



İNSAN VE TOPLUM BİLİMLERİ
ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

Cilt / Vol: 6, Sayı/Issue: 7, 2017

Sayfa: 240-263

Received/Geliş: Accepted/Kabul:

[25-10-2017] – [20-11-2017]

Samuel Beckett'in Geleneksel Tiyatroya Başkaldıran *Oyun Sonu Ve Godot'yu Beklerken* Adlı Yapıtları Üzerine Bir İnceleme

Ümran TÜRKYILMAZ

Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Fransız Dili ve Edebiyatı Bölümü

Assoc. Prof. Dr., Gazi University, Department of French Language and Literature

Orcid ID: 0000-0001-7747-6494

E-mail: umran2000@hotmail.com

Öz

Alışlagelmiş geleneksel tiyatro anlayışının yerleşik biçimlerini ve izleklerini yadsıyan Samuel Beckett'in *Oyun Sonu* ve *Godot'yu Beklerken* adlı yapıtlarında, insanoğlunun, zaman dışı ve belirsiz uzamdaki trajik durumu imlenir. Klasik dönemlerde kısıtlayıcı bir etkinin varlığı altında, benzer biçimsel bakış ve izleklere sahip olarak sahneye konan oyunlar için, yirminci yüzyılda karşı bir sav gelişim gösterir. Gerçeği doğrudan değil de sezdirerek açmılayan bu eğilimin sonucunda, geleneksel tiyatroya tepki olarak doğan uyumsuz tiyatronun temelleri atılmış olur. Daha önce kullanılan izleklerin ve dekorun dışına çıkan Samuel Beckett de beden ve bilinç çöküntüsü içindeki insanoğlunun, benlik ve varoluş sorunsalını irdeler. Çalışmamızda, gerçeği mimetik bir biçimde sunan Samuel Beckett'in *Oyun Sonu* ve *Godot'yu Beklerken* adlı yapıtları, metne dayalı inceleme yöntemi ışığında irdelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Samuel Beckett, *Oyun Sonu*, *Godot'yu Beklerken*, geleneksel tiyatro, uyumsuz tiyatro.

A Research On Samuel Beckett's Opposing Traditional Theatre Works *Endgame* And *Waiting For Godot*

Abstract

In *Endgame* and *Waiting for Godot* of Samuel Beckett, who denied fundamental styles and themes of common traditional theatre conception, tragic situation of human being in timeout and indefinite extent is implied. In twentieth century, an antithesis has developed against plays, having similar stylistic view and themes, in accordance with the existence of restricting influence during the Classical Era. Because of this approach, indirectly paraphrasing the reality by implicating it, the foundation of absurd theatre, which arose as a reaction to the traditional theatre, is laid. Samuel Beckett, who went out of the before used themes and decoration, examines individuality and existence problematics of human being in body and consciousness depression. In our study *Endgame* and *Waiting for Godot* of Samuel Beckett, presenting the reality mimetically, are examined in the light of text oriented approach.

Keywords: Samuel Beckett, *Endgame*, *Waiting for Godot*, traditional theatre, absurd theatre.

Giriş

Tarih boyunca çağının yansıması olmuş ve olmaya da devam edecek olan tiyatro, sanatın olduğu kadar yaşamın da gerçeğini sahnede yansıtmının sorumluluğu içindedir.

Yirminci yüzyılın ortasında, alışlagelmiş geleneksel tiyatro anlayışının yerleşik biçimlerini ve izleklerini yadsıyan ve giderek artan eleştiri ile yeni bir yöneliş sergileyen uyumsuz tiyatro, yaşamın hem belirgin hem de gizli gerçeklerini açılar. Sahnede oyuncuların varlığıyla yaşantıya dönüşen, dilin, görüntünün, sesin, dansın ve müziğin sanatsal anlatım olanaklarının da desteklediği uyumsuz tiyatro, yaşamı algılamaya çalışan insanın oyunu olarak değerlendirilebilir.

Klasik dönemlerde kısıtlayıcı bir etkinin ve kısırdöngünün varlığı altında, aynı ya da benzer biçimsel bakış ve izleklere sahip olarak sahneye konan oyunlar için, yirminci yüzyılın ortasında karşı bir sav gelişim gösterir ve dünya tiyatrosunu etkisi altına alan uyumsuz tiyatronun temelleri atılmış olur.

Geleneksel tiyatroya tepki olarak doğan pek çok sahne yapıtı, gerçeği doğrudan değil de sezdirerek veren biçim ve öze sahiptir. Okuma, çözümleme ve değerlendirme yaklaşımı ile yeni bir gerçeklik sunan uyumsuz tiyatro, daha önce kullanılan geleneksel dekorun, yazı biçimlerinin ve izleklerin dışına çıkar. Bu bağlamda anlaşılmayan sözcüklerle, sarmal yapıda sözdizimiyle, zamansal sapmalarla ve yinelemelerle ifade edilebilen uyumsuz tiyatronun öncüsü Samuel Beckett (1906-1989)'in evreni, okuru / seyirciyi derinden sarsar.

Samuel Beckett, Platoncu idealizme karşı çıkarak, sanatta mimesis ve gerçekliği, felsefede empirizmi yadsıyarak (Gontarski, 1983:9), oyunlarında anti-epistemolojik izleklere uğraşır. Parçalanma, belirsizlik, metakurgusalılık, metinlerarasılık teknikleri uyumsuz tiyatronun odağında olan insanın parçalanmasının altını çizer.

"Seyirci, sahnede gördüğü akılla, mantıkla açıklayamadığı durum ve olaylarla tanıdık dünyasının dışına itiliyor, kendini tanımadığı, bilmediği oyunların içinde buluyordu. Saçma akımının kimi oyun yazarları, oyun bilincini hep uyanık tuttular, kimi yazarlarsa uyumsuzluk durumunu yeni bir gerçeklik anlayışı içinde yansıttılar. Belli göstergelerden yola çıkılarak şifresi çözüldüğünde bu oyunların aynı mantıksızlığın hüküm sürdüğü kendi yaşam oyunlarımıza çok benzediği görüldü. Yazarlar yaşam oyunumuza bir lunapark aynası tutmuştu sanki. Bu çarpıtan aynada



yaşamımızı kimi zaman şaşırarak, kimi zaman eğlenerek, kimi zaman dehşete kapılarak seyrettik. Kendimizi Modern olanı yaşatan Modern sonrasında dailmek atan bir ortamda bulduk” (Şener, 2010: 113-114).

Üç bin yıla yakın bir zamandır varlığını sürdürmekte olan tiyatro, tarihindeki en köklü değişimleri yirminci yüzyılda yaşar. İki dünya savaşı, teknoloji ve bilimdeki gelişmeler, yirminci yüzyılı şekillendiren önemli olgular arasındadır. Savaşların yol açtığı yıkım ve acıların yanında, beden ve bilinç çöküntüsü içinde yaşamaya yazgılı insanın anlamsız ve amaçsız bir dünyada git gide derinleşen umutsuzluğu, yalnızlığı, yabancılaşması, düşleri, düş kırıklıkları, tiyatro sanatına olan bakışı değiştirir. Tüm değerlerin yitirildiği bir dünyada, korku, anlamsızlık, boşluk ve çaresizlik duyguları içinde kitle insanın ortaya çıkışına yüzyılın yetkin yazarlarından Samuel Beckett de tanıklık eder. Tanıklık edilen bu etkiler, sanatsal yansımalarda kendini gösterir ve Samuel Beckett’in evreninden sahneye aktarılır.

“Hamm: Bir gün benim gibi kör olacaksın. Oraya oturacaksın, benim gibi, boşlukta bir nokta, karanlıkta, sonsuza dek. Bir gün kendine yoruldu, oturayım diyecek ve gidip oturacaksın. Ve acıktım, bir şeyler alıp yiyeyim diyeceksin. Fakat kalkamayacaksın. Oturmasaydım diyeceksin; fakat sonra, oturayım birazdan kalkıp bir şeyler yerim diyeceksin. Duvara bakacak, gözlerimi kapatayım belki biraz uyurum diyeceksin, biraz düzelirim o zaman. Kapayacaksın gözlerini. Ve açtığında orada duvar olmayacak. Boşluk, sonsuzluk saracak çevreni. Bütün zamanların dirilen ölüleri dolduramayacaklar bu boşluğu. Ve bozkırın ortasında bir çakıl taşı gibi olacaksın. Her şeyi bileceksin bir gün, benim gibi, ama sana acıyacak kimse kalmamış olacak, ne de senin acıyaçağın kimse” (Beckett, 1993: 27).

Yirminci yüzyılın ilk yarısında geleneksel tiyatronun yapısı, yeni bir tiyatroya doğru evrilmektedir. Geleneksel, Aristo ya da klasik olandan kopuşla başlayan bu süreçte, alışıldık kalıpların dışında ürünler veren ve modern olanı yaşatmak isteyen tiyatro yazarları, oyun metninin kurucu öğeleri, oyunun yapısı, biçimleri, kompozisyonu, bileşimleri, zaman, uzam, kişi, dil ve dramatik söylem çeşitleriyle köklü değişimlerin yaratılmasında etkin rol oynarlar.

Samuel Beckett’in oyunlarında, metnin dünyayı temsil ettiği düşüncesi yıkılır, bir başka deyişle mimetik etki yok olur. Belli bir amaca yönelik olmayan sözselle ifadelerde karşımıza çıkan “evet”, “bir şey”, “hayır”, ve “hiçbir şey” birbirine dönüşür ve göndermede bulunmaz. Dili, ironik alayla yoğunlaştıran, sözlerle suskunluğu ve hareketlilikle durağanlığı bir araya getiren yazarın, insanın benliğini çözümlenmeye çalıştığını söyleyebiliriz.



**Samuel Beckett'in Geleneksel Tiyatroya Başkaldıran Oyun Sonu Ve Godot'yu Beklerken
Adlı Yapıtları Üzerine Bir İnceleme (A Research On Samuel Beckett's Opposing Traditional
Theatre Works Endgame And Waiting For Godot)**

“Yazı yazmak beni sessizliğe sürükledi... Ama yine de sürdürmeliyim... Sarp bir kayalıkla karşı karşıyayım ve ilerlemem gerekiyor. Olanaksız değil mi? Ama yine de gidebilir insan. Sefil birkaç milimetrecik olsun ilerleyebilir” (Juliet, 1999: 29).

Geleneksel anlatıların özelliği olan tutarlılık ve neden-sonuç ilişkisi, Samuel Beckett'in dramatik metninde geçerli değildir, aksine belirsizliğin ortasında her tür sınırlamadan uzak olan tiyatro oyunları, kendi sınırlarını çizer. Bu açıdan değerlendirildiğinde “tıpkı söz gibi tiyatronun da özgür bırakılmaya ihtiyacı vardır” (Deshoulières, 1989: 52).

Uyumsuz tiyatro oyunlarında trajik-komik, varlık-yokluk, uyum-uyumsuzluk, yaşam-ölüm gibi diyalektik düşüncenin öngördüğü karşıtlık kavramlarından yola çıkılarak, acıklı bir güldürü ortaya konulur. “Korku/kaygı içinde yaşayan, varlığın sınırları içinde hapsolan ve bilincin çektiği acıyı” (Dobrez, 1986: 99) yaşayan oyun kişilerinin içinde buldukları gerçekler, uyumsuzluklar ve tutarsızlıklar sahneye şöyle aktarılır:

Nell: Böyle şeylere gülmemeli, Nagg. Neden hep sen gülmek zorundasın?

Nagg: Yüksek sesle değil.

Nell: (sesini alçatmadan) Hiç bir şey mutsuzluktan daha gülünç değildir. Emin ol. Fakat...

Nagg: (donakalmış) Oh!

Nell: Evet, evet, dünyanın en komik şeyi bu. Ve ilk anlarda, istekle, güleriz, güleriz. Fakat hep aynı şeydir. Sık sık duyduğumuz gülünç bir hikayeye benzer, onu hâlâ gülünç buluruz, ama artık gülmeyiz. Diyeceğin başka bir şey var mı bana?

Nagg: Hayır.

Nell: Emin misin, o zaman seni yalnız bırakacağım” (Beckett, 1993: 17).

Tüm yalınlığa karşın seyircinin düşünme yeteneğini sahnede toplayabilen Samuel Beckett, trajediyi komedinin, komediyi de trajedinin sınırına ulaştırır. Zamanın akışı ve değişmeyen bir uzamın içinde yaşamaya yazgılı oyun kişileri arasındaki iç söyleşimler, acıklı/ gülünç bir noktaya ulaşır.

“Clov: Öyle berbat şeyler var ki.

Hamm: Yok yok şimdi yok o kadar. Clov!

Clov: Evet.



Hamm: Sana çok uzadı gibi gelmiyor mu_

Clov: Evet. Ne?

Hamm: Bu... bu... şey...

Clov: Bana hep öyle geliyor. Sana öyle değil mi?

Hamm: Diğer günler gibi aynı.

Clov: Öncekiler kadar uzun. Bütün hayat boyu aynı anlamsızlıklar (Beckett, 1993: 32).

Alıntıdaki diyalog, Samuel Beckett tiyatrosunun tipik bir örneğini okura/seyirciye sunar. Bu noktada zamanın trajik doğası üzerine yoğunlaşan Samuel Beckett, Proust'un karamsarlığını paylaşır. Aynı söz ve hareketleri yineleyen kuklalaşmış kişilerin kullandığı dil, klişe anlatımları aktarmaya yarar. Oyun kişilerinin bedensel düşkünlüklerinin ortaya çıkışı, varoluşlarına anlamlı bir neden arama çabalarını boşa çıkarır. *Oyun Sonu*'nda, kendisinin ve Clov'un yaşamındaki anlamsızlığın bilincinde olan Hamm, bu durumu etkin bir biçimde şöyle ortaya koyar:

"Hamm: Hiç olmazsa belirli anlarda...belki de her şeyin boşuna olmadığını düşünebilmek"(Beckett, 1993: 33).

Martin Esslin, yeni bir tür olarak doğan uyumsuz tiyatro kişilerinin konumunu, "içe kapanma" durumlarında ortaya çıkan duyarlılıkla özdeşleştirir:

"Bu durumdaki kurban için dışardaki dünya ölmüştür; ama zihinde ikiye bölünüp bağımsız olarak bir bütüne dönüşen kişiliğin iki parçası arasında sonu gelmez bir tartışma uzayıp gider"(Esslin, 1994: 34).

Bu bakış açısından incelendiğinde gerçek ile uyuşmada sıkıntı yaşayan ve amaçsızca devinen yüzyıl insanının, içinde bulunduğu durumu görmesi sağlanır. Bu noktada klasik tiyatronun kurgusunda karşılaştığımız merak duygusu yerini tedirginliğe bırakır ve bir anlam veremediğimiz bu dünyada "biz hepimiz dışlanmışlar, bir yuvadan atılmışlarız. Bize kalan; asla burası olmayan, hep uzaklarda, ufukların ötesinde olan yitirilmiş bir uzama doğru hiç durmadan yürümektir"(Onimus, 1968:57).

Martin Esslin, geleneksel kavramlarla tanımlanamayacak niteliğe sahip oyunları etkin bir biçimde yansıtır, her gösterimde yeniden başlayan, yaşayan ve yaşadığı çağa ışık tutan uyumsuz tiyatroyu, "gelişme çizgisindeki son halka" (Esslin, 1994: 315) olarak konumlandırır.



Benmussa'ya göre tutarsızlık ve çelişkilerle dolu bir uzamda minimal ve soyut bir biçime taşınan gerçekler, uyumsuz tiyatrodaki aktarılmaya çalışılır:

“Hiç bir şey acımasız değildir, her şey acımasızdır. Hiç bir şey komik değildir. Her şey trajiktir. Hiç bir şey trajik değildir, her şey komiktir, her şey gerçektir, gerçek dışıdır, olasıdır, olanaksızdır, uygundur, uygun değildir. Her şey ağırdır, her şey hafiftir...”(Benmussa, 1966: 135).

Uyumsuz tiyatro oyunlarında, yüzeysel gerçeklerin dışlandığı ve insanın gerçek benliğinin tanımlanamadığı bir uzamda, içeriğin ve biçimin en aza indirildiği görülür:

“Aktarılacak hiç bir şeyin olmayışının, hiç bir aktarma yolu bulunmayışının, anlatma gücü ve anlatma isteği olmayışına karşın, yine de anlatmanın zorunlu oluşu” (Arnold, 1972:16) etkin bir biçimde ortaya konulur.

Değişen tiyatro anlayışına ve çözümleme kuramlarına koşturarak, on sekizinci yüzyıldan sonra daha sık olarak kullanılmaya başlayan didaskalik metinler ve diyaloglarda da değişiklik karşımıza çıkar. Oyuna ilişkin bilgilerin aktarıldığı, uzamın tanıtıldığı ve zamanın belirtildiği bölümler, didaskalik metinler ile verilir (Weber,2002:80). Oyunun kolay anlaşılmasını sağlayan ve tüm edimleri içeren özellik taşıyan bu metinler, uyumsuz tiyatrodaki jest, mimik, ses, ışık ve dekoru imler ve bireysel özellikleri en aza indirgenen oyun kişilerine devinim olanağı sağlar. Söz konusu metinler, romanlardaki söylemin üst-anlatı işlevine eşdeğer bir yazınsallığa sahip olarak son derece açıcıdır.

Uyumsuz tiyatrodaki yalnızca indirgenen oyun kişilerinin söyleminden oluşan metinler ve söylemin taşıyıcısı olan diyaloglar, ön planda yerini alır ve çözümlemenin dayanak noktasını oluşturur. Sahneler ya da perdelerle ayrılan geleneksel tiyatro oyunlarında, gerçeğe benzeyen diyalog ya da monolog, olayın gelişmesini sağlar ve okura/seyirciye hiç bir zaman aklın inanmadığı ve gerçek olmayan sahneleri sunmayı amaçlamaz. Anlatı anlayışını kesin olarak alt üst eden uyumsuz tiyatrodaki, tüm eylemi içeren özellikler taşıyan, görsel ve işitsel göstergelere dönüşen metinler olmasına karşın, geleneksel tiyatro oyunlarında söz konusu metinler ya yoktur ya da en aza indirgenmiştir.

Hem yazınsal metin hem de somut bir gösteri ögesi olan uyumsuz tiyatro oyunları, farklı kuramsal yaklaşımlarla okunabilir ve bu bağlamda dramatik metnin okunması, geniş bir imgelemi gerektirir. Jean Pierre Ryngaert, kapalı oyunlar olarak adlandırdığı uyumsuz tiyatro oyunlarının, okurun imgeleminde kurguladığı sahne yardımıyla geniş bir anlam evrenini oluşturulabileceğini (Ryngaert, 1993: 21-22), bir hiçten yola çıkılarak okunabileceğini ve çözümlenebileceğini savunur.



Samuel Beckett, sözün sık sık sessizlikle kesildiği bir anlatım ortamında, dilin iletişim kurmadaki yetersizliğini ve oyun kişilerinin karşılıklı konuşma görünümü altındaki tekdüzeliğini ve “sonsuz bir eylemsizliğe yazgılı insanın, sonsuz bekleyişteki acınası durumunu” (Vulliard, 1998: 36) yansıtmayı başarır.

Geleneksel olarak “iyi kurulu oyun” açılım “exposition”, düğüm (nœud), “baht dönüşümü (péripétie) ve sonuç (dénouement) gibi uğraklardan oluşur. Oyunlardaki eylem, varlığını kişi ve diyaloglara borçludur. Dolantıya göre uğraklara ayrılan oyunlarda, dolantı eylemin çekirdeğidir ve durumlar eyleme dolantı aracılığıyla bağlanırlar. Eylem tek bir dolantıdan oluşabildiği gibi, birçok dolantıdan da oluşabilir. Eylemin olmadığı oyunlar, durumlar üzerinde yoğunlaşırlar. Özellikle bu durum çağdaş oyunlarda çok daha keskin çizgilerle belirlenmiştir. Eylemin her zaman sözlü olması gerekmez, sözsüz eylemler de vardır (Jestler, mimikler, bakışlar, v.b.). Sahne, eylemin gerçekleştiği bir çatışma alanıdır” (Er, 1998: 15-16). Bu bağlamda oyun kişilerinin davranış ve sözlerinden doğan eylemler, fiziksel ve psikik çatışmalar olarak ortaya çıkar.

Klasik tiyatrolarda oyun başlığı aracılığıyla, oyunda geçen konu ya da izlekler serimlenebilir. On dokuzuncu yüzyılda yerleşen geleneksel anlayışa koşut olarak kullanılan değişik oyun başlıkları, oyunu “çözümlemede ilk hareket noktası olarak ele alınabilir” (Ryngaert, 1993: 19) ve öncelikli bir yere sahip olur. Oysaki uyumsuz tiyatrodaki oyunun başlığı, okura göre farklı yorumlanabilecek çağrışımları esinleyebilir ve genellikle devingenliği yansıtır. Bu bağlamda Samuel Beckett’in *Oyun Sonu* adlı yapıtının başlığı da yan anlamı ile dikkati çeker. Geleneksel tiyatro anlayışını tamamen yadsıyan ve uyumsuz tiyatrodaki etkin bir biçimde kullanılan başlık hem oyunun sonunu hem de insanın yok oluşunu çağırır.

Uyumsuz tiyatrodaki etkin yazarlarından Alfred Jarry, Samuel Beckett, Eugène Ionesco, Jean Genet ve Arthur Adamov, sınırlandırılabilir düşüncelerle kuşatılan, dramatik kahramanlar tarafından ortaya konulan, mantıksal bir sebep-sonuç ilişkisi seyrini izleyen olaylar doğrultusunda gelişim gösteren ve çözümlenebilecek bir sonu olan kapalı oyun kavramını yadsırlar. İyi kurgulanmış, başı, ortası ve sonu olan, geleneksel tiyatro anlayışıyla kaleme alınmış tiyatro oyunlarını, aldatıcı bir yapıt olarak değerlendirdikleri için eleştirir, “geçersizliğini sergiler ve yazarın imgeleminde kurguladığı klasik tiyatro oyununu, gülünç bir hale getirirler” (Albères, 1971: 121).

Kronolojik anlatıma karşı çıkan uyumsuz tiyatro yazarları, “izleyiciyi katılıma zorlamak için tiyatro oyununun şiddetli, kaygılandırıcı olması



gerektiğini ve son aşamada geri adım atmaması gerektiğini" (Lagarde & Micharde, 1988: 673) vurgular.

Bilinçte cereyan eden zamanı benimseyen uyumsuz tiyatro yazarları, sözcüklerle oynayarak, sorun ve çıkmazları somutlaştırarak, dekorları konuşdurarak, toplumun açmazlarını ve sorunlarını sahnenin merkezine alarak dikkat çekerler. Bu bağlamda insanların içinde yaşadıkları dünyanın "hem hoş hem berbat hem mucize hem de cehennem olduğu belirtilebilir. Bu iki karşıt duygu ve kesin olan gerçeklerin" (Pintilie, 1995: 28) yazınsal yapıtların art alanını oluşturduğunu söyleyebiliriz.

Nobel Edebiyat ödüllü ve nihilist bir dünya görüşüne sahip olan Samuel Beckett de kendi izlenimlerini aktardığı ve yoruma açık bıraktığı oyunlarında, varlık ve benlik sorunsalını irdeler.

"Soluk alabilmek için yaratmak zorunda olduğum dünyayı şöyle bir görüverdim" (Juliet, 1999: 64) diyen Samuel Beckett, mantığa aykırılığı ve yaşamın anlamsızlığını her boyutta yansıtan görsel öğeleri en aza indirgediği oyunlarında, çıkış yolu bulamayan, çabaları boşa çıkan, geleceğe ilişkin değişim umudu taşımayan yalnız ve yabancılaşan insanoğlunun yerini ve işlevini sorgular. Görüldüğü üzere geleneksel tiyatro anlayışını yadsıyan ve klasik kuramsal yaklaşımlara karşı çıkan uyumsuz tiyatronun savunucusu olan "Samuel Beckett'in büyüklüğü ve insancılığı, yaşam ve insanın olumsuzluğunda değil, inatla yıkılmaya karşı koymak için yaptığı çağrıda yatar" (Strehler, 1990: 215).

Geleneksel tiyatronun alışlagelmiş dramatik yapısının aksine *Oyun Sonu*, çok düzlemli özgün bir yapı ve tek bir perdeden oluşan sanatsal bir gösterimdir. Sonun gelmeyişi üzerine bir oyun olan ve çözümlenmeye sıfırdan başlanılan *Oyun Sonu*'nda, sonsuz bir acı çekme ve ölümün kaçınılmaz oluşunun farkındalığı çarpıcı bir biçimde gözler önüne serilir:

"Clov: (Dik bir bakış, donuk bir sesle) Bitti, o bitti, hemen hemen bitti, hemen hemen bitmiş olmalı" (Beckett, 1993: 8).

Başlığı ile oyunun bitişine ve eğretilemeli olarak da ölüme göndergede bulunan *Oyun Sonu*'nda, Nagg ve Nell'in mutlu olarak sürdürdükleri yaşamlarında, Hamm adında oğullarının doğumunun ardından bisiklet kazasında sakat kalmaları serimlenir. Bu noktada seyircinin / okurun dikkati ruhtan bedene çevrilir:

"Hamm: Lanet olası! Kesik bacakların ne durumda?

Nagg: Kesik bacaklarımı boş ver" (" (Beckett, 1993: 12).

Geçirdikleri bisiklet kazasından sonra oğulları Hamm'ın evinde çöp tenekesinde yaşamaya başlayan Nagg ve Nell'e hizmet etmek amacıyla



gelen ve sakatlığı nedeniyle oturamayan Clov'u ve tekerli sandalyesiyle odanın içinde "dünyayı dolaşan" Hamm'ı görürüz.

"Hamm: Üstüne otur!

Clov: Oturamam.

Hamm: Doğru. Ben de ayakta duramam.

Clov: Ya, öyle.

Hamm: Herkesin bir özelliği var" (Beckett, 1993: 13).

Samuel Beckett'in dünyasında karşılaşılan bedensel engeller, gömülme ya da sıkışmanın görselleştirilmesi açısından önemlidir, çünkü hareket engelini, başkalarına bağımlılığı ve sürekli ertelenmek istenen ölümü imler.

Oyun Sonu, sözsüz oyuna benzer bir eylem düzlemi içinde başlar. Belirsizlik içindeki oyun kişilerinin kuklalara dönüşen dünyasında, yaşam ile ölümü, varlık ve yokluğu birbirinden ayıran sınırların bozulması şöyle aktarılır:

"Yaşam da ölüm de çok bulanık şeyler benim için... Evet, şimdi yaşlı bir ceninim ben, saçım başım ağarmış, kötürümüm... doğmayacağım ben, bu nedenle hiçbir zaman ölmeyeceğim de acaba farkına varmadan öldüm de cehenneme mi gittim, ya da eskisinden daha kötü bir dünyada yeniden mi doğdum diye sorarsınız kendinize, öldüğümü kanıtlayan günlerde bile bu duyguyu taşıyordum, belki de ölüyordum kim bilir, ama şaşırttı bu beni, eğer gün doğduğunda hala hayatta olursam, bir karara varırım. Ama ya ruhumu teslim etmişsem şimdiden?" (Erkan, 2005, 36).

Mantığın yok olduğu bir düzlemde ironik bir yaklaşımla insanın varoluşunun anlamsızlığı karşısındaki durumu, uyumsuz tiyatro bağlamında örneklendirilir. Ölüm kaygısı karşısında yaşamaya yazgılı oyun kişileri, gece ve gündüzün ayırt edilemediği bir uzamda sonu gelmez hesaplaşmaların içinde kendi varoluş deneyimlerini yansıtır.

"Hamm: Pencereyi aç.

Clov: Ne için?

Hamm: Denizi duymak istiyorum.

Clov: Onu duyamazsın.

Hamm: Pencereyi açsan da mı?



Clov: Hayır.

Hamm: O zaman açmaya değmez mi?

Clov: Hayır.

Hamm: O zaman aç!" Açtın mı?

Clov: Evet. (...)

Hamm: Zavallı ölümler"(Beckett, 1993: 13-14).

Zaman dışı ve belirsiz bir uzamdaki benlik ve varoluş sorunsalını etkin bir biçimde açılmayan Samuel Beckett, oyunları boyunca "yaşamı terk etmekle ölümlü buluşmak arasındaki dar geçitte oyalanan, eylemsiz oyuncuların sunduğu acınası / gülünesi gösteri" (Yüksel, 2006: 7) aracılığıyla insan'ın acınası / gülünç durumunu sergiler.

Ontolojik bir belirsizlik içinde dilin ve bedenin bozulmasıyla kaos içinde sonsuza dek aynı şekilde yaşayacakları izlenimini uyandıran oyun kişileri, Samuel Beckett'in tiyatrolarının dokusunu belirlemede oldukça açıklayıcıdır.

Dil ile varolma arasındaki bağlantıya dikkat çeken Samuel Beckett'in oyunları, umarsız bir saçmalık bilinci ve kaynağı belirsiz bir tehlike sezgisinin varlığı altındadır. "Değişim ile sonlanacak bir edimin olmayışı, oyunlarda belli bir sonun olmamasını da beraberinde"(Melese, 1969: 58) getirir.

İnsanoğlunun psişik dünyasını tüm yalınlığı ile imleyen Samuel Beckett'in dikkati, anlamsız ve amaçsız bir dünyada, minimalist bir anlayışla yalnız indirgenen kişileri ve dekoruyla, beden ve bilinç çöküntüsü içinde yaşamaya yazgılı insanın, içinde bulunduğu uzamdaki yeri ve işlevini dile getirmeye yönelir.

"Boş bir evin içi. Arkada yukarda, sağda ve solda perdeleri kapalı iki küçük pencere. Önde sağda bir kapı. Kapının yanında yüzü duvara dönük bir resim asılı. Önde solda, eski bir çarşafı örtülü, birbirine değen iki kül kutusu. Ortada tekerlekli sandalyede eski bir çarşafı örtülü HAMM. Kapının orada, hareketsiz, bakışları HAMM'a çevrili olan CLOV.

Hamm: Oyun-(ara)-bende (...) Benimkinden daha yüce dert olabilir mi? Elbette. Eskiden. Ya şimdi? Babam? Annem? Kö...peğim? Böyle yaratıkların duyabilecekleri kadar acı duyduklarına inanmak istiyorum. Fakat onların bu acıları benimkine eşit demek midir? Elbette. Hayır (...) Beni hazırla, yatacağım.

Clov: Daha şimdi uyandırdım.



Hamm: Ne fark eder?

Clov: Seni beş dakikada bir kaldırıp yatağa koyacak değilim. Başka işlerim var”(Beckett, 1993: 8-9).

Oyunlarda uzam ve zamanın dışında, karşılaştığımız beden ve zihnin varoluşuna ilişkin sorunlar ve bu sorunlarla Samuel Beckett’in uğraşma biçimi, geleneksel olan tiyatrunun çok uzağındadır. Klasik anlamda karakterlerden uzak olan Samuel Beckett’in oyunlarında karşımıza çıkan kısıtlanmışlık ve parçalanmışlık, anlamsal bir yapı oluşturmamasına karşın, insanlık durumuna ilişkin seyircide/ okurda oluşacak duysal ve zihinsel düzlemlere hizmet ederek işlevselleştiği ortaya koyar.

Bedeni indirgeyen ve eylemi kısıtlayan Samuel Beckett’in, *Oyun Sonu* ve *Godot’yu Beklerken* adlı oyunlarına odaklanıldığında belirsizliği, farkındalığın içine hapsederek, karşıtlık üzerinden bir anlatım düzlemi yaratılmaya çalışıldığı görülür. Böylece var olan dilin, olay örgüsünün ve karakterlerin parçalandığı açılmaları.

Samuel Beckett’in oyun kişilerinin yoğunlaşarak sıkıştırıldığı ve git gide hiçliğe doğru ilerledikleri dikkati çeker. Toplumsal çevrenin yok olması ile yalnızlaşan kişiler, bedensel özelliklerini de yitirerek, beden ve karakterin yok olduğu, varlık ve hiçlik arasındaki ince çizgiye ulaşır. Bu bağlamda Samuel Beckett, yavaş yavaş çevresinden ve hatta kendi bedeninden soyutlanan insanın bilincine yönelir. Kör ve yürüyemez olan Hamm, tekerlekli sandalyesinde oturmakta, uşağı ve oturamayan Clov ise buyruklarını yerine getirmektedir. Oyun süreci içerisinde Clov’un bir kaza sonucunda bacaklarını yitiren anne ve babası Nagg ile Nell, iki varilin içinde yaşamaktadır:

“Nell: Üsten ta dibi görünebiliyordu.

Hamm: (sabrı tükenmiş) Bitirmedin mi? Bitmeyecek mi? (birden kızarak) Bitmeyecek mi?(Nagg kutuya dalar, üstüne kapağı kapatır. Nell kımıldamaz) Ne saçmalıyor o?

Clov: Nabzı atmıyor.

Hamm: Ne saçmalıyordu?

Clov: Buradan gitmemi söyledi, çöle.

Hamm: Lanet olası işgüzar. Hepsi o mu?

Clov: Hayır.



Hamm: Başka ne?

Clov: Anlamadım.

Hamm: Kutuya tıktın mı?

Clov: Evet.

Hamm: İkisini de tıktın mı?

Clov: Evet.

Hamm: Kapakları vidala" (Beckett, 1993: 20).

Samuel Beckett tarafından yaratılan fiziksel yok oluş nihilist ortamı serimleyerek, varoluşsal bir çıkmazı içinde barındırır. Kendilerini her geçen an daha da sıkıştırılmış bulan ve zaman bilincinden yoksun olan Nagg ve Nell, içinde buldukları kaosu nedeni sorgulamak için uğraşmazlar. Yaşadıkları umutsuzluğu maskeleyen zoraki mutluluk arayışı içinde varlıklarını sürdürmeye devam ederler.

Samuel Beckett'in *Oyun Sonu*'nda ve *Godot'yu Beklerken*'de kartezyen felsefenin bilinç ve beden arasındaki mutlak ayrıma ilişkin izlerini gözlemlemek olasıdır. Somut bedenlerinin farkında olan, hislerini açılmayan ve bedenleri ile konuşan oyun kişileri, şüphecilik felsefesinin ulaşmaya çalıştığı kesinliliğin yerine belirsizliği yaşar ve somut bedensel bütünlüklerinden kaçarak kartezyen rüyalara sarılırlar. Samuel Beckett'in oyunlarında tanımlanabilir karakter özellikleri bulunmadığından, oyun kişileri hem herkes hem de hiç kimse olarak değerlendirilir.

Eskinin kalıplarını yıkan uyumsuz tiyatrodaki kendini gösteren fiziksel sınırlandırma, bedensel parçalanma ya da bozulma, yazarın ana izleklerine hizmet eden birer araca dönüşerek okuru / seyirciyi şaşırtır. Kendine özgü bir tiyatro estetiği ve biçimi yaratmış olan Samuel Beckett'in oyun kişileri, içinde buldukları uzamda ve sahip oldukları bedenler içinde sıkışmışlıkla, parçalanmışlıkla ve bozulmuşlukla sınırlandırılır ve mekanik hareketlerine olanak verilir. Otomatikleşen dünyada, uyumsuz insanın da mekanikleşmesi şöyle betimlenir:

"Clov gider, soldaki pencerenin altında durur (...) Yukarıda soldaki pencereye bakar. Döner, sağdakine bakar. Gider, sağdaki pencerenin altında durur. Yukarı sağdaki pencereye bakar. Döner, soldaki pencereye bakar. Dışarı çıkar, küçük bir merdiven alıp hemen gelir, götürüp soldaki pencerenin altına koyar, üstüne çıkar, perdeyi çeker. İner, sağdaki pencereye doğru altı adım ilerler, dönüp gelir merdiveni alır, götürüp sağdaki pencerenin altına koyar, üstüne çıkar, perdeyi çeker. İner, soldaki pencereye doğru üç adım ilerler, dönüp gelir, merdiveni alır, götürüp soldaki pencerenin altına koyar, üstüne çıkar, pencereden bakar. Kısa bir gülüş. İner,



sağdaki pencereye doğru bir adım ilerler, dönüp gelir, merdiveni alır, götürüp sağdaki pencerenin altına koyar, üstüne çıkar, pencereden bakar. Kısa bir gülüş. İner, merdivenle birlikte kül kutularına doğru gider, durur, döner, merdiveni getirip sağdaki pencerenin altına koyar, kül kutularına gider, üstündeki çarşafı kaldırır, eğilip kutunun içine bakar. Kısa bir gülüş. Kapağını kapatır. Öbür kutuyla aynı şeyler. Hamm'a gider, çarşafı kaldırır, katlar, koluna alır (...) Seyircilere doğru döner" (Beckett, 1993: 8-9).

Samuel Beckett'in oyunlarının olay örgüsünden yoksun olmasının art alanında, yazarın yaşama ilişkin görüşleri yatmaktadır, çünkü Samuel Beckett, bilgiye ve düşünsel birikime inancının kaybolmasının ardından yaşamın özünün anlamsızlık, boşluk ve belirsizlik olduğunu vurgular. Oysaki geleneksel tiyatro oyunlarında okura /seyirciye sunulan yaşamda, belli bir düzen ve anlam var gibi yansıtılır, bir başka deyişle gerçek, olduğu gibi değil de çarpıtılarak dile getirilir.

Geleneksel tiyatrodaki eylemin kurgulanmasını sağlayan sahne bölünmeleri, birden fazla uzamın eş zamanlı olarak kullanılmasını ve bütünselliğini sağlar. Ancak uyumsuz tiyatrodaki süredizinsel bir yapıya sahip olan sahneler, kısmen ya da tamamen özelliklerini kaybederler.

Uyumsuz tiyatrodaki karşımıza çıkan sessizlik anları, sahne kabartmaları ya da eylemlerin gelişim evrelerine göre bölünmüş oyunlar, düzenli bir gelişim göstermekten uzak bir yapı sergilerler. Zira söz, neden-sonuç ilişkisine göre sıralanış doğrultusunda gelişim gösterir (Vinaver, 1972: 43). Söz konusu oyunlarda, varlık alanı kazanan sözsüz eylemler, ilişkilerin bozulduğunu ortaya koyması açısından son derece önemlidir.

Uyumsuz tiyatrodaki öncülerinden Samuel Beckett'in *Oyun Sonu*, hiçbir bölünme içermeden tek bir perdeden oluşur ve okur, önceden açıklaması yapılmayan oyunu tüm bileşenleri ile algılar. *Oyun Sonu*'nda, eylemin ağırlık noktasının olmadığını, yalnızca anların art arda sıralanışı şeklinde karşımıza çıktığını söyleyebiliriz. İnsanoğlunun bilinçsizce bağlandığı düşünce dizgesi ve algı dünyası, konuşma dili aracılığıyla temelinden yıkılır. Geleceğin değerlerini oluşturamayan ve edilgen bir konuma sürüklenmiş ve ölüme yazgılı insan yaşamının anlamlı olduğu yanılması oyun akışı içinde şöyle dile getirilir:

"Hamm: Biz bir şeylerin...anlamı olmaya başlamıyor muyuz? Sakın anlamlı bir şeyler söylemeye başlamış olmayalım..."

Clov: Anlamlı bir şey söylemek mi? Sen ve ben bir şeylerin anlamı (Kısa gülüş) Bu güzel işte!



Hamm: Acaba, bir ussal varlık yeryüzüne inse, bizi yeterince inceleyerek bazı fikirler edinemez mi?"(Beckett, 1993: 25).

Charles Juliet, *Rencontres avec Samuel Beckett* adlı söyleşisinde, içinde katledilmiş bir varlık taşıdığı duygusuna kapılan Samuel Beckett'in katledilmiş varlığı bulma ve yeniden heyecan vermeyi denemek istediğini açıklar. Ancak "aynı anda hem karanlıkta hem de aydınlıktaysak, açıklanamaz olanla karşı karşıyayız" (Juliet, 1999: 29) demekten de kendini alamayan Samuel Beckett, çıkış yolu öneren doğulu filozof ve düşünörlere karşı, tek çözümün ölüm olduğunu belirtir.

Samuel Beckett, oyun kişilerinin akıl dışı bir dünyada yaşadığını vurgular. Hangi toplumsal dizge olursa olsun, hiçliğe doğru ilerleyen insanın, iç dünyasında yaşadıklarını ortaya koyan yazar, mutsuzluğa doğan insanın, zaman ve uzam içinde önlenemeyen, gizemli ve tedirgin eden bir yok oluşa doğru sürüklendiğini açıkça belirtir. Oyun kişilerinin yaşadıkları varoluş tedirginliğini yapıtları aracılığıyla açmlayan Samuel Beckett, başkaldırısını şöyle dile getirir:

"Pozitivizmin büyüüne kapılmış bir dünyada, şiirsel yaklaşımın bağımsızlığını, insanın iç dünyasında yaşadıklarının, dış dünyada yaşananlar üstündeki egemenliğini ilan ediyoruz. Klasik idealin yeniden canlandırılmasına (...), imgelemin sınırsız yaratıcılığının gizemli gücünün yok edilmesinin engellenmesi gerektiğine inanıyoruz. Şiir, derinliklere gömülmüş duyguları ortaya çıkartıp, insanlığın ortak gerçeğini ve "tüm"ü kucaklayan evreni gözler önüne sererek, "ben" ve "sen" arasında bir bağ kurma gücüne sahiptir.

Gerçek anlamda bir duyarlık ortaklığının birleşimi, yaratıcı güçlerin yeni bir söylensel gerçeğin oluşturulması yolunda birleşmesiyle gerçekleşebilir" (Yüksel, 2006: 19-20).

Samuel Beckett, yazı yazmanın kendisini sessizliğe sürüklediğini ifade eder. O, suskunluğundaki yoğunluğu ve görünmeyeni var etmedeki isteğini, düşünce ve anlatımındaki sadelik aracılığıyla ortaya koymaya çalışır.

"Arı sözcüklerden oluşan, her türlü retorik ve her türlü entelektüellikten kurtulmuş tümcelerinin yalınlığını ve keskinliğini sevdiğimi söylüyorum. İçlerinde kendi sesimi duyduğumu sandığım metinlerini çabucak okuyuvermek, sorgulamak, yorumlamak için saatlerce zaman harcadığını" (Juliet, 1999: 77) ifade eden Samuel Beckett, oyunlarında bitmek bilmeyen ve bozulması olanaksız sessizlik ve bekleyiş içinde yaşayan karakterleri dile getirmeyi seçer.

Yirminci yüzyılda görsel ve sahne sanatlarında yaşanan özgünlük arayışı, dilin kullanımında da kendini gösterir. Dilin, kendisini tükendiği noktada,



varlık ve hiçlik arasındaki çizgiye ulaşan Samuel Beckett, “söz’le sessizliğin, varlık’la hiçliğin çakıştığı noktayı” (Coe, 1964: 49) bulmak ister.

Samuel Beckett’in iki perdelik traji-komedi oyunu *Godot’yu Beklerken*’inde hiçe indirgenen iki oyun kişisi Estragon ve Vladimir, kim olduğu bilinmeyen ve gelip gelmeyeceğinden emin olmadıkları başka bir deyişle çok bilinmeyenli Godot’yu beklemektedirler. Bu bekleyiş sırasında ne zaman, nerede, neden, nasıl ve kim sorularını sormaksızın, bekleyiş sürecini yaşarlar. Alan Schneider, “bir gün Samuel Beckett’e “Godot adı ile ne kast ettiğini sorar. Yazar, “bilseydim oyunun içinde söyledim” (Schneider, 1958: 43) yanıtını verir.

Beklemekle başlayan ve anlam arayarak devam ettirilen ve beklerken de son bulan insanoğlunun yaşantısı etkin bir biçimde gözler önüne serilir. Estragon ve Vladimir, Godot’yu beklerken, karşılıklı konuşarak, zamanı ellerinden geldiğince iyi geçirmeye çalışırlar, birbirlerine öyküler anlatır ve tartışırlar.

“Estragon: Yapacak hiçbir şey yok.

Vladimir: Bu düşünceye inanmaya başlıyorum. Bütün hayatım boyunca bunu kendimden uzak tutmaya çalıştım; Vladimir, diyordum kendi kendime, aklını başına topla; henüz her şeyi denemedim. Sonra da mücadeleyi kaldığı yerden sürdürdüm.

Estragon: Öyle mi?

Vladimir: Seni tekrar gördüğüme sevindim. Hiç dönmeyeceksin sanıyordum.

Estragon: Ben de.

Vladimir: En sonunda yine birlikteyiz!” (Beckett, 1992: 11).

Yukarıdaki satırlardan hareketle beklenti ve bekleyişlerle yaşayan Estragon ve Vladimir, eylemlerinin anlamsızlığını ortaya koyarlar. Oyun süresince birbirlerinden ayrılmayı ve hatta yaşamlarını sonlandırmayı bile düşünürler. Her şeyi unutan, yer ve zamana ilişkin en küçük bir bilinç kırıntısı bile taşımayan oyun kişileri, içine atıldıkları dünyada anlamı bir yer tutmak isterler ve bu istekleri en önemli kaygıları arasında yerini alır.

“Samuel Beckett’in oyunlarında aksiyon normal kabul edilebilenin sınırlarına dek ve onun ötesinde keşfedilir: sanki gündelik mekanik jestlerimizin gülünç yapısını şiddetle belirtmek istercesine varoluşun küçük hareketleri tekdüze” (Özguven, 1983: 62) ve sıkıcı bir biçimde yinelenir.



**Samuel Beckett'in Geleneksel Tiyatroya Başkaldıran Oyun Sonu Ve Godot'yu Beklerken
Adlı Yapıtları Üzerine Bir İnceleme (A Research On Samuel Beckett's Opposing Traditional
Theatre Works Endgame And Waiting For Godot)**

Geleneksel tiyatrodaki tarihsel, toplumsal ve kültürel koşulların şekillendirdiği, yaşam oyununun içinde yer alan ve oyunu ilerleten oyun kişilerinin, sahip olduğu karakteri, düşüncü ve davranışlarının şekillenmesinde önemli bir yere sahip sosyal bir çevresi bulunmaktadır. Buna karşın belli bir karakteri olmayan uyumsuz tiyatro kişilerinin, birbirleri ile olan ilişkilerinde ayrışıklık söz konusudur. Samuel Beckett'in oyun kişilerini, Estragon-Vladimir, Pozzo-Lucky, Hamm-Clov, Nagg-Nell olarak iki çifte ayırmak olanaklıdır. Pek çok sahne yapıtında aynı uzama kapatılan oyun kişileri, birbirlerinden nefret etmelerine karşın birbirlerinden ayrılamazlar. Hamm'ın son monologu devam ederken Clov gitmeye hazırlanır, ancak perde kapandığında sonun ne olduğu ya da olacağı öngörülemez.

"Hamm: Bu da diğerleri gibi bir gün sonu değil mi Clov?"

Clov: Benzeri.

Hamm: Peki git. (Sandalyesinde geriye doğru eğilir, hareketsiz kalır. Clov kıpırdamaz, derin bir ah çeker. Hamm doğrulur). Sana git demedim mi?

Clov: Çalışıyorum (Kapıya gider, durur) Doğduğum günden beri. (Clov çıkar).

Hamm: İyi anlaşıyoruz" (Beckett, 1993: 14-15).

Oyun Sonu'nda oluşturduğu söylemin dışında var olamayan oyun kişileri, dayanılmaz durağanlığına yaşarlar. Bu noktada içinde yaşadığı dünyanın parodisini yapan Samuel Beckett, bedensel gücü ve belleği gitgide güçsüzleşen kişileri açılar. Yazar, hiç bir güvenli sınırın kalmadığı *Oyun Sonu*'nda bitmeyen konuşmalarla örülü aporetik süreçte yıpranmış, yatalak, dilsiz, sağır, kör ve hasta karakterleri aracılığıyla anlama olanaksızlığını ve bu olanaksızlığı ifade etmedeki yetersizliklerin farkına varılmasını sağlar. Böylece bilinç, dilin yok olduğu noktada varlık ve hiçlik arasındaki ince çizgiye ulaşır.

Oyun Sonu'nda, Hamm'a nefret dolu bir yakınlıkla bağlı olan Clov, hep kendisini terk edeceğini söylemesine karşın, bir türlü eyleme geçiremez. Karşılıklı gereksinime dayalı zoraki ilişki, adeta bir oyun şeklinde tekrarlanmakta ve bu oyunun sonu gelmemektedir. Clov, evden ayrılmaya karar verir ancak kımıldamadan olduğu yerde kalır. Samuel Beckett, Clov'un varlığının gerekliliğini şu satırlar aracılığıyla yansıtır:

Clov: Bazen, -kendime diyorum ki Clov, -bir gün seni cezalandırmaktan usanmalarını istiyorsan, acı çekmeyi öğrenmelisin. Bazen Clov diyorum kendime, bir gün, gitmene izin vermelerini istiyorsan, burada olman gerek. Fakat yeni alışkanlıklar edinmek için çok yaşlı, çok ilerlemiş hissediyorum



kendimi. İyi, sonu olmayacak hiç, gitmeyeceğim hiç. Sonra bir gün, birdenbire, sonu gelecek, değişecek, anlamıyorum, ölecek o, ya da ben, anlamıyorum hiç birini. Diğer sözcüklere bakıyorum- uyuma uyanma, sabah, akşam. Diyecek bir şeyleri yok. Hücrenin kapısını açıp gideceğim. Kendi kendime yeryüzü sönmüş diyeceğim, onu hiç parlarken görmediğim halde. Kolay bir ayrılış. Yere yıkılınca da mutluluktan ağlayacağım.

Hamm: Clov! (Clov yürür, dönmez). Bir şey yok (Clov yürür) Clov!
(Clov durur, dönmez)

Clov: Buna çekip gitmek denir.

Hamm: Sana minnettarım Clov, senin hizmetlerine.

Clov: Oh affedersin, asıl ben minnettarım sana.

Hamm: Demek ki birbirimize minnettarız (...) Son bir lütuf. (..) Hayır mı? İyi. (...) Oyun bende. Eskimiş bir oyun sonu, oyna, bitir ve onunla kal" (Beckett, 1993: 53).

Bir gidişin beklentisi ve hiç bir dolantı içermeyen *Oyun Sonu*'nda eylemin yokluğu ortaya konulur. Değişim ile sonlanacak olan eylemin olmayışı, oyunda belli bir sonun olmayışını da beraberinde getirir. İnsanların birbirlerine olan bağımlılığı, buluşma ve ayrılmaları ile oluşan ritm, efendi-köle ilişkisi bağlamında serimlenir.

Godot'yu Beklerken'de sömüren efendi Pozzo ile sömürülen uşak Lucky, Vladimir ve Estragon, ürkütücü boyuta ulaşan nefretlerine karşın birbirlerini bırakamazlar.

"Vladimir. Bağlı mı?

Estragon: Bağ-lı.

Vladimir: Nasıl bağlı, yani?

Estragon: Ayaklarımızdan" (Beckett, 1992: 23).

Akmakta olan zamanın bekleme eylemi içinde açıldığı *Godot'yu Beklerken*'de gitmeye karar veren kişiler, yinelemeye dayalı bir hareket görüntüsü oluştururlar:

"Vladimir: Eee? Gidiyor muyuz?

Estragon: Evet, hadi gidelim.



Kımıldamazlar" (Beckett, 1992: 96).

Anlaşıldığı üzere çevrimsel yapı içindeki olaylar, hep aynı biçimde akışı gösterecek ve söz konusu bu kısır döngü, oyun öncesinde olduğu gibi oyun sonrasında da yaşanmaya devam edecektir.

İç içe öykü yerleştirme tekniğinin kullanıldığı oyunda, Samuel Beckett, yaşam ile ölüm arasında hiç bir şeyin geçmediği, kopuk zamanlarda olup bitenlerin yanlılığı ve anlamsızlığı içinde, her şeyin yinelendiği ve anlamsızlığın art arda sıralandığı bir dünyada boşu boşuna bekleyen insanoğlunun durumunu somutlaştırma olanağı bulur.

Sonsuz bir acı çekme sürecinin içinde insanlık durumunun acınası halinin bilincine varan oyun kişileri, bilgi aktarmakta bile zorluk çeker. Beklenmedik yoldan şaşırtıcı bir sonuç çıkaran oyun kişilerinin tümceleri, iletişim kurmayı ya da devam ettirmeyi sağlamak içindir tıpkı ıssız bir yol kenarında her akşam güneş batımında aynı senaryo doğrultusunda buluşan Estragon ve Vladimir'in oyun boyunca yoğunlaşarak yaşadıkları deneyimleri gibi.

Estragon: Tam olarak ne istemiştik ondan?

Vladimir: Sen orada değil miydin?

Estragon: Dinlememişim demek ki,

Vladimir: Hı... belirli bir şey değildi.

Estragon: Bir tür duaydı.

Vladimir: Kesinlikle.

Estragon: Belli belirsiz bir yakarış.

Vladimir: Tamamen öyle.

Estragon: O ne cevap vermişti?

Vladimir: Bakarmış.

Estragon: Hiçbir söz veremezmiş.

Vladimir: Düşünüp taşınacaktı (...) Ailesine danışacaktı,

Estragon: Arkadaşlarına.

Vladimir: Adamlarına.

Estragon: Muhabirlerine.



Vladimir: Kitaplarına (...)” (Beckett, 1992: 20-21).

Samuel Beckett *Godot’yu Beklerken’* de yaşamı yalnızca beklemekle sınırlı olan oyun kişilerinin bağlantısız ve anlamsız parçalara bölünmüş konuşmalarını serimler. Bekleyişleri ile bekledikleri şey arasındaki boşluğu doldurmayı amaçladıkları için trajik ya da komik olarak nitelendirilebilecek uğraşma sürecini yaratırlar. Yazar, bilinmezliği sonuna dek korur ve gelmediği için oyun kişilerinde uyandırdığı umudu hep canlı tutar. Aslında Godot’un gelmeyişi, Vladimir ve Estragon’u düş kırıklığına uğratmadığı gibi, yaşamlarının amacı olan bekleyişlerinden de asla vazgeçemediklerini ortaya koyar.

“Estragon: Hadi gidelim.

Vladimir: Gidemeyiz.

Estragon: Niçin?

Vladimir: Godot’yu bekliyoruz”(Beckett, 1992: 86).

Samuel Beckett’in oyunlarında zaman, geleneksel tiyatrunun gönderme yaptığı dışsal zamandan kurtularak, kişiler için bir giz olarak ele alınır. Zaman, oyun kişilerini öncesiz ve sonrasız bir başka deyişle zamansız yapar. Böylece her türlü devingenliğini kaybeden zaman, yinelemelerle algılanabilecek bir yapıya dönüşür.

Oyunlar, zamanın belirsiz bırakılışına izin verir ve çevrimsel yapının egemen olduğu oyunlarda bitiş, bir döngünün başlangıcı ve yeniden başlamaya yakın olma biçiminde karşımıza çıkar. Bu bağlamda eylemin farklı değişkenleriyle tekrarlandığı Samuel Beckett’in *Godot’yu Beklerken* oyununda II. perde, I. perdenin yinelenmesidir. II. perde I. perdeye o kadar çok benzemektedir ki, oyun kişileri repliklerini birbirlerine karıştırırlar (Hubert: 1988, 163-164). Böylece *Oyun Sonu* ve *Godot’yu Beklerken’in* açılış ve kapanış sahneleri birbirini andırıldığından, biri diğerinin yerine geçebilir.

Ölümsüzlüğü bağışlayamayan zaman, Samuel Beckett’in oyun kişilerine var olmanın dayanılmaz acısını, yaşamın sıkıcı bekleyişlerini ve geçici olduklarını hatırlattığından, herhangi bir uzlaşma noktası sağlanamaz. Okura/seyirciye gönderme yapan diyaloglar, yaşamın ve şu anın anlamsızlığını anımsatır.

“Vladimir: Hikayeyi hatırlıyor musun?

Estragon: Hayır.



Vladimir: Anlatayım mı?

Estragon: Hayır.

Vladimir: Zaman geçirmiş oluruz (...)

Estragon: Haydi gidelim.

Vladimir: Gidemeyiz.

Estragon: Niçin?

Vladimir: Godot'yu bekliyoruz" (Beckett, 1992: 15-16).

Yeni alışkanlıklar yaratmak üzere uğraşan oyun kişileri, Godot'nun kim olduğundan ve ne zaman geleceğinden çok, Godot'yu beklerken zamanlarını nasıl geçirecekleri üzerine odaklanırlar. Her defasında kendilerini oyalamak için yapacaklarını birbirlerine soran oyun kişileri, gevezeliklerle ve bedensel egzersizlerle alışkanlık zincirini kırmaya çalışırlar:

"Vladimir: Ne yapıyorsun yahu?

Estragon: Çizmemi çıkarıyorum. Hiç başına gelmedi mi bu?

Vladimir: Çizmeleri her gün çıkarmak gerek, bin kere söyledim sana. Niye dinlemiyorsun beni.

Estragon: Yardım et bana.

Vladimir: Acıtıyor mu? (...)

Estragon: Niye yardım etmiyorsun bana?

Vladimir: Bazen sonum geliyor sanıyorum. İşte o zaman bir hoş oluyorum. Şapkasını çıkarır, içine dikkatle bakar, elini içinde gezdirir, sallar, yeniden başına geçirir. Nasıl desem? Rahatlıyorum, aynı anda da... uygun sözcüğü arar... korkuyorum. KOR-KU-YO-RUM. Tekrar şapkasını çıkarır, içine dikkatle bakar. Gülünç. Şapkasının üstüne sanki içinden bilmediği bir şey çıkacakmış gibi vurur, tekrar içine bakar, tekrar başına geçirir. Yapacak hiçbir şey yok. Estragon müthiş bir çaba harcayarak çizmesini çıkarmayı başarır. İçine dikkatle bakar, elini içinde gezdirir, baş aşağı çevirir, sallar , yere bir şey düşüp düşmediğine bakar, hiç bir şey bulamaz, elini tekrar çizmenin içinde gezdirir, boş boş önüne bakar" (Beckett, 1992: 13).

Oyunun sonlarına doğru Godot'yu beklemeye mecbur olan kişilerin, zamanla güçlerinin azaldığı görülür. Zamanı geçirmek için an'a yönelik kurmaya çalıştıkları diyaloglar ve tekrara dayalı benzerlikler, eylemsizlikle sonuçlanır. Oyun kişilerinin çözümleri ve tüm insanlığa yönelttikleri yardım



çılgılığı başarısızlıkla noktalanır. Estragon ve Vladimir, çözüm yolu ve yanıtta çok uzakta, yalnızlık ve yabancılaşmanın içinde var oluş deneyimlerini yaşarlar. Sözel ve eylemsel tekrarlara ilişkin çıkarımların son derece açıcı olduğu oyun, Samuel Beckett'in düşüncelerini yansıtır niteliktedir.

“Estragon: Bu akşam olduğundan emin misin?

Vladimir: Neyin?

Estragon: Bekleyeceğimiz zamanın.

Vladimir: Cumartesi demişti. Galiba.

Estragon: Galiba ha. Bir yerlere yazmış olmalıyım. Ama hangi cumartesi? Bugün hala cumartesi mi? Pazar olmasın sakın? Ya da pazartesi? Ya da Cuma?

Vladimir: Sanki günün tarihi etrafta bir yerlerde yazılmış gibi telaşla çevresine bakarak. Olamaz!

Estragon: Ya da Perşembe?

Vladimir: Ne yapacağız?

Estragon: Eğer dün gelip de bizi burada bulamadıysa, emin ol bugün gelmez”

Vladimir: Ama dün de burada olduğumuzu söylemiştin.

Estragon: Belki de yanılıyorumdur. İstersen biraz susalım artık” (Beckett, 1992: 17).

Zamansal açıdan kayıp olarak değerlendirilecek olan bu anlar hiç kuşku yok ki çok katmanlı bir şimdi yaratır. Şimdi ise oyun kişilerinin belleklerinin yitimine işaret eder. Gerçekte bu “bilinç, Samuel Beckett'in sesidir” (Serreau, 1966: 99).

Her iki oyunda da insanın, toplumsal yaşamdan soyutlanmasının yanı sıra, bedeninden de soyutlanması etkin bir biçimde gözler önüne serilir. Bu bakış açısından irdelendiğinde söz konusu olan yalnızca oyun kişileri değil, aslında tüm insanlığın çöküşüdür. Amaçsız ve anlamsız yaşayan olarak yaşayan uyumsuz insanın, mantık kurallarını altüst ettiği tiyatro oyunlarında, sonuçsuz bir noktada düğümlendikleri açılır.



Sonuç

Sonuç olarak geleneksel tiyatronun eleştirisini yapan ve yeni bir tiyatro anlayışı sergileyen Samuel Beckett, insanlığın dramatik bir bildirgesi olarak değerlendirilebilen *Oyun Sonu* ve *Godot'yu Beklerken*'de yirminci yüzyılın çaresiz tanığı olan insanoğlunun psikik dünyasının karanlığına inerek, onu tüm yalınlığı ile açılar.

Varoluşçu kaygıya yönelen uyumsuz tiyatronun en etkin temsilcilerinden Samuel Beckett, yaşamın anlamı nedir sorusuna yanıt bulma arayışını hep sürdürür. Ancak oyunlarında, insan yaşamının anlamlı olduğu yanılmasını uyandıran olguların hep olumsuzlanması söz konusudur. Bu bağlamda içinde bulunduğu dünyaya fırlatılan oyun kişileri, beklentilerin ve umutların sıfır noktasında boşluk, hiçlik, yalnızlık, yabancılaşma, düş kırıklıkları ve var olmanın durağanlığında yaşamaya yazgılıdır.

Cogito'nun geçersizliğinin açıkça ortaya konulduğu Samuel Beckett'in *Oyun Sonu* ve *Godot'yu Beklerken* adlı oyunlarında insanın, denetleyemediği yaşamı ve engelleyemediği ölümü karşısındaki acizliği etkin bir biçimde serimlenir. Yaşadığı sarsıntılarla köklerinden koparılan, güven duygusu zedelenen, dili ve bedeni bozulan trajik oyun kişileri, değişme umudunun olmadığı yaşamlarımızı yeniden yorumlamızı sağlarlar.



Kaynakça / Reference

- Albères, R.M, *Bilan littéraires du XX^{ème} siècle*, Librairie A.G.Nizet, Saint-Genouph, 1971.
- Arnold, P. Hinchliffe, *The Absurd*, Menthuen, London, 1972.
- Beckett, Samuel, *Godot'yu Beklerken*, (Çev. Tuncay Birkan), Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 1992.
- Beckett, Samuel, *Oyun Sonu*, (Çev. Abet Limn), Düzlem Yayınları, İstanbul, 1993.
- Benmussa, Simone, *Eugène Ionesco, Théâtre de tous les temps*, Seghers, Paris, 1966.
- Charles, Juliet, *Rencontres avec Samuel Beckett*, Editions P.O.L., Paris, 1999.
- Coe, Richard, *Beckett*, Oliwer and Boyd, London, 1964.
- Deshoulières, Christophe, *Le Théâtre au XX^e siècle en toutes les lettres*, Bordas, Paris, 1989.
- Dobrez, L.A.C., *The Existential and Its Exists*, The Athlone Press, London, 1986.
- Er, Ayten, *Oyun Çözümlemesinde İlk Adım*, Ürün Yayınları, Ankara, 1998.
- Erkan, Mukadder, *Samuel Beckett: İfadenin Arayüzeyi/Arayüzeyin İfadesi Üçleme'ye Postmodern/Postyapısalcı Bir Yaklaşım*, Çizgi Kitabevi, Konya, 2005.
- Esslin, Martin, *Le théâtre de l'absurde*, Buchet-Chastel, Paris, 1994.
- Gontarski, S.E, "The Intent of Undoing in Samuel Beckett's Art", *Modern Fiction Studies*, Spring 1983, Number 1, Volume 29.
- Hubert, Marie-Claude, *Le Théâtre*, Armand Colin, Paris, 1988.
- Lagarde, André & Michard, Laurent, *XX^{ème} siècle les grandes auteurs français anthologie et histoire littéraire*, Bordas, Paris, 1988.
- Melese, Pierre, *Samuel Beckett*, Seghers, Paris, 1969.
- Onimus, Jean, *Beckett*, Desclée de Brouwer, 1968.
- Özgülven, Azize, *Çağdaş Tiyatroda Samuel Beckett'in Yeri*, Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları No: 18, İzmir, 1983.



Samuel Beckett'in Geleneksel Tiyatroya Başkaldıran Oyun Sonu Ve Godot'yu Beklerken Adlı Yapıtları Üzerine Bir İnceleme (A Research On Samuel Beckett's Opposing Traditional Theatre Works Endgame And Waiting For Godot)

Pintilie, Lucien, "Travelling Latéral", *Magazine Littéraire*, No:335, Septembre 1995, ss.27-30.

Ryngaert, Jean-Pierre, *Lire le théâtre contemporain*, Dunod, Paris,1993.

Schneider,Alan, "Waiting for Godot", *Chelsea Review*, New-York, Autumn, 1958, ss.43-45.

Serreau, Geneviève, *Histoire du nouveau théâtre*, Gallimard, Paris, 1966.

Strehler, Giorgio, "Beckett ou le triomphe de la vie (Note de mise en scène à propos de Oh les beaux jours)", *Revue d'Esthétique hors série 1990 Samuel Beckett (roman théâtre images acteurs mises en scène voix musicales)*, Jean-Michel Place, 1990, ss.213-215.

Şener, Sevda, *Tiyatroda Yaşam-Oyun İlişkisi*, Dost Kitabevi, Ankara, 2010.

Vinaver, Michel, *Ecritures Dramatiques*, PUF, Paris, 1972.

Vulliard, Christine, *Etude sur Samuel Beckett En Attendant Godot*, Ellipses, Paris, 1998.

Weber, Anne-Gaëlle Robineau, *En Attendant Godot Samuel Beckett*, Hatier, Paris, 2002.

Yüksel, Ayşegül, *Samuel Beckett Tiyatrosu*, Globus Dünya Basınevi, İstanbul, 2006.

