış açılarının kullanılması (Isak için üst açı ve Folke için alt açı) ikili arasındaki fiziksel ve duygusal uyumsuzluğun çerçevesini çizer. İkilinin arkadaşlık kurmasıyla içerik açısından ortadan silinmeye başlayan uyumsuzluk, kamera açılarına da yansır. Gözetleyen ve gözetlenen arasındaki



Şekil 71- Folke'nin bakış açısından Isak



Şekil 72- Isak'ın bakış açısından Folke

sınır ortadan kalktığında, masada kahve içip sohbet eden Folke ve Isak'ın yakın çekimleri için alt açı ve üst açı kullanımı sona erer (Pekerman, 2012: 133, 134). Şekil 72'de Folke'nin önüne asılmış olan Isak'ın iç donu gibi detaylar da, aksesuar kullanımı aracılığıyla absürdün desteklenmesi açısından dikkate alınmalıdır.

3.3.2.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik

Filmde kullanılan ses efektleri ve müzikler absürt bir etki yaratma amacı taşımamaktadır. Görüntülerle senkronize olan ses kuşağı tasarımı ve okunur olmayan müzik stili sahnelerin dramatik yapısını desteklemekle yetinmekte; ayrı bir anlatım aracı olarak işlev görmemektedir.

3.3.2.2.7. Kurgu

Grant ve Folke'nin trenyolundan geçtikleri sahne, filmde kurgu aracılığıyla absürt duygunun yaratıldığı az sayıda örnekten biridir. Sahnenin absürtlüğü, dünyanın tekinsizliği karşısında güvenilecek ve bel bağlanacak hiçbir şeyin kalmadığı bir dünya tasviri yapılmasından kaynaklanır (Baker, 1993: 44). Grant, Folke'ye Isak'ın evine kadar traktörüyle eşlik ederken yolun bir yerinde durur. Arkasını dönüp kendini takip eden Folke'ye “Şu çiftlikte yaşayan adam bir trenin altında kalıp öldü. Traktörü geçidin üzerinde stop etmiş. Buradan geçerken dikkatli olun” der. Folke, motor gürültüsünden onu duymakta zorlandığı için bir süre oldukları yerde kalıp birbirlerini anlamaya



Şekil 73- Grant'ı duymaya çalışan Folke



Şekil 74- Grant

çalışırlar. Görüntü genele geçtiğinde Folke'nin karavanının tam da Grant'ın uyardığı üzere rayların üzerinde durduğu görülür. Grant'ın söylediği ve yaptığı arasındaki



Şekil 75- Grant ve Folke tren yolundan geçiyor

uyumsuzluk, izleyiciyi endişe duyma (trajedi) ve gülümseme (komedi) arasındaki belirsizlikte bırakır; bu da absürdün deneyimidir (Baker, 1993: 4). Anlam açısından zıtlık gösteren içerik ve biçimin, arka arkaya kurgulanmasıyla elde edilen ikilik, trajedi ve komediyi bir araya getirerek duygusal bir karmaşa yaratır. Bahtin'in sözünü ettiği diyalojik yaklaşımın kurgu aracılığıyla yakalandığı bu sahnede, “tek taraflı retorik ciddiyet, rasyonellik, tekil anlam” bozulur (Bahtin, 2004: 166); anlamsal birliğin ve uyumun ortadan kalkmasıyla absürt ortaya çıkar.

3.3.3. Az Buçuk Kibar Biri³⁸ (En Ganske Snill Man)



Şekil 76- Az Buçuk Kibar Biri film afişi

3.3.3.1. Filmin Konusu

Ulrik karısı Wenche'nin birlikte olduğu adamı öldürmek yüzünden on iki yıl hapis yattıktan sonra dışarı çıkar. Eskiden birlikte çalıştığı çete lideri Jensen'le yeniden bir araya gelir. Jensen, Ulrik'i ihbar eden adamı bulmuştur ve intikamını alması için ona yardım edecektir. Jensen'in kız kardeşi Karen Margrethe'nin evinin bodrumunda bir oda kiralar ve bir tamirhanede mekanik ustası olarak çalışmaya başlar. Bu sırada yıllardır görmediği oğlu Geir'i bulur. Sevgilisi Silje'yle birlikte yaşayan Geir yakında baba olacaktır. Dede olacağı için heyecanlanan Ulrik, çalıştığı tamirhanenin sahibi Sven hastaneye kaldırılınca işyerinin sorumluluğunu üzerine alır. Sekreter Merete'in ona şiddet uygulayan eski kocasını dövüp tamirhaneden uzaklaştıran Ulrik'le Merete birlikte olmaya başlar. Çevresindeki herkese karşı kibar ve anlayışlı davranan Ulrik, dışarıdaki

38. **Yönetmen:** Hans Petter Moland

Senaryo: Kim Fupz Aakeson

Görüntü Yönetmeni: Philip Øgaard

Oyuncular: Stellan Skarsgard (Ulrik), Jorum Kjellsby (Karen Margrethe), Bjorn Floberg (Rune Jensen), Gard B. Eidsyold (Rolf), Jannika Kruse (Merete), Bjorn Sundquist (Sven), Julia Bache-Wiig (Silje), Henrik Mestad (Kenny), Kjersti Holmen (Wenche)

Yapımcı: Paradox Spillefilm, Paradox, Paradox Produksjon

Yapım Yılı: 2010

Süre: 113 dakika

Ülke: Norveç

yaşama ayak uydurmaya ve bundan keyif almaya başlamıştır. Başını sokacak bir odası, işi, sevgilisi ve oğlu vardır. Böylece intikamını alması için ona baskı yapan Jensen’i geri çevirir. Fakat her şey bir anda tepetaklak olmaya başlar. Silje onun bir katil olduğunu öğrenince Geir’le görüşmesini istemez. Birkaç kez birlikte olduğu ev sahibi Karen Margrethe, Merete’ye gidip Ulrik’ten uzak durmasını söyleyince ilişkisi biter. Merete’yle birlikte olduğunu öğrenen Sven tarafından işten kovulur. Elindeki her şeyi kaybeden Ulrik, yeniden intikamını almaya karar verir. Öldürdüğü adamın kardeşi olan ihbarcı Kenny’nin evine gider ve kafasına silah doğrultur, fakat onu haklı bulur ve öldürmekten vazgeçer. Yeniden Geir’i görmeye gider fakat balık tutmaya gittiğini öğrenir. Bu sırada Silje’nin suyu gelir ve onu hastaneye yetiştirmek için arabaya bindirir. Silje Ulrik’in yardımıyla arabada doğum yapınca, oğluyla arasındaki ilişki yeniden düzelir. Ulrik silahını ve arabasını geri vermek için Jensen’e gider. Jensen, onu yüz üstü bıraktığı ve çok sevdiği arabasını berbat ettiği için Ulrik’e hakaret etmeye başlar. Jensen’i öldüren Ulrik, onu bagaja koyup arabayı metal çöplüğündeki baskıya sokar. Hayatını yoluna koyma şansı kazanan Ulrik, gün doğumuna karşı sigarasını içerken gülümsemektedir.

3.3.3.2. Filmin Analizi

3.3.3.2.1. Öykü

Filmdeki olaylara genel hatlarıyla bakıldığında öykünün gerçeklik sınırları içerisinde kaldığı ve neden-sonuç ilişkileri içinde mantıklı bir şekilde ilerlediği görülür. Oysa ayrıntılara inildiğinde bu akılcılık ortadan kalkar ve insanların başına gelebilecek olağan olaylarda absürt durumlar yaşanır. Karmaşık koşullar içine sokulan karakterlerin deneyimlediği absürtlük; düzen ve akıl arayışına karşılık, yaşamının karmaşası ve parçalanmışlığının temsili olarak kullanılır (Babalola, 2005: 9). Ulrik’in torununa aldığı hediye için oğlu Geir’in evine gittiği sahne bunun iyi bir örneğidir. Ulrik elinde hediyeyle kapıyı çalar; onu karşılayan Geir bir daha görüşmemeleri gerektiğini, bir katil olmasından dolayı eşinin tedirginlik duyduğunu söyler. Yüzü düşen Ulrik gülümsemeye çalışarak “Anlıyorum... Sen yine de hediye ver, kendin aldığını söylersin” diyerek aldığı oyun parkını Geir’e verir. Geir hediye alırken gülümser ve “Hoşça kal”

diyerek ayrılırlar. İki insanın hayatını etkileyecek trajik bir kararın kapı önünde anlayış ve hoşgörü içinde sıradan bir konuşma yaparcasına gülümseyerek gerçekleşmesi, kısacası anormal olanın normalleştirilmesi durumu absürtleştirir. Böylece baba oğul arasında yıllar sonra kurulması beklenen ilişkinin duygusal boyutundan koparılmış ve fayda-zarar çerçevesinde akılcı bir zemine oturtulmuş olduğu gösterilir.

Filmde her insanın yaşayabileceği sıradan olaylar absürtleştirilirken, zaten absürt olan olaylar ve karakterlerle de absürt biçim desteklenir. Sven'in nefes almakta zorlanmasına ve belki de ölecek olmasına rağmen tamirhanenin çalışmaya devam etmesi için Ulrik'e nasihat vererek kış lastiklerinden bahsetmesi, Silje'nin Jensen'in gözü gibi baktığı arabasında çocuk doğurması, Jensen'in ölüsünün arabasının bagajında metal baskısına girmesi, Kenny'yi öldürmekten vazgeçen Ulrik'e adamın karısının çay içmeyi teklif etmesi ve biraz önce öldürülecek olan Kenny'nin çocuğu astım olduğu için Ulrik'ten sigarasını söndürmesi için anlayış beklemesi gibi birbiriyle çelişen durumlar; hayata atfedilen karmaşa ve ciddiyete rağmen, hayatın kendi içindeki basitliği, nedensizliği ve anlamsızlığını ortaya koyar. “Dünyanın bu yoğunluğu ve yabancılığı” karşısında akılcı bir düzen oturtmaya kalkışan karakterlerin absürdü deneyimlemek dışında bir seçenekleri yoktur (Camus, 2010: 25). Öykü, olağan olayları absürtleştirerek veya absürt olayları göz önüne getirerek bu deneyimin önünü açar.

3.3.3.2.2. Olay Örgüsü

Olay örgüsü klasik bir anlatıda olduğu gibi akılcı neden-sonuç ilişkileri ve giriş-gelişme-sonuç bölümlenmesine uygun şekilde ilerler. Fakat serimde görülen eksiklikler ve çatışmanın eylem yaratmadaki *başarısızlığı* anlatıyı absürtleştirir. Serimlemedeki eksiklik, olayların nedenleriyle ilgili akılcı bağlantıların kurulması için gerekli çoğu bilginin izleyiciye çok sonra verilmesiyle ortaya çıkar. Ulrik'le restoranda görüşen Wenche cinayet işlemiş olmasına saygı duyduğunu söyler; ama cinayetin nedeni izleyiciye verilmez. Aynı şekilde Merete'nin evindeki sahnede bir insanı öldürmek için çok geçerli bir nedene sahip olunması gerektiği üzerine konuşulur; fakat Ulrik'in nedeni belirsizliğini korumaya devam eder. Ulrik'in işlediği cinayet kadar, işlemeyi planladığı

cinayetin nedeni ve Jensen'in bu konuyla olan ilgisi de uzun süre açıklanmaz. Jensen, Ulrik ve Rolf arasında geçen konuşmalarda Ulrik sessizliğini korur. Gerçekler ancak filmin sonunda açığa çıkar; Ulrik Kenny'nin kardeşini karısıyla yattığı için öldürmüştür ve Kenny onu ihbar ettiği için onu da öldürmek istemektedir. Buradaki amaç olayları doruk noktasına tırmandıracak bir gizem yaratmak değil; filmin bütününe yayılan belirsizliği desteklemektir. Olayların seriminde görülen eksiklik, kişileştirmede de devam eder.

Olayların birbiriyle akılcı biçimde bağlantılandırılmasını engelleyen serim eksikliği, filmin belirli sahnelerinde, gereğinden fazla bilgi içeren diyaloglar veya tekrarlar nedeniyle tersine döner. Serimdeki gereksiz bilgiler, anlam yaratmak yerine, anlamı ortadan kaldırır (Henry, 1996: 13); bilgi aşırılığının absürtlüğü, akılcı refah toplumlarında görülen çözümlenin yansımasıdır. Sven'in Ulrik'i tamirhanede işe aldığı sahne, bilgi fazlalığı yaratan absürt konuşma örgüsüne örnektir. Ulrik mekanik ustası olduğunu, hapisten yeni çıktığını ve işe ihtiyaç duyduğunu söyler. Bunun üzerine Sven, daha önce ne iş yaptığının onu hiç ilgilendirmediğini söylemekle yetinmek yerine; herkesin ikinci bir şansa ihtiyaç duyduğu, toplumdaki dışlanmaması gerektiği, bu şansı ona vereceği, şansını iyi değerlendirmeye bakması ve kendini topluma kabul ettirmesiyle ilgili uzun bir diyalog kurar. Sven'in duygudan yoksun ve sosyal politikalarla ilgili yönerge okurcasına resmi bir dille konuşması, konunun amacından uzaklaşmasına ve absürt bir noktaya varmasına neden olur.

Filmin seriminde görülen bilgi fazlalığının yanı sıra, izleyicide kafa karışıklığı yaratacak bilgi tekrarlarıyla da karşılaşılır. Ulrik hapisten çıktıktan sonra onunla ilk kez karşılaşan yan karakterler, onun hapisaneden ne zaman çıkacağıyla ilgili farklı ifadeler kullanırlar. Kafe sahibi Ulrik'in hapisaneden Perşembe günü çıkacağını, Jensen ertesi gün çıkacağını, Wenche ise bir ay sonra çıkacağını sandığını söyler. Bu ifadelerin hepsine Ulrik "Hayır" diyerek yanıt vermekle yetinir. Ulrik'in oğlu Geir'le ilk karşılaşmasında durum tersine döner. Bu sefer "Daha yeni çıktım" diyerek ilk konuşan Ulrik'tir; fakat Geir'in diğer karakterlerin aksine bu konuyla ilgili hiçbir düşüncesi yoktur çünkü babasını unutmuştur bile. Karakterlerin Ulrik'in hapisten çıkış zamanıyla ilgili veridikleri tepkiler, kimsenin onu umursamadığı gerçeğinin altını çizmektedir.

Beklenti yaratan çatışmaların talihsiz nedenlerle gerçekleşmemesi ya da sürekli ertelenmesi anlatıyı absürtleştiren başka bir etmenddir. Pozitivist aklın ilerleme anlayışına ters düşen bu devinimsizlik hali, varoluşun duyumsanmasını sağlayan Bergsoncu süre anlayışıyla örtüşmektedir. Devinimsizlik ya da durağanlık; aklın sayılara indirgediği, ölçülebilir ve kontrol edilebilir zamanı, öznel bir deneyim haline getirerek süreye dönüştürür. Ertelemeler aracılığıyla belirli bir amaçla, belirli bir sona doğru ilerlemeyen öykü; bilinemez ve önceden tahmin edilemez hale gelerek, akış içerisindeki sürece dönüşür. Hem Ulrik, hem de izleyici tarafından deneyimlenen bu süreç, absürdün bilincinin ve deneyiminin önünü açar (Spanos, 1971: 347, 348). Filmin en başında Ulrik'in intikam almak için Kenny'yi öldüreceği bilgisi verilir; fakat film boyunca olay askıda kalır. Ulrik'in Kenny'yi evine kadar takip etmek üzere iş yerine gittiği, yani eyleme geçtiği ilk sahnede Ulrik'in arabası çalışmaz ve takip gerçekleşmez. İzleyici beklentisi eylemsizlikle boşa çıkarılır. Ulrik nihayet Kenny'yi izleyip evini tespit eder; fakat bu sahneyi sabah oğlunun apartmanının önünde Geir ve Silje'yi mutlu bir şekilde yürüyüş yaparken görmesi takip eder. Bir tarafta cinayet işleyip hapse geri dönmek yani ölmek, bir tarafta ise aileyle mutlu bir hayat sürmek yani yaşamak beklemektedir. İkisi arasındaki tezatlık Ulrik ve Kenny arasındaki hesaplaşmanın film boyunca sürekli ertelenmesine neden olur. Bu erteleme sayesinde, izleyicinin Ulrik'le birlikte yaşamın anlamı ve uğrunda yaşamak için gerekli olan nedenler üzerine film boyunca düşünmesi sağlanır.

3.3.3.2.3. Konuşma Örgüsü

Filmdeki diyaloglar karakterlerin duygu ve düşüncelerinin açığa çıkmasına olanak tanıyacak düğüm noktalarının yer aldığı sahnelerde kısa, yeterince bilgi vermekten uzak ve duygudan yoksunken; öykü açısından aynı öneme sahip olmayan sahnelerde uzun, gereksiz bilgilerle yüklü ve fazla hararetlidir. Ulrik'in hapisshaneden çıktığı, bodrum katına yerleştiği, Kenny'yi öldürmeye teşebbüs ettiği, oğlunun onunla görüşmeyeceğini söylediği, Merete'yle aşk yaşadığı ve torununun doğduğu sahnelerde diyaloglar kısa, örtük, sessizlik anlarıyla dolu ya da konunun öneminden tamamen uzak şeyler üzerine odaklanır. Buna rağmen Jensen, Rolf ve Ulrik'in cinayet planları için

biraraya geldikleri sahnelerde Rolf ile Jensen'in cüceler, ısmarlanacak içecek ve sinema bileti üzerine yürüttükleri tartışmalar ya da Sven'in olayın özünden kopuk konuşmaları uzun, anlamsız ve öyküyü bir noktaya taşımayan bilgilerle doludur. Söylenmesi gereken sözlerin suskunlukla örtülmesi önemli anların birkaç kelimeyle geçiştirilmesi ve anlam üretmeyen boş laf kalabalıkları "birbirine söyleyecek hiçbir şeyi kalmamış" absürt karakterlerin göstergesidir (İpşiroğlu, 1996: 82). Konuşmaların içerik ve biçim açısından taşıdığı absürtlük, iletişimin duygu değil bilgi akışına indirgenliğini ortaya koymakta, araçsal akılla hareket eden, kendini ifade etmeyi beceremeyen, birbirine yabancılaşmış, sorunlu bireylere işaret etmektedir.

3.3.3.2.4. Kişileştirme

Olay örgüsünde görülen belirsizlik karakterlerin geçmişleri, kişilikleri ve karşılaştıkları olaylara verdikleri tepkilerde de devam eder. Ana karakter Ulrik'in hapse girmeden önce nasıl bir hayatı olduğu, eski karısı ve Geir'le ilişkisi, hapiste neler yaşadığı, saldırgan bir psikopat mı yoksa kibar ve düşünceli biri mi olduğu, hayatının geri kalanında tam olarak ne istediği, neyi arzuladığı ya da arzulamadığı belli değildir. Hayatının yönü hapishaneye girmesinden itibaren başkalarının eylemleri tarafından belirlenmiştir. Hapisten çıktıktan sonraki tavırları da, çevresinde olan bitene müdahale etmeye çok istekli olmadığını göstermektedir. Ulrik'in hayata karşı kayıtsızlığı, yaşamın anlamsızlığı karşısında umursamaz tavır alan absürt kahramanın en temel niteliklerindedir (İpşiroğlu, 1996: 63). Güven ve bağlılık ilişkilerinden kopmuş insanlara özgü kayıtsızlık (Sennet, 2008: 154); akılcı, ileri kapitalist toplumlara ait karakter aşınmasının göstergesidir.

Ulrik bir katil olmasına rağmen, sınırları zorlanmadığında hayatındaki herkesin arzu ve ihtiyaçlarına cevap veren bir centilmen gibi davranır. Karen Margrethe'i ve Wenche'yi cinsel açıdan tatmin eder, Merete'ye ihtiyacı olan koruma ve şefkati verir, Jensen'in itibarı için Kenny'i öldürmeye ikna olur, Geir onu görmek istemediklerini söylediğinde anlayışla karşılar. Yerine getirilecek şeyleri sorgulamaz; birine şefkat göstermek ya da sevişmek gibi eylemlerin birini dövmek veya öldürmekten farkı yoktur.

Bu nedenle sadece pantolon düğmelerini açarak yaptığı sevişmeleri mekanik, yüzü ifadesiz ve konuşmaları kısadır. Düşünmek ve karar almak yerine, kendinden istenilen ve beklenileni yapmakla yetinen Ulrik, “aldırış etmek ve eyleme geçmek”ten aciz absürt bir kahramandır (Styan: 1968: 269). Filmin sonuç bölümündeki kırılma anına dek kendi arzuları olmadığı için başkalarının arzularını yerine getirir. Ancak filmin sonunda Kenny’yi öldürmeyi reddetmesi, Silje’yi doğuma götürerek oğluya bozulan ilişkisini düzeltmesi neticesinde hayatıyla ilgili karar alabilen bir eylemlilik haline girer. Dolayısıyla klasik bir anlatıdaki ana kahraman gibi öykü ilerledikçe, öykünün ana fikri doğrultusunda olumlu yönde değişime uğrar. Buna rağmen, hakkındaki bilgilerin yetersizliği ve olayların akışına kapılıp giden iradesiz bir kişilik sergilemesi karakteri absürtleştirerek izleyicinin onunla özdeşleşmesini imkansız kılar. Filmin sonunda Jensen’i öldürmesi de bu durumu desteklemektedir. Ulrik’e iyi, kötü, ahlaklı, ahlaksız, duygusal, duygusuz, kaba ya da kibar gibi sıfatlar yakıştırmak zordur; çünkü O filmin başlığında da ifade edildiği gibi her özellikten kendinde “az buçuk” barındıran absürt bir karakterdir. Ulrik ve tüm diğer karakterlerin sahip olduğu belirsizlik, tepkisizlik ve eylem yoksunluğu sonucunda ortaya çıkan absürtlük; yaşama itkisini kaybetmiş, kurumların ya da kişilerin yönlendirmelerine göre yaşamaya çalışan, kişiliğini yitirmiş insanların trajik yanını gözler önüne sermektedir.

3.3.3.2.5. Mizansen

Film, birçok farklı mizansen ögesinin absürt anlatıyı pekiştirdiği sahneler içerir. Ulrik Kenny’yi takip edip evini bulduğu gecenin sabahında, oğlu ve Sije’yi apartmanın dışında yürüyüş yapıp gülüşürken izler. Onların mutluluğundan en az onlar kadar keyif almıştır. Hapishaneyi andıran bodrum katındaki odasına geri döndüğünde camın altındaki rafa yerleştirdiği oğlunun çocukluk fotoğrafına bakar. Fotoğrafın yanında gardiyan tarafından kendisine hediye edilen içki şişesi ve çıkışını kutlamak için Rolf’un verdiği çiçek vardır. Ardından Kenny’yi öldüreceği silahı dolaptan çıkarır. Hapishane metaforu olarak pencerenin parmaklıklarından yüzüne yansıyan ışık ve mutlu bir



Şekil 77- Ulrik silaha bakar

gelecek umudunu temsil eden nesnelerin önünde silaha göz atması, dışarıda tüm canlılığıyla devam eden hayata karşılık Kenny'yi öldürüp yeniden hapse girmek arasındaki uyumsuzluğu yansıtır. Absürtlük yalnızca bu ikisi arasındaki uyumsuzluktan değil, yaşamın güzelliğine karşın bir insanı planlayarak öldürme düşüncesinin çirkinliğinden kaynaklanır. Cinayetin suçsuzlaştırılarak haklı çıkarılması, soykırımlar yaratmış bir aklın absürtlüğüdür. Cinayetin akılcılaştırılması çağa özgü bir çılgınlıktır (Camus, 1975: 10, 11, 12). Dekor, ışık tasarımı, kamera açısı ve konumuyla yaşam hakkı (Ulrik ve Kenny'nin hayatı) ve cinayet (Ulrik'in ömür boyu hapsi- Kenny'nin ölümü) arasındaki çelişkinin altı çizilir. Mizansen bu tezatlığı seyirci açısından somutlaştırır ve absürtlüğü gözler önüne serer.

Ulrik'in, ev sahibi Karen Margrete ve eski karısıyla olan sevişme sahneleri, absürdün mizansen aracılığıyla yaratımına örnektir. Ulrik kendine sunulan yemeği yerken kadınların isteği doğrultusunda sevişmeye başlayınca, sevişmeler sırasında ağzında sürekli yemek vardır. Karakterin bir taraftan ağzındakileri çiğneyip bir taraftan sevişiyor olması, sevişmeyi zamanlama ve duygu yoksunluğu açısından uygunsuz hale sokarak absürtleştirir. Cinselliğin doğasındaki yakınlığa karşın, yemek aracılığıyla yaratılan mesafe ve yabancılaştırma absürdü doğurur (Camus, 2010: 25). Buradaki absürtlük, ilişkilerdeki duygusuzluğun ve mekanikliğin ifadesi olarak kullanılmıştır. Ulrik hoşlandığı kadın olan Merethe ile sevişirken absürtlük ortadan kalkar. İlk kez öpüşme içeren bu duygusal birliktelikte Ulrik'in ağzı dolu değildir ve yemek sahnesi sevişme sahnesinden sonra gelir.

Başka bir örnek Ulrik, Rolf ve Jensen'in silah almaya gittikleri sahnede görülür. Jensen, oldukça eski bir model olmasına rağmen Mercedes marka arabasına çok düşkündür (arabasına yanlışlıkla çarpan bir kadını tutup çöp kutusuna atar). Silah satın almaya gittikleri tekin olmayan bölgede arabasını bırakamayacağını söyleyen Jensen, Rolf'e arabada kalmasını emreder. Bunu söyler söylemez arabanın direksiyonu binaya doğru çevrilir ve binanın önüne park etmiş son model Mercedes'le burun buruna gelirler. Jensen'in eski model arabasının başına bir şey gelebileceğiyle ilgili endişelerinin absürtlüğü, iki arabanın birbirlerine dönük bir şekilde park ettikleri mizansen aracılığıyla



Şekil 78- Mercedes'ler burun buruna gelir

ortaya konur. Bir verinin, başka bir veriyle çürütülmesi absürdü yaratır (Güçbilmez, 2003: 135). Sven'in ambulansla hastaneye götürüldüğü sahnede absürtlük de benzer şekilde oluşturulur. Ulrik'in ambulansın arkasından Sven'in ayakkabısının tekiyle



Şekil 79- Ulrik elinde Sven'in ayakkabısıyla kalır

koşması, olayın aciliyeti ve önemi karşısında Sven'in ayakkabısını giymeden gitmiş olmasının önemsizliği arasındaki tezatlığı açığa çıkarır. Ambulans gittikten sonra dışarıda elindeki ayakkabıyla kalakalan Ulrik'in görüntüsü absürttür.

3.3.3.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik

Filmde ses tasarımı ve müziğin görüntülerle oluşturduğu tezatlık üzerinden absürt duygunun yaratıldığı görülür. Müziğin anlam bağlantısından koparılmış ironik kullanımı, erekliliğinden sıyrılmış ve absürtleşmiş yaşamın karşılığıdır (Baudrillard: 2011: 216). Ulrik'in hapisaneden çıkıp bankta oturduğu ve oradan Jensen'le buluşmaya gittiği sekansa neşeli bir Latin müziği eşlik etmektedir. On iki yıl sonra özgürlüğüne kavuşan Ulrik'in kendisini dışarıda nelerin beklediğinden emin olmadığı bir geleceğe doğru ilerlediği sekansta, gerilim ve dram içeren bir müzik yerine görüntü ve içerikle uyumsuz, coşkulu bir Latin müziğinin kullanılmış olması; filmin absürt biçemi hakkında daha en başından izleyiciye fikir verir.

Jensen'in cesedi, çok sevdiği arabasıyla birlikte metal baskısına girdiğinde aynı Latin müziği yeniden duyulur. Müziğin kanalizasyona akan kanların görüntüsü üzerine binmesiyle, görüntü ve müzik arasındaki uyumsuzluğun yarattığı absürtlük artar. Bu



Şekil 80- Jensen'in kanı kanalizasyona karışır

sırada Jensen'in yassılaştırmış altın dişi toprağa düşer; toprağa düşen metalin sesini, çınlamayı andıran ince bir ses takip eder. Arabası için titizlenen Jensen'den geriye kalan

tek şey olan dış için bu gerçek dışı ses efektinin kullanımı, durumun absürtlüğünü vurgulaması açısından anlatıya katkıda bulunur.

Takip eden çekimde Ulrik hurdalığın sahibine dede olduğunu söyler; bunun harika bir şey olduğundan bahseden ikili, doğan güneşe bakarak hiç konuşmadan sigara içerler. Burada kuş seslerinin yoğun olarak duyulduğu bir ambiyans kullanılır. Bu ambiyans, önceki çekimde baskıda ezilen metal için kullanılan ses efektleri ve Latin



Şekil 81- Ulrik ve tamirci

müziği ile tezatlık oluşturur. Birbirini takip eden çekimlerin görüntü ve içerik açısından uyumsuzluğundan doğan absürtlük, kullanılan farklı ses tasarımıyla desteklenir.

3.3.3.2.7. Kurgu

Kurgunun absürt biçimi destekler şekilde kullanımını hapishane sahnesinde görmek mümkündür. Ulrik hapishane kapısında dışarı çıkmak için beklerken, gardiyan gelip ona bol şans diler ve mutlu olup olmadığını sorar. Ulrik'in yüzünde ne bir sevinç, ne de heyecan belirtisi vardır; buna rağmen "Evet" diye yanıt verir. Kapalı kapıya hareketsizce baktığını gören gardiyan, ona artık özgür bir adam olduğunu hatırlatır. Gardiyan "Geçmişini tamamen unut, geleceğe bak" dediği sırada, hapishane kapısı gürültüyle açılır. Ulrik'in önündeki bulutlu gri gökyüzü, karlarla kaplı geniş arazi ve



Şekil 82- Ulrik'in gözünden dışarı

arabaların hızla geçip gittiği otoyol görüntüsü umuttan çok endişe vericidir. Gardiyan, geriye dönüp kendine bakan Ulrik'e "İlerle Ulrik, ilerle" diye seslenir. Bir sonraki sahnede Ulrik'in ilerlemek yerine, karşıdaki bankta oturduğu görülür. Ulrik'in



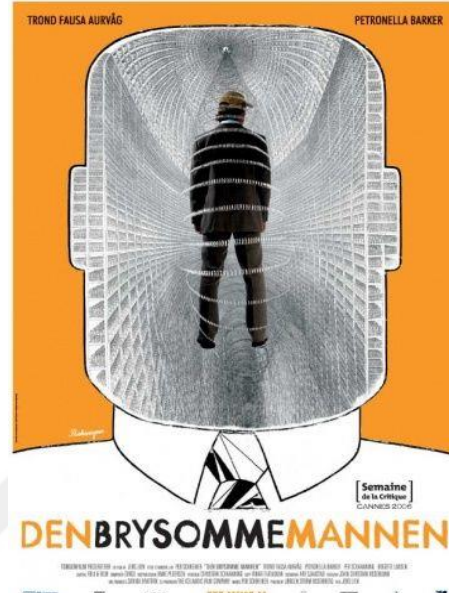
Şekil 83- Ulrik'i izleyen gardiyan



Şekil 84- Bankta oturan Ulrik

edimsizliğinin, gardiyanın telkinini izleyen sahnenin hemen ardına yerleştirilmesi bir tezatlık oluşturur. Her iki durumda da; bir çekime karşılık gelen anlamın, duygunun ya da görsel tasarımın onu takip eden çekim aracılığıyla bozulması absürdü yaratır (Styan, 1968: 262). Bir önceki sahnenin vurguladığı umut duygusunun, bir sonraki sahnede görüntü, mizansen ve kurgu yardımıyla alaşağı edilmesi; karakterin deneyimlediği absürtlüğün izleyiciye geçmesini sağlar. Bu sayede izleyici Ulrik'in içinde bulunduğu bunaltıcı ruh durumunu anlamaya yaklaşır. Geleceğin umut dolu olacağına dair inanç Ulrik kadar izleyici için de inandırıcı olmaktan uzak hale gelir.

3.3.4. Sorun Yaratan Adam³⁹ (Den Brysomme Mannen)



Şekil 85- Sorun Yaratan Adam film afişi

3.3.4.1. Filmin Konusu

Çölün ortasında terkedilmiş bir benzin istasyonunda otobüsten inen Andreas, kendisini “Hoşgeldiniz” yazısıyla karşılayan bir kişi tarafından yaşayacağı eve götürülür. Evin anahtarlarını teslim alan Andreas, bir inşaat şirketinde muhasebeci olarak çalışacağını öğrenir. Şirketteki ilk gününde patron ve çalışanlar tarafından fazlasıyla sıcak biçimde karşılanır; kendisine verilen odaya geçip çalışmaya başlar. İşe gittiği bir sabah yan binanın penceresinden bahçe demirlerinin üzerine *düşmüş* olan bir adam cesedi görür; sokaktan geçen kimse adama aldırış etmezken iki görevli gelip cesedi kaldırır⁴⁰.

39. Yönetmen: Jens Lien

Senaryo: Per Schreiner

Görüntü Yönetmeni: John Christian Rosenlund

Oyuncular: Trond Fausa (Andreas), Petronella Barker (Anne-Britt), Per Schaanning (Hugo), Birgitte Larsen (Ingeborg)

Yapımcı: Sandrew Metronome Norge, Icelandic Filmcompany, The (co-production), Tordenfilm AS

Yapım Yılı: 2006

Süre: 95 dakika

Ülke: Norveç

40. Cesedin yok edilmesi ve düzenin kaldığı yerden devam etmesi, sistemin devamlılığı için çatışmaların üzerini örten veya engelleyen Norveç refah devletinin temsilidir. Uyumsuzluk kapitalist sisteme tehdit oluşturduğu için, çatışmasız bir toplum yaratmak amaçlanmaktadır (Sontag, 1969: 26).

Bir süre sonra sokak temizlenmiş ve yaşam olağan düzenine kavuşmuştur. Bir bar tuvaletinde artık hiçbirşeyden tat alamadığından yakınan Hugo'yla karşılaşır ve onu evine kadar takip eder. Hugo bir apartmana girdikten sonra, bodrum katında ışıklar yanar ve dışarıya güzel bir müzik sesi gelir. İçtiği içkiden ve yediği yemeklerden Hugo gibi tat alamadığını farkedene Andreas, ofisteki kağıt kesme makinasına parmağını koyup keser. Yere düştüğü sırada kan kaybetmesiyle ilgilenmeyen iş arkadaşları tarafından iş yerinde oturamayacağına dair uyarılır. Görevliler tarafından evine götürülen Andreas parmağının yerine kaydığını görünce şaşırır ve neler olduğunu anlamak için benzin istasyonuna geri gider. Yeni yolcusunu bırakan otobüsü takip eder, fakat lastik izleri çölün ortasında birden kesilir. Patronu ve iş arkadaşlarıyla daha çok vakit geçirmeye başlayan Andreas, Anne ile sevgili olur ve kadının evine taşınır. Daha fazla para kazandıkça hayat standartları artar; kendine spor, üstü açık bir araba alır. Mutludur, fakat tadilatlarla evi düzenlemeye kafayı takmış olan Anne nedeniyle yeni arayışlara girer. İş arkadaşı Ingeborg'a aşık olup Anne'ı terkeder. Oysa Ingeborg için kiminle olduğunu fark etmediğini görünce intihar etmek isteyerek metro istasyonundaki raylara atlar. Üzerinden defalarca metro geçmesine rağmen ölmeyen Andreas, tünelin sonundaki ışığa doğru ilerleyip kurtulur. Görevliler tarafından eve bırakıldığında perişan halini görmezden gelen Anne'mın tek derdi Go Cart'a gidecek olmalarıdır. Bir süre sonra iyileşen Andreas, Hugo'nun bodrum katını aklından çıkaramaz ve bir gece içeriye gizlice girer. Hugo ona içinden müzik sesi ve ışık gelen duvardaki gizemli yarığı gösterir. İşinden atılan Andreas tüm gününü matkapla duvarı delmeye adar; Hugo başlarını derde sokmaktan korksa da ona yardım etmeye başlayacaktır. Delikten gelen dalga ve çocuk seslerine güzel kokular karışır ve bu çevredeki insanların da dikkatini çekmeye başlar. Andreas deniz kenarındaki bir evin rengarenk döşenmiş mutfağına açılan deliğın sonuna yaklaştığında görevliler tarafından yakalanır. Otobüsün bagajına atılan Andreas, buz tutmuş halde uyanıp belirsiz bir yerde otobüsten iner. Bu sırada deliğın üstü çimentoyle kapatılmış ve herkes *mutlu* yaşamına geri dönmüştür.

3.3.4.2. Filmin Analizi

3.3.4.2.1. Öykü

Öykünün başında nereden geldiği ve öykünün sonunda nereye gittiği belli olmayan Andreas'ın bu iki yer arasında kalan düşsel bir mekanda başından geçen olayları konu alan film, varoluşun anlamsızlığı temasını absürt bir öykü üzerinden anlatır. Kendini olağan dışı olayların olağan karşılandığı bir yerde bulan Andreas, yaşadığı absürtlükler karşısında anlam kaybı yaşar. Demir parmaklıklar üstüne düşen adamın cesedinin yanından geçip giden insanları gören Andreas, ofiste parmağı kopup kanlar içinde yere düştüğünde Havard ve iş arkadaşlarının iş saatinde öylece oturamayacağını söylemeleriyle sarsılır. Bunu Anne ve Ingeborg ile olan ilişkisindeki absürtlükler izler; Andreas tarafından terkedilen Anne'in kahve içip TV'de dekorasyon programı izlemeye devam edecek, metro çarptıktan sonra eve dönen Andreas'a go kart planından bahsedecek, Andreas'ın birlikte yaşamayı teklif ettiği Ingeborg ise geniş bir ev ve küvet nedeniyle bunu kabul edecektir. Duygudan, tattan, kokudan yoksun bir dünyada yaşamalarına rağmen mutlu olduklarını zanneden insanlarla çevrili olan Andreas'ın deneyimlediği absürtlük dayanılmaz boyutlara vardığında, bir apartmanın bodrum katındaki duvarın içinden gelen koku ve sesler onu yeniden umutlandırır. Deliğin ardındaki renkli dünya, absürdü deneyimlemek dışında farklı bir yaşam olanağı sunması açısından önemlidir.

3.3.4.2.2. Olay Örgüsü

Andreas'ın başından geçen gerçek dışı olayların anlatıldığı öykü, belirsiz bir başlangıç ve sona sahiptir. Esslin'e göre (1995: 10) absürt biçimin önemli belirleyicilerinden olan tutarsız yapı giriş, gelişme ve sonuç şeklinde bir gelişim çizgisi izlemez; "çoğunlukla rastgele başlayıp yine rastgele biten" olaylardan örülmüştür. Andreas filmin başında saçlı sakalı birbirine karışmış ve üstü başı toz içinde otobüsten indiğinde, nereden gelmiş olduğu, nereye gitmeyi ya da ne yapmayı amaçladığı belirsizdir. Öykünün sonuca ulaşması beklenen bitiş sahnesi de benzer bir belirsizlik içermektedir. Otobüsün bagaj bölümüne atılmış olan Andreas donmak üzereyken uyanıp

dışarı çıkar; fakat bagajın kapağı kapandığında içeride kalan kamera nedeniyle nerede indiği ve nereye gittiği görülmez. Duvardaki delikten diğer tarafa geçmek üzereyken yakalanan Andreas'ın başarısızlığına, içine düştüğü belirsiz durumun tekinsizliği eklendiğinde ortaya çıkan mutsuz son; karakterle bağ kurmuş olan izleyiciyi sistemin acımasızlığıyla yüz yüze getirir.

İlk sahneden son sahneye kadar serimde görülen eksiklik ve belirsizlik, filmin anlatısını absürtleştirmektedir. Andreas'ın kim tarafından karşılandığı; haberi olmadığı halde dolabındaki takım elbiselere kadar hazırlanmış evin ve inşaat şirketindeki pozisyonun nasıl ayarlandığı; otobüsün nerden gelip nereye gittiği; lastik izlerinin çölün ortasında neden kesildiği; yaralanan Andreas'ın nasıl hemen iyileştiği; ne tür bir düzende yaşadıkları ve kim tarafından gözlendikleri; insanların neden tat ve koku alamadıkları; etrafta neden hiç çocuk olmadığı; deliğin sonundaki yerin neresi olduğu; sisteme itaat etmeyen insanların başına ne geldiği gibi sorular net bir şekilde cevaplanmaz.

Film belirsiz bir başlangıç ve sona sahip olduğu halde, ana karakter Andreas'ı sona götüren düğüm ve çatışma noktaları doğrusal bir akış ve akılcı neden-sonuç ilişkileri içerisinde örülmüştür. Andreas yeni hayatına başladıktan sonra herşeyin görüldüğü gibi kusursuz olmadığını fark eder ve Hugo'nun kendisiyle aynı fikirde olması onu cesaretlendirir. Parmağını keserek kaybettiği hisleri geri kazanmak isteyen Andreas, bu uyumsuz davranışı nedeniyle cezalandırılmak yerine ödüllendirilerek sisteme yeniden kazandırılır. O andan itibaren içinde bulunduğu hayatı olduğu gibi kabullenip, girdiği ortamlara uyum sağlamaya çalışır. Bunu bir süre başarsa da, aşık olduğu kişi tarafından değer verilmediğini görmek yaşamın anlamını yeniden sorgulamasına ve intihara teşebbüs etmesine neden olur. Filmin doruk noktası olan Andreas'ın intihar denemesi, giriş ve gelişme bölümlerinde incelikle işlenmiş çatışma ve düğümler sonucunda gerçekleşir. Doruk noktası öyküyü çözüm bölümüne bağlar; Andreas bir yerlerde başka bir hayatın olduğu umuduyla duvardaki yarığı kazmaya başlar. Andreas'ın yaşam tutkusu ve özgürlük isteğiyle sisteme başkaldırması, Camus'nün absürdü aşıp geçmek için önerdiği yolla (başkaldırı, özgürlük, tutku) birebir aynıdır (Baker, 1993: 69).

Gelişme bölümü çatışma ve düğümlerle klasik anlatı yapısına koşut ilerlerken, Andreas'ın görevliler tarafından yakalanıp şehir dışına atıldığı sonuç bölümü bu

koşutluğu ortadan kaldırır. Düzen-düzenin bozulması-düzenin yeniden sağlanması şeklinde ilerleyen klasik bölümler, ana karakterin ulaşmak istediği çözümün sağlanamamasıyla bozulur. Böylece olay örgüsü boyunca ortaya çıkan çatışma ve düğümler alışıldık işlevlerini yerine getiremez. Karakterin insanca bir hayat yaşama hayalinin önündeki engellerin hiçbiri ortadan kalkmaz, varolan düzen değişmez ve *kötüler* cezalandırılmaz. Andreas otobüsün bagajında sarsıntı içinde belirsiz bir sona doğru giderken; Anne yeni eşiyile misafir ağırlamaya hazırlanmakta, Havard ve Harald badmington oynamakta, Ingeborg ise sevgilisiyle dondurma yemektir. İtaat eden ve uyum gösteren bireylerin *mutlu* hayatlarına devam ettiklerini gösteren bu absürt çözüm bölümü, izleyici beklentisini tersine çevirerek duygusal arınmayı olanaksız kılar.

Filmin distopik sonu Norveç toplumunun yaşadığı yanılsamanın boyutlarını gözler önüne sermekte; karakterlerin sahte mutlulukları, gerçek hayatta hiperanlamlılıkla gizlenen absürdün deneyimine karşılık gelmektedir. Baudrillard'ın sözünü ettiği simülasyon evreninin bir yansıması olan Norveç'te, baskı yerine bireysel seçim aracılığıyla sisteme uyumlanma (Daun, 2006: 149) söz konusudur. Özgürlük ve mutluluk yanılsaması yaratan bu durum, kapitalist tüketim toplumunun vaat ettiği sahte esneklikle de ilişkilidir. Bireyler mutlu ve özgür olduklarını zannetmelerine rağmen “yukarıdan aşağıya işleyen yeni bir denetime ve gözetime tabidir”ler (Sennett, 2008: 62). Sınırlamaları yıkmaya çalışanlar ise aynı Andreas gibi, kolektife karşı bir tehdit olarak algılanarak toplum dışına itilmekte ve devletin sağladığı konformist yaşamdan mahrum bırakılmaktadır.

3.3.4.2.3. Konuşma Örgüsü

Karakterler arasındaki konuşmaların çoğu ev dekore etme, etkinlik oluşturma ve yeni eşyalar satın alma üzerine yürütülen, herhangi bir noktaya varmayı amaçlamayan, anlamsız diyaloglardan oluşur. Yaşamı estetize etmeyi takıntı haline getirmiş olan Norveçliler'in hayat tarzını eleştiren film, arkadaşlarla yenen bir yemekte ya da sevgiliye ayrılan vakitte geçen sohbetleri dekorasyon ve etkinlik planlarıyla sınırlandırarak var olan absürtlüğü absürt diyaloglarla pekiştirir. Anne'ın evindeki tadilatın bitiminden sonra

misafirlerle yenen yemekte, Andreas ve yanında oturan kadının mutfak duvarının rengi üzerine yaptıkları absürt konuşma buna örnek gösterilebilir:



Şekil 86- Misafir kadın ve Andreas

KADIN: O renk gök mavisi mi?

ANDREAS: Hayır mercan, açık mercan.

KADIN: Yine de çok güzel. Gök mavisi olduğuna emindim.

ANDREAS: Olabilir aslında. Sanırım üreticiler renklere kafalarına göre isim veriyorlar.

KADIN: Öyle mi?

ANDREAS: Evet, benim izlenimim o yönde. Bir üreticinin açık mercanı, bir başkasının gök mavisi olabiliyor.

KADIN: Banyo çok önemli. Bazıları en önemli şey mutfaktır der ama bence en önemlisi banyo. Sizce?

ANDREAS: Evet, banyo önemli.

Sahnedeki diyaloglar birbirini karşıladığı halde, konuşmanın içeriği ve konuşmaya verilen önem arasındaki uyumsuzluk konuşma örgüsünü absürtleştirmektedir. Michael Meredith'e göre (2011: 15) konuşma örgüsü gerçeğe gönderme yapması açısından izleyiciye tanıdık gelse de, içerikle bağı koptuğu için okunurluğunu kaybederek absürtleşir. Sahnenin bu konuşma örgüsüyle başlayıp bitmesi, karakterler arasında geçmesi olası diğer konuşmaların da benzer içerikte devam edeceği algısı yaratarak, var olan absürtlüğü büyütmektedir. Bu sayede, yaşamı ele geçiren

tüketim toplumu mantığının insanlar arasındaki iletişimi yok edişinin vahimliği gözler önüne serilir.

Absürt konuşma örgüsünün benzer bir örneği, Andreas'ın Ingeborg'u yemeğe çıkarttığı sahnede de görülür. Anne Britt'ten ayrılan Andreas, Ingeborg'u gecenin bir vakti evinden çıkarıp kendileri için özel olarak kapattığı restorana akşam yemeğine götürür. Anne'dan ayrıldığını ve artık birlikte yaşayabileceklerini söyleyen Andreas, ilişkilerinin ciddi olduğunu düşünmeyen Ingeborg'un sevinç ya da heyecan belirtisi içermeyen davranışı nedeniyle hayal kırıklığına uğrar. Kadın kendisi dışında pek çok erkekle görüştüğünü söylemesine rağmen, Andreas duyduklarına anlam vermek ve açıklanabilir bir yanıt bulabilmek için sorular sormaya başlar:



Şekil 87- Restoranda yemek yiyen Andreas ve Ingeborg

ANDREAS: Senin için Lars Birger ve diğerlerinden daha değerli miyim?

INGEBORG: Çok iyisin.

ANDREAS: Ya diğerleri?

INGEBORG: Onlar da iyi.

ANDREAS: Ama kimi tercih ediyorsun?

INGEBORG: Bence herkes iyi. Ama büyük bir eve taşınmak daha iyi olur. Üç odalı ve kuvvetli bir eve mesela. Benim evimde sadece duş var.

Andreas içkisinden büyük bir yudum alır, ağzını peçeteye siler ve masadan kalkıp restoranı terkeder. Ingeborg için yaşadığı güzel anları kiminle geçirdiğinin bir

önemi yoktur; herkes birbiriyle aynıdır. Birini diğerinden daha iyi kılan tek şey, sahip olduğu maddi olanaklardır. Andreas ve Ingeborg arasında geçen absürt konuşmalar, Andreas ve Anne arasında da tekrarlanır. Andreas başka bir kadına aşık olduğu için onu terkedeceğini söylediğinde Anne için önemli olan tek şey, Cumartesi günü yemeğe gelecek olan misafirlerdir:

ANDREAS: Başka biriyle görüşüyorum.

ANNE: Nasıl yani?

ANDREAS: Başka bir kadınla.

ANNE: Neden?

ANDREAS: Başkasına aşık oldum. Birden oluverdi işte.

ANNE: Mutlu olduğumuzu sanıyordum.

ANDREAS: Öyleydik. Ama başkasına aşık oldum.

ANNE: Neden?

ANDREAS: Senden ayrılıyorum.

ANNE: Cumartesi misafirimiz var.

ANDREAS: Böyle ters bir zamanda olsun istemezdim ama bilmeni istedim.

ANNE: Cumartesiden önce mi ayrılacaksınız?

ANDREAS: Cumartesiye kadar kalabilirim.

ANNE: İyi olur.

Kağıt üzerinde, konuşmanın Cumartesi günü gelecek olan misafirlere kadar olan bölümü olağan tepkiler içeren gerçekçi bir konuşmaya benzemekte, ancak Anne'ın asıl derdinin misafirlere olduğu ortaya çıktığında absürtleşmektedir. İpşiroğlu'nun da belirttiği üzere dil, gerçekle olan bağları koptuğu andan itibaren anlam yaratmaktan uzaklaşmakta, dil dilin parodisini yapar hale gelmektedir (1996: 20). Dilin absürt kullanımına, duygusuz bir oyunculukla sahnelenmiş mizansen eklendiğinde, sahne başından sonuna dek absürt bir hal almaktadır. Konuşma örgüsündeki absürtlüğün mizansen aracılığıyla desteklendiği sahnede başka bir kadın için terk edileceğini duyan Anne; şaşkınlık, üzüntü

ya da herhangi bir duygu belirtisi göstermez. Andreas'ı dinlerken yüzüne bakmak yerine kahvesini içip TV'deki dekorasyon programını izlemeye devam eder. "Neden?" sorusunu sorarken bile, gerçekte konuyla ne kadar ilgilsiz olduğu bellidir. Mizansen tarafından pekiştirilen absürt konuşma örgüsü insanlar arasındaki ilişkilerin duygusuzluğunu ve birbirine yabancılaşmış bireylerin bencilliğini gözler önüne sermekte, yaşamın absürtlüğü temasını absürt biçimler üzerinden işlemektedir.

3.3.4.2.4. Kişileştirme

Filmin ana karakteri Andreas, olay örgüsünün karakter üzerindeki etkisi açısından klasik karakter eğrisinin belirli evrelerini deneyimler. Otobüsten inip şehirde kendisi için hazırlanmış olan yaşama adım atması kahramanın sıradan dünyayı bırakıp, 'maceraya atılması'na karşılık gelmektedir. İntihar eden adamın ölüsüyle karşılaşması, yeni ortamında yalnızlık çekmesi, Hugo'nun söylediği gibi tat ve zevk alamadığını farketmesi ve sonunda parmağını kesmesi onu yolundan geri döndürecek olan 'çağrının reddi'dir. Fakat onu kazanmak için isteklerini yerine getirmeye hevesli olan patron Havard (rehberle karşılaşma) sayesinde yeni yaşamına uyum sağlamaya başlar. Havard'ın evindeki akşam yemeğine katılarak (ilk eşiği geçiş) içinde bulunduğu topluluğa tam anlamıyla dahil olur. Hayatı bir süre yolunda gittikten sonra yaşadıkları bir 'sınav'a dönüşmeye başlar. Sadece dekorasyon üzerine sohbetlerin yapıldığı öğle ve akşam yemekleri, Anne'ın evinin bitmek bilmeyen yeniden düzenlemesi ve kadının ilgisizliği nedeniyle ilişkilerinin monotonlaşması (sınavlar, müttefikler, düşmanlar) onu bir sonraki evreye taşır. Bu evrede Ingeborg'a aşık olup Anne'dan ayrılır. Fakat kahramanın 'çile'si bu noktada başlar; Ingeborg'un duygusuzluğu yaşamın anlamını sorgulamasına neden olur ve intihara teşebbüs etmesini tetikler. Buna rağmen Hugo'nun bodrum katına inip, duvardaki yarığın ardındaki yaşama ulaşabilmek için çaba gösterecektir (mağaranın derinliklerine yaklaşma). Bu noktadan sonra klasik karakter eğrisi tam anlamıyla kesintiye uğramaktadır. Ödüle sahip olamadan yakalanan Andreas 'dönüş yolu'na zorla gönderilecek ve atıldığı maceradan kazanımlarla geri dönmek yerine daha kötü bir son yaşayacak; 'diriliş' yerine muhtemelen 'ölüm'ü tadacaktır.

Andreas klasik karakter eğrisinin birçok evresini geçirmiş, yaşadığı çatışma ve çelişkiler sonucunda eyleme geçmiş olsa da, onu klasik bir kahraman olarak tanımlamak mümkün değildir. Dünyayı anlamlandırmakta yaşadığı zorluk absürdü deneyimlediğinin, bunu değiştirmek için gösterdiği çaba ise absürdün bilincinde olduğunun göstergesidir (Camus, 2010: 124). Bu açıdan bakıldığında *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin*'deki Jonathan ve Sam'den çok, *Mutfak Hikayeleri*'ndeki Folke karakteriyle benzerlik taşımaktadır. Sistemle ve sistem içerisinde *mutlu* olan insanlarla uyumsuzluk yaşayan bu absürt kahraman, olayların akışını değiştiremeyerek sistem tarafından *dışarı atılır*.

Filmde Andreas ve Hugo dışındaki karakterler yaşadıkları hayattan oldukça memnun görünmektedir. İpşiroğlu'na göre bu absürt karakterler yalan üzerine kurulu bir dünyada kendilerine biçilen rolleri oynayan kuklalara benzemektedir (1996: 55). Etik değerleri, duyguları, düşünceleri ve tepkileri ters yüz edilmiş bu insanlar için olağan dışı olan olağanlaşmış, insanlık ölçütleri piyasa değerlerine göre şekil almıştır. Bu insanlar intihar eden adamın bağırsakları dışarı sarkmış halde demirlerde asılı kalmış bedenine aldırmandan önünden yürüyüp geçmekte, Andreas'ın kopan parmağından kan fişkirirken telaşlanmamakta, sevgililerinden ayrılırken üzülmemekte, acıklı bir film izlerken duygulanmamaktadır. Karakterlerin tepkisizliklerindeki gerçek dışılık ve abartı ile yaratılan absürtlük (Babalola, 2005: 9), duygudan uzaklaşmış Norveç'li bireylerin eleştirisidir. Duygular ve aklın birbirine karşıt biçimde kullanıldığı bu absürt kişileştirme (Styan, 1968: 260) sayesinde gerçek hayatın çelişkileri ve absürtlüğü ortaya konmaktadır.

3.3.4.2.5. Mizansen

Absürt bir öykü, olay örgüsü ve kişileştirmeye sahip filmin absürt biçimini destekleyen en önemli yapı taşlarından biri de mizansendir. Özellikle mekan tasarımı, oyunculuk, kostüm ve renk açısından gerçek dışı, yapay, abartılı uygulamalar dikkat çekicidir. Esslin'e göre absürt biçimi belirleyen bu yapaylık temelde gerçek dışı bir izlenim verse de, deneyimlenen absürt duygusunu temsil etmesi açısından insan

psikolojisini yansıtmakta, dolayısıyla gerçekten daha gerçek bir dünya sunmaktadır (1995: 26).

Filmde, işlevsel olmayan aksesuarlar ve gösterişli eşyalar yerine Norveç modernliği, faydacılığı ve akılcılığını yansıtan minimalist bir mekan düzenlemesi söz konusudur. Sağlığa uygunluk, uyum ve sadelik açısından steril olarak tanımlanabilecek bu mekan tasarımı, hem iç hem de dış mekanlar için geçerlidir. Hayatın sterilliği,



Şekil 88- Anne'nin evi

Andreas'ın dış mekanlarda görüntülediği sahnelerin bir çoğunda ortaya çıkan sokak süpürme makinasıyla desteklenir. Sokakların temizlenmesi, intihar eden beyaz yakalı çalışanın cesedinin görevliler tarafından kaldırıldıktan sonra kanlarının suyla



Şekil 89- Bankta oturan Andreas

temizlenmesi örneğindeki gibi, düzenin bozulmasının önüne geçmek için engelleri ortadan kaldıran sistemin simgesel karşılığıdır.

Filmde görülen distopik mekan tasarımı, çölden kırsal alana ve oradan da şehre (Oslo) geçen görsel yer değiştirmede belirginleşir. Çöl, kır ve şehir hayatının karşılaştırılmasına olanak sağlayan bu hareket aksı kırsalı idealize ederken; karakterlerin yanından geçip gittikleri kırsal alana erişememesi, kapana kısılmış olma hissini destekler. Filmin sonunda köy mutfağına açılan duvardaki delikten geçmeyi başaramadan yakalanan Andreas kırsalın erişilemezliğini gözler önüne sermektedir (Rees, 2010). İnsanın özünü temsil eden doğaya yani kırsal alana geçmek yerine, yaşam belirtisi taşımayan çöl ve şehir arasında gidip gelmek doğadan kopuşun eğretilmesidir. Distopya görüntüsü veren çöl (O'Neill, 1990: 65) ve şehir, Norveç yaşam tarzının refah getiren bir ütopya olmaktan çıktığını gösterir niteliktedir.

Filmin ana mekanları renkten, fazla nesnelere, düzensizlikten, kirden, çöpten, tozdan ve gürültüden dolayısıyla yaşamı ve yaşanmışlığı belirten her şeyden yoksun olmasına karşın; ütopyayı temsil eden mutfak rengarenk, ışıklı, fazla mobilyalarla düzensizce döşenmiş, etrafa saçılmış eşyalarla dağıtılmış; çocuk, dalga ve kuş sesleri nedeniyle gürültülü ve hayat doludur.



Şekil 90- Mutfak

Filmin monokromatik renk düzenlemesi, mekan tasarımının yaratmak istediği soğukluk, uzaklık, yabancılık, yalnızlık ve tekdüzelik duygusunu destekler niteliktedir. Lien'in renk kullanımında Andersson'un monokromatik renk düzenlemesinin etkileri görülür (Lindqvist, 2016: 8). Siyah, beyaz, yeşil ve grinin tonlarından oluşmuş, kontrast taşımayan bu renklendirme; kapitalizmin ışıltılı ve rengarenk dünyasının gerçek yüzünü

ele verir. Sahnelerin renkten yoksunluğu, uysallaştırılmış bir toplumdaki itaatkar bireylerin özgürlükten uzak, sıkıcı yaşamlarının yaşamdan çok ölüme benzediğinin altını çizmekte; neo-kapitalist sistemin yaşamdan çok ölüm ürettiğini söyleyen Baudrillard'ın görüşlerini (2008: 324) görselleştirmektedir.

Filmin mizansen uygulamaları, sahneleme açısından absürt örneklerle dolu olmasına rağmen yemek sahnesindeki eş zamanlı içki içme anı; büyük bir sorunun ufak bir absürtlükle ne kadar iyi ifade edilebileceğinin örneğini vermesi açısından önemlidir.



Şekil 91- Anne'ın evindeki akşam yemeği

Kameranın yemek masasına zoom-in yapmasıyla başlayan sahnede, masadaki herkes içkisini aynı anda yudumlar, elindeki kadehi aynı anda indirip masaya aynı anda koyar. Karakterlerin hareketlerindeki uyum doğal ya da insani olmadığı için absürttür ve şiirsel bir ahenk yerine can sıkıcı bir gerçekliğe karşılık gelmektedir; çünkü uyum göstermek uysallaşmanın belirtisidir (Enzensberger, 1990: 7). Uysallaşmış bireylerden oluşmuş bir toplumda, inisiyatif almak yerine göstergelere göre hareket edilmekte, düşünmek ve sorgulamak yerine kendine söylenilene inanılmaktadır. Bu sayede özgün bireylerin yerini birbirine tıpa tıp benzeyen; aynı ilgi alanlarına sahip, aynı tüketim nesnelerini almak isteyen, aynı amaçları taşıyıp aynı hayatları yaşayan insan tipleri alır. Kadehler de dahil olmak üzere, herşeyin birbiriyle uyum içinde hareket ettiği bu toplumdaki insanlar, kendilerine biçilen hayatları uysalca kabul ederek, mutlu oldukları yanılgısı içinde yaşamaktadır.

Bu yalancı mutluluk söyleminin yaratıcısı ve destekleyicisi olan politikacılar absürt bir mizansen tasarımıyla eleştirilir. Duvardaki delikten dışarı çıkmak üzereyken yakalanan Andreas, meclis binası önünde duran arabanın içinde beklerken, bir grup politikacı arabaya yaklaşır. Andreas'a acıma ve şaşkınlık duyguları içerisinde uzaktan bakan politikacılar arasından sıyrılan Başkan, onunla konuşmaya çalışır. İnsanların çoğunun istedikleri her şeye sahip olduklarını, güzel bir şehirde mutlu bir hayat yaşadıklarını söyler. “İnsanlar mutlu” dedikten sonra söylediklerini onaylamaları için arkasındakilere döner.



Şekil 92- Andreas'la konuşan Başkan⁴¹

Aynı anda kafa sallayan politikacıların absürtlüğü, başkanın sözlerinin gerçek dışı olduğunu kanıtlar niteliktedir. Andreas'ın tepki vermemesi üzerine ona verilecek ceza kararlaştırılır. Bu sırada herkes binadan dışarı çıkmış, olduğu yerde hareketsiz şekilde



Şekil 93- Meclis binası önü

41. Başkan karakteri, üç farklı dönemde görev başına gelen Norveç'in ilk kadın başbakanı Gro Harlem Brundtland'ın parodisini yapmaktadır. Brundtland 1990'lı yıllardan sonra neoliberal politikalar yürürlüğe koyarak refah devleti uygulamalarını kapitalist piyasa düzeniyle bütünleştirmiştir (Rees, 2010).

durarak Andreas'a bakmaktadır; çünkü O refah toplumunun bütünleştirici inançlarına ihanet etmiştir. Andreas'ın absürt suçunun, toplum tarafından absürt bir biçimde karşılandığı sahnenin geniş açıdan görüntüsü mizansenin absürtlüğünü desteklemektedir. Bu sırada çalmaya başlayan kilise çanları Andreas'ın götürülüşünü ilahi bir tören havasına sokarak absürtleştirmenin yanı sıra, bir din gibi algılanan ve sorgulanmadan itaat edilen sosyal mühendislik anlayışını eleştirmektedir.

3.3.4.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik

Film, ses efektlerinin anlatıyı absürtleştirmek adına etkili biçimde kullanımının örneklerini taşır. Andreas'ın şehir dışına atılmak üzere siyah arabaya bindirildiği sahnenin absürt mizanseninin ses efektiyle pekiştirilmesi, Ingeborg'u restoranda terk edip metro istasyonuna gittiği sahnede de görülür. Duygusuz ve sevgisiz Anne'dan sonra hayatının aşkıyla karşılaştığını düşünen Andreas, Ingeborg'un üç odalı ve küvetli bir evde yaşamak istediği için kendisini seçtiğini öğrendiğinde dünyası başına yıkılır. Anlamsız olduğunu düşündüğü hayatını Ingeborg'a olan aşkıyla dolduran Andreas, elinde kalan son şeyi de yitirmiştir. Metro beklerken arkasından gelen güçlü öpüşme sesine dönüp bakar. Bu öpüşme şehvet ya da aşk içermemesine rağmen oldukça yüksek frekansta duyulur. Hoyratça iç içe geçen ağızların görüntüsüne, tükürük ve dillerin



Şekil 94- Öpüşen çift

birbirine deęişinin çıkardığı sesler eşlik eder. Duygudan yoksun görünen, otomatikleşmiş bu öpüşme, ses efektinin mide bulandıracak derecede abartılı kullanımıyla desteklenir. Ses efekti aracılığıyla yaratılan abartı, gerçeęi çarpıtarak öpüşmeyi absürt hale getirir (Styan, 1968: 280). Öpüşmenin rahatsız edicilięi, duygu yerine duyuları tatmin etmeye öncelik vermiş bir toplumdaki aşk ilişkilerinin yapaylığının alegorisidir.

Filmin son sekansında görüntülerle tezatlık oluşturan kontrpuan müzik kullanımının, anlatının absürt biçimini destekledięi görülür. Paralel kurguda otobüsün bagajında sarsılarak giden Andreas ve hayatlarına kaldıkları yerden devam eden Anne, Ingeborg, Hugo, Harald ve Havard görüntülenir. Andreas'ın içinde bulunduğu acı verici durumla, karakterlerin yaşadıkları mutlu hayat arasındaki absürtlük, görüntüler üzerine düşen aryayla tamamlanır. Aryayı söyleyen solistin sesi tize çıktığında, Andreas'ın bağırımları buna eşlik eder.

3.3.4.2.7. Kurgu

Filmin son sekansında yer alan kurgu tasarımı, filmin söyleminin ortaya koyduęu absürtlüğün kurgu aracılığıyla vurgulanmasının başarılı bir örneęidir. Delikten kırsal alandaki mutfaęa geçmek üzereyken yakalanan Andreas, görevliler tarafından otobüsün bagajına atılır. Otobüs engebeli yollarda ilerlerken Andreas yaşadığı sarsıntı nedeniyle acı çekmektedir. Andreas'ın bagajdaki görüntülerinin arasına hayatın kaldığı yerden aynı absürtlük içinde devam ettiğini anlatan görüntüler girer. Paralel kurguda ilk



Şekil 95- Bagajdaki Andreas



Şekil 96- Şoför yazıyı çıkarır

olarak “Hoşgeldiniz” yazısını toplayan şoför görüntülenir. Otobüsün giderek artan sarsıntılarına dayanmaya çalışan Andreas’ın görüntüsünü, misafirler için hazırlanan



Şekil 97- Bagajda sarsılan Andreas



Şekil 98- Anne Britt ve yeni sevgilisi

sofraya son dokunuşlarını yapan Anne Britt’in, bardakların parlaklığını kontrol eden sevgilisine yaklaşıp öptüğü görüntü izler. Otobüsün hızı arttıkça, bagajın içindeki Andreas kafasını oradan oraya vurmaktadır. Bu sırada yerleri süpüren Hugo mutlulukla



Şekil 99- Andreas bagaja kafasını çarpar



Şekil 100- Hugo ve apartman sakinleri

mücadele etmekte zorlanırken, Ingeborg’un sevgilisiyle dondurma yediği görüntü yavaş çekimde araya girer. Sarsıntının şiddeti nedeniyle Andreas’ın yüzünü tam olarak görebilmek zorlanırken paralel kurguda araya giren görüntülerin yavaş çekimde olması,



Şekil 101- Andreas sarsılmaya devam eder



Şekil 102- Ingeborg ve sevgilisi

zıtlığı daha belirgin hale getirerek absürtlüğün etkisini artırır. Andreas'ın sarsıntıdan iyice sersemlemiş haldeki görüntüsünü, lüks evlerinin bahçesinde badmington oynayan Havard ve Harald izler. Mutluluk içindeki ikilinin yavaş çekimde verilen görüntüsünün



Şekil 103- Sersemlemiş Andreas



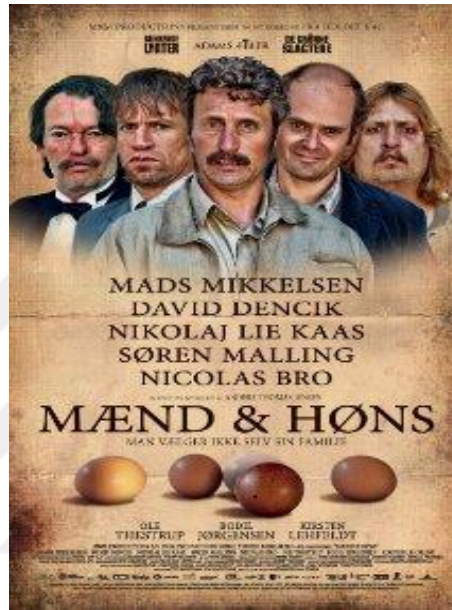
Şekil 104- Havard ve Harold

ardından tektar bagaja geçilir. Otobüsün durmasıyla birlikte Andreas'ın sarsılması geçmiş olsa da, buz tutmuş halde soğuktan donmak üzeredir. Birbiriyle tezatlık oluşturan görüntülerin paralel kurguda bir araya getirilmesi, “insanın çağrısıyla, dünyanın usa uymazlığı arasındaki karşılaştırma”da olduğu gibi absürdü doğurur (Camus, 2010: 36).

Daha iyi bir hayatın peşindeki Andreas'ın insanlık dışı bir muamele görerek, adaletsizce ölüme terk edilmesi (otobüsten indiği nokta bir buzulu andırmaktadır), refah içinde yaşamaya devam eden karakterlerin görüntüleriyle bir araya getirildiğinde; herkes için mutluluk vaat eden sistemin ikiyüzlülüğü ortaya çıkmaktadır. Anlayış dolu, destekleyici ve güler yüzlü konuşmalar yerini, itaat etmeyi kabul etmeyen kişinin acımasızca cezalandırılmasına bırakmıştır. Görüntülerin uyumsuzluğu aracılığıyla

yaratılan absürtlük, sistemin çelişkilerini ortaya koymakta, karakterlerin mutluluğunun tartışılır hale gelmesi üzerinden refah toplumunu eleştirmektedir.

3.3.5. Adamlar ve Tavuklar⁴² (Maend & Hons)



Şekil 105- Adamlar ve Tavuklar film afişi

3.3.5.1. Filmin Konusu

Ölen babalarının kendilerine bıraktığı video kasedi izledikten sonra evlatlık olduklarını öğrenen Gabriel ve Elias, kök hücre araştırmalarında uzmanlaşmış bir genetik bilimci olan biyolojik babalarını bulmak için Ork adasına doğru yola çıkarlar. Sadece kırk iki kişinin yaşadığı terkedilmiş adaya vardıklarında kendileri gibi farklı annelerden olma Franz, Gregor ve Josef adında üç erkek kardeşleri daha olduğunu öğrenirler. Üvey kardeşleri tarafından dövüldükten sonra eve kabul edilen ikili, hasta olan babalarını görebilmek için adada kalırlar. Eskiden akıl hastanesi olarak kullanılan bu yeri

42. **Yönetmen:** Anders Thomas Jensen

Senaryo: Anders Thomas Jensen **Görüntü Yönetmeni:** Sebastian Blenkov

Oyuncular: David Dencik (Gabriel), Mads Mikkelsen (Elias), Nikolaj Lie Kaas (Gregor), Soren Malling (Franz), Nicolas Bro (Josef)

Yapımcı: M&M Productions, DCM Productions, Studio Babelsberg (co-production), Det Danske Filminstitut (financing), Danmarks Radio (DR) (financing)

Yapım Yılı: 2015

Süre: 104 dakika

Ülke: Danimarka

tavuklar, domuzlar, hindiler, tavşanlar, koyunlar ve boğa Isaac'le paylaşan kardeşler; toplumsal yaşamın gerektirdiği sosyal davranış kalıplarından bihaber şekilde yaşamlarını sürdürmektedir. Üniversitede profesör olarak görev yapan Gabriel bunu yadırgasa da, Elias üvey kardeşleri arasında kimliğini yeniden bulmuş gibidir. Bir süre sonra babalarının aslında ölmüş olduğunu ve kardeşlerinin bunu kendilerinden sakladıklarını öğrenirler. Babalarının defin işleminden sonra başkan Flemming'in kızı Ellen ile birlikte adadan ayrılacak olan Gabriel, Flemming'in yıllardır beklediği leyleğin bahçeye gelmesiyle fikrini değiştirir. Leyleğin insansı ayaklarını ve kendisiyle kardeşleri gibi tavşan dudaklı olduğunu görünce, babasının deneylerinin sadece farklı türde hayvanlarda değil, insan ve hayvan genlerini birleştirmede de başarılı olduğunu anlar. Akıl hastanesi yetkilileri kardeşlerini götürmek üzereyken eve geri dönen Gabriel, Franz'ın girmesini yasakladığı bodrum katındaki laboratuvarın kapısını kırıp içeri girer. Başkan Flemming'in yardımıyla serbest bırakılan kardeşleri de onu izler. Cam haznelerin içindeki sıvılarda duran anneleriyle karşılaştıklarında babalarının onları farklı hayvan menileriyle dölediğini öğrenirler. Elias %11.4 boğa, Gabriel %7.1 baykuş, Josef %9.5 fare, Gregor %10 köpek ve Fraz %15 tavuk geni taşımaktadır. Melezlerin üreyemeyecekleri gerçeğine rağmen Gabriel'in genetik çalışmaları sonuç verir. Kardeşler, eşleri ve çocuklarıyla birlikte büyük kalabalık bir aile olarak hep beraber yaşamaya devam edeceklerdir.

3.3.5.2. Filmin Analizi

3.3.5.2.1. Öykü

Hayvan geni taşıyan kardeşlerin öyküsü doğada gerçekleşmesi mümkün olmayan genetik bir deneyin sonuçları üzerine kurulu olması açısından absürttür. Modernliğin insan ve hayvan arasına çektiği keskin sınırları ihlal eden bu grotesk öykü, insana atfedilen ayrıcalığı ortadan kaldırarak ana karakterleri hayvansılaştırır. Elias, Franz, Gregor ve Josef (baykuş geni taşıyan Gabriel içlerinde en medeni olanıdır) akıl ve mantık çerçevesinde davranmak yerine istediklerini elde etmek için şiddete başvurmakta, birbirlerine ve diğer insanlara ağır cisimlerle saldırarak ciddi biçimde yaralamakta ve bunda bir anormallik ya da sakınca görmemektedirler. Kardeşlerin kendileri arasında ve

toplumla olan uyumsuzluğu (Franz anaokulundaki bir çocuğu dövdüğü için işinden atılmıştır, Flemming dışında kasabadaki herkes onlardan uzak durmaktadır, sürekli mastürbasyon yapan Elias kadınlarla ilişki kurmakta zorlanır), bu uyumsuzluğun nedeninin insan-hayvan karışımı olmalarından kaynaklanmasıyla daha da absürtleşir. Kardeşlerin fiziksel varlığı; hayvanı aklın, kültürün ve insanlığın karşına yerleştirilen akılcı düşüncenin eleştirisidir (Armstrong, 2008: 1).

Film, yaşam ve deneyimlenen gerçeklik arasındaki absürtlüğü ortadan kaldırmak adına Camus'nün felsefesine (1975: 84) uygun bir çözüm önerisi sunar; bu da yaşamı olduğu haliyle kabullenmektir. Tüm ailenin yemek sofrasında bir araya geldiği sahnenin üzerine düşen diyalog bu görüşü destekler:

DIŞ SES: (...) Evelios'un bodrumu sayesinde her yaşamın küçük birer mucize olduğuna tanıklık ettiler. Güzel ve çirkin, şişman ve zayıf, iyi ve kötü, genç ve yaşlı, hayvan ve insan, nerde ve ne şekilde yaratılmış olursa olsun bunların arasında kalan her canlının. Ada halkı kardeşlerden hala korkmasına ve o bodrum katında neler döndüğünü bilmesine rağmen, bazen böyle şeylerin olabileceğine saygı duydular. Çünkü her şeye rağmen yaşamak yaşamaktır.

Kardeşlerin eş ve çocuklarıyla mutlu bir tablo içerisinde gösterilmeleri; neyin doğru neyin yanlış, neyin normal ya da anormal olduğuyula ilgili genel kanıları sorgulamaya açar. Bu gerçek dışı ve absürt öykü, akıl üzerine kurulan düzenin doğayla olan uyumsuzluğunda doğanın tarafını tutarak akılcılık ve işlevsellik karşıtı bir çözüm ortaya koymaktadır.

Kardeşlerin sinirlendiklerinde konuşmak yerine birbirlerine ağır cisimlerle vurmaları, hata yapan kişiyi kafese kapatıp cezalandırmaları, yaşlı veya genç ayrımı yapmadan her tür kadınla birlikte olmayı mutlulukla kabul etmeleri, içinde yaşadıkları akıl hastanesini hayvanlarla paylaşmaları, hangi tabakta yemek yiyecekleri konusunda ciddi tartışmalara girmeleri, tavuklarla cinsel ilişkiye girmeleri; Elias'ın terapiye para ödememek için bir psikoterapistle yemeğe çıkması, itici olmasına rağmen kendisiyle

birlikte olmak istemeyen kadınları acımasızca aşağılaması, neredeyse on dakikada bir mastürbasyon yapma isteği duyması ve bu yüzden tuvalet kağıdı rulosuyla dolaşması, babasının öldüğünü klozete oturmuş mastürbasyon yaparken öğrenmesi; adamın ölüm anında Gabriel'in lavaboda öğürmekle meşgul olması ve oğullarına gerçeği açıkladığı filmin çekimi sırasında kameranın başının aşağı eğilmesi nedeniyle kaset boyunca yüzü yerine don ve çoraplarının görünmesi; Flemming'in adanın başkanı olarak kalmak için ada sakinlerinin sayısını arttırmaya çalışması ve bacaya konan leyleği yıllarca beklemesi gibi olay ve durumlar absürtlükleriyle ana öyküyü desteklemektedir. Filmin absürt öyküsü belirli olay ve durumlar karşısında takınılan kemikleşmiş sosyal ve ahlaki tavırların yaşamın geçiciliği, belirsizliği, aynı anda hem basit hem de karmaşık oluşu karşısında işlevsiz kaldığını ortaya koymakta ve yaşama atfedilen anlamın sorgulanmasını sağlamaktadır.

3.3.5.2.2. Olay Örgüsü

Filmin öyküsü giriş, gelişme ve sonuçtan oluşan klasik anlatı yapısını tekrar eder. Bu bölümleri birbirlerine bağlayan önemli düğüm noktaları mevcuttur. Gabriel ve Elias'ın yaşamları olağan akışında giderken, babalarının ölümüyle evlatlık olduklarını öğrendikleri an filmin ilk düğüm noktasını oluşturur. Gerçek babalarını bulmak için Ork adasına doğru yola çıkmaları filmi gelişme bölümüne bağlar. Bu bölümde filmin öyküsünü finale taşıyacak başka düğüm noktaları ve bağlantılar açığa çıkar. Adada yeni kardeşleriyle tanıştıklarında filmin öyküsü daha karmaşık hale gelmeye başlayacaktır. Kardeşlerin vahşi ve akıl dışı davranışlarına, çevrede gezen genetiğiyle oynanmış hayvanlar ve hasta olduğu bahanesiyle babalarını bir türlü görememiş olmalarının gizemi eklenir. Tüm bunlar gerilimi ve belirsizliği arttırarak filmin dramatik eğrisini üst noktaya taşımaktadır. Babalarının çoktan ölmüş olduğunu öğrendikten sonra onun çalışmalarına göz atan Gabriel, yasağı çiğnediği için kafese kapatılır. Kardeşlerinin saçmalığına dayanamayan Gabriel kafesi kırıp dışarı çıkar ve adadan ayrılmak üzere Flemming'lerin evine gider. Bu sahne hem Gabriel, hem de filmin akışı açısından bir kırılma noktası (doruk noktası) oluşturur. Flemmingler'in evinden ayrılacakken insansı leyleği görmesiyle birlikte babasının çalışmalarının insan-hayvan genetiğinin birleştirilmesinde

başarılı olduğunu anlar; böylece bodrum katındaki gizli laboratuvarın kapısını kırıp içeri girer. Filmin öyküsü boyunca gizemli kalan her soru çözüm bölümünde cevaba kavuşur. Kardeşler sezeryanla ameliyat edildikleri için annelerini tanıma şansı bulamadıklarını ve insan genlerinin yanı sıra hayvan genleri taşıdıklarını öğrenirler. Böylece Elias'ın boşalma isteği boğa, Gabriel'in zekası baykuş, Josef'in peynirlere olan anlamsız düşkünlüğü fare, Gregor'un uysallığı köpek (Labrador cinsi) ve Franz'ın doldurulmuş kuşlara olan tutkusu tavuk geni taşımaya bağlanır. Franz bu gerçeği bildiği için film boyunca Gabriel'in olayları araştırmasına karşı çıkmıştır; çünkü tavuk hayvanlar arasında onlara göre en *kötüsüdür*. Ayrıca Elias'ın kardeşine tecavüz edip öldürdüğü rüya da bu sayede anlam kazanır; Elias genetik olarak boğa Isaac'la kardeştir ve bunu öğrenmeden önce ona tecavüz edip öldürür.

Filmin serimi her sahnede adım adım örülmüş; filmdeki olaylar filmin sonunda gerçeklerin açığa çıkmasına olanak verecek şekilde akılcı bir biçimde birbiriyle ilişkilendirilmiştir. Karakterler ve olaylarla ilgili bilgiler, izleyicinin kafasında soru işareti bırakmayacak düzeydedir. Film olay örgüsü unsurları ve dramatik eğri açısından klasik anlatı kurallarını takip etmiştir. Filmin bütünü gibi sonu da, klasik anlatı filmlerinde görülen mutlu sonla bitmektedir; fakat bu mutlu son düzen yanlısı değil düzen karşıtı bir söylem içerir. Rousseau'nun doğadan kültüre doğru ivme gösteren kültürel evrim düşüncesini (Kearl, 1989: 35) tersine çeviren Jensen, aklın üstünlüğünün yerine yaşamın doğal akışını koymaktadır.

Filmde Gabriel'in kardeşlerine uyum göstermekte ve onları anlamakta zorlanmaktan ötürü yaşadığı çatışma akılcıdır. Kardeşleri arasında akıl ve mantık çerçevesinde davranan tek kişi olan Gabriel, babasının cesedinin yıllardır yukarıdaki odada tutulduğunu öğrendiğinde büyük bir tepki gösterirken, diğer kardeşlerle badminton oynayan Elias bunu umursamayacaktır. Gabriel kızgınlıkla ortamı terk ettiğinde, bu gerçekten haberdar olan Gregor'un tek endişesi Gabriel'in ne hissettiği değil, onlara kız ayarlamadan evden çekip gidecek olmasıdır. Gabriel'in yaşadığı akılcı çatışmalar, kardeşlerinin çocuksu, çözüme ulaşmayan çatışmalarıyla tezatlık gösterir. Akşam yemeği sofrasında kimin baykuşlu, kimin tavuklu, kimin köpekli, kimin boğalı ve kimin fareleri tabağı alacağı konusunda birbirlerini dövmekle sonuçlanan çatışmalar

akıldan uzaktır. Absürt çatışmalara bulunan çözümler de (saat kurularak herkesin her tabakta belli bir süre yemek yemesi sağlanır), gerçek bir çözümden uzaklaştıkları ölçüde absürtleşecektir (Camus, 2010: 59). Bu açıdan bakıldığında filmin klasik anlatı özelliklerini teknik olarak yerine getirmekle birlikte; olayların nedenleri, sonuçları ve çözümleri açısından absürt bir anlatı geliştirdiğini söylemek mümkündür.

3.3.5.2.3. Konuşma Örgüsü

Konuşma örgüsünün anlamlı ve mantıklı bir şekilde ilerlemesi, konuşmanın hangi karakterler arasında geçtiğine bağlı olarak değişmektedir. Gabriel'in Flemming ailesi ile (başkan, kardeşi Ingrid ve kızı Ellen) olan diyalogları, karakterlerin akılcı olmalarından kaynaklanan mantıklı bir seyir izlemektedir. Buna rağmen diğer kardeşlerin birbirleri ve öteki insanlarla geliştirdikleri diyaloglar çocuksu ve düz bir mantıkta ilerlemekte, akılla açıklanamayacak başka kurallara bağlı kalmaktadır. Elias'ın terapi seansına para vermemek için internetten psikoterapist bir kadınla tanışıp akşam yemeği yediği sahne, absürt konuşma örgüsüne örnek olarak gösterilebilir. Kadının anlattıklarını dinlemek yerine kendi sorunlarını sıralamaya başlayan Elias randevuyu bir hasta-doktor görüşmesine çevirir. Sahnedeki diyaloglar, durumun absürtlüğünü desteklemektedir:



Şekil 106- Elias ve psikoterapist

KADIN: Birçoğu için sorun olmuyor. Ama bazıları tekerlekli sandalyeyi görünce biraz korkuyor. Geçen gün biriyle yazıştıyordum. Fotoğrafımı görünce birden çevrimdışı oluverdi. Ama seninle buluşabildiğimiz için çok mutluyum.

ELIAS: Psikoterapist olduğunu söylemiştin değil mi?

KADIN: Evet.

ELIAS: Tamam o zaman. Sürekli gördüğüm bir rüya var. Tekrar tekrar her gece. Karanlık bir odadayım ve aniden bir kuş üzerime geliyor. Kocaman kanatlı ve insan kafasına sahip vahşi bir kuş.

KADIN: Bir melek gibi.

ELIAS: Lafımı böldün. Bir daha yapma lütfen, kaba bir hareket.

KADIN: Afedersin ama kendi problemlerinden bahsetmek için mi buluştun benimle?

ELIAS: Nasıl yani? Hayır, bu çok saçma. Sence? Şaka yapıyorsun değil mi? Ne yani KDV dahil 875 kronumu kurtarmak için internetten bir psikoterapistle yazışmamalı mıyım? Kırıcı konuşuyorsun. Lafımı bölmesen de kalanını anlatsam olmaz mı? (Kadın başıyla onaylar). İyi.

Elias'ın yaptığı yanlışın inkar etmek yerine haklı bir nedene dayandırıp savunmaya geçmesi, kendisine hakvermediği için kadını kırıcı olmakla suçlayıp sözünü kestiği için ona kaba olduğunu söylemesi, rüyasını anlatmaya devam etmek istemesi ve kadının bunu onaylaması ikilinin arasında geçen konuşmayı absürt hale getirir. Akılla bağlantısı kesilen, dil-anlam ilişkisinin dönüşüme uğramasıyla absürtleşen dil, suistimal edilmiş olur (Meredith, 2011: 14)

Elias karakterini izleyiciye tam anlamıyla açık eden bu konuşma örgüsü, izleyicinin karaktere sempati duymasına olanak tanımadığı gibi ondan nefret etmesini de engeller. Toplumsal kurallara uygun şekilde kibar davranarak yalan söylemenin mi, yoksa dürüst olmanın mı etik olduğu konusunda kafa karışıklığıyla başbaşa kalan seyirci; benzer duyguları Gregor, Franz ve Josef karakterlerinin dialoglarında da hissedecektir. Akılcı olmayan ve içgüdüleriyle hareket eden ıkkelliğin sahip olduğu dürüstlük, aklın ve medeniyetin ikiyüzlülüğüyle karşı karşıyadır. Bu bağlamda konuşma örgüsünde görülen absürtlüğün filmin söylemini desteklediği görülmektedir.

3.3.5.2.4. Kişileştirme

Elias, Gregor, Franz ve Josef ana karakterleri izleyicinin onlarla duygusal bağ kurmasını engelleyen itici özelliklere sahiptir. Yaşam tarzlarıyla, davranışlarıyla, konuşmalarıyla, fiziksel özellikleriyle (tavşan dudağa ve büyük, yamuk burunlara sahiplerdir), eski ve kirli giyimleriyle çoğunluk tarafından benimsenen kültürel,



Şekil 107- Franz ve Gregor

toplumsal ve ahlaki kuralların açık bir ihlali oldukları gibi, insan-hayvan karışımı genetik özellikleriyle de insan türünün bir antitezi niteliğindedirler. Hayvan geni taşımaları, içgüdüleriyle yönlendirilmeleri ve hayvansı hareketler sergilemeleri onları aklın ve temsil ettiği tüm değerlerin karşısına koymaktadır. Camus'nün deyimiyle usdışını benimsemiş olan bu absürt karakterlerin⁴³ çevreleriyle olan akılcı bağları silinmiştir (Camus, 2010: 44). Saçmalıkları ve ahmaklıklarına grotesk görünüşleri eklendiğinde, absürt kahramanın öncüsü olarak kabul edilen mimuslardaki Stupidus karakteriyle benzerlik gösterdikleri görülmektedir (Esslin: 1970: 321).

Jensen, akıl ve doğa ikiliği karşısında doğanın ve yaşamın tarafında yer alarak, yarattığı sıradışı karakterler üzerinden modern bireyi eleştirmektedir. Bu nedenle karakterler mantıksız olmalarına rağmen Stupidus gibi aptal değildir. Flemming'ler ya da Gabriel (akılcı karakterler) tarafından kıt zekaya sahip olmakla ithaf edilmelerine rağmen, gerçekte kimin *akıllı* kimin *aptal* olduğu belirli sahnelerde sorgulanacaktır. Üniversitede felsefe ve evrimsel psikoloji dersleri veren Profesör Gabriel ile herhangi bir eğitimi veya işi olmayan, kendini cahil olarak tanımlayan Franz'ın hayatın anlamıyla

43. Jensen'in *Adem'in Elmaları* (2005) filminde, akıl dışı çıkarımları ve iyi niyetli tutumuyla absürt davranışlar sergileyen rahip Ivan ve *Çaylak Kasaplar*'da (2003) insanları öldürüp etlerini satmayı akılcılaştıran kasap Svend, bu karakterlerle benzerlik göstermektedir.

ilgili konuştukları sahne buna örnek oluşturmaktadır. Gabriel “insanların bir cevap bulmak için ne kadar çaba gösterdikleri üzerine” bir kitap yazdığından bahseder. Ona göre “Felsefede, bilimde ya da Tanrı konusunda ne ararsak arayalım her zaman bir cevaba ihtiyacımız vardır”. Oysa Franz bunun neden gerekli olduğuna anlam veremez ve “Ne için çabalarız?” diye sorar. Gabriel’in cevabı çok bilindikdir “Bir anlam bulmak için” der. Franz “Neyin anlamı?” diye yeniden sorar. Gabriel’e göre insan herşeyde bir anlam aramaktadır. Franz bu anlamı kimin bildiğini merak eder, “Peki kim bilebilir, Tanrı mı?”. Gabriel “ Tanrı? Hayır, biz insanlar, hepimiz. Tüm insanlık” diye cevap verir; fakat bu cevap Franz’ı tatmin etmez. Onun bu konuda yeterince düşünmediğini söyler ve çok daha somut ve basit bir şey üzerine kafa yormasını salık verir, “Peynirle ilgili bir kitap yazmalısın” der. Gabriel eğitimden anlamadığını söyleyerek Franz’ı küçümser. Gabriel’in hayatın anlamıyla ilgili söylediklerinin Franz için bir karşılığı yoktur, çünkü ortada kesin bir cevap bulamamanın belirsizliği yatar. Bu açıdan bakıldığında peynirler, yani yaşamsal bir şey üzerine kitap yazmayı öneren Franz, Gabriel’den çok daha akılcı görünmektedir. Yaşamın anlamı üzerine kafa yormak absürdün absürtlüğüne kabul etmemek, dolayısıyla akılcı olduğunu sanarak absürt davranmaktır. Böylece kimin akıllı kimin aptal olduğunun cevabı belirsizleşir.

Benzer bir durum kardeşlerin, Gabriel tarafından kendilerine verilen İncil’i okudukları ve yorumladıkları sahnelerde de görülür. Josef, Hz. İbrahim’i ona oğlunu kurban etmesi gerektiğini söyleyen sesler duyan bir şizofren olarak tanımlarken, Elias Kenan ülkesine giden Yahudileri develerin suya ihtiyaç duyduğu bir bölgeye yerleştikleri için aptallıkla suçlar. Böylece topluma uyum sağlamaları için onlara Hristiyanlık kurallarını öğretmeye çalışan Gabriel’in çabası boşa gidecek, O ve onun temsil ettiği akılcı medeniyete ait tüm doğrular “Batı ideolojisinin temeli olan ve sosyal hayatın düzenlenmesinde bir rehber görevi gören” (Josef’in açıklaması) İncil’in absürtlüğüne ortaya konulmasıyla alaya alınacaktır.

Elias, Franz, Gregor ve Josef konuşmak yerine sorunlarını halletmek için şiddet kullandıkları halde, aynen doğadaki hayvanlar gibi *haklı* nedenlere sahiplerdir. Şiddet, karşı taraftan saldırı ya da hakaret görüp kendilerini tehdit altında hissettikleri zaman başvurdukları bir savunma biçimidir. Farklı bir iletişim diline sahip olsalar da,

birbirlerine karşı oldukça merhametli, düşünceli ve korumacı davranırlar. Örneğin Elias Gabriel'e çocuksu bir inançla bağlıdır; Gabriel onu kendinden uzaklaştırmak istese de bunu görmezden gelir. O nereye giderse yanında olmak ister ve kardeşine zarar gelmemesi için elinden geleni yapar. Oysa aileye akılcı bir düzen getirmeyi vaat eden Gabriel; Elias'ı aptal, çirkin ve iğrenç olmakla suçlayıp tokatlayacaktır. Kardeşler arasındaki fiziksel şiddet hiçbir zaman bu kadar kişisel ve küçük düşürücü olmadığından, bu davranış herkesde şok etkisi yaratır. Dolayısıyla kimin medeni, kimin vahşi olduğu sorusu bir kez daha gündeme gelecektir.

3.3.5.2.5. Mizansen

Filmde mekan, kostüm, makyaj ve sahneleme gibi mizansen unsurlarının öykünün absürtlüğünü destekleyecek biçimde tasarlandığı görülür. Kardeşlerin toplumsal düzenle olan uyumsuzluğu; fiziksel deformasyonları, kıyafetlerinin eski, çirkin ve kirli oluşuyla görselleştirilir. Kaldıkları mekanın bir akıl hastanesi olması⁴⁴, içinde hayvanların yaşaması, gereksiz eski eşyalar ve çöplerle dolup taşması; hijyen,



Şekil 108- Akıl hastanesinin bahçesi

düzen ve işlevsellik üzerine kurulu, akılcı Danimarka toplumunun söylemini tersine çevirir. Danimarkalılar'ın kirlilik anlayışı, İsveçliler'le benzerlik gösterir; düzensizlik ve kurlsızlıkla ilişkilendirilen kirlilik, akıl dışı ve akıl karşıtıdır (Sigurdson, 2014: 29). Mekan, aksesuar, makyaj ve kostüm tasarımının absürt anlatıyı destekleyecek şekilde

44. Berlin'in dışında yer alan mekan, 1. Dünya Savaşı öncesinden kalma altmış dört odalı bir savaş hastanesidir. Daha sonra akıl hastanesi olarak kullanılmıştır (Saito, 2016).

kullanımı biçimbozumu, çirkinlik ve kirliliğin zararsızlığı üzerinden akılcı olmayan bir yaşamın olanaklılığını, güzelliğini ve özgürlüğünü gözler önüne serer.



Şekil 109- Akıl hastanesinin içi

Filmdeki sahnelemenin de benzer absürt nitelikler taşıdığı görülmektedir. Gabriel ve Elias'ın babalarını bulmak için Ork adasına gittikleri sahne buna örnek teşkil eder. İkili yolda kalıtım bilim, Darwin ve Einstein üzerine konuşurken, Elias “Yine geldi” diyerek Gabriel'in kenara çekmesini ister. Elias kütüklerin arkasında mastürbasyon yaparken Gabriel elleri cebinde bir ileri, bir geri giderek onu



Şekil 110- Elias'ı bekleyen Gabriel

beklemektedir. Bu görüntüye Elias'ın boşalma anında çıkardığı acı dolu ses eklendiğinde durumun absürtlüğü pekiştirilir. Benzer bir sahneleme örneği Gabriel ve Elias'ın kardeşlerle ikinci kez konuşmak için eve geldikleri sahnede de görülür. Elias ve Gabriel'i

geri göndermek için ellerine geçirdikleri ağır nesnelere birbirlerine girişen kardeşlerin kavgası, herkesin yaralanıp bir kenarda düşmesiyle sonuçlanır. Babanın yaşadığı



Şekil 111- Yere serilmiş kardeşler

düşünülen odanın penceresinden kuş bakışı açıyla çekilen bu görüntü, hiçbir yere varmayacak olan çatışmanın absürtlüğünü gösterir niteliktedir.

3.3.5.2.6. Ses Tasarımı ve Müzik

Kardeşlerin birbirlerine çeşitli nesnelere vurdukları sahnelerde kullanılan ses efektleri absürt bir etki yaratmak amacıyla abartılmıştır. Gabriel kardeşleriyle ilk kez karşılaştığında Franz yüzünün tam ortasına içi doldurulmuş bir kazla vurur; Gabriel aldığı darbenin etkisiyle yere kapaklanır. Onun hastaneden geldiğini sanıp korkan Josef, ödeştiğini düşünüp sorun çıkarmadan gitmesi için uzun bir kalası Franz'ın kafasına indirir. Franz ayağa kalktığında elindeki kazı Josef'in kafasına geçirir. Gabriel'in kaçmaya başladığı görüntünün üzerine, Josef'e ardı ardına inen darbelerin sesi düşer. Slapstick komedileri andıran ve film boyunca tekrarlanan bu vurma-düşme görüntülerine abartılı bir ses efekti eşlik etmektedir. İlerleyen sahnelerde kimsenin ölümcül yaralar almamış olması, darbelerin gücünün ses efektiyle örtüşmediği algısı yaratmakta; böylece ses efektinin abartılı ve gerçek dışı kullanımıyla vurma edimi izleyici açısından absürtleşmektedir.

Filmin açılış ve kapanış kredileri ile Gabriel'in hayvan geni taşıdıklarına dair gerçeği öğrenip Elias'a ilk kez sarıldığı sahnede metalin yay ile çalınmasından çıkan bir ses efekti kullanılır (aynı ses efekti *Şarküteri* filminde Louison'un çaldığı testerede kullanılmıştır). Tekinsiz bir duygu yaratan bu garip ses efekti izleyiciye alışılmışın dışında, garip bir öykü izleyecek olduğunu haber vermektedir. Bu ses efektinin filmin ana çatışmasının çözümü ulaştığı sahnede, tam olarak Gabriel'in Elias'a sarıldığı anda duyulur olması dikkat çekicidir. Ses efektine zillerin kullanıldığı ninniye andıran, çocuksu bir müzik eşlik eder; Gabriel'in akılcı bir düzende ısrar etmek yerine absürdü kabul etmesi, müzik ve sesin absürtlüğü aracılığıyla desteklenmiş olur.

3.3.5.2.7. Kurgu

Elias ve Gabriel'in akıl hastanesine ikinci kez geldikleri sahne, filmde kurgunun absürt anlatıyı desteklemek için kullanımına örnek gösterilebilir. Gabriel yabancı kardeşlerinin dilinden anlayacağını düşündüğü Elias'ı onlarla konuşmak için gönderir; bu sırada Flemming'le birlikte arabada kalıp neler olduğunu izlemektedir. Babaları Evelio'yu görmek isteyen Elias "Hepimiz birer yetişkin gibi davranalım ve sağduyulu olalım" dedikten sonra, üzerine atılan demir demlik başını sıyırıp geçer. Bu sırada arabanın içinde oturan Gabriel ve Flemming'e kesme yapılır. TV'de bir film



Şekil 112- Elias'ın üzerine demlik atılır



Şekil 113- Gabriel ve Flemming arabada

seyredercesine sakin halde kahvelerini yudumlayan ikili, tepki vermeden olanları izlemektedir. Elias atılan demliğin üzerine gelecek olduğundan yakındığı sırada, büyük

demir bir kazan başına isabet eder. O, çarpmanın etkisiyle yere düştüğünde yeniden Gabriel ve Flemming'e kesme yapılır. Olayı gören Gabriel'in ağzı şaşkınlıktan açık



Şekil 114- Elias'ın başına kazan isabet eder



Şekil 115- Gabriel ve Flemming şaşırır

kalırken, Flemming heyecanla kahvesiden içmektedir. İkilinin Elias'ın şiddete uğramasını uzak, güvenli bir mekanda rahatlarını bozmadan izleyip, gördükleri karşısında büyük bir tepki vermemeleri, birbirine zıt iki durumun çatışması nedeniyle sahneyi absürtleştirir. Etki ve tepkinin uyumsuzluğunun kurgu aracılığıyla bir araya getirilmesi, trajik olanın hafifsenerek komikleştirilmesine ve absürdün ortaya çıkmasına neden olur (Winston, 1993: 251). Yaratılan absürtlük, Elias'ın başına gelenleri önemsizleştirerek, izleyicinin acıma duygusunu ortadan kaldırır.

3.4. BULGULAR

Araştırma evrenine alınan beş İskandinav filminin öykü, olay örgüsü, konuşma örgüsü, kişileştirme, mizansen, ses tasarımı, müzik ve kurgu gibi anlatı öğeleri üzerinden içerik ve biçem analizi yapılmıştır. Bu analizler sonucunda İskandinav ülkelerinin toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel yapılanmalarında görülen akılcılığın; absürt biçemin olanaklarıyla nasıl eleştirildiği ortaya konmuştur. Elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir:

- *Az Buçuk Kibar Biri* dışında seçilen filmlerin hepsi absürt bir öykü kullanarak İskandinav akılcılığının eleştirisini yapar. *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin*, kimsenin gülmediği bir dünyada eğlenceli ürünler pazarlamaya çalışan Sam ve Jonathan, buluşma saatlerini karıştırdığı için beklediği buluşmayı bir türlü gerçekleştiremeyen Teğmen Ove, deniz tuttuğu için işinden istifa eden kaptan, hayatı boyunca açgözlü davranmasının yanlış olduğunu bir bar köşesinde fark eden yaşlı adam ve diğer bağımsız öykülerin absürtlüğü üzerinden akılcı İskandinav toplumlarında varolmanın gerçek anlamının yitirilmesinin alegorisini yapar. *Mutfak Hikayeleri*, mutfakların akılcı tasarımı için Norveçli erkeklerin mutfaktaki hareketlerini gözlemlemeyi amaçlayan İsveç kaynaklı bir araştırmanın absürtlüğü ile insanlara yararlı olma amacından sapıp, akıl dışı hale gelen akılcılığı eleştirir. *Sorun Yaratan Adam*; sosyal mühendislik harikası olan Norveç refah toplumunun mutluluk yanılısamasını koku, tat ve duygudan yoksun, gerçek dışı bir hayatın absürtlüğü üzerinden anlatır. *Adamlar ve Tavuklar* insan ve hayvan genleri taşıyan ve içgüdüleriyle yönetilen kardeşlerin absürt öyküsü aracılığıyla, aklın hayvan ve insan arasına çizdiği sınırları ortadan kaldırır.

- *Az Buçuk Kibar Biri*, *Mutfak Hikayeleri*, *Adamlar ve Tavuklar* filmleri giriş, gelişme ve sonuç bölümleri içeren klasik bir anlatı yapısı sergiler. Bu üçlü bölümlerle *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin* ve *Sorun Yaratan Adam* filmlerinde görülmemektedir. *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin* bütünsel bir öykü anlatmak yerine parçalı anlatım sergilerken, *Sorun Yaratan Adam* belirsiz bir başlangıç ve son içerdiği için klasik anlatı yapısından ayrılır. Bu iki filmde olay örgüsünün absürt tasarımı, doğrusal bir ilerleme çizgisi hedefleyen akılcılığın eleştirisinin biçimsel yansımasıdır.

- *Mutfak Hikayeleri* ve *Adamlar ve Tavuklar* filmlerinde serim, öykünün kavranmasını desteklemesi açısından klasik anlatıyla benzerlik gösterir. *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin* ve *Sorun Yaratan Adam* filmlerinde serimde görülen bilgi eksikliği nedeniyle; olayların neden ve sonuçlarının anlaşılması, karakterlerin eylemlerinin akılcı bir çerçeveye oturtulması, izleyici ile karakterler arasında bağ kurulmasının önüne geçilir. *Az Buçuk Kibar Biri* serimde daha fazla bilgi içerse de, bu bilgilerin filmin sonunda ortaya çıkması izleyicinin olayların nedenleriyle ilgili akılcı bağlantılar kurmasını engeller. Absürt biçimli bu filmlerdeki serim eksikliği; akıl aracılığıyla bilindir, kavranabilir ve önceden tahmin edilebilir olduğu düşünülen dünyanın açıklığını ortadan kaldırır. İzleyicinin algısını zorlayarak, onu yeni kavrayış yolları aramaya iter.

- *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin* ve *Sorun Yaratan Adam* filmleri belirsiz bir sonla biter. Bu belirsiz son, yaşamın aynı absürtlük içinde devam ettiğini ortaya koyması açısından arınmanın önüne geçen mutsuz bir sonudur. Sorunları çözüme ulaştırmak yerine, izleyiciyi bu sorunlar üzerine düşünmeye sevk eder. *Adamlar ve Tavuklar*, *Mutfak Hikayeleri* ve *Az Buçuk Kibar Biri* öykünün çatışmalarının karakterlerin lehine sonuçlandığı mutlu bir sona sahiptir. *Adamlar ve Tavuklar*'da kardeşler kasaba halkı tarafından kabul görür; melez genler taşımalarına rağmen çocuk sahibi olup aileleriyle birlikte mutlu bir hayat yaşarlar. *Mutfak Hikayeleri*'nde araştırma şirketinden ayrılan Folke, Isak'ın evinde basit, mutlu ve insancıl bir yaşam sürmeye başlar. *Az Buçuk Kibar Biri*'nde Ulrik, sevgisizlik ve çıkarıcılıkla çevrelendiği halde Kenny'yi öldürüp hapse girmek yerine, oğlu ve ailesinin yanında olmayı tercih eder. Karakterlerin yaşadığı mutlu son, çatışmaların son bulması ve düzensizliğin düzene girmesiyle gerçekleşir; fakat bu düzen sistemin olduğu haliyle kabul edilmesi anlamına gelmez. Karakterler toplumun beklentilerinin dışına çıkarak, kendilerine has, uzlaşmacı olmayan, özgürlükçü bir çözüm yoluyla çatışmaları ortadan kaldırır. Bu açıdan bakıldığında belirsiz ya da mutsuz son ile mutlu sonun birbirleriyle benzerlik taşıdığı görülür. Absürt biçimli bu filmlerde her türlü son, İskandinav toplumlarının akılcı düzeniyle uzlaşmayı reddederek aklın sınırlandırmalarından uzak başka bir yaşamın olanaklılığını ortaya koyar.

- *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin, Az Buçuk Kibar Biri, Adamlar ve Tavuklar, Sorun Yaratan Adam ve Mutfak Hikayeleri* filmlerinde konuşma örgüsü (yoğunluğu değişmekle birlikte) anlam açısından birbiriyle örtüşmeyen ve görüntüyle tezatlık oluşturan diyaloglar; gereksiz bilgilerle dolu, uzun veya akıl dışı konuşmalar; bürokratik resmiyete sahip duygusuz cümleler; tekrarlar ve sessizlik anlarıyla doludur. Konuşma örgüsünün bu absürt tasarımı; İskandinav toplumlarında duygu ve düşünceleri ifade etmenin ötesine geçerek, bilgi aktaran bir araca indirgenmiş olan dilin işlevsizliği üzerinden iletişimin olanaksızlığını gözler önüne sermektedir. Kendini doğru biçimde ifade edemeyen, birbirine yabancılaşmış, duyguları ve düşünceleri kolektifin çıkarları doğrultusunda bastırılmış, genele uyumlanmış bireylerden oluşmuş uzlaşma toplumunda görülen iletişim kopukluğu; aşırı aklın akıl dışılığının bir göstergesidir.

- Filmlerde görülen absürt karakterler; mutsuz, edilgen, tepkisiz, bıkkın, uyumsuz, bencil, merhametsiz, yabancı, duygusuz ya da aşırı duygusal, düşüncesiz, çıkarıcı, kararsız, tatminsiz, itici, güvensiz, yalnız, kafası karışık, ne iyi ne kötü, amaçsız, aşırı ciddi ya da aşırı ciddiyetsiz, isteksiz, melankolik, durağan, korkak, naif ve ifadesiz kişilerdir. Karakterlerin özellikleri neo-kapitalist sistem yasalarının hayatın her alanını belirlediği İskandinav tüketim toplumlarında, insani yozlaşmanın geldiği noktayı gözler önüne sermektedir. Akılcılık iddiasıyla yola çıkmış bu toplumlar; aklın aşırı belirleyiciliği nedeniyle düzenden bir karmaşa ortamı doğurmuşlardır.

- Absürt biçem, izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesinin önüne geçer. Absürt aracılığıyla yaratılan tezatlık ve abartı anlatı öğelerinin okunurluğunu sağlayarak, izleyicinin farkındalık ve bilinç durumunu tetikler. İzleyici öykünün içinde kaybolmak yerine absürdün rahatsızlık verici, tekinsiz atmosferinin içine çekilir. Akıl dışılığın kendini sürekli hissedilir kıldığı bu anlatı, izleyicinin gerçeklik algısında kırılmaya neden olur. Yabancılaştırma etkisi yaratan absürtlük sayesinde, akılcılıkla çizilen mutlu toplum tablosunun arka yüzü görünür hale gelir.

- Filmlerin hepsi; mekan tasarımı, aksesuar, kostüm, renk, çerçeveleme, ışıklandırma, oyunculuk, oyuncuların çekim içindeki konumlandırılmaları ve hareketlerinden oluşan mizansen öğelerinin absürt biçem doğrultusunda düzenlenmesini içerir. Mizansen öğelerinin gerçek dışı, nedensiz, rastlantısal, yapay, steril,

monokromatik, durağan, devinimsiz, cansız, soğuk veya tekdüze tasarımı her filmde farklı yoğunluk gösterir. *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin* ve *Sorun Yaratan Adam* filmlerinde bütün mizansen öğeleri absürt bir tarzda düzenlenmiş iken; *Adamlar ve Tavuklar*, *Az Buçuk Kibar Biri* ve *Mutfak Hikayeleri* filmlerinde bu öğelerden sadece birkaçının absürt biçimli tasarımı söz konusudur. Her iki uygulama da, İskandinav refah toplumlarının yaşam tasarısını tersine çevirerek; görünenin ardındaki gerçeği, gerçek dışı aracılığıyla vermeye çalışır.

- *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin*, *Az Buçuk Kibar Biri*, *Adamlar ve Tavuklar*, *Sorun Yaratan Adam* filmlerinde ses tasarımı ve müziğin ironik kullanımı söz konusudur. Abartılı, gerçek dışı ve rahatsızlık uyandıran ses efektleri, trajik anlarda duyulan neşeli melodilerin ya da durağan sahnelere eşlik eden hareketli parçaların müzik ve görüntü arasında oluşturduğu tezatlık, çocuk şarkılarını ya da ninnileri andıran müzik kullanımı, okunur hale gelen ses efektleri ve müziğin bir anlatı ögesi olarak işlev görmesiyle absürt anlatı desteklenir. Ses tasarımı ve müziğin absürt kullanımı, görüntü düzleminin akıl dışılığını pekiştirir.

- Filmlerin her biri, kurgu aracılığıyla görüntülerin birbirinin anlamını hafiflettiği, önemsizleştirdiği, anlamsızlaştırdığı veya tersine çevirdiği bir anlatı yapısına sahiptir. Görüntüler arasında yaratılan çatışma ve uyumsuzluk; anlamların kolaylıkla birbirinin yerine geçtiği, içinin boşaltıldığı ve ters yüz edildiği İskandinav toplumlarının varoluşsal ve sosyal krizine karşılık gelmektedir.

- Varoluşun anlamının ne olduğu ya da varoluşa akılcı bir anlam atfetmenin boşunallığı temaları filmlerin hepsinde görülür. Var olma durumu, İskandinav toplumlarında felsefi bir sorgulamanın ötesinde geçerek, hayati bir sorun haline gelmiştir. Yaşamın hızı, karmaşası, kuralları ve tekdüzeliği içerisinde var olma durumunu (Da-sein) duyumsamayı unutmış olan bireyler, yaşamın anlamını kolaylıkla yitirebilmektedir. Buna rağmen hiçbir filmin çıkarımı varoluşun anlamsız olduğu görüşüyle noktalanmamaktadır. *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin*, *Adamlar ve Tavuklar* ve *Sorun Yaratan Adam* filmlerinde varoluş sorunu başat temadır. *Az Buçuk Kibar Biri* ve *Mutfak Hikayeleri*'nde bu tema daha örtük işlenir. *Mutfak Hikayeleri*'nin ana teması akılcılığı aşırı boyutlara taşıyan bilim kurumunun dünyayı absürtleştirmesidir. *Adamlar ve Tavuklar* filminde de bilim üzerinden dünyanın nasıl absürt bir hal aldığı

gösterilirken, *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin* eğitim, ordu ve kapitalist sistemi de sorumlular arasına alır. *Sorun Yaratan Adam*'da iktidar odaklarının yozlaşmışlığı üzerinden absürt bir dünyanın tasviri yapılır. *Az Buçuk Kibar Biri*'nde insanlığın içinde bulunduğu çıkışsızlık ve kriz durumu belirleyici temadır. Bu tema *Dala Oturmuş Varoluşa Kafa Yoran Güvercin* ve *Sorun Yaratan Adam* filmlerinde de görülür. Filmlerin her biri ölüm temasını farklı yoğunlukta işler; ölüm, yaşamın ölümlle özdeşleştiği İskandinav toplumlarına gönderme yaparken, aynı zamanda varoluş sorunsalının duyumsanmasına yardımcı olan önemli bir araçtır.



SONUÇ

Saçma, uygunsuz, uyumsuz ve akıl dışı anlamlarına gelen absürt; Camus'nün öğretisinde, insanın akıl dışı bir dünyada akıl üzerine kurulu bir yaşam sürme isteğinin yarattığı çelişkiye karşılık gelir. İnsanın uyum, düzen ve birlik arayışının; uyumsuzluk, düzensizlik ve karmaşaya dönüştüğü noktada absürt ortaya çıkar. Absürtlük ne dünyanın kendisinde, ne de insandadır; fakat bu ikisinin arasındaki uzlaşmazlık sonucunda doğar. Absürt; olguları tanımlayan bir kavram olmanın ötesinde, bir yaşam deneyimi veya bir bilinçlilik halidir. Yaşamın amaçtan yoksun, nedensiz ve akılla açıklanamadığının kavranması, varoluşu duyumsamanın yitirilmesi, anlamın kaybolması, arzular ve gerçekler arasında kopukluk oluşması absürdün deneyimini ortaya çıkaracaktır.

Bu deneyimin izlerini Antik Yunan komedyaları, satir oyunları, mimuslar ve Diyونيسos şenliklerinde, Menippea yergisinde; Orta Çağ'ın dini tiyatro oyunları, sottieler, saçma skolastik şiirler ve karnaval folklorunda; Rönesans pastoral trajikomedilerinde, Sheakspear'de, commedia dell'arte oyunlarında, Molière komedyalarında; Aydınlanma düşüncesine bir tepki olarak ortaya çıkan Romantizm'de; fantezi, gerçeküstü, gülünç ve mantıksız bir araya getiren İngiliz Anlamsız edebiyat ve şiirinde; dünyanın anlamsızlığını vurgulayan Schopenhauer, mutlak doğruyu yadsıyan Kierkegaard ve varoluşun amaçsızlığını ortaya koyan Nietzsche'nin felsefesinde, dünyada 'olma'nın temellerine odaklanan Heidegger'in varlık biliminde, Camus'nün absürdizminde, Sartre'in varoluşçuluk düşüncesinde; akıl yerine sezgi, çağrışım, düş ve hayal gücünü temel alan, klasik biçimleri deforme ederek karşıt bir estetik oluşturan avangart sanat hareketlerinde; Alfred Jarry oyunlarında; Kafka, Sartre, Camus ve Heller, Pynchon, Vonnegut, Updike vb. çağdaş Amerikan yazarlarının romanlarında; Vahşet Tiyatrosu ve Absürt Tiyatro eserlerinde görmek mümkündür.

Absürdün deneyimi, 20.yüzyılın ilk yarısına temellenen modernlikle sıkı ilişki içindedir. Rönesans, Reform ve Aydınlanma hareketleriyle birlikte Avrupa'da insan aklını yücelten, insanı tüm değer ve inanışların üzerine koyan, yaşamı aklın önderliğinde yeniden düzenlemeye koyulan bilimsel, ekonomik, siyasal, toplumsal, kültürel ve sanatsal gelişmeler görülür. Aydınlanma çağı inançları üzerine temellenen modernlik düşüncesi, akılcı bir düzenin bilincidir. Demokrasi anlayışının yerleşmesi, laiklik,

burjuvaziyle birlikte işçi sınıfının yükselişe geçmesi, işgücünün kentlere taşınması, kapitalizmin, teknolojinin ve sanayileşmenin ilerlemesi bu döneme denk gelir. İnsan aklına duyduğu güvenle hiç bitmeyecek bir ilerleme miti yaratan modernlik idealleri, kapitalist sömürü sisteminin çelişkileri nedeniyle tersine döner. Yaşamın kapitalist piyasanın kar-zarar hesabına göre şekillenmesiyle sınıflar arası eşitsizlik, emek sömürüsü, ahlaki değerlerde bozulma, metalaşma, iletişimsizlik ve yabancılaşma ortaya çıkar. 1. ve 2. Dünya Savaşları akla dayalı sistemin çöküşünün en büyük göstergeleridir. Hümanist bir söylemle ortaya çıkan modernlik, insan ve insanlık karşıtı bir hal alarak; düzen, birlik ve uyum yerine kaos getirmiştir. Modern idealin tersine çevrilmesiyle, akıl dışı bir dünyanın kapıları açılır ve absürdün deneyimi bireysel bir farkındalıktan çok toplumsal bir geçerlilik kazanır. Özellikle 2. Dünya Savaşı sırasında yaşanan soykırım ve atom bombası felaketleri; insani ideallerin çöküşüne geçtiği, güvensizlik ve belirsizliğin hüküm sürdüğü tekensiz bir dünyanın başlangıcıdır. İnsan aklına olan güvenin ortadan kalktığı bu yeni dönemde, kapitalizm yükselişe geçer; fakat bu daha büyük bir yıkımın habercisidir. 1970'li yıllarla birlikte sistem kendi devamlılığını sağlayabilmek adına dönüşüme uğrar. Üretimin talep ve ereklikten ayrıldığı, tüketimin bir yaşam biçimine dönüştüğü, çalışanların ücret ve primlerle ödüllendirilerek sisteme uyumlandığı, sınıflar arası ayrımın bulanıklaştığı, paranın altınla olan bağlantısının koparak spekülatif bir nesneye evrildiği, metanın değişim değerinin kullanım değeriyle ilişkisinin kesildiği, sermayenin tekelleşerek uluslararası hale geldiği yeni bir evreye geçilir. Baudrillard'ın simülasyon evreni olarak adlandırdığı bu düzende, yaşamı anlamlı kılan her şey yitirilmiş; şeylerin gerçek değerinin yerine, işlev ve amaçla bağlantısı kopmuş olan simgesel değer geçmiştir. Neo-kapitalist sistem insanlara ihtiyaçları olduğundan daha fazlasını, onlara ihtiyaçları olduğuna inandırarak pazarlamakta; mal yerine itibar ve prestij satmakta; anlam yitimine karşılık sonsuz yeni anlamlar üretmektedir. Eşdeğerliliğin ortadan kalktığı ve şeylerin birbiriyle kolaylıkla yer değiştirdiği hipergerçeklikte; anlam ve anlamsızlık, açıklık ve belirsizlik, düzen ve karmaşa, değer ve değersizlik, akıl ve akıl dışılık arasındaki sınırlar kalkar. Modern akılcı düşüncenin iflas ettiği noktada ortaya çıkan postmodernlik, absürdün deneyimini yeni bir boyuta taşır. İnsan artık akılcı olmayan akıl dışı bir düzen peşinde koşmakta; buna rağmen akıl dışılığın akılcı olduğuna inanmaktadır. Dolayısıyla absürdü yaratan çelişki bir iken ikiye

çıkarmakta; düzen ve dünya arasındaki çatışmaya, düzenin kendi içindeki ikilem eklenmektedir. Bu açıdan bakıldığında absürdü, içinde yaşanan çağı anlamak ve tanımlamak açısından önemli bir kavram olduğu ortaya çıkmaktadır.

Camus; akılla kavranamayan bir dünyanın, sanatın absürt imgeleri aracılığıyla açıklanacağını öngörmüştür. Dünyanın absürtlüğünü gösterebilmek adına içerik ve biçimle absürdü yeniden yaratan sanat, insanın absürdün farkındalığına ulaşmasında ve bu deneyimi aşip geçmesinde önemli bir araçtır. Sanat yapıtı, absürdün tüm çelişkilerini yansıtabilmek için absürtleşmelidir. Sinema, insan gerçekliğinin karmaşıklığını ve absürtlüğünü yakalamak açısından oldukça güçlü bir olanağa sahiptir. Nitekim sinema tarihi boyunca C. Chaplin, B. Keaton, H. Lloyd, Marx Kardeşler, J. Vigo, J. Cocteau, J. Tati, L. Bunuel, P. P. Pasolini, J. Svankmajer, J. Waters, T. Gilliam, T. Jones, P. Greenaway, J. Jarmusch, D. Cronenberg, D. Lynch, S. Kubrick, S. Soderbergh, L. von Trier, G. Palfi, M. Haneke, T. Burton, W. Allen, J. P. Jeunet, Y. Lanthimos, Coen Kardeşler, L. Carax, W. Anderson, C. Kaufman, A. Jodorowsky, H. Holm, R. Andersson, H. P. Moland, B. Hamer, J. Lien ve A. T. Jensen'in filmlerinde bunu görmek mümkündür.

Çalışmada, akılcı olduğu iddia edilen dünyanın absürtlüğünü absürt üzerinden anlatan; biçim ve içerik açısından absürdü kullanma şekilleri, yoğunlukları ve amaçları birbiriyle örtüşen filmler, 'absürt biçimli filmler' olarak tanımlanmıştır. Bu filmleri belirli bir duyarlılık adı altında bir araya getirmenin, filmlerdeki absürt yapının nasıl kurulduğunu ve nasıl işlediğini saptamak; filmleri birbirleriyle ve ortaya çıktıkları sosyal, ekonomik, politik, kültürel ve tarihsel yapıyla ilişkilendirmek açısından önemli olduğu düşünülmüştür.

Absürt öğenin filmin bütününde yoğun olarak hissedildiği absürt biçimli filmlerde; akıl ve mantık üzerine kurulu, olayları ve karakterlerin olaylara verdikleri tepkileri neden-sonuç ilişkileri içerisinde aktaran, gerçeklik izlenimi yaratmayı amaçlayan, giriş-gelişme-sonuç bölümlenmesi doğrultusunda ilerleyen, zaman-mekan birlikteliğini koruyan, bu açıdan düzen ve denge içeren klasik anlatı yapısının dönüşüme uğradığı ortaya konmuştur. Bu filmler klasik anlatı yapısının üçlü bölümlenmesini

bozmakta; serim, düğüm ve çatışma noktalarını ortadan kaldırmakta, belirsizleştirmekte ya da akılcılıktan koparmakta; gerçek dışı neden-sonuç bağlantıları kurmakta; öngörülebilirlik, açıklık, devamlılık, birlik, uyum ve anlam yerine bilinemezlik, belirsizlik, devamsızlık, karşıtlık, çatışma ve anlamsızlık koymaktadır. Klasik anlatı filmleri biçim ve içerik aracılığıyla egemen ideolojiyi, yerleşik değerleri ve düşünce kalıplarını yeniden üretirken; absürtdist filmler var olan düzeni eleştirmekte, inanç kalıplarını sarsmakta, gerçeği sorgulamaya açarak izleyicilerin alternatif bakış açıları geliştirmelerinin önünü açmaktadır. Bu filmler; dramatik öğeler ve tema açısından absürt bir biçimle tasarlandıkları gibi, klasik anlatı yapısından ayrılarak absürt bir anlatı geliştirmişlerdir.

Çalışmanın ikinci bölümünde absürt biçimin belirleyici özellikleri film örnekleri üzerinden detaylı biçimde açıklanmıştır. Absürt biçime sahip filmlerin genel özellikleri aşağıda maddeler halinde sıralanmaktadır:

- Bir filmin absürt biçime sahip olduğunu iddia edebilmek için temadan daha fazlasına ihtiyaç vardır. Bu nedenle temanın yanı sıra, filmin anlatı öğelerinin nasıl işlediğinin incelenmesi gereklidir. İnsanlık krizi, dünyanın absürtlüğü, ölümün her yerdeliği, varoluşa akılcı bir anlam atfetmenin boşunallığı temalarının; anlatı öğelerinin absürt tasarımıyla birleştirilmesi gereklidir.

- Bir film öyküsü gerçekleşmesi olası, akılla kavranabilir olaylar üzerinden ilerlediği halde; karakterlerin olaylara verdikleri sıradışı tepkiler, konuşma örgüsünde anlamsal açıdan birbirini karşılamayan diyaloglar, mizansen öğelerinin birbirine karşıt kullanımı, ses/müzik ve görüntü arasındaki uyumsuzluk aracılığıyla absürt bir biçim geliştirebilir.

- Absürt biçimli filmlerde olay örgüsü genellikle doğrusal bir çizgide ilerlemez; giriş-gelişme-sonuç ve serim, çatışma, düğüm, doruk noktası içeren klasik anlatı yapısı, bu öğelerden bir ya da bir kaçının işlevsizleştirilmesiyle bozulur. Olayların ve karakterlerin izleyici tarafından anlaşılmasını engelleyen serimdeki bilgi eksiklikleri veya öyküye katkı sağlamayan bilgi fazlalıkları, eyleme neden olmayan dural çatışmalar, akılcı neden-sonuç ilişkisinden uzak çatışmalar, olay örgüsündeki devinimsizlik, belli bir

sona doğru evrilmeyen olaylar ve öykünün sonundaki çözümsüzlük anlatıyı absürtleştirir.

- Birbirini karşılamayan diyaloglar, anlamsız ve gereksiz sözcükler, yinelemeler, gevelemeler, üst üste binmeler, uzun betimlemeler dil-anlam birlikteliğini bozar. Klasik anlatıda bir amaca hizmet eden ve eylemin başlatıcısı olan konuşma örgüsünün eylemle olan ilişkisi kesilir; diyaloglar olayların gelişimini etkilemeyen dilsel saçmalamalara dönüşür. Anlam üretmesi gereken dilin anlamsızlaşması, insanların içinde bulunduğu varoluşsal krizin betimleyicisidir. Konuşma örgüsündeki çözülme akıl dışı, belirsizliklerle dolu bir dünya fikriyle örtüşür. Dil aracılığıyla yaratılan anlamsızlık, suskunluk anlarıyla da oluşturulabilir. Karakterlerin tepki vermelerinin beklendiği durumlarda sessizliğe bürünmeleri, hissettikleri yabancılık hissini, duygusuzluğu ve anlam yitimini ortaya koyar.

- Absürt biçimli filmlerde kişileştirme klasik anlatı yapısından ayrılır. Bazı örneklerde karakterler onları eyleme geçirecek içsel ve dışsal çatışmalara sahip değildir; bazı örneklerde ise karakterlerin yaşadığı çatışmalar eylem yarattığı halde, bu eylemler çözüm getirmez. Geleneksel anlatıdaki kahramanın yolculuğu evrelerini (maceraya çağrı, sıradan dünya, çağrının reddi, rehberle karşılaşma, ilk eşiği geçiş, sınavlar, müttefikler, düşmanlar, mağaranın derinliklerine yaklaşma, çile, ödül, diriliş, iksirle dönüş) birçok açıdan kesintiye uğratan kişileştirme, karakterlerin düşüncelerini ve eylemlerini belirli nedenlerle ilişkilendirme zorunluluğu taşımaz. Karakterler ayrıntılı bir art öyküden yoksundur, amaçları, arzuları, korkuları ve endişeleri açıklıkla ortaya serilmez.

- Olayların gidişatında ve karakterlerin kişiliklerinde belirsizlik durumu ön plana çıkar. Serim ögesinin yetersizliğinden kaynaklanan bilgi eksikliği, izleyicinin olayların ya da karakterlerin hareketlerinin nedenlerini ve sonuçlarını mantıklı bir çerçeveye oturtmasını zorlaştırır. Filmlerdeki belirsizlik, gerçek yaşamın önceden kestirilemeyen, kırılğan, güvensiz ortamını yansıtmakta; böylece izleyicinin güven duygusunu zedelemektedir. Karakterlere ait belirsizlik izleyici ile karakter arasına mesafe koymakta ve özdeşleşmeyi ortadan kaldırmaktadır.

- Absürt biçimli filmlerde karakterler yaşamın anlamını yitirmiştir; intihar eğilimi, can sıkıntısı, bunalım, mutsuzluk ve yaşananlar karşısındaki tepkisizlik bunun

göstergesidir. Karakterlerin konuşmalarında, davranışlarında, jest ve mimiklerinde görülen duygu yoksunluğu yabancılaşmanın boyutlarını gözler önüne sermektedir. Kendi benlikleri kadar çevresindeki insanlara da yabancılaşmış olan bu karakterler, genellikle başkalarının duygularını önemsememekte; acıma ve empati duyguları taşımamaktadır.

- Karakterlerin arasında gelişen iletişim birbirini anlamaktan uzak, akılcı neden-sonuç bağlantısından kopuk, rastgele ve anlamsızdır. Tekrar edilen cümleler, birbirini karşılamayan diyaloglar, yapaylık hissini arttıran tiratlar, laf kalabalıkları ve suskunluklar karakterler arasındaki iletişimin olanaksızlığını gösterir.

- İnsanları insani özelliklerini yitirmiş, acımasız, bencil, çıkarıcı, ikiyüzlü, şehvet düşkün, duygusuz ve paracı olarak tasvir eden bu filmlerde; etik değerlerin yozlaşması üzerinden modernlik eleştirisi yapılır. İnsanlara ait bu olumsuz özelliklerin abartılması yoluyla yaşanan yozlaşmanın korkutuculuğu gözler önüne serilir.

- Absürt biçimli filmlerde mizansen tasarımı gerçekçi olabildiği gibi, içerikle örtüşecek şekilde gerçek dışı, uygunsuz ve absürt de olabilir. Mizansenin absürt tasarımı, mizansenin oluşturan öğelerin birlik ve uyumunun ters yüz edilmesiyle elde edilir. Mekan tasarımında gerçeklik yanılmasının kırılması; nesnelere amacı dışında kullanımı; oyuncuların mekan içindeki konumlandırılmalarının yapaylığı; gerçek dışı oyunculuk; doğal olmayan renk ve ışık; sahnedeki öğelerin boyut, işlev ve yerleştirme açısından birbirine tezatlığı, sahnenin ritmini tayin eden hareket veya durağanlığın abartılması aracılığıyla mizansen absürtleşir.

- Ses tasarımı ve müzik kullanımında, genellikle görüntü ve ses kuşağı arasındaki uyumsuzluk üzerinden absürdün inşa edildiği görülür. Bu örneklerde beklenmedik anlarda ortaya çıkan beklenmedik ses efektleri veya görüntü ile zıtlık oluşturan müzik kullanımı aracılığıyla ses ve görüntülerin senkronizasyonu bozulur. Bu tezatlığın yarattığı absürtlük ses kuşağını okunur kılar ve gerçeklik izlenimini ortadan kaldırır.

- Çekimlerin bir araya getirilmesinde bütünlük ve birlik yasasının ihlal edilmesi yoluyla kurgu tasarımı absürt hale gelir. Zaman, mekan ve öykü sürekliliğinin bozulması, birbirinin anlamını çürüten çekimlerin ardı ardına sıralanması aracılığıyla absürt anlatı desteklenir.

- Ahlaki değerlerin yozlaşması; işlevselcilik, faydacılık ve rekabetçilik gibi kapitalist ilkelerin yaşamı belirler hale gelmesi; insanlar arasındaki iletişimsizlik; yabancılaşma ve duyarsızlaşmanın artması modernlik ideallerinin çöküşe geçtiği bir dünyada, insanın içinde bulunduğu kriz durumunu betimlemektedir. Absürt biçimli filmler, insanlığın içinde bulunduğu krizi bencil, dayanışmadan uzak, acımasız, kendi çıkarlarının peşinde koşan, başkalarının acısını önemsemeyen, duygusuz ve duyarsız karakterler üzerinden verir.

- İnsanların yarattığı vahşeti tüm çıplaklığıyla göstermekten çekinmeyen absürt biçimli filmlerde, kendini ilkel insanlardan ve hayvanlardan üst mertebeye yerleştirmiş medeni Batılı birey kavrayışı eleştirilir. Bu sayede modernliğin insan aklına olan sarsılmaz güveni alaşağı edilir. Savaş, yamyamlık, işkence, cinayet, soykırım gibi insanlık suçlarının akıl dışılığı anlatı öğelerinin absürt tasarımıyla ortaya koyulur.

- Absürt biçimli filmler, doğadaki diğer canlıları kendi türünden aşağı gören insan merkezci bakış açısını eleştirir. İnsan aklını, sezgi ve içgüdülerden üstün tutmaz; tersine aklın akıl dışılığını gözler önüne serer. Hayvan ve insan arasındaki ilişkiyi absürt bir biçimde yeniden düzenleyerek, ikisi arasında akılla keskin biçimde çizilmiş olan ayrımı silikleştirir ya da tamamen ortadan kaldırır.

- Absürt biçimli filmler akılcı düşünce tarafından toplum dışına itilmiş, göz önünden uzaklaştırılmış, kliniklere hapsedilmiş delileri akıllı insanların üzerine koyar. Delilik ya bir erdem ya da akılcı olmaktan uzaklaşmış bir yaşamla baş etmenin yegane yolu olarak tasvir edilir. Deliler gibi erkek akıllı ve egemenliğinin dışladığı tüm unsurlar (kadınlar, çocuklar, engelliler, hayvanlar, eşcinseller) da aklın asıl temsilcileri arasındadır.

- İnsanların doğadan, benliklerinden ve birbirlerinden kopma nedenini aklın yaşam karşıtı kullanımında bulur. Akıl tarafından en ince ayrıntısına kadar düzenlenmiş olan insan yaşamı; doğallığını, nedensizliğini, gelişigüzelliğini, naifliğini ve canlılığını yitirmiştir.

- Absürt biçimde modernliğin birlik, uyum ve düzen anlayışı sarsılır; birliğin yerine ayrışma, düzenin yerine düzensizlik, uyumun yerine uyumsuzluk ve aklın yerine absürtlük getirilir.

- Absürt biçemi benimseyen filmlerde insan yaşamının yozlaşmasından sorumlu tutulan otorite odakları eleştirilir. Devlet, bürokrasi, ordu, bilim, din, etik ve toplumsal değerler; saçma, işlevini yitirmiş uygulamalar ve uyulması mümkün olmayan kuralların absürtlüğü aracılığıyla alaya alınır. Mutluluk yaratması gereken sistem, dünyadaki absürtlüğün gerçek nedeni olarak gösterilir.

- Absürt biçimli filmlerin ölüme yaklaşım şekli duygusal ya da acıklı değildir. Ölüme karşı geliştirilen tepkisizlik, yaşamın anlamsızlaşması ve değersizleşmesinden kaynaklanır. Ölüm sıradanlaştırılır, hafife alınır, olağan, doğal hatta gerekli kabul edilir. Ölümün nasıl gerçekleştiği (şiddete dayalı ya da doğal), ölüme mesafeli yaklaşımı değiştirmez. Mutlu bir aile sofrasında aniden gelen ölümün, Nazi subaylarının deney laboratuvarında işkenceyle gerçekleşen ölümden farkı yoktur; her ikisi de aynı soğukkanlılık içinde karşılanır. Bu mesafeli yaklaşımın absürtlüğü, ölümü yaşamın her alanında yadsıdığı halde ölüm üreten neo-kapitalist sistemin absürt tutumuyla örtüşür. Ölüm teması başkalarının acısı karşısında tepkisiz kalmayı seçen insanların insanlık dışılığını açığa çıkartması açısından da önemlidir.

- İntihara teşebbüs ya da intiharla gelen ölüm, absürt biçimli filmlerde sıklıkla karşılaşılan bir temadır. Anlamını yitirmiş bir hayata gösterilen tepki olarak ortaya çıkan intihar, duygusuzca ele alınır ve sıradanlaştırılır. Saçma nedenlere dayanan, başarısızlıkla sonuçlanan, işe yaramaz yollarla denenilen veya tepkisizlikle karşılanan intihar absürtleştirilerek insanları ölüme sürükleyen düzenin çelişkileri ortaya koyulur.

- Absürt biçimli filmler varoluş sorunsalına değinir. Yaşama akılcı bir anlam atfetmenin ve şeylerin ardında aşkın bir anlam aramanın boşuna bir çaba olduğunu vurgulayan filmler; yaşamın absürtlüğü üzerinden modern toplumların karmaşık değerler sistemini eleştirir. İçi boşaltılmış anlamlar üreten postmodern akılcı toplumun değerleri, hayatın nedensizliği karşısında iflas eder. Varoluşun anlamının sorgulandığı önemli unsurlardan biri can sıkıntısıdır. Karakterlerin yaşadığı can sıkıntısı, yalnız içerikle değil, biçimsel açıdan da desteklenir. Monokromatik renk kullanımı, devinimsiz sahneler, sessizlik anları, edimlerin gerçek zamanlı gösterimi ve tekrarlar aracılığıyla can sıkıntısının izleyiciler tarafından da deneyimlenmesi sağlanır.

- Absürt biçimli filmlerde izleyicinin karakterlerle özdeşleşmesi oldukça zordur. Karakterlerin art öykülerindeki serim eksikliği, davranışları ve konuşmalarının

akılcılıkla örtüşmemesi, olağan dışı ve beklenmedik davranışlar sergilemeleri izleyiciler tarafından anlaşılmasını engeller. Buna tepkisizlikleri, amaçsızlıkları, iyilik ve kötülük arasındaki gidiş gelişleri ve ahlaksızlıkları eklendiğinde izleyici ve karakterler arasındaki mesafe daha da açılır.

- Filmlerdeki absürtlük, insanların yaşamın olağan akışında durup düşünmeye fırsat bulamadan kabul ettiği doğruların geçerliliğini sorgular. Bir nesnenin alışıldık olmayan kullanımı, bir mekanın gerçek dışı düzenlemesi, bir davranışın nedensizliği, bir diyalogun saçmalığı aracılığıyla yaşamın absürt deneyimi açığa çıkar.

- Tersine çevirme yöntemiyle olağan dışının olağan, normal olmayanın normal, yanlışın doğru, saçmalığın akılcı olduğunu iddia eden absürt biçimli filmler; akılla düzenlenmiş dünyanın çıkmazlarını ortaya koyar. Olağan dışı durumları olağanmış gibi karşılayan karakterler yoluyla yaratılan absürtlük; hiçbir şeyin sakıncalı görülmediği, her şeyin birbirinin yerine geçtiği, değerlerin ters yüz edildiği postmodern yaşamın ifadesidir.

- Absürt biçimli filmler geleneksel anlatı yollarını dönüştürerek, anlam ve anlamsızlık arasında gidip gelerek izleyicileri düşünsel bir uğraşın içine sokar. Biçem, içerik veya her ikisinin sıradışı kullanımıyla alışılmıştın dışında bir dünyanın kapılarını aralarken; düzensizliğin içinde düzen elde etmeye çalışan izleyicilerin, filmi kavramaları için özgün bakış açıları geliştirmelerini sağlar.

Çalışmanın üçüncü bölümünde İskandinav sinemasından seçilen absürt biçime sahip film örnekleri, anlatı öğeleri ve tema açısından içerik ve biçim analizi yöntemleriyle incelenmiştir. Bu inceleme, filmlerde kullanılan anlatı öğeleri ve temaların İskandinav toplumlarının sosyo-ekonomik, politik, kültürel ve zihinsel yapılarıyla bağlantılandırılarak yapılmıştır. Elde edilen bulgular; seçilen filmlerin hem içerik hem de biçim açısından İskandinav ülkerinin katı akılcı düzenini eleştirdiğini ortaya koymuştur. İnsanlık krizi, dünyanın absürtlüğü, ölümün her yerdeliği ve varoluşun anlamı temalarına odaklanan filmler; öykünün absürtlüğü, olay örgüsündeki neden-sonuç kopukluğu, serim eksikliği, absürt kişileştirme, gerçek dışı mizansen tasarımı, yabancılaştırma, tezatlık yaratan kurgu, ses ve müziğin ironik kullanımı aracılığıyla absürt bir dünyayı absürt üzerinden anlatmaktadır.

Absürt biçimin akılcı İskandinav ülkelerinin sinemalarında neden var olduğu sorusuna tatmin edici yanıtlar bulabilmek adına, İskandinav toplumlarını açıklayacak sosyal, politik, ekonomik ve psikolojik verilere yönelinmiştir. Yapılan araştırma sonucunda dünyadaki en eşitlikçi ve özgürlükçü refah devletleri arasında kabul edilen İsveç, Norveç ve Danimarka'nın totaliter bir toplum anlayışına sahip olduğu ortaya konmuştur. Sosyal demokrasi, refah toplumu ve kapitalist ekonomi ilkelerini aynı potada birleştiren bu ülkeler; gelişmiş bir kamu sektörüyle serbest piyasa ekonomisini, toplumsallık ve sosyal yükümlülükle bireyselliği, pragmatizmle tüketim kültürünü, Protestanlıkla laikliği, çokseslilikle toplumsal uzlaşmayı bir arada yürüterek, gerçek anlamda özgürlükçü bir toplum modelinden çıkmışlardır. Özellikle 1990'lı yıllardan itibaren refah devleti politikalarının piyasa ekonomisinin çıkarları doğrultusunda düzenlemesiyle, toplumun her kesimine eşit sosyal hizmet sunan refah projeleri ortadan kalkmıştır. Sağlık, eğitim, emeklilik maaşı, tazminat ve sigorta olanakları gerilemiş; bu olanaklardan yararlanabilmek için bireylere daha uzun çalışma saatleri ve daha yüksek vergiler getirilmiştir. Akılcılığın aşırı boyutlara varıldığı sistemde, devlet ve birey arasındaki ilişkiler katı toplumsal yükümlülükler üzerine kuruludur. Bireyin mutluluğu kolektifin refahıyla sıkı sıkıya bağlantılıdır; bu nedenle her türlü toplumsal çatışma ve uyumsuzluk büyük bir tehdit olarak algılanmaktadır. Kolektifin çıkarlarıyla uyumsuzluk gösteren ihlallerin önüne geçmek için, bireyler tam anlamıyla *evcilleştirilmiştir*.

İskandinav halklarının totaliter devlet yasaları ve toplumsal düzene uyum göstermeleri kültürel kaynaklara dayandırılmaktadır. Aile içindeki bağımlılık ilişkileri (bireyselleşme, aileden erken kopma), eğitim süreci (kurallara saygılı, akılcı, çalışkan, başarılı bireyler yetiştirme) ve disiplin yöntemleri (duyguları kontrol etme ve bastırma); öz denetimli, mesafeli, içe dönük, sessiz bireylerden oluşmuş bu toplumların mizacını belirlemiştir. Kolektife uyum göstermek için çatışmadan kaçınan, duygu ve düşüncelerini göstermekten çekinen bu insanların bastırılmış kızgınlıkları kendilerine yönelmektedir. İntihar, alkolizm ve psikosomatik-psikolojik rahatsızlık oranlarının yüksekliği, İskandinav toplumlarındaki katı akılcılığın ve sosyal baskının bireyler üzerindeki etkisini gözler önüne sermektedir. İskandinav toplumları, dünyada yapılan mutluluk araştırmalarında üst sıralarda yer almalarına rağmen, bu araştırmaların

psikolojik verileri göz ardı ederek yalnızca sosyal ve maddi verilere dayanması, geçerliliklerini sorgulatmaktadır.

Aklı, duygusal gereksinimlerin yerine koymuş olan İskandinav toplumlarında yaşam kapitalist üretim ve tüketim ilişkileri üzerinden işlemekte; sistem birbirine yabancılaşmış, iletişimsiz, yalnız ve mutsuz insanlar üretmektedir. Yaşamı insanların mutluluğu doğrultusunda düzenlemesi gereken akıl iflas etmiş; yaşamın aşırı akılcılaşması absürt bir deneyimin önünü açmıştır. İdeal ve gerçek arasındaki uyumsuzluk absürdü yaratmış ve mekanikleşmiş bir yaşamda varoluşun anlamının sorgulanmasına neden olmuştur. İskandinav filmlerinin absürt biçimini belirleyen de bu sorgulamadır. Bu filmler insanların gerçek yaşamda deneyimledikleri absürtlüğü, kurgusal dünyalarında yeniden yaratarak; yaşamla insan arasındaki uçurumu kapatmaya ve yitirilen dengeyi sağlamaya çalışmaktadır.

İnsanlığın trajedisini, hayatın çelişkilerini, ideallerin çöküşünü, aklın yaşam karşısı bir hal almasını, etik değerlerin yitirilişini, doğadan kopuşun vahimliğini, var olan sistemin çıkmazlarını absürt bir duyarlılıkla ortaya koyan filmler; aynı zamanda bir çözüm yolunun da önünü açmaktadır. Yaşamın o hem çok tanıdık, hem de yabancı görünümüyle izleyicileri karşı karşıya bırakarak, absürdün farkındalığını sağlamakta ve gerçekle yüzleştirmektedir. Absürdü aşip geçmek için gerekli olan farkındalık, duyarlılık, özgünlük, yaratıcılık, cesaret ve yaşam tutkusu taşıyan bu filmler, bir mücadelenin ve anlam arayışının belirtisidir. Nitekim absürdü, absürtle yenmek mümkündür.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Abrams, M.H. (1999). A glossary of literary terms. USA: Heinle & Heinle, 7th edition.

Alarcon, M. M. (2008). Sound experiments in the Russian avangart (Deirdre Mac Closkey, trans.). London: Rer Megacorp. Eriřim Adresi:

https://monoskop.org/File:Baku_Symphony_of_Sirens_Sound_Experiments_in_The_Russian_Avant-Garde.pdf

Ames, C. (2013). Jazz heaven: Woody Allen and the Hollywood ending. (Peter J. Bailey and Sam B. Girgus, eds.), *A Companion to Woody Allen*. UK: John Wiley & Sons, Inc.

Aristotel (1902). The poetics of Aristotle (S. H. Butcher, trans.). London: Macmillan & Co, 3rd edition. Eriřim Adresi:

<https://www.stmarys-ca.edu/sites/default/files/attachments/files/Poetics.pdf>

Aristoteles (1987). Poetika (İsmail Tunalı, çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Aristotle (2009). The history of animals (D'Arcy Wentworth Thompson, trans.). (Orjinal yazım tarihi İ.Ö. 350). Eriřim Adresi:

http://classics.mit.edu//Aristotle/history_anim.html

Armstrong, P. (2008). What animals mean in the fiction of modernity. Oxon: Routhledge.

Aronson, R. (2004). Camus and Sartre: the story of a friendship and the quarrel that ended it. Chicago: University of Chicago Press.

Artaud, A. (1958). The theater and its double (Mary Caroline Richards, trans.). NY, USA: Grove Press Books.

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. & Vernet, M. (2004). *Aesthetics of film*. Texas: USA, University of Texas of Press.

Bahtin, M. M. (2004). *Dostoyevski poetikasının sorunları* (Cem Soydemir, çev.). İstanbul: Metis Eleştiri, 1. Baskı.

Baker, R. E. (1993). *The dynamics of the absurd in the existentialist novel*. New York: Peter Lang Publishing.

Baudrillard, J. (2008). *Simgesel değiş tokuş ve ölüm* (Oğuz Adanır, çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2. Baskı.

Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve simülasyon* (Oğuz Adanır, çev.), Ankara: Doğu Batı Yayınları, 6. Baskı.

Bauman, Z. (1997). *Modernite ve holocaust* (Süha Sertabiboğlu, çev.). İstanbul: Sarmal Yayınevi.

Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve müphemlik* (İsmail Türkmen, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1. Baskı.

Bauman, Z. (2015). *Bireyselleşmiş toplum* (Yavuz Alagon, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 3. Baskı.

Bennett, M. Y. (2015). *The Cambridge introduction to theatre and literature of the absurd*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Berger, J. (1980). *Why look at animals? About looking*, Pp.1-26. New York: Pantheon Books.

Blackham, H. J. (2005). *Altı varoluşçu düşünür*. (Ekin Uşşaklı, çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Blocker, G. (1974). *The meaning of meaninglessness*. Netherlands: Springer Netherlands.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. New York: McGraw-Hill, 8th edition.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.

Bordwell, D. (1989). *Making meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Brecht, B. (1987). *Sanat üzerine yazılar* (Kamuran Şipal, çev.). İstanbul: Cem Yayınevi.

Breton, A. (1997). *Anthology of black humor* (Mark Polizzotti, trans.). San Francisco, CA: City Lights Books.

Breton, A. (2009). *Sürrealist manifestolar* (Yeşim Kafa, Artemis Günebakanlı, Ayşe Güngör, çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları, 1.Baskı.

Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro tarihi cilt I* (İnönü Bayramoğlu, ed.). Ankara: Dost Kitabevi.

Brodén, D. (2014). *Something happened, but what? On Roy Andersson's cinematic critique of the development of the welfare state*. (Marie Demker, Yvonne Leffler, and Ola Sigurdson, eds.), *Culture, Health, and Religion at the Millennium Sweden Unparadised*, Pp 99-128. New York: Palgrave Macmillan.

Burgess, A. (1987). Nonsense. (Wim Tigges, ed.), *Explorations in the Field of Nonsense*, 1987, Pp. 17-22. New Series Vol.2. Amsterdam, Netherlands: Rodopi.

Calinescu, M. (2010). Modernizmin beş yüzü (Sabri Gürses, çev.). İstanbul: Küre Yayınları.

Camus, A. (1971). The rebel (Anthony Bower, trans.). London: Penguin Books.

Camus, A. (1975). Başkaldıran insan. (Tahsin Yücel, çev.). Ankara: Bilgi Yayınevi, 2. Baskı.

Camus, A. (2003). Yabancı (Vedat Günyol, çev.). İstanbul: Can yayınları, 14. Baskı.

Camus, A. (2010). Sisifos söylieni (Tahsin Yücel, çev.). İstanbul: Can Yayınları, 15. Baskı.

Camus, A. (2017). Veba (Nedret Tanyolaç Öztokat, çev.). İstanbul: Can yayınları, 32. Baskı.

Cartledge, P. (1990). Aristophanes and his theatre of the absurd (John H. Betts, ed.). Bristol, UK: Classical Press.

Cowan, L. (2010). The plays of Aristophanes. (Blake Hobby, ed.), *Bloom's Literary Themes: Dark Humor*. New York: Infobase Publishing.(Originally written in 1984).

Cıziri, Ş. (2000). İskandinav modeli. İstanbul: Peri Yayınları.

Clark, J.R. (1991). The modern satiric grotesque and its traditions. Kentucky: The University of Kentucky Press printed on 9/11/2017.

Cornwell, N. (2006). *The absurd in literature*. Manchester & New York: Manchester University Press.

Crosby, D. A. (1988). *The specter of the absurd sources and criticisms of modern nihilism*. Albany, New York: State University of New York Press.

Daun, A. (2006). *Swedish mentality* (Jan Teeland, trans.). Pennsylvania: Penn State University Press. 5th edition

Dewar-Watson, S. (2007). Aristotle and tragicomedy. (Subha Mukherji & Raphael Lyne, eds.), *Early modern tragicomedy*, Pp. 15-27. Cambridge: D. S. Brewer.

Elias, N. & Scotson, J. L. (1994). *The Established and the outsiders: A sociological enquiry into community problems theory, culture*. London, California, New Delhi: Sage Publications.

Elsaesser, T. & Buckland, W. (2002). *Studying contemporary American film*. New York: Oxford University Press Inc.

Enzensberger, H. M. (1990). *Ah Avrupa!* (Sezer Duru, çev.). İstanbul: Metis Yayınları. 1. Baskı.

Esslin, M. (1970). *The theatre of the absurd*. Middlesex, England: Penguin Book Ltd, 3rd edition.

Esslin, M. (1995). *Absürd tiyatro* (Hamit Çalışkan, çev.). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Featherstone, M. (2005). *Postmodernizm ve tüketim kültürü* (Mehmet Küçük, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı.

Ferge, Z. (1999). And what if the state fades away? The civilizing process and the state. (Stefan Svallfors & Peter Taylor-Gooby, eds.), *The End of the Welfare State? Responses to State Retrenchment*, Pp. 218-239. New York: Routhledge.

Foley, J. (2008). Albert Camus: from absurt to revolt. Durham, GBR: Acumen.

Foucault, M. (1988). Madness and civilization. New York: Vintage Books Edition.

Fromm, E. (1967). İtaatsizlik üzerine (Ayşe Sayın, çev.). İstanbul: Yaprak Kitap Yayın.

Fromm, E. (1996). Özgürlükten kaçış (Şemsa Yeğin, çev.). İstanbul: Payel. 4. Baskı.

Galestin, P. (1987). The Marx brothers: Verbal and visual nonsense in their films. (Wim Tigges, ed.), *Explorations in the Field of Nonsense*, Pp. 149-160. New Series Vol.2. Amsterdam, Netherlands: Rodopi.

Galloway, D. D. (1970). The absurd hero in American fiction. US: University of Texas Press, 2nd edition.

Gassner, J. (1963). Modern drama from Oscar Wilde to Eugéne Ionesco. (John Gassner, ed.), *A Treasury of Theater, Volume 3*. New York: Simon and Schuster, 6th edition.

Gehring, W. D. (1996). American dark comedy. Conneticut: Greenwood Press.

Giddens, A. (1996). The consequences of modernity. UK: Polity Press.

Goodstein, E. S. (2005). Experience without qualities: boredom and modernity. Stanford, CA: Stanford University Press.

Gray, R.T., Gross, R.V., Goebel, R.J. & Koelb, C. (2005). A Franz Kafka encyclopedia.

London: Greenwood Press.

Harrington, A. (1977). *The immortalist*. Millbrae, California: Celestial Arts.

Harris, C.B. (1971). *Contemporary American novelists of the absurd*. New Haven, Conn: College & University Press.

Hauser, A. (1984). *Sanatın toplumsal tarihi* (Yıldız Gölönü, çev.). İstanbul: Remzi Kitapevi.

Hayward, S. (2000). *Cinema studies: the key concepts*. London: Routledge, 1st edition.

Heidegger, M. (2002). *Off the beaten track* (Julian Young & Kenneth Haynes, eds. & trans.). Cambridge: Cambridge University Press.

Heidegger, M. (2004). *Varlık ve zaman* (Aziz Yardımlı, çev.). İstanbul: İdea Yayınevi.

Heidegger, M. (2008). *Varlık ve zaman* (Kaan H. Ökten, çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı, 1.Baskı.

Hendin, H. (1964). *Suicide and Scandinavia*. New York: Grqne & Stratton, Inc.

Henry, M. (1996). *Barbarlık* (Işık Ergiden, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1. Baskı.

Hilson, M. (2008). *The Nordic model: Scandinavia since 1945*. London: Reaktion Books.

Holman, T. (2010). *Sound for film and television*. MA, USA: Elsevier, 3rd edition.

Horkheimer, M. & T.W. Adorno (2014). *Aydınlanmanın diyalektiği felsefi fragmanlar I* (Oğuz Özügül, çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Housel, R. (2006). Monty Python and the Holy Grail: pilosophy, gender, and society. (Gary L. Hardcastle & George A. Reisch, eds.), *Monty Python and Philosophy Nudge Nudge Think Think*, Pp.82-90. Illinois: Open Court Publications.

Huckabay, K. (1993). Black humor and theatre of the absurd: ontological insecurity confronted. (Allan R. Pratt, ed.), *Black Humor Critical Essays*, Pp.323-340. New York & London: Garland Publishing.

Hunt, R.E. , Marland, J. & Rawle, S. (2012). Film dili (Senem Aytaç, çev.). İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Huntfold, R. (1972). The new totalitarians. New York: Stein and Day.

Ionesco, E. (1964). Notes and counter notes (Donald Watson, çev.). New York: Grove Press.

Ionesco, E. (1997). Toplu oyunları I: Amédée ya da nasıl kurtulmalı, Ölüm oyunları, Macbett (Hasan Anamur, çev.). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

İpşiroğlu, Z. (1996). Uyumsuz tiyatrodaki gerçekçilik. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Jameson, F. (1998). The cultural turn selected writings on the postmodern 1983-1998. Londra & New York: Verso.

Jameson, F. (2008). Postmodernizm ya da geç kapitalizmin kültürel mantığı. Ankara: Birleşik Dağıtım Kitabevi, Nirengi Kitap, 1. Baskı.

Jarry, A. (1963). Übü (Asaf Çiyiltepe, çev.). İstanbul: İzlem Yayınları.

Jonung, L., Kiander, J. & Vartia, P. (2009). The Nordic experience of financial liberalization. (Lars Jonung, Jaakko Kiander & Pentti Vartia, eds.), *The Great Financial Crisis in Finland and Sweden*. Cheltenham, UK: Edward Elgar Publishing.

Kaban, A. K. (2016). Sinemada ses ve sesin ontolojisi. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 1.Baskı.

Kafka, F. (2001). Dönüşüm (Ahmet Cemal, çev.). İstanbul: Can Yayınları, 53. Baskı.

Kaufmann, W. (1960). Existentialism from Dostoyevsky to Sartre. New York: Meridian Books, Inc., 12th edition.

Kearl, M. C. (1989). Endings: a sociology of death and dying. New York & Oxford: Oxford University Press.

Kierkegaard, S. (2002) Korku ve titreme (İbrahim Kapaklıkaya, çev.). İstanbul: Anka Yayınları.

Laing, R. D. (1990). The divided self: An existential study in sanity and madness. London: Penguin Books.

Lindqvist, U. (2016). Roy Andersson's Songs from the Second Floor: Contemplating the art of existence. Seattle & London: University of Washington Press.

Löwy, M. (2016). 'The speaking flame': the romantic connection. (Krzysztof Fijalkowski & Michael Richardson, eds.), *Surrealism: Key Concepts*, Pp.81-92. New York: Routledge.

Lyotard, J. F. (1997). Postmodern durum (Ahmet Çiğdem, çev.). Ankara: Vadi Yayınları, 2. Baskı.

Malantschuk, G. (2003). Kierkegaard's concept of existence. WI: USA, Marquette University Press.

Marinetti, F. T. (1973). The founding and manifesto of futurism (Robert Brown, J. C. Higgitt, Caroline Tisdall, R. W. Flint, trans.). (Umbro Apollonio, ed.), *Documents of 20th Century Art: Futurist Manifestos*, Pp.19-24. New York: The Viking Press, 1st edition. Original publication in French: Le Figaro, Paris, February 20, 1909.

Marmysz, J. (2003). Laughing at nothing humour as a response to nihilism. Albany: State University of New York Press.

Martin, A. (2014). *Mise en scène and film style from classical Hollywood to new media art*. UK, US: Palgrave Macmillan.

Martin, M. (1972). Charles Chaplin: Şarlo, (Timuçin Yekta, çev.). Ankara: Bilgi Yayınevi.

McHale, B. (1987). *Postmodernist fiction*. London: Routledge.

Mestrovic, S. G. (1997). *Postemotional society*. London: SAGE Publications.

Michelman, S. (2008). *The a to z of existentialism*. Plymouth, UK: Scarecrow Press.

Miller Jr., J. E. (1969) *Quests surd and absurd essays in American literature*. Chicago & London: The University of Chicago Press, 2nd edition.

Monaco, J. (2001). *Bir film nasıl okunur sinema dili tarihi ve kuramı* (Ertan Yılmaz, çev.). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Nietzsche, F. (2010). *Güç istenci* (Nilufer Epceli, çev.). İstanbul: Say Yayınları, 1.Baskı.

Nietzsche, F. (2011). Putların alacakaranlığı ya da çekiçle felsefe yapmanın yolları (İsmet Zeki Eyuboğlu, çev.). İstanbul: Say Yayınları, 4.Baskı.

Nutku, Ö. (2001). Dram sanatı tiyatroya giriş. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 4.Baskı.

Oluk Ersümer, A. (2013). Klasik anlatı sineması. İstanbul: Hayalet Kitap.

O'Neill, P. (1990). The comedy of entropy: humour, narrative, reading. Toronto, Canada: University of Toronto Press.

Oppenheim, L. (2005). The uncanny in Beckett. (Colleen Jaurretche, ed.), *Beckett Joyce and the Art of the Negative*. Leiden, Netherlands: Brill Academic Publishers. EBSCO Publishing: eBook Collection (EBSCOhost).

Pearson, K.A. (1998). Kusursuz nihilist politik bir düşünür olarak Nietzsche'ye giriş (Cem Soydemir, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Pekerman, S. (2012). The schizoanalysis of European surveillance films. (David Martin-Jones & William Brown, eds), *Deleuze and Film*, Pp.121-136. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Plato (1864). Gorgias. (E. M.Cope, trans.), Plato's Gorgias. London: Cambridge University Press.

https://books.google.com.tr/books?id=qnYCAAAAQAAJ&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false adresinden erişilmiştir. (Özgün basım İ.Ö. 380).

Plato (1871). Theatetus. (Benjamin Jowett, trans.), *The dialogues of Plato with Analyses and Introduction*, 3, Pp. 317-442. London: Mcmillan & Co.

https://books.google.com.tr/books?id=M15HAQAAMAAJ&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false adresinden erişilmiştir.

(Özgün basım İ.Ö.360).

Platon (2011). Parmenides (Aziz Yardımlı, çev.). İstanbul: İdea Yayınları.

Platter, C. (2007). Aristophanes and the carnival of genres. Maryland, USA: John Hopkins University Press.

Plautus, T. M. (1916). Amphitryon. (Paul Nixon, trans.), *Plautus, 1*. London: William Heineman & New York: G. P. Putnam's Sons.

<https://ryanfb.github.io/loebolus-data/L060.pdf> adresinden erişilmiştir.

Ran, F. (2007). Modern tragicomedy and the fool. (David Robb, ed.), *Clowns, Fools and Picares: Popular Forms in Theatre, Fiction and Film*, Pp.25-36. Amsterdam & New York: Rodopi.

Richardson, M. (2016). Black humour. (Krzysztof Fijalkowski & Michael Richardson, eds.), *Surrealism: Key Concepts*, Pp. 207-216. New York: Routledge.

Ricoeur, P. (2007). Zaman ve anlatı 1: Zaman-olay örgüsü-üçlü mimesis (Mehmet & Sema Rıfat, çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı.

Ryan, M. & Lenos, M. (2014). Film çözümlemesine giriş (Emrah Suat Onat, çev.). Ankara: DeKi Yayınevi.

Sartre, J.P. (1985). Varoluşçuluk (Asım Bezirci, çev.). İstanbul: Say Yayınları, 8. Baskı.

Sartre, J.P. (2011). Varlık ve hiçlik fenomenolojik ontoloji denemesi (Turhan Ilgaz & Gaye Cankaya Eksen, çev.). İstanbul: İthaki Yayınları, 4. Baskı.

Schopenhauer, A. (2010). Hayatın anlamı (Ahmet Aydoğan, çev.). İstanbul: Say Yayınları, 3. Baskı.

Schumacher, C. (1984). *Modern dramatists Alfred Jarry and Guillaume Apollinaire*. Hampshire: Mcmillan Publishers Ltd.

Sigurdson, O. (2014). Hygiene as metaphor: On metaphorization, racial hygiene, and the Swedish ideals of modernity. (Marie Demker, Yvonne Leffler, and Ola Sigurdson, eds.), *Culture, Health, and Religion at the Millennium Sweden Unparadised*, Pp 19-50. New York: Palgrave Macmillan.

Sennett, R. (2008). *Karakter aşınması yeni kapitalizmde işin kişilik üzerindeki etkileri* (Barış Yıldırım, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 3. Baskı.

Sennett, R. (2011) *Yeni kapitalizmin kültürü* (Aylin Onacak, çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı.

Sheppard, R. (2000). *Modernism, Dada, Postmodernism*. Illinois: Northwestern University Press.

Simmel, G. (1991). *Schopenhauer and Nietzsche* (Helmut Loiskandl, deena Weinstein and Michael Weinstein, trans.). Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Sorokin, P. A. (1972). *Bir bunalım çağında toplum felsefeleri*, Ankara: Bilgi Yayınevi.

Stam, R. (2000). *Film theory*. Oxford: Blackwell.

Storey, I. C & Allan, A. (2005). *A guide to ancient Greek drama*. MA: USA, Oxford: UK, Victoria: Australia, Blackwell Publishing.

Styan, J. L. (1968). *The dark comedy the development of modern comic tragedy*. Cambridge: Cambridge University Press, 2nd edition.

Styan, J. L. (2003). *Moderndrama and in theory and practice: Symbolism, surrealism and the absurd*. Vol. 2. Cambridge: Cambridge University Press.

Themerson, S. (1987). On nonsense and on logic-fiction. (Wim Tigges, ed.), *Explorations in the Field of Nonsense*, Pp. 3-16. New Series Vol.2. Amsterdam, Netherlands: Rodopi.

Tigges, W. (1987a).The limerick: the sonnet of nonsense. (Wim Tigges, ed.), *Explorations in the Field of Nonsense*, Pp. 117-134. New Series Vol.2. Amsterdam, Netherlands: Rodopi.

Tigges, W. (1987b). An anatomy of nonsense. (Wim Tigges, ed.), *Explorations in the Field of Nonsense*, Pp. 23-46. New Series Vol.2. Amsterdam, Netherlands: Rodopi.

Todorov, T. (1995). Yazın kuramı Rus biçimcilerin metinleri (Mehmet Rifat & Sema Rifat, çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1.Basım.

Todorov, T. (2011). Edebiyat kavramı ve öteki denemeler (Necmettin Sevil, çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Tunalı, D. (2008). “İkinci Kattan Şarkılar” ve aşırı sistem. (Burak Bakır, Yörükhan Ünal, Sali Saliji, ed.), *Sinema İdeoloji Politika: “Büyüleyen Faşizm” ve Diğer Yazılar*, S.331-350. Ankara: Orient Yayıncılık.

Weber, M. (1999). Protestan ahlakı ve kapitalizmin ruhu (Zeynep Gürata, çev.). Ankara: Ayraç Yayınevi.

Weinberg, H. (1970). *The new novel in America the Kafkan mode in contemporary fiction*. New York: Cornell University Press.

Weller, S. (2011). *Modernism and nihilism*. NY, USA: Palgrave Macmillan.

White, K. (2009). *Continuum literary studies: Beckett and decay*. London: Continuum International Publishing.

Wilson Nightingale, A. (2000). *Genres in dialogue: Plato and the construct of philosophy*. Cambridge: UK, Cambridge University Press.

Winston, M. (1993). *Black humor: To weep with laughing*. (Allan R. Pratt, ed.), *Black Humor Critical Essays*, Pp.249-266. New York & London: Garland Publishing.

Woods, A. & Grant, T. (2004). *Aklın isyanı: Marksist felsefe ve modern bilim* (Ömer Gemici & Ufuk Demirsoy, çev.). İstanbul: Tarih Bilinci Yayınevi. 1. Baskı.

Woodward, A. (2009). *Nihilism in postmodernity: Lyotard, Baudrillard, Vattimo*. CO: USA, Davies Group Publishers.

Wong Yeang Chui, J. (2013). *Affirming the absurd in Harold Pinter*. New York: Palgrave Macmillan.

Vattimo, G. (1991). *The end of modernity: Nihilism and hermeneutics in postmodern culture* (Jon R. Snyder, trans.). Maryland: Johns Hopkins University Press.

Vogler, C. (2009). *Yazarın yolculuğu senaryo ve öykü yazımının sırları* (Kenan Şahin, çev.). İstanbul: Okuyan Us Yayınları, 1. Baskı.

Y Gasset, J. O. (2010). *Kitlelerin ayaklanması*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları, 1.Baskı.

Zetterberg, H. L. (1967). *Sweden: A land of tomorrow?*. (Ingemar Wizelius, ed.), *Sweden in the Sixties*, Pp 12-21. Erişim Adresi: <http://zetterberg.org/Papers/ppr1967c.htm>

Makaleler

Baldwin, P. (1989, January). The Scandinavian origins of the social interpretation of the welfare state. *Comparative Studies in Society and History*, 31 (1), 3-24. Eriřim Adresi: <http://www.jstor.org/stable/178792>

Bauman, Z. (1992). Survival as a social construct. *Theory Culture Society*, 9 (1), 1-36. doi: 10.1177/026327692009001002

Brady, K.T. & Sonne, S. C. (1999). Stress and alcohol use, alcoholism treatment, and relapse. *Alcohol Research & Health*, 23 (4),263-271.

Eriřim Adresi: <https://pubs.niaaa.nih.gov/publications/arh23-4/263-271.pdf>

Çağlıyan, Ç. E. (2015). Varoluřa ait bir gerçekliđin betimleyicisi olarak ‘‘saçma’’ ve Amerikan sinemasında ifade biçimleri. *İnsan & İnsan, Güz/ Fall*, (6), 5-26. Eriřim Adresi:

<http://insanveinsan.org/guz-2015/varolusa-ait-bir-gercekligin-betimleyicisi-olarak-sacma-ve-amerikan-sinemasinda-ifade-bicimleri.pdf>

Esslin, M. (1960). The theatre of the absurd. *The Tulane Drama Review*, 4 (4), 3-15. Eriřim Adresi: <http://www.jstor.org/stable/1124873>

Frye, N. (1960). The nightmare life in death: Molloy, Malone Dies, and the Unnamable. Three novels by Samuel Beckett. *The Hudson Review*, 13 (3), 442-449. doi: 10.2307/3847978

Ghenghea, M. C. (2014). About pan-Scandinavianism. Reference points in the 19th century (1815-1864). *Romanian Journal for Baltic & Nordic Studies*, 6 (2), 127-145. Eriřim Adresi: https://www.academia.edu/10741968/About_Pan-Scandinavianism._Reference_Points_in_the_19th_Century_1815-1864_

Gödelek, K. (2008). Kierkegaard'ın insan görüşü. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1 (5), 357-371. Erişim Adresi:

http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt1/sayi5/sayi5pdf/godelek_kamuran.pdf

Güçbilmez, B. (2003). Absürd tiyatrodaki ironi. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 15, 96-137.

Erişim Adresi: <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/180/1410.pdf>

Gray, J. G. (1951). The idea of death in existentialism. *The Journal of Philosophy*, 48

(5), 113-127. doi: 10.2307/2020575

Halloran, S.M. (1973). Language and the absurd. *Philosophy & Rhetoric*, 6 (2), 97-108.

Erişim Adresi: <http://www.jstor.org/stable/40236838>

Hanich, J. (2014). Complex staging: The hidden dimensions of Roy Andersson's aesthetics. *Movie- A Journal of Film Criticism*, 5, 37-50. Erişim Adresi:

https://warwick.ac.uk/fac/arts/film/movie/contents/complex_staging_the_hidden_dimensions_of_roy_anderssons_aesthetics.pdf

Knight, A. E. (1971). The Medieval theater of the absurd. *PMLA*, 86 (2), 183-189. doi:

10.2307/460942

Magrini, J. M. (2009). Towards an understanding of Antonin Artaud's film theory: The seashell and the clergyman. *Philosophy Scholarship*, 11. Erişim Adresi:

<http://dc.cod.edu/philosophypub/11>

Meredith, M. (2011). The absurd. *Log*, 22. Erişim Adresi:

<http://www.jstor.org/stable/41765702>

National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism (t.y.). The link between stress and alcohol. *Alcohol Alert*, 85.

Erişim Adresi: <https://pubs.niaaa.nih.gov/publications/AA85/AA85.pdf>

Offe, C. (1982, June). Some contradictions of the modern welfare state, 2 *Critical Soc. Pol'y*, (4), 7-16. Eriřim Adresi:

<http://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/critsplcy2&i=127>

Oxenhandler, N. (1975, Autumn). Can Genet be saved? Remarks on "The Blacks". *Contemporary Literature*, 16 (4), 417-432. doi: 10.2307/1207609

Özaktürk, M. (1988). Prologue to Plautus's *Amphitruo* and its sense of humour. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 32 (1), 345-361. Eriřim Adresi: <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/26/1050/12691.pdf>

Rees, E. (2010). Norwave: Norwegian cinema 1997-2006. *Scandinavian-Canadian Studies*, 19, 88-110. Eriřim Adresi: http://scancan.net/rees_1_19.htm

Romney, J. (2015, May). Shiny happy people. *Sight and Sound*, 25 (5). Eriřim Adresi: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsgao&AN=edsgcl.41198200&site=eds-live&authtype=ip%2cuid>

Sartre, J.P. (t.y.). Existentialism is a humanism [pdf]. Eriřim Adresi: http://www.mrsmoser.com/uploads/8/5/0/1/8501319/english_11_ib_-_no_exit_-_existentialism_is_a_humanism_-_sartre.pdf

Skjælaen, Ø. (2010). Nordic alcohol statistics 2005–2009. K. Stenius (Ed.) *Nordic Studies on alcohol and drugs*, 27 (6), 713-732. Eriřim Adresi: www.nordicwelfare.org/PageFiles/4930/16_statistics.pdf

Snee, B.J & Richardson, J.J. (2013). Cine-mimetic syntax: The big Lebowski and the Hollywood neo-classical style. *Atlantic Journal of Communication*, 21, 51–64. doi: 10.1080/15456870.2013.743336

Solomon, R. C. (1992, October). Existentialism, emotions, and the cultural limits of rationality. *Philosophy East and West*, 42, (4), 597-621. Eriřim Adresi: <http://links.jstor.org/sici?sici=0031-8221%28199210%2942%3A4%3C597%3AEEATCL%3E2.0.CO%3B2-V>

Sontag, S. (1969, July). A letter from Sweden. *Ramparts Magazine*, 23-38. Eriřim Adresi: <http://www.unz.org/Pub/Ramparts-1969jul-00023>

Spanos, W. V. (1971, Summer). Modern drama and the Aristotelian tradition: The formal imperatives of absurd time. *Contemporary Literature*, 12, (3), 345-372. Eriřim Adresi: <http://www.jstor.org/stable/1207844>

Basılmamıř Kaynaklar

Babalola, T. (2005). *Absurd realism in postmodern American fiction: Wallace, Pynchon and Tomasula* (Master Thesis). Open ULeth Scholarship veritabanı.

Hemström, M. (2011, November). *Unemployment benefits in Sweden: Aiming for maintained incentives and sustainable welfare*. Paper presented at the Thematic Review Seminar, Brussels, Belgium.

Eriřim Adresi: <http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=10860&langId=en>

Tucan, E. (2016). “Beloved be the ones who sit down”: Aesthetics and political affect in Roy Andersson’s “living” trilogy. (Master Thesis). Eriřim Adresi: http://scholarworks.gsu.edu/communication_theses/114

Genel Bařvuru Kaynakları

Absurd [Word Origin]. (t.y.). *Dictionary.com* içinde. řubat 27, 2017 tarihinde, <http://www.dictionary.com/browse/absurd> adresinden eriřilmiřtir.

Absurd [Tanım 1a]. (t.y.). *The American Heritage Dictionary of the English Language* içinde. Ocak 2016 tarihinde, <https://ahdictionary.com/word/search.html?q=absurd> internet adresinden erişilmiştir.

Absurd [Tanım 2]. (2005). *Webster's II New College Dictionary* içinde (3rd edition.). Boston, New York: Houghton Mifflin Company.

Absürt (2006). *Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük* içinde. Ocak 2017 tarihinde, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5aa7cc67d3e786.42463152 internet adresinden erişilmiştir.

Arthur Schopenhauer (2017). *Stanford Encyclopedia of Philosophy* içinde. Ağustos 2017 tarihinde, <https://plato.stanford.edu/entries/schopenhauer/> internet adresinden erişilmiştir.

Baldick, C. (2001). Absurd. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. New York: Oxford University Press.

Baldick, C. (2001a). Nonsense verse. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. New York: Oxford University Press.

Christian Morgenstern. (2015, January). *Wikiwand* içinde. Erişim Adresi: https://www.wikiwand.com/en/Christian_Morgenstern

Edward Lear. (2009, October 20). *Wikiwand* içinde. Erişim Adresi: http://www.wikiwand.com/en/Edward_Lear

Experimental film. (t.y.). *Wikiwand* içinde. Erişim Adresi: https://www.wikiwand.com/en/Experimental_film

Guignol. (t.y.). *Wikiwand* içinde. Erişim Adresi:

<https://www.wikiwand.com/en/Guignol>

Hançerlioğlu, O. (1989). *Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Honderich, T. (2005). *Oxford companion to philosophy*. UK: Oxford University Press.

Pavis, P. (1998a). Anthropology, theatre. (Christine Shantz, trans.), *Dictionary of the theater: terms, concepts and analysis* içinde.

https://books.google.com.tr/books?id=tIXwrduoDMoC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q=402&f=false adresinden erişilmiştir.

Pavis, P. (1998b). Theatre of cruelty. (Christine Shantz, trans.), *Dictionary of the theater: terms, concepts and analysis* içinde.

https://books.google.com.tr/books?id=tIXwrduoDMoC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q=402&f=false adresinden erişilmiştir.

Pearsall, J. (2002). Absurd. *The Concise Oxford English Dictionary* içinde. New York: Oxford University Press.

Scandinavia. (2017, October 30). *Encyclopaedia Britannica* içinde. Şubat 2018 tarihinde <https://www.britannica.com/place/Scandinavia> internet adresinden erişilmiştir.

Taylorism (2018). *Encyclopaedia Britannica* içinde. Mayıs 2018 tarihinde, <https://www.britannica.com/science/Taylorism> internet adresinden erişilmiştir.

Trompe l'oeil (t.y.). *Wikiwand* içinde. Erişim Adresi:

<https://www.wikiwand.com/en/Trompe-l'oeil>

Raporlar

Helliwell, J., Layard, R. & Sachs, J. (2017). *World happiness report 2017*. Erişim Adresi: <http://worldhappiness.report/wp-content/uploads/sites/2/2017/03/HR17.pdf>

Lee, L., Roser M. & Ortiz-Ospina, E. (2017). *Suicide*. Erişim adresi Our World in Data Websitesi: <https://ourworldindata.org/suicide>

United Nations Development Programme (2016). *International human development indicators*. Erişim Adresi: <http://hdr.undp.org/en/2016-report>

İnternet Siteleri

Andersson, R. (2016). Director's note of intention. Erişim Adresi: <http://www.royandersson.com/pigeon/>

Atomic Heritage Foundation (2016, April 26). *Hiroshima and Nagasaki bombing timeline*. Erişim Adresi: <http://www.atomicheritage.org/history/hiroshima-and-nagasaki-bombing-timeline>

Atomic bomb is dropped on Hiroshima. (2009). Erişim Adresi: <http://www.history.com/this-day-in-history/atomic-bomb-is-dropped-on-hiroshima>

Bordwell, D. (2007, January 16). Shot-consciousness. Erişim Adresi: <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/01/16/shot-consciousness/>

Bordwell, D. (2014, July 20). Moonrise Kingdom: Wes in Wonderland. Erişim Adresi: www.davidbordwell.net/blog/2014/07/20/moonrise-kingdom-wes-in-wonderland/

Churches in Denmark. (t.y.). Erişim Adresi: <https://www.lutheranworld.org/country/denmark>

Church of Norway. (2017, November 12). Eriřim Adresi: http://www.ssb.no/en/kultur-og-fritid/statistikker/kirke_kostraaar

Churches in Norway. (t.y). Eriřim adresi:
<https://www.lutheranworld.org/country/norway>

Churches in Sweden. (t.y.). Eriřim adresi:
<https://www.lutheranworld.org/country/sweden>

Countries where poverty rates have increased for households headed by temporary/part-time/informal employee. (t.y.). Eriřim Adresi:
http://www.ilo.org/global/about-the-ilo/multimedia/maps-and-charts/WCMS_369630/lang--en/index.htm

Edward Lear a book of nonsense. (2012, August 10). Eriřim Adresi:
<http://www.nonsenselit.org/Lear/BoN/bon010.html>

Facts and statistics. (t.y.). Eriřim Adresi: <http://denmark.dk/en/quick-facts/facts/>

In which countries will unemployment rise next year? (t.y.). Eriřim Adresi:
http://www.ilo.org/global/about-the-ilo/multimedia/maps-and-charts/enhanced/WCMS_541401/lang--de/index.htm

İkiz, O. (2000, Mayıs 5). İsveç bu yıl laikliğe geçti. *Milliyet Gazetesi*. Eriřim Adresi:
<http://www.milliyet.com.tr/2000/05/05/entel/ent1.html>

Key figures for the population. (2017, November 12). Eriřim Adresi:
<https://www.ssb.no/en/befolkning/nokkeltall/population>

Population at the first day of the quarter. (t.y.). Eriřim Adresi:
<https://www.dst.dk/en/Statistik/emner/befolkning-og-valg/befolkning-og-befolkningsfremskrivning/folketal>

Population, total. (2016). Eriřim Adresi:
<https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL>

Suicide rates per (100 000 population). (2017). Eriřim Adresi:
http://www.who.int/gho/mental_health/suicide_rates_crude/en/

Swedish church in numbers. (2017, November 12). Eriřim Adresi:
<https://www.svenskakyrkan.se/statistik>

Röportajlar

Bateman, C. (2015, June 11). A Pigeon Sat on a Branch Reflecting on Existence: An interview with cinematographer Istvan Borbas. Eriřim Adresi:
<https://fourthreefilm.com/2015/06/a-pigeon-sat-on-a-branch-reflecting-on-existence-an-interview-with-cinematographer-istvan-borbas/>

Champagne, C. (2015, May 6). Behind the absurdly comic work of Roy Andersson, and his movie that doesn't look like other movies. Eriřim Adresi:
<https://www.fastcompany.com/3046811/behind-the-absurdly-comic-work-of-roy-andersson-and-a-movie-that-doesnt-look-like-other-movi>

Dagliden, J. (2014, August 28). Roy Andersson: 'I'm trying to show what it's like to be human'. *The Guardian*. Eriřim Adresi:
<https://www.theguardian.com/film/2014/aug/28/roy-andersson-pigeon-sat-branch-reflecting-existence>

Evry, M. (2015, June 6). Roy Andersson reflects on *A Pigeon Sat on a Branch Reflecting on Existence*. Erişim Adresi: <http://www.comingsoon.net/movies/features/447679-roy-andersson-reflects-on-a-pigeon-sat-on-a-branch-reflecting-on-existence>

Porton, R. (2015, September). Creating complex images: An interview with Roy Andersson. *Cineaste*, 40 (4), 22-25. Erişim Adresi: <https://www.cineaste.com/fall2015/>

Romney, J. (2001, February 9). Funny peculiar. *The Guardian*. Erişim Adresi: <https://www.theguardian.com/film/2001/feb/09/culture.features3>

Saito, S. (2016, April). Interview: Anders Thomas Jensen on birthing the delightfully deranged “*Men & Chicken*”. Erişim Adresi: <http://moveablefest.com/anders-thomas-jensen-men-chicken/>

Spigland, E. (2009, November 5). No shadows to hide in. Erişim Adresi: <https://brooklynrail.org/2009/11/film/no-shadows-to-hide-in>

ÖZGEÇMİŞ

2002 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü'nden mezun oldu. 2002-2009 yılları arasında İstanbul'da reklam, dizi ve film sektörlerinde yönetmen asistanı, sanat yönetmeni asistanı, sanat yönetmeni ve senarist olarak çalıştı. 2010 yılında Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Yüksek Lisans programına girdi ve aynı yıl Radyo, TV ve Sinema Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak çalışmaya başladı. 2012 yılında Erasmus kapsamında Portekiz Katolik Üniversitesi'nde animasyon dersleri aldı. 2013 yılında yüksek lisansını bitirerek Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Film Tasarımı Bölümü Doktora Programı'na girdi.