

**T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**EUGENE İONESCO'NUN "MACBETT"
ADLI ESERİNİN EDEBİ TAHLİLİ,
DUNCAN KARAKTERİ ÜZERİNDEN OTORİTE
VE İKTİDAR HIRSININ İRDELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

CEMİL BÜYÜKDÖĞERLİ

İSTANBUL, 2010

**T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK PROGRAMI**

**EUGENE İONESCO’NUN “MACBETT”
ADLI ESERİNİN EDEBİ TAHLİLİ,
DUNCAN KARAKTERİ ÜZERİNDEN OTORİTE
VE İKTİDAR HIRSININ İRDELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

CEMİL BÜYÜKDÖĞERLİ

Tez Danışmanı: ÖĞR. GÖR. ZURAB SIKHARULIDZE

İSTANBUL, 2010

ÖZET

EUGENE İONESCO’NUN “MACBETT”
ADLI ESERİNİN EDEBİ TAHLİLİ, DUNCAN KARAKTERİ ÜZERİNDEN OTORİTE VE
İKTİDAR HIRSININ İRDELENMESİ

Büyükdöğeri, Cemil

İleri Oyunculuk Programı

Tez Danışmanı: Öğr. Gör. Zurab Sıkharulidze

Şubat 2010, 30 Sayfa

Romen asıllı Fransız oyun yazarı Eugene İonesco’nun “Macbett” adlı oyununu yazarken, yaşadığı dönem olan 2.Dünya savaşı sonrası süreçten esinlendiği için, öncelikle yaşadığı dönem temel alınıp değerlendirilmiştir. Sonra eserin biçimi ve bu biçimin hangi tarihsel koşullarda oluştuğu irdelenmiş, eserin ana fikri, türü , fabeli ve eserin anlatım yöntemi kapsamlıca incelenmiştir. Daha sonra yazarın esinlendiği Shakespeare’in eseri “Macbeth”le arasındaki farklılıklar ve benzerlikler gözden geçirilmiştir. Sonuç olarak ise Duncan karakteri ve onun üzerinden iktidar hırsı ve otorite kavramları ele alınmıştır.

Anahtar kelimeler: Macbett, Absürd tiyatro, Duncan karakteri, İktidar hırsı , Otorite

ABSTRACT

THE LITERARY OF EUGENE İONESCO’S PLAY “MACBETT”, ANALYZING
DUNCAN CHARACTER , RULERSHIP AMBİTİON AND
AUTHORİTY

Büyükdöğeri, Cemil

Advanced Acting Program

Supervisor: Lecturer Zurab Sikharulidze

February 2010, 30 Page

First of all we look through the time period that French writer Eugene İonesco had been lived. Because , we knew that while he is writing his play Macbett , he inspired by the time period after world war second. Later, we explicate the theme and what kind of historical conditions had been developed that theme, main idea, genre and fabel have been studied and there has been a comprehensive analysis on the play’s method of expression. After that we compare with Shakespeare’s Macbeth which we knew he is inspired by and overwiev similarities and differences between these two plays. İn conclusion “Duncan” character, rulership ambition and authority conception has been analyzed.

Keywords: Macbett, Absurd drama, Duncan character, Rulership ambition, Authority .

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ	1
2. OYUN METNİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ	3
2.1 YAZAR VE YAZARIN DÖNEMİ.....	3
2.2 ESERİN BİÇİMİ VE YAZARIN DÖNEMİNİN ESERİN BİÇİMİ ÜZERİNE ETKİSİ	7
2.3 OYUNUN FABELİ	12
2.4 METNİN İNCELENMESİ	19
2.4.1 Eserin İdeası (anafikir)	19
2.4.2 Eserin Türü	19
2.4.3 Eserin Genel İncelenmesi.....	19
2.4.4 Eserin Shakespeare'in Macbeth'yle Karşılaştırılması.....	20
3. KARAKTERİN İNCELENMESİ	24
4. SONUÇ	28
KAYNAKÇA.....	30

1.GİRİŞ

“Erdemli ve sadık bir asker nasıl olur da bir canavara dönüşebilir?.. İktidar hırsı yüzünden... İktidarın tehlikeli ve uğursuz bir yol olduğunu göstermek istedim. Siyasal iktidarı ele geçirmek isteyenler, bunu elde etseler de, etmeseler de, az yada çok paranoyaktırlar. Bizi bilgisayarlar yönetmeliydi” diyor Eugene İonesco 1972 yılında yazdığı Macbett oyunu için.

İonesco, oyunlarındaki içerik ve anlatım özellikleriyle, tiyatro sanatına yeni bir anlayış getirmiş, bu alanda devrim sayılacak değişim gerçekleştirmiş, absürd tiyatro akımını yaratmış öncü bir tiyatro adamıdır.

Başlangıçtaki söylemin iletisi oldukça anlaşılır bir yalınlık taşır: Yöneten ve yönetilen bazında, varlığını güce dayandırmış, bu doğrultuda seçimini güçten yana kullanmış insan gerçeğiyle örülü bir dünya sistematiği. İlk söylendiğinde geniş bir yelpazede devinen hırs kelimesi, iktidar hırsı söz konusu olduğunda, birbirini çok iyi tamamlayan bütünsel bir yapı oluşturur.

Güç ve iktidar, bilinçlenme yolunda yürüyen insanın, benliğinden atamadığı ve hiçbir zaman da atamayacağı iki olgudur. Birer başarı göstergesi oldukları sürece de, insan olma onurunun önünde duran bir engel değil, kanıksanmış bir süreç olarak yaşam akışı içerisinde devinmeye devam edeceklerdir.

İnsana dair bütün değerlerin alayağı edildiđi böylesi bir dünya sisteminde insan, yaptıklarının ne derece ve nereye kadar ardına sığınabilir?!. Amaç, kendini haklı çıkarmak, içini rahatlatmaksa, yapılanlara kılıf uydurmak kolaylaşır belki, ama bu, her şeyin içinin boşalmasını sağlamaktan öteye gidemez.

İonesco kılıfları ortadan kaldırır . Böylece Macbett oyununun ana karakteri Duncan egosundaki diktatörlük ve iktidar hırsıyla baş başa kalır. Tabi ki Duncan karakteri üzerinden verilen bu mesaj dönemin siyasal koşulları altında absürd bir anlatımla ciddi bir eleştiridir.

2. OYUN METNİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

2.1 YAZAR VE YAZARIN DÖNEMİ

Eugène Ionesco 1909'da Romanya'nın Slatina şehrinde doğdu, 1994'de Paris'de öldü. Asıl adı Eugen Ionescu olan Romen asıllı Fransız oyun yazarı, 1914-24 yılları arasında Paris'de eğitim görür. Daha sonra doğduğu ülke olan Romanya'ya döner. Bükreş üniversitesi'nin Fransız dili ve edebiyatı bölümü'nü bitirir. 1938'de Romen hükümetinin bursuyla Fransa'ya gider ve bu ülkeye yerleşir.

Hukuk kitapları basan bir yayınevinde, *nouvelle revue française* ve *lettres nouvelles* gibi dergilerde çalışır. Edebiyata şiir yazarak girmiştir. Sonraları öykü, deneme, eleştiri yazıları da kaleme almıştır. Hatta resimlerini topladığı bir kitap da yayınlamıştır. Ancak oyun yazarlığındaki başarısı, diğer alanlardaki ürünlerini gölgelemiştir. İlk dönem kısa oyunları, önce küçük öncü tiyatrolarda oynanmıştır. Şiddetli tartışmalara yol açan oyunlarının içerikleri ve anlatım özellikleriyle tiyatroya yeni bir anlayış, yeni bir yaklaşım getirmiştir.

1970 yılında Fransız akademisi'ne seçilir. Ionesco, hem oyunları ile hem de tiyatro anlayışı üstüne yazdıklarıyla, tiyatro tarihinde "absürd tiyatro" olarak anılan anlayışın önemli bir temsilcisi olmuştur. Absürd tiyatro; uyumsuzluk tiyatrosu, saçma tiyatro olarak da bilinir. Ancak bu tiyatro anlayışının ne bir manifestosu ne de bir okulu olmuştur.

2. Dünya savaşı sonrasındaki toplumsal koşullar içinde kimi yazarlar, birbirlerinden habersiz, ortak özellikler taşıyan oyunlar yazarlar. Ancak bu oyunlardaki ortak içerik ve anlatım özellikleri öyle çarpıcı olmuştur ki absürd tiyatro, tiyatro tarihinde devrim niteliğinde bir anlayış olarak yerini alır.

Yaşamın akla aykırılığının, ilişkilerdeki uyumsuzluğun, bireyin çaresizliğinin, gerçek diye nitelenenin saçmalığının altını çizen absürd tiyatro; bu yeni düşünsel tavrı sahnede destekleyecek yeni anlatım biçimlerini beraberinde getirir. Ancak bu oyunların yazarları nasıl bir toplumsal sürece tanıklık etmişlerdir ki böylesine karamsar tablolar çizen, hiçlik ve umutsuzluk tonlarında oyunlar yazmışlardır. Absürd tiyatro üstüne çalışmalarlarıyla tanınan ve bu tiyatro anlayışının isim babası olarak bilinen Martin Esslin, yaşanan toplumsal süreci şu şekilde özetler:

“Şurası çok açıktır ki böylesi bir düş kırıklığı, daha önceleri sıkı sıkıya sarılınan inançların böylesine çökmesi, yaşadığımız çağa damgasını vuran önemli bir özelliktir. Yaşamın anlamının kaybolması duygusunun toplumsal ve psikolojik nedenleri çok yönlü ve karmaşıktır: aydınlanma çağı ile başlayan ve 1880’lerde Nietzsche’nin ‘tanrının ölümü’ kavramını ortaya atmasına yol açan dini inancın sönmesi; birinci dünya savaşı’nın etkisiyle toplumsal gelişimin kaçınılmazlığına olan inancın sönmesi, Stalin’in Sovyetler birliği’ni baskıcı bir diktatörlüğe dönüştürmesinden sonra Marx’ın öngördüğü köktenci toplumsal devrim umutlarının yitirilmesi, ikinci dünya savaşı sırasında Hitler’in Avrupa’ya hükmederken uyguladığı barbarlık, kitle kıyımı, soykırım ve bu savaşın ertesinde batı Avrupa ve ABD’nin zengin toplumlarının içine düştüğü manevi bunalımın yayılması. Şundan kuşku duyulmaz ki birçok zeki ve duyarlı insan için, 20. yüzyılın ortasındaki dünya anlamını yitirip, bir şey ifade etmez hale geldi. Önceden kesinlik taşıyan kavramlar çözülp dağıldı. Umut ve iyimserliğin en sağlam kaleleri düştü. Birdenbire insanoğlu kendisini ürkütücü ve mantıksız, tek sözcükle saçma bir evrenle yüz yüze buldu. Umudun bütün dayanakları, mutlak anlamın bütün açıklamaları birdenbire maskelerinden sıyrılıp karanlıkta ıslık çalan anlamsız hayallere, boş dedikodulara dönüştü.”

İonesco ve absürd tiyatro çerçevesinde değerlendirilen diğer yazarlar, işte böyle bir umutsuzluk ve uyumsuzluk ortamında oyunlarını yazmışlardır. Onları nihilistlikle suçlayanlar olmuştur.

Ancak absürd oyunlar, bir yandan seyirciye “hayat böyle saçmayken onun içinde bir düzen arama ve kendinizi varetme çabanız boşuna” derken, bir yandan da tüm bilinen düşünce kalıplarını yerle bir ederek, yenilenmeye fırsat veren bir tavır da barındırır. Bu toplumsal düzene bir başkaldırı olarak da değerlendirilebilir.

İonesco'nun oyunları da iki grupta değerlendirilmektedir: birinci dönem oyunları ve ikinci dönem oyunları.

a. Birinci dönem oyunlarının tümü tek perdelik kısa oyunlardır. İonesco bunlara; karşı oyun, komik dram, naturalist komedi, trajik fars gibi geleneksel tiyatro kalıplarına karşı başlıklar koymuştur. Bu oyunlarda; birbirinden kopukmuş izlenimi veren replikler vardır, özetlenebilecek bir hikaye yoktur, durumlar ön plandadır, oyun kişileri karakter derinliğine sahip değildir, kuklalara benzerler, ciddi konular komik tonda işlenmiştir, dil oyunları vardır, grotesk tavırlar son derece çarpıcıdır.

b. İkinci dönem oyunlarında tek perde boyutu aşılmıştır, özetlenebilecek bir öyküleri olmaya başlamıştır, bazı oyun kişileri karakter derinliği göstermeye başlarlar, siyasal ve toplumsal konulara az da olsa rastlanmaktadır.

İonesco'nun birinci dönem oyunları: Kel şarkıcı, Ders, Sandalyeler, Görev kurbanları, Önder, Gelinlik kız, Jacques ya da boyun eğme, Yeni kiracı, Tablo, Gelecek yumurtalardadır, Alma doğaçlaması ya da çobanın bukalemunu, Dörtlü oyun, İki kişilik hırgür'dür.

İonesco'nun ikinci dönem oyunları: Amédée ya da nasıl kurtulmalı, Kirasız katil, Gergedanlar, Kral ölüyor, Hava yayası, Susuzluk ve açlık, Ölüm oyunları, Macbett, Şu kahpe dünya, Valizli adam, Ölülere yolculuk'tur.

Kel Şarkıcı, yazarın ilk oyunudur. Geleneksel tiyatro anlayışını aşan bu oyun, temelde dilsel karşıtlıklar ve dilin iletişim kurulmasındaki yetersizliği üzerinde durur. Dünya tiyatro tarihinde özel bir yeri olan bu oyun, absürd tiyatro akımının ilk ürünü sayılmaktadır.

Ders, yazarın ikinci oyunudur; farstan bürleğe uzanan her tür güldürü ögesini içerir, ama oyunun trajik boyutu da vardır. Oyun, görünürde aritmetik ve dilbilim alanlarında verilen kendine özgü bir "ders" çevresinde kurulmuştur; ancak oyuna, temelde cinsellik ögesi egemendir.

İlk gösterimlerinde ilgi görmemiş olan bu iki oyun, yazarın "keşfi"nden sonra çok ünlenmiştir; iki oyun da 1957'den beri, Fransa-Huchette Tiyatrosunda aralıksız 46 yıldır oynanmaktadır. Amédée, evlerindeki bir ölüden kurtulmak için çare arayan bir karı kocanın gülünç ve trajik serüvenidir. Aslında yazar, karı koca arasındaki evrensel mutluluk/mutsuzluk sorunsalını irdeler. Ölüm Oyunları, yazarın çokça işlediği ölüm düşüncesini anlatırken güldürü öğeleriyle trajik olanı bir araya getirir. Oyun, çeşitli ölüm türlerini gösteren birçok oyundan oluşur. Yazar, ölümün soğukluğuna karşı sevgi ile direnebileceğini vurgular.

Oyunumuz Macbett ise , Shakespeare'in Macbeth'inden esinlenilerek yazılmış bir oyundur. İnsanlardaki iktidar duygusunu insanoğlunun kara yazgısı olarak ele alır. Oyun, devlet yöneticilerine karşı acımasız bir eleştiri getiren buruk bir güldürüdür.

2. 2 ESERİN BİÇİMİ VE YAZARIN DÖNEMİNİN ESERİN BİÇİMİ ÜZERİNE ETKİSİ

Ionesco 1972 yılında yazdığı Macbett' te, düşsel simgelerin yanı sıra ilk kez tarihi bir gerçekten esinlenerek siyasal-toplumsal içerikli bir uyarı yaptı. Siyasal iktidar hırsını acımasız bir biçimde eleştirdiği Macbett oyununun biçimi de, onun diğer oyunlarının biçimi gibi net bir şekilde Absürd'dür ve absürd tiyatronun önemli örneklerindedir.

Absürd tiyatro, İkinci Dünya Savaşı'nı yaşayan insanlığın içine düştüğü "saçmalık"ların, boşuna çabaların, boşuna bekleyişlerin acısından kaynaklanan bir umutsuzluk havası içinde oluştu. Ama yaşamın saçmalıklarını sergileyişiyle , umutsuzluğun "dehşetini" gösterişiyle "yeni bir umut kaynağı" diye de değerlendirilebilir. Savaştan sonra bir umutsuzluk dönemi yaşanmaktadır. İnsan düşüncesi anlayamadığı güçler karşısında felce uğramıştır. Milyonlarca insanın ölmesi, kitle kıyımları, atomun parçalanması, kentlerin yakılıp yıkılması dehşet uyandırmaktadır. Korku ve güvensizlik gibi, nedeni az çok bilinen duygular yerini nedensiz bir endişeye, bunalıma, her şeyin boşuna olduğu duygusuna bırakmıştır. Daha iyi bir dünya ülküsünün yerini onarılmaz bir biçimde parçalanmışlığın kabul edilmesi almıştır. Absürd tiyatro yazarları ikinci dünya savaşını yaşamış olanların ruhsal durumunu dile getirirler.

Ayrıca savaş olgusunun yanında XX.yüzyılda iyice belirmeye başlayan endüstri çağının etkisi de yazarlar üzerinde etkili olmuştur. Bu döneme değin köye, kasabaya, kente dağılmış olan küçük büyük topluluklar, dinsel inançların, gelenek ve törelerin, alışkanlıkların, sınırladığı bir dünyada yaşıyorlardı. Çeşitli çevrelerden gelen bu insanlar şimdi endüstri merkezlerinde toplanıyor, korkunç bir gücün taşıyıcısı olan kitlenin içinde yeni bir yaşam düzeni kurmak ve ona ayak uydurmak zorunda kalıyorlardı. Eskiden bu insanlar arasındaki uyumsuzluklar dinsel inançlarla bir dereceye kadar örtülebiliyordu.

Şimdi yüzyıllar süresince geçerli olan değer yargılarının kırıldığı, inançların içeriğini yitirdiği materyalist bir dünyada buluyorlardı kendilerini. İnsanlar birbirlerine yabancılaşmaya başlıyor, anlaşma araçları gittikçe kısıtlanıyor, birbirinin dilini bile anlayamaz hale geliyorlardı.

Yeni bir insan türü çıkıyordu ortaya: Toprağından, yaşadığı çevreden, doğal bağlantılarından koparılarak yapay bir ortam içine itilmiş olan ve kitle içinde tek başına kalan yalnız insan absürd tiyatroyu besleyen damarlar olmuştur.

Burjuva kapitalist dünyanın neden olduğu bu yozlaşmaya ve yalnızlığa karşı burjuva dünyasının alışlageldik beylik değerlerine dayalı yaşam tarzını mutlak olumsuzlayıcı bir tepki ortaya koyarlar absürd yazarlar.

Soytarlık geleneğini, “Vahşet tiyatrosu”nu çağrıştıran, Dadacılık, Gerçeküstücülük gibi çağdaş sanat akımlarından etkiler alan, varoluşçu filozofların düşüncelerinden yararlanan Absürd Tiyatronun Eugène Ionesco (d.1912) dışında belli başlı yazarları: Jean Genet(d.1910), Samuel Beckett (d.1906), Arthur Adamov(1908-1970) ,Harold Pinter(1930)’dır.

Bir akım içinde birleşmiş olmayan, her biri bağımsız bir anlayışı, ayrı bir üslubu geliştiren bu yazarların ortak noktası, insanoğlunu evren içinde tutunacak dal bulamayan,özlemlerini, beklentilerini gerçekleştiremeyen, yabancılaşmış, çevresinden kopmuş bir yaratık olarak ele almalarıdır. Aşağı yukarı bütün absürd tiyatro yapıtlarında, yaşamın gerçek gereksinimleri karşısında toplumsal ilişkilerin düzenlenme sürecinde ortaya çıkan, yasaların, kurumların anlamsızlığı, mantıksızlığı, saçmalığı sergilenir. İnsanoğlu tutunacak değerler ararken sürekli düş kırıklıklarına uğrar, savaşlar, baskı yönetimleri, korkular,kuşkular, hepsini saran suçluluk duygusu içinde hiçliğe doğru sürüklenir. Saçmalıkların sergilenişi bir acıklı güldürü havası yaratır.

Bu türün ilk önemli örneği Ionesco’nun La Cantatricechauve (1950,Kel Şarkıcı) adlı oyunudur. Bu oyunu üzerine konuşurken yazarın söylediği şu sözler Absürd tiyatroyu yaratan duyarlığın özeti gibidir. “İnsan trajik değilse, gülünç ve acıklıdır.”

Samuel Beckett'in En attendant Godot (1953,Godot'yu Beklerken) adlı oyunu ise Absürd Tiyatro'nun en büyük yankılar uyandıran ürünü olmuştur. İki sirk palyaçosunun saçma sapan konuşmaları aslında zengin çağrışımlarla, ünlü yapıtlara göndermelerle doludur.

Arthur Adamov insanın yalnızlığını, başka insanlarla ilişki kuramamasını işleyerek başladığı oyun yazarlığını, siyasal konulara doğru geliştirmiş, toplumsal düzenlerin savaşları yaratan özelliklerini ele alarak, insanların çıkarlara dayalı, iki yüzlü, yapmacık ilişkilerinin, uluslar, halklar arası ilişkilere nasıl yansıdığını sergilemiştir. Ünlü yapıtı Le Professeur Taranne (1951, Profesör Taranne) acımasız bir toplumsal düzende, bir profesörün nasıl ezilip yok edildiğini anlatır.

Absürd Tiyatro, bütün kalıplara karşı çıkar, alışılmış ve yaşanmakta olan düzeni yerer, mantık sınırlarını tanımaz. Geleneksel tiyatro anlayış ve kurallarını tanımaz. Absürd Tiyatro anlayışına göre her şeyi belli bir sıralama ve düzen içinde anlatmaya, canlandırmaya gerek yoktur. Tiyatro ses ve hareket düzeninden ibarettir. Olaylar arasında bağ kurmak gereksizdir. Birbirleriyle ilgisiz olayları çarpıcı olarak vermek yeterlidir. Absürd Tiyatroda ele alınan olay, olgu ya da kişi ne olursa olsun alay konusudur. "Sahne, perde düzeni, giriş-çıkışlar; serim, düğüm, çözüm bölümleri umursanmaz. Eser bilmece, semboller ve saçma denilecek tasarımlarla doludur. Önemli olan, bir sevinç veya kaygının sebeplerini belirtmek değil, sadece o sevinç ve tasanın biçimini, oluşunu göstermektir."

Absürd Tiyatroda;

- a. Öne sürülen tez veya verilmek istenen mesaj asla açıklanmaz, onu herkes istediği gibi anlar ve yorumlar.
- b. Haksız kadar haklı, kötü kadar iyi, zalim kadar mazlum da çoğu kez aynı ölçüde gülünç edilir.
- c. Kahraman, anti kahramandır. Suçlu, zavallı, bilgisiz, eylemsiz ve zayıftır.

- d. Amaç; seyirciyi "düşündürmek, tedirgin etmek, onun suratına, iç çirkinliklerini gösteren bir ayna tutmaktır.
- e. Eski, hatta arkaik geleneklere döndürür. Yeniliği, öncellerinin karmaşık bileşiminde yatar ve incelenecek olurlarsa, hazırlıksız izleyiciyi tabuları yıkan ve anlaşılmaz bir yenilik olarak etkileyen şeyin, yalnızca çok az farklılık gösteren bağlamlarda tanıdık gelen ve kabul edilebilir uygulamaların genişletilmesi,yeniden değerlendirilmesi ve geliştirilmesi olduğu görülecektir.

Absürd oyunlarda rastlanan genel özellikleri ise maddeleştirecek olursak ;

- a. İletişimsizlik
- b.Yabancılaşma
- c.İnsansızlaşma
- d. Gerçeğin yerinden oynatılması
- e. Gerçeği parçalamak, ona ayna değil de prizma tutmak.
- f. Karşı-tiyatro, karşı-oyun, karşı-kahraman
- g. Sahnenin somut görüntü dili
- h.Grotesk ve kara güldürü
- ı. Sanatla uyumsuzluk bunlardan başlıcalarıdır.

Absürd tiyatrodaki “yalın” unsurunun yazın karşıtı tutumu, anlamın derin düzeylerde aktarılması için bir araç olarak dilden uzaklaşmasını sağlar. Genet’ nin ayinsel ve yalın , biçimsel eylemi kullanımında; Ionesco ’nun nesnelere çoğalmasında; Godot’yu beklerken de şapkalarla müzikhol araştırmalarında ;Adamov’un ilk oyunlarında kişilerin tutumlarının dışavurumlarında; Tardieu’nun yalnızca devinim ve sestem bir tiyatro oluşturma çabalarında ; Beckett ve Ionesco’nun bale ve mim gösterilerinde, tiyatronun önceki sözel olmayan biçimlerine bir dönüş görürüz.

Ve koltuğunda oturan seyirci, doğalcı ve öykücü tiyatrodan hazır beklentileri nedeniyle Ionesco'nun Kel Şarkıcı'sı gibi bir oyunu bu sözel olmayan biçimlerin de etkisiyle şaşırtıcı ve anlaşılmaz bulacaktır. Aynı seyirciyi bir müzikhole oturtun, komedyenin ve yardımcısının bir izlek ve öyküden yoksun, eşit ölçüde saçma gevezeliklerini ses çıkarmadan kabulleneceklerdir.

Bu yüzden de günümüz tiyatrosunda estetik uzaklık ilkesinin bir kez daha tanımlanması bir kez daha yorumlanması gerekmiştir. Absürd tiyatro, seyirciyi karşısına aldığı ve onu rahatsız etmeği amaçladığından sahne ile seyirci arasında duygusal bir yakınlık kurmaktan özellikle kaçınır. Bu tiyatrodaki sahne, seyircinin sevimli bulacağı, tanıyıp özdeşleşeceği bir ortam değildir. Uyumsuz bir tiyatro, sahne ile seyirci arasına koyduğu bu uzaklıkla illüzyonu bozmuştur. Sahnede sergilenen oyun seyircinin duygularını şiddetle uyarır.

Onu sahnedeki kişilerle, durumlarla özdeşlik kurmaktan alıkoyar. Uyarılma işlemi ses ve görüntü ile yapılmaktadır. Görüntü ve seslerde alışılmış uyarılardan kaçınılmıştır. Tiyatronun bilinen biçim kalıpları kullanılmadığı için bu düzenlemeler her şeyden önce şaşırtıcıdır. Gerçeküstü, düşsel biçimler, uyumsuz sesler seyirciyi tedirgin eder. Tanıdık biçimlerin çarpıtılmış olması aynı zamanda uyarıcıdır ve seyircinin dikkatini biler. Absürd tiyatrodaki seyirci örtülü bir anlamı bulmaya çalışmaktadır. Biçimsel uyumsuzluğun gerçeğin özündeki uyumsuzluğa koşut olduğunu sezer. Toplum yaşamının bir uyumsuzluk dönemine girdiğini, kişilerin birbirleri ile iletişim kuramadıklarını, birbirlerine ve topluma yabancılaştıklarını, doğaya ters düştüklerini anlar. Toplumdaki yabancılaşmanın bir insansızlaşma aşamasına geldiğinin bilincine varır. Absürd tiyatro, tüm ilişkilerdeki kopukluğu, sevgisizliği, yıkıcılığı, çatışmayı, savaşları böyle açıklamakta, şaşırtma, korkutma, tedirgin etme yolu ile aynı sonuca vardırılmaktadır.

Absürd tiyatrodaki seyircide yarattığı şaşkınlık ve irkilme sahne ile seyirci arasına bir uzaklık koymuştur. Bu uzaklık sahnedeki oyunun yabancı gözle seyredilmesini sağlamaktadır. Uzaklaşma, tiyatro yapısının özelliklerinin fark edilmesi demektir. Seyirci oyunun değişik, aykırı yapısal düzenini uzak açıdan görür, bir sanat yapıtı olarak bu düzenlemeden tat alır. Absürd bir oyun, gerçeğin yeni bir yüzünü göstermeyi başarıyorsa seyircinin baştaki tedirginliği ve şaşkınlığı bir bilinçlenme aşamasına ulaşacaktır. Bu oyun aynı zaman kendi uyumsuzluk biçimlerinin tutsağı olmuyor, her oyunda yinelenen kalıplarla yetinmiyorsa kendine özgü yeni ve

özgün bir oyun yaratabilir. Bu durumda oyun, rahatsız etme aşamasını geçmiş yeni bir zevk üretmiştir. Sahne ile seyirci arasındaki soğutucu uzaklık akılcı ve sanatsal bir yaklaşma ile noktalamıştır. Seyirci oyunun hem gerçeği olan bağlantısını görmüş, hem de ondan oyun olarak hoşlanmaya başlamıştır. Böylece sahneyi seyirciden ayıran uzaklık, işlevsel bir estetik uzaklık değeri kazanmış olur.

2.3 OYUNUN FABELİ

Oyun Glamiss ve Condor'un alaycı bir tavırla hükümdarları Duncan'dan bahsetmeleriyle başlar. Kendilerine yaptıkları adaletsizliklerden ve yönetim sistemindeki bozukluklardan yakınırırlar. Glamiss bu duruma daha fazla dayanamamaktadır ve kararı hükümdarın bir ayaklanmayla alaşağı edilip öldürülmesi ve hak ettiklerini kazanmak yönündedir. Glamiss'in her dediğini onaylayan Condor bu konuda da Glamiss e arka çıkmaktadır. O sırada Duncan'ın sadık askerlerinden Banco girer. Banco'nun hükümdarı için söylediği saygı dolu sözleri destekleyen Condor ve Glamiss , Banco'nun arkasından ona asla güvenmemeleri gerektiklerini yenilerler. Sonra ordunun generali sadık asker Macbett girer . Macbett'in hükümdarına olan bağlılığına ve dürüstlüğüne hayran olduğunu söyleyen Glamiss ve Condor, Macbett'in bunun için and içtiğini ve dürüstlüğüne askerlik için en önemli vasıf olduğunu hatırlatmasının ardından planlarından bir an şüphe etseler de ona ve Banco'ya rağmen planladıkları başkaldırıdan vazgeçmeme kararı alırlar.

2. Tablo'da arkadan gelen çatışma , çığlık ve haykırış seslerinin üstüne bir limonatacı görünür. Çatışmadan sağ çıkan askere ısrarla limonata satmaya çalışır. Limonatasının korkuya , yaralara ve sıyrıklara iyi geldiğini iddia eder. Asker korkmadığını ve sıyrıklarından keyif aldığını anlatır. Limonatacının ısrarıyla içtiği limonatanın tadından nefret eden asker , limonatacıyı öldürmekle tehdit eder ve gözünü kırpmadan da öldürür. Oyundaki askerlerin insan hayatına bakış açılarını net sergileyen bir tavidir. Savaş sesleri arkada devam etmektedir asker çıkar ve yorgun bir biçimde Macbett girer. Öldürdüğü milyonlarca asker , savaş ve savaşın anlamsızlığı üzerine bir tirat atar. Ama bu bir mecburiyettir , savaşı planlayanlar hükümdarı devirmek istedikleri için birer

devlet düşmanıdır ve haindir. Macbett dinlenmek için Banco'ya devrettiği komutanlığı devralmak için çıkar ve Banco girer. Macbett'in tiratının aynısını atar. Benzer tekrarlamaları ileride de kullanacaktır İonesco. Bu benzer konumlardaki kişilerin aslında birbirlerinden farklı olmadığını statülerince var olduklarını imleyen bir eleştiridir. Tiradın sonunda Banco'yu son saldırı için yanına çağırır Macbett.

3. Tabloda Arşidük Duncan bir subay ve Lady Duncan'la beraber cephe gerisini gezer. Gergindir, endişelidir ve savaşın sonucunu merak etmektedir.

“Duncan : Macbett yada Banco yenilirse ne olacak o zaman?”

Lady Duncan : Silahı siz kuşanacak, savaşa siz gireceksiniz.

Duncan : Nereye sığınabilirim onlar yenilirlerse? Malta kralı düşmanım. Küba imparatoruda...”

Subay onu yatıştırır ve yaralı bir er sahneye girer. Duncan er'in durumuna bile bakmadan savaşı kimin kazandığıyla ilgili er'den bilgi almaya çalışır. Oysa er bilmediği birileri tarafından zorla savaşa yazdırılmıştır. Kim kazanırsa kazansın ne fark eder ki der. Anlattıklarından önce Glamiss ve Condor'un tarafında savaştığı, sonra Macbett'in tarafına esir düşerek tezahurat yapmak zorunda bırakıldığı anlaşılır. Duncan , bu sözlerden sonra savaşın kendi lehine bitme ihtimali artsa da emin olmak ister endişesi geçmemiştir ve Lady Duncan'ı bilgi almak üzere cepheye gönderir. Yaralı er ise karşı tarafta savaşa başladığı için kendi kendine ölüme terk edilir. Cepheye giden Lady Duncan önce Banco'yu bulur ve savaşın kendi lehlerine sonuçlanmak üzere olduğunu, Condor baronunun yakalandığını öğrenir. Glamiss baronu ile ilgili bilgi ise çok geçmeden Macbett'ten gelir. Etrafi kuşatılmıştır ve artık bir sorun arz edemeyecek durumdadır. Macbett Lady Duncan'a savaşa verdiği ehemmiyetle ilgili sözler söyler ve bunun karşısında Lady Duncan elini Macbett'e uzatır. Macbett elini öper. Banco'dan hiçbir tehlike kalmadığı haberi gelir ve zaferle birlikte ortaya çıkan arşidük'ü herkes selamlamaya başlar.

4. Tabloda Duncan generalleri Macbett ve Banco ile bir aradadır. Kazandık mı? diye sorar. Macbett'in hiçbir tehlike kalmadı yanıtı onu yetmez kellelerinin uçup uçmadığını tamamen öldürülüp öldürülmediklerini bilmek istemektedir. Onun buyruğunu beklediğini söyleyen Macbett'e buyruğu hemen verir. Banco ve Macbett arşidük'e hizmet etmiş olmaktan gurur duyduklarını söylerler. Duncan da halka karşı onlara teşekkürlerini ileten uzun bir konuşma yapar. Konuşmanın ardından kellesi uçurulacak Condor beyi getirilir. Condor beyinin Macbett'e benim yanımda savaşmış olsaydın seni dük yapardım sözleri üzerine Duncan , Macbett'in Condor'un ölümünün ardından yeni Condor baronu olacağını ve Banco'nun da Glamiss'in ölümü ardından yeni Glamiss baronu olacağını açıklar. Macbett ve Banco'nun minnettarlıkları artmıştır. Condor beyi son sözlerken Duncan, Lady Duncan'a idam kısmını daha keyifli hala getirmek için Condor'dan sonra onunla savaşan yüz otuz yedi bin askerinde giyotine gireceğini haberini verir. Condor'un konuşmasından sonra ona verilen şerefli öldürme görevini bir asker yardımıyla Banco gerçekleştirir. Bu sırada Duncan Lady Duncan'ı Macbett'in yanına oturtur ve bir yandan ölümleri saymaktan haz alan Lady Duncan bir diğer yandan hafifçe Macbett'e sürtünerek bu hazzını çoğaltır. Bir asker alana girer ve Glamiss beyinin kaçtığı haberini verir. Bunu duyan Duncan Glamiss yakalanmadan vaat ettiklerinin gerçekleşmeyeceğini belirtir. Macbett her şeye yeniden başlayacak olmanın sıkıntısındadır. Lady Duncan , Macbett'e göz süzer ve Duncan onu yaka paça uzaklaştırır. Macbett ve Banco hayıflanırlar. "Bir bu eksikti, felaket."

5. Tablo da fırtınaya yakalanarak yollarını kaybeden Macbett ve Banco görünmektedir. Banco bir araç bulmak için ayrılır ve o sırada Macbett bir Cadıyla karşılaşır. Cadı onu önce selam condor baronu diye selamlar. Macbett şaşırır ve ardından 2. Cadı selam sana Glamiss Baronu diye selamlar. Macbett Glamiss baronunun daha ölmediğini ve bu ünvanın Banco'ya bahşedildiğini söyler. Cadılar, Glamiss'in nehir kenarında atıyla boğulduğunu, Banco'nun Glamiss'i elinden kaçırdığı için Macbett'in ona kızgın olduğunu bildiklerini ve Duncanın da bu yüzden toprakların her ikisini de Macbett'e bahşedeceğini söylerler. Bildiklerine ve kehanetlerine şaşırır Macbett. Cadılar son olarak da arşidük olacaksın kehanetinde bulununca Macbett gözünün öyle yerlerde olmadığını Duncan'ın zaten bir varisi olduğunu ve onun için Duncan'a hizmet etmenin en büyük onur olduğunu yineler. Cadılar kaybolur ve Macbett Banco'yu aramaya başladığı sırada Cadılar Banco'yu selamlar. Selam sana Glamiss olamayan bey diye. Banco'nun

şaşkınlıkları içinde Macbett'e söyledikleri kehanetlerini sıralarlar ve eklerler sen kral olamayacaksın ama kralların dedesi babası, atası olacaksın. Bu kehanetlere inanmayan Banco Macbett'i aramaya devam etmektedir ki bir subay gelir ve ona Glamiss'in nehirde boğulduğunu be haklarının Macbett'e geçtiğini ve onun Glamiss baronu olduğunu belirtir. Kendi kendini durumu muhakeme etmeye çalışan Banco Macbett'in bunu kabul etmeyeceğini ve bunun Duncan'ın bir planı olduğunu düşünür. Oysa Macbett aldığı yeni ünvanlarla ilgili uzun bir teşekkür konuşması yapar halkın karşısında ve Glamiss baronluğunu da kabul eder. Cadıların kehanetlerinin gerçekleştiğine şaşırarak Banco kralların atası olma kehanetlerinin de gerçekleşme ihtimalini alaycı bir dille sorgular.

6. Tabloda Macbett cadıları huzuruna çağırır ve söylediklerinin tutmasından sonra endişelendiğini kral olmakla ilgili kehanetlerinin arkasında yatan gerçeği merak ettiğini söyler. Cadıların Duncan'ın adaletsizliğinden ve korkaklığından bahsetmelerinin ardından Macbett sinirlenir ve sadık bir asker olduğunu yeniler. Cadılar ise kral olmak için yaratıldığını, Glamiss ve Condor'un da zamanında Duncan'ın sadık askerleri olduğunu bir gün onunda sonunun böyle olabileceğini söylerler. Macbett olamaz çünkü zaten onları ben öldürdüm der ve cadılar şimdi anlamaya başladığını söylerler. Ardından bu kehanetin detaylarını , cadıların kimliğini ısrarla sorar Macbett ve cadılar uzun süren bir büyü yapmaya başlarlar. Büyünün sonunda cadılardan biri Lady Duncan'a diğeri ise Nedimesine dönüşür. Lady Duncan'ın elinde bir hançer vardır. Eğer benim olmak istiyorsan yap şu işi der. Sen kral olursun ben de senin metresin bu işte korkaklığa yer olmadığını da yineler. Macbett'in çaresizliği ve kararsızlığı karşısında ise bir kadından doğmuş hiçbir erkeğin onu yenemeyeceğini ve eğer orman bir orduya dönüşmezse ağaçlarıyla birlikte hiçbir ordunun da onu yenemeyeceği kehanetinde bulunur.

7. tabloda Banco hak ettiğine inandığı unvan ve topraklar için Duncan'la görüşmek istemektedir. Subay girmesine izin vermez ama Duncan ne bu gürültü diye dışarı çıkar. Banco neden kendisinin Glamiss baronu olmadığını sorunca elinde cesedin hala olmadığını söyler Duncan. Ve peşi sıra Banco'nun neden cesedi getiremeyeceği ile ilgili açıklamalarına anlamsız cevaplar verir. Sonra Banco çıkınca artık herkesin tehlikeli olabileceği ile ilgili yanındaki subayla konuşmaya başlar Macbett'in bile. Hatta belki karısına bile göz dikebileceğinden bahseder kimseye güvenmemelidir aslında.

8. Tabloda Duncan ve Lady Duncan tartışırlar. Lady Duncan bir şey istemektedir ve Duncan kabul etmez bu durumu. Lady Duncan ısrar edince sinirlenen Duncan tehdit eder onu ve Lady Duncan göreceksiniz der.

9. tabloda Macbett Bancoyla bir süredir olan olaylarla ilgili konuşmaya başlar. Lady Duncan'dan bahseder Duncan'ın ona haksızlık ettiğinden. Sonra Banco yerine ona verilen toprak ve unvanı almak için hiçbir şey yapmadığını bunun tamamen Duncan'ın kararı olduğunu söyler. Ve Banco'ya haksızlık yapıldığı için üzgün olduğundan bu durumu değiştirmek için Lady Duncan'la birkaç konuşma yaptıklarından ama sonuç alamadıklarından bahseder. Krala olan sadakatiyle başlayan konuşma karşılıklı Bancoyla bir birlerini gaza getirmeleriyle kralın ölmesi gerektiği sonucuyla sonlanır. Macbett bu plana Lady Duncanın da dahil olduğunu söyleyince Banco iyice sevinir ve sağlam bir plan olduğunu düşünür. Sonuçta Macbett kral Bancoda sağ kolu olacak tüm topraklar paylaşılıcaktır.

10. tabloda Duncan'ın yanına subayı gelir ve onu bugünün hastaları iyileştireceği gün olduğunu söyler. Bir keşiş içeri girer ve iyileştirme gücünün Duncan'a geçmesi için dua eder. Duanın ardından birer birer ciddi hastalar içeri girer ve her biri Duncan'ın onlara dokunmalarının ardından derman bulup iyileşirler. Gelen son hasta maskesini çıkarır Lady Duncan olduğu anlaşılır, Keşiş ise Bancodur. Duncan her ikisinde hançerinden kaçmaya çalışırken Macbett'e yakalanır. Ve onlara katiller der onlar ise onun üzerine “Katil! Katil!” diyerek yürürler ve öldürürler. Sonra dışarıdan sesler duyulur “yaşasın Macbett yaşasın nişanlısı..” Lady Duncan

Macbett'e biraz dinlenmek istediğini söyler. Macbett de bunu kabul eder ve öğleden sonra nikahlarının kıyılacağını ve büyük bir düğün yapılacağını bildirir. Mutluluğu gözünden okunan dul Lady Duncan elini uzatır ve odasına dinlenmeye gider. Devamından iki uşak aralarında düğün ziyafetinin eksiksiz menüsünden bahsetme başlarlar.

11. tabloda Macbett Banco'nun kendi kendine konuştuğunu görür ve gizlice dinler. Banco Macbett'in ne kadar yükseldiğinden ve her şeye sahip olduğundan bahsetmektedir. Kendisinin elinde ise hiçbir şey yoktur. Peki ya Macbett vaat ettiği vezirliği de vermezse ne duruma düşecektir. Aklına cadıların kehanetleri gelir o kral soyunun atası olacaktır. Demek ki ileri de Macbetti öldürecek ve oğullarından birini tahtın başına geçirecektir. Bunları uzaktan dinleyen Macbett'i cadıların yani Lady Macbett'in ve Nedimesinin bu kehanetini bilmemek kızdırır ve korkar. Tüm kehanetler gerçekleştiğine göre henüz Banco'nun çocukları olmadan bu iş temizlenmelidir der ve Banco'yu hançerler. Öğleden sonra taç giyme töreninde kraliçeye içerler neden ona o kehanetten bahsetmediklerini sorar ve yeni Lady Macbett bunu zamanında söylemedikleri için özür diler.

12. tabloda Lady Macbett ve Nedimesi kilisedeki tören sonrası boşluğu fırsat bilip odalarına çekilirler ve orada eski cadı kıyafetlerini giyerek yavaş yavaş o hallerine dönmeye başlarlar. Artık burada bize ihtiyaç yok derler. Macbett bu durumdan kurtulamayacak. Şimdi patronumuzun yanına gidelim ve bize yeni vereceği görevi öğrenelim der ve süpürgelerine binerek çıkarlar.

13. Tabloda Macbett düğünü kutlamak için generallerine verdiği ziyafettedir. Lady Macbett'i yerine de tebrikleri kabul eder ama güzelleşmek için odasında olduğunu düşünür ve devlet yönetimi hükümdarlık gibi şeylerin zor taraflarından bahseden bir konuşma yapar. O sırada gözüne bir tablo ilişir orda Duncan'ın resmi vardır sinirlenir buna. Oysa etrafındakiler onun kendi resmi olduğunu benzetmiş olabileceğini söylerler. Sonra Duncan'ın iktidarından bahsetmeye

başlar ve sorar etrafındakilere “Benim şimdiye kadar gelmiş geçmiş en iyi hükümdarların en iyisi olmadığımı düşünmeye cesaret edebilecek birisi var mı aranızda?”

Banco görünür ve ben böyle düşünüyorum der. Banco'nun hayaleti olduğu sonra anlaşılır. Macbett Bancoyla durumunu ve onu neden öldürdüğünü tartışırken tahtta Duncan'ın hayaleti görünür. Etraftakiler Duncan'ın hayaletine saygı duyunca Macbett sinirlenir ve Duncan ona sözlerinin hepsinin doğru olduğunu ama kadını alamadığını söyler alaycı bir tavırla. O sırada dışarıdan bir ses duyulur hizmetli Lady Macbett kayıp odasındaki eşyalarda yok der.

Deliye dönen Macbett etrafa emir yağdırmaya başlar acilen Lady Macbett'in bulunması için. O sırada biraz yıpranmış kıyafetli Lady Duncan içeri girer ve Macbett'in karısı olmadığını onun evlendiği kişinin onun kılığına giren bir cadı olduğunu ve onu bunca zamandır hapsedtiklerini ve biraz önce zincirlerinin çözüldüğünü söyler. Duruma şaşırان Macbett'e seni kötü yazgınla baş başa bırakıp gitti mi cadı karın der. Macbett anlamaz kötü yazgının sebebini. Lady Duncan ise açıklar Duncan'ın oğlu gelmiş ve kocaman bir ordu kurmuştur Macbett'e karşı ve savaşıcıdır. Macbett kimseden korkum yok der.

14. Tabloda Macol Macbett'in karşısına geçer ve onu öldüreceğini söyler. Macbett kadından doğmuş hiçbir erkeğin onu öldüremeyeceğini kehanetini hatırlatınca Macol anlatmaya başlar. Onun Banco ve cadılar tarafından kadına dönüştürülmüş bir karacanın oğlu olduğunu. Çocuk sahibi olamayan Lady Duncan tarafından gizlice büyütüldüğünü ve Banconun bundan haberi olmadığını anlatır. Hayretler içinde kalan Macbett ama orman orduya dönüşüp yürümedikçe der ve pencereden ağaç kılığındaki askerlerin saraya doğru yürüdüğünü görür. O sırada Macol Macbett'i hançerler ve her iki babamında intikamını aldım bundan sonra Banco adıyla hüküm süreceğim der. Halk yeni hükümdarlarına tezahurat eder ve yeni yönetimle ilgili iyi dileklerini dile getirirler. Macol onları susturur ve bugüne kadar başa geçen en kötü hükümdar olacağını ve onları canlarından bezdireceğini anlatan bir konuşma yapar. Hırslarından ve doyumuzluklarından bahseder. Sevinçli kalabalıktaki sesler düşer ve halk yılgın bir hal alır.

2.4 METNİN İNCELENMESİ

2. 4. 1 Eserin İdeası (ana fikir)

İnsanoğlunun egosu ile olan savaşının en tehlikeli başlığı olan iktidar hırsı ve bunun uğruna verilen bedellerdir eserde anlatılan. Hayatta doyumsuzluklarımıza yenik düştüğümüz sürece kendini tekrarlayan bir çarkın içinde yer alacağımızı ve bu çarkta bazen bizden daha doyumsuzlar bazense daha güçlüler tarafından uğruna kimliğimizi heba ettiğimiz mevkiimizden eninde sonunda def edileceğimize oyunun ana fikri. Çarkın içine bir kez girildi mi bu uğurda yapılması gerekenleri yapmak doğal gelmektedir bize aynı bizden sonra bir başkasına da öyle geleceği gibi. Elimizde sonuçta kalan koca bir hiç ve bol yapılan haksızlıklar kalır.

2. 4. 2 Eserin Türü

“ Absürd Komedi”

Oyun, tek perdelik bir absürd komedidir.

2. 4. 3 Eserin Genel İncelenmesi

Oyun akışı bazında inişli çıkışlı bir grafik çizen oyun, bazen de birbirinin tekrarı gibi duran olaylarla örülü bir paradoksla sonlanır. Genelde çok değişkenli bir grafik çizen bu yapının, bazı yerlerde birbirinin tekrarı gibi duran olaylar, diyaloglar ve monologlar sayesinde düzensizlik içerisinde bir düzen havasına büründüğü görülür. Oyun içerisinde kaos ve karmaşanın kimlik kazandığı yerlerdir buralar.

Banco ve Macbett Aynı abartılı sözlerle birbirlerini tekrar edip dururlar. Oyunun asıl kahramanlarının papağanlaştığı bu yerler dışında, Glamiss ve Condor da, başlangıçta pek az yerde de olsa, birbirini tekrar eden kelimelerle karşımıza çıkarlar. Anlam yitiminin olduğu, anlamsızlığın şekil bulduğu bu yerlerde, farklı bir boyutta tansiyon ayakta tutulmaya çalışılır.

İçinden çıkılmayacak gibi görünen durumlarda konuyla hiç ilgisi olmayan tipler (Limonataçı Çocuk, kelebek Avcısı, Eskici) absürd anlatıma renkli bir boyut kazandırır.

Herkesin farkında olduğu, görüntü bazında yalnızca Macbett'e özel olmayan Hortlak sahneleri, kutsal ama ürkütücü olanın alaya alındığı, gülünç bir ritüeli andırır. Sanal dünyayla gerçek dünya arasındaki köprüden boşluğa kahkahalar fırlatılır bir bakıma. Oyunun pek çok yeri bu kahkahalardan nasibini alan sahnelerle doludur. Macbett, Lady Duncan (1. Cadı) ve Banco'nun kral Duncan'ı öldürmek için kovaladıkları sırada Lady Duncan'ın paltosunu çekerek, Duncan'ı çıplak bırakması, Macbett'in Banco'yu "hain!" diyerek hançerlemesinin hemen ardından, Banco'nun ölürken Macbett'e "bağışlayın beni" demesi, Duncan'ın büyük oğlu Macol'un Macbett'i öldürme sahnesinde, Macbett'in ölürken ona , "İyi bok yedin!" demesi, bunlardan bir kaçıdır yalnızca.

Bazı sahneler, günümüz teknolojisine göndermeler yapan sözlerle doludur. Lady Duncan'ın (1. Cadı), nedimesiyle (2. Cadı) ortadan kaybolduğu sırada, Macbett'in onları bulmaları için, adamlarına ancak günümüz teknolojiyle yerine getirilmesi olası emirler yağdırması, gerçek Lady Duncan'ın zindana hapsedildiği sırada, yan taraftakilerle duvarın diğer tarafından telgraf yoluyla iletişim kurması, bunlara birer örnektir.

2.4. 4 Eserin Shakespeare'in Macbeth'iyile Karşılaştırılması

Ölüm olgusu, doğal sürecinden uzaklaşıp eylem bazında öldürme edimine ulaşıldığı her noktada, edilgen olanın etken olana dönüştüğü bir kimliğe bürünür. İşte bu kimlikle işlenen cinayetler, artık nedenin sorgulanmadığı bir düzlemde önüne geçilmez bir zincirin halkaları gibi birer birer karşımıza çıkarlar Shakespeare'in Macbeth'inde.

Tam anlamıyla bir Shakespeare hayranı olduğunu her fırsatta dile getiren Ionesco, aynı temel izleği, Shakespeare' den esinlenerek yazdığı, kendi oyunu Macbett'te de kullanır. Her iki metnin en büyük ortak noktasını bu temel izlek oluşturur. Shakespeare'in şiirsel diliyle örülü tragedyası, Ionesco'nun absürd anlatımında trajik komik bir boyuta ulaşır ve trajik olanla gülünç olan, birbirini tamamlar bir bütünsellik oluşturur.

İç içe geçmiş bu yapının Shakespeare'in tragedyasını bir parodiye dönüştürdüğünü düşünmek, Ionesco'un absürd anlatım gücünü olabildiğince yadsımak olur. Her şeyden öte, asıl üretim kaynağının klasik yazarlar olduğunu, aykırı yazarların ancak esinlenme yoluyla, o da zaten var olan şeyleri farklı boyutlarda devindirerek üretime katkıda bulduklarını bir itiraf olarak öne sürer Ionesco.

Bu bağlamdaki belki de bire bir esinlenmenin yanlış olacağını düşündüğünden, oyunu başlığını bir harf farkıyla değişikliğe uğratar. Ancak dikkatli bakıldığında fark edilebilen bu değişiklik sayesinde, bir yandan orijinal metne sadık kalmış gibi görünürken, diğer yandan da özgün bir metnin ilk sinyallerini vermiş olur. Sinyalin arkasından gelenler, bu özgünlüğü doğrular niteliktedir.

Shakespeare'in oyun kişilerinden tamamen farklı karakterdeki oyun kişileri, ancak pek az noktada benzerlikler gösterir. Shakespeare'in oyununda oldukça yumuşak başlı, iyiliksever ve neredeyse saf biri olarak çizilen Kral Duncan portresi, Ionesco'nun oyununda aç gözlü bir canavara dönüşür. Son derece bencil, doymak bilmeyen, ikiyüzlü ve korkak biridir Kral Duncan. Erdem, sadakat, mertlik ve yiğitlikte birbiriyle özdeşleşen Macbeth ve Babquo (Macbett, Banco) Ionesco'nun oyununda, fiziksel benzerlikten, kullandıkları kelimelerin benzeşmesine kadar, üstü kapalı, ince bir alayla karşımıza çıkarlar.

Lady Duncan Shakespeare'in oyununda akışa hiç katılmazken, Ionesco'nun oyununda önemli karakterlerden biri haline gelir. Tam tersi olarak da, Lady Macbeth akışa hiç katılmaz Ionesco'nun oyununda. Yine aynı şekilde cadıların sayısı ilk etapta üçten ikiye indirgenmiş, hemen ardından akış içerisindeki işlevselliklerini arttıran farklı bir boyut kazandırılmıştır onlara. Shakespeare'in birinci cadısı, Ionesco'da başlangıçta eyleme geçme yolunda kuşku tohumlarının Macbett'in içine yerleşmesinin nedeni iken, bir süre sonra Lady Duncan kılığında, onu her yönden kışkırtan ve ayartan, etken bir karaktere dönüşür. Yine aynı şekilde, ikinci cadıyı, Lady Duncan kılığındaki birinci cadının nedimesi olarak buluruz karşımızda.

Shakespeare'in evli Macbeth'i, Ionesco'nun oyununda müzmin bir bekârdır. O yüzden de, önemli oyun kişilerinden biri olan Lady Macbeth yer almaz oyunda. Yalnızca Lady Macbeth değildir yer almayan. Banquo'nun oğlu Fleance başta olmak üzere, üst rütbeli bütün subayların ve İskoçya'nın soylu kişilerinin adı hiç geçmez. Bu da, oyun kurgusunun ve olay örgüsünün tamamen farklılaşmasına neden olur.

Evet, harf oynamalarıyla yapılan oyun kişilerinin isimlerindeki değişiklikler dışında, birçok boyutta olay örgüsü farklılaşmıştır. En başta da absürd anlatımın getirisi, olmadık durum ve abartılar, söz ve davranışlarda kendini belirgin bir şekilde hissettirir. Ölüm izleğinde görülen abartılar, öldürme ediminin kendisini, anlamın içinin boşaltıldığı bir anlamsızlığa sürükler. Bu bağlamda, iktidar olma yolunda önüne geçilmez, cinayet işleme yetisi hiçbir anlamı olmayan hayatın kalın duvarları arasında eriyip gider.

Ionesco'nun Macbett'inin harekete geçmesi için benliğinin derinliklerinden gelen çatışmalar, ikilemler yaşaması gerekmez. Onun asıl yaşadığı ikilem, sözlerinde ve anlık davranışlarında görülen tutarsızlıklardır. Bu ikilemi, her yönüyle onun kopyası gibi duran Banco da yaşar.

Bütün bunlar bir yana, Shakespeare'in oyununun tersine, olay örgüsü bağlamında her şey için geç kalınmış gibidir. Ancak, işlenmekte bilinçli olarak geç kalınan öylesine bir şey vardır ki, oyunu esinlenen metne göre tamamen değiştirir.

Duncan'ın büyük ođlu Macol'un, Shakespeare'in Macbeth'inde 4. Perdenin üçüncü sahnesinde karşısındaki tepkilerini ölçmek amacıyla kendini yeren, olduğundan çok farklı gösteren sözlerini, Ionesco oyunun sonuna koyar ve bunda da anlam bakımından en ufak bir çarpıtma amacı gütmeyiz. Böylece İskoç halkı zalim bir kralın baskısından kurtulduklarında, eskisinden çok daha zalim, tam bir zorbanın pençesine düşer.

Sonuç olarak absürd anlatımın, Elizabeth dönemi tragediyalarını günümüze aktarmanın belki de en uygun yolu olduğunu söyleyebiliriz. Ionesco ise, bu yolun kapılarını açan bir kaç anahtardan biri. Ortaya koyduğu yapıyla bunu göstermekle kalmıyor, okuyana büyük bir içtenlikle, "absürd, böylesi bir düzlemde doğru olan tek yoldur" dedirtiyor.

3. KARAKTERİN İNCELENMESİ

(Duncan)

Ionesco'nun Macbett oyununda otoritenin ve iktidar hırsının neredeyse her bireyi etkisi altına alabilecek bir güç olduğu eserdeki tekrarlılık ile yansıtılmaktadır. Birinci tablodaki konuşmalarında Candor ve Glamiss Arşidük Duncan'ı önce eleştirmekte, sonra onun adaletsiz olduğuna karar vermekte ve sonunda Duncan'ın tahtına göz dikmektedirler. Candor ve Glamiss'in isyanın bastırılmasında Duncan'a yardım etmiş olan Macbett'le Banco ise dokuzuncu tabloda, Glamiss ile Candor'un birinci tabloda yaptığı konuşmanın birebir aynısını yapmaktadırlar. Bu kez Duncan'ın konumuna geçmek isteyen onlardır. Aynı sahnenin farklı kişilerce tekrarlanması insanoğlunun otorite etkisiyle, kendisine ve değerlerine yabancılaşmasındaki kısır döngüyü belirtmektedir. Zaman ve kişiler farklı olsa da yaşananlar benzerdir, yönetme gücüne sahip olma hırsının bireyde yarattığı "özüyle çatışma içinde olma" insanlığa yüklenmiş bir özelliktir.

Duncan oyunun içinde bu çarkı aslında en iyi bilen karakterdir.Çünkü kendisinde başlangıçta o tahta geçmek ve sonrasında da orda kalabilmek için karakterinden feragat edip yapabileceklerinin sınırsız olduğunu görmüştür.Şu anda hizmetinde olan kişilerinde aynı yollardan geçebileceğini düşünememesi imkansızdır ama zaman zaman gerçekleri yadsımaya çalışır. 3. tablodaki konuşmalarda hem tahtta kalmak için bugüne kadar kötülük ettiği için arası açık olan kişiler hem de güvensizliği net olarak verilmiştir.

"Duncan:

Macbett yada Banco yenilirse ne olacak o zaman?

Lady Duncan:

Silahlı siz kuşanacak , savaşa siz gireceksiniz.

Duncan :

Nereye sığınabilirim ki onlar yenilirse? Malta karalı düşmanım. Küba İmparatoru da. Balear Adaları prensi de. Fransa ve İrlanda kralları da öyle. İngiltere sarayında çok düşmanım var nereye gidebilirim?

Subay:

Macbett ve Banco ya güveniniz efendim onlar kusursuz komutanlardır ve güvenilirliklerini pek çok kez kanıtlamışlardır.

Duncan:

Onlara güvenmek zorundayım yinede bir takım önlemler alacağım.....İhtiyat bilgeliğin anasıdır.”

Duncan, kendisi savaşı uzaktan dürbünle izlemektedir buna karşın Yaralı Er'i savaşı bırakıp gittiği gerekçesiyle kaçak ilan etmekte ve onun öldürülmesini emretmektedir. Bu çelişkili durum da kitlelerin “harcanabilir” olduğu bu savaşta Duncan'ın kendisini daha değerli gördüğünü ve kimlerin onun çıkarları için feda edilebilir olduğuna karar verdiğini göstermektedir.

Duncan:

Bu sarhoş ta nerden çıktı?

Subay:

Sarhoş değil yaralı bir ere benziyor.

Duncan :

Savaştan geliyorsan anlat ne olup bitiyor. Kim kazanıyor?

Yaralı Er:

Kim kazanırsa kazansın ne fark ederki?

Duncan :

Ben senin Arşidükünüm

Yaralı Er:

Öyleyse iş değişir. Özür dilerim yaralıyım bir sürü darbe aldım düküm.

Duncan:

Sakin bayılma numarası yapayım deme. Söyle konuşacak mısın kim kazandı?

İnsanların değersiz veya harcanabilir olarak görülmesi, otoritenin gücünü kullanarak zorla savaşa sokulması veya yaralı bir insana yardım etmek yerine onun bir haber alma aracı olarak çıkar uğruna kullanılması bilindiği üzere insan haklarına aykırıdır. Bu sebeple, Duncan, Glamiss ve Candor'un otorite hırslarından dolayı insani yanlarına uzaklaştıkları saptanabilmektedir.

Sonuçta Duncan karakteri oyunda insan hayatına karşı duyduğu saygıyı en çok yitiren kişidir başlangıçta. Bunun geçtiği yollardan kaynaklandığı metin ilerledikçe daha iyi anlaşılır. Ama otoritenin dayatmasıyla insan hayatına duydukları saygıyı kaybeden sadece o değildir.

İkinci tabloda, söz konusu savaşın generalleri Macbett ve Banco birkaç dakika arayla birbirlerinden habersiz aynı konuşmayı yapmaktadırlar:

Macbett:

*....Düzinelerle ve de düzinelerle adam öldürdüm kendi ellerimle. Bana hiçbir kötülüğü dokunmamış on iki düzine subay ve er. Yüzlerce ve de yüzlercesini de kuşuna dizdirttim. [...]
Kuşku yok ki, hepsi birer haindi. Ülkenin düşmanları. Sevgili hükümdarımız arşidük Duncan'ın düşmanları. Tanrı onu korusun. Devirmek istiyorlardı onu. Yabancı askerlerin yardımıyla."*

Onlar otorite tarafından savařmanın zorunluluęuna inandırılmıřlardır. Öyle ki Macbett de Banco da bu yaptıklarını, öldürdüklerinin yabancı ve hain olduęu gibi inançlarla vicdanını rahatlatmaya çalışmaktadır. Kendisine hiçbir zararı dokunmamıř birçok insanı öldürmenin suçluluęunu taşıdıęını -açıkça dile getirilmese de- söyleyebileceğimiz Macbett veya Banco için; tam anlamıyla ‘insani yönüne yabancılařmıřtır’ demek bu gerçeklik nedeniyle doęru olmayacaktır. Hala bu olayı irdeliyor ve yaptıklarına nedenler aramaya çalışıyor oluşları bunu desteklemektedir.

Duncan karakteri, halkı onun için savařırken savař alanının yakınına dahi yaklařmamaktadır. Halkın mallarına ve arazilerine el koymaktadır. Savař bittięinde halkın yine de onun adını haykırmakta olması, yapılanların otoritenin işleyiřinin bir parçası olarak görüldüęünü göstermektedir.

4. SONUÇ

Yapılan bu çalışma ile İonesco'nun "Macbett" oyunu ve 'Duncan' karakteri üzerinden bir sonuca varılmaya çalışılmıştır. Belirli bir sonuca ulaşılmaya çalışırken temel olarak İonesco'nun yaşadığı dönemden yola çıkılmıştır. İonesco'nun yaşadığı 2. Dünya savaşı sonrası dönemseller şartlar göz önünde tutulmuş, eserde ve rolde bu yönde ipuçları aranmıştır. Çalışma da toplum, otorite ilişkisi ve iktidar hırslarının bu eserde nasıl ele alındığından yola çıkarak irdelemek amaç edinilmiştir.

Bireyin kişiliğine yabancılaşması otoriteye ve dolayısıyla güce sahip olma, üstün olma hırslarının etkisiyle gerçekleşmiş ve bireyi bencilleştirmiştir. "Macbett" yapıtında özellikle Macbett ve Banco ile yansıtılır bu durum. Hem bireyin kendine yabancılaşması konusu hem de bireyin baskılanmış olduğu otorite hırslarına yabancılaşması ele alınır sonuçta. Bireyin insani yönüne yabancılaşması ise hem en temel hem de çağdaş ve daha demokratik yaşamın getirisi olan insan haklarına yabancılaşma olarak incelenebilmiştir.

"Macbett"te konukların dediği gibi:

"4.KONUK: (1.KONUK'a) İktidarı ele geçirenler uzağı göremez mi olmalıdırlar?"

1.KONUK: (4.KONUK'a) Şart değildir.

2.KONUK: Ama sık rastlanır."

Kendine ve insani yönüne yabancılaşmış birey, toplumu göz ardı etmektedir. Bu her ne kadar otoritenin getirdiği bir zorunluluk olmasa da birçok durumda sonucun böyle geliştiği yadsınmamaktadır. Bu nedenle yapıtlara göre bireyler, otoriteyle bağdaştırılan güç ve üstünlük gibi benlik tatmini amaçlı iktidar hırslarını kontrol edebilirlerse otoritenin hem toplumla hem de bireyle ilişkisinin değişmesi; toplumun otoriteyle çelişkisinin giderilmesi gerçekleşebilecektir.

Bu belirtilenlere dayanarak otorite algısının otoriteyi bağdaştırdığı güç ve üstünlük gibi kavramlara sahip olmak için yozlaşan, kişiliğine ve insani değerlerine yabancılaşan bireyin toplumda bir düzenleyici olmaktan çıkıp ahlaki değerlerin de üzerinde mutlak bir güç olma

durumunu ilan ettiğini söylemek mümkündür. Bu durumsa toplumla otorite etkileşimindeki çelişkinin kaynağını oluşturmaktadır. Buna göre toplum, otoritenin gerekliliğini ve gücünü birinci bölümde de açıklandığı üzere kabul etmektedir; ancak otoriteyi elinde bulunduran kişilerin benmerkezci ve güç saplantılı kişilere dönüşmeleri, toplumda tepkiye neden olmaktadır. Yapıtlarda çeşitli yollarla iletilmiş olan bireylerin otoriteden etkileniş biçimlerinin yalnızca o bireylere özgü olmadığı ve insanlığa mal edilebilir olduğu yargısı, otoritenin etkisiyle yabancılaşmanın kaçınılmaz olduğunu ve toplumlara genellenebileceğini ifade etmektedir. Her bireyin otoriteyi elinde bulundurması halinde ona yenik düşüp yabancılaşabileceği ihtimalinin bulunduğu bir toplumda, otoritenin daha insancıl veya insanca olması ise pek mümkün değildir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Candan, A., 1997, *Yirminci Yüzyıl'da Öncü Tiyatro*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Esllin, M., 1999, *Absürd Tiyatro*, Dost Kitabevi, Ankara
- İpşiroğlu., Z, 1987, *Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik*, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul
- Nutku, Ö., 1985 , *Dünya Tiyatrosu tarihi 1-2*, Remzi Kitabevi, İstanbul
- Pignare, R., 1975, *The History of Theatre*, University Press of Mississippi
- Şener, S., 1991, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir
- Çalışlar, A., *Tiyatro Adamları Sözlüğü* ,Mitos-Boyut Yayınları.

