

e-ISSN: 2536-4596

KARE- Uluslararası Karşılaştırmalı Edebiyat, Tarih ve Düşünce Dergisi

KARE- International Comparative Journal of Literature, History and Philosophy

**Başlık/ Title:** Samuel Beckett'in Godot'yu Beklerken İsimli Eserinde Varoluş-Zaman İlişkisi

**Yazar/ Author**

Rabia Dirican

**ORCID ID**

0000-0002-3851-5726

**Makale Türü / Type of Article:** Araştırma Makalesi / Research Article

**Yayın Geliş Tarihi / Submission Date:** 20 Kasım / November 2021

**Yayına Kabul Tarihi / Acceptance Date:** 27 Aralık / December 2021

**Yayın Tarihi / Date Published:** 31 Aralık / December 2021

**Web Sitesi:** <https://karedergi.erciyes.edu.tr/>

**Makale göndermek için / Submit an Article:** <http://dergipark.gov.tr/kare>

Uluslararası İndeksler/International Indexes

INDEX  COPERNICUS  
I N T E R N A T I O N A L

  
DRJI

  
EuroPub

  
MLA  
International  
Bibliography

**Index Copernicus:** Indexed in the ICI Journal Master List 2018 Kabul Tarihi /Acceptance Date: 11 Dec 2019

**MLA International Bibliography:** Kabul Tarihi /Acceptance Date : 28 Oct 2019

**DRJI Directory of Research Journals Indexing:** Kabul Tarihi /Acceptance Date: 14 Oct 2019

**EuroPub Database:** Kabul Tarihi /Acceptance Date: 26 Nov 2019



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

**Yazar: Rabia Dirican\***

## **SAMUEL BECKETT'İN GODOT'YU BEKLERKEN İSİMLİ ESERİNDE VAROLUŞ-ZAMAN İLİŞKİSİ**

**Özet:** Samuel Beckett'in 'absürt tiyatro' olarak sınıflandırılan eseri Godot'yu Beklerken, Godot gibi bir belirsizliği ve Beklemek gibi gelecek zamana ait, ancak şimdide gerçekleştirilen bir eylemi adında gizlemektedir. Bu iki gizin yan yana gelmesiyle oluşan başlık, oyunun varoluş ile zaman arasındaki görünmez bağın peşine düşeceğini işaret eder. Nitekim oyunda zamanın bazen bir yanılığ olduğu hissi uyandırılmış, bazen de ufak değişimlerle ağır aksak da olsa ilerlediği hissettirilmiştir.

II. Dünya Savaşı'nın yol açtığı kitlesel bezginlik amaçtan, anlamdan, coğrafyadan, geçmişten ve dahi gelecekte münzehir bir bekleyişi sahneye getirmiştir. Yaşanan küresel kırgınlık, bir yandan yaşama sevincini törpülemiş, bir yandan da her şeyin sil baştan sorgulanması ihtiyacı uyandırarak yeni bir hikâyenin habercisi olmuştur. Godot'yu Beklerken, tarihin böyle bir kesitinde, çıplak hakikatle yüzleşmenin getirdiği yıkımın içerisinde çıkmış bir eserdir. Samuel Beckett, bu eserinde ortalama üççeyrek asırla ifade edilen insan ömrünü iki perdelik bir oyunla anlatmaktadır. Dünün, bugünün ve yarının birbirinden farklı olmadığı gerçeği ısrarla düşündürülen oyunda 'ömür' olarak ifade edilen sürenin adeta bir yanılığa olduğu hissi uyandırılır. İnsan ömründe acımasız bir şekilde işlediği zannedilen zaman, bu oyunda kendini kaybetmiş durumda, avare ve bitap bir tasvirle zihinlerde belirir. Hareketin iki bileşeni zaman ve mekân, insan zihniyle artık tanınmayacak derecede anlam kaybına uğratılmıştır. Yapılan tek hareket 'beklemek'; zaman yalnızca 'şimdi', mekân ise daima bir ağacın altıdır. Diyaloglar saçma gibi görünmekle beraber zaman, mekân ve hareketin sabitliği bakımından oyun kendi içinde tutarlıdır. Saçma, belki de zamana tabi olmamanın verdiği bir saçmalıktır. Karakterler -mümkün görünmese de- zamandan çıkararak onu dışarıdan seyredecek bir konum almışlardır.

**Anahtar Kelimeler:** Godot'yu Beklerken, Samuel Beckett, Varoluşçuluk, Edebi-Felsefi Eser, Zaman Algısı.

### **THE RELATIONSHIP BETWEEN EXISTENCE-TIME IN WAITING FOR GODOT BY SAMUEL BECKETT**

**Abstract:** Samuel Beckett's work *Waiting for Godot*, which is classified as 'theatre of the absurd', hides in its name an ambiguity like Godot and an action that belongs to the future but is performed in the present, like *Waiting*. The title, formed by the juxtaposition of these two elements, indicates that the work will pursue the invisible bond between existence and time. As a matter of fact, in the work, the feeling that time is sometimes an illusion is aroused, and sometimes it is felt that it progresses, albeit slowly, with minor changes. The global destruction caused by the Second World War has brought to the stage an expectation that is free from purpose, meaning, geography, past and even future. The global resentment experienced, on the one hand, caused a decrease in the joy of living, on the other hand, it became the harbinger of a new story by arousing the need to rethink everything. *Waiting for Godot* is a work that emerged from the destruction brought about by facing the truth in such a section of history. In this work, Samuel Beckett describes the human life span, which is expressed in an average of three quarters of a century, in a two-act play. In the play, where the fact that yesterday, today and tomorrow are not different from each other, it is felt that the duration expressed as 'life' is almost an illusion. The time, which is thought to have worked in a cruel way in human life, is depicted in this play

---

\* Arş. Gör. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü ve Dr., Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe. email: [rabiadirican@gazi.edu.tr](mailto:rabiadirican@gazi.edu.tr), ORCID: 0000-0002-3851-5726.

as lost and exhausted. The two components of the movement; time and space, have lost their meaning beyond recognition by the human mind. The only move 'waiting'; time is only 'now', and space is always under a tree. Although the dialogues seem absurd, the game is self-consistent in terms of time, space and movement. The absurd is perhaps the absurdity of out of being subject by time. It can be said that the characters forced themselves to watch it from the outside by taking them out of time, even if it didn't seem possible.

**Keywords: Waiting for Godot, Samuel Beckett, Existentialism, Literary-Philosophical Work, Time Perception.**

## **Giriş**

Dilin en güçlü ve estetik ifade biçimi olarak edebiyat, yalnızca duygusal ifadelerin menzili değil aynı zamanda düşünsel-felsefi sorgulamaların da yeridir. Pek çok filozof, düşüncelerini ifade biçimi olarak edebiyatı kullanmış ve esasında filozof olmayan pek çok yazar da eserlerinde felsefi düşünceler dile getirmiştir. Edebi eserler aynı zamanda yazıldıkları dönemin canlı tanıklarındır. Bu bağlamda edebi eserler felsefe, tarih ve estetiği harmanlayarak sorgulayan, hafızası olan ve yaşayan, ilişki kuran bir yapıt-kışi haline dönüşebilirler.

Kendine has bir karakterle sahneye çıkan Godot'yu Beklerken, durgun sularla yüzmenin tehlikelerini ve 'anafora tutulmuş bir zaman' içinde oturup hiçbir şey yapmamanın keyfini/keyifsizliğini bir varoluş hali olarak sunar. Karakterler, zamana kapılmayı, zamanla birlikte akmayı reddederek ayrıksı bir duruş sergilemeyi tercih ederler. Samuel Beckett'in II. Dünya Savaşı'nın getirdiği yıkımın ardından yazdığı oyun, varoluş felsefesini 'zaman' kavramı etrafında örerken 'zaman' ile 'anlam' arasında sıkı bir ilişki ortaya koyar. Oyunda zamanın donması, başlangıç ve bitiş noktasını birbirine karıştırarak anlamın da yitikleşmesine sebep olmaktadır.

Beckett'in en meşhur eseri olarak bilinen oyun, yazılmasında etken olan tarihsel arka planın etkileyciliği kadar kendi tarihi bakımından da ilginç olaylara sahiptir. Yazıldığı dönemde Paris'in en aydın çevrelerinde bile çoğu zaman eleştiri yağmuruna tutulan oyun, San Quentin hapishanesinde oynadığı zaman inanması güç derecede büyük bir ilgiyle karşılanarak mahkumlar tarafından dakikalarca ayakta alkışlanmıştır.<sup>1</sup> Mahkumlar bu oyunu anlamak için entelektüel bir kaygıya sahip olmasalar bile onlar, beklemenin ne demek olduğunu iyi anlayabilecek kişilerdir ve hapishaneler, zamanın en yavaş hissedildiği yerler arasındadır. Oyunun kendi tarihi içerisindeki bu gerçeklik, Bergsoncu zaman anlayışını çağrıştırarak bir yandan oyunun temel meselesinin zaman algısı etrafında örüldüğü tezini

---

<sup>1</sup> Martin Esslin, *The Theatre of the Absurd* (London: Pelican Book, 1968), 20.

güçlendirmekte ve bu algıyla birlikte anlamın da kazanılıp kaybedilebileceğini akla getirmektedir. Bergson'un 'süre' olarak adlandırdığı zaman realitesi, sübjektiftir, ölçülen değil yaşanan bir zamandır ve gerçektir.<sup>2</sup> Nasıl ki süre, kişinin algıladığı bir bilinç durumu olarak uzayıp kısalabiliyor ya da kendini farklı hissettirebiliyorsa oyundaki bekleyişin durgunluğu da ancak beklemeyi bilenlere ve zamanı öyle yavaş algılayabilenlere bir anlam ifade edebilmiştir.

Godot'yu Beklerken, iyi ve kötünün, doğru ve yanlışın, güzel ve çirkinin, kurgunun ve öykünün olmadığı bir oyundur. Oyun boyunca karakterlerin yaptığı tek aksiyon, gelmeyecek olan bir kurtarıcıyı beklemektir. İradeyi kasti olarak kullanmama söz konusudur. "Yapacak bir şeyin olmaması" onları kısır döngüye giren bir bekleyişe zorlamaktadır. Eser, aynı olayların devamlı tekrar ediyor oluşu ve sonu gelmez bir bekleyişin süreğenliği bakımından insan zihnini bulanıklaştırmakta ve hiçlik duygusunu insanın içine işlercesine hissettirmektedir. Karakterlerin bir geçmişe ve dahi geleceğe sahip olmayışları onları tanımayı güçleştirir. Kişiler üzerindeki belirsizlik, mekân ve zaman konusunda da devam eder. Eserde kronolojik bir olay akışı olmadığından dolayı zaman flulaşmakta, kimi durumda doğrusal zaman akışı hafifçe hissettirilirken bazen de zamanın donmuş olduğu hissi yaratılmaktadır. Sahne ise bir bataklık gibi devamlı içine çeker; karakterler daima aynı ağacın altında buluşurlar. Ağacın yapraklarını döküyor olmasına rağmen karakterlerin hayatlarında hemen hiçbir şeyin değişmemesi ise seyirciyi/okuyucuyu şizofrenik bir girdaba sürükler.

Oyun boyunca oyunun kahramanları Estragon ve Vladimir, gelmeyecek olan belirsiz bir kişiyi -ya da belki nesneyi- kararlı bir bekleyişle beklemektedirler. Bir varoluş sancısı onları dizginlemekte, yaşama içgüdüsünün doğal dışavurumu olan hareketin karşısına eylemsizliği koymaktadır. Estragon çoğunlukla uyusuk bir şekilde oturmakta, Vladimir ise ayakta durarak sorgulamaktadır. Eserde tam anlamıyla içi boşaltılarak anlam kaybına uğratan 'hareket'in yerine saçmayla bütünleşen 'atalet' konulur.

Her acıya çare olması beklenen 'zaman'ın umarsız bir şekilde aktığı (akamadığı) bir sahnede neredeyse tesadüfi duran karakterler bir geçmişten ve gelecekte yoksundurlar. Zaman, akışkan bir seyir izlemediği için öykü de sürükleyiciliğini yitirmiş, karakterler hal ve tavırlarıyla seyirciyi 'saçma' döngüsünün içine çeker olmuştur. Onlar eylemsizlikleriyle hayatı protesto etmektedirler, çünkü bu dünyada/bu sahnede olmayı onlar seçmemişlerdir ve bu durum, insanın varoluşuna vurulan ilk büyük darbedir. Bu bağlamda

---

<sup>2</sup> Levent Bayraktar, *Bergson'da Ruh-Beden İlişkisi* (İstanbul: Dergâh Yayınları, 2010), 30.

“varoluş özden önce gelir” mottosuyla anılan varoluş felsefesi, insanın kendi sorumluluğunu üzerine almasını telkin eder. Yani insan, kendini gerçekleştirdiği ölçüde vardır.<sup>3</sup> Ancak *Godot'yu Beklerken*'de sorumluluktan ve dolayısıyla kendini gerçekleştirmeden kaçma durumu söz konusudur. Karakterler bir varoluş gerçeğinin belli belirsiz farkında olsalar da onu üstlenmek ve kendilerini inşa etmeye çalışmak yerine duyarsızlık ve eylemsizlik yolunu seçmişlerdir. Ancak Sartre'a göre varoluşçuluk eylemsizliğe karşıdır. Varoluşçuluk, ancak eylem içinde, iş içinde gerçeklik vardır der ve bu öğretiye göre insan, edimlerinin toplamından ibarettir.<sup>4</sup> Bu bağlamda karakterlerin zamanı paranteze almaya çalışması ve eylemsizliği seçmesi, ucu varoluşa dokunan bir anlam sorununu da beraberinde getirecektir.

### Zamanın Dondurulması

İnsanın zamanı duyularından ve duygularından bağımsız olarak algılaması çok zordur. Zamanın göreceli olarak algılanmasına sebep olan şey büyük oranda duygulardır. Oysa bu oyunda zaman, belki de gerçeğe en yakın haliyle hissedilmektedir. Çünkü karakterler hiçlikten başka ne acı, ne hüznün, ne pişmanlık ne de neşe hisseder/hissettirirler. Beklemek eylemi en çok umut veya hüsrana anıldığı halde bekleyişleri dahi umuttan ve hüsrandan yoksundur; zira *Godot*'nun gelmeyeceğini içten içe bilmektedirler. Zamanın insan duyguları üzerindeki etkileri düşünüldüğünde, zamansızlık hissini bir çeşit duygusuzluk doğurduğunu yahut da duygusuzluğun, zamanı en yalın haliyle hissetmeye sebep olduğunu söylemek mümkündür.

Oyunun sonunda beklenen *Godot* gelmez. Baş olmayan bir hikâyenin sonunun da olmayışı tutarlı bir durumdur. Oyunda zamanın iki ucu da açıktır ki bu durum insana bir çeşit sonsuzluk hissi verir. Karakterler “şu an” a sıkışmış vaziyettedirler. İntiharın yemek yemek kadar sıradan bir olay olduğu hissi uyandırılarak ölüm dahi hiçleştirilmekte, anlam bozumuna uğratılmaktadır.

Estragon: Kendimizi assak diyorum.

Vladimir: Neyle?

Estragon: Hiç ipin yok mu?

Vladimir: Yok.

Estragon: O zaman asamayız.

<sup>3</sup> Jean Paul Sartre, *Varoluşçuluk*, çev. Asım Bezirci. (İstanbul: Say Yayınları, 1985), 80.

<sup>4</sup> Jean Paul Sartre, *Varoluşçuluk*, 80.

Vladimir: Gidelim.<sup>5</sup>

Oyunda bir olay örgüsünün olmayışı, zaman akışını yakalayabilmek için geriye çok az ipucu bırakır. Zaman, çoğunlukla “şimdi”de dönerek içine doğru kıvrılan, sarmal bir seyir izler. Çizgisel zaman akışı ise hissedilmeyecek kadar yavaş ilerlemektedir. Oyunda girişle sonuç arasında hemen hiçbir şeyin değişmemesi, aynı yerde aynı saatte buluşmak, ayakkabı çıkarmak, Godot’yu beklemek, kendini asmaya karar verip vazgeçmek gibi aynı sahnelerin başa sarıp tekrar ediyor oluşu, döngüsel zamanın işaretleridir. Ancak bu döngüsellik, kadim öğretilerde olduğu gibi anın genişleyerek açılması şeklinde değil bir çemberin içine sıkışmış zamanın devamlı başladığı yere gelmesi, gelip de bir yere varamaması, sonuçsuzluk ve kısır döngü şeklindedir. Buna bir hareket demekten ziyade zaman donması, zaman sıkışması demek daha doğru olacaktır.

Bergson’a göre art arda gelen durumların ne başladığını ne de bittiğini söylemek mümkündür; onların hepsi birbirinde uzayıp gider. Bu, bir yandan bir rulonun açılmasına benzer; ama bu, tam da bir yumağın sarılması gibidir, sürekli bir dürülmedir. Zira geçmişimiz bizi izler, yolu üstünde topladığı ‘şimdi’yle durmaksızın büyür ve bilinç de hafıza anlamına gelir.<sup>6</sup> Buna göre var olan tek zaman şimdidir ve şimdi, geçmiş anları da içinde barındırır. İç hayat, aynı anda şu anların hepsidir: niteliklerin çeşitliliği, ilerlemenin sürekliliği, istikamet birliği.<sup>7</sup> Zamanın bilinci –Bergson’un tabiriyle süre-geçmiş, şimdi ve gelecek arasında bir birlik kurarak onu şimdide buluşturur denebilir.

Oyunda ise zaman, şimdide –hatta belki tek bir anda- tıkanmış vaziyettir. Geçmişten ve gelecekte bağımsız bir ‘şimdi’ tasavvuru mümkün olmadığı halde karakterlerde ne hafıza alameti vardır, ne de iç dünyanın farkına varacak bir bilinç görünmektedir. Bergson’un bahsettiği ‘anların sürekliliği’ yakalanamadığı ve istikamet üzere olunmadığı için dağınık bir iç dünyanın kırık zaman parçaları sahneye gelişigüzel savrulur.

Öte yandan Lucky ile Pozzo’nun kör ve topal olmak şeklinde geçirdiği değişimler, bir parça da olsa doğrusal zaman akışını hissettirir. Zamanın aktığına dair bir başka ipucu ise ikinci perdede Estragon’un kendinden beklenmeyen bir bilgelikle Herakleitos’un “Aynı nehirde iki defa yıkanılmaz” sözünü kendince tekrar edişidir: “Aynı pisliği iki defa göremezsin.”<sup>8</sup> Bu

<sup>5</sup> Samuel Beckett, *Godot’yu Beklerken*, çev. Uğur Ün ve Tarık Günersel. (İstanbul: Kalcı Yayınevi, 2015), 123.

<sup>6</sup> Henri Bergson, *Metafiziğe Giriş*, çev. Atakan Altınörs. (İstanbul: Paradigma Yayıncılık, 2011), 45-46.

<sup>7</sup> Bergson, *Metafiziğe Giriş*, 47.

<sup>8</sup> Beckett, *Godot’yu Beklerken*, 77.

başlamda oyunda, biri döngüsel diğeri doğrusal iki tür zaman algısı yaratıldığını söylemek mümkündür. Ancak doğrusal zaman, belki de bilinçli olarak ikinci plana atılmakta, karakterler 'şimdi'nin mutlaklığı içine çekilerek zaman döngüsü durdurulmaktadır. Godot'yu beklemenin sürekliliği, gelecek zamanın yaşanmayacak oluşunu ima etmekte ve bir geçmişin zaten olmayışı "şimdi"nin belirginliğini artırmaktadır. Şimdiki zaman, karakterleri bir çember gibi kuşatarak içinde döndürmektedir. "Pozzo: Günün birinde doğduk, günün birinde öleceğiz. Aynı gün, aynı an, size yetmiyor mu bu kadarını bilmek?"<sup>9</sup>

Godot'yu Beklerken'de tıpkı zamanın 'şimdi'ye kayıtlı oluşu gibi mekân da dar bir alanla (ağacın altı) sınırlandırılmıştır. Aslında mekânın sabit oluşu zamanın da sabitliğini/değişmezliğini işaret eder. Varoluşun sürekli yinelenen bir kendini inşa eylemi olduğu düşünüldüğünde, oyundaki bu sabitlik bir çelişkiyi mi ifade etmektedir? Üstelik bu ağaç Estragon ile Vladimir'in devamlı olarak kendilerini asmayı düşündükleri noktadır. Karakterlerin devamlı aynı ağacın altına geliyor oluşları ile zamanın sadece bir yanılgı olduğu hissi mi uyandırılmak istenmiştir?

Vladimir ve Estragon'un -dünyadaki tüm varlıklar gibi zamanın içinde oldukları halde- zamanı yaşamaya direnmesi, onu reddetmesi durumu söz konusudur. Zamanın reddedilmesi, insanın kendi varlığını kendi omuzlarına vurulmuş bir yük haline getirir ve nihayet huzurun da kaçmasına sebep olur.

### **Varoluş ve İnsan**

Godot'yu Beklerken, bir yandan modern zamanın ikiyüzlülüğüne; bir yandan da onun beraberinde getirdiği hızla akıp giden türde bir zaman algısına başkaldırır. Bir pasif protesto olarak da okunabilecek olan eserde, rol karmaşası yaşayan modern zaman insanı da eleştirilir. Zira modern zamanda evde, işyerinde, okulda, bankada, caddede farklı rollere bürünme zorunluluğu bir kişilik bölünmesine sebep olmaktadır. Ancak Beckett'in insanı, pek çok sınıftan yoksun bir şekilde yalnızca 'bekleyen' insandır. Ona ait denebilecek bu tek nitelik 'beklemek', onu bir yandan sadeleştirirken bir yandan da gölge varlık ya da bir silüet haline getirmekte, neredeyse bu hayata ait değilmişçesine soyutlamaktadır. Öyle ki Vladimir veya Estragon kimdir diye sorulduğunda kaşını gözünü tarif etmek, neyi sevip ne okuduğu, ne yediği veya nelere kızdığı hakkında bir bilgi bulmak mümkün olmaz. Dolayısıyla Beckett'in, eserinde bir kahraman yarattığını dahi söylemek güçtür; onlar ancak modern profilin bir anti-kahramanı olabilirler.

---

<sup>9</sup> Beckett, *Godot'yu Beklerken*, 117.



Karakterlerin 'siluet' varlık oluşları duygusuzluk ile birleşince ortaya büsbütün silik, cazibesiz kişiler çıkar. Onlar, var olmaya karşı bir irade beyan etmezler. 'Bekleme' hali dahi, eserde iradeyle tercih edilmiş bir eylem olmayıp yapacak başka bir şeyin olmamasının getirdiği zaruri bir durumdur. Hiçbir duruma, eyleme ya da olaya iyi, kötü, güzel, çirkin gibi değer yargıları yüklemeler. Bir eyleme değer atfetmediklerinden dolayı onlar için kendini asmak ile herhangi bir eylem arasında fark yoktur. Ancak karakterlerin hiçbir şeye değer atfetmiyor olması, eserin yazılış gayesinde de bir değer tanımamazlık olduğu anlamına gelmez. Denilebilir ki Godot'yu Beklerken, belki de modern insanın trajik hikayesini betimlemek amacıyla yazılmıştır. Sisifos'un yuvarlanması kaçınılmaz olan bir kayayı dağın tepesine çıkarması ne kadar anlamsızsa, Godot'yu Beklerken'de de zamanın boşa geçirilmesi böyle can sıkıcı bir his yaratır.

Beckett, oyunu kurgularken belki de bundan kaçmaya çalışmış olsa da artık anlamsızlığın kendisi bir anlam ifade etmeye başlar. Bir başka deyişle oyunun, anlamsızlığı gösterme gayesi taşıması dahi bir anlam ifade eder. İnceldiği yerden kopan zaman, bir anlamsızlık silsilesi yaratmakta ve bu haliyle peş peşe eklenen anlamsızlıklardan yeni bir anlam örgüsü oluşturmaktadır. Dolayısıyla ne oyunda ne de gerçek hayatta insan, ne zamandan ne de anlamdan kaçabilmiştir. Ancak yine de Vladimir ve Estragon buna teşebbüs ederler.

Öte yandan böyle bir boşvermişliğin sosyal düzen ve ahlak açısından ne kadar tehlikeli olduğu da açıktır. Değerlerden yoksun olan kişinin kalkışabileceği eylemler önceden kestirilemez. Bu, kendini asmak olabileceği gibi bir başka özneye yönelik öldürme girişimi de olabilir. Duygusal küntlük, eylemler arasında fark görememe körlüğü, insani bir anlam kaybını da beraberinde getirir. Kişi, bile isteye kendini insanlıktan düşürmüş, yalnızca yer kaplayan bir nesne gibi konumlandırmıştır. Ancak insana verilen ve onu herhangi bir nesne olmaktan ayırt eden yetiler iyinin, güzelin ve doğrunun hizmetine verilmediğinde –tarihten de görüleceği üzere- ayrı bir kötülük problemi doğurabilir. Açıkçası insan, insanlığını paranteze alma lüksüne sahip değildir. Ne kadar çabalasa da, bir kere insan formunda dünyaya geldikten sonra herhangi bir nesne olamayacaktır. İnsanın kendi iradesini kötürüm etmeye çalışması dahi her hâlükârda iradeyle verilen bir karar olacağından dolayı bir çelişki doğurur. Bu durumda insan kendinden, insan dışında bir varlık türetemez; kendini bir eşya gibi kenara koyamaz. Eğer hayal gücü, irade, duygu, yaşama sevinci gibi his ve melekelerinden boşalmaya çalışırsa, geriye belki 'reel varlık' kategorisine dahi girmeyen bir siluet kalacak ve onun artık bir tablodaki donmuş figürden ya da bir romanın

içindeki soluk karakterden farkı kalmayacak, kısacası bir insan karikatürü haline gelecektir. Bu haliyle varla yok arası bir belirsizlik onu kuşatacak; var olmayı reddederken aslında büsbütün yok da olamayacaktır. Bu tereddüt hali içerisinde mantık sınırlarına sığmayan bir üçüncü şık, bir bocalama durumu, niteliksizlik ve tanımsızlık, oyunda insanın kendine kendi eliyle biçtiği bir sondur.

### İmgelerin Anlamı

Oyunun anlamına daha iyi nüfuz edebilmek için oyunda tesadüf olarak duran veya kasıtlı olarak yerleştirilen imgelere bakmakta fayda vardır. Dekor bakımından oldukça zayıf olan oyunda ağaç, ayakkabı ve ip imgeleri belirgindir.

### Ağaç İmgesi

'Ağaç', kültürlere, dinlere göre farklı anlamlar içermekle birlikte dünya çapında en çok kullanılan semboller arasındadır.<sup>10</sup> En çok ilişkilendirildiği anlamlar yaşam<sup>11</sup>, kosmos<sup>12</sup>, Tanrı ve Tanrı'nın ikamet ettiği yer<sup>13</sup> şeklindedir. Ağaç sembolünün dünya topluluklarındaki ortak yansıması 'kutsal' ya da 'tanrısal' olarak nitelenmekle birlikte üç katmanlı alemi birleştirmeyi temsil ediyor oluşudur.<sup>14</sup> Yaratılış ve cennetten kovulma hikayesi başta olmak üzere semavi dinlerin kutsal kitaplarındaki pek çok ayette ağaç sembolüne rastlamak mümkündür. Örneğin Türk insanı ağacın oluşumu ile kendi hayatının tabii seyri arasında bir benzerlik olduğunu keşfederek yaşamındaki kutsal mekanlarla ağaçlar arasında ilişki kurmuştur. Bu bağlamda Türklerde ağaç, hayatın ve sonsuzluğun sembolüdür.<sup>15</sup> Bu nedenle mezar taşlarında kişinin tanıtıcı özelliklerini belirten dünyevi sembollerin yanı sıra toplumun duygu ve düşünce yapısını ortaya koyan sembollere de sıklıkla rastlanmaktadır ki bu sembollerin başında ağaç sembolü gelir.<sup>16</sup> Hıristiyanlıkta ise haç, genelde bir hayat ağacı olarak betimlenir ve hayat

---

<sup>10</sup> Seher Arslan, "Türklerde Ağaç Kültü ve Hayat Ağacı," *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi* 1(1), (2014): 59.

<sup>11</sup> Saliha Ağaç ve Menekşe Sakarya, "Hayat Ağacı Sembolizmi," *International Journal of Cultural and Social Studies* 1, (2015): 1.

<sup>12</sup> Mircea Eliade, *Dinler Tarihine Giriş*, çev. Lale Arslan. (İstanbul: Kabcacı Yayınevi, 2003), 269 ve 274.

<sup>13</sup> Eliade, *Dinler Tarihine Giriş*, 272.

<sup>14</sup> Arslan, "Türklerde Ağaç Kültü ve Hayat Ağacı," 60.

<sup>15</sup> Arslan, "Türklerde Ağaç Kültü ve Hayat Ağacı," 61.

<sup>16</sup> Ömer Delikgöz ve Fulya Alıç, "Osmanlı İstanbul'unda Bulunan Bazı Müslim ve Gayrimüslim Mezarlıklarındaki Kimi Semboller," *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi* 13, (Güz 2010): 113.

ağacı ölüleri diriltten, hastaları iyileştiren ve gençleştiren bitkilerin ilk örneğidir.<sup>17</sup>

Ağacı yalnızca dini bir motif gibi görmemek gerekir. Tillich'e göre yirminci yüzyılın pek çok felsefe, edebiyat ve sanat temsilcisinin varoluşsal sorunlara dönüşü dini sembollere yaklaşıma bir kez daha kapı aralamıştır. Çünkü dini semboller kısmen, varoluşsal soruların ilgilendiği şeyle ilgilenmenin bir başka yoludur; kısmen de söz konusu olan sorunlara birer cevap teşkil ederler.<sup>18</sup> Beckett'in sahnede baş dekor olarak ağacı kullanması elbette bir tesadüf değildir. Beckett, ağaç motifinin tarih içindeki ortak manasına yaslanarak yaşam yahut Tanrı'ya giden yol, hatta bizzat Tanrı'yu temsil etmek istemiş ve insanın varoluşsal sorunlarını ağaç ile sembolleştirmiş olabilir.

### Ayakkabı İmgesi

Oyunun adı Godot'yu Beklerken... Nedir bu Godot? Oyundaki ipuçlarından hareketle Godot'un ne olduğuna dair ileri sürülecek fikirler tahminden öteye geçmez. Tıpkı karakterler için olduğu gibi oyunda Godot'un da ne olduğu, neye benzediğine dair hiçbir betimleme veya açıklama yoktur. Godot'yu Beklerken, Amerika'da ilk defa sahne alacağı sırada oyunun yönetmeni, Beckett'e, Godot kimdir veya ne anlama gelmektedir gibi bir soru yönelir. Beckett böyle bir soru karşısında "Bilmiyorum, eğer bilseydim oyunda zaten söylerdim" karşılığını verir.<sup>19</sup> Öte yandan çeşitli tiyatro eleştirmenleri ve bu konuda çalışan uzmanlar tarafından Godot hakkında çeşitli tahminler ileri sürülmüştür. Bunların en çok kabul görenlerinden birincisi: Godot kelimesinin God (Tanrı) kökünden türetildiği<sup>20</sup>; ikincisi ise godillot, godasse (asker postalı, iri kaba ayakkabı) kelimesinden türetildiğidir.<sup>21</sup> Birinci iddia daha yaygın olarak kabul edilmekle birlikte oyundaki ipuçlarından hareketle her ikisinin de doğru olabileceği söylenebilir. Şöyle ki oyun boyunca gelmeyecek olan bir kurtarıcı; Godot beklenirken Estragon oyun boyunca ayakkabılarıyla mücadele eder, çünkü

---

<sup>17</sup> Aliade, *Dinler Tarihine Giriş*, 290.

<sup>18</sup> Paul Tillich, "Varoluşsal Analizler ve Dini Semboller," *T.C. Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi* 10(2), (2001): 260.

<sup>19</sup> Esslin, *The Theatre of the Absurd*, 43.

<sup>20</sup> Şengül Kocaman, "Beklenen ve Uğurlanan Godot'lar Üzerine Karşılaştırmalı Edebiyat Çalışması: Samuel Beckett/Godot'yu Beklerken, Ferhan Şensoy/Güle Güle Godot," *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 16(1), (2017): 431.

<sup>21</sup> Yönetmek ve aktör Roger Blin Beckett'e Godot'nun ne anlama geldiğini sorduğunda 'godillot, godasse' yanıtını aldığı söylenir. (Bknz. Kubilay Aktulum, "Estragon'un Ayakkabısı," *Art-e Sanat Dergisi* 3(5), (2010): 4.

onlar ayağına dar gelmektedir. Godot kelimesinin hem ayakkabı hem Tanrı çağrışımları yapıyor olması ve oyundaki ayakkabı çıkarmaya çalışma eylemi ile Godot'yu bekleme eylemi arasındaki döngüsel paralellik düşünüldüğünde Beckett'in, farklı anlamlara gelebilen böyle bir kelimeyi seçerek bir çeşit kelime oyunu yaptığı anlaşılmaktadır. İki eylem arasındaki bu paralelliğin mevcut Tanrı'dan (ayakkabılardan) kurtularak ideal bir Tanrı'ya (Godot'yu) beklemek anlamına gelebileceği düşünülebilir. Öte yandan Tanrıyla insan arasındaki bağın bir anlamda ayak bağı olarak nitelendirildiği ironik bir yaklaşım söz konusudur:

Estragon: Ona mı bağlıyız diye soruyorum.

Vladimir: Bağlı mı?

Estragon: Bağ-lı.

Vladimir: Nasıl bağlı?

Estragon: Ayaklarımızdan.<sup>22</sup>

Oyunda Vladimir "İşte tipik bir insan- ayağının kusurundan ötürü ayakkabısını suçlayan"<sup>23</sup> derken insanların kendi sorumluluklarını üzerlerine almadığından şikâyet eder. Nietzsche'nin "Tanrı öldü, onu öldürdük" sözünde ifade ettiği gibi insan kendisine ait kusurları Tanrı'ya yükleyerek bir anlamda onu öldürmektedir. Bu nedenle ayakkabılar, Estragon'un oyun boyunca çıkarmaya, kurtulmaya uğraştığı bir imgedir ki Godot (ideal Tanrı)'ya ulaşmak için öncelikle yanlış Tanrı algılarından kurtulmak gerekir.

### İp İmgesi

İpin temsil edebileceği çeşitli anlamlar düşünüldüğünde, ip, insanda bağlanma özleminin işareti olabileceği gibi hem hayat kurtarıcı, hem hayat bitirici bir görev icra eder. O, bazen idam edilen kişinin gördüğü son nesne; bazen de uçurumdan düşmek üzere olan birine uzatılan hayat ışığıdır. İnsan dağa tırmanırken, kuyuya inerken, merdiven yaparken ya da kendini asarken ipi kullanır. İp, bazen yular gibi boynuna dolanır insanın, köleliği temsil eder; bazen de kırbaç olur efendinin eline verilir. Cambazların ipin üzerinde yürümesi gibi bazen hayatla alay edip ölüme meydan okuma; bazen de bir şeyi kaim etmek için iple düğüm atma gibi eminlik, sağlamlık anlamlarını da akla getirir. O bazen hayır, bazen şerdir. Bazen hayat, bazen ölümdür. Bazen zayıflatıcı, bazen güç vericidir. Ancak ne var ki Vladimir ile Estragon'un kendilerini asacak bir parça ip bulamayışları, ipin temsil ettiği tüm manaların da yitimini ve hayat ile ölüm arasına gerilmiş ipin koparak zıtların birbirinden uzaklaşp anlamsızlaşmasını düşündürür. Bir ipin bulunamayışı ya da

<sup>22</sup> Beckett, *Godot'yu Beklerken*, 25.

<sup>23</sup> Beckett, *Godot'yu Beklerken*, 11.

yeterince aranmayışı, ipe yüklenebilecek artı veya eksi tüm anlamları nötrleştirerek insanı yine bir boşluğa bırakmıştır. Bu, bir yandan umudun ve güvenin yitilmesi olarak da okunabilir. Onlar için hem modernitenin tutunduğu akıl ve bilim; hem dinin tutunduğu Tanrı ve hakikat ipi, dünyayı düştüğü kötülük batağından kurtarmaya yetmemiştir.

Onlara göre bu dünyada hiçbir şey tutulamaz ve hiçbir şeye tutunulamaz. Huzursuz bilinçlerinin çarpınışları onları tesadüften tesadüfe atarken kaypak zeminde sarsılmak bir zihin bulanması meydana getirir. Kader dahi işe karıştırılmaz; tamamen savruk rastlantılarla hayat belirsizliği akıp gider. Takvimlerin, saatlerin, yerin, mekânın, cumanın cumartesinin ve o gün başa ne geldiğinin hiçbir anlamı ve önemi yoktur. Bir mantık silsilesi takip etmeyen konuşmalar, alakasız, kopuk diyaloglar, değersizleştirilmiş imgeler ve öznesi, yüklemi parçalanmış cümleler, oyunun sonunda izleyicide tuhaf bir yarım kalmışlık hissi yaratır. Bu his, şık bir ceketini satın alıp da giyememek, çok istenen bir yere gidip de orayı görememek gibi bir hayal kırıklığıdır. Ayrıca bu buruk his bulaşıcıdır da; böyle düşünen biriyle söz temasında bulunmak insanı zehirler. Bu zehri yutan kişinin artık var kalma isteği sömürülmüş, hayat gözünden düşmüştür.

Bu anlam yitikliğini insanı boğar, çürütür. Onlar, tutunacak bir ip dahi bulamamışlardır. Bu, bir anlamda onlar için bağlanılacak bir değer bulunmayışını ifade eder. Elbette Beckett'in oyuna ip, ağaç, şapka, ayakkabı motiflerini yerleştirirken derin bir anlam vermeyi düşünmediği, onların bir sembol olmadığı ihtimali vardır. Oyunda yansıtılan halet-i ruhiyenin eseri olarak tüm figürler, motifler birer rastlantı sonucu orada olabilirler. Ancak her rastlantının içinde bir anlam barındırdığı düşünülürse, ip motifinin bağlanma, değer, sevgi ve dahi Tanrı yoksunluğuna işaret ettiği yorumuna varılabilir.

### **Estragon ve Vladimir Bağlamında Ruh-Beden İlişkisi**

Estragon ile Vladimir, oyunda adeta boşlukta süzülen iki karakterdir. Zaman zaman birbirlerine Didi ve Gogo olarak da hitap eden bu karakterler birbirlerini tamamlar niteliktedirler ve oyunda aralarındaki ilişkinin ifade ettiği anlam, karakterlerin tek başlarına ifade ettiği anlamdan daha güçlüdür. Gogo, çoğunlukla oturur ve uyuklar pozisyonda; Didi ise ayakta, sorgular yapıdadır. Gogo devamlı unuttur; Didi hatırlatır. Didi şapkasını çıkarır; Gogo ise ayakkabılarını... Didi ile Gogo arasındaki birbirini tamamlayan ilişkinin izdüşümlerini Lucky ile Pozzo'da da görmek mümkündür. Onlar tek başlarına ele alındığında bir anlam ifade etmezler ve devamlı birlikte dolaşırlar. Ancak Gogo ile Didi arasındaki ilişki ruh-beden ilişkisine

benzeyen daha karmaşık bir ilişki iken Lucky ile Pozzo daha çok zıtlıklarıyla (birinci perdede efendi-köle; ikinci perdede kör-sakat ilişkisi) birbirini tamamlar. Bu bağlamda Lucky ile Pozzo birlikteliğinin daha ilkel olduğunu ve çözümlenmesinin daha kolay olduğunu söylemek mümkündür.

Estragon'un ayakkabı için yaptığı hareketlerin yansımaları Vladimir şapka için tekrar eder:

Vladimir: Bazen o son anın geldiğini hissederim, her şeye rağmen. O zaman iyice tuhaflaşırım. (*Şapkasını çıkarır, içine bakar, elini içinde gezdirir, salları yeniden giyer.*) Nasıl diyeyim? Hem ferahlarım hem de (Doğru ifadeyi arar) ...korkuya kapılıyorum. (Tumturaklı) KOR-KUYA! (*Şapkasını tekrar çıkarıp içine bakar.*) Komik! (*Şapkasının tepesine sanki bir şeyler düşürmek için vurur, tekrar içine bakar, giyer.*) Yapacak bir şey yok. (*Estragon müthiş bir çabayla çizmesini çıkarır; içine bakar, elini içinde gezdirir, ters çevirir, salları, yere bir şey düştü mü diye bakınır, hiçbir şey bulamaz, elini tekrar çizmesine sokar; gözleri donuktur.*) Eee?<sup>24</sup>

Vladimir şapkasını çıkarma, içine bakma, ters çevirip sallama şeklinde devam eden devinimi oyun içerisinde pek çok kez yineler.

Oyunun sonlarına doğru Estragon'un çizmeleri ile Vladimir'in şapkası arasında bir benzeşim kurulduğu daha da netleşecektir. Vladimir, ayakkabılarını göremeyince Estragon'a ayakkabılarına ne yaptığını sorar. Estragon tam olarak hatırlayamamakla birlikte onları sanırım attığını söyler. Çünkü onlar ayağını vurmaktadır. Oysa Vladimir şüpheli yaklaşır: Birisi gelip Estragon'un ayakkabılarını almış, yerine ise kendininkileri bırakmıştır.<sup>25</sup> Vladimir, birden yerde Lucky'nin şapkasını fark ederek;

Vladimir: Demek ki yer konusunda yanılmamışım. İçimiz rahat etsin. (Lucky'nin şapkasını yerden alır, bakar, çeki düzen verir.) Güzel şapkaymiş zamanında. (Kendi şapkasını çıkarıp Estragon'a uzatır, yerine Lucky'ninkini giyer.) Oldu.

Estragon: Olan ne?

Vladimir: Tut şunu. (*Estragon Vladimir'in şapkasını alır. Vladimir iki eliyle Lucky'nin şapkasını kafasına oturtur. Estragon Vladimir'in şapkasını kendi şapkasının yerine giyer, kendisininkini Vladimir'e uzatır. Vladimir Estragon'un şapkasını alır. Estragon iki eliyle Vladimir'in şapkasını kafasına oturtur. Vladimir Estragon'un şapkasını Lucky'ninkinin yerine giyer, Lucky'nin şapkasını Estragon'a uzatır. Estragon Lucky'nin şapkasını alır.....*).<sup>26</sup>

<sup>24</sup> Beckett, *Godot'yu Beklerken*, 11.

<sup>25</sup> Beckett, *Godot'yu Beklerken*, 86-87.

<sup>26</sup> Beckett, *Godot'yu Beklerken*, 93.

Vladimir'in şapkası kendi eline geçene kadar döngü iki üç kez daha yinelenir. Nihayetinde Vladimir şapkayı alır ve fırlatır atar. Sonuçta Estragon ayakkabılarını, Vladimir ise şapkasını atmıştır.

Estragon rahatına düşkünlüğü ve unutkanlığı ile bedensel şeyleri; Vladimir ise sorgulayan yapısıyla ruhsal (akılsal) olanı temsil eder. Vladimir'in ruhu(aklı) temsil edişi şapka imgesiyle; Estragon'un bedeni temsil edişi ayakkabı imgesiyle ifade edilmiştir. Sahnenin sonunda Estragon'un ayakkabılarını, Vladimir'in ise şapkasını atıyor olması beden ve ruhun varoluşa kayıtlılığından kurtulmayı anlatıyor olabilir. Beckett'in bu oyunda Estragon ile Vladimir arasında kurduğu bağ, ruh-beden ilişkisini anımsatmaktadır. Ayrıca Vladimir'in şapkası için yaptığı hareketlerin (ters çevirip sallamak, sonra tekrar giymek şeklinde tekrar eden döngü) aynısını Estragon'un ayakkabılar için tekrar etmesi insandaki ruh-beden bütünlüğünün ve koordinesinin ifadesidir.

Sonuç olarak Estragon ve Vladimir'in bir gölge gibi birbirini takip edişleri, aynı anlamsızlığın içerisinde boğuşmaları ve senkronize hareketleri böyle bir paralelliği çağırır. Karakterler ruh ile bedeni temsil ediyor olmasalar dahi aralarındaki ilişki insanın iki yönlü bir varlık oluşunu akla getirmektedir.

## Sonuç

Samuel Beckett'in 'absürt tiyatro' olarak sınıflandırılan eseri Godot'yu Beklerken, Godot gibi bir belirsizliği ve Beklemek gibi gelecek zamana ait, ancak şimdide gerçekleştirilen bir eylemi adında gizlemektedir. Bu iki gizli yan yana gelmesiyle oluşan başlık, oyunun varoluş ile zaman arasındaki görünmez bağın peşine düşeceğini işaret eder. Nitekim oyunda zamanın bazen bir yanılgı olduğu hissi uyandırılmış, bazen de ufak değişimlerle ağır aksak da olsa ilerlediği hissettirilmiştir. Aynı anda biri duran ve biri akan iki zaman algısının kasıtlı olarak yaratıldığı ve zamanı reddetmenin aslında varoluşu da reddetmek anlamına geleceği anlaşılmaktadır.

Bekleme eylemi en temelde zamana ilişkin iken beklemenin bir alışkanlık haline getirilmesi ve değersizleşmesi, karakterleri edilgin kılarak zamanın dışına atar. Onlar, zamanla birlikte akamayan, zamana ayak uyduramayan iki karakterdir ve onların uyumsuz oluşları da buradan gelmektedir. Bu bakımdan hikâye, zamanla birlikte varoluşa da ayak uyduramama hikayesidir.

Oyun absürttür; çünkü zaman kırılmış, insan zihni o tanıdık seyirden uzaklaşarak kırık zaman parçalarıyla yüzleşmiştir. Bir yapbozun parçaları gibi her şey birbirine aittir; ancak parçalar doğru yere konmadığından dolayı resim, bilindik bir nesneye benzetilemez, bütünlükten ve anlamdan yoksun

kalır. Böyle karışık yerleştirilmiş bir yapboz gibi duran oyunu seyretmek, izleyiciye entelektüel bir haz vermez –en azından bunun herkesin hoşuna gidecek evrensel bir haz olduğu söylenemez. Bu bağlamda oyun sadece anlamın, değer ve zamanın değil aynı zamanda güzelin de sınırlarını zorlar. Zaman ile birey arasındaki oran-orantı bozulmuş, varoluşa muhalif bir tutum takılmış ve anlamın estetiği asimetrik bir duruş ile dağıtılmıştır. İyiye, doğruya ve güzele dair bütün anlamları reddeden kişi, artık tesadüfün kendisine lütfedeceği anlam kırıntıları ile avunmak durumundadır.

Oyunu kurgularken yazarın bu bekleyişin muhatabı olarak 'Godot'yu; beklenen yer olarak da yaprak döken bir ağacın altını seçmesi tesadüf değildir. Godot kelimesinin çağrıştırdığı çeşitli anlamlar ve ağaç figürünün farklı kültürlerdeki ortak yansıması düşünüldüğünde Beckett'in ideal bir Tanrı'yı bekleyişi konu aldığı ve Godot'nun, gelse idi belki de yapacağı ilk hamlenin, zamanı düştüğü kafesten kurtarmak olacağı anlaşılmaktadır. Zira varoluşa değer ve anlam yükleyen realite, zamandır.

Sonuç olarak evren, bütün unsurları ile beraber devamlı bir oluş ve bozuluş içinde iken 'insan'ın bu akış ve devinime katılmaması, zamanı algılamasındaki karmaşadan ileri gelebilir. Oyunda devinimin durdurulması, şuuru felce uğratarak 'oluşun' ve dolayısıyla varoluşun yolunu kesmektedir. En sade haliyle bir 'kendini inşa eylemi' olduğu düşünüldüğünde varoluşun basamaklı ve süreğen bir yapı izlediği anlaşılır. Ancak devinimi durdurarak zamanın akışkan yapısını bozmaya çalışmak, kendini inşaaya ve dolayısıyla varoluşa takılmış bir çelme gibi görünmektedir.



## Kaynakça

- Ağaç, Saliha ve Menekşe Sakarya. 2015. "Hayat Ağacı Sembolizmi." *International Journal of Cultural and Social Studies* 1: 1-14.
- Aktulum, Kubilay. 2010. "Estragon'un Ayakkabısı." *Art-e Sanat Dergisi* 3(5): 1-5.
- Arslan, Seher. 2014. "Türklerde Ağaç Kültü ve Hayat Ağacı." *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi* 1(1): 60-71.
- Bayraktar, Levent. 2010. *Bergson'da Ruh-Beden İlişkisi*. İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Beckett, Samuel. 2015. *Godot'yu Beklerken*. Çev. Uğur Ün ve Tarık Günersel. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Bergson, Henri. 2011. *Metafizikçe Giriş*. Çev. Atakan Altınörs. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Delikgöz, Ömer ve Fulya Alıç. Güz 2010. "Osmanlı İstanbul'unda Bulunan Bazı Müslim ve Gayrimüslim Mezarlıklarındaki Kimi Semboller." *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi* 13: 113-131.
- Eliade, Mircea. *Dinler Tarihine Giriş*. 2003. Çev. Lale Arslan. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Esslin, Martin. 1968. *The Theatre of the Absurd*. London: Pelican Book.
- Kocaman, Şengül. 2017. "Beklenen ve Uğurlanan Godot'lar Üzerine Karşılaştırmalı Edebiyat Çalışması: Samuel Beckett/Godot'yu Beklerken, Ferhan Şensoy/Güle Güle Godot." *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 16(1): 429-444.
- Sartre, Jean Paul. 1985. *Varoluşçuluk*, Çev. Asım Bezirci. İstanbul: Say Yayınları.
- Tillich, Paul. 2001. "Varoluşsal Analizler ve Dini Semboller." *T.C. Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi* 10(2): 259-270.