



Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi

Academic Journal of History and Idea

ISSN: 2148-2292

12 (1) 2025

Araştırma Makalesi | Research Article

Geliş tarihi | Received: 20.12.2024

Kabul tarihi | Accepted: 20.02.2025

Yayın tarihi | Published: 25.02.2025

Ülkü Şahin

<https://orcid.org/0000-0003-2450-0045>

Research Assistant Dr., Istanbul Yeni Yüzyıl University GSF Department of Performing Arts, Türkiye, ulku.sahin@yeniyuzyil.edu.tr

Atf Künyesi | Citation Info

Şahin, Ü. (2025). Samuel Beckett'in 'Oyun Sonu' adlı Oyununda 'Yokluk'lar: Eksilen Bedenler, Çorak Dünyalar. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 12 (1), 873-892.

Samuel Beckett'in 'Oyun Sonu' adlı Oyununda 'Yokluk'lar: Eksilen Bedenler, Çorak Dünyalar

Öz

Bu çalışma, Samuel Beckett'in "Oyun Sonu" adlı oyununu Varoluşçuluk, Absürt, Ekoleştirme, Antroposen gibi farklı perspektifleri bir araya getirerek Posthümanizm vizyonu çerçevesinde değerlendirme amacı gütmektedir. Çalışmanın giriş bölümünde Samuel Beckett'in oyunlarının sıklıkla ilişkilendirildiği bağlamlar olarak Varoluşçuluk ve Absürt Tiyatronun dinamikleri incelenmiştir. Çalışmanın birinci bölümünde ve insanın evrendeki yerini ve Aydınlanmanın öne sürdüğü insan merkezli rasyonalizmi sorgulayan çağdaş bir düşünce akımı olarak Posthümanizm ile Varoluşçuluk felsefesi arasındaki ilişki değerlendirilmiş ve Posthümanizm ile ilişkili çağdaş kuramlar ele alınmıştır. Çalışmanın ikinci bölümünde Oyun Sonu adlı oyunun dramatik örgüsü ve karakterleri ele alınmıştır. Son olarak, Samuel Beckett'in "Oyun Sonu" adlı oyunu Posthümanizm çerçevesinde ele alınabilecek farklı perspektifler üzerinden analiz edilmiştir. Kurulan diyalog yapısıyla rasyonalitenin eleştirildiği oyunda, sahne üzerinde var olan insan bedenlerinin işlevselliği azaltılarak insanın fiziksel merkeziliği ironik bir biçimde ele alınmaktadır. Oyunun çorak ve distopik ortamı Antroposen çağda yaşanmakta olan çevre felaketlerini ekolojistik bir bakışla ele almayı mümkün kılmakta, karakterler arasında yer alan efendi-köle diyalektiği güç dinamiklerini sahneye taşımaktadır. Modernitenin ilerleme vadinin bir sembolü olarak oyunda yer alan bisiklet, bu vadin



<https://dergipark.org.tr/tr/pub/atdd>

başarısızlığını işaret etmektedir. Bu doğrultuda çalışma, “Oyun Sonu” adlı oyun üzerinden yapılan analizlerle tiyatrodaki Posthümanizm kavramının daha görünür hale gelmesine katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Posthümanizm, İnsan Merkezilik, Antroposen, Ekoeleştiri, Oyun Sonu

‘Absences’ in Samuel Beckett's ‘Endgame’: Diminishing Bodies, Barren Worlds

Abstract

This study aims to evaluate Samuel Beckett's play ‘Endgame’ within the framework of Posthumanism vision by bringing together different perspectives such as Existentialism, Theatre of the Absurd, Ecocriticism, Anthropocene. In the introductory part of the study, the dynamics of Existentialism and Theatre of the Absurd are examined as the contexts with which Samuel Beckett's plays are frequently associated. In the first part of the study, the relationship between Posthumanism and Existentialism philosophy as a contemporary movement of thought that questions the place of man in the universe and the human-centred rationalism put forward by the Enlightenment is evaluated and contemporary theories related to Posthumanism are discussed. In the second part of the study, the dramatic plot and characters of the play ‘The End of the Game’ are discussed. Finally, Samuel Beckett's play ‘Endgame’ is analysed through different perspectives that can be considered within the framework of Posthumanism. In the play, where rationality is criticized with the dialogue structure, the physical centrality of the human being is ironically addressed by reducing the functionality of the human bodies on the stage. The barren and dystopian environment of the play makes it possible to address the environmental disasters in the Anthropocene era with an ecocritical perspective, and the master-slave dialectic between the characters brings the power dynamics to the stage. The bicycle in the play as a symbol of modernity's promise of progress signifies the failure of this promise. In this direction, the study aims to contribute to making the concept of Posthumanism in theatre more visible through the analysis of the play ‘Game End’.

Keywords: Posthumanism, Human Centredness, Anthropocene, Ecocriticism, Endgame

Giriş

20. yüzyılın önemli kırılmalarından biri olan İkinci Dünya Savaşı, tiyatrodaki insan merkezli anlatılara olan güveni sarsmış ve varoluşsal sorgulamaları beraberinde getirmiştir. II. Dünya Savaşı sonrasında etkin bir hareket haline gelen Varoluşçuluk, insanın içinde bulunduğu durumu anlamsız, saçma olarak tanımlamıştır. Varoluşçuluk ile aynı dönemde insanın dünyadaki varoluş sorgusuna karşılık arayan Absürt Tiyatro, dönemin entelektüel ve sanatsal atmosferinde birbirini desteklemiştir. Çağdaş tiyatrodaki en önemli isimlerden biri olan İrlandalı oyun yazarı, romancı, şair ve yönetmen Samuel Beckett (1906-1989), Postmodern teoriye ilham kaynağı olarak

Modernizm ve Postmodernizm arasındaki geçişin önemli bir figürü olarak görülmektedir. Bu bağlamda 1960'lı yılların başında yaptığı kategorizasyon ile “Absürt Tiyatro” terimini ortaya atan Martin Esslin, geleneksel dramatik yapının reddi ile iletişimsizlik, anlamsızlık, döngüsellik, mekân ve zamanda belirsizlik gibi özellikler üzerinden Absürt Tiyatroyu tanımlamıştır. Esslin, Samuel Beckett'i bu “yeni” türün en büyük yazarı olarak ele almaktadır:

“Saçma Tiyatrosu yazarları arasında en çok derinliği olan, en büyük ozan kuşkusuz Samuel Beckett'tir. Godot'yu Beklerken ve Oyun Sonu birer başyapıttır. Mutlu Günler, Oyun, Krapp'ın Son Bandı ve (dilin canlılığını tümüyle yitirdiği) iki Sözsüz Oyun'u parlak ve derin şiirsel imgelerdir; radyo yoyunları olan Düşüş, Kor, Sözlerle Müzik ve Cascando da aynı bilmecemsi gücü taşır” (Esslin, 1998, s. 115).

Bu noktada, Beckett'in 20. yüzyılın önemli bir kısmı boyunca devam eden sanatsal yaşamı boyunca verdiği eserlerin farklı niteliklerini de göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Bireye özgü içsel ve öznel olanı parçalayarak nesneleştiren Beckett'in eserleri Modernist özelliklerden ayrılarak Postmodernist düşünce çerçevesinde değerlendirilmektedir. Fransız filozof ve edebiyat teorisyeni Lyotard'a göre Modernizm, Postmodernizmi sürekli olarak içinde barındırmaktadır: *“Bir yapıt eğer ilkin postmodernse modern olabilir. Böyle anlaşılan postmodernizm, amacında modernizm değildir oluşumunda modernizmdir ve bu oluşum durumu süreklidir”* (Lyotard, 1994, s. 156). Lyotard, bu iki akımın özelliklerinin nasıl iç içe geçmiş olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda, Beckett'in eserlerinin hem Modernist hem de Postmodernist bakış doğrultusunda, Varoluşçuluk ve Absürt Tiyatrodan başlayarak günümüzde şekil alan pek çok farklı post – kuramın ışığında değerlendirilmekte olduğu görülmektedir.

Absürt tiyatrodan amaç *“dünyanın uyumsuz olduğunu, toplumda insanca bir düzen kurulamadığını, bireye usunun değil, ilkel güdülerinin egemen olduğunu göstermek, böylece insanın kendini yapıtı düzenlemelerle avutmaktan vazgeçip saçmanın bilincine ermesini sağlamaktır”* (Şener, 2012, s. 299). Absürt tiyatronun önemli yazarlarından Albert Camus, ‘Sisifos Söyleni’nde durmaksızın dağın tepesine bir kaya çıkarmaya mahkûm edilen Sisifos'u modern insana benzetmektedir. Camus'a göre, modern toplum içinde mekanikleşen ve monoton bir hayat yaşayan insan bu otomat durumun garipliğinin farkına vardığında saçmaya tanık olmaktadır. Ancak Camus, insanın bu uğraşın içinde yer almaktan başka çaresi olmadığını ve var oluşuna da bu yolla anlam bulduğunu dile getirmektedir: *“Tepelere doğru tek başına didinmek bile bir insan yüreğini*

doldurmaya yeter. Sisifos'u mutlu olarak tasarlamak gerekir" (Camus, 1997, s. 131). ‘Oyun Sonu’nda da Beckett, “Dünyadasın, bunun tedavisi yok” ve “Godot’yu Beklerken” oyununda “Yine yenil, daha iyi yenil” replikleri ile benzer bir perspektifi yinelemektedir.

Reform hareketi ile birlikte dinin yerini alan bilim meta anlatısına olan güven II. Dünya Savaşı sonrası yaşanan yıkım ve hayal kırıklığı ile sarsılmıştır. Bunun neticesinde insan, kendi kaderini tayin etme noktasında sorumluluk almak zorunda kalmış, bu sorumluluk kendini bir kaygı ve bunalım ile göstermiştir. İnsan, akıl yoluyla açıklanamayacak bir karmaşa içindedir. *“İletişimsizlik, yabancılaşma, korku ve uyumsuzluk duygusu son aşamada insansızlaşmaya yol açmıştır”* (Şener, 2012, s. 301). Bu bağlamda Samuel Beckett’in sahneyi insana ilişkin yapıntı değerler ve insan mevcudiyetinden arındırma noktasındaki tercihlerinin Absürt Tiyatronun bileşenleri ile örtüşmekte olduğu söylenebilir. Samuel Beckett’in oyunları, tarihsel olarak sıklıkla Varoluşçuluk ve Absürt tiyatro ile özdeşleştirilse de çok katmanlı özleri sebebiyle farklı çağdaş perspektiflerden değerlendirilmeye olanak tanımaktadır. Bu çalışma, Varoluşçuluk felsefesi ile Posthümanizm arasında paralellikler kurarak Samuel Beckett’in “Oyun Sonu” adlı oyununu Posthümanizm kavramı ile Posthümanist düşünceyle ilişkili çağdaş kuramlar çerçevesinde değerlendirmeyi hedeflemektedir. Bu amaçla, nitel araştırma yöntemiyle öncelikle Varoluşçuluk ve Absürt, ardından Varoluşçuluk ve Posthümanizm felsefelerinin ilişkileri, Posthümanizm ile ilintili çağdaş kuramlar incelenmiş, son olarak “Oyun Sonu” oyunu bu yaklaşımlar çerçevesinde analiz edilmiştir. Oyunda yer alan mekân tasarımı, çevresel felaket teması ve güç dengesizliği durumları, oyunun insanlar arası ilişkileri olduğu kadar insan ve insan dışındaki varlıklar arasındaki sömürüye dayalı ilişkileri de değerlendirmeyi olanaklı kıldığını göstermektedir. Çalışma şu sorular etrafında şekillenmektedir: Varoluşçuluk ve Absürt tiyatro ile Posthümanist perspektif arasında nasıl bir bağ olabilir? “Oyun Sonu” oyununa Posthümanizm bağlamında nasıl analiz yapılabilir? Oyunda Posthümanist var oluş, karakterler üzerinden ne şekilde temsil edilmektedir? Bu soruların izinde oyuna, Posthümanizm bağlamındaki çağdaş kuramlar çerçevesinden bir yaklaşım geliştirmek öngörülmektedir. Çalışmanın temel varsayımı, absürt tiyatronun sınırlarını aşan Samuel Beckett eserlerinin barındırdıkları insan merkezci eleştiri üzerinden Posthümanist bakışı tiyatro sahnesine taşıyan bir yapıya sahip olduğudur. Bu varsayım ekseninde ekoeleştir, güç ilişkileri, namevcudiyet, Antroposen gibi perspektiflerden Samuel Beckett’in “Oyun Sonu” adlı oyununun Posthümanist bir bakışla değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

1. Varoluşçuluktan Posthümanizme: Çağdaş Kuramlar Perspektifinde Kuramsal Bir İnceleme

Antik dönemdeki izleri bir kenara bırakıldığında modern anlamda 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl ortalarında etkin hale gelen Varoluşçuluk ile 1980'ler ve 1990'larda Postmodern düşünce akımları ile birlikte gelişen Posthümanizm arasında birtakım paralellikler kurmak mümkündür. Bunun da ötesinde, Varoluşçuluk ile başlayan birtakım sorgulamaların Posthümanizm ile yeniden ele alındığı ve daha geniş bir bağlamda değerlendirildiği söylenebilir. İki düşünüşte de insanın yeri, merkeziliği ve kimlik arayışı sorgulanmaktadır ve her iki anlayış da özgürlük ve ilişkisellik kavramlarını gündeme getirmektedir.

Varoluşçuluk felsefesinin en çok bilinen tezine göre “Var oluş özden önce gelir”. Başka bir deyişle ilk önce bedenen var olan insan daha sonra özünü, benliğini yaratmaktadır. Varoluşçulara göre bu özü yaratan insan, sorumluluğunu da taşımak durumundadır. Bu benliğin, kimliğin yaratılmasında ise diğer insanlar ile ilişkisellik ön plana çıkmaktadır. İnsan diğeri ile karşılaştığında, bir başkası ile çarpıştığında kendini tanı(mla)maktadır. Bir odada bekletilerek birbirleriyle zaman geçirmeye mahkûm olan üç karakteri konu aldığı “Gizli Oturum” oyununda Jean Paul Sartre: “*Kızgın ızgaranın ne gereği var: cehennem başkalarıdır*” (Sartre, 1965, s. 50) repliği ile bu çarpışmanın zorluğunu ifade etmektedir. Posthümanizmde ise, bu bağlam, insan ve diğer insanlar yerine insan ve tüm varlıklar arasındaki ilişkiye evrilmiş ve genişlemiştir. Bu sayede insan kendini tanımlarken doğa, teknoloji ve diğer canlılar ile ilişkisine mercek tutmalıdır. Posthümanist düşünür Haraway, 1984 yılında yazdığı “Siborg Manifestosu” eserinde teknoloji ve insan arasındaki sınırları sorgulamış ve insan merkezci bakışı eleştirmiştir. Haraway'e göre “... *siborg dünyası insanların hayvanlar ve makinelerle akraba olmaktan korkmadıkları, yine sürekli parçalı kimlikler taşımaktan ve çelişkili konumlarda durmaktan çekinmedikleri canlı toplumsal ve bedensel gerçekliklerle ilgili olabilir*” (Haraway, 2006, s. 14-15). Varoluşçulukta, Heidegger'in insanı tanımladığı terim olarak “Dasein”, dünya içinde anlamını yaratarak kendini var etmekte; kimliğini, Jean Paul Sartre'ın ifadesiyle “otantik benliğini” inşa etmektedir. Posthümanizmde ise bu kimlik, Rosi Braidotti tarafından geliştirilmiş “göçebe özne” kavramına evrilerek sabit bir kimlik yerine akıştan, dönüşen bir özne olma haliyle ortaya çıkmaktadır:

“*Göçebe özne, farklı iktidar ile arzu düzeyleri arasındaki, yani kapana kısılma ile güçlenme arasındaki sürekli değişimlerden ve müzakerelerden oluşan bir süreçtir. Birlik görüntüsüne sahip*”

olan her ne varsa, aslında çok katmanlı ilişkisel bir varlığın monistik bir ontoloji içinde dramatisasyonunu gösterir. Bu demektir ki bütün bir özne oluş süreci kurucu, ilksel, yaşamsal ve kökensel bir oluş arzusu (conatus) tarafından sürdürülmektedir” (Braidotti, 2019, s. 23).

Varoluşçu düşünüşte bilinç sahibi bir varlık olan insan, kendi seçimlerini kendisi yapmaktadır. Sartre tarafından da insan, “özgürlüğe mahkûm” olarak tanımlanmıştır. Bu felsefe bağlamında sıklıkla ele alınan sorumluluk, kaygı ve bulantı, tam olarak bu özgürlüğü sebebiyle bireyde baş göstermektedir. İnsan, özgürlüğünün bir sonucu olarak kendine ve diğerlerine karşı sorumludur. Posthümanizm ise sorumluluk anlayışını bireyi aşan bir bağlama genişletmiştir; birey sadece kendine ve diğer bireylere değil, çevrelendiği tüm varlıklara karşı sorumluluk sahibidir.

“Varoluşçuluk, özellikle de hümanist ya da ateist boyutu içinde, evrenin akılla anlaşılabilir olan bir gelişme doğrultusu olmayıp, özü itibariyle saçma ve anlamsız olduğunu, evrenin rasyonel bir tarafı bulunmadığı, evrene anlamın insan tarafından verildiğini öne sürer” (Cevizci, 1999, s. 890). Hümanizm ve Aydınlanma paradigmalarının dışında konumlanan Posthümanist bakış da, benzer şekilde akıl ve sürekli devam eden bir ilerleme merkezli düşüncenin karşısında yer almaktadır. Varoluşçulukta Aydınlanmanın öngördüğü bilim ve akıl yoluyla ulaşılabilecek ilerleme anlamsız bulunmuştur. Posthümanizm bağlamında ise sürekli gelişim içinde olan insanlığın kendini neden gelişimin merkezinde gördüğü sorgulanmaktadır. Bütün bu belirlenimler doğrultusunda Posthümanizm’i Varoluşçuluk ile başlayan sorgulamalar ışığında başlayan bir sürecin sonucu olarak değerlendirmek mümkün görünmektedir. II. Dünya Savaşı sonrasında Hümanizm ve Aydınlanma değerlerinin öne sürdüğü rasyonellik ve insanın etik bir varlık olduğu düşüncelerinin sarsılmasıyla insanın dünyadaki yeri sorgulanmaya başlamıştır. Bu sorgulamanın günümüzdeki ayağında ortaya çıkan Posthümanizm, “insan”ı yeniden tanımlamaya ve insanı merkeze koyan tüm anlayışları yeniden değerlendirmeye yönelmiştir. Posthümanizm terimi, ilk olarak 1978 yılında İhab Hassan tarafından “Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?” (Performansçı olarak Prometheus: Posthümanist Kültüre Doğru?) adlı eserde kullanılmıştır.

“Biz öncelikle -insani arzuların ve bütün dışsal temsillerinin de yer aldığı- insan yapısının radikal bir şekilde değişmekte olduğunu ve üstelik yeniden düzenlenmesi gerektiğini anlamalıyız... beş yüz yıllık hümanizm anlayışı belki de bir sona yaklaşmakta ve kendisini kaçınılmaz bir şekilde posthümanizm olarak adlandırılması gereken bir başka şeye dönüştürmektedir” (Hassan, 1978. Akt. Yeşilyurt, 2017, s. 15).

Bununla birlikte kavramın 1985'te Donna Haraway'ın yazdığı Siborg Manifestosu ile ivme kazanmaya başladığı söylenebilir. “*Siborg tasavvuru, makineleri, kimlikleri, kategorileri, ilişkileri ve uzay hikâyelerini hem kurmak hem de yok etmek demektir. İki sarmal dansla birbirlerine sarılmışlarsa, ben tanrıça olmaktan ziyade siborg olmayı tercih ederim*” (Haraway, 2006, s. 74) sözleriyle Haraway, insan merkezci düşünceyi feminist bir bakışla sorgulamaktadır. Bu bağlamda Postyapısalcılığın da konu edindiği “*Zihin ile beden, hayvan ile insan, organizma ile makine, kamusal ile özel, doğa ile kültür, erkekler ile kadınlar, ilkel ile uygar arasındaki ikiliklerin hepsi ideolojik bakımdan sorunludur*” (Haraway, 2006, s. 33-34).

Hümanizm ve Aydınlanma temelli Batı merkezli görüşün değerleri Posthümanizm bağlamında reddedilerek akıl ve bilim merkezli dünya görüşünün karşısında yer alınmıştır. Aydınlanma ile dinin baskısından kurtulan ve kendi değerinin bilincine varan insanın, ideal bir bütünlükle resmedildiği Leonardo da Vinci'nin ünlü Vitruvius Adamı çizimi, ideal bir insan tasviri ortaya koymaktadır. Beyaz, Batılı, Hıristiyan ve sağlıklı bu ideal “erkek” dışında kalan diğer bireyler Hümanist görüşçe daha az insan olarak değerlendirilmiştir. Farklı ırklara ve inançlara mensup, farklı bedenlere ve cinsel yönelimlere sahip bireyler tarih boyunca Hümanizmin insan anlayışının dışında tutulmuştur. Kendini merkezde gören Hümanizmin insanı, doğayı katlederek çevre felaketlerine de sebep olmuş ve bugün içinde bulunduğumuz çağ olan “Antroposen”, yani insanın dünyayı geri döndürülemez bir biçimde dönüştürdüğü çağın içine girilmiştir. ‘*Antroposen*’ terimi, 1980’lerin başında ABD’li biyolog Eugene F. Stoermer tarafından türetilmiş ve 1995 yılında ozon tüketen bileşiklerin etkilerini keşfettiği için Nobel Ödülü alan Paul J. Crutzen tarafından bilimsel bir konferansta genel kullanıma dâhil edilmiştir (Polat & Kahraman, 2021). Antroposen, insanın kaynak tüketimi, sera gazı emisyonları, şehirleşme, biyolojik çeşitliliğin azalması gibi durumların sonucu olarak insanın dünyanın ekosistemi ve jeolojik sürecine etkisini tanımlamaktadır. Hiyerarşiden bağımsız bir şekilde diğer insanlara, makinelere, yeryüzünü bir araya getiren parçalara, hayvanlara, bitkilere hatta mikroorganizmalara yaklaşmanın izinde olan Posthümanist bakış, bu anlamda Feminizm, Postkolonyalizm, Ekoeleştirici kuramları ile paralel pek çok paradigmayı bünyesinde barındırmaktadır.

Edward Said’in 1978 yılında yayınlanan “Oryantalizm, Sömürgeciliğin Keşif Kolu” eseri, Batı’nın kendi kimliğini nasıl Doğu’ya karşıtlık üzerinden inşa ettiğini dile getirmektedir. “*Doğu sadece Batı’nın yakın komşusu değildir, bu alan aynı zamanda Avrupa’nın en geniş, en zengin ve*

en eski sömürgelerini kurduğu bir bölge ve uygarlığının ve dillerinin temelidir” (Said, 1998, s. 12). Geri kalmış, irrasyonel ve egzotik olarak görülen/yaratılan Doğu imgesi, sömürgeci hareketin temellendirilmesine kaynaklık etmiştir. Akıl yoluyla kendini merkezde gören Hümanizm insanı, irrasyonel olarak tanımladığı Doğu’ya göre kendini üstün atfetmiş ve sömürge yönetimlerini meşrulaştırmıştır.

İnsan merkezci bakışın sorgulanması sanatın ve tiyatronun pratiğinde insanın merkezde bulunmadığı veya yapı içinde hiç bulunmadığı uygulamaları da beraberinde getirebilmektedir. Burada, Posthümanist bakıştan önce, yüzyıl başı düşünürlerden Jose Ortega y Gasset’in görüşlerine değinmek faydalı olabilir. Jose Ortega y Gasset, Beckett henüz yazın hayatına başlamadan önce, 1925 yılında kaleme aldığı “Sanatın İnsansızlaştırılması” başlıklı eserinde modern sanatın insan merkezli olmaktan uzaklaştığını dile getirmektedir. Geleneksel estetik anlayıştan uzaklaşan modern sanatta soyutlama ve entelektüel derinlik önem kazanmıştır. Gasset’in stilizasyona yönelik düşünceleri ve insansızlaşma olgusu birlikte ele alındığında bu düşüncelerle Samuel Beckett’in “Oyun Sonu”nda yarattığı dünya arasında bir paralellik kurmak mümkün görünmektedir: *“Stilizasyon insanilikten çıkmayı gerektirir. Öte yandan, insanilikten çıkarmanın tek yolu stilize etmektir. Oysa gerçeklik, sanatçıyı uysallıkla eşyanın biçimini izlemeye çağırdığından, stilsiz kalmaya da çağırılmaktadır”* (Ortega y Gasset, 2017, s. 35). Bu anlamda stilizasyon ve insan bedeninin kısıtlılığı konusunda Samuel Beckett’in oyunları önemli bir noktada durmaktadır. Tiyatroda namevcudiyet olarak tanımlanan insan bedeninin sahne üzerinden eksiltilmesi veyahut tasfiyesi bağlamında akademisyen ve pratisyen Heiner Goebbels’in görüşlerine rastlanmaktadır. *“Goebbels, namevcudiyeti estetik olarak belli stratejiler bağlamında düşünürken ilk olarak oyuncunun merkezden ya da sahneden tamamen kaldırılması üzerinde duruyor”* (Çetin, 2019, s. 184). Bunun dışında Absürt Tiyatroda da iletişimsizlik, yabancılaşma, korku duygularının bir noktadan sonra insansızlaşmaya vardığından bahsedilmiştir. Bu bağlamda Posthümanizm ile bağlantılı olarak insanın sahneyi diğer varlıklar ile paylaşması ya da sahneden bedenen tasfiyesi bağlamında tarihsel süreçte de farklı şekillerde benzer düşüncelerin ortaya çıkmış olduğu görülmektedir. Bütün bu kuramsal ilişkiler bağlamında “Oyun Sonu” oyununa, yazıldığı dönemin tarihsel ve sanatsal niteliklerinin yanı sıra barındırdığı insan merkeziliğin eleştirisi, doğa tasvirinde dikkat çekilen Antroposen durum, güç ilişkileri bağlamında Posthümanizm ve ilişkili olduğu kavramlar üzerinden de okuma yapılabilmektedir.

2. Samuel Beckett'in “Oyun Sonu” Adlı Oyununda Anlatısal Yapı, Karakterler ve Mekân

Beckett tarafından 1958 yılında yazılan “Oyun Sonu”, yazarın “Godot’yu Beklerken”in ardından yazdığı ilk oyunudur. Oyun, insanın varoluş sancısını ve sıkışmışlığını merkeze almaktadır. Belirli bir başlangıcı ve sonu olmayan oyunda belirsiz bir zaman ve mekân içinde döngüsel bir anlatı özelliği göze çarpmaktadır. Çöküş noktasına gelen bir yaşam içinde karakterler arasında iletişimsizlik, anlamsızlık duygusu ve fiziksel tükenmişlik durumu mevcuttur. Bu bölümde “Oyun Sonu” adlı oyunun temel olay örgüsü, oyunun sahne akışı hakkında genel bir bakış sunularak sonraki bölümlerde yapılacak analizlere zemin hazırlanması amaçlanmaktadır. Oyun, karakterlerin sıkışıp kaldığı tek ve büyükçe gri bir odada geçmektedir. Odada yuksekte iki pencere ve sağda mutfığa açılan bir kapı bulunmaktadır. Önde, solda yan yana iki çöp tenekesi bulunur. Oyunda dört karakter bulunmaktadır: Ortada tekerlekli sandalyede, görme engelli bir erkek Hamm, Hamm’ın topallayarak yürüyen hizmetçisi Clov ve birer çöp kutusunda yaşayan Hamm’ın ebeveynleri Nagg ve Nell. Üç hareketsiz ve bir kısıtlı hareketli karakter dinamiği üzerinden oyun alanı içinde stilize bir hareket arayışı öne çıkmaktadır. Oyun, Clov’un merdivene çıkıp buldukları mekândaki pencerelerden bakması ve çöp tenekelerini kontrol etmesi ile başlar. Ardından Hamm uyanır ve kendisini yatırması için Clov’u çağırır, ondan çarşafı getirmesini ister. O uyurken gözlerine bakıp bakmadığını sorar. Sonra saati sorar. Hamm başka kimse olmadığı için Clov’u yanında tutmaktadır. Clov’unsa gidecek başka bir yeri olmadığı ancak Hamm’ı terk etmeye çalışmakta olduğu anlaşılır. Clov mutfığa gitmek için çıkar ve çöp kutularından birinin içinden Nagg belirir, lapasını ister. Clov geri gelir, lapa kalmadığını söyler. Hamm Nagg’in tenekesini Clov’a kapattırır. Clov tekrar mutfığa gitmek ister; mutfak duvarında sönen ışığını görmektedir. Çöp kutusunun içinden tekrar Nagg belirir ve bisküvi yiyerek diğerlerinin konuşmalarını dinler. Ardından Nagg diğer kutuya vurur ve içinden Nell çıkar. Birbirlerini öpmek isterler ama başaramazlar. Birbirlerine görüp görmediklerini, işitip işitmediklerini ve üşüyüp üşümediklerini sorarlar. Hamm konuşup onu uyutmadıkları için şikâyet eder. Nagg ve Nell konuşmaya devam eder. Nagg eskiden beri sıklıkla anlattığı terzinin öyküsünü anlatmaya başlar. Hamm hiddetle onları susturur. Nagg kutuya geri girer, Nell, Clov tarafından kutuya sokulur. Hamm ağrı kesici ister. Yaşlı doktoru sorar, doktor ölmüştür. Ardından tekerlekli sandalyesi ile kendisini gezdirmesi için Clov’a emir verir. Duvara dokunur ve tekrar yerine götürülür. Tam merkezde olduğundan emin

olmak ister. Hamm, Clov'dan havaya ve toprağa bakmasını ister. Clov merdivenle pencereye çıkar, dürbünle dışarıya bakar. Israrla dışarısının nasıl olduğunu soran Hamm'a Clov'un cevabı "Ölü." olur. Dışarıda hiçbir şey kalmamıştır, güneş yoktur, her şey boz bulanık haldedir. Clov merdivenden aşağı iner. Ardından üzerindeki pireyi fark eder. Pire tozu alıp kıyafetlerinin içine pire tozu boşaltır. Hamm, birden güneşe gidip denize açılmak ister, Clov'dan sal hazırlamasını ister ancak köpekbalıkları aklına takılır. Tekrar ağrı kesici ister. Hamm, Clov'a gözlerinin ve bacaklarının nasıl olduğunu sorar, Clov görebilmekte ve yürüyebilmektedir. Hamm, Clov'a bir gün onun da kendisinin durumuna düşeceğini anlatır. Clov, Hamm'ın ondan kendisini terk etmesini istediğini öğrenir. Hamm, Clov'a kendisini terk edemeyeceğini söyler. Eğer onları öldürürse kilerin anahtarını Clov'a vermeyi vaat eder. Sonra ona yanına ne zaman geldiğini sorar. Clov, çocukken Hamm'ın yanına gelmiştir ancak bunu hatırlamamaktadır. Clov, sık sık gideceğini söyler ve bir yere gitmez. Hamm köpeğinin hazır olup olmadığını sorar, Clov, ona oyuncak bir köpek getirir. Görme engelli olan Hamm, köpeğin beyaz olduğundan emin olmak ister. Hamm'ın aklına bir tanıdığı gelir, Pegg Anayı Clov'a sorar. Evinde ışık yoktur, Pegg Ana ölmüştür. Kimse Pegg Ana'yı görmemiştir. Hamm'ın aklına bu kez dünyanın sonunun geldiğine inanan deli bir ressam gelir, onu görmeye akıl hastanesine gittiğinden bahseder. Sonra Clov Hamm'ı terk ettiğinde Hamm'ın bunu nasıl anlayacağını aralarında tartışırlar. Hamm tekrar saati sorar ve öykü vaktinin geldiğini söyler. Clov'a babası Nagg'i uyandırır, uyanmak istemeyen Nagg'e badem şekeri vaat eder. Hamm çocuğu için kendisinden ekmek isteyen bir adamla karşılaşmasını anlatır. Hikâye bittikten sonra Nagg badem şekerini ister, Hamm şeker kalmadığını söyler. Nagg, çocukken gece yalnız kalmaktan korktuğunda Hamm'ın annesini değil, kendisini yanına çağırdığını anlatır. Nell'in kutusuna vurur ama Nell dışarı çıkmaz, Nagg kutusuna girer. Bu sırada Hamm köpeğin gittiğini söyler, Clov ise ona köpeğin oyuncak olduğunu ve kendi kendine güdemeyeceğini hatırlatır. Hamm, Clov'dan Nell'in ölüp ölmediğini kontrol etmesini ister. Clov kontrol eder: Nell ölmüştür. Nagg yaşamaktadır; zira ağlamaktadır. Hamm, pencerenin altına götürülüp ışığı yüzünde hissetmeyi, açık pencereden denizin sesini duymayı ister. Clov pencereyi açar. Dışarıdan hiç ses gelmez. Clov pencereyi kapatır. Hamm babasına seslenir. Nagg'den tepki alamaz. Clov'dan Nagg'in kendisini işitip işitmediğini öğrenmesini ister. Nagg dışarı çıkmaz, bisküvisini emmektedir.

Hamm Clov'dan kendisini öpmesini ister. Clov öpmez. Bu kez elini tutmasını ister, Clov, Hamm'a dokunmak istemez. Clov çıkar. Hamm, yalnız kalır. Yardım edebileceği ve etmediği

yığınlardan bahseder. Sonra düdüğünü çalar, Clov yine gelir, elinde bir saat vardır. Hamm tekrar ağrı kesici ister. Clov ağrı kesici kalmadığını söyler ve elindeki saati duvarda bulunan resmin yerine asar. Merdivene çıkıp pencereden bakar. Hamm'a Pegg Ananın karanlıktan öldüğünü anlatır; lambası için gaz istediğinde Hamm'ın ona gaz vermediğini söyler. Dürbün aramak için merdivenden iner. Dürbünü bulup tekrar merdivene çıkar. Hamm köpeğini ister. Clov merdivenden inip köpeği bulur ve Hamm'ın kafasına köpekle vurur. Clov, Hamm'a kendisini çıldırttığını söyler. Hamm ise Clov'dan kendisine köpekle değil zıpkın ya da baltayla vurmasını ister. Clov oyunun bitmesi için yalvarır. Tekrar dürbünü alıp pencereye çıkar ve dışarı bakar. Clov birden küçük bir çocuğa benzeyen bir şey görür. Dışarı çıkmaya karar verir. Giyinip hazırlanır. Hamm, Clov'dan üstünü örtmesini ister. Clov örtmez. Hamm öykünün sonuna geldiğini söyler. Clov'a seslenir. İkisi de kıpırdamaz. Oyun sona erer (Beckett, 2014).

3. Samuel Beckett'in “Oyun Sonu”nda Eksilen Bedenler, Çorak Dünyalar, Güç İlişkileri ve Antroposen

Oyunda karakterlerin hem dil hem de hareket düzenlerindeki stilizasyon göze çarpmaktadır. İnsanı akılcı ve üstün bir varlık olarak betimleyen Aydınlanmacı görüş, Beckett'in rasyonalite dışı diyalogları yoluyla eleştirilir. Hamm'ın rasyonalitesi çaresizliği ile Clov'un rasyonalitesi ise eylemlerindeki hareketsizlik ile gölgelenmektedir. Nagg ve Nell'in diyalogları da belli bir anlam dizgesi takip etmemektedir. Bedende bulunan eksiklikler, hem fiziksel hem de metaforik anlamda insan bedeninde bir yıkıma işaret etmektedir. Beckett, insan bedenini işlevsizliği ve eksiltilmesi yoluyla sadece bir Modernizm eleştirisi ortaya koymakla kalmamakta, aynı zamanda varoluşun anlamsızlığına dair eleştiride bulunmaktadır. Oyunda Posthümanizm bağlamında dramatik uzamda insan bedeninin kullanımına bakıldığında göze çarpan eksiklik, “namevcudiyet estetiği” olarak tanımlanan perspektiften de oyuna yaklaşmayı mümkün kılmaktadır. İnsan bedenini işlevsel bir şekilde merkeze koymayan oyunda, teknoloji ile ilişki bağlamında farklı yorumlara rastlanmaktadır.

Beckett, “*Oyun Sonu*”nda Hamm ve Clov ilişkisini bir insan olan ve insan olmayan varlık ya da bir insan ve protez arasındaki ortak yaşamı yeniden tasarlayarak ve ayrıca Hamm'ın ebeveynleri Nagg ve Nell'i genetik mühendisliğinin gelişimiyle yaşam süreleri uzatılmış yaşlı insanlar olarak tasvir ederek geçiş-insanları ile karşılaşmamızı sağlıyor” (Lee, 2018, s. 65-66).

Bu bağlamda “Oyun Sonu”, Posthümanizm çerçevesinde değerlendirilebilecek şekilde insan ve diğer varlıkların bir arada var olabileceği bir zemin de teşkil etmektedir.

İkili dinamiklere yakından bakıldığında Hamm ile uzun süredir kendisine bakan Clov’un ilişkisinde bir çürüme gözlenir. Hamm sürekli hizmetlisinden taleplerde bulunmaktadır, Clov şikâyetçi de olsa bulunduğu yeri bırakmamaktadır. Ayrıca Hamm, kendisini bırakıp gitme ihtimaline karşın Clov için türlü baskıcı önlemler almaktadır. Dışarıya dair felaket sonrası bir dünya imgesi çizilir, buna göre oyundaki dört kişinin kurtulan son insanlar olduğu çıkarımı yapılabilir. “Hamm’in üzerinde büyük bir suçluluk yükü vardır. İstese ondan yardım isteyen bir sürü insanı kurtarabilirdi ama şimdi kendi erzakları da bitmektedir. Yani dünya tükenmektedir; nedeni de bireysel bencilliklerimizdir” (Tezcan, 2010, s. 30). Oyunda Hamm, hizmetçisi Clov’dan kendisini tekerlekli sandalyesi ile dolaştırmasını ister. Clov sandalyenin arkasına geçip onu iter. Hamm, bu kez onu “dünyanın” çevresinde dolaştırmasını ister. Clov yine onu arkasından iter. Hamm tam ortada olduğundan emin olmak ister.

“HAMM: Bana ufak bir tur attır.

(Clov koltuğun arkasına geçer ve iter.)

O kadar hızlı değil.

(Clov koltuğu iter.)

Bana bir dünya turu attır.

(Clov koltuğu iter.)

Duvarları sıyrarak git. Sonra gene ortaya getir.

(Clov koltuğu iter.)

Tam ortadaydım değil mi?” (Beckett, 2014. s. 36).

Hamm’in “merkezde olma” takıntısını Kopernik’in keşfine (1543) değin dünyayı ve insanı evrenin merkezinde gören “hümanosentrik” anlayış ile bağdaştırmak mümkündür. Güneş’in Dünya’nın ekseninde değil, Dünya’nın Güneş’in ekseninde dönüyor olduğu bilgisi Kopernik’in yaşadığı dönemde hem bilimsel hem de dini mercilerce reddedilmiştir. Oyundaki bu durum, Posthümanizmin işaret ettiği insan merkeziliğin krizi ile paralellik göstermektedir. İnsan her şeyin merkezinde olmak istemekte, bu sebeple kendi türü de dâhil tüm canlı ve cansız türlerin/oluşların hakkını gasp etmektedir. Doğayı bir tema olarak değil, insan ile iç içe bir varlık olarak tanımlayan ekoeleştirel yaklaşım, insanı merkeze koyan yaklaşımı eleştirmekte, sanayileşme, kapitalizm, sömürgeleştirme gibi süreçler yoluyla insanın çevreye olan etkisini ele almaktadır. Çevre tarihi,

ekofeminizm ve radikal ekoloji alanlarında çalışmaları ile tanınan akademisyen Carolyn Merchant, doğaya dair değişen algıyı 17. yüzyıldan itibaren devam eden gelişmelere bağlamaktadır. “*Bu mekanik dünya görüşü, erken kapitalizmle eş zamanlı olarak ortaya çıkmış ve onu desteklemiştir; doğayı canlı bir organizma olarak ve merkezinde besleyici bir dünya bulunan Rönesans dünya görüşünün yerini almıştır*” (Merchant, 2005, s. 11). İnsanın çevreye olan etkisi üzerinden doğal kaynakların kullanımı, bu kaynakların sürdürülebilirliği ve doğal dengenin bozulması konularını ele alan ekoeleştirel bakışa göre doğa, bütünüyle yaşayan bir organizmadır. Kuruyan su kaynakları, soyu tükenen bitki ve hayvanlar, çölleşme gibi gerçekler, doğanın kaynaklarının sonluluğunu göstermektedir. Oyundaki karakterlerin içinde buldukları dünyada bir kıtlık yaşanmaktadır:

“HAMM: Tohumların boy verdi mi?

CLOV: Hayır.

HAMM: Filizlendiklerini görmek için toprağı biraz eşeledin mi?

CLOV: Filizlenmemişler.

HAMM: Belki henüz çok erken.

CLOV: Filizlenecek olsalardı filizlenirlerdi. Hiç filizlenmeyecekler” (Beckett, 2014, s. 28, 29).

Doğa tükenmiştir, güneş yoktur, tüm evren ‘açık siyah’ tır.

“HAMM: Doğa bizi unuttu.

CLOV: Doğa yok artık” (Beckett, 2014, s. 27).

Hamm ve Clov arasındaki yukarıdaki diyalog, doğrudan ekolojik çöküşü ifade etmektedir. "Doğa yok artık" repliği, Beckett'in kıyamet sonrası senaryosunda doğal dünyanın tamamen yok oluşunu işaret etmekte, insanın çevreye geri dönüşü olmayan bir yıkım getirdiği Antroposen çağda ekolojik felaketlerin sonucunu göstermektedir. Tohumların filizlenmemesi, doğanın artık yenile(n)meyi başaramadığı, kısır ve verimsiz bir dünyayı yansıtmaktadır. Clov'un "Asla filizlenmeyecekler," sözleri, insanlığın ekolojik tahribat için harekete geçmekte geç ve güçsüz kalışının umutsuzluğunu yansıtmaktadır. Oyunun ıssız, kıyamet sonrası bir habitatta geçen dünyası, Beckett'te sıklıkla görülen çorak dünya temasının tekrarıdır. İnsanlığın ve doğanın yıkımını sembolize eden bu tema ile insan ilişkilerindeki çürüme ve doğadaki tahribat iç içe çekmektedir. Oyunun dünyasındaki kısırlık hali, insan merkezli yaklaşımların ve doğanın tahribatına rağmen ilerleme arzusunun doğrudan bir sonucudur. Ekoeleştirel bir bakışla, oyun, sadece insanlığın

varoluşsal umutsuzluğunun bir temsili olmaktan çıkarak çevresel sorumluluk ve doğal dünyaya verilen tahribatı da yansıtmaktadır.

“*Tragedya Oyunun(un) Sonu: Oidipus’un Tahtında Kör Hamm(let)*” üst başlıklı makalesinde Beliz Güçbilmez “Modern tragedyanın son aşaması olarak kabul edilebilecek “Oyun Sonu” metni, asal oyun kişisi Hamm’i ismindeki ses benzerliği ile Hamlet’e ve konumlanması ile bütün tragedya kahramanlarına benzetir.” ifadeleriyle Hamm ile Hamlet arasındaki bağa değinmektedir. (Güçbilmez, 2003, s. 33).

“*Bazı eleştirmenlere göre bu oyundaki çöküş sadece odadaki insanlara değil; 20. yüzyıl uygarlığı için geçerli olan bir çürümüşlüktür. Bu açıdan bakıldığında oyun, büyük bir felaketin ardından gelen bir zaman dilimine benzetilebilir. Dışarıdaki doğa ve yaşam ölmüş, yiyecekler tükenmiştir. Yeryüzündeki felaketin sebebi olarak Hamm, önemli bir insan olma tutkusunun doğurduğu acımasızlığıyla dünyayı çöle çevirmiş, kendisi gibi insanların tümü adına acı çekmekte, bedel ödemektedir*” (Tezcan, 2010, s. 34).

Sherryl Vint, “Shakespeare: İnsanın İcadı” eseriyle Harold Bloom’un erken modernite ile kendini anlama çabasındaki insanın Shakespeare tarafından “bir dereceye kadar icat edildiğini” öne sürdüğünü aktarmakta ve bu görüşün eleştirisini Dominic Pettman üzerinden tartışmaktadır.

“*Pettman, ‘Shakespeare sadece Tanrı’nın apar topar ayrılışının bıraktığı boşluğu doldurmak için acele etti’ diye ifade eder; yani Shakespeare ile ilgili bu kutlamacı görüş, Hristiyan kilisesi etrafında merkezlenmiş, feodal bir kültürden modernitenin ortaya çıkışına işaret eden piyasa odaklı ve daha seküler bir kültüre çağdaş geçiş ile derinden bağlantılıdır. Bu, gerçekliğe dair düşünce algımızdaki yanlış’ manasında Pettman’ın kitabının başlığında da adı geçen ‘insan hatası’dır. Posthümanizm, bu hatayı düzeltmek ve hümanist değerlerin ötesinde ve insan merkezli referans çerçevelerinin dışında bunu şekillendirmek için hayvanların, ağların, ekosistemlerin, makinelerin ve diğer toplulukların (assemblages) insan olmayan dünyalarına gereken dikkati göstererek durmadan çalışır*” (Vint, 2020, s. 13).

Bu bağlamda tarihsel olarak Hümanizmin içinden bir figür olarak Hamlet’in ‘Oyun Sonu’nda sembolik olarak çözünme halinde olduğunu söylemek mümkündür. Posthümanizm, Modernite ile “icad edilen” insandaki ‘hata’ya dair bu birkaç yüz yıllık konumlanma problemine eğilmekte ve bu durumu yeniden tartışmaya açmaktadır. Beckett’in oyunlarında sık sık karşılaşılan bisiklet imgesini bu dönemde başlayan “ilerlemeci” arzunun bir sembolü olarak görmek mümkündür. Bisiklet imgesi ‘Oyun Sonu’nda da dikkat çeker. Samuel Beckett’in tanımlı olmayan fiziksel bir engelle

bisikletine bağımlı halde yaşamını sürdüren Molloy'u konu aldığı 'Molloy' (1951) romanına dair insanın bisiklet ile ilişkisini makine-insan bağlamında ele alan pek çok çalışma bulunmaktadır. Yine Beckett'in belirsiz bir yere doğru yolculuğa çıkan iki insanı konu aldığı "*Mercier ile Camier*" eserinde *Bisiklet çok faydalı bir araç. Ama kötü kullanıldığında tehlikeli olabilir*" (Beckett, 1974 s. 72) ifadeleri yer almaktadır. Burada, yazarın Modernitenin bir sembolü olarak bisikleti nasıl kullandığı görülmektedir. İlerleme düşüncesindeki fayda yanlış yöne ilerlendiğinde olumsuz bir yöne evrilmektedir. Bu paralelde "Molloy" romanında işlevsiz hale gelen bisiklet, Modernitenin ilerleme vaadinin çöküşünü düşündürmektedir.

"HAMM: Git bana iki bisiklet tekerleği getir.

CLOV: Bisiklet tekerleği yok artık.

HAMM: Bisikletini ne yaptın?

CLOV: Benim hiç bisikletim olmadı.

HAMM: Olmaz öyle şey!

CLOV: Ortalıkta hâlâ bisiklet varken benim de bir bisikletim olsun diye ağlamıştım"

(Beckett, 2014, s. 25, 26).

Rönesans, ortaya çıkardığı Hümanizm anlayışı ve kaynaklık ettiği modernite ile ilerlemeci anlayışın temellerini atmıştır. Bu ilerlemeci bakış oyundaki karakter arasındaki bisikleti konu alan diyaloga bakıldığında yöneten ve yönetilenler arasındaki belirli bir farkla kendini göstermektedir. Hiyerarşide altta görülen bireyler, belirli bir sınırlılık içinde gelişmelere, kaynaklara ulaşım sağlayabilmektedir. "Beyaz" köpeğine düşkün olan Hamm, Clov'u emrinde kullanmakta ve kaynakların bulunduğu kilerin anahtarını ona vermemektedir.

"Clov, pencerelere tırmanıp dışarı bakarak, bir anlamda Hamm'in bilincinde olan biteni anlamaya çalışmaktadır. Bu durumda, pencerelerden bakıldığında görülen Hamm gibi 'efendi'lerin 20. yüzyıl uygarlığını dünyayı bir 'çorak ülke'ye dönüştürme yolunda sömürdüğünü imleyen- karabasan imgeleri de Hamm'in bilincinin ürettiği görüntüler olarak yorumlanabilir" (Yüksel, 2024, s. 14).

Güç ilişkileri bağlamında Hamm ve Clov'a bakıldığında, sömürgeci ilişkinin sadece ekonomik olmayan, psikolojik boyutu da ortaya çıkmaktadır. Oyunda var olan bu duruma sömüren sömürülen ilişkisi bağlamında yaklaşırken Frantz Fanon'un görüşlerinden faydalanılabilir. Fanon, sömürgeci güç dinamiğine psikolojik bağlamda yaklaşan ilk düşünürlerdendir. "*Sömürge halkı*

kıskançtır. Sömürgeci de bunun farkındadır ve onların kaçamak bakışlarını yakaladıkça, sürekli tetikte durarak, acı acı söylenir: ‘Yerimizi almak istiyorlar.’ Doğrudur da. Hiç değilse günde bir kez kendini sömürgecinin yerinde hayal etmemiş tek bir yerli yoktur” (Fanon, 2007, s. 46). Oyunun sonuna doğru Clov, Hamm’a vurur.

“Onları yük hayvanına çevirmek isteyen sömürgeci sayesinde ve ona karşı çıkararak insan olurlar. Hâlâ kör ve soyut olmasına karşın nefretleri sahip oldukları tek hazinedir: Efendi bu nefreti körükler, çünkü onları aptallaştırmaya çalışır; bu nefreti kırmayı başaramaz, çünkü çıkarları yolun yarısında onu durdurur” (Fanon, 2007, s. 25).

Fanon’un çalışmalarında sömürülenin maruz kaldığı durumu içselleştirmesi de konu edinilmektedir. Bu bağlamda Clov’un, bu şiddet eyleminin ardından yine de Hamm’ın yanından ayrılamayı, Clov’un içselleştirilmiş çaresizliği ve baskılanmışlığı üzerinden yorumlanabilir. Clov, Hamm’a duyduğu nefret ve kıskançlığa rağmen onun yanından ayrılmayı başaramamaktadır. *Oyun*, Modernizm ve Postmodernizm arasındaki geçiş döneminde, bu iki akımın özelliklerini bünyesinde bulunduran bir eser niteliği taşımaktadır. Beckett, insanın varoluşsal anlam arayışını, insanın evrendeki yalnızlığını ve sıkışmışlığını Modernist bir biçimde irdelemektedir. Ancak Postmodernizmin ise belirsizlik, döngüsellik, geleneksel anlatı yapısından kopma gibi unsurlarını da kullanmaktadır. Lyotard, Postmodern sanatçının özelliklerini sıralarken onun var olan kategorilerin nasıl dışına çıktığından bahsetmektedir.

“Postmodern sanatçı veya yazar, felsefecinin konumundadır. Yazdığı metin, ürettiği çalışma ilke olarak daha önceden yerleşmiş kurallar tarafından yönetilemez; benzer kategorilerin metne ya da çalışmaya uygulanmasıyla belirleyici bir yargıya göre yargılanamazlar. Bu kurallar ve kategoriler sanat yapısının kendisi için aradığı kural ve kategorilerdir. O zaman yazar ve sanatçı, yapılacak olmakta olanın kurallarını formüle etmek için kuralsız çalışmaktadır” (Lyotard, 1994, s. 158).

Bu bağlamda Lyotard’ın görüşlerine göre Beckett’i Postmodern felsefecinin yerinde düşünmek mümkün görünmektedir. Tiyatro ve edebiyat tarihinde önemli bir yere sahip olan oyun, ilerlemeci ideolojinin II. Dünya Savaşı sonrasında uğradığı başarısızlığı ortaya koyarken Modernizmin öncü yönelimleri ve Postmodernizmin deneysel yapısını bir arada bulundurmaktadır. Bütün bu unsurların sonucu olarak oyun, dönemi itibariyle biçimsel ve sanatsal olarak bir geçişi ve dönüm noktasını temsil etmektedir.

Sonuç

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren Postmodernizm ile ortaya çıkan post-kavramlardan Posthümanizm, insan merkezci bakış açısından farklı bir yönde dünyaya ve sanata dair bir yaklaşımın mümkün olup olmadığı sorusunu gündeme getirmiştir. Yine aynı dönemde etkin bir hale gelen Varoluşçuluk ve Posthümanizm felsefeleri arasında bağ ve bazı benzerlikler bulunmaktadır. Varoluşçulukta tartışılan özgürlük, kimlik, sorumluluk gibi paradigmalara Posthümanizm felsefesinde de rastlamak mümkündür. Varoluşçulukta insanın özgürlüğü sebebiyle yüklendiği diğer insanlara karşı taşınan sorumluluk, Posthümanizmde diğer tüm varlıklara genişlemiştir. Varoluşçulukta kimlik daha sabit bir anlayışla ele alınarak insanın diğer insanlar ile ilişkisi ile inşa olurken bu bağlam Posthümanizmde insanın diğer tüm varlıklarla ilişkiselliği ile kendini var etmesi şeklinde ele alınmaktadır. Bunun yanı sıra, Posthümanist düşüncede yer alan “göçebe özne” kavramı ilişkisel, çoklu, diğer varlıklar ile etkileşim halinde sürekli değişen, teknolojik ve çevresel ağlarla ilişkili halde akışkan bir kimlik anlayışını işaret etmektedir. Varoluşçulukta ise “dasein”, dünyadaki varlığının anlamını sorgulayan, bireysel ve öznel bir deneyim ile tanımlanmaktadır.

‘İnsan’ kavramını yapı sökümü uğratarak tartışmaya açan Posthümanizm, 21. yüzyılın önemli paradigmatları arasında yer alarak pek çok alt başlığı ile gittikçe büyüyen güncel bir felsefe olarak karşımıza çıkmakta, ilişkili olduğu pek çok farklı kuram ile yeni düşünüş biçimlerine olanak tanımaktadır. Posthümanist düşüncede insanın doğayı emrinde görerek sömürüp yıkıma uğrattığı “insan çağı” Antroposen, gezegendeki insan etkisinin geri dönüşü olmayan boyutlarını ifade etmektedir. Antroposen kavramını içine alan Ekoeleştirici ise sanat eserlerini insan ve doğa ilişkisi bağlamında ele alarak yorumlamakta, ekolojik bilinci öncelemektedir. İnsan dışındaki diğer varlıkları da merkeze taşıyan bu anlayış, dramatik uzamda insan merkezli sorunların ya da insan bedeni temsilinin ötesinde düşünmenin yollarını açmaktadır. Bu bağlamda Posthümanist düşünce ile insan bedeninin sahneden tasfiyesini ifade eden namevcudiyet estetiği kavramı arasında bağlantı kurulabilmektedir.

Modernist dönemden Postmodern döneme geçişte tarihsel olarak önemli bir noktada yer alan Samuel Beckett’in oyunları, yazarın eserlerini farklı düşünüşlerle değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır. İnsanın merkezliyetini sorgulayan Posthümanizm, ilintili olduğu diğer kuramlar çerçevesinde Samuel Beckett oyunlarının barındırdığı özü yeniden değerlendirmeye zemin

hazırlamaktadır. Posthümanizm bağlamında “Oyun Sonu”, insanın bedensel çöküşü, doğanın tükenişi, insanlar arası güç ilişkileri üzerinden ele alınabilmektedir. Oyunun geçtiği çorak, kıyamet sonrası dünya, Antroposen bağlamında doğanın tükenişini belirtmektedir. Yazarın dilde aradığı eksiltmeyi beden kullanımına da taşıdığı ve metinlerin hem bu anlamda hem de oyunların yerleştirildiği dünya bağlamında Posthümanist özellikler taşıdığı göze çarpmaktadır. Beckett, oyunda insan bedenini eksiltme ve işlevsizleştirme yoluyla var olmanın anlamsızlığına ve Modernizme karşı bir eleştiri getirmektedir. Kısıtlı bir hareket olanağı içinde bulunan karakterler, insanın anlam arayışındaki sonuçsuzluk ironik bir şekilde göstermektedir. Görme ve yürüme engelli Hamm, aksak bir şekilde yürüyebilen Clov, çöp kutularında yaşayan Negg ve Nell, ile insanın işlevsizliği göze çarpmaktadır ve insanın hem merkeziliği hem de yeri sorgulanmaktadır. Oyunda yer alan Hamm ve Clov’un yönetim ve bağımlılık kavramları etrafında şekillenen ilişkisi güç ilişkileri bağlamında sömürgecilik sonrası ilişkileri ortaya koymaktadır. Clov’un sahip olamadığı bisiklet modernizmin başarısızlıklarını ve yine güç ilişkileri bağlamında sömürülenin kaynaklara, gelişmelere ulaşmasının imkânsızlığını sembolize eder. Oyunda namevcudiyet estetiğinin de yansımaları görmek mümkündür. Beckett, bu aksak ve eksik bedenler üzerinden, insan bedeninin teatral uzamda kapladığı yeri ve insanın varlığının merkeziliğini sorgulamaya açmaktadır. Böylece Posthümanizm bağlamında sahne üzerinde insan bedeninin merkeziliği de değişikliğe uğramaktadır. Çalışmada yer alan ekoeleştiri, antroposen, namevcudiyet gibi kavramları çatısı altında toplayan Posthümanist bakış, hem teorik hem de pratik anlamda insan merkezci düşüncenin dışında üretim alanlarını mümkün olduğunu göstermektedir. Sonuç olarak 1950’ler dünyasının savaş sonrası travma atmosferinde derin bir anlamsızlık ve insanın durumuna dair belirsizliğin baş gösterdiği bir dönemde ‘Oyun Sonu’, Modernizmin ilerlemeci doktrinini ve düzen anlayışını sorgulamaya açmakta, aynı zamanda Postmodernizmin anlam parçalanması temasını bünyesinde barındırmaktadır. Geleneksel dramatik yapıdan kopan, insanın içsel çelişkilerini çözümlene kaygısından uzaklaşan, geçmiş ve geleceğin tamamen silindiği ve anlamın belirsizliğini kabul eden anlatı, Postmodern düşüncenin parçalanmışlık ve kaos temalarını ve Postmodern estetiği yansıtmaktadır. Sadece Absürt ve Varoluşçu bakışa değil Posthümanist bir perspektif geliştirmeye olanak tanıyan oyun, namevcudiyet bağlamında değerlendirilebilecek “insan sonrası” varoluş biçimlerinin de ipuçlarını taşımaktadır. Ekoeleştiri, Antroposen ve güç ilişkileri bağlamında oyuna bakışa zemin hazırlamaktadır. Bu bağlamda oyun, tarihsel süreçte

içinde yer aldığı Absürt tiyatronun sınırlarını aşarak özünde barındırdığı insan merkezci eleştiri üzerinden tiyatrodaki Posthümanist dramaturjiye anlayışa olanak tanımaktadır.

Kaynaklar

Beckett, S. (1974). *Mercier and Camier*. Grove Press.

Beckett, S. (2014). *Oyun sonu* (G. Erkal, Çev.). Mitos Boyut.

Braidotti, R. (2019). *Kadın oluş* (E. Durmuş & M. Çelik, Çev.). Otonom Yayıncılık.

Camus, A. (1997). *Sisifos söylemi*. (Çev.T. Yücel). Can Yayınları.

Cevizci, A. (1999). *Felsefe sözlüğü*. Paradigma Yayınları.

Çetin, F. (2019). *Tiyatroda namevcudiyet estetiği: Heiner Goebbels oyunları* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.

Esslin, M. (1988). *Saçma Tiyatrosu*. (Çev. L. Mollamustafaoğlu). *Metis Çeviri Dergisi*, 1998 Kış, 108-118.

Fanon, F. (2007). *Yeryüzünün lanetlileri* (Çev. Ş. Süer). Versus Kitap.

Güçbilmez, B. (2003). Tragedya oyununun(un) sonu: Oidipus'un tahtında kör Hamm(let) tragedy ve "geç kalma" ontolojik ve epistemolojik bir yaklaşım. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 17, 33-45.

Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu* (Çev. O. Akınhay). Agora Kitaplığı.

Lee, R. H. (2018). A posthuman vision: Transhuman characters between humans and posthumans from Samuel Beckett's *Endgame*. *Journal of English and Comparative Studies*, 11(2), 63-79. <https://doi.org/10.15732/jecs.11.2.2018.8.63>

Lyotard, J. F. (1994). *Postmodern Durum* (Çev. A. Çiğdem). Vadi Yayınları.

Merchant, C. (2005). *Radical ecology: The search for a livable world*. (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203084212>

Ortega y Gasset, J. (2017). *Sanatın insansızlaşması ve roman üzerine düşünceler*. (Çev. N. G. Işık). Yapı Kredi Yayınları.

Polat, E., & Kahraman, S. (2021). Antroposen Çağı'nda pandemi ve kentlerin durumu. *Antropoloji*, (41), 21-31.

Said, E. (1998). *Oryantalizm (Doğubilim): Sömürgeciliğin keşif yolu*. (Çev. N. Uzel). İrfan Yayınevi.

Sartre, J. P. (1965). *Gizli oturum*. (Çev. B. Onaran). De Yayınevi.

Şener, S. (2012). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Dost Kitabevi.

Tezcan, Z. S. (2010). *Samuel Beckett'in Godot'yu beklerken, Oyun sonu, Mutlu günler ve Krapp'ın son bandı adlı oyunlarında zaman kavramının işleniş* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi].. Atatürk Üniversitesi.

Vint, S. (2020). Sunuş. in S. Buran (Ed.), *Edebiyatta posthümanizm*. (pp. 1-13). Transnational Press London.

Yeşilyurt, Y. (2017). *Posthümanizm ve bilimkurgu sineması* [Doktora tezi, Maltepe Üniversitesi]. Yök Tez.

Yüksel, A. (2014). Samuel Beckett 100 yaşında. in S. Beckett, *Oyun sonu* (Çev. G. Erkal). (pp. 1-5). Mitos Boyut.