



**T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TİYATRO ANASANAT DALI**

**HAROLD PINTER'IN "DOĞUMGÜNÜ PARTİSİ" VE  
"GİTGEL DOLAP" OYUNLARINDAKİ MEKÂN KULLANIMI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hazırlayan  
MİNE ÖZYAVUZ**

**Danışmanı  
Prof. Dr. CEVAT ÇAPAN**

**İstanbul – 2014**

T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Tiyatro.Y.L.....Anabilim/Anasanat Dalı .....Tiyatro.Y.L.. Programı Tezli Yüksek Lisans  
öğrencisi .....Mire Özyavuz..... tarafından hazırlanan  
“.....Harold Pinter'in Doğumgünü Partisi ve Gitzel  
.....Dolap Oyunlarındaki Mekon Kullanımı.....”  
adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi : 03/06/2014

( Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu ) :

İmzası :

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Cevat Çapan.....

Danışman: Cevat Çapan Üniv. Halic. ASD/ ABD Öğr. Üyesi

.....

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Ayşın Candan.....

.....Üniv. Halic. ASD/ ABD Öğr. Üyesi

.....

Jüri Üyesi: Öğr. Gör. Ebru Soyverden Aracı.....

.....Halic. Üniv. .... ASD/ ABD Öğr. Üyesi

.....

Jüri Üyesi: .....

.....Üniv. .... ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

.....

Jüri Üyesi: .....

.....Üniv. .... ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

.....

## İÇİNDEKİLER

### Sayfa No.

ÖZET .....	II
ABSTRACT .....	III
1. GİRİŞ .....	1
2. “DOĞUMGÜNÜ PARTİSİ” VE “GİTGEL DOLAP” OYUNLARINDAKİ MEKAN KULLANIMI ....	6
2.1. Doğumgünü Partisi Oyununa Genel Bakış .....	7
2.2. Gitgel Dolap Oyununa Genel Bakış .....	13
2.3. Harold Pinter'in Mekan Kullanımı .....	18
3. MEKAN KULLANIMININ “DOĞUMGÜNÜ PARTİSİ” VE “GİTGEL DOLAP” OYUNLARINDAKİ YANSIMASI.....	20
3.1. Harold Pinter'in Oda Kavramı.....	22
3.2. Pinter'in Oda Kavramının "Doğumgünü Partisi" Ve "Gitgel Dolap" Oyunlarındaki Yansıması.....	23
3.3. Pinter'in Oda Kavramının Karakterlere Etkisi .....	31
3.4. Pinter'in Oda Kavramının "Doğumgünü Partisi" Ve "Gitgel Dolap" Oyunlarında Çatışma Oluşturması .....	33
4. SONUÇ .....	39
5. KAYNAKLAR.....	42
6. ÖZGEÇMİŞ.....	44

## ÖNSÖZ

“ Harold Pinter’ın Doğumünü partisi ve Gıtel Dolap Oyunlarındaki Mekan Kullanımı” isimli araştırma Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı Yüksek Lisans Programı’nda tez olarak hazırlanmıştır.

Araştırmanın her aşamasında, desteğini esirgemeyen Prof Dr. Cevat Çapan’a, İngilizce kaynaklardan çeviri yaparak yardımcı olan Nil Gölcüklü Tanık’a, araştırma şekillenirken manevi desteklerini hissettiren Onur Serimer ve Gizem Taştan’a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İstanbul, 2014

Mine Özyavuz

## GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Mine ÖZYAVUZ  
Anabilim Dalı : Tiyatro  
Programı : Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Tez Danışmanı : Prof. Dr. Cevat ÇAPAN  
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Mayıs 2014

### HAROLD PINTER'IN “DOĞUMGÜNÜ PARTİSİ” VE “GİTGEL DOLAP” OYUNLARINDAKİ MEKÂN KULLANIMI

#### ÖZET

Harold Pinter kendine özgü tarzıyla 20. yüzyıla damgasını vurmuş, en önemli oyun yazarlarından biridir. Absürd yazarlar arasında sayabileceğimiz ancak onlar arasında da farkını ortaya koymayı başarmış bir yazardır. Harold Pinter'in farklı bir mekân kullanım biçimi vardır. Mekân kullanımına oldukça önem verir ve oyunlarının ana hatlarını oluşturur bu mekân kullanım biçimi. Oyunlarında sıkça rastladığımız “oda” sembolü, Harold Pinter'in kendine has üslubunun en belirgin özelliklerindedir. Pinter'in “odası” dışarıdaki tehditkar dünyaya karşı bir koruma sağlayan, bir yandan da kendi içinde tehdidin kendisi olan bir hapisanedir. Oda sembolü, anne ve çocuğun ortak yaşadığı ana rahminin sembolik bir yansımasıdır. Bir yandan tehditkar bir dünya ile yüzleşmeyi, bir yandan da hiç doğmamayı ve sonunda da ölümü içeren doğma korkusunun sembolüdür. Pinter'in aklına, bir yandan koruyucu ana rahminden çıkarılma, bir yandan da onu terk edememe korkusu takılmıştır ve oyunlarını bu temel üzerine kurarak yazar. Oyunlarındaki oda kavramına anahtar sembol olarak bakıldığında karakterlerin ve çatışmanın oluşmasında büyük rol oynadığını görürüz. “*Doğumgünü Partisi*” ve “*Gitgel Dolap*” oyunlarını Harold Pinter'in en bilindik ve de en önemli oyunları arasında sayabiliriz. “*Doğumgünü Partisi*” ve “*Gitgel Dolap*” oyunlarında da belirgin bir şekilde göze çarpan oda sembolünü merkeze koyarak bu oyunlara baktığımızda, oyunlar için ne kadar da belirleyici bir özellik olduğunu bir kez daha anlamış oluruz.

**Anahtar Kelimeler:** Harold Pinter, Absürd Tiyatro, Mekan Kullanımı (Oda), Doğumgünü Partisi, Gitgel Dolap

## GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Mine ÖZYAVUZ  
Field : Tiyatro  
Program : Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Supervisor : Prof.Dr. Cevat ÇAPAN  
Degree Awarded and Date : Master – June 2014

## HAROLD PINTER’S USE OF SPACE IN HIS PLAYS “THE BIRTHDAY PARTY” AND “THE DUMB WAITER”

### ABSTRACT

Harold Pinter is one of the most important playwrights who made his mark on the 20th century with his unique style. He is a writer who could be considered among the absurd writers but also who managed to show his difference among them. Harold Pinter has a different way of using spaces. He attaches great importance to spaces and it forms the outline of his plays. The symbol of ‘room’ which is used commonly in his plays is one of the most evident characteristics of Harold Pinter’s unique style. Pinter’s ‘room’ is a jail which provides protection to a menacing world outside but also which is a menace to its own. The ‘room’ is a symbolic reflection of the uterus where the mother and the child live jointly. It is the symbol of birth fear including on one hand the confrontation with a menacing world; on the other hand not having been born and at the end the death. Pinter is obsessed by the fear of getting out the protective uterus but also not being able to leave it and his plays are based on this foundation. When the ‘room’ in his plays is considered as a key symbol, it is seen that it plays a crucial role with regards to characters and conflicts. “*The Birthday Party*” and “*The Dumb Waiter*” are regarded as the most known and important plays of Harold Pinter. When we examine the plays “*The Birthday Party*” and “*The Dumb Waiter*” by putting the symbol of ‘room’ in the center, it is understood once again that it is an evident characteristic for his plays.

**Keywords:** Harold Pinter, Absürd Theatre, Using Spaces (Room), The Birthday Party, The Dumb Waiter

## 1. GİRİŞ

Yirminci yüzyılın en önemli yazarlarından olan Harold Pinter bugüne kadar sayısız araştırmaya konu olmuştur. Bu kadar çok merak edilmesi ve incelenmesi şüphesiz Pinter'in kendisine has üslubudur. Harold Pinter 1950'lerden sonraki tiyatro yazınına damgasını vurmuş bir yazardır. "Pinteresque" şeklinde adlandırılan kendine özgü bir üslup yaratmıştır. Oyunlarında gizem, komik olanla birleşir. Bireyin varlık alanının dış güçler tarafından tehdit edildiği karanlık bir dünyanın kapılarını seyirciye açar. Absürd tiyatro geleneği içinde yer almış, ancak bu yazarlar arasında da kendine özgü bir yer edinmiştir. Absürd bir varoluş biçimini yaşamdan bir kesite indirger. Oyunlarında, hep bireyin baştan yenik olduğu bir varoluş savaşı işlenir. "Deneyim ne kadar şiddetliyse söylemi de o denli az anlaşılır." der ve kesinliklerden çok, olasılıkları, çoğalan anlamları hedefler. Oyunlarının şiirsel yönü öne çıkar. Sessizliklerin, belirsizliklerin ve kara mizahın ustasıdır. Sonda varılacak şaşkınlık ve dehşet duygusundan önce seyirciyi güldürmeyi hedefler. Bunu da şu sözleriyle ifade eder;

"Her şey gülünç; en büyük ciddiyet gülünç; tragedya bile gülünç. Ve sanırım oyunlarımda yapmaya çalıştığım şey yaptıklarımızın, davranış ve konuşma biçimlerimizin absürdlüğünün bu ayırimsanabilir gerçeğine varmak" (Cusac, 2008)

Gülme, Absürd oyunlarda da, diğer akım komedilerinde olduğu gibi bir sağaltıma hizmet eder. Fakat bu sağaltım, farklı bir yönde gelişir. İnsana içine düşmemesi gerektiği hali, seyirciye komikleştirerek gösteren komedi anlayışından farklı olarak Absürd tiyatro, seyirciyi, groteskleştirerek kendisini özdeşleştiremediği

oyun kişilerine güldürür ve sonrasında komik olanı, komikliğinden arındırarak ortaya koyar. Pinter da, oyunlarını artık komik olmaktan çıkığı nokta için yazdığını söyler.

Absürd tiyatronun gülünç olanın ortadan kalktığı andaki çabası, seyirciyi, oyun kişinin absürd hali dolayısıyla dünyanın ve varoluşun saçmasıyla karşılaştırmak üzerinedir. Absürd tiyatronun bu yaklaşımıyla, kullandığı arkaik komik unsur, seyirciyi yabancılaşmasıyla karşılaştırdığı noktaya çekene kadar kandırmak amaçlıdır. Seyirci kendisinin de bir parçası olduğu saçmaya güldürülerek bir anlamda kandırılmış olur. Kandırmacanın ortaya çıktığı an, absürd tiyatronun yüzleşme ve farkındalık beklediği andır ve bunun dışında ne verilecek özel bir dersi, ne de göstereceği doğru bir yolu vardır. Absürd tiyatro, gülmeyi kendi içinde olan acımasızlığını tersine çevirerek ne denli açık yürekli olduğu varsayılsa da gülme, gerçek ya da düşsel, öbür gülenlerle bir anlaşma, neredeyse bir suç ortaklığı art düşüncesi içinde taşır. Gülme her şeyden önce bir düzeltmedir. Utandırmak için var olduğuna göre kendisine gülünen kişi üzerinde üzücü bir izlenim bırakmalıdır. Toplum kendisine karşı sayısızca davranışların öcünü gülme ile alır. Gülme, içinde sempati ve iyilik belirtisi taşısaydı, amacına ulaşamazdı. Komiğin komiklikten çıktığı yerde, komiği oluşturan unsurlar, Pinter oyunlarında gülme yaratmayacak bir şekilde kullanılır.

Pinter'in, 1973'ten önce ve sonra diye ayırabileceğimiz iki farklı dönemi vardır. Her ne kadar bütün oyunlarında "Pinteresque" öğeler açıkça kendini gösterse de politik ortamın değişmesiyle farklılaşan Pinter'in duruşu, oyunlarının biçimini de etkilemiştir. Bu politik bir duruştur. Bu noktada sorulması gereken en önemli soru Pinter'in 1973 öncesi yazdığı oyunlarının politik olup olmadığıdır. Bu konuda Pinter şöyle der:

"Bir anlamda ilk oyunlarım politik değildir. Çünkü 20'li yaşlarımda sanatın herşeyi anlatacağımı, tek yapılması gerekenin insanların sanat yapıtını anlamaya çalışmaları olduğunu düşünürdüm. Bir kürsüye çıkıp bu konuda nutuk atmayı tercih edebilirdim ama bu sanatımdan kaybettirirdi. Oyunlarım kendilerini anlatmalıydı ve insanlar



anlamıyorsa cehenneme kadar yolları vardı. Fakat oyunlarımın sadece biçimsel olarak değerlendirildiğini ve içeriğinin gözardı edildiğini farkettim. Bunu farkettikten sonra yazdığım oyunlar politiktir. Aslında daha önce yazdığım oyunlar da politikti ama ben bunun farkında değildim çünkü 18'imde ben sadece vicdanlı bir protestocuydum. Şimdiyse diyebilirim ki yazdığım bütün oyunlar politiktir.” (Cusac, 2008)

Gerçekten de Pinter'in 50'lerde yazdığı *Gitgel Dolap* da, 80'lerde yazdığı *Bir Tek Daha* da yaklaşık olarak aynı şeyleri yani sistemi, gizli güçleri ve onun kurbanlarını merkeze almış, düzeni eleştirmiştir. Pinter absürd tiyatrodan, absürd öğeleri de çok kaybetmeden “Politik Tiyatro”ya kaymıştır. Martin Esslin absürd tiyatroyu şöyle tanımlar;

“Absürd tiyatro, insanlığın durumunun anlamsızlığı duygusunu ve akılcı yaklaşımı, akılcı araçların ve gidimli düşüncenin terk edilmesiyle açıklamaya çalışırken, onlar insanlığın durumunun anlamsızlığı duygusunu son derece anlaşılır ve akılcı yapılmış uslamlama biçiminde göstermektedirler.” (Esslin, 1991: 25)

II. Dünya Savaşı sonrasında kurumsal tiyatroya biçimi ve içeriği açısından karşı çıkılmaya başlanmıştı. Bu absürd tiyatronun ortaya çıkışını hazırlamıştır. Bu hareket, içinde pek çok ismi barındırmasına rağmen bu insanlar kendilerini ortak bir hareketin parçaları olarak görmemişler, daima bağımsız hareket etmişlerdir. Hatta böyle bir kolektivizmi reddedip, birey merkezli bir yaratım süreci savunmuşlar ve her biri kendi sanat anlayışlarıyla tamamen öznel eserler ortaya koymaya çalışmıştır. Avrupa tiyatrosunu çok uzun süre etkisi altına alan bu akım birdenbire ortaya çıkmış bir akım değildir. I. Dünya Savaşının yarattığı dinsel inançlardaki çöküş, ilerleme, milliyetçilik ve çeşitli bütüncül safsatalara inanılan dinlerin yerine geçmesiyle ancak II. Dünya Savaşına sonuna kadar maskelenebilmişti. II. Dünya Savaşıyla artık saklanamaz hale gelmişti. Endüstri devriminin yarattığı yıkıcılık tüm Avrupa'da hissediliyordu. Bu durum avant-garde sanatçıların politikleşmesini doğurdu ve bu

insanlar yeni bir soluk arayışına girdiler. Birçok avant-garde akım ortaya çıktı. Bu akımlar da hızla siyasallaştı fakat bu durum ancak II. Dünya Savaşına kadar sürdü. Savaşla birlikte muhalif öğeler taşıyan sanatsal hareketlerin önü kesildi ve sanat propagandanın aleti oldu. Savaş sonrasında ise artık Amerika'nın hegemonyası altında yeniden yapılanan Avrupa'da kalmak istemeyen, kendilerine daha özgür olabilecekleri bir alan yaratmaya çalışan sanatçılar Amerika'ya gittiler, kimileri ise ülkelerinde kalıp geçmişle yüzleşmeye karar verdiler ve absürd tiyatroyu var ettiler.

Savaş sonrası, inanç sistemlerinin çöküşü, bunun yerini alan akılcılığın aksamaya başlaması, teknolojiye duyulan inancın nükleer silahlanma sonucu yıkılışı, Stalin'in bir diktatöre dönüşmesiyle birlikte sosyalizme olan inancın sarsılması, Hitler Almanya'sında yaşananlar sonucu ırkçılıkla karşı karşıya kalınması büyük hayal kırıklıkları yarattı. İnsanların dünyayı anlamlandırma çabasını boşa çıkardı ve yaşamanın anlamsızlığına inanan, ilerleme fikrine inanmayan, nihilist bir aydın tipi ortaya çıkarmıştı. Savaşın tüm acılarını yaşamış olan sanatçılar bu nihilizmi sahneye yansıtılar. Hemen savaş sonrasında ellerinde sadece öznellikleri kalmış, politik mücadeleyi reddeden bu kuşak ancak Genet, Adamov ve Pinter gibi yazarlarla zamanla tekrar politize olabildi.

Kendine özgü tarzıyla 20. yüzyıla damgasını vurmuş, en önemli oyun yazarlarından biri olan Pinter'in, kendine özgü sessizlikleri, duraksamaları, tekrarları, karanlıkları, belirsizlikleri, dili, davetsiz ziyaretçileri, tehdit unsuru, odası ve sorgulama ögesi, bütün herkesin dikkatini çekmiş ve onu bu önemli noktaya taşımıştır. Pinter'in bütün oyunlarında "oda" anahtar sembolü olarak işlev görür. Bu sembol bir oda, bahçe, ev ya da karavan olabilir; yeter ki dışarıdaki tehditkâr dünyaya karşı bir sıcaklık ve korunma sağlasın. Ancak aslen bu "oda" bir hapisanedir ve tehdit onun kendi içindedir. Oda sembolü, anne ve çocuğun ortak yaşadığı ana rahminin sembolik bir anımsamasıdır. Bir yanda tehditkâr bir dünya ile yüzleşmeyi, bir yanda da hiç doğmamayı ve sonunda da ölümü içeren doğma

korkusunun sembolüdür. Pinter'in aklına, hem koruyucu ana rahminden çıkarılma, hem de onu terk edememe korkusu takılmıştır.

“Pinter'in başarısının bir kısmı; günlük hayatın kaçamakları ardındaki tehdidi ortaya çıkaracak dramatik bir yol bulmak ve günlük yaşamda farkında olmadığımız tehditin, birbirini tanıdığını zanneden iki kişinin arasındaki gerilimi aktarmadaki ustalığıdır.” (Styan, 1981: 135)

Bu çalışmamda Pinter'in önemli eserlerinden olan “*Doğumgünü Partisi*” ve “*Gitgel Dolap*” oyunlarındaki mekân kullanımını, karakterlere etkisi ve oyun içinde yarattığı çatışmayı inceleyeceğim.

## 2. DOĞUMGÜNÜ PARTİSİ VE GİTGEL DOLAP OYUNLARINDA MEKÂN KULLANIMI

Absürd yazarların hepsi kendilerine özgü birer tarz oluşturmuşlardır. Pinter'in ilk yazdığı oyunlara klasik olarak tehdit komedyası denmektedir. *Oda*, *Doğumgünü Partisi*, *İnce Sızı* ve *GitGel Dolap* gibi. Karakterler sanki görülmez ama oldukça somut bir şekilde hissedilebilen bir tehdidin rahatsızlığı içindedirler. Bunların hepsi tehdit edici atmosferin ve karanlığın toplamıdır. Bu oyunlar seyirciyi aynı zamanda eğlendirirler, ama karışık ve tanımlanmamış bir şekilde de rahatsız ederler. Seyirciler gülmelerine rağmen kendilerini rahatsız olmuş da hissederler.

Pinter'in oyunları çok sakın başlamaktadır. Odalarda yaşayanların dildeki anlamsızlıklar ve saçmalıklar üzerinden başlayan bu oyunlarda komik unsurlar oldukça yer tutar. Pinter'in eserlerinde odada yaşayanlar (içeridekiler), kesin niyetlerinin ne olduğu ne karakterlerce, ne de izleyicilerce tanımlanamayan kişilerin ya da güçlerin (dışarıdakiler) tehdidi altındadırlar. Oyunlarındaki karakterler hayatta kalmaya ya da kimliklerini kanıtlamaya çalışırlar. Pinter, insanların hayatından tuhaf ve dehşet verici kesitleri sunar ancak olaylar için mantıklı gerekçeler vermeyi reddeder. Pinter'in oyunlarının başlıca teması, dışarıdan, odalarının ötesindeki toplumdan davetsiz ziyaretçilerin gelme tehdididir. İkinci dünya savaşından sonraki dönemde, atom bombasının ardından, dünyadaki varlığının tehlikede olduğunu kavrayan insanoğlunun tüm korkuları, şüpheleri ve kimlik arayışı Pinter'in oyunlarına yansır. Varlığı sallantıda olan insanoğlu artık kendi kendine bir tehdit içerir. Bu yüzden Pinter, 20. yy. insanının kendi içine dönüşünü, bireyselleşmesini, bencilliğini, şüpheciliğini, mutsuzluğunu, güvenilmezliğini ve iletişiminden kaçışını eserlerine yansıtır. Kaybolmuşluk hissi tüm karakterlerinde mevcuttur. Odalarının içine saklanarak dışarıda zalimce işleyen dünyadan kaçarlar. Varoluşu ve gerçeği sorgulayan karakterleri otomatikleşen dünyada, her ne kadar geçici olduğunu bilseler de, kendilerine bir yer edinmeye çalışırlar. Herkes hakim olma savaşı içindedir.

Erdemler her geçen gün önemini yitirmekte ve yaşamımızı çıkarlarımız yönlendirmektedir. Artık yaşantımızda kahramanlara ve kahramanlıklara yer yoktur. Her birimiz birer kurban olmaktan öteye gidemeyiz. Pinter'in oyunlarında hemen hemen her zaman, kesin olarak kazananların ve kurbanların olmadığı sergilenir. Avcı, avlanana dönüşebilir. gasp eden, gasp edilen olur. İnsanoğlu kimi zaman içerideki kimi zaman da dışarıdaki olarak rol aldığı bu bozuk çarkta kah kazanacak kah kaybedecektir ancak hiçbir zaman konumundan emin olamayacaktır.

“ Bir odanın içinde oturan bir insanı ele alırsak, kapının açılıp odaya bir yabancıyı girişini doğal karşılamak gerekir. Yabancı odaya her zaman bir amaçla girer. Eğer odada iki kişi varsa, konuk her iki insan için de aynı insan olmayabilir. Ziyaret odadaki kişi için ya sevindirici ya ürkütücü, ama herkes için aydınlatıcıdır. Bu karşılama odadakileri olduğu gibi konuğu da ürkütebilir ya da sevindirebilir. Ama iki yanda bilir ki bundan sonra odada yer alacak olaylar önceden örgenleştirilmiştir, kaçınılmazdır. Kapalı kapılar ardında yalnız yaşayanlar bir bekleyişi içindedirler. Kapı vurulup açıldığı an eşikte beliren konuk, beklenen biri olsun ya da olmasın, tedirginlikle karşılanır. “ (Esslin, 1991: 191)

Bu sözleriyle Pinter'in oyunlarında sıkça karşılaştığımız korku ve gerginlik duygusunu, bu duygunun karakterlerin bekleyişlerindeki amacın anlamını yitirliğini bir kez daha anlamış ve görmüş oluruz.

## **2.1. Doğumgünü Partisi Oyununa Genel Bakış**

Doğum günü partisi, Meg ve Petey'e ait, tek pansiyonerleri Stanley Webber olan bir pansiyonun oturma odasında geçmektedir. Piyanist olduğuna dair kariyerine yaptığı gönderme dışında Stanley'nin geçmişine ait çok fazla bilgi yoktur ki bu da oyunda gizem ve belirsizlik yaratmaktadır. Çocuksuz, basit ve yavaş algılayan bir kadın olan Meg tarafından aşırı bakım ve anne ilgisi görmektedir. Meg kendisine iki adamın orada kalacağını söylediği zaman Stanley paniğe kapılır, piyanist olarak bir iş teklifi aldığı söyler ve oradan ayrılmaktan bahseder. Bir keresinde çok başarılı bir konser verdiğini iddia eder. Genç bir komşuları olan Lulu, bir paket ile gelir.

Stanley’i yürüyüşe gitmek için ikna etmeye çalışır ancak Stanley bu teklifini reddeder. Bahsedilen iki adam olan Goldberg ve McCann gelince, Stanley arka kapıdan sınıştır. Açıklanmamış olan bir iş yapmak için gelmişlerdir. Meg Goldberg’e, Stanley’nin tek pansiyonerleri olduğunu ve bugün doğum günü olduğunu söyler. Bunun üzerine Goldberg onun için bir parti yapmayı teklif eder. Stanley ancak iki adam odalarına gittikten sonra gelir. Meg onu neşelendirmek için doğum gününü kutlayacaklarını söyler ve Lulu’nun getirdiği hediye paketini verir. Hediye oyuncak bir davuldur. Stanley önce sakın bir şekilde daha sonra ise vahşice çalmaya başlar davulu. Stanley McCann’i tek başına gazeteyi şeritler halinde yırtarken gördüğünde bugünün onun doğum günü olmadığını, eve dönmeyi planladığını ve asla sorun çıkarmayan cinsten bir adam olduğunu söyler. Goldberg Petey ile eski güzel günlerden konuşarak içeri girer. Satranç gecesi olduğundan Petey partiye kalamaz ve gitmek durumunda kalır. Stanley yanlış eve geldiklerini iddia ederek Goldberg ve McCann’dan gitmelerini ister. Meg ile Lulu gelir ve parti başlar. Meg bir oyun oynamaları gerektiği konusunda ısrar eder ve körebe oynarlar. Oyun sırasında McCann Stanley’nin gözlüklerini kırar ve ayağının davula takılarak Meg’e doğru sürüklendiğinden emin olur. Stanley, Meg’i boğmaya başlar ama Goldberg tarafından durdurulur. Işıklar söner ve herkes paniğe kapılır. McCann fenerini Lulu’ya doğrulttuğunda masanın üzerinde yattığı ve Stanley’nin üzerine eğilmiş olduğu görülür.

Ertesi sabah Meg gittikten sonra Goldberg gelir ve Petey’e, Stanley’nin bir sinir krizi geçirdiğini, onunla ilgileneceklerini ve Monty adında birine götüreceklerini söyler. Stanley McCann ile gelir. Petey onu rahat bırakmalarını söylese de korkusundan dolayı ısrar edemez. Artık sadece abuk sabuk konuşan Stanley, Goldberg ve McCann ile gider. Onlar gittikten sonra Meg gelir ve partinin ne kadar hoş olduğundan bahseder. *Doğumgünü Partisi*’nde, varoluşsal kaygılar ve umutsuzluğa olan sahte tepkiler genelde saldırı şeklini alır. Oyunda, Stanley Webber evden neredeyse hiç dışarı çıkmayarak kendini tehdit edici dış dünyadan korur ve hiçbir sorumluluk yerine getirmeden boş bir hayat sürer. Meg ona oğlu gibi

davranarak sevgi ve ilgi gösterirken Stanley kaba ve ciddidir. Stanley ona kötü eş diyerek ya da hazırladığı kahvaltıya karşı memnuniyetsizliğini dile getirerek sataşır. Onun kendisinden ne kadar memnun olmasını istediğini bildiği için Meg'e karşı saldırgan olmaya hakkı olduğuna inanır. Bir ev kadını olarak yetersizliğini eleştirir:

“STANLEY: Ne zamandan beri çaydanlığın içinde bu çay?

MEG: Taze çay o. Taptaze.

STANLEY: Çay değil bu. Salça!

MEG: Ne salçası.

STANLEY: Bırak canım. Yıvışık eski çamaşır torbası, sen de.” (Pinter, 1965: 15)

Stanley'nin kendi iç karışıklıklarını ve yetersizliklerini Meg'e yansıtması gerekiyordur. Bu iç güvensizliklerini dışa vurma dürtüsü Meg'i bir manüpülasyon ve hükmetme, hakimiyet kurma nesnesine dönüştürür. Dahası, Stanley Meg'e karşı olan bastırılmış hayal kırıklıklarını da açıklar. Tamamen hayal ürünü ya da içinde biraz gerçeklik payı olsun, piyanist olduğu eski işine atfederek bir sonraki konserini vereceken mekânı nasıl kapattıklarını anlatır. Hayal kırıklığını ve savunmasızlığını saklamak için Meg'i aşağılar:

“STANLEY: İyi bir karı değilsin.

MEG: Hiç de değil. Kim demiş kötüyüm diye?

...

STANLEY: Şuna bak. Kurumuş bir kek parçasısın sen, değil mi? Tıpkı değil mi?...” (Pinter, 1965: 13, 21)

Egosunu beslemek için sözde bir iş teklifi aldığından bahsederek, onu evden ayrılmakla tehdit eder. Bunun kendisine annelik yaparak ilgi gösteren ve yalnızlığını azaltan Meg'i üzeceğini bilir. Stanley Meg'i kontrol ederek, manüpile ederek ve domine ederek kendini güvende hisseder. Meg iki adamın birkaç gece kalmak için geleceğini söylediğinde Stanley bu haberle paniğe kapılır. Odanın içinde yukarı aşağı yürümeye başlar ve iki adamın gelmemesi için ısrar eder. Sığınağı parçalanacağı ve güvenliği tehlikede olacağından dolayı bu bilinmeyen davetsiz misafirlerin gelişinden dolayı gergindir.

Onlar Stanley için yılladır iletişimi olmadığı dış dünyadan gelen davetsiz misafirlerdir. Bu davetsiz misafirlerin hangi amaçla geldikleri ve neden Stanley'nin gelişlerinden bu kadar panik olduğu anlaşılmamaktadır. Acımasızca, iki adamın bir el arabası içinde Meg'i götürmek için geldiklerini söyleyerek sorunlu zihnini ve endişelerini belli eder. Bu durum onun güvensizliğe olan sahte tepkisini gösterir. Meg'in çevresindekilerden ve etrafında olup bitenlerden çok fazla haberi olmadığından, onu istediği gibi manipüle edebilir Aynı zamanda Meg de dışarıda pusuya yatmış olan tehditlerden korkuyordur. Karakterlerin odanın dışındaki dünyaya karşı olan korkuları Pinter tarafından şu şekilde açıklanmıştır:

“Bir odada iki kişi – zamanın büyük bir bölümünde bir odadaki iki insanın bu imgesiyle uğraşıyorum. Bir sahne, iki kişi, bir kapı; tanımlanamayan bir korku ve beklentinin şiirsel bir imgesi. Biz hepimiz bunun içindeyiz, hepimiz bir odanın içinde ve dışarı ise en açıklanamaz şekilde korkutucu, merak uyandırıcı ve endişe verici bir dünya...” (Esslin, 1961: 135)

Ancak karakterlerin dış dünyayla karşılaşmaları kaçınılmazdır. Bir saldırı olasılığı, karakterlerin birbirlerine korku ve sindirme kozlarını kullanarak hükmetme aracıdır. Pinter'in karakterleri ötekinin varlığının kimliklerine, özerkliklerine ve



varoluşlarına bir tehdit oluşturmasından dolayı bunalmışlardır. Stanley kurban olarak seçilir ve Goldberg ve McCann tarafından çapraz sorguya çekilir. Bir yanıt almak için değil, kafasını karıştırmak ve yormak için birbiri ardına anlamsız ve çelişkili sorular sorarlar. Bu sözlü bombardımanın amacı Stanley’de suçluluk duygusu uyandırmak ve kendini ifade edemez ve savunmasız hale getirmektir. Onu karısını öldürmekle, hiç evlenmemiş olmakla, hain olmakla ya da banyo yapmamakla suçlarlar. Pinter; saldırgan bir dünyada sıkışmış olan izole bireyle, otorite korkusuna, suçluluk duygusuna ve ceza beklentisine değinir. Aralıksız sorularla yaptıkları saldırı Stanley’nin yanıt vermesine ya da kendini savunmasına fırsat vermez ve böylece asılsız suçlamalar ve kelime oyunları ile ona hükmedebilirler.

Pinter’in oyunlarında, dil bir iletişim aracı değil de egemenlik ve şiddet aracı olarak gösterilmektedir. Karakterler çoğunlukla dili kendini savunmak için kullanmaktadır, bu da onların kendilerine olan güvensizliğine ve yalnızlığına işaret etmektedir. Goldberg, bu baskın dil oyunlarını gözetmektedir. Çok neşeli, cana yakın ve kendine güvenen biri olarak gösterilmektedir. Ancak McCann daha sessiz, içine kapanık ve tedirgindir. Bu da gazeteleri parçaladığı sahnede belli olmaktadır. Onun davranışları, kendini güvende hissetmek için etrafındaki herşeyi yok etme isteği ve dünyaya karşı yok edici tutumlarını göstermektedir. McCann’in uyguladığı taktik sanki hiç birşey ters gitmiyormuş gibi davranmaktır. Çok güçlü olmalarına rağmen hem Goldberg hem de McCann yazarın elindeki oyuncak gibidirler ve ikisi de kendi içinde güvensizdir. Bu anlamsız şiddet, kendi içlerinde güçsüz olduklarını ama hiç durmadan bu gücü elde etmeye çalıştıklarını göstermektedir.

Goldberg ve McCann sorgu sırasında tüm soru ve suçlamalarda klişe taktikleri kullanmakta ve kendi güç kaynakları olan sözlü terörizm tarafından ele geçirilmiş gibi gözükmektedirler. İstediklerini almak için dili ustaca kullanır ve onların dil üzerindeki bu üstünlüğü Stanley’i manipüle edilecek bir kurban haline sokmaktadır. Sözlü olarak Stanley’in itibarına saldırmakta ve kendine olan değerini düşürmektedirler.

Onun itibarına saldırarak psikolojik çöküntüyü amaçlamaktadırlar. Onu aşağılamakta, ona küfretmekte ve hatta onun kimlik ve varlığını tehdit etmektedirler. Sorgudan sonra, Stanley'in doğumgünü partisine geçerler. Parti sırasında Stanley çok sessizdir. Diğer bir deyişle sanki dilini yutmuş, sessizleştirilmiştir. Körebe oyununda da Stanley hiç bir şey göremiyordur bu da onu yine bir kurban haline getirir. Gözleri bağlanmış Stanley önce Meg'i boğar sonra baygınken Lulu'ya tecavüz etmeye çalışır. Goldberg ve McCann ona yaklaştığında kıkırdamaya başlar. Bu zavallı ve çaresiz duruma olan cevabı şiddettir. Şiddeti ve kıkırdaması, hem endişe karşısında sakinliği koruyamama durumu hem de agresif, şiddet dolu davranışları sergileyerek yani diğerlerini kurban ederek endişesini yansıtmaya ihtiyacını göstermektedir.

Sorgu ve beyin yıkama sonrasında Stanley'in özgürlüğü artık bitmiştir ve artık kendisi yok olmuştur. Stanley bundan sonra yönlendirilecek, adapte edilecektir. Bu sahtecilikten dolayı, herkes diğeridir, kimse kendisi değildir artık. Stanley artık dilsizdir ve delirmiştir.

Stanley katatonik bir durumdadır; ancak hala diğerlerinin gasp ve egemenliğine karşı koymaya çalışır. Pinter bir mektubunda belirttiği üzere "Stanley'nin boğazından çıkan sesler onun kendi doğasına en çok yaklaştığı andır. Ancak çok geçtir. Daha ileri gidemez, devam edemez." Bu yüzden oyunun ismi ile Stanley'in bu zor durumu arasında bir ilişki kurulabilir. Onun doğumgünü partis, herkesten daha farklı düşünmeye ve hareket etmeye izin verilmeyen konformist bir toplumun üyesi olarak yeniden doğumunu işaret etmektedir. Stanley'nin son sahnedeki halinden diğer insanların zaferi ve onun da buna uyum sağladığı anlaşılmaktadır. Goldberg'e göre Stanley sinir krizi geçirmektedir, onu Monty'e götürecekler ve orada ona bakacaklar. Partiyeye gelmeyen Petey, çaresizdir çünkü Stanley'i ele geçirmişlerdir. Stanley'e son sözleri: 'Stan, ne yapman gerektiğini söylemelerine izin verme!' olur. Ancak Stanley çoktan ele geçirilmiş ve oyunu kaybetmiştir.

"Doğum günü Partisi Pinter'in üç perde boyunca seyircisiyle alay ettiği ilk oyunuydu. Yine de oyunları ardındaki fikir, dilde çok fazla deyim kullanıldığı ironik bir mizah, eşsiz bir komedi anlayışı ile anlatılmaktadır. Bunu sahnede

uygulamak hiç kolay olmamıştır. Özellikle, yazar defalarca inkâr etse de oyunlarındaki sıradan aksesuarların bir şekilde sembolik olduğu düşüncesi, metinlerinin çoğunlukla ağır olarak yorumlanmasına neden olmuştur.” (Styan, 1981: 135)

## 2.2. Gitgel Dolap Oyununa Genel Bakış

Oyun mekân olarak daha sonra bir mutfak olduğunu öğrendiğimiz bodrum katındaki penceresiz bir oda da geçmektedir. Pinteresque öğeler içinde yer alan olayların bir iç mekânda geçmesi özelliğini bu oyunda da görürüz.

Oyunda Ben ve Gus adında iki kiralık katil vardır ve Ben içlerinde buldukları hiyerarşik dizgede üst, Gus ise ona göre alt bir konumda yer alır. Ben oyunda Gus’a göre daha sakin ve durumunu daha kabullenmiş bir haldedir. Gus ise giderek artan bir rahatsızlık içindedir.

Oyun tek bir mekân içinde geçmesinin yanında tek perdeden oluşur.

Konusu ise kısaca şöyle gelişmektedir; Ben ve Gus iki kiralık katildir, buldukları ortamda çok gergin halde beklemektedirler. Bu bekleyiş halinde çay yapmak isterler fakat kibritleri yoktur, kapının altından içinde kibrit bulunan bir zarf atılır. Fakat bu seferde ocağın gazının bitmiş olduğunu fark ederler, ocak bozuk parayla çalışmaktadır ancak hiç bozuk paraları yoktur. Sonrasında gitgel dolap gürültüyle çalışmaya başlar. Dolap ile birlikte yukardan kağıt parçasına yazılı bir yemek siparişi gelir. Ben ve Gus siparişleri yerine getirmeye çalışır ancak ısmarlanan yemeklerin hiç biri ellerinde yoktur. Onlarda bu sefer ellerinde ne varsa onları yollarlar. Ceplerinden çıkan bir paket çay, süt, çikolata vb. yiyecekleri gönderirler. Gitgel dolap sürekli yeni siparişleri getirir ve gelen isteklerin karmaşıklığı artar. Balkan, Çin vb. yemekleri ısmarlanır olur. Tam yemek yetiştirme işinden sıkıldıkları anda yukarıyla iletişim kurabilecekleri bir seslenme borusu görürler. Ben yukarıdakilerle ilişkiye geçer. Ve Gus’ın yolladığı pastanın kremasının bozuk, çikolatanın erimiş, bisküvilerin bayatlamış, sütün ekşimiş olduğunu öğrenir. Bunları duydukça yukarıdakilerden devamlı özür diler.

Sonrasında Gus su almak için dışarı çıktığında konuşma borusu yine çalışır. Ben yukarıdan son emirleri alıyordu. İçeri ilk giren adam öldürülecektir. Gus içeri giren ilk kişidir. Üzerinde ne ceket, ne kravat ne de silah vardır. Ölecek, öldürülecek kişi Gus'tır.

Konusunu kısaca bu şekilde özetledikten sonra, oyundaki Pinteresque ve absürd öğelere bir bakacak olursak; Pinteresque özellikler arasında saydığımız sessizlik öğesini metine baktığımızda daha ilk sayfada sahne tasviri yapılırken görüyoruz, sonrasında metnin sonuna kadar iletişimi kesen, engelleyen bir unsur olarak karşımıza çıkıyor. Oyun uzun bir sessizlikle son bulur. Kazanan bir bakıma sessizlik olmuştur. Gus'ın sürekli konuşma eğiliminde olması ve Ben'in de onun karşısında suskunluğu sağlamaya çalışması karşılaşmasında kazanan Ben'in susuşudur.

Bir tehdit ve gizem havasında gelişir olaylar. Ben ve Gus nerededir ve neden bu haldedirler. Gus'ın sıkıntısının gerçek nedeni nedir, kimi öldüreceklerdir, neden bu işi yapmaktadırlar, cinsinden sorular uyanır kafamızda. Ayrıca kapının altından kim tarafından gönderildiği belli olmayan bir zarf yollanır ve tam da kibrite ihtiyaç duydukları bir zamanda 12 adet kibriti içinde barındırmaktadır. Zarf, kim niçin ve neden 12 adet kibrit soruları kafada yankılanırken git-gel dolap çalışmaya başlar ve buldukları ortamın mutfak olduğunu öğreniriz ama ilginçtir orasının gerçek bir mutfak olmasını sağlayacak belirtilere rastlayamayız. Orası gerçekten bir mutfak değil midir acaba diye düşünmeye başlarız.

Açıklanamayan belirli şeylerle karşılaşırız. Bunlardan en önemlisi bizim için sır olan Ben ve Gus'ın önceki hayatlarıdır. Onların varlıkları tarihsel bağlamından kopartılarak yansıtılmıştır. Daha önce ne gibi işler yaptıklarını, Gus'ın veya Ben'in önceki psikolojilerini pek çıkaramayız oyunda. Ancak konuşmaların akışından, iletişimsizlikten bir yabancılaşmanın içinde bulduklarını ve bununda daha önce yaptıkları kirli işlerle bağlantılı olduğunu çıkarabiliriz.

Başlangıçta her şey belirsiz, hatta komiktir. İki kişi bir odanın içindedirler. Biri sürekli gazete okumakta diğeri ortalıkta dolaşmaktadır. Ara sıra konuşurlar ve konuştukları konular oldukça sıradan ve komik şeylerdir. Biz ne olduğunu anlamaya çalışır; olacakları beklemeye başlarız. Onlar ise alelade konuşmalarına devam ederler. Ancak sonradan ilginç şeyler olmaya başlar. Durumlarında özellikle de Gus'ın psikolojisinde bir şeylerin değişmekte ya da açığa çıkmakta olduğunu görürüz. Aslında konuşmalarındaki, davranışlarındaki bayağılığın derin anlamları vardır. Örneğin Ben'in gazete okumayı ısrarla sürdürmesi ve Gus'ın susmasını sıklıkla belirtmesi onun gerçeklerden kaçma istemini ifade eder. Gus ısrarlıdır, konuşur ve her konuşması onu kendi sonuna daha çok yaklaştırır. Tehlike dışarıda, yukarıdadır. Ve tam bir tanımlama, kim olduklarına ilişkin net bir şey yoktur. Bu tanımlanamayanın yarattığı bir baskı söz konusudur. Ve Gus, yukarıdakilerin istemediği şekilde davranarak yok oluşa doğru sürüklenir.

Konuşma düzeni daha önce de sık sık tekrarladığımız gibi sıradandır. Oysa bu bir örtü işlevi görmektedir. Oyunun acılı sona doğru ilerlemesi sürecinde kişilerin ruhsal halleri konuşmalarda belirginleşmeye başlar. Konuşmalarda ki kesiklik, konuşmaların yarım kalması, sessizlikle bölünmesi aslında bir baskının, ruhsal bir baskı nedeniyle gerçekleşmektedir. Buradan konuşulmayan alt metnin oyunun çözümlenmesi açısından önemli olduğu sonucuna varabiliriz. İletişim düzlemi alt metnin üzerinde gelişir onu gizler ve yansıtır. Örneğin Ben içinde bulunduğu hiyerarşik dizgede uyumlu tarafı temsil ettiği için ona yönelecek saldırıları engelleme istemini, tavrı ve konuşmalarıyla belli ederek alt metni eylem düzeyinde görünür kılar ki bu Gus için de geçerlidir.

Başka bir Pinteresque özellik de daha önce vurguladığımız gibi mekân olarak bir iç ortamın, "oda"nın kullanılmasıdır. Isız bir yerdir burası, dışarı ile iletişimi yoktur.

Absürd öğeler için oyuna baktığımızda kısaca şunları görüyoruz. Oyunda iletişimsizlik önemli bir fenomendir. Mekânın kapalı, bodrum katta, dünyadan

soyutlanmış bir yer olması iletişimsizlik boyutunun ilk önce mekânda kendini göstermiş olduğunu görülmektedir. Bunun yanı sıra karakterlerin birbirleriyle bütünlük içinde anlamlı bir düzlemde konuşamıyor olmaları, birbirlerinden garip bir şekilde uzaklık içinde bulunmaları gibi durumlar iletişimsizlik için verilebilecek kanıtlardır.

Yabancılaşma boyutu iletişimsizlikle ilgili bir olgudur. Soyutlanma içinde bulunan bireyler ne kendileriyle ne dış gerçeklikle ne de birbirleriyle doğrudan bir temas içinde değillerdir. Kendilerinin ve çevrelerinin dışındadırlar, yabancılaşmışlardır.

İletişimsizlik ve yabancılaşma sonucunda kişi insani özün yitirilmesi ile karşı karşıya kalır. Kiralık katiller olmaları onları başından bir insansızlaşmaya sürükler. Bunun en uç örneğini Ben'in arkadaşı olan Gus'ı gelen emir doğrultusunda öldürmesidir. Artık önemli olan insan değildir, insanın dışında belirleyici olan başka değerler vardır ki bu değerler bir değersizlikler silsilesidir.

Gerçeğin sınırlarının dışına taşan bazı şeyleri görüyoruz bu oyunda. Bunları daha önce belirtmiştik. Örneğin zarf, gitgel dolap, mutfak mı değil mi sorgulaması, yukarıdakilerin kim olduğu vb. gibi örnekleri sayabiliriz.

Oyunda bir kahraman yoktur. Kendisiyle özdeşlik kurabileceğimiz kişi ne Gus'tır ne de Ben. İkisi de olumsuzluklar içindedirler. Kiralık katiller olmaları baştan onları bizden yabancılaştırır. Bununla beraber oyunun tarihsel bir bağlamı olmaması, zamanı belirgin olmaması, öykünün akla aykırı pek çok şeyi barındırmasından dolayı oyunu karşı-oyun içinde değerlendirebiliriz.

Sahnenin somut görüntü dili pek çok göstergeleri içinde barındırır. İletişimsizliği, soyutlanmışlığı, yabancılaşmayı, insansızlaşmayı “oda” olgusunda görebiliriz. Tüm bunların yanında oyunda güldürü öğeleri de mevcuttur. Örneğin, iki ciddi caninin “macaroni pastitsio, ormitha macarouada ve char slu ve fasulya filizleri” istekleriyle bombardıman eden dış güçler gülünç bir durum yaratır. Ayrıca iki adamın artan endişelerinin saklandığı küçük, sıradan konuşmalar: Hangi futbol

takımının o cumartesi deplasmanda oynayacağı, “çaydanlığı yakmak” ya da “gazı yakmak” demenin doğru olup olmadığı tartışmaları, akşam gazetesindeki önemsiz haberlerin öylesine tartışılması absürtlükleri içinde son derece doğru, gülünç ve ürkütücüdür.

Metnin anlattığına bakacak olursak; Ben ve Gus hiyerarşik zincirin halkalarında bulunmaktadır. İçinde yer aldıkları teşkilatta, emre sorgusuz, sualsiz itaat temel yasadır. Onlardan beklenen sadece işlerini sessiz sedasız yerine getirmeleridir. Bu ana kadar hep böyle yürümüştür işler. Fakat artık Gus bazı şeylerden rahatsız olmaktadır. Durumundan memnun değildir. Anlayamadığı şeyler vardır ve bunların cevaplarını merak ediyordur. İlk sorusunun cevabı oldukça geç verilir, rahatsızlığı açığa çıkar, o da Ben’in bildiği ve kendisinden saklanan gerçekleri öğrenmek istemesidir. Gus öğrenmek huzursuzluğunu dile getirmek için konuşmaya başlar sorular sorar. Ondan susması istenir sürekli. Kapalı kalması gerekli olan konular vardır ve bunlar üzerine düşünmek yasaktır. Ben düzenin devamı için Gus’a engel olmaya çalışır, onu susturur birçok kez. Gus’ın soruları giderek daha tehlikeli bir hal almaya başlar. Gus içinde buldukları duruma anlam veremez. Örneğin oyunun bir yerinde, içinde buldukları vaziyetin garipliğine ilişkin “ne biçim lokanta burası” sorusunu sorar. Oranın bir lokanta veya lokantanın mutfağı olabilmesini sağlayacak nesnel özellikler yoktur; ancak sanki bir lokantanın mutfağında çalışan iki kişi gibi davranırlar. Gus buna anlam veremediğini ifade eder. Bir başka yerde gelen sipariş kağıdını yırtar ve öfkeyle sıkıntısını dile getirir. “biz enayi gibi onlara yemek yetiştirmeye çalışıyoruz, alay ediyor bizimle, artık sorunun da ötesine geçen bir eylemlilik içine girmiştir Gus.

Artık Gus çizmeyi aşmıştır. Bir yerinde oyunun Ben onu şu şekilde uyarmıştır “her işe burnunu sokmaman gerek”. Onun burnu yanlış yerlerde gezinmektedir. En sonunda kaybeden Gus olur. Ona biçilen rolü kurallarına göre oynamadığı için tasfiye edilir.

Oyun bir yarışma havasında gelişir. Dışarıdan onları gözlemleyen bir jüri vardır ve hangisi oyunu en iyi şekilde, kurallara uygun olarak sürdürürse o kazanacaktır. Jüri kararını vermiştir. Onun tahakküm gücü o derece etkindir ki yasaya uymayan Gus'ı en yakın arkadaşı tarafından ortadan kaldırtabilir.

### 2.3. Harold Pinter'in Mekân Kullanımı

İnsan gerçekliğini dar olduğu kadar doğal ve yalın ortamlarda işleyen Pinter, her gün rastlanan olayları konu edinirken, sıradan olaylara derin anlamlar katar. "Oda" Pinter oyunlarında vazgeçilmez bir öge olarak karşımıza çıkar. Çoğu kez oyunları bir odaya, öylesine konmuş birkaç karakterin dünyasını içerir. Birbirleri ile olan kopuk iletişimleri, sıcak bir oda ortamında duyulan sevinç, dış dünyaya karşı takınılan umarsız tavır Pinter oyunlarında sık sık karşımıza çıkan durumlardır. Pinter da bir söyleşisinde bu durumdan bahsetmiştir;

“ Bir odada iki kişi, zamanın büyük bölümünde bir odadaki iki insanın bu imgesiyle uğraşıyorum. Sahne perdesi kalkıyor ve ben onu çok etkin bir soru olarak görüyorum; odadaki bu iki kişiye ne olacak? Birisi kapıyı açıp içeriye girecek mi? ...Açıkça odanın dışında olandan korkuyorlar. Odanın dışında üstlerine gelen bir dünya var, bu korkutucu. Eminim sizi de beni de korkutuyor. “ (Esslin, 1991: 185)

Pinter odalarında bir şekilde güven ve huzur bulmayı beklerken hiç umulmadık olaylarla yüzleşen karakterler hakkında izleyiciyi aydınlatma çabası içine girmez.

“Pinter'in birçok oyunu tek mekanda geçer. Karakterleri Godot'u Beklerken oyunundaki Vladimir ve Estragon gibidirler, bir yere hapsedilmişlerdir. Ne girebiliyorlardır ne de çıkabiliyorlardır. Pinter'in oyunu Lyric Opera House'da oynandığında dogmatik olan birçok fikir ortaya atıldı ancak bu fikirlerden önce Fransız hükümetine bakmak gerekliydi.” (Wardle, 1970: 76)



Pinter, oyunlarını yazarken görsel imgelerden yola çıkar. Karakterlerini sözcüklerden aldığı esin ile değil, onların bir resim içindeki görünümünden alır. Oyun kişilerini genellikle bir mekâna, odaya veya kentsel bir çevreye yerleştirir.

Alışılan ortamlar bırakılıp, bilinmeyen yerlere ilk adımlar atılınca güven ortadan kalkar. Pinter'in mekânını ana rahmine benzetenlerin de düşündüğü gibi, ana rahminin dinginliği ve güvenirliliği bırakıldığında, birey artık savunmasız, bütün tehlikeler açık ve yalnızdır. İletişimin de ortadan kalkmasıyla mekân dış güçlere açılır ve çatışma başlar. Bu çatışma kendini genellikle gergin, fırtına öncesi sessizliği gibi susku içinde gösterir. Gece yarısı kapı çalınır. Kapıdaki bir yabancıdır. Sonrasında susku dolu bir an. İki yan da durumu kabullendikleri için konuşmaya, iletişime gerek yoktur.

Pinter'in mekânı bu denli iyi kullanması oyunlarının bu kadar etkili olmasını sağlamıştır kuşkusuz. Mekân kullanımı, Pinter'in oyunlarını okuyan ya da izleyenlerin gözünden kaçmayacak kadar önemli bir yere sahiptir.

### 3. MEKÂN KULLANIMININ “DOĞUMGÜNÜ PARTİSİ” VE “GİTGEL DOLAP” OYUNLARINDA YANSIMASI

Pinter tiyatrosu olabildiğine yalın, yapmacıksızdır. Bir sahne, sahnede iki kişi ve bekleyiş vardır. Kapı ve korku ilişkisi. Kapıdan kimin gireceği merak uyandırır. Dışarıda bilinmeyen, korku uyandıran bir dünya vardır. Oysa içerisi güven ve huzur verir. Korku o mekânın, odanın dışındadır. Ancak o mekânı da bir o kadar sıkı sıkıya çevrelemiştir.

*Gitgel Dolap*'ta bu gerginlik kendisini ilk başta belli etmez. Kiralık katil olan Ben ve Gus, terk edilmiş bir lokantanın mutfağında beklemektedirler. Beklerken çeşitli tartışmalara girerler. Bu tartışmalar önemsiz ve anlamsız gelir ilk başta ancak bu komik tartışmalar ikilinin kimi öldüreceklerini öğrenene kadar zaman geçirmek için kullandıkları bir iletişim biçimidir. Bu duruma başladıkları anda da iletişimleri uyumsuzlaşır. Dil ortak işlevini yitirmeye başlamıştır artık ve sadece ikili arasında söz alışverişi başlar. Buldukları odadaki güven duyguları boş sandıkları evin diğer katlarından gelen bir ses borusuyla kendisini korkuya bir yandan da umuda bırakır. Ben ve Gus'ın geçmişlerine ya da varoluşlarına dair çok fazla fikir sahibi olamayız. Sanki buldukları mekânda var olmuşlar ve o mekânda var olmaya devam edeceklermiş gibi gelir bize. Tıpkı, birçok konuda olduğu gibi bu konuda da, Viladimir ve Estragon gibidirler.

Gus sorularıyla Ben'i boğar. Çünkü sorgulamamalıdır. Ancak yukarıdan gelen sesin kime ait olduğunu, yukarıda kimin ya da kimlerin olduğunu merak etmektedir. Çünkü orası farklı, bilinmeyen dolayısıyla korku dolu ve tehditkâr bir yerdir. Bu yüzden de Gus'ın merakını çekmektedir. Ancak bu durum Gus'ın sonunu hazırlamaktadır.

Odaların koruganlığını asıl konulardan biri haline getiren diđer bir oyun da *Dođumgünü Partisi*'dir.

Oyun mekânı odaların kiraya verildiđi bir yerdir. Kiraya verilen bu odaların kimseye ait olmadıđı bu pansiyondaki tek misafir olan Stanley, buranın kendisini dıř dünyadaki kötülüklerden koruyacak bir yer olduđunu düşünmektedir. Bu nedenle de kendisini burada saklamaktadır. Dıřarıya çıkmaz. Ev sahibi Meg'in davranıřları, aşırı sevgi ve anaçlıđı onu bođsa da evden dıřarı çıkmayı tercih etmemektedir. Stanley'nin dıř dünyadan korkarak kendini güvende hissettiđi, sığındıđı bu eve dıřarıdan gelen Goldberg ve McCann, onu heyecanlandırır. Kendisi için geldiklerini düşünür, onu alıp götürmeden tuzaklarını anlamaya çalışır.

Bu beklenmedik misafirler Stanley de bir saplantı oluşturur. En sıradan konuşmalarında bile onu alıp götürecekleri düşüncesini belli eder. Bu korku Stanley'nin kişiliđini yetirmesine neden olur. Onu koruduđunu düşündüđü yer yavaş yavaş parçalanıyordur. Bu yapay rahim onu bođmaya başlar ve kimliđini yitirir.

Goldberg ve MacCann ile karřılařmasının üzerinden bir gün geçtikten sonra Stanley'yi kapının önünde görürüz. Bu kapı dıř dünyaya, korkulara, kötülöklere açılır. Bunu hiç istememesine rađmen dıř dünyaya itilmiş bir halde buluruz onu. Ancak bu itiliřin nedenini tam olarak anlayamayız. Bu durum da oyundaki çözülemeyecek gizem durumunu ortaya çıkarır.

“Dođumgünü Partisi, bireyin sığnađını parçalayanlarla yüzleřtiđinde duyduđu umarsızlıđı dile getirir. Goldberg ve MacCann bu açıdan Hemingway'in “Katiller” i ile özdeşleřir ve Stanley'in yıkımı kaçınılmaz olur. Pinter yoksunlařtırma sorununu, ilk yılların sorumsuz ve çekincesiz özgürlüđüne duyulan özleme bađlayarak ana rahmine dek götürür. Meg'in sakar sevgisi ile sunduđu bu güvenliđe Stanley dıř dünyadan kaçıp çocukluđunun umursamazlıđına dönebilmek için sığınır.” (Deleon, 1985: 35)

Pinter'in oyunlarındaki kendisini korumak için dış dünyadan kaçan karakterlerinin saklandığı bu yapay rahim sıcaktır, güvenilirdir ancak geçici ve yanıltıcıdır. Bu yapay rahim gitgide kişileri boğmaya başlar ve istenmeyen, korkulan dış dünyaya itilişin başlangıcıdır.

### **3.1. Harold Pinter'in Oda Kavramı**

Oyunlarının merkezi ve temel imgesi olan "oda" Pinter'in yinelenen motiflerinden biridir. Pinter'in oyunlarında kullandığı "oda" imgesi doğasında bulunan güven verici anlama işaret eder. Pinter genellikle insanlara ne olduğunu gözlemlemek için ana imge olarak karakterlerin yaşadığı herhangi bir oda seçer. Buldukları odalarda kişiler kendilerini güvende hissederler. Dışarıyı yalnızca yabancıların olduğu yerdir; içeride ise samimiyet ve aydınlık vardır. O öyle bir yerdir ki içindeyken insanlar kendilerini emniyette hissederler. Pinter'in oyunlarında çatışma dış güçlerden birinin odaya sızması ve oda sakinlerinin güvenlik duygularını bozmasıyla oluşur.

Pinter karakterlerini yaşamın oldukça yalnız yaşadıkları en uç noktasında yani odalarına geri dönüp var olmanın temel sorunuyla yüz yüze kaldıkları bir noktada ele alır. Bu noktada kapının kaygı uyandıracak şekilde çalınması ve odaya giren beklenmedik ziyaretçi, insanın varoluşsal sıkıntısını büyütür. Dramatik bir unsur olarak kullanılan bu davetsiz misafir unsuru karakterlerin ve seyircilerin insanoğlunun varoluşsal kaygısına tanıklık etmelerini sağlar. Böylece insan varoluşunun absürd doğası ve içerdiği korku, teatral olarak sahnede ifade edilir.

Dışarıda belirlenmiş, oyunun herhangi bir bölümünde simgesel ya da cisimleşmiş olarak bir tehdidin, güvenli içeriye girmesinin önemi yoktur. Önemli olan, içeriye kendilerini güvenliklerini amaçlayarak kapatan oyun kişilerinin, dışarıda olan ve her an içeriye girebilecek gücü ve keyfiliği olandan korkmalarıdır. Dışarıda olanın varlığını odadaki oyun kişisi kabul etmiştir. Dışarıyı ve dışarıdakini,

kendini ve bulunduğu yeri içerileştirerek var eder. İlgiye öncelikle değer olan, oyun kişilerinin içerileşmiş odanın güvenliğini yaratma ve dışarıdakinden korkma güdüleridir.

Oyun kişilerinin tehlikeden kendilerini soyutlamak ve huzurlu dinginliğe ulaşmayı denemek anlamında odayı ana rahmiyle özdeşleştirme, odayı simgesel olarak rahimle bir görme güdülerinin dışında, Pinter oyunlarında ana motiflerden biri olarak kullanılan odanın yorumlanmasında, odaya kapanma sebebi olarak dışarılaştırılanın egemenliği ile içerileşen insanın yok edilmesi durumu vardır.

Odanın oluşturanı olarak duvarın, bilinci kaplayan, onu kişiden uzak tutan; kapının eşik olma özelliğiyle sınır olması da Pinter oyunlarında odayı, kişinin bilince ulaşmasını engellemesi söz konusudur. Bilinç burada odanın dışında bulunan değil; odanın içerileştirmesiyle oyun kişinin yabancılaşması sonucu, odanın içindekilerde bulunmayandır.

Aldığı şekille iletişimi mümkün olmaktan çıkararak bir iletişim kültürü ve aracı içinde iletişim kurmaya çalışmak, hayallerin gerçekleşme ihtimallerinin zayıfladığı bir dünyada umut etmeye devam etmek, güvenliğin birey merkezli ve özgür yaşamadan yana değildir. Aksine onu yok eden bir mekanizmanın varlığı için çalıştığı bir hayatta güvenli alanlar aramak, insanın kendini düşürdüğü acınılası ve absürd durumdur.

### **3.2. Pinter’in Oda Kavramının “Doğumünü Partisi” Ve “Gitgel Dolap” Oyunlarındaki Yansıması**

“Oda” bilincimizin, var olma gerçeğimizin doğumdan sonra aşamalı olarak içinden çıktığımız ve ölünce yine içine daldığımız uçsuz bucaksız hiçlik denizinde açtığı küçük ışık ve sıcaklık alanının imgesidir.

*Gitgel Dolap*’ta bu aldatmacayı ve sözlerin ardına gizlenmişleri görürüz. Kurbanlar odaya girenlerdir ve tehlike odadadır. Bir oda ve tehlikelere açılan bir

kapı vardır. Ben ve Gus iki kiralık katillerdir. Kendilerine verilen emir doğrultusunda sabahın erken saatlerinde verilen adrese gitmektedirler ve kurbanlarını beklemektedirler. Fakat düzen tersine döner ve asıl kurbanın kendileri olduğunu görürüz. Katiller odaya girdiklerinden itibaren bir uyumsuzlukla karşı karşıya kalırlar. Bu uyumsuzluğu dillerinde de görürüz. Yoksunlaşmanın ilk izleri olacak olan bu iletişimsizlikle birlikte tekrarlamaları da görürüz. Cümleler tekrarlanır, hareketler tekrarlanır. İki defa ayakkabının sallanması, sigara paketine iki defa bakılması, gazete haberlerinde iki defa ölüm haberi okunması gibi tekrarlar vardır. Bir anlamda da makineleşmiş ya da duyarsızlaştırılmış insanlar görürüz karşımızda. Ayrıca Ben ve Gus eşyalar karşısında da güçlerini yitirmişlerdir: şifonu çekerler ama daha sonra çalışır sifon. Çay yapabilecek paraları bile yoktur ve ocağı çalıştıramazlar.

Oyunlarındaki karakterlerin var olan tehdidin rahatsızlığı içinde oluşları bütün oyunlarında görülür. *Gitgel Dolap* oyununda da bu durum odalarda yaşayanların dildeki anlamsızlıkları ve saçmalıkları üzerinden başlar ve oldukça yer tutar. *Gitgel Dolap*'ta Gus'ın başlangıçta tekrarlayarak yaptığı hareketler, ayakkabısını iki defa giymeye çalışması, boş kibrit kutusunu sallaması gibi tekrarları konuşmalarda da görürüz. Sık sık tekrarlanan ve anlaşılmayan cümleler.

“Gus: Dikkat ettin mi hazne ne kadar zamanda boşalıyor?  
Ben: Ne haznesi?  
Gus: Ayakyolundaki.  
Ben: Yo, ne olmuş?  
Gus: Ühüüüü  
Ben: Yok canım?  
Gus: Ne oldu dersin?  
Ben: Hiç.  
Gus: Hiç mi?  
Ben: Topuz delinmiştir.  
Gus: Ne delinmiştir?  
Ben: Topuz.  
Gus: Sahi mi?” (Pinter, 1962: 9)

Gus insanlaşmaya başlayıp sorular sorması ile birlikte yukarıdakilerin hakimiyeti de hissedilmeye başlar: bilinmezden, kapının altında 12 tane kibrit çöpü

gelir. Gus'ın sorularının artması ile birlikte yiyecek dolabının çalışmaya başladığını, kendilerinden birçok yiyeceğin istendiği an gelmiştir. İstekler sonsuzdur. Ben ve Gus ellerinde ne var ne yoksa hepsini verirler. İyice yoksunlaşmışlardır. Gus sorulmaması gereken soruyu sormuştur: “yukarıda kim vardır?. İster tanrının var oluşunu sorgulasın isterse var oluşsal anlamada bireyin evrendeki yerini sorgulasın, oyun bir tedirginlikler paradisi şeklinde ilerlemektedir. Gus'ın öbür odaya gittiği bir anda yiyecek dolabının yanındaki borudan Ben'e emir gelmiştir: Dış kapıdan geleni öldür!. Kapı açılır ve her şeyini yitirmiş şekilde karşısında Gus'ı bulur. Buradaki kurban kimdir aslında: Ben mi yoksa Gus mı? İster Ben öldürülsün isterse öldürülmesin Ben asıl gerçeğe yüz yüze gelendir. Gus sorgularken zaten o tedirginliği yeterince yaşamıştır, ama asıl büyük korkuyu ve tedirginlikle aniden karşı karşıya gelen Ben yaşayacaktır.

Diğer oyunu *Doğumgünü Partisi*'nde de; Meg anne sıcaklığı ve anaçlığında, deniz kıyısında pansiyon işleten yaşlıca bir kadındır. Kocası Petey ise şezlongların bakımıyla ilgilenmekte ve oldukça sessiz ve sakindir. Bu oyunda “oda” deniz kıyısındaki bir pansiyona dönüşmüştür. Stanley ise bir yıldır bu pansiyonda kalan müşteridir. Kaçıp buraya sığınmıştır. Kendisi müzisyendir ama sırtından vurulmuştur. Stanley Pinter'in oyunlarındaki tipik düşleyendir, bir dünya turu düşlemektedir. *Gitgel Dolap*'ta ise Gus'tır düşleyen. Bu düşünüyü gerçekleştirmez çünkü Meg'in pansiyonuna sığınmıştır. Meg ile aralarında zaman zaman erotiğe kayan ama Stanley'in ona sığındığı belli olan garip bir ilişki vardır.

Yine *Doğumgünü Partisi*'nde Meg ve Petey'in konuşmaların da oldukça anlamsızdır. Neyi niçin konuştukları anlaşılamaz. Dikkat edilirse tüm bu insanlar birbirlerine çok yakındırlar. Ama aralarında bir anlaşmazlık vardır. Sanki saçma sapan şeylerden konuşuyor gibidirler. Seyircide bu saçmalığın getirdiği ve niye böyle konuşuyor ki, sanki bir şeyler olacakmış hissinin ilk sinyallerinin verildiği rahatsız edici konuşmalardır bunlar. Ama yüzeysel yapıda da oldukça komiktir. Çünkü izleyicinin yaşantısının tam da ortasındadır bu iletişimdeki anlaşmazlık ve saçmalık. İzleyicide gülümseme uyandıran bu durum aslında Pinter'da insanın varoluşsal kaygı içinde ne kadar yalnız olduğunun bir göstergesidir. Birey dil aracılığı ile tanındığı ve

bilindiği zaman onunla ilgili sorgulanması gereken hiçbir şey kalmayacaktır. Anlaşılmazlık ve dildeki saçmalık bu yüzden o kadar gereklidir ki Pinter için, izleyiciyi bu duruma katlanabilir kılmak için yapılması gerekeni yapar: Güldürerek çarpıtmak.

“ Hazır cevaplığa dayanan bu karşılıklı konuşmaların ritmi seyirciye bir tenis maçı seyrediyor duygusu verir. Aynı durum, belli bir ölçüde, çağımızın yazarlarından Ionesco ve Pinter’in oyun kişileri için de söz konusu edilebilir. Onların oyunlarında da karşılıklı konuşmalar beylik sözcüklerin tekrarı olmakla birlikte çok daha ayrı bir anlamı çağırır, ama oyunun ritmi gene bu kalıplaşmış sözlerle sağlanır.” (Çapan, 2008: 97, 98)

Yine bu saçma konuşmaların arasında günlük yaşamdan noktalar da görülür. Şu anda yaşadığımız hayata ne kadar da yakın olduğunu düşündürür. Bu da seyirciye eğlendirici bir hava katmaktadır. Aynı zamanda bir yüzleştirmedir de. Ne kadar saçma şeylerle uğraştığımıza dair.

Diğer oyunlarda olduğu gibi kapı açılır ve tehlike içeri girer: Goldberg ve McCann. Stanley kendisini almaya geldiklerini bilmektedir. Daha sonra kendisini onun için hazırlanan doğum günü partisinin tam ortasında bulur. Partide Meg partinin dilberini oynamakta, ismini karıştıran Goldberg’in aptal sarışın Lulu ile oynadığı cilveleşmelerle ve en sonunda Stanley’in gözlüğünün kırılması ile gerçekte ve dünyayla yüzleşmek istemeyen Stanley git gide yoksunlaşır. Git gide isterikleşen Stanley oynanan körebe oyunuyla birlikte Meg’i boğmaya çalışır. İki yabancı tarafından yukarı götürülür.

Son bölümde gündüz olmuştur. Meg ve Petey yine kahvaltı masasındadırlar ama bu sefer yabancılar tarafından bütün yiyecekleri tükenmiştir. Meg ve Petey sanki her şey yolundaymış gibi davranmaya devam ederlerken ve Meg Stanley için yiyecek bir şeyler almaya çıktığında, Stanley’in pijamalarını çıkartıp gangster elbiseleri giyerek aşağıya indiği görülür. Yabancılar tarafından götürülecektir artık. İstememesine rağmen ihanet ettiği o dünyaya adım atacaktır. Sesi çıkmamaktadır artık. Bilinmeze doğru, bir gizeme doğru yabancılar tarafından götürülür Stanley. Geride kalan Meg ve Petey içinse hiçbir şey değişmemiştir.



*Doğumgünü Partisi*'nde genel olarak Pinter bireyin güvenlik arayışından ve sahte olana ve gerçek olmayana inanmasını anlatır. Gerçeklerle yüzleşmek kadar zor olan yoktur: En önemlisi de ölüm gerçeği ile yüzleşmektir. Bu yüzden oyunları tedirgin edici ve her an gelecek olandan, dış dünyadaki tehditten kaçışımızı da sergilemektedir. Tüm bu gerçekten kaçarken de duyarsızlaşırız kendimize ve en önemlisi sona. Duyarsızlaşmamız giderek kendimizi bir düş aleminde yaşamaya kadar götürür bizleri odalarımızdan. Bu yabancılaşma ve duyarsızlaşmada en belirgin olan ise Pinter'da dildir. Diğer bir ifadeyle, iletişim saçmalıklarıdır. Bir anlamda dirençtir ya da savunma mekanizmasıdır bu saçmalıklar.

Pinter'ın oyunları birer durum komiği gibi görünür. Ben ve Gus bir örgüte bağlı iki katillerdir. Ama gazetede ki grotesk ölüm haberlerine karşı verdikleri tepki saçmalıkla birlikte komiktir de. Hiç ölümle ve öldürmeyle ilgileri yokmuş gibi davranıp yorum yaparlar ölüm haberleri üzerine. Pinter açısından baktığımızda bu durum kendine ve yaşamına yabancılaşmış insanın bir göstergesidir. İzleyici açısından baktığımızda ise saçmalığı ve kendinde gördüklerindeki katlanabilmektir. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Ben bir gazete haberi daha okur ama sonunu bile dinlemeden Gus daha önce verdiği tepkilerin aynısını verir. Bu durum da aslında mekanikleşmiş insanının trajik ve komik olan halidir. Daha sonra da açıklanacağı gibi, buradaki komik durum bir sonraki sahnede gelecek olan büyük tehdit ve yüzleşme öncesi gerilen yayları gevşeterek sona doğru yapılan bir ön hazırlıktır.

Diğer oyunlarında da bir tehdit sonrası ve diğer tehdit öncesi gerilen ve gerilecek yaylar öncesinde aynı şekilde durum komiğini kullandığını görürüz.

*Gitgel Dolap*'ta tüm bu konuşmaların arasında sessizce ve sinsice sezilen bir havada vardır: Ne olacak şimdi? Niye bütün bu konuşmalar diye sorgularken ilk tehlike sinyali gelir dışarıdan, daha doğrusu yukarıdakilerden. Kapının altından bırakılan bir zarf ve tam da ihtiyaçları olan kibritler... İzlediklerinin ve gözlemlendiklerinin sinyalleri ve tehdidi olmasına rağmen, Pinter'ın ustaca güldürü ögesini kattığını görürüz bu duruma. Gus cebinden kibritleri çıkarıp bakar ve "Kendi kendilerine geldiler" der.

*Gitgel Dolap*, Gus'ın cevabı olmayan sorularıyla ilerlerken birden bire dolaptan bir ses gelmeye başlar. Merakla birlikte korku da başlamıştır. Odanın içine kibritlerle birlikte başlayan sızma git gide ilerlemektedir. *Gitgel* dolaptan garip bir şekilde yemekler istenmektedir. Zaten iyice yoksunlaştığının bildiğimizi Ben ve Gus için durum çekilmez ve tehdit edici boyutlardayken izleyici için oldukça eğlendirici bir durumdur Ben ve Gus için oldukça tehdit edici, ne yapacaklarını bilemez halde kaldıkları bu durum, izleyici için saçmanın ve komiğin doruklarıdır.

Aynı durumu *Doğumgünü Partisi*'nde Stanley'nin sorguya çekildiği sahnede de görürüz. Stanley için tehdit odaya kadar girmiş ve dayanılmaz bir haldeyken Pinter dildeki saçmalıkları kullanarak uyumsuzluğu doruk noktasına çıkarmaktadır.

“Goldberg: Ne zaman dua ettin en son?

Mccann: Terliyor.

Goldberg: 846 sayısı olası mıdır, yoksa gerekli midir?

Satley. Hiçbiri.

Goldberg. Zamparalığın nereye sürüklüyor seni

Mccann. Ödeyeceksin bunu

Goldberg: Kuru ekmekle doldur içini.

Mccann. Kadınlara bir lekesin.

Goldberg. Niye ödemiyorsun kiranı?

Mccann: Anasını kirleten.

Goldberg: Niye burnunu karıştırıyorsun.

Mccann: Adalet istiyorum.

.....

Goldberg. Konuş Webber, Neden sokağın öbür yanına geçti tavuk?

Stanley: İsteddiği için.... İsteddiği için... İsteddiği için....

Goldberg: Neden sokağın öbür yanına geçti tavuk?

Stanley: İsteddiği için... İsteddiği için....

Goldberg: Neden sokağın öbür yanına geçti tavuk?

Stanley. İsteddiği için....

Mccann. Bilmiyor. Bilmiyor hangisi önce!

Goldberg. Hangisi önce?

Mccann: Tavuk mu? Yumurta mı? Hangisi önce?

Goldberg ve Mccann: Hangisi önce? Hangisi önce? Hangisi önce?” (Pinter, 1965: 51,52)

Arka arkaya tekrarlanana bu saçma durumlar ve konuşmalar daha önce belirtildiği gibi daha büyük tehdit öncesi hazırlıklardır. Seyirci bu saçmaların arasında gevşerken, garip bir şekilde yoksunlaştırmanın doruklarındaki bireyin

yalnızlığını ve korkunu ve çaresizliğini de görür. Bir çeşit oyun içinde oyunun rahatlamasıdır.

“Tanımları itibariyle yüzeysel olan sözcükler, doğrudan varoluşsal bilinci açığa çıkaran alışılmış tepkilerin yerine geçer; duyguları sözcüklere dökmek onların sahipliklerini yok eder ve dışsal çatışmanın yerini alır. Eylemi, sözsüz, mevcut diyalogla oldukça ilgisiz bir alt metinsel düzeyde odaklanıp gelişirken karakterleri yalnızca birbirinin üzerine bilinen monologlarla geçmişi anlatan oyunların içerdiği fikirler üzerine kurulan bir sessizlik okulu oluştu.” (İnnes, 2004: 38)

Ayşegül Yüksel, *Gündoğan* edebiyat dergisinde çıkan *Gitgel Dolap* incelemesinde derin yapıya ulaşmada en önemli göstergelerin oyun boyunca süregelen tekrarlar olduğunu belirtir. Bu tekrarlar; sifon ve gitgel dolap gibi somut mekanik öğelerin tekrarlanan faaliyetleri, kişilerin geliştirdiği mekanik eylemler, tepkiler ve kişilere görevleri gereği benimsetilen mekanik öğeler olmak üzere üç grupta ele alınır. Bu temel gösterge, oyun kişilerinin çevrelerindeki otomatik aygıtlar gibi, anlayamadıkları ve denetleyemedikleri bir mekanizmanın parçası olarak varlıklarını sürdürdükleri otomasyon durumuna ve denetleyemedikleri bu mekanizma içinde kişilerin bireysel özgürlüklerini kaybettikleri yoksunlaşma durumuna götürür okuyucuyu. Ben, mekanizmanın uyumlu parçası; Gus ise uyumsuz parçasıdır. Mekanizma, aksamasına neden olan parçayı (Gus’ı) devre dışı bırakarak işlevini sürdürmeye devam eder. Ayşegül Yüksel oyunun derin yapısıyla ilgili şunları söyler:

“Oyun bireysel düzeyde denetlenemeyen ve bireyleri denetimi altında tutan mekanizmanın insan yaşamı üstündeki olumsuz etkisine keskin bir eleştiri getirmektedir. Oyunda yansıtılan işleyiş biçimiyle mekanizma yalnızca bir mafya örgütünü değil, insanları körü körüne uyum sağlamaya yönelten politik, ekonomik, toplumsal, kültürel tüm sistemleri çağrıştırmaktadır. Pinter ayrıca mekanizmanın ürettiği dehşeti vurgulamakta ve insanı yalnızca taşıdığı işleve indirgeyen sistemlerin, yalnız kurulu mekanizmaya boyun eğmeyen kişileri değil, uyum sağlayan kişileri de yoksunlaştıracak ve yok edecek denli acımasız olduğunu göstermektedir. Oyunun derin anlamının bir başka boyutunda da, insanın mekanizmaya karşı çıkma dürtüsünün tartışması gündeme getirilmektedir. Denetim dışındaki karmaşık mekanizmalar içinde tutsak edilmiş insanın bir seçim yapma olanağı var mıdır? Hiçbir çözümün olası görünmediği koşullarda insan çözüm arayabilir ya da çözüme ulaşabilir mi? Pinter, yazmış olduğu kara güldürüyle çözümü değil, açmazı sergiler. Yine de belli belirsiz bir biçimde de olsa, mekanizmanın işlevsel parçaları olarak görülen bireylerin, kendi adlarına

düşünmeye ve mekanizmayı sorgulamaya başlamaları sonucunda, baskıcı mekanizmanın er ya da geç işleyemez duruma geleceği inancını taşıyor gibidir.” (Yüksel, 1992)

*Gitgel Dolap*'a genel anlamda baktığımızda diğer bir durum komedisini de görürüz. Gus öldürmek için gelmişken, en sonunda öldürülecek olandır. Yani avcıyken av haline dönüşmüştür. Onun bu şaşkınlığı ve kendine geri dönen durumu aslında ne kadar da acımasız ve kara güldürünün doruğudur.

*Gitgel Dolap*, yüzeysel yapıda oluşturulan öyküyle bir gerilimdir. Fakat tipik gerilimde görülecek unsurlardaki gibi git gide artan bir hızda değil, bir durup bir hareketlenen bir eylem düzeninde gelişir. Tıpkı yaşamda olduğu gibi yansıtılmıştır gerilim. Aslında bir gangster oyunu gibi algılanan oyunda, tipik İngiliz aşağı tabakanın kullandığı dil ve uğraştığı konular üzerinden oldukça eğlendirici bir şekilde de ilerler oyun.

Oyun Ben ve Gus'ın kendilerine verilen görevi yerine getirmek için geldikleri bir bodrum katı olan odada geçmektedir. Odada iki kapı vardır: biri içeriye diğeri ise dışarıya açılan kapı. Onlar birer katil olarak sadece adı bilinen Wilson tarafından verilen emirleri yerine getirmektedirler: bekledikleri odada kapı açıldığında gelen kişiyi öldürmeleri. Kiralık katil olarak bu işi yaptıkları bilinmektedir. Sabah erkenden öldürmek için verilen adrese gitmektedirler, akşam o yerden çıkmaktadırlar.... Onların yaşadıkları zaman gündüz içinde gecedir aslında. Gerçek anlamda yaşantıları ise gece geçmektedir.

Diğer oyunlarında olduğu gibi bu iki oyunu *Doğumgünü Partisi* ve *Gitgel Dolap* oyunlarında da, insanların dünyadaki yerini gösteren bir simge olarak odayı kullanır ve Pinter'in karakterleri kendi odaları için güçleri yettiği kadar savaşırlar. Karakterleri, yaşamlarında yalnız kaldıkları en uç noktada yani odalarına dönüp var olmanın temel sorunuyla baş başa kaldıkları noktada var olabilirler.

### 3.3. Pinter’ın Oda Kavramının Karakterlere Etkisi

Harold Pinter karakterlerinin sadece o andaki durumlarını yansıttığı için, kişilerin geçmiş yaşantıları oyunlarda anlatılmaz. Pinter oyun kişilerinin geçmiş yaşantıları hakkında net ve fazla bilgi vermemesine karşın, tehdit eden kimliğiyle karşımıza çıkan oyun kişilerinin ortak noktaları vardır. Bu ortak noktalarıyla tehdit eden rolündeki oyun kişileri, güvenlik arayışının karşısında bulunmaları özellikleriyle anahtar konumundadırlar. Tehdit eden, Pinter oyunlarında kendini; egemen ya da egemenin temsilcisi, bir grubun ya da birlikteliğin parçası, yerleşik inançlara bağlı oluşuyla gösterir.

Tehdit edenin ortak özellikleri olarak görülen “bir parçası olma”, tehdit edici olan oyun kişileri için, kendilerini var ettikleri bir ilişkilendirilmedir. Parçası olma, bu anlamda kişinin nesneleşerek kendini güvene alma çabasıdır. Bütünün bir parçası olan insanın bütünden ayrılma çabası, bütünden kuşkuya düşmek ve onu eleştirmek, cezalandırılmayı gerektirir. Bütün gücünü, parçası olan insanın bütün içinde var olabileceğine inanarak nesneleşmesi, onun dışında var olabilme ihtimalinin olmadığına inanması üzerinden kurar.

Oyunlarında genellikle kısa bir zaman dilimi ele alınır. Bu kısa zaman dilimi içerisinde karakterlerin gelişimi sunulmaz. Hiçbir kahramanın bir zenginlik ya da mutluluk durumundan bir acı ve üzüntü durumuna geçişi gösterilmez. Karakterler biz onlarla karşılaşmadan çok önce bu duruma düşmüşlerdir. Oyun kişileri, şimdiki zamanın içinde, ‘olabilirdi’ ve ‘olabilir’ durumunun verdiği acı içinde ele alınır. Bu kişiler istedikleri sona ulaşmak için mücadele ederler; fakat tam tersine bir sonuca ulaşırlar.

Karakterler sıradan hataları bulunan, sıradan insanlardır. Bilinçsiz bir şekilde basit hayatlarını karanlığa ve tehlikeye dönüştürürler, bu zavallı yaşamlarının nedenlerini açığa çıkaramazlar. Hem karakterler hem de izleyiciler bu nedenleri bulmak için çaba harcarlar. Oyunun sonunda yaşamla ilgili bir dizi çok derin sorunun

farkına varırlar; fakat belirli bir sonuca ve belirli bir yargıya ulaşamazlar. İletişim kurmaktan kaçmaya çalışır bir tavır göze çarpar. Pinter bu konuda şunları söyler:

“Oyunlarımdaki karakterlerin iletişim kuramama gibi bir problem yaşadıklarını düşünmüyorum, hatta oldukça iyi iletişim kurduklarını söyleyebilirim. Bence iletişim birini tanıma ve biriyle bir ortaklık kurma anlamında oldukça korkutucu bir konu. Oyunlarımda bana göre daha çok iletişimden kaçınma söz konusu.” (Knowles, 1995: 12)

Pinter, karakterlerini ele alma bakımından Çehov ile Beckett arasında bir yere denk düşer. Beckett gibi, karakterlerini gerçekliği olmayan bir evrende, yalıtılmış bir biçimde, kaygılarıyla boğuşmaya bırakırken; Çehov gibi de geçmişe ait gerçekçi bir yapı ve daha derin çatışmaların ve belirsizliğin gizlediği ya da sıklıkla kaçamak cevaplardan oluşan, eylemi önceleyen bir konuşma düzeni yaratır. Çehov’un oyunlarında sezilen ölgünlük, durgunluk havası onun oyunlarında da hissedilir. Oyun kişilerinin geçmişi ya da geleceği hakkında bizleri düşündürür ancak sonuca vardırılmaz. Karakterleri geçmişlerinden ya da geleceklerinden bahsetseler bile, doğruluğundan tam olarak emin olamayız, kafalarda hep bir soru işareti bırakır.

Pinter odalarında sığınan, huzur bulmayı bekleyenlerin hikâyesini anlattığı oyunlarında bir de kurban seçer. Her oyununda kurban olan birisi ya da birileri mutlaka vardır. Bu kurban veya kurbanlar genellikle kendilerini dış dünyanın korkutucu tehlikelerinden kendilerini koruduğunu düşündükleri odalarında güvende olduklarını düşündükleri için, oraya sıkışmış, çıkamayan bir o kadar da çıkmak istemeyen karakterlerdir.

Bu kurbanlardan biri *Doğumgünü Partisi* oyununda Stanley’dir. Uzun süredir sığındığı pansiyona yabancıların gelmesi, onun güvenliğini tehdit eder. Bu durum da Stanley’i rahatsız eder. Yabancılar onu dışarıya, Stanley’nin korktuğu ve kaçtığı dünyaya çıkarmak isterler ve Stanley gitgide kendini kaybeder. Korunağından

uzaklaşma düşüncesi ve yabancıların tehdidi gitgide Stanley'nin yok olmasına ve kendini dış güçlere bırakmasına neden olur.

*Gitgel Dolap* oyununda ise kurban Gus'tır. Buldukları yerde ne yaptıklarını, ne konuştuklarını takip eden birileri vardır sanki. Bu izleyenler dışarıdadır ve Ben ve Gus için bir tehdit anlamına gelmektedirler. Gus bulunduğu yerin dışından bir şekilde iletişim kurulmaya çalışıldığını fark ettiği anda tedirgin olmaya başlar ve bu tedirginliği sonu gelmeyen sorular takip eder. Bu durum Gus'ın sonunu hazırlamaktadır.

Pinter'in tüm oyunlarının dramatik malzemesi, dış dünyanın ve dışarıdakilerin bir tehdit unsuru olduğu, içerdekilerin ise sürekli bu korku ve tehditte kaçtığı izleği üzerinedir. Pinter'in karakterleri sürekli bir kaçış halindedirler ve hep bir yerlere sığınma isteği duyarlar.

“ Karakterler kendi içlerinde yüzeysel ve anlaşılmazdırlar. Pinter'in yarattığı karakterler bilincin olmadığı bir dünya istiyorlardı, tembelliğin olduğu ancak herkesi korkak yapacak korkuların olduğu bir hayat değil. Düşünceler ve hisler yorucuydu onun için.” ( Almansı, 1981)

### **3.4. Pinter'in Oda Kavramının “Doğumgünü Partisi” Ve “Gitgel Dolap” Oyunlarında Çatışma Oluşturması**

Odalarına sıkı sıkıya bağlı oyun kişilerinin odaları için savaş vermeleri, Pinter oyunlarındaki ana çatışmayı oluşturan özelliklerden biridir.

Oyunlarda çok net bir şekilde içerisi ve dışarıyı ayırımı söz konusudur. İçerdekiler dışarıdan bahsederler. Korkulan güven vermeyen dış dünya her zaman merak edilen bir konudur aynı zamanda.

“MEG: Güzel mi dışarı?”

PETEY: Evet güzel bir gün.

MEG: Güneşli mi?

PETEY: Stanley kıyıda bir yürüyüşe çıkarsa beni. Son ne zaman gitmişim deniz kıyısına? Niye söylemiyorsun Stanley’e, beni bir gün yürüyüşe çıkarmasını, Petey?” (Pinter, 1965: 8)

Aynı şekilde Stanley de dışarıya çıkmaktan oldukça korkmasına rağmen dışarısını merak eder ve dışarı hakkında sorular sormaktan kendisini alamaz.

“ STANLEY: Dışarı nasıl bugün?”

PETEY: Çok güzel.

STANLEY: Sıcak mı?

PETEY: Ee, tatlı bir esinti var gene.

STANLEY: Soğuk mu?

PETEY: Yok yok, soğuk sayılmaz.” ( Pinter, 1965: 12)

Stanley kendisine korunaklı bir dünya kurduğunu düşünmektedir ancak zaman zaman Meg’in aşırı ilgisi ve anaçlığı onu boğar. Meg’in gözünü korkutmak ister. Dışarı çıkacağını, gideceğini söyler, Meg’i gitmekle tehdit eder.

“MEG: Ama iş bulursan buradan gitmen şart değil. Değil mi? Limanda çalabilirsin.

STANLEY: Ben ıı... ben bir iş teklifi aldım bile.

MEG: Ne

STANLEY: Evet. Bir iş var ama, düşünüyorum bakalım.

MEG: Yok öyle bir şey.

STANLEY: Hem de iyi bir iş. Gece kulübü. Berlin’de.



MEG: Berlin mi?

STANLEY: Berlin. Bir gece kulübü. Piyano çalacağım. İnanılmaz bir ücret. Her şey onlardan.

MEG: Ne kadar sürecek?

STANLEY: Berlin'de kalmayacağız. Oradan Atina'ya gideceğiz.

MEG: O ne kadar sürecek?

STANLEY: Evet. Sonra uçakla doğru u... neydi adı

MEG: Neresi?

STANLEY: İstanbul. Zagrep. Viladivostok. Bir dünya turu." (Pinter, 1965: 19, 20)

Stanley Meg'i korkutmaktan öteye gidemez; kendisi de biliyordur bunu. Dışarıya çıkmayacaktır. Çünkü korkuyordur dışarıda olanlardan, onu bekleyenlerden. Ama dışarı hakkında konuşmaktan da geri kalmaz. Bu durum sadece sözde kaldığı sürece bir sorun yoktur ancak iş ciddiye bindiğinde ya da onu dışarıya çekmeye çalışanlar olduğunda, bulunduğu yerden başka bir yer olmadığını söyler. Onun için bulunduğu yer pansiyon tek güvenilir yerdir ve oradan çıkarsa güven ortamını terk etmiş olacaktır.

"LULU: Neden çıkmıyorsunuz hiç dışarı?

STANLEY: Dışarıdaydım. Bu sabah. Kahvaltıdan önce.

LULU: Ben sizi hiç görmedim dışarıda, hiç.

STANLEY: Demek ki ben çıktığım zaman siz çıkmıyorsunuz.

LULU: Ben hep dışarıdayım.

STANLEY: Karşılaşmadık öyleyse.

LULU: Hadi gelin dışarı, hava alın biraz. İçime sıkıntı basıyor sizi böyle gördükçe.

STANLEY: Hava mı? O da neymiş, hiç bilmiyorum.

LULU: Nereye giderdik?

STANLEY: Hiçbir yere. Gidecek hiçbir yer yok ki. Sadece giderdik. Ondan ötesi önemli değil.

LULU: Burada kalmak daha iyi.

STANLEY: Hayır. İyi değil burası.

LULU: Başka neresi var öyleyse

STANLEY: Hiçbir yer.” (Pinter, 1965: 24)

Stanley'nin gidecek başka bir yeri yoktur. Kendisine o pansiyonda bir dünya kurmuştur. O pansiyon onun için bir korunaktır. Ana rahminin sıcaklığını hissettirir orası ona. Ancak farkında değildir ki kendisini koruduğunu sandığı o pansiyon, onu yavaş yavaş yok etmektedir. Kendi sonunu gene o pansiyon hazırlıyordur. Goldberg ve Maccann oranın Stanley'i ne hale getirdiğini şu sözlerle ifade ederler:

“GOLDBERG: Hiçbir topluluk istemez seni. İnşaatçılar bile istemez.

MACCANN: Sen bir kumaş hainisin.

GOLDBERG: Sen bir bulaşıcı hastalıksın Webber, sen bir yıkıntısın.

MACCANN: Sen bir kalıntısın.” ( Pinter, 1965: 52)

*Gitgel Dolap* oyununda çatışmanın oluşmasında gene oda göze çarpar. Bu iki kiralık katilin bulunduğu yer bir iç mekân olan bir odadır. Ve dışarı ile iletişimi yoktur. Dışarıdan bir şekilde iletişim kurulmaya başlanınca da tehlike içeri sızmış olur. Ben'in soruları ile de çatışma artık iyiden iyiye kendini göstermeye başlar.

*Gitgel Dolap*'ta da içerisi ve dışarı kavramları ilk bakışta göze çarpar. Aynı zamanda dışarıdan gelen her zaman bilinmeyen bir anlamda da korku verendir.

“BEN: Ne o?

GUS: Bilmem.

BEN: Nereden çıktı?

GUS: Dışarıdan geldi.

BEN: Ne acaba?

GUS: Bilmem.” (Pinter, 1962: 16)

Gitgel dolap alıřmaya bařlayıp da, yukarıdan anlamsız sipariřler istenmesi üzerine Ben ve Gus sorgusuz sualsiz istekleri yerine getirmeye bařlarlar. ünkü yukarısı korkulan dıř dnyadır ve onları kızdırmamak gerekir. Onların istekleri emirdir ve ikili onları sinirlendirmemek iin istedikleri olmasa bile ellerinde ne var ne yoksa gnderirler. Kendilerini bir lokantanın mutfağındaki garsonlar gibi sipariřleri hazırlamaya alıřırken bulan ikili, Gus’ın buldukları mekânı anlamlandırmaya alıřtığı sorularla blünürler:

“ GUS: Ne oluyor burada?

BEN: Nasıl ne oluyor?

GUS: Ne biçim lokanta burası?

BEN: Eskiden lokantaymış, řimdi değıl herhalde.

GUS: Eskiden de olmaz ocağı gördün mü sen?

BEN: Nesi var?

GUS: Ü gözlü bir ocak.

BEN: Ne olur?

GUS: Ne piřer ki üçlü ocakta? Koca lokanta döner mi bununla?” ( Pinter, 1962: 28)

Gus mekânla ilgili kafasındakileri sıraladıktan sonra, yukarıdakilerin memnuniyetsizliklerini de duyunca, yukarıdakileri sorgulamaya bařlar. Yapmaması gereken bir řeyi yapıyordur. Dıřarıdakiler (yukarıdakiler) sorgulanmamalıdır. Sadece emirlerine uyulmalıdır. Gus’ın bu tavrı onun sonunu hazırlamaktadır.

“ GUS: Neyimiz var neyiz yok yolluyoruz da gene de yaranamıyoruz. Yok bayatmış, bozukmuş, bilmem neymiř. Kargalar bile güler be laf mı bu? Ne diye

yolladım sanki? Ben ne diye yolladım sanki? Kim bilir neler vardır yukarıda? Allah bilir salata bile vardır. Bir de kalkmış bizden yemek istiyorlar.” (Pinter, 1962: 33)

Bir süre sonra Gus iyice kontrolünü kaybeder, her şey ve herkes hakkında sorular sormaya başlar. Ben ise kontrollüdür. Ne yapması, ne yapmaması gerektiğini biliyordur ve onları sınırlendirmemesi gerekiyordur. Gus’ı durdurmaya çalışsa da onu durduramaz. Gus için yapılacak bir şey kalmamıştır artık. En savunmasız haliyle kendi sonuna gitmektedir.

## 4. SONUÇ

Absürd tiyatro 2. Dünya savaşının yol bunalımlı süreçten kaynaklanan kötümser ve umutsuz bir dünya görüşü doğrultusunda, insanın varoluşunu ve yaşamını mantık dışı, saçma ve anlamsız olarak ortaya koymaya, insanlar arasında iletişimin olanaksızlığını göstermeye çalışmıştır. Absürd tiyatro, bu düşünce yapısına bağlı olarak, geleneksel dramatik biçimleri ve anlamlı diyalog düzenini yıkmıştır; tarihsellik ve psikolojiklik dışı gelişim, eylem ve çalışmaya bağlı olmayan bir oyun yapısı kurmuş ve mantığa aykırı bir diyalog düzenine oyun dili haline getirmiştir. 1950'lerde öncelikle Fransa'da yaygınlık kazanmış bir tiyatro akımıdır. Burjuva dünyasının basmakalıp değerlerine dayalı yaşam tarzına mutlak olumsuzlayıcı bir tepki olarak ortaya çıkmış olan absürd tiyatro, toplumsal yabancılaşmayı bir insanlık durumu olarak ele alır. İnsanın varoluşunu ve yaşamını mantık dışı, saçma ve anlamsız olarak ortaya koymaya, insanlar arasında iletişimin olanaksızlığını göstermeye çalışmıştır. Absürd tiyatro bu düşünce yapısı doğrultusunda, dramatik biçimleri ve anlamlı diyalog düzenini yıkmış; gelişim, eylem ve çatışmaya bağlı olmayan bir oyun yapısı koymuş; mantığa aykırı bir diyalog düzenini oyun dili haline getirmiştir.<sup>1</sup>

Harold Pinter da bu bağlamda bakıldığında absürd yazarlar arasında yer bulan biridir. Aynı zamanda Pinter absürd bir varoluş biçimini, yaşamdan bir kesite indirgeyebilmiş olmasıyla da dikkat çeker. Dış ve soyut bir tehdidin belirlediği insanın saçma durumunu, oda imgesi içinde toplar. Bir oda içinde umutsuzca kapalı kalmış, anlamsız bir dış tehlikenin gelmesini korku ve tedirginlikle bekleyen, geldiği zaman da varoluş güvencesini yitiren kişiler, Pinter'ın karakterlerini oluşturur. Karakterlerinin birbirleriyle karşılıklı iletişim kurmasının olanaksızlığını kanıtlamaya

---

<sup>1</sup> Çalışlar, A. (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*. S:544

çalışan Pinter, dili tekdüzelik ve yinelemelerle anlamsızlaşır. Dil durağanlıktan doğacak bir gerilimin, amaçsız bir bilinçaltının anlatımı haline gelir. Pinter’ı Pinter yapan kendine has sessizlikleri, duraksamaları, tekrarları, karanlıkları, belirsizlikleri, dili, davetsiz ziyaretçileri, tehdit unsuru, odası ve sorgulama ögesidir. Bu özellikler herkesin dikkatini çekmiş ve Pinter’ın bu kadar başarılı olmasını sağlamıştır.

“Oda” Pinter oyunlarının vazgeçilmez bir unsurudur. Oyunlar bir odada, odaya öylece atılmış karakterlerin, odalarında korunmaya çalıştığı, dış dünyanın tehlikelerinden korkan ancak yavaş yavaş kendi koruma kalkanları olan odalarında boğulanların hikâyeleridir. Genellikle Pinter oyunları bu temel konu üzerine kurulmuştur. Karakterleri odalarında bir şekilde huzur bulmayı beklerler. Hiç beklenmeyen bir dış tehditle karşılaşır ve olaylar gelişir.

*Doğumgünü Partisi* ve *Gitgel Dolap* oyunlarında da bu özellikler göze çarpar. Kendisini bir pansiyona kapatan Stanley, dış dünyadan kendisini koruduğunu düşündüğü bu pansiyondan dışarıya çıkmaz. Bir gün gelen davetsiz misafirler Goldberg ve Maccann bu güvenliği tehdit ederler ve Stanley’nin huzurunun kaçırırlar. Onun için düzenlenen doğum günü partisinde işler iyice kontrolden çıkınca Stanley boyun eğmek zorunda kalır ve kendisini koşulsuz bir şekilde iki adama bırakır.

*Gitgel Dolap*’ta da buldukları odada onlara verilecek emirleri bekleyen iki kiralık katil Ben ve Gus, bütün emirlere koşulsuz sadık kalmaya ve sorgulamamaya o kadar alışmıştır ki bu düzeni yıkan Gus ortamı germeye ve kendilerini tehlikeye atmaya başlamıştır. Yukarıdan onlarla iletişime geçen birilerinin varlığını hissetmeleriyle işler daha da karmaşık bir hal alır. Gus durumu, yukarıdakileri sorgulamaya başlayınca da kendi sonunu hazırlamış olur.

Pinter’ın oyunlarında yinelenen bu oda motifi, güven verici anlama işaret eder. Karakterler dış dünyadan korunmak için odalarına sığınır. Orada güven ve huzur bulmaya çalışırlar. Bu nedenle dışarıdan gelen her türlü iletişime tepkiyle

yaklaşırlar. Güven duygularının sarsılmasından tedirgin olurlar ve dışarıdan kurulmaya çalışılan iletişim tehlike anlamına gelir.

Harold Pinter'ın odası ana rahmine, hiçlik denizine ve bunlar gibi birçok şeye benzetilir. Ancak hepsinin ortak noktası uçsuz bucaksız güven duygusu vermesidir. Bu nedenle de odada yaşayanlar güven duygusunu kaybetmemek için odalarına sıkı sıkıya sarılırlar. Ancak fark edemedikleri, güven bulmayı umdukları odaları tarafından sonlarına gidiyor oluşlarıdır. Ne kadar kaçarlarsa kaçsınlar, dış dünyanın tehditkarlığı içeriye girip, onları da etkileyecektir. Onlara düşen o günü; düşünmeden, planlamadan ve sorgulamadan beklemektir. O gün er ya da geç gelecektir.

## KAYNAKLAR

Almansı, G. (2010). *Contemporary English Drama Stratford-Upon-Avon Studies 19*. Bigsby C.W.E.(Ed.). *Harold Pinter's Idom of Lies*(87). California University: Adward Arnold.

Çapan, C. (2008). *Değişen Tiyatro*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Çalışlar, A. (1995). *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları

Deleon, J. (1985). *Çağdaş Tiyatroda Harold Pinter Geleneği* (2.baskı). İstanbul: Pubu Yayınevi.

Eslin, M (1999). *Absürd Tiyatro*. G. Siper (Çev.). Ankara: Dost Kitapevi.

İnnes, C. (2004). *Avant-Garde Tiyatro 1892-1992*. B. Güçbilmez, A.Kahraman (Çev.). Ankara: Dost Kitapevi.

Knowles, R.(1995). *Understanding Harold Pinter*. Columbia: University of South Carolina Press.

Pinter, H. (1962). *Gitgel Dolap*. E. Sav (Çev.). İstanbul: de Yayınevi.

Pinter, H. (1965). *Doğumgünü Partisi*. M. Fuat (Çev.). İstanbul: de Yayınevi.

Styan J.L. (1981). *Modern Drama in Theory and Practice 2 Symbolism, Surrealism, and the Absürd*. Newyork: Cambridge University Press.



Yüksel, A. (1992). *Harold Pinter'in Gitgel Dolap Oyununda Anlam Dizgeleri*. Gündoğan Edebiyat.

Wardle, I. (1970). *The Encore Reader ( A Chronicle Of The New Drama)*. London: Methven&Co Ltd.

**internet:**

**Elektronik Makale ve Yayınlar**

Cusac, A.M. (2008). Interview With *Harold Pinter*. Erişim Tarihi: 22 nisan 2014, [Progressive.org/mag/pinter.html](http://Progressive.org/mag/pinter.html)

## **ÖZGEÇMİŞ**

1988 yılında İzmir’de doğdu. İlk, orta ve lise öğrenimini İzmir’de tamamladı. Üniversite eğitimi için 2006 yılında gittiği Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Oyunculuk bölümünden 2011 yılında mezun oldu. 2012 yılında Haliç Üniversitesi yüksek lisans programına kabul edildi. Çeşitli özel tiyatrolarda da görev alan Mine Özyavuz halen İstanbul Devlet Tiyatrosunda oyunculuk yaşamına devam etmektedir.