



Article Info/Makale Bilgisi

✓Received/Geliş:28.03.2019 ✓Accepted/Kabul:13.09.2019

DOI:10.30794/pausbed.546009

Araştırma Makalesi/ Research Article

Özata, C. (2019). "Samuel Beckett'in "Godot'yu Beklerken"inde Baudrillard'ın Postmodern Hipergerçeklik Anlayışı", *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, sayı 37, Denizli. s. 87-95.

## SAMUEL BECKETT'İN "GODOT'YU BEKLERKEN"İNDE BAUDRİLLARD'IN POSTMODERN HİPERGERÇEKLIK ANLAYIŞI

Cüneyt ÖZATA\*

### Özet

Eserlerine ikinci dünya savaşının yıkıcı etkilerinin yanısıra kapitalizm, küresel politikalar ve küreselleşmenin yozlaştırdığı bireylerin umudu ve gerçekliği artık algılayamadığı yaşamlarını konu edinen Beckett, Godot'yu Beklerken adlı çığır açan eserinde olduğu gibi; kendi hikâyeleriyle ya da anlattıklarıyla avunan karakterler yaratır. Beckett, içinde yaşadığı toplumun gerçeklikten ne kadar uzaklaşıp nasıl yozlaştığının ayırındadır. Savaş sonrası dönemde toplumu istediği gibi şekillendirip yönetebilme gücü tamamen siyasi gücün elindedir. Bu anlamda siyasi güç, kapitalizmin yanısıra toplumu görünen ve bilinen gerçeklikten uzaklaştırarak onları bir hiper gerçeklik içerisine sürüklemiştir. Godot'yu Beklerken oyununda Beckett, bir yandan postmodern bir toplumun geldiği son noktayı göstermeye çalışırken diğer yandan görünen ile gerçeğin ayırında varamayan Batı toplumunu resmetmeye çalışır.

**Anahtar kelimeler:** *Umut, Savaş sonrası, Hiper gerçeklik, Küreselleşme, Postmodern.*

## BAUDRİLLARD'S POSTMODERN UNDERSTANDING OF HYPERREALITY IN SAMUEL BECKETT'S "WAITING FOR GODOT"

### Abstract

Concerned in his works with the lives of individuals corrupted by capitalism, global politics and globalization, in which they can no longer perceive hope and reality, as well as with the devastating effects of the Second World War, Beckett creates characters who take comfort in their own stories or narratives as in his epoch-making play *Waiting for Godot*. Beckett is aware of the extent to which the society in which he lives has fallen away from reality and has got corrupted. In the post-war period, the power, or ability, to shape and manage the society as it likes to is seized by the political power. In this sense, in addition to capitalism, political power has dragged the society away from the visible and known reality and led the people into a hyper-reality. In *Waiting for Godot*, Beckett tries to portray the Western society that cannot distinguish between the visible and the real, while at the same time trying to show the endpoint of a postmodern society.

**Keywords:** *Hope, Post war, Hyperreality, Globalism, Postmodern.*

\*Dr. Öğr. Üyesi, Ordu Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı A.D., Fen Edebiyat Fakültesi, ORDU.  
e-posta:cuneyt.ozata@hotmail.com (orcid.org/0000-0002-9179-9537)

## 1. GİRİŞ

On dokuzuncu ve yirminci yüzyıllar, bir yandan bilimsel ilerlemelerin sıçrama yaptığı, üretimin ve beraberinde tüketimin artmasıyla birlikte kapitalizmin had safhaya ulaştığı aynı zamanda büyük savaşlara, toplu insan kıyımlarına şahit olan buhranlı bir dönemdir. Aydınlanma Hareketi'nin öncülük ederek zeminini oluşturduğu modernlik düşüncesi ile bu yüzyılın insanı adeta terkedilmiş, kaygı içerisinde yaşayan insanlar haline gelmiştir. İnsanlar, kapitalizmin vahşiliğiyle birlikte duyarsız ve umutsuz bireylere dönüşmüş, tükettikleri metanın yanı sıra bireysel ilişkilerini ve kendi içsel dünyalarını da yitirmişlerdir. Modern yaşam, bireyi her anlamda yozlaştırmış ve birey, içerisinde var olduğunu sandığı dünyada görünen ile gerçeğin farkına varamayıp bocalayıp durmuştur. Avrupa toplumu özelinde, özellikle de iki dünya savaşı sonrasında, zor yaşam şartlarının kaçınılmaz getirisi olan bunalım atmosferi her bireyi kapsar haldedir. Berman'ın paradoksal ifadesine göre:

*Modern olmak bizlere serüven, güç, coşku, gelişme, kendimizi ve dünyayı değiştirme olanakları vaat eden; ama bir yandan da sahip olduğumuz her şeyi, bildiğimiz her şeyi, olduğumuz her şeyi yok etmekle tehdit eden bir ortamda bulmaktır kendimizi.(Marshall, 1994: 27)*

Günümüzde postmodern olarak adlandırılan ve bireyin içerisinde var olduğu yaşam alanı dünya bile sanki artık kendi yörünge ve ekseninden uzaklaşmış, insana uzak kalmış, ona yabancılaşmış bir görüntü sergilemektedir. "İnsanın ortadan kalkıp gittiği" (Baudrillard,2012:3)neredeyse insan diye adlandırılan varlığın yeryüzünden silindiği gerçek gibi ama aslında gerçek dışı olan bir ortamda ne yaşadığına dair bir fikri bile olmayan bu bireyler artık ipleri başkasının elinde olan kukulardan pek de farkı olmayan, sadece yaşamlarını devam ettirebilen varlıklara dönüştürülmüştür. İkinci dünya savaşının ardından Batı toplumunu şiddetli bir şekilde etkileyen ve bir dönüşüme uğratarak vahşi kapitalizm adını alan yeni sistem, sadece toplumun sınıf yapısında değil aynı zamanda bireylerin psikolojik dünyalarında ve kimliklerinde de artık onarılamayacak yaralar açmıştır. Fransız düşünür Jean Baudrillard'a göre modernite, insanlık için sıkıntılı bir yolun kapısını aralamıştır. Baudrillard, bakış açısını şu cümlelerle ifade eder:

*Modernlik, sahte ve gerçeğe ait olanlar da dâhil olmak üzere çığnemediğimiz yasak ve kuralın kalmadığı, herşeyin sapkınlaştırıldığı yaşama tarzını inşa etmiştir. Kıyametin imkânsız olduğu ve kıyamet ötesi yaşam biçiminin yaşandığı, herşeyin ötesine geçilmiş düzende nerede yaşadığını, ne söylediğini bilmeyen, herşeyi emen şizofrenik bir hal yaşanmaktadır. Herşeyin soğutularak ya da ısıtılarak anlamsızlaştırıldığı kıyamet sonrasını yaşamakla meşgul olan, bitmişliğin ötesine geçmiş olan (transfini) bir evrende yaşanmaktadır.(Dağ,2014.s:194)*

Özellikle yetmişli yıllar siyasi anlamda çalkantılara sahne olmuştur. Hem ekonomik sistem hem de birbirini takip eden ve insanlığı korkunç yıkımlara sürükleyen iki dünya savaşı, yeni oluşan bu sistem içerisinde yararlı olarak görmedikleri tüm bireylerin artık 'hiçbir şey' olarak algılanmasına ve adlandırılmasına neden olur. İnsanlık tarihinin en korkunç sayılabilecek görüntüsü olan İkinci Dünya Savaşı, çok fazla insanın ölümünün yanı sıra insan metafiziğinin, umut, barış, inanç, gelecek, gibi kavramların yitirilmesine ve hemen hemen var olan herşeyin yıkımına yol açmıştır. Tüm bunların sonucunda savaş sonrası dönem, insan topluluğunun sosyal açıdan yeniden şekillendirilmesini zorunlu kılmış ve yeni bir dünya düzeni oluşturma fikri ortaya atılmıştır. "Eski Kapitalizmin yeni bir Kapitalizme dönüşmesi[...] eski güç ilişkilerinin değişmesi" (Halal, 1986:1-5) ile yeni düzen fikri kaçınılmaz olarak yeni bir ekonomik düzeninde ortaya çıkmasına neden olur.

Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde doğan, henüz on yaşında küçük bir çocukken I. Dünya Savaşı'nın tüm yıkıcı etkilerine şahit olan Beckett, gelişim döneminde dünyada cereyan eden ve uzun ömürlü olmayan barışçıl vaatlerin ve bunun yanı sıra buhranlı günlerin içerisinde kendini bulur. Döneminin olayları Beckett'i hem fiziksel hem sanatsal yönden etkiler. Bireysel olarak yaşadığı ve tanık olduğu savaş ve bunlardan edindiği yaşam deneyimi Beckett'in içerisinde yaşadığı düzene olan inancını kaybetmesine sebep olur ve kendisi de yaşadığı toplumun bireyleri gibi bir karamsarlığa yönelir. I. ve II. Dünya Savaşı arasında ülke üzerinde bir umut olarak beliren barış ve huzurun er geç geleceği ve bu kaos ortamının ortadan kalkacağı umulurken insanlar bilinçsiz bir şekilde nihilizm karanlığına sürüklenirler. Yüzyılın insanının bu açmaz içerisinde tutunacağı tek dal yine kendisidir ve bu insanlar olmayan bir gerçeklik içerisinde kendilerine yabancı olan bir çevrede kendi gerçeklerini arama çabası içerisinde dönüp duran tiplere dönüşürler.

Bu belirsizlik ortamlarında doğan Beckett tiyatrosu, dramatik tiyatro anlayışından büyük farklılık gösteren absürd tiyatro anlayışı çerçevesinde kurgulanır. “ Minimalist bir trajikomedi” (Sternlicht,2005, s.53) türünde olan ve geleneksel tiyatro anlayışına uymayan bir yapıdadır. Belli bir başlangıcı ve sonu olmayan karakterlerin sürekli kendilerini yineledikleri bir tablo olarak göze çarpar. *Godot’yu Beklerken*’de, ıssız bir yol üzerinde bir ağacın altında yaşlıca görünümüne iki adam bir akşamüzeri Godot adında birini beklemekte ve söylediklerine bakılırsa Godot’nun gelmesiyle ödüllendirileceklerine dair bir inanç taşımaktadırlar. Her ne kadar Godot gelince bu bekleyişin biteceği ve ödüllendirileceklerine dair bir umutları olsa da Estragon ve Vladimir, Godot ile karşılaşma karşılığın olmayacağından pek de emin değildirlere. Ortada sadece kendilerinin dillendirdiği onlara verilmiş bir söz vardır. Buluşma yerinin doğru olup olmadığına dair fikirleri bile yoktur. Bekleme sürecinde sadece bu boşluğu Pozzo ile Lucky gelene kadar anlamsız bir şekilde konuşarak doldurmaya çalışırlar. Hem toprak hem de Lucky’nin sahibi olduğu anlaşılan Pozzo, boynuna ip bağlayarak kontrolü altına aldığı kölesi konumunda görünen Lucky’yi yakındaki panayıra satmaya götürmektedir. Vladimir ile Estragon’un bekledikleri yerde açlığını gidermek için yemek molası veren Pozzo, Lucky’ye yemek verir ve dans ettirir. Bu esnada Lucky’nin uzunca monoloğu onları o kadar rahatsız eder ki bu monologdan bir şey anlamadıkları için onu döverek susturma yolunu seçerler. Pozzo ve Lucky ayrıldıktan sonra oyunda beliren küçük çocuk Godot’nun bugün değil de yarın kesinlikle geleceğini onlara bildirir. Çocuğun sahneden ayrılması ve zamanın ilerlemesi sonucu çökmeye başlayan karanlık sadece ortamı değil aynı zamanda Vladimir ve Estragon’u da kucaklar. Üstlerinde bir kâbus gibi beliren ve her yeri kaplayan bu karanlıkta iki karakter intihar etmeye karar verirler. Ertesi gün ikinci perdeyi yansıtır olsa da birinci perdede olan bitenden pek de farklı bir görüntü yoktur. Bu perdede değişen şeyler, ağacın yeşermiş olması, Pozzo’nun kör, Lucky’nin de dilsiz olmasıdır. Kısa bir süre sonra küçük çocuk tekrar gelir ve bir önceki gün verdiği haberi yineler. Güneşin batmasıyla Vladimir ve Estragon yeniden intihar düşüncesine bürünürler. Baştan itibaren eylemlerinde kararsız olan bu iki karakter, gitmeye karar vermiş olsalar da perde inerken bile kıvılcımlamaz halledirler.

Beckett, oyunlarında kendisine özgü bir dünya yaratıp tiyatrodaki alışılmış nesnelere çıkararak bunların yerine kendisinin uygun gördüklerini koyar. Onun dünyası, canlılığını ve devinimini yitirmiş *Godot’yu Beklerken* oyununda olduğu gibi hemen hemen hiçbir şeyin olmadığı renksiz, gri bir uzay boşluğunu andırır. Bu uzay boşluğu içerisinde birey, nedensiz bir şekilde sadece acı çekmektedir. Albert Camus’un yaşamın saçmalığına dair örneklem olarak kullandığı Sisifos söylencesinde tanrıların hep yeniden aşağı yuvarlanacak olan bir kayayı, tepeye çıkarmakla cezalandırdıkları Sisifos, çabalarının bir sonuç vermeyeceğini bildiği halde o kayayı yine de dağın tepesine taşımaya devam eder (Erhat, 2007: 272). Beckett’in karakterleri de benzer şekilde yaptıklarının bir anlamı olmaksızın Sisifos’un yaptığına benzer bir çaba içerisinde uğraşıp durmaktadırlar.

Beckett, insanın gerçek durumunu izleyiciye yansıtarak bireylerin varoluşsal sancılarını açığa çıkarmada ne kadar usta olduğunu gösterme çabasıdır. Bu yüzyılda yaşayan insanların eylemleri neredeyse kaybolmuş ve bu çerçevede insanlar arası ilişkiler sadece yanılsamaya dönüşmüştür (Gaskell, 1972: 174). İçerisinde yaşadığımız dünya “kökten bir yanılsamadır” (Kurdaş, 2018.s: 4). İnsanın gerçeğe ulaşma çabası bu yüzyıl içerisinde artık imkânsız hale gelmiş; insan bedeni ile bu bedeni harekete geçiren sistem ve daha önemlisi zihin arasındaki bağlantı kopmuş, oyunlardaki karakterleri yansıtırcasına beden ve zihin birbirlerinin tersi yönde bir nihilizm çerçevesinde hareket eder olmuşlardır. Nietzsche’nin Tanrı’nın ölümünü ve insanların artık dayanacakları bir varlıklarının kalmadığını bir delinin ağzından ilan etmesi ile durum insan açısından daha da karmaşık ve ümitsiz bir hal almıştır:

*Tanrı’yı arıyorum! Tanrı’yı arıyorum!” Kibirli kalabalık Tanrı’nın nereye gitmiş olabileceğini düşündüğünü sorunca -kaçtı mı, belki de göç etmiştir?- Deli gözlerini onlara diker; “Tanrı nereye gider ki?” diye bağırır. “İşte söylüyorum: O’nu öldürdük, sen ve ben. Hepimiz onun katiliyiz! (Nietzsche, 2003:130)*

Nietzsche, “metafiziksel tüm hakikatleri reddeder.”(Cevizci, 2015:948) Bu bağlamda, tanrının ölümü ile insan artık bu dünyada yapayalnız kalmış ve insana düşen tek görev gerçeği arayıp bulmak olmuştur. Her ne kadar Nietzsche, Tanrı’yı hepimizin öldürüp ortadan kaldırdığımızı iddia etse de, Baudrillard’ın ifadesi Nietzsche’ye nispet yaparçasına farklılık gösterir. Çünkü Baudrillard’a göre, “Tanrı ölmedi hiper gerçek bir şeye dönüştü” (Baudrillard,2016: 213). Hiper gerçeğe evrilen bir Tanrı anlayışı ile toplumda yaşayan bireylerin gerçekle bağlantısı kopmuştur ve kendilerine yaratılan bir hipergerçeklikte toplumu oluşturan bütün bireyler “insan durumundaki potansiyel trajediyi” (Andonian,1998: 97) yaşamaktadırlar. Aralarında geçen konuşmalardan Estragon ve Vladimir’in gerçekte birbirlerini uzunca bir süredir tanıdıkları açıktır ama konuşmalarındaki tutarsızlık, izleyiciyi

olayları kavramada şüpheye düşürecek türdendir. Tanımadıkları esrarengiz ve tuhaf tiplerin fiziksel şiddetine maruz kalan Beckett'in yarattığı karakterler, "anlamdan yoksun bir yaşamın zalimliğine ve gülünçlüğüne ortak" (Fletcher, 1971: 74) olarak dünyanın sonunu simgeleyen renksiz bir sahne içerisinde, Baudrillard'ın da ifade ettiği gibi "sanal bir felaket atmosferi içinde"(Baudrillard, 1997,s.23) gündelik yaşamlarının pratiği olan bekleme eylemini gerçekleştirmeye devam ederler. Bu sanal felaket atmosferi gerçekte tüm insanlığın içerisine düşüp hapsediği derin bir uçurumu andıran ve gerçek gibi görünen bir *simülakr*tır. Bu düzen içerisinde ortaya çıkan yeni insan modeli, ekonomik sistemin getirisinde kendi varlığının ve bilincinin farkında olmayan bir şekle bürünür ve artık böylesi bir düzlemde "gerçeğin yerini alan *simülakrlardan* söz etmek gerekecektir"(Baudrillard, 2016:17).

## **2. SİMULASYON, HİPERGERÇEKLIK VE GODOT'YU BEKLERKEN**

İlk kez Fransız kuramcı Jean Baudrillard tarafından ortaya atılan hipergerçeklik kavramı "çaresizlik teorisi" (Anthony, 2014: 302) olarak da bilinmektedir. Yaşadığı dönem itibarı ile modernleşme sürecine, kapitalizmin, teknolojinin, medyanın insan toplulukları üzerinde yaptığı yıkıcı ve psikolojik etkiye tanık olan Baudrillard, kapitalizmin sürüye döndürdüğü, sürü gibi bilinçsiz şekilde hareket eden günümüz Batı toplumunu postmodern bağlamda mercek altına alır. Baudrillard'a göre (2014), *simülakr* terimi; "bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm"olarak tanımlanmaktadır. Eylem hali olan *simüle etmek*, "gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak" tır. Öte yandan "bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi hiper gerçek yani simülasyon"dur (Baudrillard, 2014: 13-14). Son olarak, *hipergerçeklik* gerçek ve kurgu arasındaki çizginin yok olmasıdır (Baudrillard, 2014:3). "Simülasyon evreni gerçekten daha gerçek olan hipergerçek bir evrendir" (Dağ,2014.s:171).

Zaman bilincinin her anlamda yitirildiği ama yine de bitmek tükenmek bilmeyen bu gerçeklik olgusundan yoksun zaman içerisinde bulunmak zorunda kalmaktan başka seçeneği olmayan insanın resmedildiği Beckett'in, *Godot'yu Berlerken*'i, kendilerini bilinçsizlik ile sıkıntının tam merkezinde olan bir simülasyon içerisinde bulmuş tiplerin resmedildiği bir ortamdır. Oyundaki karakterler, görünüş ve davranışları koşulların onları edilgen hale getirdiği bireylerdir. Oyun işleyişi içerisinde, "bildiğimiz anlamda gerçek olmayan, sanal bir yaşam sürdürülmektedir" (Kurttaş, 2018.s:5). Gerçekliğin hemen hemen tüm görünümünü içerisinde barındıran bir simülasyonda olayların simüle edilerek yansıtıldığı oyunun dört temel karakteri Vladimir, Estragon, Pozzo ve Lucky artık hareket edemez bir halde varoluşlarını tüketmişlerdir. Oyunda adı sıkça geçmesine rağmen en edimsiz karakter görünümü çizen Godot'dur. Çünkü o, ne herhangi birşey yapar ne de herhangi bir görüntü çizer. Varlığına dair elde edinilen tek izlenim, Vladimir ve Estragon'un konuşmalarının yanı sıra Godot'dan haber getiren küçük çocuktan elde edilir. Küçük çocuğun kardeşi de oyunda görünmeyen bir karakterdir. Sahnede hiçbir şekilde ortaya çıkmayan karakterlere Estragon'un kendisini dövdüğünü iddia ettikleri serseriler de eşlik eder. Onlar da, adeta bir hayalet gibi, oyunda görünmezler. Bu karakterlerin gerçekte var olup olmadıkları da ayrı bir soru işaretidir. Hakikat fikrinin de ortadan kalktığı bu düzlemde artık hiçbir şey olmamaktadır. Modern yaşama ayak uydurmakta oldukça zorlanan bireyin, eskiden daha mutlu olacağına dair inancını ve umudunu yitirdiği, geçmişinden tamamen koptuğu ve artık ona hiçbir şey vaad etmeyen bir "simülasyon çağı"(Baudrillard, 2014: 159) içerisinde yaşamaya mahkum edildiği bir tablonun çizildiği *Godot'yu Beklerken*, günümüz dünyasında her şeyin anlamını yitirdiği ve yine her şeyin, her şeyin yerini alabildiği bir çağda anlamın artık ortadan kalktığını göstermek amacıyla Beckett'in kaleme aldığı bir oyundur.

*Godot'yu Beklerken* oyununun iki karakteri Vladimir ve Estragon, yeni dünya düzeninde şekillenen yeni insan tipinin yozlaşmış birer örnekleridirler. Bu karakterler, görünürde kendi hayal dünyalarında yaşayan, yalnızlığa mahkûm edilmiş, ama gerçekte birbirleri olmadan ayakta kalamayan tiplerdir. Toplum içerisinde sosyalleşmekten çok uzak, topluma yabancılaşmış, az konuşan ve dediklerinin anlaşılması güç olan, herhangi bir sorumlulukları olmayan, sanki görünmeyen tehlikelere karşı oyun içerisinde hareket etmeyerek ve sabit durarak hatta kımıldamayarak kendilerini güvende hissediyor gibidirler. Bu durum, Vladimir ile Estragon arasında geçen diyalogda açık bir şekilde göze çarpar:

**Vladimir:** *O halde? Ne yapıyorsunuz?*

**Estragon:** *Hiçbir şey yapmayalım. Daha emniyetli olur.*(Beckett, 1990,s.25-26)

Bir yol üzerinde bekleme eylemini gerçekleştirir gibi görünselerde tamamen kendi içsel dünyalarında yaşayan ve kafalarında oluşturdukları Godot ile gerçeklikten de uzaklaşarak kendilerine yaratılan bir hiper gerçeklikte yaşayan bu karakterler, oyunda küçük çocuğun belirdiği andaki gibi bir halüsinasyon yaşıyormuş gibidirler.

**Çocuk:** *Bayım...(Vladimir döner). Bay Albert...*

**Vladimir:** *Haydi sil baştan. (Bir an) Beni tanıdın mı?*

**Çocuk:** *Hayır, Efendim.*

**Vladimir:** *Dün gelmemiş miydin sen?*

**Çocuk:** *Hayır, Efendim.*

**Vladimir:** *İlk defa mı geliyorsun?*

**Çocuk:** *Evet, Efendim.*

*Sessizlik (Beckett, 1990, s.91)*

Bireysel düşünce ve mantığın artık yitip gittiği bu simülasyon ortamında akıllarını kullanmaktan tamamen yoksun bir görüntü çizen bu iki karaktere Pozzo ve Lucky adlı iki karakter de eşlik eder. Oyunun canlandırıldığı sahne “gerçeğin tüm verilerine sahip olan ama gerçek olmayan bir şeydir” (Önk, 2009: 202). Yaşamlarına katkı sağlayacak hiçbir şey bulamayan bu karakterler, içinde buldukları ortamda, kaçıp kurtulamadıkları zamanın esirymiş gibi bir görüntü çerçevesinde resmedilirler. Katatonik bedenler olarak da nitelenebilecek olan Vladimir ve Estragon, anlamsız birtakım hareketleri uzun süre tekrarlar (Deleuze&Gattari, 2017.s: 23) ve sahnedeki anormal tavır, davranış ve hareketleriyle dikkat çekerler. Bunun yanı sıra, Vladimir ve Estragon sürekli bir şekilde şapka yada ayakkabısıyla uğraşarak obsesif bir görüntü sergilerler. Kendi açmazları içerisinde yapabilecekleri yegâne şeyi, amaçsız, umutsuz ve bilinçsiz bir şekilde sadece zaman geçirmeyi kendilerine iş edinerek Godot adında birini beklemektedirler.

## **2. ÇARESİZLİK**

Savaş sonrası dönemin zor şartlarının üstesinden gelemeyen, bir anlamda travmatik hatta şizofrenik hale gelerek dış gerçeklere yabancılaşmış dönem insanının yansıması olan bu karakterler Estragon’unda ‘yapacak hiçbir şey yok’ dediği gibi artık yapacak hiçbir şey bulamayan, her anlamda umudu tükenmiş karakterlerdir. “Birbirlerini seven, birbirlerine katlanamayan, birbirleri olmadan hiçbir şey yapamayan” (Richard,1965: 259-267)bu karakterler bir anlamda birbirlerinin de tamamlayıcıları pozisyonundadırlar.

Dünyanın herhangi bir yerinde nerede ve hangi zamanda oldukları açık bir şekilde anlaşılmayan, kapitalist sistem içerisinde hapsolmuş, sadece bekleme eylemini gerçekleştiren bu karakterlerin belli bir gruba ya da belli bir işe sahip olduklarına yönelik hiçbir işaret de yoktur. Kendi durumlarının da bilincinde olmayan bu karakterler, görüntü itibarıyla toplumdan dışlanmış pasif duruş sergileyen; düzgün, anlamlı ve tam cümleler kuramayan tiplerdir. İletişim açısından düzgün cümleler kuramadıklarından dolayı yer aldıkları sistem içerisinde direnç gösteremeyen, kendilerini ifade edemeyen bir durum içerisindeyler. Cümleleri kesik ve yarım olmakla birlikte aralarında gerçek ve akıcı bir iletişim kuramazlar. Bu yüzyılın insanı temelsiz, yalnız başlarına kalmış kendilerinden başka kimseleri olmayan insanlardır. Tıpkı varoluşçuluk gibi absürd tiyatro da yalnız insanın içine terk edildiği, varoluşçu söylemle ifade edecek olursak fırlatıldığı dünyayı ve bu dünyaya olan yabancılığını uyumsuzluk olarak yansıtır. Samuel Beckett de *Godot’yu Beklerken* adlı eserinde, hayatın anlamsızlığını ve insanın ölüme yazgılı oluşunu oyundaki diyaloglar ile gözler önüne serer. Hafızası felce uğramış, günümüz travmatik insanının mantıklı cümleler kuramamasının, iletişimden ne kadar yoksun olduğunun resmedildiği bu kesik / yarım cümleler ve araya giren sessizlik ile Beckett bir anlamda iletişim kuramayan, konuşmayı unutmuş günümüz insanını yansıtmaktadır:

**Vladimir:** *Kanat sesi gibi.*

**Estragon:** *Yaprak sesi gibi*

**Vladimir:** Kum gibi

**Estragon:** Yaprak sesi gibi

**Vladimir:** Hepsi birden konuşuyorlar.

**Estragon:** Her biri kendi kendine. (Sessizlik.)(Beckett,1990,s.73)

Beckett'in açıkça gündelik yaşamın bir kesiti olarak yansıtmaya çalıştığı *Godot'yu Beklerken* her ne kadar savaş sonrası toplum görüntüsü olarak anlatılagelmiş olsa da gerçekte kapitalizm sonrası bunalım içinde kalmış ve hiçbir çıkış yolu bulamayan bir simülasyon içerisine hapsolmuş batı toplumunu resmeder. Radikal bir çıkış ve çözüm yolu bulamayan bireyler, bu simülasyon içerisinde sanki bir dönme dolabın içerisine konmuş gibidirler. Karakterler ne yaparsa yapsın dönme dolabın duracağı nokta yine aynı yerdir. Kendilerine gerçek gibi sunulmuş olan bu dünya bir yanılsamadan ve simularklardan ibarettir. "Gerçek toplumun gerçektışıllığının can alıcı noktasında" (Debord,1996:35) bulunan bu karakterler, yaşadıkları travmalar sonucunda gerçeğin ters yüz edilşinin canlı şahitleri konumundadırlar.

Savaş ve endüstrileşme sonrası darmadağın olmuş, ayağa kalkamayan ve her şeyiyle alt üst olmuş bu toplum, iktidarlarının onlara yönelik bütün vaatlerini içerisinde buldukları koşullar çerçevesinde daha mutlu olacakları inancını sıkı sıkıya benimsemiş tamamen otoriteye itaat eden bireylere dönüştürülmüşlerdir. Kapitalist sistemin nesnesi haline gelerek, toplumsal yaşamında bozulmasıyla hayata dair tüm umutlarını kaybetmiş durumdadırlar. Tüketim toplumuna yönelik olarak Baudrillard'ın ifadesi ilgi çekicidir:

*"Gerçek ihtiyaçlar ile sahte ihtiyaçlar arasındaki ayrımın ortadan kalktığı tüketim toplumunda birey, tüketim mallarını satın almanın ve bunları sergilemenin toplumsal bir ayrıcalık ve saygınlık getirdiğine inanır. İnsan bu süreçte bir yandan kendini toplumsal olarak diğerlerinden ayırt ettiğine inanırken, bir yandan da tüketim toplumuyla bütünleşir. Dolayısıyla tüketmek birey için bir zorunluluğa dönüşür. İnsani ilişkiler yerini maddelerle ilişkiye bırakır. Artık geçerli ahlâk, tüketim etkinliğinin ta kendisidir"* (Baudrillard,2004.s.89).

Hipergerçeklik içerisinde toplu bir şekilde hareket eder bir görüntü sergiler gibi olsalar da oyunun karakterleri gerçekte kalabalıklara sırtını dönmüş kendi yalnızlıkları içerisinde bir yalnızlar sürüsünden öte bir şey değildirler. Oyunda gerçeğe yönelik her şey artık tarih olmuş, dahası tarih bilinci yitirilip tarih kavramı sonlandırılmış, radikal bir şekilde gerçeklikten kopuş meydana gelmiştir. Durağan bir toplumun ortaya çıktığı ve toplumun döngüsel olmayan zamanı yaşadığı bir zaman dilimindedirler. Bu döngüsel olmayan hipergerçeklikte kendilerini bir simülasyon içerisine hapsedmiş ve bu hale getirmiş olan sistemden habersiz bir şekilde sözde yaşamını devam ettiren batı toplumu, gerçekte bu simülasyon ortamında sonsuzluğa *Godot'yu Beklerken'*de hapsedilmiştir.

#### **4. NEDEN HALA KIYAMET KOPMUYOR?**

Uyku ve uyanıklık arasında "hepsi de birileri tarafından uyandırılmayı beklerken uyudukları varsayılan" (Debord, 1996: 204) sanki kötü bir rüyanın ortasında, hiç tanımadıkları bir çevrede uyanmanın şaşkınlığını yaşıyor izlenimi veren bu karakterler, yaşadıkları zaman diliminde eylemsizliklerinden dolayı donmuş bir ekran karesi çerçevesinde yavaşlatılmış bir formatta hareket eden, içerisinde buldukları çevreye tamamen sırtlarını dönmüş, nereden gelip nereye gideceklerine dair fikirleri olmayan karakterlerdir. Belli bir düzlemde ve dengede hareket edemeyen her anlamda bastırılmış, eylemleri sınırlandırılmış ve sadece insan olduklarının ipuçlarını veren dış görüntülerinden başka hiçbir şeye sahip olmayan bu karakterler ne geri dönüşü ne de ileriye doğru ilerlemesi olmayan tüm saatlerin durduğu bir zaman dilimindedirler. Hiçbir şekilde sağlıklı düşünemeyen, yüzeyde her şeyini yitirmiş görüntüsü veren bu karakterler kendilerinde kalan tek şeyi 'zamanı' amaçsız ve bilinçsiz bir şekilde tüketmektedirler. Kapitalizm ve endüstrileşmenin çarklarının insanlıktan çıkarıp başka bir şekle büründürdüğü bu bireyler, bu sürekli dönen çarklar arasında kişilik ve kimliklerini de yitirmişlerdir. Dünyanın artık içerisinde bizim varlığımıza ihtiyaç duymadığı (Baudrillard, 2012:4) açık bir şekilde gerçek yaşamın ve gerçekliğin kaybolduğu bu çerçevede kendilerine gerçekmiş gibi yansıtılan simülasyon içerisinde sonu gelmez bir döngüde, hiçbir şekilde telafi edilemeyecek hayal kırıklıklarıyla baş başadırlar.

Oyunda, mantığın çöküşünün ardından beliren bu belirsizlik ortamında gerçeklik kavramı yok olup

gitmiş ve her şey siyaha daha yakın olan gri tonuna bürünmüştür. Sahnedeki bireylerden başka hiçbir şeyin gözlemlenmediği, her şeyin bitip gittiğinin gösterilmeye çalışıldığı *Godot'yu Beklerken*, batı toplumunu yansıtıyor olsa da, bir simülasyonda tecrit edilmiş, toplumdan izole olmuş, bir türlü içerisinden çıkamadıkları, çıkmak için rasyonel bir düşünceye sahip olmayan bireylerin içerisinde bulunduğu Godot adında yerleşik düzenden yoksun bir simülasyondur. Artık yeni hiçbir şeyin olmayacağı, alacakaranlıkta kalmış bu insanlar, değişmeyen yazgıları ve yaşam alanlarıyla sanki kıyamet kopmuş da geriye bu dört karakter kalmış gibidirler. Yeni bir dünya düzeni oluşturma fikrinin çöktüğü ortak kültürün buharlaştığı, toplumsal değerlerin, inançların kaybolup gittiği bu simülasyon, "insanlar arasındaki ayrılık ve uzaklaşmanın ifadesidir" (Debord, 1996: 215).

"*Hakikatin kötü kullanımı*"(Debord, 1996:197) ve iktidarlarının yanlış yönetim politikaları sonucunda endüstri devrimi, savaş ve kapitalizm gibi canavarların pençesine itilen, Batı toplumunu oluşturan bu bireyler kendi iktidarlarının yanlış yönetim ve kararlarının gönüllü kurbanları olmuş, öldürülmemiş olsalar bile süregelen pembe yalanlarla sadece ayakta tutulmuşlardır. Bu düzlemde, toplumu oluşturan bireyler sadece yaşayan ve sanki bir çit ile etrafları çevrilmiş ve yaşam alanları sadece orası olarak belirlenmiş gerçekten daha gerçek (Baudrillard, 1991:69) bir simülasyon içerisinde kalmışlardır. Bu simülasyonda, karakterler, olan bitenden habersiz, gerçeğin rotasından çıkmış, gerçeğe ulaşacak yol haritalarını çoktan kaybetmişlerdir. Hakikatin yitirilip gittiği bu ortamda tek var olan şey, oyunun karakterlerini içerisinde barındıran simülasyondur. "Kitlenin boyun eğme psikolojisinin"(Debord, 1996: 183) net bir fotoğrafının çekildiği bu karede, insanlar yollarını kaybetmenin şaşkınlığı ve bozguna uğramanın hayal kırıklığı arasında dona kalmışlardır, dahası gidecek başka yerleri de yoktur.

*Godot'yu Beklerken*'deki karakterler anlam veremedikleri bir dünyanın içinde kendilerini bulmuşlardır. Zaman kavramından yoksun, zaman geçirmek için yaşayan; gelip gelmeyeceğini kesin olarak bilmedikleri Godot adında birini beklemektedirler. Godot'nun kim ya da ne olduğunu neye benzediğini bilemezler ama Godot'nun onları buldukları durumdan kurtaracağına dair yine de az da olsa umutları vardır. Oyunun temel karakterlerinden olan Vladimir ve Estragon şimdi ve geçmişi önemsemeyen fakat geleceğe odaklanmış gibi algılanan bireylerdir. Çünkü bir gün Godot'nun onlar için geleceğine inanırlar. Varoluşsal anlamda da özgür olmayan bu karakterler herhangi bir eylemde bulunmazlar, yalnızca beklerler ve sık sık yapacak bir şeyin olmadığını söylerler. Vladimir ve Estragon'un bu bağlamda varoluşsal anlamda özgür oldukları söylenemez. İnsanların birbirlerine muhtaç olduklarını Vladimir ve Estragon arasındaki ilişkide görebiliriz. Bu bakımdan Vladimir ve Estragon'un var olmak için adeta birbirlerine bağlı oldukları söylenebilir:

**Estragon:** *İkimiz birlikte olunca, üstesinden geliyoruz gibi, değil mi Didi, çok şeyin?*

**Vladimir:** *Tabii, tabii. Haydi önce, solunu deneyeceğiz.*

**Estragon:** *Hep bir şeyler buluyoruz, değil mi Didi, var olduğumuz izlenimini vermek için.*(Beckett,1990:7)

Beckett, Vladimir ve Estragon üzerinden savaş sonrası bunalım ya da Sartre'in deyimiyle bulantı yaşayan insanların ve "çağdaş yabancılaşma"nın( Baudrillard,1991: 244) portresini çizer. Çünkü hem Vladimir hem Estragon düşünmekten kaçan, varoluşlarının bilincinde olmayan umutsuz ve mutsuz insanların izdüşümleridir. Eserin tamamına hakim olan bu durum Vladimir ve Estragon'un ağzından şu şekilde dökülür:

**Vladimir:** *Korkunç olan, düşünmüş olmak.*

**Estragon:** *Bizim başımıza böyle bir şey geldi mi hiç?*

**Vladimir:** *Nereden geliyor bütün bu cesetler?*

**Estragon:** *Bu iskeletler.*

**Vladimir:** *Böyle.*

**Estragon:** *Biz de düşündük tabii icabında.*

**Vladimir:** *İlk başlarda.*

**Estragon:** *Yığın yığın ceset her yer.*

**Vladimir:** *Bakmazsın olur biter* (Beckett,1990: 76).

Her ne kadar sahnede cesetler ve iskeletler görünmese de karakterlerin aralarında geçen diyaloglar sayesinde savaş döneminde yaşanan acımasız durumlara şahit olduklarını ve çok sayıda ceset görüp, kötü yaşam şartlarına maruz kaldıklarını ve insan cesetleri karşısında bile ne kadar duyarsız bir hale geldiklerini gözlemlemek mümkündür. Oyundaki kasvetli hava ve zaman geçirme eylemi heyecanlı ve eğlenceli bir atmosfer yaratmaz, zaman her gün birbirinin peşi sıra ve sıradan bir şekilde akıp giderken, gerçekte bu dünyanın yabancı olmayan Estragon aynı şeyi yaptıklarının farkındadır ve bu durum onun için katlanılmaz bir boyuttur. İnsanın geldiği son noktayı betimlemede Baudrillard, “Ne ölüyüz, ne diriyiz, sadece ölünün yerindeyiz.” (Baudrillard, 1997: 57) ifadesini kullanarak insanlığın artık ölüden farkı kalmadığını, yaşıyor gibi gözükse de *Godot’yu Beklerken’de* Beckett tarafından sergilendiği gibi sadece nefes alıp veren ölü bir topluma dönüştüğümüzü belirtmeye çalışır. Nietzsche’nin de ‘*Nedir işkence ile elde etmeyi umut ettiğin, sen, ey işkenceci!*’ (Nietzsche, 2011.s:81) sözüyle sorguladığı gibi, kapitalizm, bireylerin içinden çıkıp kurtuluş yolu bulamadığı bir simülasyon yaratmış ve sistemde bireyin birer işkencecisi ve hatta celladı konumuna erişmiştir.

## 5. SONUÇ

Savaş sonrası bireylerin kapitalist sistem ile tekrar yüzleşme anlarında birey, kendini kuşatan, çıkış yollarını kapayan ve tüketen olgunun aslında savaşın kendisi değil; savaşı bir araç olarak kullanan kapitalist sistemin olduğu gerçeği ile yüzleşmektedir. Kapitalizmin, tüketiciye evrilttiği bireylere umut verirken varoluş amaçlarını ellerinden almaktadır. Kapitalizm ile birlikte, bireyler varoluşlarından bu yana hayatta kalma adına tutundukları güvenlik, barınma, beslenme ve üreme ihtiyaçlarını paket servis olarak edinme şansına erişmiştir. Geriye ellerinde varoluşlarını adlandırmak adına tek bir olgu kalmıştır : ‘tüketmek’. Tüketilen kimi zaman büyük ekran bir televizyon kimi zaman son model bir cep telefonu kimi zaman ise vitrinde alıcısını bekleyen kırmızı ayakkabı olmuştur, ayrıcalık ve imtiyazı meta ile elde etmeye çalışan bireyin asıl tükettiği ise gerçekte ‘zaman’ıdır. Yaşadığı hiper gerçeklikte her aldığı ürün ile bir sonrakini beklemeye koyulan insanlık, her zaman bir şey olacak, yeni bir şey doğacak algısı ile reklam bültenlerine, duraklardaki panolara ve kapı altlarına sıkıştırılan broşürlere kelimenin tam anlamı ile bakılmaktadır. İnsanların varoluşları beklemekten ibaret bir noktada bir kısır döngü içerisindedir. Kapitalizm, medya eksenli en güçlü silahı ‘Az Sonra’ olgusu ile insanın yasal uyuşturucusu kimliğine bürünmüştür. *Godot’yu Beklerken’de* Vladimir ve Estragon’un bekleyişi varoluşunu adlandırmaya çalışan tüketim toplumunun neferlerinin birer bekleyişidir. ‘Az Sonra’ olgusu ile beyni yıkanmış olan ve tiyatro salonunda izledikleri tıpkı Vladimir ve Estragon gibi izleyiciler de koltuklarında oturup *Godot’yu* bekleme konumundadırlar. Evlerine döndükleri zaman bir şey olması umudu ile beklemeye devam edecek olan bu sistemin programladığı bireyler için kurtuluşun tek yolu bekleyişten beslenen umuda son vermektir.



**KAYNAKÇA**

- Andonian, C. Ed. (1998). *The Critical Response to Samuel Beckett*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Anthony, E. (2014). *Elliot, Anthony, Contemporary Social Theory: An introduction*. London: Taylor&Francis Ltd.
- Baudrillard, J. (1991). *Sessiz Yığınların Gölgesinde Ya da Toplumsalın Sonu*, (çev. O. Adanır), İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Baudrillard, Jean. (1997). *Tam Ekran*, çev: Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Baudrillard, Jean. (2004). *Tüketim Toplumu*, (Çev : H. Deliceçaylı ve F. Keskin), Ayrıntı Yay., İstanbul.
- Baudrillard, Jean. (2016). *Simülakrlar ve Simülasyon*, (çev. Oğuz Adanır), Ankara: Doğu Batı Yay., 2016.
- Baudrillard, J. (2012). *Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?*, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Beckett ,Samuel. (1990). *Godot'yu Beklerken*, (çev. Hasan Anamur), İstanbul. Can Yayınları.
- Berman, Marshall.( 1994). *Katı olan Her şey Buharlaşıyor*, (Çev. Ü.Altuğ-B.Peker), İletişim Yayınları,İstanbul.
- Dağ, A. (2014). *Ölümçül Şiddet-Baudrillard'ın Düşüncesi*. İstanbul: Külliyyat Yayınları.
- Debord, Guy. (1996). *Gösteri Toplumu* (Çev. Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Deleuze, G ve Guattari, F. (2017). *Kapitalizm ve Şizofreni 1-*, Bilim ve Sosyalizm Yayınları, Ankara.
- Erhat, A. (2007). *Mitoloji Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Flecter, J. (1971). *Samuel Beckett's Art*. London: Chatto and Windus.
- Gaskell, R. (1972). *Drama and Reality*. London; Routledge and Kegan.
- Halal W.E . (1986). *The New Capitalism*. Canada: John Wiley&Sons, Inc
- Kurtdaş, M., Ç. (2018). Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramında kitle iletişim araçları ve toplumsalın sonu. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(3), 2012-2023.
- Lee Francis, Richard. *"Beckett's Metaphysical Tragicomedy"*.S.8,3, Aralık.1965:259-267
- Nietzsche, F. (2003). *Şen Bilim*. (Çev. Levent Özşar). Bursa: Asa Yayınları.
- Nietzsche, F (2011). *Dionysos Dithyrambosları*. (Çev. Ahmet Celal). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Önk, Ü.Y. (2009). *Baudrillard perspektifinden bir kitle iletişim ve sanat aracı olarak simülasyon evreninde televizyon. Selçuk İletişim*, 5 (4), ss. 201-218.
- Sternlicht, S. (2005). *Masterpieces of Modern British and Irish Drama*. Greenwood Press: USA.