

POZİTİF YOLDAN
NEGATİF YOLA:
BECKETT
DRAMATURJİSİNDE
İNDİRGEMECİ VE
ANALİTİK STRATEJİLER

FROM VIA POSITIVUS
TO VIA NEGATIVUS:
THE REDUCTIONIST AND
ANALYTICAL STRATEGIES IN
BECKETTIAN DRAMATURGY

TÜREL EZİCİ*

Özet

Akıl yürütebilen/eyleyen modern öznenin pratik amaçlarını gerçekleştirmek ve en yüksek faydayı sağlamak için akılı araçsallaştırma süreci, öznenin ve tüm ilişkilerinin nesneleşmesi (şeyleşme) ile sonuçlandı. Şeyler'in kurgusal evreninde kendisi kurgusal bir şey'e (birey) indirgenen öznenin durumu, sanatın/dramın konusu olduğunda, "düşünüyorum o halde varım" ya da "düşünüyorum, eyliyorum o halde varım" önermeleri geçerliliğini sürdürebilir miydi? Gerçekçi dramı karakterize eden bu akılcı önermeler ve dramın realist araçları, hem düşünsel hem de estetik bakımdan, eserlerinde en radikal biçimiyle nihilizmin ötesindeki bir solipsist (ben varlıkçı) strateji ile varoluşu sorgulayan Samuel Beckett tarafından aşıldı. Bu bağlamda bildiride; mistik ve modern solipsizmin etkisinin Beckett'in sanatındaki analitik ve indirgemeci dil/anlam/devinim stratejilerini oluşturması gösterilmeye çalışılacaktır.

Abstract

The process of instrumentalisation of reason, in order to realize the practical aims of the modern subject who can reason and act, and to utilize the maximum, has ended in the objectification of the subject and all his relations. Can the postulate, "I think therefore I am.", or "I think/I act, therefore I am." still prevail, in the fictitious universe of things –when the subject, which itself has been reduced to a fictitious thing (the individual), is the subject matter of art/drama,? The rationalist postulates and the realistic instruments of the drama, which characterize the realist drama, both aesthetically and philosophically, have been overpassed by Samuel Beckett, who in his oeuvre, in the most radical way, through a solipsist strategy, exceeding nihilism, questions existence.

In this context, this paper will try to display the effects of mystical and modern solipsism in the formation of the analytical and reductionist strategies of language/meaning/movement in Beckett's art.

* Dr., Ankara Hacettepe Üniversitesi,
Devlet Konservatuvarı, Tiyatro Anasanat
Dalı

Doğu düşünüşünün aksine, Batı'nın akılcı düşünüş geleneği içinde dünyanın nesnel gerçekliğinden 'kaçış', ilk çağlardan bu yana negatif bir yol sayılır. Başta tragedyada sanatı olmak üzere tüm estetik söylemler akıl, mantık ve bilgi öneren bir 'kosmoz' (uyum) idealinin olanaklarını araştırmıştır. Antik tragedyada kosmozun gerçekleşmesini, yazgının ve gerçekliğin kesişim alanında beliren moral krizin aşılmasına, yani zorunlu'eylem'e, eylemin yıkıcı sonuçlarından çıkarılacak derse bağlar.

Öte yandan İlikçağ'da metafizik estetiğe dayanan, Rönesans'ta bu dünyacı ve özneci görünen ama moral ilkelerini yine evrensel olana temellendiren tragedyada, insanı kozmolojik akışın bir parçası olarak görür. Ondandır ideal olana uygun eylemlerle örülmüş bir yaşam sürmesini bekler. İnsanın doğrudan etik alanla ilgili, ölçüyü aşan eylemlerinin trajik sonuçlarını göstererek evrensel ve dünyasal uyum idealini doğrular. Antik tragedyada eylemi ifade eden'söz', yani Tanrılar'ın söylemi 'logos' etik/estetik bir işaretir. Akıl, bilginin, ölçü, denge ve uyumun kısaca 'anlam'ın kurucu ögesidir.

19. yüzyıla gelinceye kadar 'gerçeklik', düşünürün, yazarın algısına bağlı olarak, geçirdiği değişik aşamalarda hep sözle ifade edilmeye değer bir 'anlam'ı üretme peşindedir. Akılla kavranabilen gerçeklik öyküleri anlatılmaya değer olan oyun kişilerinin (kahramanlar), yazar tarafından içine bırakıldıkları koşullardaki etkileşimlerinden, iç ve dış değişimlerinden ortaya çıkar.

Dram sanatında ilk çağlardan beri gelen akılcı geleneği izleyen Batılı insan, 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kendisini bir birey projesi'ne indirgemeye zorlayan modernite ile birlikte, varlığını sonuna kadar etkinleştirmek için akli araçsallaştırma yoluna koyulur. Araçsal aklın özneyi ve tüm ilişkilerini aşama aşama nesneleştirilmesi (şeyleştirme) sürecinde ise tüm kuşatılmışlığına, iç ve dış zorunluluklarına karşın kadim mücadele geleneğini sürdürür. Varoluşunu biyolojik bir varlığın var kalma savaşımına indirgemek zorunda kaldığı hallerde bile, ya hep ya hiç'in peşinde, son kez şansını denemekten vazgeçmez. Ibsen dramlarında olduğu gibi,

POZİTİF YOLDAN NEGATİF YOLA: BECKETT DRAMATURJİSİNDE İNDİRGE MECİ VE ANALİTİK STRATEJİLER

bu sürece analitik yaklaşan realist dramlar kaçınılmayan yenilgiye karşın, onurlarına doğru yürüme yürekliliğini gösteren 'karakterler' in giderek zayıflayan ayak seslerini yansıtır.

MODERN İNSANIN SOLİPSİZMİ VE KAÇIŞ

Modern insanın değer üretemeyen, hedefi olmayan gerçeklikle mücadele gücünü yitirmesi, en sonunda kaçış'ı zorunlu kılan negatif bir yola girmesine neden olur. Bu süreç bir anlamda uygarlığın araçsal aklın doruğunda yaşadığı akıl tutulması ve geri dönüşü ile örtüşmektedir. Süreç, pozitivizmin araçlarıyla gerçekliği açıklamakta yetersiz kalan geleneksel düşünce sistemlerinin, estetik kategorilerin yönünün nihilizme dönmesi, hatta onu aşmasıyla sonuçlanır.

Nietzsche gerçeklikten kaçış' ı, acı' yı, Budist çilecilik'i argüman alan Schopenhauerci pasif nihilizm'in bir aşaması olarak yadıyıp, yerine eylemci/aktif nihilizm' in hedeflerini koydu. Hiçliğin sınırlarında, geleceği kurmaya yönelik, pozitif, eylemsel bir varoluş olduğunu sarsılmaz bir inançla umut eden Nietzsche bile, diğerleriyle, diğer öznelerle birlikte, ortaklaşa algılanan ve tanımlanan gerçekliği tümenden inkar ediyordu. Bunda dinsel gelenekler kadar birlikte üretilen her türden özgürlükçü ilerleme programının da reddi sözkonusuydu.¹

Doğal olarak Nietzsche'nin öncülleri ve ardıllarının insanın öznel varoluşu üzerine ortaya koyduğu bütün düşünceler, dünyayı tek bir özne'nin düşünce, deneyim ve tasarımlarıyla açıklıyordu. Bir başka deyişle bu, bir çok öznenin birlikte akan bilinci ile algılanan ortak gerçeklik yerine tek bir öznenin bilinç akışı ile algılanan öznel gerçekliğin konmasıydı. Modern solipsist özne, (solus: yalnız, tek) (ipse: ben; tek-ben) kendi öznel algısı dışındaki şeyler gerçekliğine olan inancını tümenden kaybetmişti ve bu inançsızlığını ilan ediyordu:

¹ Jean Garnier, Nietzsche, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara Kasım 2005, s:41.

Soren Kierkegaard'ın "Öznellik hakikattir."² söylemi gibi.

Kierkegaard'ın on dokuzuncu yüzyılda, Nietzsche'den önce yan-
kıyan sesi, insanın özü ile sonsuzluk ilişkisinde varoluşun düşün-
ceden önce geldiğini açıklayan bir mistiğin söylemidir:

"...Nesnel olarak yalnızca düşüncenin belirlenimleri
söz konusudur; öznel olarak ise içselliğin belirlenim-
leri. Azami düzeyde bu 'nasıl', sonsuzluk tutkusudur
ve sonsuzluk tutkusu hakikatin kendisidir."³

Ya da Wittgenstein'nin ünlü söylemindeki gibi:

"Ben dünyamım. (küçük evren)"⁴
"Dilimin sınırları dünyanın sınırlarıdır."⁵

Çözümleyici yöntem izlenerek bir yapıyı oluşturan öğeleri ayır-
ıştırma, sadeleştirme, soyutlama yoluyla en asal formun ya da
biçimin aranıp bulunması, susmanın estetiği'ne kadar ulaşan
indirgemecilik, hem mistik hem de modern solipsizmin araçları-
dır. Mistik gelenek içindeki solipsist, kendi özüne doğru yaptığı
yolculukta çözümlemeci/indirgemeci yöntemi bir kurallar dizini
içinde izler. Mistiğin yöntemi ibadettir. Doğu geleneğinde ibadet
dünyasal ego'dan vazgeçiş törenidir. Vazgeçme isteme bağlıdır.

Modern solipsizmde ise konvansiyonel bir yöntem yoktur. Mo-
dern solipsist farklı yöntemler izleyebilir. Örneğin: Sartre'ın
tasarımlediği varoluşçu kahraman' nın yönelimi dünyaya atla-
yıp, gerçekliğe müdahale yoluyla kendini gerçekleştirmektir.
Wittgenstein'nin solipsizm anlayışında ise gerçekliği tümünden
yadsıma yoluyla benliğin kendine, öznel düşüncelerine, tasarımlarına dönüşü ve deneyimlerini aktarması söz konusudur. Sartre Sinekler oyununda eylem ile tasarım arasındaki ikili durumu, Orestes ile Elektra'da temsil etmiştir.

² Olivier Cauly, Kierkegaard, Dost
Kitapevi Yayınları, Ankara Temmuz
2006, s:69.

³ A.g.e., s:70-71.

⁴ Ludwig Wittgenstein, Tractatus, çev.:
Oruç Aruoba, Yapı Kredi Yayınları,
İstanbul Aralık 1996, s:133/5.63

⁵ A.g.e., s:131/5.6

POZİTİF YOLDAN NEGATİF YOLA: BECKETT DRAMATURJİSİNDE İNDİRGE MECİ VE ANALİTİK STRATEJİLER

Wittgensteinci solipsistin amacı mistiğin yaptığı gibi planlı bir biçimde yaşamdan, dünyasal ben'den geri çekilerek saf öze dönme değildir. Amaç planlanmış olmasa da, Beckett'in trilogyasının son romanı Adlandırılmayan (The Unnamable) da olduğu gibi, sonuçta saf bilince dönüş gerçekleşebilir. Wittgenstein bu konuda şöyle der:

“Tek-bencilik (solipsizm) sonuna kadar götürüldüğünde saf gerçekçilik ile çakışır. Tek-bencilüğün beni sonunda uzanımsız bir nokta olarak büzülüp durur; geriye onunla eşleşmiş gerçeklik kalır.”⁶

Beckett'in romanları üzerine yapılan incelemelerin bazıları solipsizm perspektifini genel olarak Descartes'ın düşünerek varolan 'ben' saptaması çevresinde geliştirme eğilimindedir. Bu incelemeler Wittgenstein'i Sartre ile birlikte Kartezyen gelenek içinde konumlandırır ve solipsizmin negatif niteliklerini vurgular. Beckett'in solipsizmi sadece bir estetik aygıt, geçici bir leitmotif olarak kullandığını öne sürer.⁷

Bazı incelemeler ise Beckett'in yapıtlarında Wittgenstein'nın Kartezyenizm eleştirisini daha da geliştirdiğini öne sürer. İncelemeci Andre Fulani, Beckettçi solipsizmi şöyle tanımlar: Solipsist ego'yu merkeze alan bir psikolojik durum içinde değildir. Solipsistin durumu kaybolan egonun işaretidir.⁸

Aslında kanımca Beckett'in dramaturjisinde her iki durum, sonsuz olana (trensendent) yönelim ile birlikte: Gerçek ve gerçek üstü üzerine ansal düşünme ve sadece kontrol edilemeyen gerçeği tümünden inkar ederek geri çekilme. Beckett'in eserlerinde indirgeme stratejileri geri çekilmenin araçları olarak kullanır.

Modern solipsist gerçekliğin yarattığı baskıyı nihilizmin de ötesinde bir yönelişle tümüyle yadsıma eğilimi taşır. Ve bilinç her durumda son ana kadar, hem kendini hem gerçekliği hem de gerçek ötesini, bir cam fanusun gerisinden izler gibidir. Bu bir tür farkındalıktır, pasif denetlemedir. İzleme sürekli değildir, kesintilidir. Çünkü dikkat ve bilinç yorgundur.

⁶ A.g.e., s:135/5.64

⁷ Ileana Marculescu, Beckett and the Temptation of Solipsism'Esse est aut percipere aut percipi', www.english.fsu.edu/jobs/num1112/053/MARCULESCU.PDF

⁸ Andre Fulani, Two's Company: Wittgenstein and Beckett, Concordia University

Bilinç en çok gerçeğin ötesine yöneldiğinde tedirgin olur. Bu ölüm korkusunu aşan bir sonsuzluk korkusudur. Beckett Kierkegaard'ın insanın sonlu ile sonsuzdan, ebedi ile zamansaldan doğan bir çocuk (Eros) olduğu görüşünü izler gibidir.⁹

Beckett'in dramaturgisinde Wittgensteinci solipsist, bir mistik gibi vazgeçişe gönüllü olarak kendini bırakmaz, aksine yavaş yavaş yitip gitmekte olan bedensel/tinsel varlığının, tüm dünyasallığının kaygılı seyircisidir. Kaygı salt varoluşun yitirilmesinden mi kaynaklanır? Yoksa hiçlik ile yüzleşmeden hemen sonra ansızın ortaya çıkan sonsuzluk duygusu karşısındaki zihinsel durum mudur?

Oyun Sonu'nda (The End of Game) Hamm'in durumu, oyun süresince dünyadan geri çekilmekte olan varlığın içinde yaşadığı gerçeklikle birlikte zaman dışı olan karşısındaki kaygısını yansıtır. Hamm'in kaygısı Everyman moralitesinde kendisini bekleyen mezara bakıp titreyen bilinçsiz insanoğlunun kaygısından ötededir.

Everyman'de bilgisizlikten bilgiye geçiş ve arınma bir dizi ritüelin sonunda gerçekleşir. Hamm da ise Beckett'in tüm kurgusal engellerine karşın, bilinç karanlığın gerisinde parlar. Üstelik Tanrı'yla oynanan Wittgensteinci bir satranç oyununun diğer eşlikçisi olarak. Hamm'in bedensel yoksunluğu (kör, inmeli ve beyni kanamaktadır), çevresiyle ve Clov ile kurduğu iletişim -soyutlamanın tüm aygıtlarına rağmen- onu gerçek insanın dünyasal haline daha da yaklaştırır. Grotesk olan bilinç ile beden arasındaki bu karşıtlıktan doğar. Hamm bu maddi yoksunlaşma ile arınışının bir kısmını gerçekleştirmiş görünür. Tinsel arınma için ise zaman dışı olan mutlak sonsuz ile buluşmayı bekler:

HAMM: (Clov'a)... Akşam olsun İSTERDİN; oluyor; oluyor- (Susar. Kendi kendini düzeltir.) ÇÖKÜYOR: Şimdi karanlıkta bir çiğlik. (susar) Hoş hamle. (susar) Ya şimdi? (susar) Boş anlar, hep boş anlar, zaman bitimsizdi ve zaman bitiyor, hesap yaklaştı ve öykü son buldu, öykünün sonuna gelinmiş. (susar)¹⁰

⁹ Olivier Cauly, Kierkegaard, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara Temmuz 2006, s:91

¹⁰ Samuel Beckett, Oyun Sonu, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul Ağustos 1993, s:210

POZİTİF YOLDAN NEGATİF YOLA:
BECKETT DRAMATURJİSİNDE İNDİRGEMECİ VE ANALİTİK STRATEJİLER

**SOLİPSİST ÖZNELİK – İNDİRGEMECİ/
ANALİTİK DİL OYUNLARI VE SOYUTLAMA**

Beckett'in sanatındaki metafizik ton Kierkegaard'ın görüşlerine uygun bir izlenim bırakırken, dilin kullanımı Wittgensteinci yaklaşımı yansıtır. Wittgenstein, Kierkegaard ve George Berkeley'den etkilenerek geliştirdiği, Georges Bataille'ya benzeyen dil-anlam teorisiyle, özellikle ikinci dönemindeki ilksel dil ve dil oyunu teorisiyle Beckett'i etkilemiştir. Düşüncelerini, özellikle psikolojik olmayan metafizik ve/veya mantıkçı öznel algılamaya yöntemiyle inşa eden bu düşünürlerin kuramlarının özünden ve yönteminden Beckett nasıl yararlanmışır? Beckett solipsist öznellik bağlamında Godot'yu Beklerken (Waiting for Godot) ve Oyun Sonu'nda indirgemeci/minimalist dramaturji stratejisini nasıl kullanmışır?

Bildirinin başına yeniden dönersek; pagan Tanrılar'dan bu yana insanı eğittiğine inanılan, modern zamanlarda bilimin sözcülüğünü yapan "logos" (hem düzenli/akılcı söz hem moral değerlerin kaynağı olarak) tarih sahnesindeki işlevini artık tamamlamıştır. Wittgenstein tam da bu noktada geleneksel düşünüşün tüm sorunsalını dil sorunsalına dönüştürmeyi dener. Wittgenstein ilk döneminde logosu nesnelere yaratığı kaosa karşı düzen kurucu olarak yeniden ele alır. Öznenin dilinin sınırlarını onun dünyasının sınırlarıyla, yani düşünmenin sınırlarıyla örtüştürür. "Üzerine konuşulamayan hakkında" ise Kierkegaard gibi, Bataille gibi susma' yı önerir.¹¹

İkinci döneminde ise Wittgenstein anlamın, artık gerçekliğin adlandırılmasından değil, söylenenin günlük/ilksel dil oyunundaki kullanımından doğduğunu ileri sürer. Dil doğrudan anlam üretmek ve topluluk bilinci yaratmak için değil, sadece eşliği gerçekleştirmek için kullanılır.

Beckett'in dramaturjisinde oyun kişilerinin indirgemeci-analitik dil oyunları, Wittgenstein'nin ilksel/duyumsal/günlük dil adını verdiği dil ile kurulan diyalog düzenine benzer. İlksel dil, bir çocuğun konuşmayı öğrenirken kullandığı doğal olarak indirgenmiş, basit dil biçimleridir. Wittgenstein'e göre, çocuk konuşmayı öğ-

¹¹ Ludwig Wittgenstein, Tractatus, çev.: Oruç Aruoba, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul Aralık 1996, s:171/7

renirken, öğretici nesnelere işaret eder, adını söyler, çocuk yine-ler. Daha sonra öğretici sözcükleri tekrar ettiğinde çocuk hangi nesneye yöneleceğini bilir. Çünkü bir sözcüğün telaffuz edilmesi, imgelemin klavyesine basmak gibidir.

Burada dilin öğretimi açıklamaya değil, alıştırmaya dayanır.

Wittgenstein alıştırmaya dayalı dil/oyun teorisini şu örnekle açıklar:

“... Dil, A ustası ile B çırağının iletişimine hizmet ediyor olsun. A, yapı taşlarıyla yapı inşa ediyor: Tuğlalar, kolonlar, keresteler ve kirişler var. B'nin, yapı taşlarını A'nın gereksindiği sıraya göre uzatması gerekmektedir. Bu amaçla onlar “tuğla”, “kolon”, “döşeme taşı”, “kiriş” sözcüklerinden oluşan bir dil kullanırlar. A onları yüksek sesle çağırıyor; B, filanca bir çağrıyla getireceğini öğrendiği taşı getiriyor. Bunu tamamen ilksel bir dil olarak alın.”¹²

Wittgenstein taşların adlandırılması ile biri söyledikten sonra tekrarlanmasına; öğreticiden gelen “bu”, “oraya” gibi işaret komutları ile taşların taşınması eylemini ekler. Taşların işaret edilen yerlere belirtilen renk ve özelliklerine göre yerleştirilmesi ile sonuçlanan eylem dizimini dil-oyunu olarak adlandırır. Kısaca dil ile dilin örüldüğü eylemlerden oluşan bütün, “dil oyunu” dur.

Godot'yu Beklerken' de Pozzo'nun verdiği emirlere Lucy'nin hiçbir irade belirtisi göstermeden ve hiç konuşmadan uyması, Wittgenstein'in duvarcı ustası ile çırağı arasındaki iletişim grafiğine benzer. Kaspar ile yönlendirici sesler arasındaki dil oyununu da anımsatır:

POZZO ... (Lucy'e) Palto! (Lucy valizi bırakır, ilerler, paltoyu verir, geri gelir, yeniden alır.) Tut şunu! (Pozzo ona kırbacı uzatır. Lucy ilerler, eli boş olmadığı için eğilir ve kırbacı ağızıyla alır, sonra geri çekilir. Pozzo paltosunu giymeye koyulur, durur.) Palto!

¹² Ludwig Wittgenstein, Felsefi Soruşturmalar, Totem Yayıncılık, İstanbul Nisan 2006, s:14

POZİTİF YOLDAN NEGATİF YOLA:
BECKETT DRAMATURJİSİNDE İNDİRGE MECİ VE ANALİTİK STRATEJİLER

(Lucy valizi, sepeti ve iskemleyi yere bırakır, ilerler. Pozzo'nun paltosu giymesine yardımcı olur. Geri çekilir, valizi, sepeti ve iskemleyi yerden alır.)¹³

Pozzo'nun konuşması, "Kırbaç!.. İskemle!.. Geriye!.. Daha geriye!.. Sepet!.. Oraya!.." gibi, emir sözcükleriyle devam eder. Lucy her seferinde benzer devinimlerle emirleri yerine getirir.

Aynı dil oyunu, tekerlekli iskemlesinde oturan Hamm'i, komutlarına uygun şekilde yerleştirmeye çalışan Clov arasında da oynanır:

HAMM Aşağı yukarı ortada mıyım?
CLOV Galiba.
HAMM Galiba mı? Tam ortaya yerleştir beni.
CLOV Gidip zinciri getireyim.
HAMM Yaklaşık olarak söyle! Üç aşağı beş yukarı. (Clov iskemleyi hafif kıpırdatır.) Tam ortaya.
CLOV Burası.
HAMM Biraz soldaymışım gibi... (Clov deviniyi yineler) Şimdi de bir parça sağdayım... (Clov deviniyi yineler) Biraz öne gittim... (Clov deviniyi yineler) Şimdi de biraz geride kaldım... (Clov deviniyi yineler) Orda durma... (İskemlenin arkasına) beni korkutuyorsun.¹⁴

Oyun Hamm tarafından bozulur.

Wittgenstein'nin, emirler vermek ve onlara uymak, oyun oynamak, şaka yapmak/anlatmak, bir hikaye yaratmak ve okumak, şiir okumak, şarkı söylemek, bir olaya ilişkin spekülasyon yapmak, dua etmek v.b. olarak çeşitlediği dil oyunları, Beckett'in oyunlarının hem diyalog/eylem örgüsünü oluşturur hem de oyunun dünyasının sınırlarını çizer.

¹³ Samuel Beckett, Godot'yu Beklerken, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul Ağustos 1993, s:5

¹⁴ A.g.e., Oyun Sonu, s:179

Beckett'te dil oyunları günlük/ilksel dilin en yalın, en duyuşsal adlandırmaları ve indirgenmiş cümle yapısı ile oluşturulur. Dilin kullanım amacı doğrudan anlam üretmek değildir. İlk dil oyununda Pozzo'nun kullandığı sözel dil oynanan oyunda eşliğı gerçekleştirir. Lucy iki kişilik bu oyunun sözel dili kullanmayan diğer eşlikçisidir. Lucy tekrarlara dayalı, yalın, köşeli, hareket düzeni ile eşliğı gerçekleştirir. Dilin ve devinimin kullanımındaki geometrik soyutlama, Pozzo ile Lucy arasındaki hiyerarşik ilişkiye gerçek üstü bir boyut kazandırır, sonsuza kadar süreceğı anlamını üretir. Hamm ile Clov'un yerleştirme oyunu da Pozzo ile Lucy arasındaki oyuna benzer.

Peter Handke de Kaspar adlı oyununu adeta Wittgensteinci dil oyunu stratejisi üzerine kurmuş gibidir. Oyunda bir dilin öğretilmesi sürecinde giderek nesneleşen/araçsallaşan dilin, Kaspar'ın ilk cümlesini parçaladıktan sonra, onun dünyasının sınırlarını belirleyişine tanık oluruz. Oyun, öğretici (sesler) ile öğrenci (Kaspar) arasında eş zamanlı düzende kullanılan dilin, bir iktidar ve direnme aracına dönüşmesiyle sonuçlanır.

Beckett'in oyunlarında oyun kişileri doğrudan öğretmen ve öğretici hiyerarşisinde konumlanmazlar. (Bu hiyerarşiyi Handke Kaspar'da, Ionesco Ders'te kullanmıştır.) Bununla birlikte Godot'da Vladimir -Estragon, Pozzo-Lucy, Oyunun Sonu'nda Hamm-Cowl arasında olduğu gibi, oyun kişileri arasında entelekt ya da sosyal statü bakımından hiyerarşik farklılıklar vardır. Beckett bu farklılıklarla konvansiyonel dramatik yazım için gerekli olan kuptuları belirlemiş gibi görünse de, yazar tarafından içine fırlatılmış oldukları saçma durum oyun kişilerini eşitler. Ayrıca statü bakımından üstte olanın hastalığı, yaşlılığı, sakatlığı diğerine bağımlı oluşu, dramatik olanın etkisini adeta şeffaf bir kalemle çizilmişçesine belirsizleştirir.

Beckett bunu yaparken bilinçli olarak oyundaki perspektifi, dolayısıyla derinlik etkisini kırar gibidir. Böylece kişiler başta olmak üzere oyun içindeki bütün hacimsel (üç boyutlu) formlar adeta boşlukta yüzüyormuş gibi, perspektiften kopup yüzeye yaklaşmak için adeta birbirleriyle yarışrlar. Bu soyutlama stratejisi bazı

POZİTİF YOLDAN NEGATİF YOLA: BECKETT DRAMATURJİSİNDE İNDİRGE MECİ VE ANALİTİK STRATEJİLER

anlarda oyun kişilerini, Viladimir ve Estragon'da olduğu gibi bir karikatürün iki boyutlu çizgiselliğine kadar indirger. Avangard bir resimde görebileceğimiz şekilde hacmin bu yolla indirgenmesi figürleri yüzeye yaklaştırır. Figürler yüzeye yaklaştıkça gerçek üstü etki artar. Beckett'in oyun kişilerinin realist bir oyun kişisini anıttıkları anlar, perspektife yakalanıp yüzeyden derine uzaklaştıkları anlardır. Bu anlar genellikle sözel dilin anlam üretmeye meylettiği kısacık epizotlarla ya da susku anlarıyla çakışır.

Beckett'in oyun kişilerini içine bıraktığı çevre dramaturgisinin minimalist özelliğini en açık şekilde yansıtır. Sonsuzlukla kuşatılmış soluk, uzak insan dünyasının verilisinde Japon baskı sanatı ve gerçek üstü resme benzeyen bir biçimin ve az kullanılan ama adlandırılmayan bir tür naturalizmin bir sentez oluşturduğu sezilir. Oyunlarda dilin kullanılış biçimi de, yine en yalın, en dumsal ifadeyi arayan Japon heikolarının (kısa duyu şiirleri) indirgemeci/analitik üslubunu andırır. Ama dil sadeliği kadar yine de bir tür köşeli, naturalist ton taşır. Ayrıştırılmış, indirgenmiş olanın birliğinden oluşan, groteskin amaçladığı etki gücüne ulaşan bu yoğun üslup, her bakımdan kendine ulaşmak için bir çok duraktan geçen¹⁵ aşkinci ama hayli kuşkucu, karamsar bir modern solipsistin yoğun imgeleminin ürünü gibidir. Beckett için yapıt, bu bakımdan acı veren, inkar edilen gerçeklikten kaçış aracıdır denebilir.

“Dil, yolların bir labirentidir. Bir taraftan yaklaşır ve yolunu aşağı yukarı bilersin; aynı yere bir başka taraftan yaklaşır ve artık yolunu takriben bilemezsin.”¹⁶ diyen Wittgenstein, “üzerine konuşulamayan hakkında” ise, daha önce değindiğim gibi, “susma” yı önerir.

Godot' da ve Oyun Sonu'nda konuşulamayan, ifade edilemeyen ebedi gerçeklik/sonsuz olan soyutlamalarla verilir. Sonsuzluk kaygısı Oyun Sonu'nda Küçük Çocuk ve Godot' yu Beklerken de Godot soyutlamasına dönüşür. Beckett bu soyutlamalarla dünya ile sonsuz (transcendent) arasındaki ince çizgiyi vurgular. Evrensel olanın dünyanın sınırlarının sonlandığı noktada başladığı duygusunu yaratır. Aynı zamanda susma' nın estetiğini kurgular.

¹⁵ Olivier Cauly, Kierkegaard, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara Temmuz 2006, s:102

¹⁶ Ludwig Wittgenstein, Felsefi Soruşturmalar, Totem Yayıncılık, İstanbul Nisan 2006, s:109

Beckett, Kierkegaard'ın, "Sonsuz tespit edilirse şimdiki zaman kişinin olmasını istediğinden farklı bir şey olur... Sonsuza ilişkin kaygı içinde bulunulan anı bir soyutlamaya dönüştürür."¹⁷ söylemini bir soyutlama stratejisi olarak izler gibidir. Viladimir ve Estragon'nun beklediği sonsuzluğun, bilinmeyenin simgesi Godot'nun gelmesi, ya da Clov'un Hamm'a söylediği pencereden gördüğü Küçük Çocuk yalanının gerçek olması, hiçliğin acısını, dolayısıyla sonsuzluk bilmeceğini sona erdirecektir. Bu durumda içinde yaşanan an somutlaşacaktır. Yanılsama/oyun gerçeğe dönüşecektir. Kozmik zamanın dünya zamanına dönmesi, az önceki bekleme eylemini anlamlı kılacaktır. Belki de oyun artık bir gerçekçi dramın akılcı örgüsü içinde, ya da saf bir komedinin örgüsü içinde yürümek, sona ermek zorunda kalacaktır. Saçmayı vurgulamanın tüm girişimleri başarısız olacaktır. Bu nedenle Godot gelmemeli, Clov'un geldiğini söylediği Küçük Çocuk bir hayal ürünü olmalıdır.

Her iki oyunda da oyun kişilerinin kullandıkları çağrışımsal ilksel dil (bilinç akışı) günlük alışkanlıkların mekanik, otomatik dilidir. Hayatın hermeneutik yorumuna girişmeye kalkıştıkları anlarda günlük dil çok kısa bir süre için kesintiye uğrar (pause), sonra tekrar devam eder. Bu çok kısa süren ve hep yarım kalan anlamlı konuşmalar, çağrışımsal mekanik dilin gap noktalarını oluşturur gibi görünür. Aslında tam tersi bir strateji uygulanır. Oyunun genelinde hakim olan alışkanlıkların çağrışımsal dili, anlamlı bir cümlelerin üretimine karşı bir düzen izler. Anlam üretme girişimi bir uyarı ya da başka bir irade dışı yönelimle aniden kesilir, "susma" gerçekleşir.

Beckett ilksel dil, dil oyunu, dildeki eğretilmeler gibi, "susma" yı da sözlerin kendilerini aşan güçlerini, dolaylıklarını, ağırlıklarını, karmaşıklığını ortadan kaldırmak için kullanır. Bu aynı zamanda Wittgenstein'nin yaptığı gibi, felsefe bağlamında Kartezyenizmin yadsınmasıdır. Suzan Sontag'ın değindiği gibi, bilincin köktenci eleştirisi, suçu her zaman dile yüklemiştir.¹⁸

¹⁷ Soren Kierkegaard, Kaygı Kavramı, çev-inceleme:Vefa Taşdelen, Hece Yayınları, Ankara Mart 2004, s:227

¹⁸ Susan Sontag, Sanatçı: Örnek Bir Çilekeş, Metis Yayınları, İstanbul Ekim 1998, s:62

**SIFIR NOKTASI: ÖLÜMLÜLÜK-SONSUZLUK
ENDİŞESİ VE DİL OYUNLARI**

Godot'da sonsuzluğa ilişkin kaygı Viladimir ile Estragon'nun dinsel konulardaki konuşmalarıyla, çağrışımsal anımsamalarla, "Godot'yu bekliyoruz." gibi, saçmayı yaratan obsesif yinelemelemlerle verilir. Her yinelemede içinde yaşanılan dünyasal an adeta soyutlanır. Heidegger'in Dasein'ninin, burada-varlığının dünyasal amaçları, ilgileri, imgeleri kısaca bilinen her şeyi gerçekliğini kaybeder.

Bu strateji Oyun Sonu'nda daha örtük, daha yoğun, yakalanması daha zor göstergelerle verilir. Çünkü sonsuzluk endişesi Godot'dakinden daha ağır, daha ciddi, daha karamsar bir tona ulaşmıştır:

- CLOV ... (Merdivenin üzerine çıkar, dürbünü dışarıya yöneltir.) Bir bakalım... (Dürbünü gezdirerek bakar.) Sıfır... (Bakar) ... Sıfır ... (Bakar) ... ve sıfır (Dürbünü indirir, HAMM'a döner.)
- HAMM Hiçbir şey kııaldamıyor. Her şey-
- CLOV Sıf-
- HAMM ...Her şey nasıl?
- CLOV Her şey nasıl mı? Tek bir sözcükte mi? Bilmek istediğin bu mu? Bir saniye. (Dürbünü dışarı çevirir bakar, dürbünü indirir, HAMM'a döner.) Ölü.¹⁹

Beckett'in dramaturjisinde sıfır noktası yani hiç ile yüzleşmeden sonra kaygının yoğunlaşması sadece kısırılmış insanın "ölüm" karşısındaki çaresizliği, korkusu ile açıklanamaz. Beckett dramının araçları Tennessee Williams'ın psikolojik oyunları gibi, bu dünyanın sınırları içinde kalanla yetinmez, ısrarla ölümün ötesi'ni araştırır. Bu yönüyle onun dramaturjisi Kartezyenizme kuşkuyla yaklaşan Okazyonalist görüşe daha yakın gibidir. Beckett'in dramaturjisinde sonsuzluk/zaman dışılık, oyunların derin anlamına içkin bir problematiktir. Oyun yapısında her an bir çatlak bulup dışarı sızacak magma gibi tehdit edici bir etkisi vardır.

¹⁹ Samuel Beckett, Oyun Sonu, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul Ağustos 1993, s:180-181

Sonsuzluk bilmecesini çözmeye yönelik her girişim umut uyanırır, ama ansızın söner gider. Önce de değindiğim gibi, Oyun Sonu'nda Clov, tüm varoluşu tükenmekte olan Hamm'ı umutlandırmak için küçük bir çocuğun geldiği yalanını uydurur.

Oyun Sonu'nda iç mekanda yaşamın simulasyonu, simgesel eylemi olan saçma bir dil-oyunu sürerken dışarıyı doğanın sınırlarında başlayan sonsuzlukla kuşatılmış bir uzamdır. Kapalı uzamda dünyanın sınırlarını dürbünüyle gözleyerek kör ve kötürüm Hamm'a bilgi veren Clov, Tanrılar'ın habercisi Hermes'in dünyasal karşılığı gibidir. Clov dekadadan dünya gibi ve onun tarafından kötürüm edilmiş grotesk bir Hermes'tir. Clov'un Geldiğini söylediği çocuk ise Godot'dan haber getiren çocuk ile örtüşür. Her iki çocuk da sonsuzluğun, zamansızlığın habercileridir. Çocuk Hermesler'den biri zaten Clov'un yalanının ürünüdür, Godot'daki ise hep yanlış haber getirir, geleceğini söylediği Godot bir türlü gelmez. Beckett bu noktada bilinmeyen/sonsuz (endless/unknown) ile ilgili tüm argümanları kapalı tutar.

Çocuk soyu sürdüren kişi ve kutsal çocuk olarak hem doğalcı, hem metafizik bir gösterge olarak kullanılır. Clov dışarıda gördüğü küçük çocuğu zıpkınla öldürmek ister. İsa'nın ve Dionysos'un kurban edilişi fikri; soyu üreten, devamını sağlayan biyolojik varlığın yok edilmesi gibi insani bir kötücüllükle örtüşür ve çift anlam üretir. Hamm Clov'un çocuğu öldürmesini engeller:

HAMM Yaşırıorsa hala, ya buraya gelecek, ya da ölüp gidecektir. Yaşamırıorsa da zahmette...

CLOV Bana inanmırıyor musun? Uydurduğumu mu sanırıyorsun?

(Susarlar)²⁰

Aslında her şey gibi küçük çocuk da paylaşılan dil oyunun bir parçasıdır ve Clov tarafından uydurulmuştur.

Oyunlarda, kendinin ya da ötekinin günlük çağrıışlarıyla kesintiye uğrayan dil oyunları oynayarak kısırıldıkları mekamlarda

²⁰ A.g.e., s:207

POZİTİF YOLDAN NEGATİF YOLA: BECKETT DRAMATURJİSİNDE İNDİRGEMECİ VE ANALİTİK STRATEJİLER

oradan oraya telaş içinde koşuşturup duran oyun kişileri, ya da hareket yetisi olmadığı için sadece dil oyununa katılabilenler, modern insan hayatının bir eğretilmesi olarak sunulur. Lucy'nin ünlü tiradındaki gibi ya da Hamm, Nell ve Nagg gibi hareket edemeyen oyun kişilerinin dil oyununa, peş peşe, süratle ama hep kesintili, birbirinin içinden geçen, bütüncül bir anlam üretimine karşı "anlatılar" ile katılımı, dilin arıştırılıp plastikleşmesini, fiziksel hareketler gibi, görünür kılınmasını sağlar. Oyunlardaki tüm dış hareketler; düşmeler kalkmalar, üst üste yığılıp ayrılmalar, yürümeler, merdiven çıkıp inmeler, giriş çıkışlar, araç gereç ilişkileri, farsa özgü dış hareketin de ötesinde, kodlanmış hareket planları ile sınırlanmış gibidir. Genellikle yazar dil oyunu ile birlikte kullandığı steryotip, indirgenmiş, kesintili günlük devinim dizgelerini, günlük dilin kullanım amacına paralel olarak değerlendirir. Amaç dille birlikte yürüyen devinim dizgeleriyle anlamın sistematik olarak bozulması, boşaltılmasıdır. Ve bunların oyunun fonuna baştan sona yayılan zaman dışı olma, sonsuzluğa karışma kaygısını susturan duraklar (pause) olarak kullanılmasıdır.

Beckett'in dramaturjisinde endişe ve acı, Tanrı ve ölüm düşüncesinden daha da ötede, nesnesi evren olan bir sonsuzluk düşüncesinden ve eşdeğerde bir hiçlik duygusundan kaynaklandığı izlenimi verir. Bu izlenim, yarım yüzyıl önce yazılan Beckett metinlerinin, insanın varoluşunu artık akıl ile kavranamayan simülasyonlar ağı içine hapseden küresel gerçekliğin süratle değişen koşullarında yeniden okunmasıyla daha da pekişir. Sorunların gerçek ötesi boyutu, adeta çözümlerini de matrixvari bir transcendent alana zorlar gibidir. Beckett'in sonsuzluk karşısında oyun kişilerine yaşattığı endişe, ister dünyaya fırlatılmış insan hakkındaki varoluşçu perspektife ister bir solipsistin kendinden yola çıkan realist ya da mistik tasarımlarına dayansın, yazara çok geniş bir alanda soyutlama imkanı sağlar. Beckett'in soyutlamayı hem oyunlarının düşünce tonuna uygun bir estetik yöntem olarak seçmesi, hem de dilde, anlamda, devinimde, zamanda, çevre düzeninde bir inceleme ve indirgeme aygıtı olarak ustalıklı kullanması hayranlık uyandırıcıdır.

Kaynakça

Beckett, Samuel. *Bütün Oyunları-1, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul Ağustos 1993*

..... *Three Novels: Molloy, Malone Dies, The Unnamable, Grove/Atlantic, Inc., New York*

Cauly, Olivier. *Kierkegaard, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara Temmuz 2006*

Cogito. *Wittgenstein: Sessizliğin Grameri, Yapı Kredi Yayınları, Sayı: 33, Güz 2002*

Deren, Seçil. *Angst ve Ölümlülük, Doğu Batı Dergisi, Yıl.2, Sayı: 6*

Fulani, Andre. *Two's Company: Wittgenstein and Beckett, Concordia University, www.fsu.edu*

Garnier, Jean. *Nietzsche, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara Kasım 2005*

Kierkegaard, Soren. *Kaygı Kavramı, çev-inceleme:Vefa Taşdelen, Hece Yayınları, Ankara Mart 2004, s:227*

Mandik, Pete. *Picturing, Showing and Solipsism in Wittgenstein's Tractatus, Introduction, William Peterson University; New Jersey- USA, www.petemandik.com.*

Marculescu, Ileana. *Beckett and the Temptation of Solipsism 'Esse est aut percipere aut percipi', www.english.fsu.edu/jobs/num1112/053_MARCULESCU.PDF*

Martin.T, Glen. *From Nietzsche to Wittgenstein: The Problem of Truth and Nihilism in the Modern World, Peter Lang Publishing. Inc. New York 1989*

Sontag, Susan. *Sanatçı: Örnek Bir Çilekeş, Metis Yayınları, İstanbul Ekim 1998*

Wittgenstein, Ludwig. *Felsefi Soruşturmalar,Totem Yayıncılık, İstanbul Nisan 2006*

Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus, çev.:Oruç Aruoba,Yapı Kredi Yayınları, İstanbul Aralık 1996*

Yüksel, Ayşegül. *Samuel Beckett Tiyatrosu, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul Ekim 1992*

