

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANS ÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ BİLİM DALI

**BECKETT TİYATROSU'NDA İLETİŞİMSİZLİK VE
YABANCILAŞMA: OYUN SONU ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Hazırlayan:
Seda GÜNEY

İstanbul, 2022

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANS ÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ANABİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ BİLİM DALI

**BECKETT TİYATROSU'NDA İLETİŞİMSİZLİK VE
YABANCILAŞMA: OYUN SONU ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Hazırlayan:

Seda GÜNEY

Öğrenci No:

1955095005

Orcid

0000-0001-8014-7691

Danışman:

Doç. Dr. Gökhan UĞUR

İstanbul, 2022

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Beckett Tiyatrosu’nda İletişimsizlik ve Yabancılaşma: Oyun Sonu Örneği” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 15/05/2022

Seda GÜNEY

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

15.106.2022

Enstitümüz *Medya ve İletişim* Anabilim Dalı *Medya ve İletişim Sistemleri* Programı yüksek lisans öğrencilerinden 1955095005 numaralı **Seda GÜNEY**'un "*Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim Yönetmeliği*"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "*Beckett Tiyatrosunda İletişimsizlik ve Yabancılaşma: Oyun Sonu Örneği*" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 24/05/2022 tarih ve 2022/21 sayılı sayılı toplantısında seçilen ve Taksim yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin 29. maddesinin 3. fıkrası gereğince 45 dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında "**OYBİRLİĞİ**" ile "**KABUL**" kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 2 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

DANIŞMAN

Doç. Dr. Gö*** UĞ***
(Beykent Üniversitesi)

ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi Bu*** YE***
(Beykent Üniversitesi)

ÜYE

Doç. Dr. Ay*** SE***
(İstinye Üniversitesi)

Adı ve Soyadı : Seda GÜNEY
Danışmanı : Doç. Dr. Gökhan UĞUR
Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans, 2022
Alanı : Medya ve İletişim
Anahtar Kelimeler : Absürd Tiyatro, Uyumsuz Tiyatro, Samuel Beckett, Oyun Sonu, İletişimsizlik, Eylemsizlik, Yabancılaşma

ÖZ

BECKETT TİYATROSU'NDA İLETİŞİMSİZLİK VE YABANCILAŞMA: OYUN SONU ÖRNEĞİ

Bu çalışmada, Absürd Tiyatroya genel bir bakışta bulunarak dönemin yaşam şartlarının dönemin sanat anlayışını nasıl etkilediği incelenmiştir. Kuramcılar tarafından Absürd tiyatronun özellikleri olarak belirlenen iletişimsizlik, eylemsizlik ve yabancılaşma kavramları mercek altına alınmış ve bu kavramları doğuran döneme ait yazar Samuel Beckett'in hayatı incelenmiştir. İlk iki bölümdeki bu çalışmaların ardından üçüncü bölümde Beckett'in Oyun Sonu oyununun incelemesi iletişimsizlik, eylemsizlik ve yabancılaşma kavramları üzerinden yapılmıştır.

Name and Surname : Seda GÜNEY
Supervisor : Assoc. Dr. Gökhan UĞUR
Degree and Date : Master / 2022
Major : Media and Communication
Key Words : Samuel Beckett, Absurd Theatre, Endgame,
Communications, Inaction, Alienation

ABSTRACT

MISCOMMUNICATION AND ALIENATION IN BECKETT THEATRE: A CASE STUDY OF THE PLAY ENDGAME

In this study, the effects of the living conditions on the understanding of the art of the period were analyzed by giving an overview of the Absurd Theatre. In the second chapter of the study, Samuel Beckett's life, who is the founder of the concepts of lack of communication, inaction, and alienation that were determined by the theorists as the characteristics of the Absurd theater, was examined. In the rest of the study, Beckett's play called "Endgame" was discussed based on the examinations of these concepts.

İÇİNDEKİLER

ÖZ

ABSTRACT

TABLolar LİSTESİ	iii
SÖZLÜK	iv
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ABSÜRD TİYATRO KAVRAMI VE ORTAYA ÇIKARAN KOŞULLAR

1. ABSÜRD TİYATRO KAVRAMI VE ORTAYA ÇIKARAN KOŞULLAR.....	3
1.1. Absürd Tiyatro Kavramı ve Özellikleri	3
1.1.1. Absürd Tiyatro Kavramı.....	3
1.1.2. Absürd Tiyatronun Özellikleri.....	5
1.2. Absürd Tiyatronun Doğduğu Koşullar	10
1.2.1. Toplumsal Koşullar	10
1.2.2. Sanatsal Koşullar	16
1.3. Absürd Tiyatro ve Samuel Beckett.....	19

İKİNCİ BÖLÜM

ABSÜRD TİYATRODA İLETİŞİM BİÇİMİ: İLETİŞİMSİZLİK

2. ABSÜRD TİYATRODA İLETİŞİM BİÇİMİ: İLETİŞİMSİZLİK	24
2.1. Absürd Tiyatro'da Önemli Kavramlar.....	24
2.1.1. İletişimsizlik	25
2.1.2. Yabancılaşma.....	30
2.1.3. Eylemsizlik	38
2.2. Absürd Tiyatroda Söz, Eylem İlişkisi.....	40

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SAMUEL BECKETT TİYATROSUNDAN BİR ÖRNEK: OYUN SONU

3. SAMUEL BECKETT TİYATROSUNDAN BİR ÖRNEK: OYUN SONU.....	43
---	----

3.1. Oyun Sonu Oyununa Genel Bakış	43
3.2. Oyun Sonu Oyununda Yabancılaşma	49
3.3. Oyun Sonu Oyununda İletişimsizlik.....	54
3.4. Oyun Sonu Oyununda Eylemsizlik	60
SONUÇ	67
KAYNAKLAR.....	72



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Oyunların Betimsel Analiz Yöntemiyle Karşılaştırılması.....	47
Tablo 2. Yabancılaşma Unsurlarının Betimsel Analizi	50
Tablo 3. Betimsel Analiz Yöntemiyle İletişimsizlik ve Eylemsizlik.....	55



SÖZLÜK

Absürd Tiyatro: Kuramcılarının dönemin yazarlarının oyunlarının ortak özelliklerini inceleyerek ortaya koydukları sanatsal dönemdir. Genel olarak dönemin iç sıkıcı durumunu gülünç halde resmetmektedir. Bilinen yazarları Sameuel Beckett, Eugene Ionesco, Jean Genet ve Arthur Adamov'dur.

Absürd: Fransızcadan dilimize geçen kelime, saçma, akıl almaz, akli mantığı zorlayan ve gülünç anlamlarında kullanılmaktadır.

Aristoteles: Antik Yunan'da milattan önce 322 ve 384 yılları arasında yaşamış Yunan filozof, yazdığı Poetika adlı eserde tragedyanın ve komedyanın nasıl olması gerektiğini sistematik biçimde anlatarak tiyatro için günümüze kadar kalan bir kılavuz bırakmıştır.

Birey: Toplumlara oluşturan ve düşünsel, duygusal, iradeyle ilgili nitelikleri toplum içinde belirlenen insanlardan her biridir.

Fütürizm: 20. Yüzyılın başlarında İtalya'da ortaya çıkmış, modern sanat ve toplumsal hareketlerin akımıdır.

Martin Esslin: 1918-2002 yılları arasında yaşayan senaryo yazarı, gazeteci, çevirmen, eleştirmen, akademisyen ve 1962 yılında aynı adlı çalışmasıyla "Absürt Tiyatro" terimini ilk defa ortaya atmış olan tiyatro kuramcısıdır.

Natüralizm: Doğalcılık. Felsefe, sanat ve edebiyatta doğal Dünya'yı temel alan çeşitli akımlara verilen addır.

Realizm: Gerçekçilik. Bir estetik ve edebi kavram olarak 19. Yüzyıl ortalarında Fransa'da ortaya çıkmıştır. Gerçekçilik yani realizm, hem klasisizme hem de romantizme bir başkaldırıdır olarak ortaya çıkmıştır.

Rönesans: Avrupa'da, Orta Çağ sonrasında, siyasi, kültürel, politik, bilim, sanat, mimari ve eğitim alanlarında bir yenilemeye gidilmiştir. 14. Yüzyıl ile 17. Yüzyılı kapsayan bu yenilenme süreci Rönesans yani yeniden doğuş dönemi olarak adlandırılmıştır.

Saçmanın Tiyatrosu: Absürd tiyatro yerine Türkçe’de kullanılan terimlerden biridir. Abdüllatif Acarlıoğlu kuram kitabında bu terimi kullanmayı seçmiştir.

Samuel Beckett: 1906-1989 yılları arasında yaşamış ve roman, senaryo, tiyatro oyunu türlerinde birçok eser vermiştir. Absürd Tiyatro’nun en önemli yazarı sayılmaktadır. En bilinen oyunu Godot’yu Beklerken yazarın ünlenmesinde etkili olmuştur.

Uyumsuz Tiyatro: Absürd tiyatro yerine Türkçe’de kullanılan terimlerden biridir. Zehra İpşiroğlu, kuram kitaplarında bu terimi kullanmayı seçmiştir.

Uyumsuzluk: Uyumsuz olma durumu, ahenksizlik.

GİRİŞ

Serüvenine Antik Yunan’da başlayan *tiyatro*, geçtiği her güne tanıklık etmiş, toplumsal olayları yansıtmış, bireyin buhranına ev sahipliği yapmıştır. Bir dönemin, bir toplumun ya da bireysel bir davranışın tanınması için tarihe belge niteliğinde olan tiyatro oyunları bulundukları dönemlere göre üslupsal değişiklik göstermektedir. Absürd Tiyatro da bulunduğu döneme ait olan duyguların ve yaşam şartlarının etki ettiği bir türdür. İkinci Dünya Savaşı’nın ardından gelen yıkım, acı ve kayıplar yerini boş vermişliğe ve umutsuzluğa bıraktığında dönemin yazarlarının yazdığı tiyatro metinlerinin çatısı uyumsuzluk üzerine kurulmuş ve absürd metinler ortaya çıkmıştır.

Savaşın etkileri daha sindirilememişken üstüne Sanayi devrimi eklenmiş ve bireyin, kendisine, çevresine, topluma yabancılaşması bir kat daha artmıştır. Tanrı’nın insanı kaderine terk edildiğinin düşünüldüğü bir dönem olan 20. yy., insanın yaşam karşısında eylemsel bir etkisi olmadığını da fark etmesine sebep olmuştur. İnsan, çaresiz ve yalnız olduğunu görmüş ve yaşamda kalma arzusunu yitirse de son güne kadar yaşamda kalması gerekliliğiyle yıkılmıştır. Absürd Tiyatro, bu yaşama mecbur bırakılmış bireyi işlemekte, bunu da dil kullanımından karakter seçimine kadar değişikliğe giderek yapmaktadır.

Bu çalışma Öz, Giriş, Sonuç ve Kaynakça bölümleri hariç üç ana bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın başında Absürd kavramının Türkçe çevirilerde literatüre “uyumsuz” ve “saçma” olarak da çevrildiğini ancak kelimelerin günlük dildeki anlamları sebebiyle söz konusu tiyatro akımının anlamını karşılamadığına değinilmiştir. “Absürd Tiyatro Kavramı ve Ortaya Çıkaran Koşullar” başlıklı birinci bölümde Absürd tiyatro kavramı, özellikleri ve doğduğu koşullar ve Samuel Beckett’in yaşamı hakkında bilgi verilmiştir. “Absürd Tiyatroda İletişim Biçimi: İletişimsizlik” başlıklı ikinci bölümde Absürt tiyatroya ait kavramlardan bahsedilmiş, “iletişimsizlik”, “yabancılaşma” ve “eylemsizlik kavramları detaylıca tartışılmıştır.

“Samuel Beckett Tiyatrosundan Bir Örnek: Oyun Sonu” başlıklı üçüncü bölümde Oyun Sonu oyunu “iletişimsizlik”, “yabancılaşma” ve “eylemsizlik” kavramları üzerinden betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir.

Çalışmanın ana konusu Samuel Beckett’in Oyun Sonu adlı oyunu olsa da yanı sıra yazarın hayatına detaylıca yer verilmiş, özellikle Godot’yu Beklerken ve Mutlu Günler oyunları olmak üzere diğer oyunlarının incelemelerine de değinilmiştir. Samuel Beckett eserlerini Fransızca yazdığı için Oyun Sonu oyunu incelemesi için orijinal eser *Fin de Partie* okunmuş ve alıntılar Mitos Boyut yayın evinden basılmış Genco Erkal çevirisinden yapılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

ABSÜRD TİYATRO KAVRAMI VE ORTAYA ÇIKARAN KOŞULLAR

1. ABSÜRD TİYATRO KAVRAMI VE ORTAYA ÇIKARAN KOŞULLAR

1.1. Absürd Tiyatro Kavramı ve Özellikleri

1.1.1. Absürd Tiyatro Kavramı

Absürt kelimesi Fransızca *absurde* kelimesinin Türkçe'ye geçmiş halidir. *Absurde* latince *ab* (uzak) ve *surdus* (sağır) kelimelerinin birleşmesinden oluşmuştur, kelime anlamı saçma, akıl almaz olarak kullanılmaktadır.¹ Absürd (saçma, abes; gülünç, manasız, uyumsuz) akli, mantığı zorlayan; selim akla uymayan düşünceler, çağrışımlar olarak açıklanabilir. Bir toplum tarafından benimsenmiş ortak değerlere, kurallara uymayan; bireyin ya da toplumun ezelden beri alışık olduğu davranışlara ters düşen her davranış saçmadır.² Absürd kelimesi, müzikal bağlamda kullanıldığında armonisiz anlamı taşımaktadır. Bu anlamdan yola çıkarak absürd kelimesi *uyuşmaz, usa yatkın olmayan, mantıksız* olarak tanımlanmaktadır. Absürd'ün günlük kullanımdaki karşılığı *saçma* demek olsa da tiyatrodan söz ederken kullanıldığı anlam bu değildir. Martin Esslin'in değindiği Eugene Ionesco'nun ifadesine göre Absürd, amaçsız olanı tanımlamaktadır.³ Esslin'in bu ifadelerinden anlaşılan, eylemler bağlamlarını ve anlamlarını yitirdiğinde absürd ortaya çıkmaktadır. Absürd, anlamsız ve faydasız olandır.

¹ *Absürt*, Okyanus Ansiklopedik Sözlük, Haz. Pars Tuğlacı, Cilt 1, Pars Yayınevi, İstanbul, 1971 s.4

² Turan Karataş, *Edebiyat Terimleri Sözlüğü* (2. Baksı), Akçağ Yayınları, Ankara, 2004, s.17

³ Martin Esslin, *Absürd Tiyatro*, Çev. Güler Siper, Dost Kitabevi, Ankara, 1999, s.25

“Absürd Tiyatro” terimini Türkçe’de “saçmanın tiyatrosu”⁴ veya “uyumsuz tiyatro”⁵ olarak kabul eden kuramcılar vardır. İsim değişiklikleri içeriğin aynı olduğunu yadsımamaktadır. Uyumsuz Tiyatro dediğimizde *uyumsuz* kelimesinin gündelik kullanımı olarak *uyumu olmayan, ahenksiz* çağrışımı aklımıza gelir. Zehra İpşiroğlu terimi kullanırken, sözlükteki karşılıklarından *dissonnant* (uyumsuz) olanı seçtiğini belirtir ve döneme ait “*yapıtları anlamak istiyorsak, gerçekçilik düzeyinden ayrılmamaya çalışmalıyız*” ifadesini kullanarak *usdışı* ve *saçma* anlamlarını kullanmama sebebini açıklamaktadır.⁶ Terimi *absürd* olarak kullanmamasının Türkçeleştirme arzusundan geldiği anlaşılmaktadır. Saçmanın Tiyatrosu dediğimizde, *saçma* kelimesinin bize çağrıştırdığı *akla aykırı, yersiz* anlamlarıdır. Absürd kelimesi, *saçma* olarak karşılık bulabilecekse de çağrıştırdığı *yersiz* anlamıyla terimi hafiflettiği unutulmamalıdır. Absürd tiyatrodan bahsederken, kelimenin Türkçe karşılıklarından biri olan *saçma* kelimesini tiyatro terimi olarak kullanmak istediğimizde anlamı tam olarak karşılamamaktadır. Acarlıoğlu’nun da dediği gibi, “*Adı ne olursa olsun yeni bir tiyatronun ortaya çıkmasında İkinci Dünya Savaşı’nın sonuçlarının etkisi yadsınamaz. İnsanlar artık daha fazla soru sormaya başlar. Varlık yanında hiçlik, umut yanında umutsuzluk, mantık yanında mantıksızlık, kural yanında kuralsızlık, düzen yanında düzensizlik ve bunlara benzer birçok karşıtlık sorgulanmaya başlanır.*”⁷

Absürd kavramı ilk kez 1962’de Martin Esslin tarafından 1950 yıllarında Fransa’da eser vermiş bazı yazarlar için kullanılmıştır.⁸ Esslin’e göre Absürd tiyatronun önemi, o dönemde yaşanan savaşlar ve sonrasında geleneksel noktada insanların daha önceki genel geçer kabul görmüş değerleri sorgular ve hatta uzaklaşır hale gelmelerinin somut olarak ortaya çıkmasıdır. Olup bitenler karşısında insanlara yardım etmediği için ve dönemin siyasetçilerinin zulümleri esnasında Tanrı’ya

⁴ Abdüllatif Acarlıoğlu, *Saçmanın Tiyatrosu*, Mitos-Boyut, İstanbul, 2003, s.9

⁵ Detaylı bilgi için bakınız, Zehra İpşiroğlu, *Uyumsuz Tiyatro’da Gerçeklik*, Mitos-Boyut, İstanbul, 1996

⁶ İpşiroğlu, a.g.e, s.10-11

⁷ Acarlıoğlu, a.g.e., s. 9

⁸ <https://www.espacefrancais.com/le-theatre-de-labsurde/>

sığınmaları sebebiyle ve/ veya Tanrı'yı referans göstermeleri sebebiyle Tanrı'nın öldüğünün düşünülmesi, bu düşüncenin Friedrich Nietzsche tarafından Böyle Buyurdu Zerdüşt ile halka ulaşması, değişimin temelini atmıştır. Bu değişimle birlikte gelen dönemde Absürd artık, kesinliklerin trajik biçimde yok oluşunun anlatım yollarından biridir. Absürd tiyatronun amaçlarından en önemlisi, yaşanan değişimin farkına varmayan bir çevreyi eleştirerek yaşamlarının absürtlüğüne dikkat çekmektir.⁹ Tanrı'nın yokluğu kocaman bir boşluğa sebep olur. Bu boşluk, yeryüzüne sürgün edilmiş, metafizik yalnızlığına bulaşmış ve gerçeğini keşfetmekten aciz bir insanın absürd durumuyla sonuçlanır.¹⁰

Absürd akımdan bahsederken temel alınan eserlerden biri olan Sisifos Söyleni'nde Albert Camus absürd olanı şöyle tanımlamıştır; “uyumsuzluk* bir karşılaştırmadan doğar”.¹¹ Kavramın en basit özeti olarak kabul edilebilecek bu cümle altında büyük bir tanımlama barındırmaktadır. Karşıtlıkların varlığı ve fark edilişi absürd olanın ortaya çıkmasını sağlar. Absürd tiyatronun doğduğu koşullar bu uyumsuzlukların neler olduğunu ve nasıl karşılandıklarını detaylı inceleyeceğimiz başlık olacaktır.

1.1.2. Absürd Tiyatronun Özellikleri

Absürd tiyatronun yeni bir akım yaratmak gibi bir derdi yoktur, hatta diğer kuramların aksine kurallarını belirleyen bir yazar grubu da yoktur. Absürd tiyatro adı verilen akımı tanımlayan seçilen konular değildir. Absürd tiyatro, insanlığın varoluşundaki anlamsızlığı ve bu anlamsızlığın fark edilişiyle gelen duygu durumunu, akla yatkın olmayan aracılığıyla göstermeyi dener. Absürd tiyatronun anlatmayı seçtiğiyle anlatmaya karar verdiği biçim arasındaki çaba akımın kendisinden önce

⁹ Esslin, a.g.e., s. 311- 312

¹⁰ Franck Evrard, *Le Theatre Français du XXe Siecle*, Ellipses, Paris, 1995, s.48

* Sisifos Söyleni'ni Türkçe'ye çeviren Tahsin Yücel, eserin Fransızcasında absürd olarak kullanılan ifadenin karşılığını dilimizde *uyumsuz* olarak kullanmayı seçmiştir.

¹¹ Albert Camus, *Sisifos Söyleni* (20. Baskı), çev. Tahsin Yücel, Can yayınları, İstanbul, 2012, s.46

gelen varoluşçuluktan ayrılmasını sağlar.¹² Varoluşçuluk, insanın varoluşunu eylemleriyle sağladığının altını çizer. Dünyayı akılla açıklayamayan insan kendini bir kaos içinde görür ve çevresinde olup bitenin amaçsız ve rastlantısal olduğunu fark eder. Bu kaos hissi, insanın doğuştan taşıdığı niteliklerinin eylemlerini belirlediği düşüncesini çürütür. “İnsan niteliklerini eylemi ile kazanır ve kendini gerçekleştirir. Önce eyler, sonra varolur.”¹³ Absürd akım, varoluşçuluğun bu temel felsefesiyle aynı görüştedir, bu iki akımın görüşlerini dile getirme yönteminde ayrıştığını, Absürd’ün seçtiği yol üstünden, çalışmanın ilerleyen safhalarında ele alacağız.

Absürd tiyatro, diğer kuramlar gibi kurallar ve tanımlamalara sahip değildir ve ideolojik tartışmalara girmez. Absürd tiyatro oyun kişilerinin yazgılarını aktarmakla ya da sorunlarını mercek altına almakla da ilgilenmez. Bir tek oyun kişinin durumunun, yazarın üslubuna uygun, somut imgelerle sunulması söz konusudur. Somut imge kullanımı, dilin kullanımını da yeniden inşa eden bir unsur olarak Absürd tiyatrodaki başrolü almaktadır. Absürd tiyatro temelinde bir varoluş duygusu sunmak istemektedir.¹⁴ Absürd tiyatrodaki karşımıza çıkan eksiklikler veya fazlalıklar bir varoluş sorunu tartışmaktadır. Varız ama ne kadar varız? Duyuyoruz ama dinliyor muyuz? Baktığımızı görüyor muyuz? Gördüğümüzü mü anlatıyoruz? Anlattığımızı mı yapıyoruz? Sorduğumuz soruların yanıtlarını gerçekten öğrenmek istiyor muyuz? Söylediğimiz yaptığımız mı? sorularının peşinde kurgulanan oyunlarla içinde bulunulan süreç ve iletişim düzeyi yansıtılmaktadır. Dönemin yazarlarının birbirlerinden farklı üslupları olsa da sorunsallarının aynı olduğu görülmektedir.

Absürd tiyatrodan bahsederken akla ilk gelen iki isim Samuel Beckett ve Eugene Ionesco olsa da adı bu akımla özdeşleşmiş hiçbir yazar kendini Absürd tiyatronun öncüsü olarak tanıtmaz. Absürd akım ile birlikte anılacak her yazarın sanatlarını icra ederken kullandıkları kendine has bir üslubu vardır. Bu üslup

¹² Esslin, a.g.e., s.25-26

¹³ Sevda Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Dost Kitabevi, Ankara, 2003, s.298

¹⁴ Acarlioğlu, a.g.e., s.9

çeşitliliğine nazaran eserlerine yansıyan temel konu aynıdır; İkinci Dünya Savaşı buhranları ve Sanayi Devrimi'nden doğan sorunlar. Bu temel konunun yarattığı ortak özellikler, kuramcıların yazarları Absürd tiyatro çatısında toplayabilmelerine olanak sağlamıştır.¹⁵ Bu kuramcılardan Esslin'in dile getirdiği Absürd tiyatro özelliklerini Ayşegül Yüksel şu maddelerle özetlemektedir;

- “Sahnede mantıklı bir tartışma oluşturan geleneksel söylem biçimlerinin terk edilmesi;
- Dilin “anlam üretme” yetisinin sorgulanması sonucu oluşan (dili bir anlamda işlevsiz kılan, bir anlamda da dile daha bir özenle yaklaşan) bir sahne dilinin oluşması;
- Oyun kişilerinin, bireysellikten soyunmuş, daha çok evrensel insanın temel özelliklerini sunabilecekleri düzeyde soyutlaştırılması (zaman zaman da düş ya da karabasan imgelerine dönüştürülmesi);
- Sahnedeki eylemin özgül durum ve olayların mantıksal sıra içindeki doğrusal anlatımına değil, evrensel durumların döngüsellğine dayandırılması;
- Yüzeysel dış çatışmalara bağlı olarak oluşan devinimin, doğal bir durağanlık içinde oluşturulması;
- İnsanın iç dünyasının (düşlerinin, fantezilerinin, gizli özlemlerinin ve korkularının) sahne üstünde yansıtılması;
- Seyircinin “mutlak gerçeği yakalama” umudunun, anlatımda kullanılan tüm öğeler tarafından boşa çıkartılması”¹⁶

Sahnede mantıklı bir tartışma oluşturan geleneksel söylem biçimlerinin terk edilmesi; metnin geleneksel tiyatrodakinden farklılaştığını vurgulamaktadır. Seyircinin karşısında artık uzun uzun konuşup bir olay tartışan ya da her yönüyle tasvir edilmiş kişiler yoktur. Absürd tiyatro kendisinden önce var olan ağdalı dili terk edip, söylediğini sözün ötesine saklamaktadır.

Oyun kişilerinin, bireysellikten soyunmuş, daha çok evrensel insanın temel özelliklerini sunabilecekleri düzeyde soyutlaştırılması (zaman zaman da düş ya da karabasan imgelerine dönüştürülmesi); tip olarak nitelendirilebilecek kişiler sunar.

¹⁵ Tufan Karabulut, *Modern Tiyatro*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 2014, s. 132

¹⁶ Ayşegül Yüksel, *Samuel Beckett Tiyatrosu*, Dünya Kitapları, İstanbul, 2006, s.46

Oyun metinleri gerçekçi tiyatro metinlerinden farklılık gösterdiği için, oyun kişileri artık o derece derinlemesine kişilik analizi yapılamaz hale gelmektedir, bu durumda oyunculuk biçimi de değişiklik göstermektedir. Absürd tiyatro kişilerinin derinlikli karakterlerine ulaşamadığından tiplerden söz etmek mümkündür. Absürd tiyatronun tipleri, komikleştirilen kişilerden ziyade, bir eksikliğin altı çizilen ya da bir fazlalığının belirginleşmesiyle karşımıza çıkan oyun kişileridir. Bu özellikleri, gösterilmek istenen duruma hizmet edecek biçimde oluşturulmaktadır. Kör, sağır, dilsiz oyun kişileri insanların evrensel boyuttaki eksikliklerini vurguladığından yazarlar oyunlarında bu eksikliklerin yönettiği ilişkiler oluşturmaktadır.

Sahnedeki eylemin özgül durum ve olayların mantıksal sıra içindeki doğrusal anlatımına değil, evrensel durumların döngüsellğine dayandırılması; kişilerin evrensel insan temeline oturtulmasıyla söz konusu olmaktadır. Oyunlarda aşk hikâyesi, geçim sıkıntısı ya da iktidar kavgası gibi geleneksel tiyatro temalarından uzak, varoluş sorgulayan durumlar ortaya çıkmaktadır.

Yüzeysel dış çatışmalara bağlı olarak oluşan devinimin, doğal bir durağanlık içinde oluşturulması; oyunların izleğidir. Oyunlarda doğal bir durağanlık vardır fakat bunun yanında sürekli bir telaş da görülmektedir. Telaşın durağanlığı ve durağanlığın telaşı fark edilmektedir. Sürekli bir bekleyiş ve bekleyişin her an bitecekmiş ve aynı zamanda da hiç bitmeyecekmiş gibi yansıtılması söz konusudur. Örneğin; eşyalar sürekli çoğalıp insanların yerlerini de almakta fakat insanlar hala var olma çabasıyla konuşmayı görünmedikleri yerde sürdürmektedir.

İnsanın iç dünyasının (düşlerinin, fantezilerinin, gizli özlemlerinin ve korkularının) sahne üstünde yansıtılması; seyircinin sahnede kendisinden parçalar bulması sağlanmaktadır. Bu noktada, Aristoteles'in *katarsis* kavramını hatırlamak mümkünse de uygulama, seyirciyi Aristoteles'in bahsettiği anlamıyla arındırma

yöntemiyle değil, seyirciye gösterilenin ardındakini düşünmeye zorlamayla yapılmaktadır.

Seyircinin “mutlak gerçeği yakalama” umudunun, anlatımda kullanılan tüm öğeler tarafından boşa çıkartılması; ortaya konmak istenen durumun sekteye uğramadan sunulmasını sağlamaktadır. Seyirci, ders verme amacı gütmeyen oyunda kendi varoluş serüveninin bir parçasına tanık olmaktadır.

Bütün bu maddeler ışığında Absürd tiyatronun seyircisine göstermek istediği durum için insandan yararlanmayı seçtiğini, insanın iç dünyasına dönüp baktığını ve bulduklarını kalın kalın yazarak sunduğunu söylemek mümkündür. Yaratılan yeni dil, yeni bir alımlamaya da imkân sağlamaktadır. Seyirci izlediği oyundaki hiçlik hissinin varoluşla sınanmasından aldığı hazzı kendi hayatının hiçliğini kabul edebilir hale gelmekte kullanabilir.

Sevda Şener ise, farklı üsluplarda yazılmasına rağmen oyunlardan çıkarılan ortak özellikleri şu başlıklar altında toplamıştır; “*insan durumundaki saçmalık; iletişimsizlik, yabancılaşma, insansızlaşma; gerçeğin yerinden oynatılması, gerçeğe ayna değil prizma tutmak; karşı-tiyatro, karşı-oyun, karşı-kahraman; sahnenin somut görüntü dili; grotesk ve kara güldürü; sanatlı uyumsuzluk*”¹⁷. Sürrealizm ile başlayan bir sanat hareketinin devamında gelen Absürd tiyatro, süregelen tüm tiyatro anlayışını yıkan, bilineni parçalayan bir anlayışa sahiptir. Yaşanan dünyanın akıldışılığını ve uyumsuzluğunu anlatmanın tek yolu saçma olanı sahneye taşımak olduğunu savunan Absürd tiyatro oyun metninden sahneye koyuşa kadar bu saçmayı kullanmaktan ve alışlagelmiş tiyatroya karşı çıkmaktan geri durmamaktadır. Absürd tiyatro seçtiği oyun kişilerinin fiziksel özellikleri ya da dekorların işlevi gibi imgelerle, gündelik

¹⁷ Şener, a.g.e., s.300-305

hayattaki uyumsuzluğun ahengini sahne üstünde seyirciyle buluşturmaktadır.¹⁸ İnsanın öleceğini bilerek yaşamını sürdürmesi ve bir şeyler için çabalaması çelişki doğurmaktadır ve bu çelişki davranışların anlamını boşaltmaktadır. Bu bağlamda varoluş bir aldatmacadır, saçmanın ta kendisidir ve oyunların merkezinde olduğu hep hissedilmektedir. Bu merkezin çevresinde yer alan absürd imgeler seyirciye anlatılmak isteneni sunabilmek için işlevsel olduğunu düşünülür ve bu akımın yapısal özelliği olarak kabul edilir.

1.2. Absürd Tiyatronun Doğduğu Koşullar

Absürd Tiyatro'yu ilk tanımlayan ve detaylıca anlatan kuramcı Esslin'e göre;

“Absürd tiyatro, böylece anlatımını, resimlerdeki “yazınsal” unsurları dışlayan soyut resimde ya da nesneleri betimlenmesi ve empati ve insanbiçimciliği dışlaması nedeniyle Fransa'daki “yeni roman”da bulan, zamanımızın “yazın karşıtı” eyleminin bir parçası olmuştur. Bütün bu devinimlerin ve bütün sanatlardaki yeni anlatım biçimleri yaratma çabalarının birçoğu gibi Absürd tiyatronun da Paris'i merkez edinmesi rastlantı değildir.”¹⁹

Paris, dönemin sanat üslerinden biri olduğu için Absürd'ün Paris'de doğumu rastlantı olmadığı gibi şaşılacak bir durum da değildir. Bu bağlamda çalışmada Absürd'ün örneği olarak ele alacağımız yazar Samuel Beckett'in yazı dilinin Fransızca olması da olağan bir durumdur.

1.2.1. Toplumsal Koşullar

Bir dönemde gelişen sosyal olaylar o dönemin sonucunda ortaya çıkan sanat akımını doğrudan etkiler. Absürd tiyatro akımı da ortaya çıktığı dönemin toplumsal, kültürel, siyasal özelliklerinden etkilenmiştir. Dönemin toplumsal koşullarına baktığımızda en çok dikkatimizi çekenler; hızlı şehirleşmeye sebep olan Sanayi

¹⁸ Şener, a.g.e., s.307

¹⁹ Esslin, a.g.e., s. 27

Devrimi ve insanların tanrısal inançlarını sorgulatan iki dünya savaşı olmuştur.²⁰ Sanayi Devrimi sonrasında 18. ve 19. yüzyıllarda buluşların hayata geçirilmesiyle artan sanayileşme, kentleşme ve ardından gelen teknolojik gelişmeler yeni bir çalışma anlayışı doğururken yeni bir yaşam tarzının da mimarı olmuştur. Fabrikalaşmanın getirdiği, kitleler halinde çalışılması gerekliliği ve bu kalabalıkların içindeki yalnızlık yeterince zıt bir duygudur ve bu durum sanayileşmenin ve kentleşmenin getirdiği, insanının temel buhranı olarak kabul edilmektedir.

Avrupa, savaşlarla sarsıldığı ve ekonomik durumun kötüye gittiği bir dönemde eleştirel düşünceye de ev sahipliği etmektedir. Savaş önüne ne çıkarsa darmadağın etmeyi sonrasında da sürdürmüştür, bilimsel ilerleme savaşta daha iyi silahlar kullanılmasına sebep olan bir suçlu olarak tanımlanabilir. Bilimsel buluşların sebep olduğu bu eleştirel düşünce biçimi, sahip olunan tüm ilkeleri tartışma konusu yapmaktadır. Yıkıp geçen bir dünya savaşı sonrasında, siyasi hayatta hüküm süren istikrarsızlığın sosyal hayatı da etkilemesi kaçınılmaz olmuştur. Siyasi ve sosyal iktidarsızlık yeni bilimsel gelişmelerle ve yeni felsefi kuramların oluşmasıyla dönemde yaşayan insanların buhranını tetiklemektedir.²¹ 19. yüzyılın tamamında ve 20. yüzyılın ilk yarısında ortaya çıkan ekonomik gelişmelerin insanların yaşamını olumsuz olarak etkilediği görülmektedir.²² Yaşanan onca yıkımın ardından düşünme yapısının değişmesi ve bu hızlı değişimin *-kabul görse bile-* tereddüt yaratması son derece olağandır.

²⁰ <http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/gelecegin-dunyasinda-sekulerlesme-kacinilmaz-78269> (bakılma tarihi 9 Ocak 21)

* Detaylı bilgi için bakınız; Eric Hobsbawn, Kısa 20. Yüzyıl, çev. Yavuz Alogan, Everest Yay., İstanbul, 2012

²¹ Server Tanilli, *Yüzyılların Gerçeği ve Mirası*, cilt VI, Adam Yayınları, İstanbul, 1999, s.69

²² Michel Foucault, *Büyük Kapatılma* (2. baskı), Çev. Işık Ergüden-Ferda Keskin Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2005, s.130

İki dünya savaşı arasında tohumları atılan Absürd tiyatro akımı I. Dünya Savaşı'nın sonuçları ve II. Dünya Savaşı'nın ayak sesleri ile giderek bunalan modern insanın boş vermişliğinin artmasının yansımasıdır. İki Dünya savaşının öncesine bakıldığında, büyük savaş yok denebilecek kadar azken birdenbire bütün dünyanın savaşa girmesi ciddi bir sarsıntı yaratmıştır. Bu sarsıntı yalnızca psikolojik boyutta değildir, çok sayıda can kaybı, değişen *-hatta yok olan-* yaşam standartları insanların kişiliklerini bütünüyle etkilemiştir*. Birinci Dünya Savaşı sonrasında ulus devlet örneklerini de biçimlendiren Britanya, ABD ve Fransa Sanayi Devrimi ile birlikte burjuvazinin ve dolayısıyla kapitalizmin en hızlı geliştiği toplumlar olmuştur. Sanayileşmeyle birlikte bu ülkelerde ortaya çıkan işçi sınıfının çıkarlarını olumsuz çalışma koşulları nedeniyle işverenlere karşı savunmak için ortaya çıkan sendikal örgütlenmeler yaygınlaşmıştır.²³ Dünyada yaşanan köklü ekonomik değişimler günlük hayatı ve insanlar arasındaki iletişimi doğrudan etkilemiş, insanların kendilerini ve isteklerini konuşur hale gelmesini sağlamıştır. Bu konuşma benmerkezci ifadelerden çok toplumsal olarak hareket etme biçiminde gelişmiştir.

İnsanlar içine girdikleri yeni dönemde farklılaşan yaşamlarına baktıkça kendilerini boşlukta bulmaya, daha önceki küçük dünyalarının sunduğu yaşamsal imkanlara yabancılaşmaya başlamışlardır. Bu noktada Berman'ın dönem ve nesil tanımlamasına bakılabilir; *“Modern toplum bir kafes olmakla kalmaz, içindeki insanlar da o kafesin parmaklıklarınca biçimlendirilir. Bizler ruhu, kalbi, cinsel ya da kişisel kimliği olmayan, hatta diyebiliriz ki varlığı bile olmayan varlıklarız (...) İçindekiler, içsel özgürlük ve kişilikten yoksun olduklarına göre kafes, bir hapisane değildir. Kafesin bütün yaptığı bir hiçlikler nesline, arzuladığı ve gerek duyduğu boşluğu sağlamaktır.”*²⁴ Dönemin insanlara sunduğu imkanlar, insanların bir şeylere mecbur kılınması sonucu mecbur oldukları hayatların içinde sıkışmalarına sebep olmaktadır.

²³ Murat Belge, *Militarist Modernleşme*, İletişim Yayınları İstanbul, 2011, s. 263

²⁴ Marshall Berman, *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyordu*, Çev. Ümit Altuğ-Bülent Peker, İletişim Yayınları İstanbul, 1994, s.29

Zehra İpşiroğlu, insanların savaş sonrasındaki tutumunu değerlendirirken iletişimsizliğe ve yabancılaşmaya değinmektedir. İpşiroğlu'na göre; uzun yıllar boyunca geçerliliğini sürdüren değer yargılarının geçerliliğini yitirdiği, inançların içinin boşaldığı, maddeye önem veren daha rasyonalist bir dünya oluşuyor. İnançlar ile oluşturulan ruhani bağların tamamen zedelendiği bu yeni dünyada insanlar hem kendilerine hem de birbirlerine yabancılaşıyorlar. İletişim araçlarının ve ortak konuların değişmesiyle insanlar birbirlerinin söylemlerini anlamakta dahi güçlük çekiyorlar. Bu yeni dünyada yeni bir insan türünden de bahsetmek mümkün; yaşadığı çevreyle ve yaşadığı toprakla organik bağı kopmuş, doğal sandığı inançlarından sıyrılmaya başlamış, eskiye nazaran yapay ve kitlesel bir alana itilmiş, yalnız; “*kitle insanı*”.²⁵ Buradan hareketle, insanı kitle insanı olarak adlandırdığımız anda “birey” yok olmaktadır.

“Kitlelerin egoları, idleri yoktur, ruhları iç gerilim ve dinamizmden yoksundur. Düşünceleri, ihtiyaçları, hatta düşleri “kendilerine ait değildir”; içsel yaşantıları, ancak ve ancak toplumsal sistemin karşılayabileceği arzuları üretecek şekilde “toptan olarak yönetilmekte”, “programlanmaktadır”.²⁶

Sanayileşme ile ortaya çıkan kent toplumunda gelişen ücretli iş insanların hayatında önemli yer almaya başlamıştır. Çalışma, zorunlu ihtiyaçları karşılamak için yapılan bir faaliyet olmaktan çıkmış ve bireylerin toplum içindeki statülerini belirler hale gelmiştir. İyi bir meslek ve statü toplum içinde iyi bir yer edinmek için önemli unsur olarak görülmeye başlamıştır. Çalışma zorunluluğu ve işsizlik baskısı insanın kendine yabancılaşmasını getirmiştir.²⁷ Savaş sonrası yaşanan buhran sanayileşmeyle birlikte gelen değişimler sebebiyle yerini yabancılaşmaya bırakır. İnsanlar kendilerini, yaşamak için çaba sarf ederken bulduklarında, neden bu çabayı sarf ettiklerini de sorgulamaya başlamıştır. İnsanlar yaşamak için ihtiyaçları olan umudu yitirmiş olsalar da değişen koşullar beraberinde yeni oluşumlar da getirmektedir. Eskiden insana

²⁵ İpşiroğlu, a.g.e., s.15

²⁶ Berman, a.g.e., s.30

²⁷ Alptekin Güney, *Yeni Çalışma Paradigmaları ve Tutum*, Beta Basım A.Ş., İstanbul, s. 30-31

hizmet eden makinalar insanların üstünde kontrol sahibi haline gelir, makinalaşan “insan eşya durumuna dönüşür; başka bir deyişle şeyleşir”.²⁸

İnsan toplumsal değerleri genellikle sorgulamadan kabullendiği ve içselleştirdiği için özgürlüğü ile yüzleşmekten kaçınmakta ve alışkanlıklarının kölesi olarak sanki bir nesneymiş gibi davranarak kendini kandırmaktadır. Kierkegaard ve Nietzsche gibi düşünürler bireylerin içinde yaşadıkları modern toplumda “sürü ahlakı” tarafından ezildiğini iddia etmektedir.²⁹ Sürekli gelişen teknoloji ile azalan ulaşım ve iletişim maliyetleri akla gelmeyecek kadar büyük ölçek ekonomilerini mümkün kılmıştır. Bu gelişme insanlığın büyük bölümünün tek bir Pazar olarak bütünleşmesini getirmiştir.³⁰ Yirminci Yüzyılın başından itibaren kapitalist üretim sistemi daha çok satmak, pazarı genişletmek adına reklamları ve tüm medyayı kullanarak bireyleri tüketiciye dönüştürmek için eğitmektedir.³¹

Sanayi toplumunun kitle eğitimi yapan okullarında temel olarak üç şey öğretilmekteydi; “... her şeyi zamanında yapmak, söz dinlemek ve gösterilene kafanı kullanmadan bellek ...”³² Buradan hareketle Kapitalist toplumda insan yaşamını devam ettirmek istiyorsa, uyum sağlamak, uyum sağlamış diğer insanların beklentilerini yerine getirmek ve topluma şekil veren ezici üstünlüğe sahip anonim güce boyun eğmek zorunda kalmaktadır.³³ Birey, içinde bulunduğu kabın şeklini alarak özelliklerini yitirip beraberindeki insanlarla var olabilmeye başlamaktadır. Bulunduğu kabın şeklini almak dediğimizde, koşulsuz bir uyumdan değil, uyum sağlayamamanın baskınlığından bahsedilmektedir. Yaşadığı koşula psikolojik olarak

²⁸ Acarlıoğlu, a.g.e., s.16

²⁹ Yıldız Silier, *Oburluk Çağı: Felsefe ve Politik-Psikoloji Denemeleri* (2. Baskı), Yordam Kitap, İstanbul 2011, s. 93

³⁰ Francis Fukuyama, *Tarihin Sonu ve Son İnsan* (2. Baskı), Çev. Zülfü Dicleli, Gün Yayıncılık, İstanbul, 1999, s. 103

³¹ Mike Featherstone, *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü* (2. baskı), Çev.Mehmet Küçük, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2005, s. 38

³² Alvin Toffle, *Üçüncü Dalga*, Çev. Ali Seden, Altın Kitaplar, İstanbul,1996, s. 52

³³ Duhm Dieter, *Kapitalizm Korku*, Kırmızı Yayınları, İstanbul, 2009, s.102

uyum sağlayamayan birey, karşımıza eksiklerini başkalarıyla tamamlayarak çıkmaktadır. Bireyin yok olup, insanın başka insanlarla bir araya gelerek varlık gösterebilmesi tam anlamıyla bir yok oluş değil yeni bir var oluştur. Bu dönemdeki eserlerde tekrar tekrar göreceğimiz bir var oluş biçimidir. Savaşların can sıkıcı yüzünün görünmeye başlamasıyla insanlar kendilerini maddeci bir dünyada bulmaktadır. Artık benimsedikleri inançların, eskiden olduğu gibi, kendilerini korumadığı düşünülmektedir. Dinsel bağlarını kaybeden insanlar, birbirlerine güvenme duygusundan da koparıldıkça yalnızlaşmaktadır.

Savaşın ardından yanan döneme en hâkim duygu umutsuzluktur. İnsanların anlamlandıramadığı korkunç güçler düşünme biçimini de felce uğratmıştır. *“Milyonlarca insanın ölmesi, kitle kıyımları, atomun parçalanması, kentlerin yakılıp yıkılması dehşet uyandırmaktadır. Korku ve güvensizlik gibi, nedeni az çok bilinen duygular yerini nedensiz bir endişeye, bunalıma, boşunalık duygusuna bırakmıştır.”*³⁴ Savaş, sonucu ne olursa olsun, kazananı olmadığını yaşanan sıkıntılarla göstermektedir. Yaşanan dönemde ekonomik hayattakinden sosyal hayattakine, sosyal hayattakinden bireyin bünyesindeki kadar, her türlü bunalımdan bahsetmek mümkündür. *“Rönesans’la doğmuş hümanizmayı da altüst etme tehdidini haber veren bir bunalım gelip”*³⁵ çatmaktadır. İnsan, savaşlar süresince yaşadıkları karşısında çaresiz kaldıkça bunalımı artmaktadır. Bunalım, insanların yaşam biçimlerini etkiler, hatta yaşamlarının bir parçası haline gelir ve insanların yaşam biçimlerinin de dönemin tiyatro eserlerine yansıdığı açıkça görülmektedir.

Samuel Beckett, Eugene Ionesco, Jean Genet ve Arthur Adamov gibi yazarların oyunları aynı biçimle yazılmasa da sonradan Absürd çatısı altında anılacaklardır. Bunun sebebi dönemin getirdikleriyle birlikte geleneksel tiyatroya karşı çıkan bu yazarların oyunlarındaki ortak noktadır. Yazarların ortak noktası yaşamın

³⁴ Sevda Şener, a.g.e., s.298

³⁵ Server Tanilli, Yüzyılların Gerçeği ve Mirası, cilt VI, Adam Yayınları, Ekim, 1999, s.69

anlamsızlığının altının çizilmesi ve bunun yazma biçimlerini de etkisi altına almasıdır. Yaşamdaki anlamsızlık ve uyumsuzluk oyunlarda ortaya çıkmakta ve seyirci/ okuyucu o zamana kadar yabancı olduğu bir türle içinde bulunduğu umudun yitirilmişliğini izler hale gelmektedir.³⁶

1.2.2. Sanatsal Koşullar

İkinci Dünya savaşı öncesindeki sancılar, savaş esnasındaki kayıplar ve savaş sonrasındaki yıkım, yirminci yüzyıldaki sanat akımlarının inşası ve gelişmesinde önemli rol oynamıştır. *“Yirminci yüzyılda öncü sanat akımlarını ateşleyen ortam, savaş öncesi ve savaş sonrası ortamıdır. Sanattaki yeni arayışlar, savaşı hazırlayan koşullardan ve savaşın yarattığı sorunlardan kaynaklanmıştır. (...) Savaş şovence duyguları kamçılarmış, savaş sonu yıkımı ise, insana ve uygarlığa karşı kuşkuların gelişmesine yol açmıştır. İnsancı değerlerin iflas ettiğini görmek şaşkınlığı sanatta dile gelir.”*³⁷ Savaş sonrasında oluşan düş kırıklıkları, güvensizlik, kuşkular gerçeküstücülüğü (sürrealizm) doğurmaktadır. Savaşın yarattığı bu buhranlı havayı ifade edebilmek için, yeni anlatım yolları arayan bu akımın temelinde Dadaizm görülmektedir. Dadaizm, Birinci Dünya Savaşı esnasında başlayan alaycı bir karşı çıkış olarak gözlemlenmektedir. Dadaizm doğuşuna kadarki sanat ve yaşam algısını tümüyle reddederken Sürrealizm reddettiklerinin yerini nasıl dolduracağını arayışındadır.³⁸ Bu arayışın sonunda mizahla, oyunculukla, diğer sanat dallarının tiyatroya katılmasıyla ortaya çıkan oyunlarda, sözün Dadaizm’de olduğu gibi, ‘yitikliği’ görülmektedir. İçi boşalan söz yeni anlamlarla karşımızdadır ve mizahı bu anlamsızlığın anlamları yaratmaktadır.

Yirminci yüzyılın başlarından itibaren, sahne sanatları, edebiyat kimliğinden sıyrılıp, gösteri kimliğine bürünmeye başlamıştır. Sözün önemi azalırken görsel

³⁶ Sevdâ Şener, *İnsanı Geçitlerde Sınayan Sanat Dram Sanatı*, İstanbul, Mitos Boyut, 2003, s.77

³⁷ Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, s.237

³⁸ Detaylı bilgi için; Şener, a.g.e., s.241-244

iletişim ön plana çıkmıştır. Bu da sahneleme tekniklerinde farklılaşmaya gidilmesini sağlamıştır. Gerçekçi akıma (Realizm) karşı çıkarak gelişen Gelecekçilik (Fütürizm), mekaniği ve makinasallığı tiyatro alanına taşıdığından artık sahne üstünde olup biten eskisinden daha hızlı olmalıdır. Tüm geleneksel algıya karşı çıkan bu yeni akım ‘sahne- seyirci’ ilişkisinde de yenilikçilik önermektedir. Seyirciyle doğrudan karşı karşıya gelinmesi gerektiğini savunmaktadır.³⁹ Birden fazla akıma öncülük eden oyunlardan biri olan Kral Übü⁴⁰ Fütürizm’in seyirciyi kışkırtma arzusuna sonuna kadar hizmet ediyordu ve ilk sahnelenmesi seyircinin tepkileri sebebiyle sadece iki kez tekrarlanabildi.⁴¹ Buna rağmen büyük ses getiren oyunun, Fütürizm gibi Absürd akım için de öncü olduğu söylenebilir. Dönemin getirdiği yeniliklerle tiyatrodaki gözlemlenen biçimsel değişimlerin üsluba yansması da söz konusu olmaktadır. Uzun tasvirler yerine kısa ve tekrara düşen cümleler duyulurken diyalog halindeki insanlar yerine susan ya da kendisine konuşan insanlar sahne almaktadır.

Absürd’ün doğduğu ve beslendiği akımlardan bir diğeri de 20. yüzyıl başında Doğalcılık’a (Natüralizm) tepki olarak doğan, insanın iç dünyasını anlatmayı amaçlayan, Dışavurumculuk akımıdır. Uzun soluklu olmayan bu akımın Absürd akıma en büyük mirası “*çağın toplum sorunlarının kendi iç dünyasında meydana getirdiği bunalımı rahatça ifade edebilmek için gerçekçi tiyatronun mantıklı oyun yapısına*”⁴² karşı çıkması ve “*bilinçaltının korkunç karmaşasını, insan ruhunun derinliklerinde yatan tutkuları dile getirme*”⁴³ arzusudur.

³⁹ Şener, a.g.e., s.236-241

⁴⁰ Kral Übü oyunu Alfred Jarry’nin burjuva eleştirisi ve yeni bir dönem başlatacak tiyatro eseridir. “Bok” diyerek başlayan oyun dönemin burjuva seyircisini hem biçimsel olarak hem de içeriğiyle sistemi eleştirme niyetindedir. Burjuva olan kral Übü ile Übü ana aslında burjuvazi böyle bir şeydir resmi çizerek dönemin burjuva kesimini rahatsız etmeyi başarmış ve Avangard tiyatronun temelini atmıştır. Kral Übü oyunu biçimsel farklılıkları ile de seyirciyi alıştığından dışına çıkararak tepki toplamıştır. Alfred Jarry’nin yazdığı Kral Übü oyunu, Şehsuvar Akbaş ve Ayşe Selen tarafından Türkçe’ye çevrilmiş ve Mitos Boyut yayınlarından basılmıştır.

⁴¹ Ayşın Candan, *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yay. İstanbul, 2003, s.63

⁴² Şener, a.g.e., s.250

⁴³ Şener, a.g.e., s.250

Ayşegül Yüksel, Absürd tiyatronun ilk zamanlarında üretilen eserleri, ekonomik ve teknolojik gelişmelerin insanlar üzerinde baskı yaratmak için kullanıldığı, bu gelişmelerin dünyanın dengesini altüst ettiği, büyük kısımlara neden olan iki dünya savaşı ve birçok yerel düzeydeki savaşların yaşandığı, insan yaşamının anlamının felsefe ve din ile açıklamanın imkânsızlığının yaşandığı, o günlere kadar önemli etkisi olmuş batı uygarlığının güç kaybettiği, insanın değersizleştiği, tanrının insana sırt çevirdiği düşünüldüğü ve bu nedenle yok sayıldığı “altın çağın ürünleri” olarak ironik bir biçimde tanımlamaktadır. Yüksel bu tanımıyla, Absürd tiyatronun doğduğu yıllarda savaşın insanı yalnızlaştırdığı hatta inandığı tanrının bile kendisine sırt çevirdiğini düşündürdüğü ve kaybedecek bir şeyi kalmayışın getirdiği eylemsizliğin, döneme ve dönemin sanatına hâkim olduğu fikrini güçlendirmektedir.

Esslin ise Absürd tiyatroyu, *“günümüzün gerçek sanatçıların, kayıtsızlık ve bilinçsizliğin ölü duvarlarını yıkmaya ve insana, durumunun asıl gerçeğiyle karşılaştığında bunu fark etmesi için yeni bir bakış açısı kazandırma çabaları”*⁴⁴ olarak tanımlar. Her ne kadar bir yılgınlığın ve boşunallığın fark edilmesi sonucu ortaya çıksa da absürd akım sanatçıların hala bir çabasının olduğunu söylemek mümkündür. Bu çabaya, yaşamdaki absürdün gözle görülür hale getirilmesinin sağlanması denebilir.

Gerçekliğin sorgulanması ve gerçekliğe körü körüne bağlanması eleştirerek yeni bir ileti oluşturan Absürd Tiyatro alışılmış dışı olanı sahneye yansıtmaktadır. Geleneksel tiyatronun alışlagelmiş sahne kullanımı, oyunculuk yöntemi, sahne tasarımı gibi öğeleri Absürd Tiyatro metinleri ile değişiklik göstermeye mecbur kılmaktadır. Tiyatronun amaçladığı gerçeği gösterme sorunundan uzaklaşıp, gerçeği ayırıştırmanın peşinden gidilmektedir.⁴⁵

⁴⁴ Esslin, a.g.e., s.312

⁴⁵ Şener, a.g.e., s.301

1.3. Absürd Tiyatro ve Samuel Beckett

Absürd tiyatroyu oluşturan koşulları ve Absürd tiyatronun özelliklerine geçtiğimiz bölümlerde değindik. Bu bölümde, Samuel Beckett'in tiyatrosunu oluşturan koşullara bakacağız. 1906 yılında İrlanda'da doğan Samuel Beckett 1989 yılında, ardında dokuz roman ve otuz iki tiyatro oyunu bırakarak Paris'de vefat etmiştir.⁴⁶ Orta Sınıf bir aileye mensup olan Beckett'in çocukluğunu geçirdiği İrlanda'da tanık oldukları yoksulluk ve işsizlikle yoğrulmuş bir halktır. Kendisinin ait olduğu sınıfın ekonomik sıkıntıları çok olmasa da Beckett'e çocukluğundan kalan çevresindeki ötekileşmiş insanlar ve onların yaşadıkları mutsuzluklardır. Bu döneme ait farkındalıklar gelecekteki oyunlarında ortaya çıkacaktır. İrlanda İç Savaşı'nın (1922-23) geride kalmasıyla Anglo-İrlandalı ve İngiltere arasındaki bağ kopmuş, öteki İrlanda inşa edilmişti. Beckett de protestan orta sınıfının geneli gibi, öteki İrlanda hakkında herhangi bir sorumluluk üstlenmemiştir. Buna rağmen, oyun kişilerinin konuşmalarında, konuyla ilgili yer yer umut dolu, yer yer umudunu yitirmiş yorumlarla öteki İrlanda'yı bulmak mümkündür. Bu oyunlardan biri olan Oyun Sonu oyunu kişilerinden Hamm, öteki İrlandalı'ların sohbet esnasında yüceltilmesine rağmen ilkel bir halk olduğunun düşünülmesi ikiye bölünmüşlüğüne yöneltmiş bir ironi olarak görülür. Hamm'in o dönemin düşüncesi olan, tarihin acılarını telafi etmek için zulüm görenlerle dayanışma halinde olma haliyle pek işi yoktur.⁴⁷ Hamm, kendini açıklamaya girişmeksizin tutarlı huysuzluğunu sürdürmektedir.

Beckett'in İrlanda'dan ayrılma kararında yukarıda bahsedilen tarihi değişimin payı büyüktür. Beckett, İngiltere'ye gittiği andan itibaren göçmen hayatına geçmiş ve bu hayatı da pek sevmemiştir. İngiltere'de, İrlandalı bir göçmen olma hali, Murphy oyununda aynı isimli anti kahramanın, anti-tipik göçmen olarak kaleme alınmasından yorumlanabilir. İngiltere'nin göçmen politikalarına direnen Murphy, bir yandan da İrlandalı'ların kümelenmelerine de karşıdır. İrlanda'dan sonra gittiği Fransa, Ecole Normale Supérieure hayatı ile Beckett'e yazar kimliğinde belirleyici izler bırakacağı

⁴⁶ Laura Cerrato, Enrique Alcatena, *Yeni Başlayanlar İçin Beckett*, Habitus, İstanbul, 2011, s.7

⁴⁷ Andrew Gibson, *Samuel Beckett*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2018, s.42-44

yıllar yaşatmıştır. Beckett'in ilk öyküsü olan “Varsayım” bu yıllarda Paris’de yayımlanan bir dergide yerini almıştır. Beckett, sürgün edilen diğer yazarların aksine Paris’e yerleşmiş ve dilini öğrenmesi ve kullanma becerisi sayesinde İrlandalı olmasına Fransız olmasını da eklemiştir. Ecole Normale öğrencilerinin kendi aralarında geliştirdikleri ve kullandıkları jargon orada yetişen edebiyatçı ve sanatçılara da üsluplarını geliştirmekte yol göstermiştir. Kendine has bir kelime dağarcığı olan okul kendine has bir mizah türü (*canular*) de geliştirmiştir.⁴⁸ Bu mizah türü ilerde Beckett’in yazacağı oyunlarda karşımıza çıkacaktır.

Beckett, artan nevrozları ve bu nevrozların fiziksel rahatsızlıklarla hayatı kısıtlaması sebebiyle psikanalize başlar. Bu psikanaliz esnasında kendine dönmesinin yaratıcılığını engellediğini düşünmektedir. Yaşadığı zorlu sürece bir de annesinin İrlanda’ya dönmesi için yaptığı baskılar eklenince uzun süren ama sonuca ulaşmamış psikanaliz sürecini geride bırakıp her şeyin daha iyi olacağı inancıyla İrlanda’ya döner. Didier Anzieu’ye göre, bu dönüş psikolojik durumunu iyice çökertecek ve Beckett kendini annesinin maddi desteğine muhtaç bulacaktır. Bu dönemdeki buhranın sonucundaki havaya uçurma arzusunun Murhpy oyununda karakteri kaza eseri bir gaz patlamasıyla öldürmesinde kâğıda döküldüğü düşünülmektedir. Yazar kimliği, annesi tarafından taktir görmedikçe kendini daha kötü hisseden Beckett sonunda oradan yeniden ayrılmaya karar verir.⁴⁹ Didier’nin bahsetmediği fakat Ayşegül Yüksel’in Gülsen Canlı’dan alıntılarla anlatıldığı bir durum da Beckett’in 37-50 yılları arasında annesinin yanına her gittiğinde hastalığı izlemek zorunda kalışıdır. Sinir sistemini etkileyen ve beyin erimesine sebep olan hastalık sebebiyle annesinin yavaş yavaş ölümünü izlemek durumunda kalan Beckett’in eserlerinde ölümü bekleyen oyun kişilerini işlemesi de bu noktaya bağlanır.⁵⁰

⁴⁸ Gibson, a.g.e, s.36-58

⁴⁹ Didier Anzieu, Beckett, Metis Yayınları, İstanbul, 2020, s.72-77

⁵⁰ Yüksel, a.g.e., s.29

İkinci Dünya savaşı öncesinde, Nazi Almanyası'nda bulunan Beckett'in, o yıllarda tanık olduklarını tuttuğu günlüklerden öğrenmek mümkündür. Tüm badirelerin sonunda 1937'de ikinci kez Paris'e yerleşmiştir. Paris'e bu seferki gidiş Beckett'in sanat alanında da belirleyici olacak, eserler artık çoğunlukla Fransızca kaleme alınacak ve olası bir savaşta Fransa saflarında yer alacağı beyanında bulunacaktır. Bu söylem, kendini nereye ait hissettiğine dair de bilgi vermiştir.⁵¹ Beckett için önemli olaylardan biri daha Paris'de yaşanır; 1938 yılında sebepsiz görünen bir bıçaklanma yaşar. Sonrasında Beckett saldırganı ziyaret ettiğinde yaptığı şeyin sebebini sorar ve aldığı “bilmiyorum” yanıtı Beckett'in tüm eserlerine nüfus eden eylemde anlam eksikliğinin sembolü halini alır.⁵²

Beckett'in ikinci kez Paris'e yerleşmesinin ardından hayatına Suzanne Deschevaux-Dumesnil girer ve bu birlikteliğin başlamasının ardından çifti savaş sebebiyle uzun sürecek bir kaçış hayatı karşılar. Bu dönemin yansıması, ilerleyen yıllarda Godot'yu Beklerken oyununda sağaltılmış biçimde bulunacaktır. Savaş dönemi Fransa'sında günlük hayatı idame etmek için bile “beklemek” gerekmektedir. Besin ya da zaruri ihtiyaçları edinmek için oluşan uzun kuyruklar artık “bekleme” durumunu yaşam biçimine dönüştürmüştür. Beckett'in oyun için seçtiği isim de tesadüf değildir. “Beklerken” (attendat) kelimesinin, dönemin bekle ve gör politikası için kullanılan “attentisme” kelimesine gönderme yaptığı düşünülmektedir.⁵³ Oyunun sahnelenmesinden sonra seyirciden olumsuz tepkiler alsa da yazarın ünlenmesine sebep olur. San Quantin hapishanesindeki gösterimdeyse sıra dışı bir şey olur ve mahkumlar oyuna büyük ilgi gösterir. Godot'yu beklemek ve beklemekteki umut mahkumları etkilemiş, özdeşlik kurmalarını sağlamıştır.⁵⁴

⁵¹ Gibson, *a.g.e.*, 2018,

⁵² Cerrato, Alcatena, *a.g.e.*, s.47

⁵³ Gibson, *a.g.e.*, s.103-111

⁵⁴ Cerrato, Alcatena, *a.g.e.*, s.87-89

Savaşın sona ermesi ve Paris'in kurtuluşu ardından Beckett en üretken beş yılını geçirmiştir. Önemli yapıtları olarak sayılan, *Eleutheria*, *Godot'yu Beklerken*, *Oyun Sonu* oyunlarını bu beş yılın içinde Fransızca olarak kaleme almıştır. Oyunların yanı sıra yazdığı romanlarda şunlardır; *Molloy*, *Malone Ölüyor*, *Adlandırılmayan* ve *Mercier ve Camier*. Beckett'in eserlerini yirminci yüzyılın ortak dili olan İngilizce yerine Fransızca kaleme alması sonradan öğrendiği dili kullanmanın verdiği disiplinden yararlanmayı tercih etmesinden kaynaklanmaktadır.⁵⁵ Beckett'in kendi ifadesine göre Fransızca'da üslupsuz yazmak İngilizce'ye göre daha kolaydır. Yazar, anadilini kullanarak süslü söz oyunları ile kusursuz bir anlatım biçimi yakalamak yerine duru ve yalın bir anlatımı yeğlemektedir.⁵⁶ Bu tercih, Beckett'in biçimini baştan sona belirlemektedir.

Beckett, geçmiş ile bağını koparmış, geleneksel olandan sıyrılmış bununla birlikte geleceğe dair de bir umut inşa edememiş bir yazardır. İçinde yaşadığı dünyaya anlam verememek, yaşadığı dönemde olup bitenlere yapabileceği tek şeyin direnmek olması yazarı pasif bir noktaya itmiştir. Yazdığı eserlerde toplumun bir parçası olurken aslında toplum için herhangi bir şey yapamayacak olmanın bilinci ve bu bilincin ölümüne boyun eğen bir eylemsizliğe dönüşmesi söz konusudur.⁵⁷ Beckett'in eserlerine bakıldığında yaşadığı dönemin etkilerinin içeriğe olduğu kadar biçime de yansıdığı görülmektedir.

Beckett savaşın yokluğa, sömürgecilikten direnişe, her türlü kargaşa ve sıkıntıyı gördüğü için bu tanık oldukları sebebiyle dünyevi olandan ve yaşamdan soğumaya neredeyse hak kazanmış denebilir. Yazar, yaşadıklarından kendisine kalanların etkisiyle eserlerinde sürekli yapılacak bir şeyin kalmadığını vurgulamaktadır.⁵⁸ Bu yapacak bir şeyin olmaması, çaresizlikten değil karamsarlığın

⁵⁵ Esslin, a.g.e., s.36

⁵⁶ François Noudelmann, *Samuel Beckett*, ADPF Publications, Paris, 2000, s.14

⁵⁷ Yüksel, a.g.e., s.18-19

⁵⁸ Gibson, a.g.e., s.169

getirdiği eylemsizlikten kaynaklıdır.⁵⁹ Beckett'in Absürd tiyatro ürünü olarak kabul edilen tüm eserlerinde kişiler, yaşamla ölüm arasında sıkışmış, ölümü bekleyen, zaman dolduran, yaşlı, güçsüz, sakat tiplerdir. Ölümü bekleseler de sanki sonsuza denk yaşayacakmış gibi yılgın ve tedirginlerdir. Bu durum, Beckett'in farklı biçimlerde hep aynı öyküyü türettiğini düşündürmektedir.⁶⁰

Beckett, yaşamı boyunca görüp geçirdiklerini yazdığı oyunlara yansıtmış olsa da eserlerinde anlatılanın yalnızca kendi yaşamı olduğu söylenemez. Oyunların, hayat hikayesi olmaktan çok daha derin anlamı ve daha sağlam temeli vardır. Bu oyunlar, yazarın sürekli değişkenlik gösteren hayattaki deneyimlerini, dönemin trajik boyutları yaşanırken kişinin kendi dünyasında bulduğu acizliği ve yıkımdan geriye kalan benliğini, kişiler arasındaki iletişim yokluğunu, belirsizlikle bezeli bir dünyada kişilerin gerçeği araması ve sonu gelmez bir döngünün içinde savrulmalarını, aşk ve dostluk gibi ilişkilerin artık kabuk değiştirdiğini ve kişilerin dünyada olanlarla birlikte yaşadıkları her tür bocalamayı ele almaktadır. Örneğin, *Oyun Sonu* oyununda, yoğun bir bunalım ve umutsuzlukla ölümü bekleme durumu vardır, oyun kişileri yalnızca kafalarının içinde özgürdürler ve bu özgürlükle yaşamdaki tutsaklıkları arasında bir çatışma hakimdir.⁶¹

⁵⁹ Hamit Çalışkan (yayına hazırlayan), Martin Esslin (önsöz), *Absürd Tiyatro*, İmge Kitabevi, İstanbul, s.26

⁶⁰ Yüksel, *a.g.e.*, s.23

⁶¹ Esslin, *a.g.e.*, s.61

İKİNCİ BÖLÜM

ABSÜRD TİYATRODA İLETİŞİM BİÇİMİ: İLETİŞİMSİZLİK

2. ABSÜRD TİYATRODA İLETİŞİM BİÇİMİ: İLETİŞİMSİZLİK

2.1. Absürd Tiyatro'da Önemli Kavramlar

Absürd Tiyatro, yaşadığı dünyaya umutla bakamayan ve varoluşunu korku, kuşku, güvensizlik, yalnızlık, yabancılaşma, iletişimsizlik gibi kavramlar üzerinden ifade etmeye çalışan insanı anlatmaktadır.⁶² Daha önceki bölümde de değindiğimiz gibi, absürd Tiyatro akımında kurallardan bahsetmek zor olduğundan, söz konusu akımın özellikleri tiyatro metinlerinin incelenmesiyle ortaya çıkabilmektedir. Tiyatro metinlerinin ortak özelliklerine bakıldığında da yaygın olarak dönemin insanların yaşamla uyumsuzluğu görülmektedir. Beckett oyunları göz önünde bulundurulduğunda yine önceki bölümde bahsettiğimiz Beckett'in kendine has uyumsuzluğu yazdığı oyunlardaki Absürd öğeleri belirlemektedir.

Modern insanın içinde bulunduğu dünyayı anlamlandırmaya çalışması, bu anlamlandırma çabasıyla ortaya çıkan yabancılaşma, uyumsuzluk, iletişimsizlik ve anlamsızlık Absürd tiyatronun ortaya çıkmasında büyük etki göstermektedir. Ölecek olmak fakat ölmeyecekmiş gibi yaşamak insanoğlunun yaşadığı en çaresiz ve en çözümsüz durum olarak kabul edilebilir. Bu durum Absürd tiyatronun eylemsizlik, korku, beklemek, daha çok söz söylemek, daha net susmak gibi kavramları kullanarak yeni bir akım yaratmasına sebep olmaktadır. Bu bölümde Beckett'in oyunlardaki absürd öğelerden yola çıkarak belirlenen “iletişimsizlik”, “yabancılaşma” ve “eylemsizlik” kavramları ile ilgili bilgi verilecektir.

⁶² Nilüfer İlhan, *Absürd (Uyumsuz) Tiyatro Bağlamında Nuri Pakdil'in Umut Adlı Oyunu Üzerine Bir İnceleme*, Adıyaman Üniversitesi SBE Dergisi, Yıl:6, Sayı:12, Nisan 2013, s.103

2.1.1. İletişimsizlik

İletişim; “duygu, düşünce ve bilgileri çeşitli yollarla başkalarına aktarma ve anlamlandırma süreci”⁶³ olarak tanımlanabilir. Bir başka deyişle, “iletişim gönderici ve alıcı konumundaki iki insan ya da insan grubu arasında gerçekleşen duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişidir”⁶⁴. Bu bağlamda iletişimsizlik, aktarımda ya da anlamlandırma sürecinde sorun yaşandığı anlamına gelir diyebiliriz. Dil, düşünce üreten ve üretilen düşüncelerin aktarılması için kullanılan bir iletişim aracıdır. İnsanların bir arada yaşarken iletişim kurmaya ihtiyaç duymalarından doğan dil kullanımı bir gereklilik ve topluluk birleştirici bir unsur olarak varlığını sürdürmektedir.⁶⁵ İletişimin araçlarından olan dil, her gün konuşularak ve kullanılarak gelişir. Bir duyguyu, düşüncüyü, nesneyi ya da olayı anlatmak için konuşan biri dağarcığındaki kelimeleri ve söz kalıplarını kullanır. Dil, insanların kendisini ifade etmesine yetmediği noktada yeni türeyen söz dizileri ya da yeni kelimelerle gelişir. Edebiyat, dil kullanımının yaygınlaştığı ve yeni kelimelerin dolaşıma sokulduğu bir sanat dalı olarak konuşulan dilin gelişmesine katkı sağlar.⁶⁶

Nesneleri tanımlamakla doğan dil, zaman içinde tasvire ve iletişime yarar hale gelmiştir. Yazının da ortaya çıkmasıyla dil düzeyi artmış ve üç düzeye ulaşmıştır. Dilin üç düzeyli hali Rönesans’ın bitimiyle ortadan kalkar ve dil artık daha yalın bir noktaya evrilir. O döneme kadar bir işaretin/ kelimenin, ifade ettiği şeyi nasıl gösterdiği sorulurken Rönesans sonundan itibaren bir işaretin/ kelimenin, ifade ettiği şeye nasıl bağlanabileceği tartışılmaya başlanır. “Klasik çağ bu soruya, temsil çözümlemesi aracılığıyla cevap verecektir; modern çağ ise aynı soruya anlam ve anlam verme aracılığıyla karşılık verecektir”. Konunun temsil çözümlemesine ve daha sonra da anlama indirgenmesi dilin dünyayı tanımlamak için doğduğu noktadan bambaşka bir noktaya gelmesine sebep olmuştur. Dilin dünyayı tanımlamak için dünyadan ilham alarak doğduğu noktadan günümüze geldiği noktaya varışının tohumu klasik çağdaki

⁶³ Mustafa Özkan, *İnsan, İletişim ve Dil*, Akademik Kitaplar, İstanbul, 2010, s.16

⁶⁴ <https://www.turkedebiyati.org/iletisim-nedir.html>

⁶⁵ İmran Karadağ, *Dil ve Şiddet*, İkaros Yayınları, İstanbul, 2010, s.9

⁶⁶ Mehmet Kaplan, *Kültür ve Dil*, Dergah yay., İstanbul, 20. Basım 2005, s.45

kırılmayla atılmıştır. Ondokuzuncu yüzyıl ve sonrasında dil karşı söylem geliştirmiş ve son yapısına bürünmüştür.⁶⁷

Aristoteles, tiyatronun (tragedyanın) dilini ve bu dilin unsurlarını *Poetika* adlı eserinde anlatmıştır. Aristoteles, *Poetika*'da tragedyanın nasıl olması gerektiğini detaylıca belirttiğinde Antik Yunan tiyatrosu en parlak çağını geride bırakmış ve en önemli eserlerini çoktan vermiştir. *Poetika*, eserleri inceleyerek ve eserlerden örnekler vererek oluşturulmuş bir kılavuzdur. Tragedyanın içeriği ve içeriğinin sunuş biçimi üzerinde detaylıca duran Aristoteles komedyaya az yer vermiştir. Bu detaylı çalışması sonucunda Antik Yunan'da ortaya çıkan tragedyaalar *Poetika*'daki kriterlere göre konuşulur olmuş ve yazarların tragedya kriterlere uyup uymadıkları tartışılmıştır. Aristoteles tragedya ve komedyayı birbirinden tamamen ayrı iki tür olarak tanımlar ki dönemin metinlerine bakıldığında bu ayrım yerindedir. *Poetikadaki* tanımlara göre tragedya soylu kişilerin başına gelen ders çıkarılabilecek trajik olayları konu alırken komedyaya kusuru olan kişilerin gülünç duruma düşen hallerini konu almaktadır. Antik Yunan'daki yazarların incelenmesinin yanı sıra bu eser sonraki yüzyıllarda üretilecek eserlerin oluşması ve incelenmesinde de kılavuzluk etmiştir. Bu eserdeki kriterlere ilk karşı çıkan akım Epik tiyatro olsa da kökten bir değişim getirememiştir.⁶⁸ Epik tiyatronun başkaldırdığı kendisinden önceki tiyatro biçimi yavaş yavaş kırıldıktan sonra tragedya ve komedyanın birbirinden net biçimde ayıramadığı oyunlar da ortaya çıkmaya başlamaktadır. Bu oyunlara örnek olabilecek Absürd metinler artık *Poetika*'da listelenen özelliklerden oldukça uzaklaşmış bir tiyatro anlayışını benimsemektedir.

Poetika'dan sonra gelen kuram kitabı Horatius tarafından kaleme alınan *Ars Poetika*'dır. *Poetika* kadar Batı Tiyatrosunu etkileyen bu kuram kitabı, şiirin ve tiyatronun nasıl olması gerektiğini anlatmaktadır. Horatius'un üstünde ısrarla durduğu

⁶⁷ Michel Foucault, *Kelimeler ve Şeyler* (2. Baskı), çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İmge Kitabevi, İstanbul 2001, S.80-81

⁶⁸ Şener, *a.g.e.*, s.24-25

unsurlardan biri dildir. Horatius, eserlerde kullanılan dilin yalın ve anlaşılır olması gerektiğini vurgular, söz sanatı yapma sevdasına yeni düşüp ağdalı cümlelerin konunun anlaşılmasını olumsuz etkilemesini eleştirir ev gerektiği oranda yeni sözcük üretilebileceğini söylerken her şeyde olduğu gibi bu konuda da abartıya kaçılmasından kaçınılmasını öğütler. Horatio'ya göre, oyun kişilerinin rolü, cümlelerin biçim ve içeriklerinde belirleyicidir ve iletişim biçimlerinin de buna göre oluşturulması gerekmektedir.⁶⁹ Dil konusunda Horatius'un öğütlediklerinin bir kısmı Absürd tiyatro yazarlarının bilerek ya da bilmeyerek kullandığı tarzı oluşturmaktadır; yalın, öz ve ağdasız bir dil. Bunun yanı sıra tabii ki Horatius'un Ars Poetika'yı kaleme aldığı dönemin tiyatro dili ile Absürd tiyatro dönemine gelindiğindeki tiyatro dili birbirinden çok farklılık göstermektedir.

Sevda Şener, Absürd tiyatrodaki iletişimsizliği şöyle açıklar; diyalog kurma yani konuşmak, insanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları bir araç olmaktan çıkmış ve anlamsız bir gevezelik halini almıştır, dolayısıyla kişiler aralarında iletişim de kalmamıştır. Söylenen sözün taşıdığı anlam ortadan kalkmış, anlam ile söz çelişir hale gelmiştir. Konuşurken kullanılan sözlerin nesnel bir karşılığının olmaması bir anlam sunmak yerine anlamı gizlemeye başlar. Konuşmanın gerçek anlamdan uzaklaşması düzmece bir gerçeklik yaratılmasına, yalanın hayata geçmesine sebep olur. Bilinçaltından gelen sayıklamalar, konuşmanın gidişatındaki çağrışımlar, bu mantıklı süsü verilmiş konuşmalardan daha anlamlı ve doğru olabilir. Konuşmak, iletişimi sürdürmek yerine sekteye uğratan bir eylem haline gelmektedir. Tekrar edilen cümlelerden oluşan karşılıksız görünen diyaloglar tek başlarına ele alındıklarında anlama ulaşmak mümkündür ama kişilerin birbiriyle iletişim kurduğu söylenememektedir. Dil, insanların duygu ve düşüncelerinin birbirlerine aktarmak için kullandıkları bir araçtır diye tanımlandığında, Absürd oyunlarda dilin bu işlevinin yok olduğunu söylemek mümkündür.⁷⁰ Oyunlar diyalog şeklinde yazılmış olsa da kişiler arasında iletişimden söz edilemez. Birbirlerinden farklı konularda konuşan kişiler bu

⁶⁹ Şener, *a.g.e.*, s.59-63

⁷⁰ Şener, *a.g.e.*, s.300

durumu yadırgamadan ve birbirlerini dinlemedikleri belli olarak konuşmaya devam ederler. Aynı anda, aynı konulardan da bahsetseler anlaştıkları söylenemez. Bu durum dilin işlevinin değiştiğinin ve dilin yetersizliğinin ispatı gibidir.

Absürd tiyatrodaki sözün kullanımı geleneksel kullanımdan farklılaşmaktadır. Mantıklı bir çerçevede gerçekleşen sebep sonuç ilişkili diyaloglar Absürd tiyatrodaki yerini kısa kısa ve anlamsız görünen cümlelerin karşılıklı söylenmesine bırakır. İlerleyen, gelişen ve bir anlamı olan diyaloglar Absürd yazarlar tarafından anlamsız bulunduğu ve gevezelik olarak görüldüğü için artık tercih edilmemektedir. Anlamsızlığın altını çizen bir dil oluşturulmuş ve kişiler birbirlerini dinlemiyormuş ya da bir şey anlatmıyormuş gibi konuşmaya geçilmiştir. Sessizlik, söz kullanımından kaçınılması, gelen sözü karşılıksız yani cevapsız bırakmak Absürd tiyatrodaki diyalogun bir parçası olmuştur. Absürd yazarlar, insanların arasındaki konuşmaların anlamsızlığı sebebiyle diyalogun içinin boşaldığını dolayısıyla da iletişim aracı olmaktan çıktığını düşünürler. Oyunlarındaki konuşmalara bakıldığında tercih ettikleri diyalogların aslında bireysel olarak konuşan iki kişinin bir araya gelişi olduğu ya da bilinçaltı gerçekliğinde olduğu ileri sürülen çağrışımların, sayıklamaların ve tekrarların olduğu görülmektedir. Diyalogun bir parçası haline getirilen sessizlik anları, Absürd tiyatronun temelini oluşturan iletişimsizlik, yabancılaşma ve anlamsızlığın ilanı ve anlatıcısı gibidir.⁷¹

İletişimsizlik olgusu, Absürd tiyatro oyunlarının bel kemiğidir, denebilir. Oyun kişileri arasında geçen diyaloglardan da anlaşıldığı üzere iletişimde sorunlar vardır hatta iletişim biçimi olarak iletişimsizlik hakimdir. Göndericiden alıcıya ulaşması beklenen mesaj çoğu kez geçmez. Oyun kişilerinin ağzından dökülmesi alışılan sözcükler çıktığında artık anlamlarını yitirmiş sözcükler olarak havada asılı kalır ya da bir anda hiç söylenmemiş olurlar. Söylenen sözcüklerin ardında gizlenen anlamlar

⁷¹ Bünyamin Aydemir, *Absürd (Uyumsuz) Tiyatro ve Yapısal Özellikleri*, s.25

olabilir fakat o anlamların ilk anda anlaşılması kolay değildir.⁷² Kişilerin hissettiği yalnızlık duygusu bu iletişimsizliği beslerken kişilerin eylemsizliğe, anlamsızlığa ve yabancılaşmaya kapılmasına sebep olmaktadır.

Üçüncü bölümde oyun incelemesinde görüleceği gibi; Absürd oyunlarda, yıllardır bir arada yaşayan insanlar bile birbirlerini detaylıca tanıyamamaktadır -zaten insan kendini tanıyor mudur ki bir başkasını tanıyabilsin- onların arasında bile iletişimsizlik söz konusudur, bu iletişimsizlik, kimi zaman yıllardır bir arada yaşamaktan kaynaklanmaktadır. Yaşlanmak, uzun süredir yaşıyor olmak, ölüme yaklaşmış olmak kişilerin yalnızlık ve/veya tek başınalık duygusunun pekiştirmesine sebep olmaktadır.

Beckett, sözü tanımlarken “*ceset*” ifadesini kullanır. Yazar, iletişimin öldüğünü ve dilin kendisine atfedilen işlevini kaybettiğini ileri sürmektedir. Eserleri kelimelerin içine hapsolan sözün can çekişme halini sahneye taşır. Oyun Sonu oyununda da diğer oyunlarında olduğu gibi, yalnızlık korkusunun pençesinde sonlarını bekleyen iki insan vardır. Bu insanlar kendi aralarındaki diyalogun sürmesini, içsel sürgünlerinden çıkma ve kendilerini eyleme/ oyalama yöntemi olarak görürler. Anlamsız da olsa iletişim dürdüğü sürece tek başlarına kalmayacaklardır, bu sebeple uzatmak için tekrara ya da anlamsızlığa düşerler. Konuşmalar kısa ve hızlı biçimde gelişir.⁷³

Absürd tiyatrodaki insanlar arası iletişim olmadığı gibi oyun kişileri ve bulundukları alan arasında da bir ilişki ya da iletişim olmadığını söylemek mümkündür. Mekânsızlığın dikkat çektiği Beckett oyunlarında oyun kişileri bulundukları alana fırlatılmış gibi, orda tutsak edilmiş gibidirler. Godot’yu Beklerken

⁷² Acarlıoğlu, a.g.e., s.19

⁷³ Evrard, a.g.e., s.46-48

oyunu sahne üstünde mekânsal tanımlama öğrelerine (bank ve ağaç gibi) en çok sahip olan oyundur buna rağmen mekanla bir ilişki söz konusu değildir ve dekor da beklemeye ve hatta beklemenin oyalanma olarak kullanımına hizmet etmektedir. Sonraki oyunlarında mekân belirleyici dekoru giderek azaltan Beckett sahne dışını da kullanmaya başlar. Sahne üstü kadar sahne gerisinde de oyuna hizmet eden mekanlar oluşmaktadır. Sahne üstünde sunulmayanın yok sayıldığı tiyatrodaki, sahne arkasında dünya yaratmayı ve olmayanın olduğunu anlatmak, tiyatrodaki alışılmış iletişim dilinin kırılmasına yol açmaktır.⁷⁴ Oyunların geçtiği mekanların, mekânsal bir tanımlaması olmadığı gibi yaşama belirtisi ve kişilerle arasında bir bağ da yok denebilir. Bu durum oyun kişilerini alıp başka mekâna koyduğunuzda da oyunun bağlamının değişmeyeceğini gösterebilir fakat asıl olan kendisiyle pek de iletişim kurulmayan bu alanların Beckett'in anlatmak istediği hiçlik ve yabancılaşma olgularına hizmet etmesidir.

2.1.2. Yabancılaşma

Yabancılaşma kavramı oldukça eskidir, önceleri din bilim eserlerinde işlenen yabancılaşma Georg Wilhem Friedrich Hegel ile laik felsefeye girmiş sonra da Karl Marx ile iktisat ve siyaset alanında varlık göstermiştir. Hegel ve Marx tarafından kullanılan bu kavram sonrasında sosyal bilimlerin pek çok alanının temel kavramı haline gelmiştir. Hegel'e göre, tek gerçek insan ve gerçekliğin merkezi de ruhtur. Bu bağlamda, doğanın insandan bağımsız dönüştüğü düşünülen yanı, kültürel eserlerin yaratıcısı insandan bağımsızlaştığı noktalardaki varoluşunu sürdürmesi yabancılaşmanın ta kendisidir. Hegel, yabancılaşmanın insanın çevresindeki her şeyin ve öz bilincinin ruhtan kaynaklandığını kabul etmemesinden doğduğunu ifade etmiştir. Hegel'in etkisinde kalan isimlerden biri olan Ludwig Feuerbach için yabancılaşma din temelli bir kavramdır ve insanın kendi niteliklerini Tanrı'ya atfetmesinden dolayı kendisinden uzaklaşmasından kaynaklanmaktadır. Feuerbach'ın bu çalışmasından sonra Mases Hess insanın yabancılaşmasının temel sebebi olarak parayı göstermiştir.

⁷⁴ Beliz Güçbilmez, *İroni ve Dram Sanatı*, Deniz Kitabevi, Ankara, 2005, s.111-120

Hess, Hegel'den başlayan felsefi sürecin son durağıdır ve bayrağı Marx'a devretmiştir. Bu sürecin sonunda Marx, kavramı en çok bilinen anlamına kavuşturmuştur.⁷⁵

Marx'a göre, Feuerbach, insanların gündelik yaşam sıkıntılarını görmezden gelerek, dini bakış açısıyla insanların uyum ve haz dolu yaşadıklarını öne sürmektedir. Marx, materyalist bir dünyaya eleştirel bakışını sunarken ideal olan ve gerçekte olan ilişkisinden bahsetmektedir.⁷⁶ Marx'ın kapitalizmle gelen yabancılaşmayı dört ana başlık altında anlattığını söyleyebiliriz. Birinci yabancılaşma, üretenin ürettiği ürünün başkasına sermaye olmasındadır. Üreten, bir fabrika dişlisi gibi üretimin sadece bir noktasında var olur ve ürünün yaratılış aşamasındaki diğer süreçten habersiz kalır. Ürün tamamlanıp başkasının sermayesi haline geldiğinde de üreten üretim aşamasında emeği olan üründen tamamen kopmaktadır. İkinci yabancılaşma, insanın emeğinin satılabilir olması sebebiyle başkalarının kontrolüne geçmesindedir. Emeğin satılabilir bir hale gelmesi insanın zamanını nasıl değerlendireceğinden, kullanacağı araç gereçlere kadar parayı ödeyen tarafından kontrol edilmesine sebep olmaktadır. Bu emek satışı sonucunda artık emek insanın kendisine ait olmaktan çıkıp parayı ödeyenin kontrolüne geçmektedir. Üçüncü yabancılaşma, insanların diğer insanlara karşı yaşadığıdır. Emeğin satılabilir olmasının sonucunda insanların diğer insanlarla kurdukları ilişkiler de sattıkları emek çerçevesinde oluşmaktadır. Ekonomik sebeplerle gelişen roller insanların ilişkilerinde de belirleyici bir unsur olmaktadır. Bu bağlamda ilişkileri esas belirleyen de ekonomik çıkarlar kabul edilmektedir. Dördüncü yabancılaşma, insanın kendi doğasına karşı yaşadığıdır. Emeğin satılabilirliği insanın geçim sıkıntısıyla kendi doğasından uzak düşmesine sebep olmuştur. İnsan, doğası gereği kendini gerçekleştirme eyleminde bulunmak yerine kapitalist düzenin içinde varolmaya çalışarak doğasına yabancılaşmıştır. Bu yabancılaşma insanı olumsuz

⁷⁵ Doğu Erdil, *Yabancılaşma Kuramına İlk Katkılar*, Ankara Üniversitesi SBF Dergisi, Cilt 33, sayı 03, 1978, s.93

⁷⁶ Anthony Giddens, *Kapitalizm ve Modern Sosyal Teori* (2. Baskı), İletişim Yayınları, İstanbul, 2010, s.33

etkilemektedir çünkü insan durağan ve tamamlanmış bir makine değildir, değişime ve gelişmeye, doğasını gerçekleştirme güdüsüne devam etme arzusundadır.⁷⁷

Marx'ın bu düşüncelerini geniş biçimde anlattığı 1844 Elyazmaları'nın ilkinde başlık olarak *"işçi, kendi emek ürünü. Karşısında, yabancı bir nesne karşısındaki ile aynı ilişki içindedir"* yazdığı göz önünde bulundurulursa Marx'ın üretenin, ürettiği ürün ile arasındaki ilişkiye bakış açısı anlaşılıyor. Marx, üretenin, ürettiği değer için aldığı ücretin yetersizliğini, ürettiği ürünün kendisinden ayrılışını, üretim esnasındaki emek zamanının kendi yaşam zamanından ayrışmasını birer yabancılaşma unsuru olarak tanımlar. Üretenin çalıştığı süre kendisine ait değildir, ücret karşılığı üreten zamanını patronuna satmıştır ve ancak çalışmadığı zaman kendi hayatına aittir. Bu bağlamda çalıştığı süre boyunca üretimde kalması ve gereken zamanı doldurduğunda kendi yaşam süresine geçmesi gerekmektedir. Üretenin ürettiği değerın üretenden çok patrona artı değer yaratması da dikkat edilmesi gereken durumlardan biridir. Bu durum da bir yabancılaşma unsurudur. Üreten, kazanç sağlamak için zamanını satıp üretime geçmekte ancak sonucunda çıkan ürüne sahip olamadığı gibi o ürünün patrona kazandırdığı oranda da kazanamamaktadır. Marx'a göre, üreten ürettiği zenginlik oranında yoksullaşır; üretimi artığında değeri düşer. Üretenin emeği ürün ürettiği gibi üretene de eşyaya dönüştürür. Özetle; üreten emeğini metalaştırıp üstünden para kazanarak üretimde bulunur ve bu üretilen nesne üretenden bağımsız bir değere dönüşür, bu nesne değer kazandıkça üretene değersizleştirecek ve üreten daha fazla kazanç sağlamak için üretime ayırdığı emeği ve zamanı artırmak zorunda kalacaktır.⁷⁸

Fabrikaların ve fabrikalardaki üretimin artması, iş bilen işçilerin sayısının yetersiz kalmasına sebep olur ve bu durum çalışan sayısının az ve vasıfsız olabileceği bantlı üretimin önünü açmıştır. Girişimciler daha az sayıda ya da vasıfsız işçi çalıştırarak daha az ücret ödeyebilecekleri bantlı üretim sistemlerine rağbet

⁷⁷ Haluk Yurtsever, *Orta Sınıf Efsanesi*, Yordam Kitapevi, İstanbul, 2016 s.23-24

⁷⁸ Karl Marx, *Yabancılaşma*, Sol Yayınları, Ankara, 2010, s.19-25

göstermiştir. Üretimin kolaylıkla artabildiği bu üretim sistemi özellikle 2. Dünya Savaşı'nın ardından dünyaca tercih edilen bir üretim sistemi olmuştur.⁷⁹ Sanayileşmenin getirdiği karlılığı arttırmaya yönelik üretim bandı teknolojisi ile iş bölümünün geliştirilmesi çalışanların becerilerini kullanmasını azaltmış, çalışanlar arasındaki sosyal ilişkileri neredeyse sıfır noktasına indirmiş ve çalışanların kendini gerçekleştirilmeye yönelik birikimler edinmelerini iş sürecinden çıkarmıştır. Bunun sonucunda da yaptıkları işten memnun olmayan, işle ilişkileri sadece kazandıkları paradan ibaret olan çalışanlar ortaya çıkmıştır. Fabrikalaşma ile birlikte çalışanlar makine ile yaşadıkları yoğun etkileşim ve zamana bağlı çalışma nedeniyle mekanikleşmişlerdir. Eskiden çalışırken sohbet edebilen istediğinde ara verebilen, işi yetiştirmek için acelesi olmayan çalışan artık bunları yapamamakla birlikte uzun çalışma süreleri nedeniyle sosyal hayatını da yaşayamamakta işe yabancılaşmakta psikolojik sorunlar yaşamaktaydılar.⁸⁰

Marx'a göre, yabancılaşma kavramının var olmasının temel sebebi kapitalizm, yani sınıflı ve ticari ürüne köle toplumlardır. Ticari ürün, sınıflı toplumların oluşmasında hayati önem taşır ve el değiştirmesi kaçınılmazdır. Bu el değiştirme özelliği insanla kendi arasına giren mesafenin de sebebidir. Ticari bir ürüne sahip olabilmek, onun üzerinden değer kazanabilmek sınıflı toplumlar için amaç haline geldikçe egemen sınıf ve ezilen sınıf kavramları güçlenmektedir. Egemen sınıf zenginleştikçe ve ezilen sınıf egemen sınıfın sahip olduklarına sahip olamadıkça düşmanlaşma ve uzaklaşma başlar. Bu noktada ezilen sınıfın emeğinin ürünü ile arasına giren mesafeyi Marx yabancılaşma olarak tanımlar. İnsan kendi emeğinin ürününden uzaklaştırılmış, emeğine yabancılaşmıştır. Bununla birlikte Marx yabancılaşmayı bir anlamda daha kullanır, gelir eşitsizliğiyle insanlar sadece emeklerinin ürünlerinden değil birbirlerinden de kopmaya başlamıştır. Marx'a göre,

⁷⁹ Alptekin Güney, *Yeni Çalışma Paradigmaları ve Tutum*, İstanbul, BETA, 2014, s. 40

⁸⁰ Keith Grint, *Çalışma Sosyolojisi*, Çev. Ed. Veysel Bozkurt, İstanbul, ALFA, 1998, s. 327

sınıflı toplumu oluşturan sınıflar arasındaki mesafe kapitalizmi desteleyen bir şeyken, her insanın kendi varoluşunu gerçekleştirme olasılığı da ortadan kalkmıştır.⁸¹

Çalışma hayatındaki alışkanlıkların değişimi, iş hayatının kendi doğası, teknolojinin hayata dahil olmasıyla insanların iş hayatındaki rollerinin değişimi, değişimin içinde var olmaya devam edebilme kaygısı, çalışanın kendi emeği hakkında söz sahibi olabileceği durumları sınırlamakta, kişilerin kendi emekleri üzerindeki söz hakkını kaybetmelerine sebep olmaktadır. Bunun yanı sıra yine değişen zamanla sosyal hayatın değişkenliklerine de ayak uydurmaya çalışan insan artık iyiden iyiye yabancılaşma duygusuyla iç içedir. İnsanların yaşadıkları süreçlerle birlikte yaşamlarına etki eden yabancılaşma durumu çeşitli tepkisel davranışlara yol açmaktadır.⁸² Bu tepkisel davranışların neler olduğunu da sosyolojik olarak incelemek kadar dönemlerin sanat eserlerine bakarak görmek de mümkündür.

Dönemlere göre oluşan toplum yapıları insanın birey olarak da durduğu yeri ve gelişimini belirler. Aynı zamanda toplum yapılarını da insanın üretim biçimi şekillendirir. Yani insan toplumun içinde somut koşullara göre biçimlenirken toplumsal koşullar da bireyin toplumdaki varoluş biçimlerinin bir araya gelişine oluşur. Marx'a göre, toplumların belirlediği ideal insanın varoluşu aynı insanın doğasıyla çelişmektedir. İnsan, özünde olması gerektiği düşünülen varlık olmaktan da hayalinde kurduğu ideal varlık olmaktan da uzaktır. Toplumsal olarak tanımlanan insan olma haliyle insanın özünde olduğu varlık çelişmektedir. Bu uzaklık ve çelişme Marx'a göre ruhsal bir sıkıntı olan yabancılaşmaya sebep olmaktadır. İnsanın özünde olanla toplumsal olarak kabul görenin çelişmesi ruhsal sorunlar oluşturmakta ve yabancılaşmış insanlar var olmaktadır. Bununla birlikte, Marx'ın bu savı insanın bilinçle farkına varabileceği kadar belirgin bir ayrıma sahip değildir. Psikiyatrik

⁸¹ Ayşe Ezgi Damgacı, *Marksist Yabancılaşma Kuramının Güncelliği Sorunsalı*, Maltepe Üni SBE Felsefe Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2016, s.31-33

⁸² M.Şerif Şimşek, *Örgütlerde Yabancılaşmanın Yönetimi Araştırmaları*, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Isparta, 20066, sayı: 15, s. 575

araştırmalara göre, birey kendini gerçekleştiremiyorsa yabancılaşma olgusunun dışı vurumu olarak çeşitli psikolojik rahatsızlar yaşamaktadır.⁸³

Kapitalizmin insana yabancılaşma getirdiği konusunda Marx ile hem fikir olan bir isim de tiyatrodaki yabancılaşma kavramını en çok konuşan kuramcı ve oyun yazarı Bertolt Brecht'dir. Brecht'e göre kapitalizm insanın üretime yabancılaşmasına sebep olmuş ve insanların artık kendilerini araç olarak görmeleri gerçek hayatla bağlarını koparmıştır. İnsan artık kendi yaşamının sahibi değildir. İnsanın kendi hayatına egemen olamayışını görebilmesi tiyatro ile mümkün olmalıdır. Tiyatro seyircisini eğleyip göndermek yerine sarsıp kendine getirmelidir. Farkındalık yaratmak ve insanların hayatta yaşadıkları yabancılaşmayı durdurmak için tiyatro seyircisini harekete geçirmelidir bunun yolu da seyirciye izlediğini ya da izlediği aracılığıyla hayatı sorgulatmaktan geçmektedir bunun yolu da seyircinin izlediğine mesafe kazanması yani yabancılaşmasıdır.⁸⁴ Yabancılaşma, seyircinin izledikleriyle özdeşleşme yaşamasını engelleyecek birtakım unsurları gerek oyunculukla gerek metinle, gerek de sahnelemeyle sahne üstüne taşımak olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda oyununun yabancılaşma yaşatması için seyircinin bilinç düzeyinde kalması hedeflenmektedir. Seyircinin izlediklerine yabancılaştığı ilk örnekler olarak panayır tiyatroları ve sirklerdeki palyaço gösterileri verilebilmektedir. Bu örnekleri eski Çin Tiyatrosu takip edebilir. Eski Çin tiyatrosunun oyunlarında baş vurduğu simgeler, tüm suratın boyanarak maskelenmesi, jestlerin tasvirsel kullanımı, dekorun göz önünde değişimi dördüncü duvarın yok olmasına yani seyirciye yabancılaşma yaşatılmasına sebep olan unsurlardır.⁸⁵

⁸³ Hüseyin Akyıldız, *Bireysel ve Toplumsal Boyutlarıyla Yabancılaşma*, Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, sayı 3, 1998, s.164-166

⁸⁴ Şener, a.g.e., s.285

⁸⁵ Bertolt Brecht, *Epik Tiyatro*, çev. Kamuran Şipal, Cem kültür Yay, İstanbul, 1997, s.16

Brecht, 1920'lerdeki Alman Tiyatrosu'nu Burjuva Tiyatrosu olarak nitelendirir ve hem içerik hem de biçimsel olarak değişmesi gerektiğini savunur. Israrla ve ısrarla değişimi savunan Brecht'in Aristoteles'den itibaren süregelen dramatik tiyatroya karşı geldiği anlaşılmaktadır. Brecht'in savunduğu Epik tiyatrodaki elde edilmesi gereken en önemli sonuç seyircinin sarsılması ve seyir eylemi boyunca sorgulama yaşamasının sağlanmasıdır. Brecht'e kadar seyirci dramatik tiyatrodaki kendini oyunun büyümesine kaptıran, izlediği oyuna duygulanan, oyun kişilerinin durumuyla özdeşlik kuran bir konumdadır. Brecht seyircinin seyir halinden koparılıp sorgulayan, eleştiren ve kendisini geliştirecek olan bir sürecin içinde var olan bireyler olmasını arzulamaktadır. Seyirciyi toplumsal olaylar üzerine düşünür hale getirmek ve eyleme geçirmek için gereken en önemli silah yabancılaşmadır.⁸⁶

Yabancılaşma olgusu, Absürd dönemde, Brecht'in Epik tiyatrodaki kullandığından farklı olarak varoluşsal bir durumdur ve bu sebeple ilk olarak Camus'nün değerlendirmesine bakmak konunun anlaşılması için iyi bir başlangıç olabilir. Sisifos Söyleni'nde yabancılaşma, insanın ölümlü dünyada yaşama bağlılığının anlamsızlığını fark ettiği anın sonucu olarak görülmektedir. Ölümle sonlanacak bir yaşamda, ölümün ne zaman insanı bulacağı belli değilken insanın gelecek planları yapması, geleceği umutla beklemesi bir yanılsamadır çünkü gelecek ölümü yani yok oluşu da beraberinde getirecektir ve bu durumun eninde sonunda insan tarafından fark edilme olasılığı vardır. İnsan geleceğin kendisine yok oluşunu getirdiğini fark ettiği an yaşadığı dünyaya yabancılaşmaktadır.⁸⁷

Naci Aslan'ın aktarımıyla, Mahmut Tezcan'a göre, bir toplumun yaşama biçimi kültürün ta kendisidir. Kültür içgüdüsel olan değil, öğrenilendir. Bir toplumun birbirinden etkilenecek kendilerine has bir yaşam sürmeleri onların kültürel kodlarını da oluşturmaktadır. Bu kültürel kodlar giyim tarzından seçilen evlere ya da yemek

⁸⁶ Şener, a.g.e., s.266-270

⁸⁷ Albert Camus, *Sisifos Söyleni* (20. Baskı), çev. Tahsin Yücel, Can Yayınları, İstanbul, 2012, s 31-32

yeme alışkanlığına, insan ilişkilerinden üretilen sanat eserlerine ya da davranış biçimine ve inançlara kadar geniş bir yelpazeye sahiptir. Kültüre yabancılaşmaktan bahsedildiği zaman da az önceki cümlede bahsi geçen, yaşamı sürdürürken ve sürdürmek için insanın maruz kaldığı her şeyden ya da bazılarından bahsetmek mümkündür. Kültüre yabancılaşma beraberinde insanın kendisine ya da çevresindeki insanlara yabancılaşmasını da getirecektir. Kültüre ve kendine yabancılaşan insan bir yere, bir duruma, bir aileye, bir topluma, bir mekâna ait olmayacak hale gelmektedir. Bu durum beraberinde yalnızlık ve hiçlik duygusunu da getirmektedir.⁸⁸ Samuel Beckett oyunları tam da bu kültüre ve kendine yabancılaşma halinin ve bir adım ötesinin sahneye taşınmasıdır.

Değişen yaşam standartlarıyla şehir hayatına hızla geçilmesi ve insanların tarım toplumundan kopup büyük şehirlerdeki duvarların arasına hapsoluşu insanların yeni düzene alışırken sıkışıklık yaşamalarına sebep olmuştur. Yeni düzenin sonucu olarak insanlar daha fazla tüketmeye, dolayısıyla da daha fazla üretmeye mecbur kalırlar. Dini duygular ve uzun dönem her zor koşulda sığınılan kilise yarı yolda bırakmış gibi görüldüğünden inanç zayıflamıştır. İnsanların işlerini kolaylaştırmak için kullandığı makineler artık insanları kendilerine köle etmeye başlamaktadır.⁸⁹ Burada özetle bahsedilen ve daha önceki bölümlerde de anlatılan toplumsal koşullar sebebiyle insanlar içinde bulundukları dünyaya ve birbirlerine yabancılaşmışlardır. Bu yabancılaşmaya zemin hazırlayan mutsuzluk duygusu⁹⁰ yabancılaşmayla birlikte umutsuzluğa evrilmiştir. Umutsuzluk, artık insanların birbirlerine güvenememesi, yaşanan korkular çağa damgasını vurmuş ve insanların yaşamdan aldıkları hazzı yok ederken diğer yandan da yalnızlaşmalarına sebep olmuştur.⁹¹ Bu yalnızlaşma ve umutsuzluk hali Beckett oyunlarında yaşamaya mahkûm edilmiş oyun kişileriyle

⁸⁸ <http://www.olusumdrama.com/Yabanc%C4%B1la%C5%9Fma-Yabanc%C4%B1la%C5%9Ft%C4%B1rma-ve-Drama-Tiyatro-Naci-Aslan/>

⁸⁹ Acarlıoğlu, a.g.e., s.16

⁹⁰ Özlem Hemiş, *Cehov'dan Beckett'e Köprü Sözcükler*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, sayı 23, 2007,

⁹¹ Şener, a.g.e., s.300-301

karşımıza çıkar. Yaşamaya mahkûm edilmiş, dünya sürgününde gün sayan bu oyun kişileri varoluşlarıyla Beckett'in yabancılaşma kavramına birer örnektir.

Yabancılaşma ile iletişimsizlik kavramları Absürd tiyatrodan doğrudan ilişkide olan kavramlardır, biri diğerini mutlak biçimde etkiler, sebep-sonuç ilişkileri mevcuttur. Absürd tiyatrodan yabancılaşma, insanın kendine yabancılaşması, başkalarına yabancılaşması ve dünyaya yabancılaşması olarak üç şekilde görülür. İnsanın çevresiyle ve yaşadığı dünyayla olan iletişimi gerçek değildir. Bu yapaylık ve aldatmaca sebebiyle bir iletişimden söz edilemeyeceği gibi bu iletişimsizlik de insanı yabancılaşmaya itmektedir. Yabancılaşma yaşayan insan da gerçek iletişim kuramamaya devam edecektir. İnsanın karşısındaki insanla kuramadığı iletişim kendisine yabancılaşmasına da sebep olmaktadır. Bu durumlar sonucunda görülür ki yabancılaşma kaçınılmaz bir sonudur ve oyunlarda merkezi konumdadır.⁹²

2.1.3. Eylemsizlik

Absürd tiyatro, kendisinden önce süre gelen Geleneksel tiyatronun metinsel özelliklerini bünyesinde taşımamaktadır. Geleneksel tiyatrodan alışılmış olan giriş, gelişme, çatışma ve sonuç etmenleri Absürd tiyatrodan kullanılmaz ya da alışıldığı gibi kullanılmazlar. Geleneksel tiyatrodan kişinin karşısındaki güçle çatışmasının yerini Absürd tiyatrodan amaçsız görünen anlamsız davranışlar alır. Eylem artık ikinci plandadır ve durumlar üstünden tanımlanabilmektedir. Bünyamin Aydemir çalışmasında, Absürd tiyatrodaki eylem biçimlerini üç başlıkta toplamıştır; *“herhangi bir eylem içermeyen, salt evrensel durum bildirisi yapan olay örgüsü, eyleme dayalı (doğrusal) ancak eylemi duruma indirgeyen ve merkezinde yine evrensel durumu barındıran olay örgüsü, eyleme dayalı veya eylem içermeyen evrensel durumların döngüsellliğini (dairese) yansıtan olay örgüsü”*. Beckett'in oyunlarında rastlanan Aydemir'in ilk başlığıdır yani insan ile dünya ilişkisi bir evrensel olay üstünden yola çıkarak bu olay karşısında insanın yapabileceği bir şeyi olmayışıyla verilmektedir.

⁹² Aydemir, a.g.e., s.15

Oyunlardan örnek vermek gerekirse Mutlu Günler ve Godot'yu Beklerken'den bahsetmek mümkündür. Mutlu Günler'de Winnie'nin toprağa önce beline kadar daha sonra boynuna kadar gömülü olması sonucunda tek eylemi konuşmaktır ve bu durum insanın ölüm gibi dünyevi olayların karşısındaki çaresizliğinin sahnede görselleştirilmesidir. Godot'yu Beklerken'de iki kişinin oyunun başından sonuna kadar bekledikleri bir Godot vardır ve bu bekleme esnasında tıpkı Winnie'nin sonunu beklerken yaptığı gibi kendilerini avutmaktadırlar. Godot'nun geleceğine dair olan cılız umut iki oyun kişisini bekleme eyleminde tutar, bu eylem alışılmışın tersine durağan ve gelişimi olmayan bir eylemdir.⁹³ Godot'yu Beklerken oyunundaki bekleme durumu, başlı başına bir eylemsizliği ve aynı zamanda da eylemsizliğin içindeki ana eylemi gözler önüne sermektedir.

Mutlu Günler oyununda Winnie ilk perdede beline kadar, ikinci perdede de boynuna kadar toprağa gömülüdür. Bu durum Winnie'nin yok oluşunun yani ölümünün yaklaşmakta olduğunu göstererek anlatmaktadır. Oyun, iki yaşlı kişinin birbirleriyle gibi görünen ama aslında kendi kendilerine yaptıkları zaman dolduran bir konuşmadır, hiçbir şey yapmadan zamanın geçmesini bekleyen bu iki oyun kişisi kendilerini avutma amacındadır.⁹⁴ Beckett, Winnie'yi toprağa gömerek eylemsiz kılmış, ilk perdede yer değiştirmesini sağlarken ikinci perdede tamamen hareketsiz bırakır.

Beckett'in kişileri mümkün olanla onu gerçeğe dönüştürmeden oynarlar. Mümkün olanın sınırlı dünyasında, olacak olan şeylere endişelenmekten daha önemli yapacak işleri vardır.⁹⁵ Bu doğru olduğu kadar ironik bir tanımlamadır. Oyunlara bakıldığında oyun kişilerinin öncelik verdiği olayların yaşamı sürdürmek için gerekli olduğu görünmektedir ama aslında onların başka sorunları vardır. Bu nokta absürdün

⁹³ Aydemir, *a.g.e.*, s.22-24

⁹⁴ Aydemir, *a.g.e.*, s.13

⁹⁵ Samuel Beckett, *Quad*, & Gilles Deleuze, *L'Épuisé*, Les Editions De Minuit, Paris, 1992, s.60

düşündüklerini kâğıda dökmeye başladığı noktadır. Aslında yaşamsal kısıtlar varken biz ne kadar sıradan şeylerle uğraşıyoruz düşüncesinin metne döküldüğü durumdur. Örneğin Mutlu günlerde beline kadar kuma gömülü olan Winnie'nin kumdan kurtulmak yerine ruj sürmeye uğraştığını görürüz. Oyun Sonu oyununda da bu mümkünü oldurmayla uğraşmama hali etkindir. Örneğin, Hamm kötürüm ya da kör olmasıyla barışmış, yürümek için herhangi bir çaba sarf etmeden sadece hikaye anlatma ve hikayesinin dinlenmesiyle ilgilenir. Clov ise Hamm'dan ve bulunduğu durumdan her ne kadar kurtulmak istese de gitmek için harekete geçmeyecek alanda dolaşmayı, oturamadığı için hareketini sürdürmeyi seçecektir.

2.2. Absürd Tiyatroda Söz, Eylem İlişkisi

Döneme etki eden tarihsel ve toplumsal süreçlerin sonucu olarak insanların kesin olarak algıladıkları kavramlar artık kesinliklerini kaybetmiştir. Kavramların ya da inançların içinin boşalması söze de doğrudan etki etmiştir. İnsanların birbirleriyle bilgi alışverişi yaptıkları gündelik konuşmalar birdenbire aslında insanların çok da ilgilenmedikleri konularda ezbere cümleler kurdukları ortamlar halini almıştır. Örneğin günlük hava durumundan bahsetmek gerçekten hava durumuyla ilgilenmekten ziyade o anki boşluğu söz ile doldurma amacı taşımaya başlamıştır. Bu noktada, Absürd tiyatro artık geçmişte kalan alışılmış dili kendine hedef almaktadır. Absürd tiyatronun dilin bu iletişimden kopmuş haline getirdiği eleştirinin hedefinde, felsefenin dil ile ilişkisi, uyulması uygun bulunan dilbilgisi kuralları ve dilin mantıksız kullanımı vardır. Absürd tiyatro, insanların içinde bulundukları anlamsızlığı ve kapalı düşünce sistemlerindeki gerçekliğe açıklama getirme çıkmazını vurguladığı için Jean-Paul Sartre ve Albert Camus'nün varoluşçu felsefesiyle ortak noktalara sahiptir.⁹⁶

⁹⁶ Hamit Çalışkan, *Absürd Tiyatro*, İmge Kitabevi, Ankara, 1995, s.15-17

Esslin'in belirttiği gibi; “*Absürd tiyatro, bir sahnenin dilini eylemle geliştirerek, anlamsız gevezeliklere indirgeyerek ya da çağrışım ve ses uyumunun şiirsel mantığı için, tutarsız mantığı terk ederek sahneye yeni bir boyut getirmiştir*”⁹⁷. Absürd tiyatrodaki olaylardan ziyade durumlar sahne üstüne taşınmaktadır, bu da tartışmalı ya da çatışmalı, uzun betimlemeli diyaloglar yerine “*somut imge kalıplarına dayalı bir dil kullanır ve bir tür varolma duygusu sunmaya*”⁹⁸ çalışmakta anlamına gelmektedir. Absürd tiyatrodaki kişilerin gerçek karakterler olduğu ve dramatik bir çatıda olaylar yaşadıkları görülmemektedir. Zıt karakterler arasında gelişen diyaloglar ya da kişilerin tutkularından doğan çatışmalar da bu türde görülmemektedir. Absürd tiyatro, yazarının dünya görüşüne ait varoluşsal bir sloganın, karakterler arasında gelişen diyaloglarla seyirciye aktarılan halidir. Örneğin, Beckett’in Godot’yu Beklerken oyununda seyircinin üstünde durduğu şeyin, oyun kişilerinin bekleme durumunda olmaları ve aslında hiçbir şey olmaması, olması hedeflenmektedir. Beckett, oyun kişilerinin bekleme serüvenlerini anlatmayı değil, hiçbir şey olmadığını seyirciye göstermeyi hedeflemektedir. Bu varoluşsal içgüdüye bağlı hedef beraberinde anlamsız diye tanımlanabilecek diyalogları da getirir. Absürd tiyatro, sahnede söze dökülenle gerçekleşen eylemi çoğu kez çelişkili bir halde sunar. Absürd Tiyatro dili parçalamaya, alışılmışlıktan koparmaya ve dönüştürmeye yönelik bir kullanımda bulunur. Hem söz ile eylemin uyuşmaması hem de sözün zaman öldürmek için anlamsız cümlelere dönüştürülmesi Absürd tiyatronun dil ile ilişkisini en iyi özetleyecek maddelerdir denebilir. Kullanılan sözcüklerin eylemi desteklememesi, diyalog kurmak yerine gevezelik yapıyor gibi görünmesi Absürd tiyatronun sahne diline getirdiği yeni boyuttur. Sahnede birbiriyle uyum içerisinde algılanan sözcükler vardır fakat buz sözcükler birbirlerini ve taşıdıkları anlamları desteklemekten uzaktırlar. Tıpkı o dönemin günlük dil kullanımında olduğu gibi, Absürd tiyatrodaki söz ile söylenmek istenen ve/ veya eylem arasında uçurum oluşmaktadır. Farkında olarak ya da bilinçsizce kullanılması fark etmeksizin, dil artık gerçeği yansıtmamakta ve ardındaki anlamın da herhangi belirleyici bir özelliği kalmamaktadır.⁹⁹

⁹⁷ Esslin, *a.g.e.*, s.317

⁹⁸ Esslin, *a.g.e.*, s.314

⁹⁹ Esslin, *a.g.e.*, s.314-318

Beckett'in dil kullanımı kendisinden önce gelen tüm tiyatro metinlerinden farklılık gösterir. Kısa cümleler söylemek istediğini ifade etmeye yeter ve ifade ettiğinin ötesini düşündürür. Uzun uzun derdini anlatan psikolojik derinliği olan oyun kişileri daha az konuşarak daha çok anlam aktarmaya başlarlar demek mümkündür. Oyun metinleri artık dünyayı temsil etmemektedir. Kullanılan sözcüklerin iletişimi sürdürmekten öte bir görevi olduğu ortadadır. Sözcüklerin sürekli tekrar edilmesi, sessiz kalmanın konuşmak kadar yoğun kullanılması, alaycı bir tavırla kurulan iğneleyici kısa cümlelerin seçilmesi, insanın varoluşunun sorgulanması için kullanılmaktadır. Tekrar edilen sözcükler, tekrar edilen sessizlikler ve tekrar edilen hareketler ortaya kuklalaşmış oyun kişileri çıkarır. Ümran Türkyılmaz'ın Vulliard'dan aktardığı gibi, sessizliğin tekrarlanarak sık sık sözün yerine geçtiği bir anlatım düzleminde, dilin iletişim için yeterli olmadığının altını çizer ve bitmeyen bir eylemsizliğin içine hapsolmuş insanın hayat sürdükçe sonlanmayan bekleyişini göz önüne getirir.¹⁰⁰

Beckett'in oyunlarının hemen hepsinde ses, sessizlik, söz ve iletişim derdi söz konusudur. Absürd'ün ortaya çıkmasındaki itekleyici güç olan iletişimsizlik her oyunun başrolündedir. Krapp'ın Son Bandı oyununda Krapp sahne üstünde yalnız ve kayıt cihazından gelen güçlü ve biraz ağır başlı eski sesiyle karşı karşıyadır. Mutlu Günler oyununda Winnie'den yavaş yavaş eski günlerin anısı silinir, Komedi oyununda küplerin içinde kendi kendilerine söylenen ve konuşmaları üst üste binen oyun kişileri vardır. Ben Değil oyununda sahneden konuşan devasa bir ağız vardır. Oyunların ortak noktasına bakıldığında, herhangi bir gerçek nesneye gönderme yapmayan jestten ayrılan söz, sonunda bir beden arayan ya da yeniden canlanan bir sese indirgenir. Aynı kelimeleri ve aynı hareketleri tekrar eden karakterlerin döngüsel ve yorucu iletişimi Beckett'in eserlerinin tekrarlayan ve döngüsel yapısını açıklar. Oyun Sonu oyununda da olduğu gibi zamanın dışındaki karakterlerin bulundukları kapalı bir alanda, olay zaten gerçekleştiği için gelecekte hiçbir umutları olmadan hareket ederler.¹⁰¹

¹⁰⁰ Ümran Türkyılmaz, *Samuel Beckett'in Geleneksel Tiyatroya Başkaldıran Oyun Sonu Ve Godot'yu Beklerken Adli Yapıları Üzerine Bir İnceleme*, İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, cilt:6, sayı 7, 2017, s. 242-246

¹⁰¹ Evrard, a.g.e., s.49-50

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SAMUEL BECKETT TİYATROSUNDAN BİR ÖRNEK: OYUN SONU

3. SAMUEL BECKETT TİYATROSUNDAN BİR ÖRNEK: OYUN SONU

3.1. Oyun Sonu Oyununa Genel Bakış

Çalışmanın bu bölümündeki inceleme esnasında betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemleri arasında yer alan betimsel analiz yöntemi toplumsal yaşam formunu, içerik ve bağlamı analiz etmek için kullanılan bir yöntemdir. Betimsel analiz yöntemi, tasvir, gruplandırma ve ilişkilendirmeden oluşmaktadır. Bu yöntemle veriler arasında ilişki kurulmakta ve karşılaştırma yapılabilmektedir.¹⁰² Betimsel analizle Samuel Beckett'in Oyun Sonu oyunu, yabancılaşma, iletişimsizlik ve eylemsizlik kavramları üzerinden incelenmiştir. Bu kavramların betimsel analizle oyundan çıkardığı cümleler detaylıca anlatılmış ve tabloda özetlenerek karşılaştırma sağlanmıştır. Bu yöntemin uygulanması ile çalışma derlenen verilerin anlamlı bir bütünlük içerisinde yorumlanabilmesi ve başka çalışmalarda da kullanılabilecek somut bir çerçeveye dönüştürülmesi amaçlanmıştır.

1959 yılında yazdığı Oyun Sonu oyunu Beckett'in 1949 yılında yazdığı Godot'yu Beklerken oyunundan sonra gelen ikinci tiyatro oyunudur. Aslında Beckett'in Godot'yu Beklerken'den önce yazdığı fakat yayımlanmayan bir oyunu daha vardır; Eleutheria.¹⁰³ Yayımlanan ve seyirciyle buluşan ilk oyunu olduğu için ilk kabul edilen Godot'yu Beklerken oyunuyla bu kez kendini tiyatro metni üzerinden ifade eden Beckett, zamanla büyük ilgi toplamıştır.

¹⁰² Murat Özdemir'den aktaran, Aybike Serttaş, Sinemada Yabancılaşma ve Teknoloji Temalı Distopya: Siberpunk Anlatı, TRT Akademi, cilt 3, Sayı 5, Ocak 2018

¹⁰³ Esslin, *a.g.e.*, S.34

Godot'yu Beklerken oyunu yazıldıktan ve sahnelendikten sonra tiyatro sanatı artık eskisinden farklı olacaktır. Bu sebeple oyunun, dönüm noktası olarak, işlevsel bir rolü de vardır. Beckett'in oyunda kullandığı klasiğe karşı çıkan dilin sonrasında gelecek oyunlara da öncü olduğu kabul edilmektedir. Godot'yu Beklerken oyunu, tek bir ağacın olduğu boş bir açık alanda geçer, yolların kesişme noktasıdır. Oyun kişileri Vladimir ve Estragon özelliiksiz, sıradan tiplerdir. Bu ikili Godot'yu beklemekte beklerken de kendilerini eylemektedir. Vladimir ve Estragon iki perdelik oyunda zaman zaman kendilerine oyun uydurarak, oynarken de bekleyerek zamanlarını geçirirler. Geçerken oyuna girenler de Vladimir ve Estragon'un bekleme eylemlerini sürdürmeye yardımcı olurken seyirciye de hayatı sorguladır. Beckett'e sorulduğunda mesaj kaygısı taşımayan bu oyun kişileri seyircilere tartışma yaşatmayı başarmışlardır. Oyunun sonunda gelen çocuk Godot'nun ertesi gün geleceğinin haberini getirir ve Beckett'in yazdığı diyalogdan anlaşılır ki Godot her gün bir ertesi gün gelme vaadiyle Vladimir ve Estragon'u eylemektedir.¹⁰⁴ İşi gücü Godot'yu beklemek olmuş bu ikili ertesi gün de Godot'nun gelmesi ihtimaline karşın aynı yerde olacaklarını söylerler. Gelmeyecek olanın geleceğine dair umut ikiliyi hayatın akışında tutmaktadır.

"Vladimir: Dün gelmemiş miydin sen?"

Çocuk: Hayır efendim.

Vladimir: İlk defa mı geliyorsun?"

Çocuk: Evet efendim.

sessizlik

Vladimir: Bay Godot'dan mesaj getirdin?"

Çocuk: Evet efendim.

Vladimir: Bu akşam gelmeyecek.

Çocuk: Öyle efendim.

Vladimir: Ama yarın gelecek.

Çocuk: Evet, efendim.

Vladimir: Kesinlikle!

*Çocuk: Evet, efendim."*¹⁰⁵

¹⁰⁴ Cerrato, Alcatena, a.g.e., s.89-104

¹⁰⁵ Samuel Beckett, *Godot'yu Beklerken*, çev. Uğur Ün, Tarık Günersel, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2006, s.120

Oyuna adını veren bekleme durumu, Beckett'in ölümü bekleyen ailesine tanıklık etmesiyle bağdaştırılabilmektedir. Hayat, ölümü bekleme anlarından oluşan nafile bir çabanın bütünüdür Beckett'e göre ve bu görüş romanlarına olduğu kadar oyunlarına da yansımaktadır.

Godot'yu Beklerken'i Oyun Sonu, Oyun Sonu'nu Mutlu Günler oyunu izler. Oyun Sonu oyununa bakmadan önce kendisinden sonra gelen oyuna göz atmak daha sonraki karşılaştırmalar esnasında bize fikir verecektir. Mutlu Günler¹⁰⁶ artık iyice sıkışmışlık içinde olan Winnie'nin karşısına geçirir seyirciyi. Daha önceki bölümde de söylendiği gibi, Winnie ilk perdede yarı beline kadar ikinci perdede boğazına kadar toprağa gömülüdür ve yaşamını sürdürmeye bu şekilde devam eder. Beckett, hayatın devam ediyor olması insanın yaşadığı anlamına gelmez düşüncesini bu sefer böyle anlatmayı seçmiştir. Winnie gömüldüğü yerdeki çaresizliğine tezat oluşturacak bir yaşam gücüyle doludur. Artık kullanılmadığını söylediği nesneleri tek tek ele alıp anılarını yad eder. Winnie'nin kocası Willie ise sahnedeki yükseltinin arkasında oturup kanayan kafasına aldırış etmeden gazete okuyarak Winnie'ye katılacaktır. Winnie yakıcı güneşin altında gömülüp kaldığı yerde kendisini eylemeyi sürdürürken kocasının da bu aktiviteye katılmasını zamanın geçmesini kabul edilir kılmasını talep etse de Willie çok varlık göstermez. Oyun genel olarak Winnie'nin kendini eylemesi üzerinedir. Birinci perdede Willi, Winnie'nin monoloğunun aralarına kısa cümlelerle girerken ikinci perde Winnie'nin konuşmasına sessizlik molaları vermesiyle sürer. Oyunun sonunda Willie'nin öldüğünü düşündüren yine sessiz kalışıdır.

Beckett'in yazdığı oyunlar içinde Oyun Sonu, en çok malzemeyi sunan ve farklı kavramlar üstünden incelenebilen oyun olmuştur, bununla birlikte oyun uçsuz bucaksız bir boşluğa sahiptir. *“Tekrar eden imgeler, kısa cümleler, uzun monologlar, sessizlikler, bazen pinpon maçı bazen de iki usta satranç oyuncusunun karşılaşması gibi ilerleyen diyaloglar”*, tam anlaşıldığı zannedilirken kaybolan anlamlar, *“derin ve*

¹⁰⁶ Samuel Beckett, *Oh Les Beaux Jours*, Les Editions de Minuit, Paris, 1963

çok anlamlı aforizmaların arasına yerleştirilmiş basit gündelik dil cambazlıkları kesin kuralları olan bir oyunun ve ustaca işlenmiş bir metnin matriksini oluşturur".¹⁰⁷ Oyun Sonu okura/seyirciye anlamda sunduğu boşluğu uzam ile de bağlantılar. Oyun, nerede ve hangi zaman diliminde geçtiği belli olmayan bir oyundur. Sahne atmosferinin tarifi "çıplak bir iç mekân, gri ışık"¹⁰⁸ olarak başlamaktadır. Sahnenin ortasında üstü örtülü olarak tekerlekli sandalyede oturan kör bir adam vardır; Hamm. Sahne dışındaki mutfağa gidip gelen, camdan dışarıya bakıp betimleyen, kısaca Hamm'ın eli, ayağı ve gözü olan bir yardımcı vardır; Clov. Romatizmalarından dolayı oturamayan Clov yerine Hamm kalkmadan oturmakta, görmeyen Hamm için de Clov betimlemeleriyle göz, hareket edebilirliğiyle ayak olmaktadır. Birbirini tamamlayan bu iki adamın yanı sıra, sahnenin kenarında kurulu duran iki çöp kutusunda, Hamm'ın anne babası vardır; Nell ve Nagg.

Oyun başladığında seyircinin gördüğü tablo, üstü örtülü Hamm'a bakan yüzü fazlaca kırmızı olduğu belirtilen Clov, yüksekte küçük pencereler, çöp varilleri ve gri ışık, bir anlık sessizliğiyle açılışa seyirciye çok şey anlatmakta ve aynı zamanda hiçbir şeyi anlamlandıramamasını sağlamaktadır. Hamm sahnenin ortasında olsa da üstü örtülü ve uykuda olduğu için o an dekordan farksızdır, Clov yalnızdır. Clov'un, oyun açılışı için uzun sayılabilecek, sözsüz açılışı ile oyun başlar. Beckett, Clov için yazdığı sözsüz açılışla sahnede görünen iki oyun kişisi arasında sözlü ya da sözsüz bir iletişim olmaksızın ikisi hakkında da fikir edinmemizi sağlar. Bu sahne aynı zamanda da seyirciyi işlerin alışılmış dramatik oyunlardaki gibi gitmeyeceğine, uzun uzun psikolojik çözümlemelerin konuşulmayacağına hazırlamakta denebilir.

Beckett'in artarda yazdığı Godot'yu Beklerken, Oyun Sonu ve Mutlu Günler oyunlarının betimsel analiz yöntemiyle karşılaştırması aşağıdaki tabloda sunulmaktadır.

¹⁰⁷ Oğuz Arıcı, *Oyun Sonu: Çok Katmanlı Bir Metni Okumak*, s.3 <https://docplayer.biz.tr/9926860-Oyun-sonu-cok-katmanli-bir-metni-okumak-1.html>

¹⁰⁸ Samuel Beckett, *Oyun Sonu*, çev. Genco Erkal, Mitos Boyut, İstanbul, 2007, s.21

Tablo 1. Oyunların Betimsel Analiz Yöntemiyle Karşılaştırılması

	Yabancılaşma	İletişimsizlik	Eylemsizlik
Godot'yu Beklerken	- Beklemek başlı başına bir yabancılaşma metaforudur çünkü Beckett'e göre hayat, ölümü bekleme anlarından oluşan nafile bir çabanın bütünüdür. - Godot'nun ertesi gün geleceğinin haberini veren çocuk, oyun kişilerine göre bir gün önce de gelmiştir ama çocuk bunu kabul etmez, ilk kez geldiğini söyler.	- Vladimir ve Estragon söyleyecek bir şeyleri olmamasına rağmen birbirleriyle konuşmayı sürdürürler. Bazen birinin bir köşeye çekilmesiyle sekteye uğrayan kelime alış verişinde bir anlam barındırmadığı için anlamlıdır.	- Beklemek. Oyunda Godot'nun gelişini bekleyen Vladimir ve Estragon bulundukları yeri terk edememektedir. - Gelmemek. Varolmasa da oyun kişisi gibi olan Godot'nun gelmemesi, eylemin oluşumunu engeller.
Oyun Sonu	- Boşluk. Hiçlik. - Zamansızlık. - Seyirciye yerinin hatırlatılması. Görmek için dürbüne, seslenmek için düdüğe, sevmek için pelüş köpeğe ihtiyaç duyulması. - Başlamak ve diyalog sürdürmek için seçilen kelimeler.	- Oyun kişileri birbirlerine cevap verseler bile her konuştukları birkaç cümle sonra sona erer, anı kurtarmak için artarda kurulan cümleler gibidir konuşmaları. - Hamm susarsa öleceğini düşünür gibi sürekli konuşur, anlattıklarını kimse dinlemese de anlatır.	- Gidememek. Oyun kişileri hareket etme kabiliyetinden yoksundur, hareket edebilen tek kişi Clov da madden Hamm'e bağımlıdır ve oyunun sonuna kadar gidemez. Gıda bitip orada kalmasını sağlayacak bir şey olmadığında da evi ve efendisini terk eder.
Mutlu Günler	- Temel yabancılaşma unsuru; bir insanın kuma gömülü yaşamasıdır. - Winnie'nin bir yere kıpırdamayacak olmasına rağmen hayat dolu olması, ruj sürmek gibi yaşamsal eylemleri sürdürüyor olması da yabancılaşmanın altını çizer.	- Winnie'nin yanında kocası da vardır fakat konuşmaları diyalogdan ziyade görev bilinciyle sürdürülür. Winnie, kocasından yanıt beklemeden ve yanıt alamasa bile konuşabilmektedir.	- Çakılı kalmak. Winnie, ilk perdede yarı beline kadar, ikinci perdede boynuna kadar toprağa gömülüdür, hareket edemez, eylemleri kendini eylemeye yöneliktir.

Godot'yu Beklerken oyunu ile Oyun Sonu arasında karşılaştırmalı okuma yapıldığında fazlaca benzerlik olduğu dikkat çeker. İki oyunda da oyun kişilerinden biri diğerinin varlığına destek olarak var olmaktadır, bir efendi köle ilişkisi çağrışımı vardır. Oyun kişilerinde fiziksel kusurlar olduğu gibi psikolojik derinlikten de uzaktırlar. İki oyunun da anlatılabilecek olay akışlı bir konusu yoktur. İki oyunun geçtiği atmosfer de basit ve karamsardır. İki oyun da oyun kişileri gibi umutsuzdur. Godot'yu Beklerken'de Vladimir ve Estragon'un nasıl yapacak ve söyleyecek bir şeyleri yoksa Oyun Sonu'nda Hamm ve Clov'un da yoktur. Dört oyun kişisi de evrene fırlatılmış ve tutsak edilmiş, sonlarını beklerken yaşamın sürmesine katlanıyorlardır.¹⁰⁹

Jan Kott, Beckett'in hem Godot'yu Beklerken'in hem de Oyun Sonu'nun atmosferini yaratırken, William Shakespeare'in Kral Lear oyunundan esinlendiğini hatta oyunun iskeletini alıp kendi dünyasını Shakespeare'in iskeletine kurduğunu öne sürmektedir. Shakespeare trajedilerinde doğa, insanın yazgısıyla iş birliği halindedir ve eylemde payı vardır. Doğa, çöküş ortam sağlar, ev sahipliği yapar ya da çöküşün habercisi ve eşlikçisi olur. Absürd Tiyatro artık doğadan kopmuş, eşyalarla dolu bir odanın içinde kalmıştır. Doğanın içindeki orman, güneş tutulması ya da fırtına gibi simgelerin trajedideki görevi absürd tiyatrodaki nesnelere bırakılmıştır.¹¹⁰ Beckett'in Oyun Sonu'nda tahtı andıran tekerlekli sandalyesi, tabutu andıran çöp kutuları, görmek için dürbün, seslenmek için düdük, uzanmak için kullanılan merdiven, yaşamdan geriye kalan birkaç parça yiyecek, kum, pire ve insan bedeni kendi eylemleriyle sahnede bulunmakta ve oyun kişilerinin yaşadıkları trajedinin boyutunu seyirciye göstermektedir.

¹⁰⁹ Leo Bersani, Ulysse Dutoit, *Fakir Sanat Beckett Rothko Resnais*, çev. Suat Kemal Angı, Dost Yayınevi, Ankara, 2006, s.42

¹¹⁰ Jan Kott, *Çağdaşımız Shakespeare*, çev. Teoman Güney, Mitos Boyut, İstanbul, 2017, s.108-110

Arzu Kunt'un Pruner'den aktardığı gibi, Beckett'te de dünya, insanın mutlak sürgüne mecbur bırakıldığı bir hapisaneye benzer ve içinde insana verilen yer belirsizdir. Hamm, doğaya karşı yetersizliğini ve bu evrende işgal ettiği yerin farkına vardıkları andan itibaren belirsizliğin derinliklerinde yüzen insanların bir prototipidir. Oyun Sonu oyun kişileri, gerçek dışılığın içinde kaybolmuş ve dışsal bir dönüm noktası ihtimalini kaybetmişlerdir.¹¹¹ Absürd tiyatro metinlerin ortak özelliği olarak sayılan kavramları oyun içinde aradığımızda iç içe geçtiklerini göreceğiz. Sebep, sonuç ilişkisiyle birbirine bağlı kavramları birbirinden tamamen ayırmak mümkün olmasa da oyunu yabancılaşma iletişimsiz ve eylemsizlik ana başlıklarıyla üç kavram üstünden inceleyeceğiz. İletişimsizlik kavramının oyundaki yansımalarına bakarken sessizliğin ve sözün oyundaki işlevleri üzerine de tartışacağız.

3.2. Oyun Sonu Oyununda Yabancılaşma

İkinci bölümde detaylıca açıklandığı gibi Tanrı'ya olan inancın zayıflaması ve öte dünya odaklı yaşamın yok olmaya yüz tutması, insanın dünyaya iradesi dışında fırlatılıp bir de dünya meseleleriyle başa çıkması gerektiğini düşünmesine sebep olur. Dönemin düşüncesine göre hayata geliş, ölüme gidişin ilk günüdür ve sonunda öleceği bir hayatı keyif alarak yaşaması beklenen insan, hayatın getirdiği yüklerle mücadele etmektedir. Bu yaşam mücadelesinin sonunun ölüm olduğunun bilinmesi mücadele kavramının içini boşaltır. Beckett'e göre kendi yazma eylemi bile yersizdir ama yapabileceği başka bir şey de yoktur. Yazarak bu yabancılaşma sarmalına dahil olacaktır çünkü yazmasının saçmalığını bile bile elinden başka bir şey gelmeyeceğini farkındadır.¹¹² Yabancılaşma, yazarın kendi yaşamında karşısına çıkan bir duygu olarak yazma eylemine kadar inmiş ve tabii oyunlarına da damga vurmuştur.

Oyunun incelemesi esnasında iki tür yabancılaşmadan bahsedilecektir. Birinci yabancılaşma, ikinci bölümde detaylıca anlatılan, Brechtien anlamda kullanılan

¹¹¹ Arzu Kunt, *L'etre et Le Neant Dans Fin De Partie De Beckett*, Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi, s.37

¹¹² Samuel Beckett, *Oyun Sonu* (Ayşegül Yüksel'in önsözü), Mitos Boyut, İstanbul, 2007, s.7

seyircinin seyirci olduğuna dair hatırlatmalarla oyunla özdeşlik kurmasına engel olan yabancılaşma, diğeryse Beckett'in oyun kişilerinin geride bıraktıkları yaşamın sonucu olarak bugünlerine kişisel ve toplumsal olarak yabancılaşmalarıdır. Her iki yabancılaşma da Beckett'in hayatın boşunallığına çekmek istediği dikkate hizmet etmektedir. Oyundaki yabancılaşma öğeleri aşağıdaki tabloda ve detaylı anlatımda görülecektir.

Tablo 2. Yabancılaşma Unsurlarının Betimsel Analizi

	Yabancılaşmanın Temsili
Uzam	Boş ve gri olarak betimlenen sahne tasarımı mekânı tanımsız kılar. Sahnenin dışındaki alandan da yaşamsız bir boşluk olarak söz edilir. Oyun, kişileri sahneye fırlatılmış gibidir ve dış dünya giderek yok olmaktadır.
Dekor	Tahtı andıran bir tekerlekli sandalye, içinde iki yaşlının yaşadığı iki çöp varili, iki küçük pencereden oluşan dekor ilk anda seyirciye / okura hiçliği ve bir şeylerin alışıldığı gibi gitmeyeceğini anlatmak ve oyun boyunca yabancılaşmayı kalıcı hale getirmek için tasarlanmıştır
Zaman	Clov'un Hamm'a söylemiyle saatin her zamanki gibi "sıfır" olduğunu öğreniriz. Özellikle belirtilen bu saatin sıfır olma durumu seyirciyi / okuru alışılmış zamanın dışına atmaktadır.
Aksesuarlar	Görme duyusunun yetmediği yerde dürbün, seslenmek yerine düdük, boyun yetmediği pencerelere çıkmak için merdiven kullanılmaktadır. Bu teknolojik destek kabul edilebilecek eklentiler oyun kişilerinin eksiklerini tamamlamaktadır. Dürbün aynı zamanda seyirciye yerini ve ideal davranış biçimini hatırlatmak için de aracı olarak kullanılır.
Sözcükler	Clov'un oyuna başlarken bitti demesi ve Hamm'ın ilk replik olarak bende oyun sırası demeyi seçmesi sözün yabancılaşma için kullanıldığı ve kullanılacağı anlamına gelmektedir. Dış dünyayı betimleme ve zamanı haber verme gibi yabancılaşma unsurları da sözcükler aracılığıyla verilmektedir.

Alışılmışın aksine boş ve kasvetli bir sahne kullanımı tercih eden Beckett, seyirciyi koltuklarına ilk oturdukları anda rahatsız etmeyi arzular gibidir. Bu rahatsız etmeye giden yol yabancılaşmadan geçer. Seyirci, alıştığından dışında bir sahnelemeyle başlayan oyunla baş başa bırakılır. Boş bir sahnede üstü örtülü bir adama ve iki varile bakan seyirci sahnede gezinen ve bedenen arızalı bir oyuncuyu izlemeye başlar. O iki varilden yaşlı iki insan çıkacaktır. Yaşlılıklarının ileri evresinde olan Nell ve Nagg için yaşıyorlar demek çok kolay ve doğru olmaz. Bedenen vardırırlar ve konuşup nefes alırlar ama bulundukları varilden çıkmadıkları ve eylemsel bir varoluşları olmadığı için bitkisel bir yaşamdır bu sürdürdükleri.

Alışılmış dışı sahne tasarımının bir adım ötesinde Beckett, seyircisini Clov'un ağzından söylediği "*bitti*"¹¹³ sözcüğüyle karşılar. Adı, Oyun Sonu olan bir oyunun "*bitti*" diyerek başlatılması şaşırtıcı değildir. Bu durumda, oyunun ilk sözcüğüyle seyirci, bitmiş bir şeyi izleyeceği gerçeğiyle karşı karşıya kalır. Beckett'in oyunun başlangıcını "*bitti, bitiyor, bitecek, belki bitecek*" diyerek yapması öylesine değildir. Olacaklar oyunun başlamasından önce olup bittiyse seyirciye izlemesi için oyun kişileri ne sunacaktır? Seyirci, duyduğu ilk kelimeyle, bir serüvene tanıklık edemeyeceği, bitmiş bir şeyle karşılaştığı ve seyirci kalacağı gerçeğiyle yüzleşerek Brechtyen bir yabancılaşma yaşar.¹¹⁴ Beckett daha oyunun başından seyirciye biten bir şeyi izleyeceğini salık vermesi oyun kişilerinin bitmiş bir yaşamı sürdürmekte olduğunun da ifadesidir. Clov'un seyirciyi yabancılaştırarak oyun açılışı yaptığı tiradını Hamm'ın monoloğu izler.

Clov sahneden çıktığında yalnız kalan Hamm "*bende oyun sırası*"¹¹⁵ diyerek başlar söze. Bu cümle, seyirciye oyun izleyeceğini bir kez daha hatırlatır. Hamm artık sahne almıştır, oyuna kendini ve ailesini Beckett'in tarzında tanıtarak başlar. Bir şeyler

¹¹³ Beckett, *Oyun Sonu*, s.22

¹¹⁴ Leo Bersani, Ulysse Dutoit, *Fakir Sanat Beckett Rothko Resnais*, çev. Suat Kemal Angı, Dost Yayınevi, Ankara, 2006, s.43

¹¹⁵ Beckett, *Oyun Sonu*, s.22

anlatır ama bir bilgi vermez hatta ilk ifadesi olan “yaşlı çaput”, elindeki mendili tanımlıyor gibi görünse de kendini de tanımlar niteliktedir. Hamm da bir şeyin bitme vaktinin geldiğinden bahsetmektedir, bu şey yaşamı sürdürme hali gibi yorumlanabilir. Hamm, eskiye duyduğu özlemle, sürmekte olan durağan halin bitmesi gerektiğini düşünür ama sonlandırma eylemi için bir şey yapmaz. Daha oyunun başında, Clov ile ilk karşılaştığımız sözsüz oyunda da Hamm’ın ilk cümlelerinde de Beckett’in oyunlarındaki yabancılaşmaya, iletişimsizliğe ve eylemsizliğe aynı anda somut örnekler bulabiliriz.

“Hamm: Bende... (Esner) oyun sırası... (Açık mendili kolunun gittiği kadar uzatarak önüne tutar.) Yaşlı çaput! (Gözlüğünü çıkarır, gözlerini, yüzünü ve gözlüğünü siler, takar, mendili dikkatle katlar ve incelikle robdöşambrının üst cebine koyar. Boğazını temizler, parmak uçlarını birleştirir.) Benimkinden daha... (Esner) daha yüce... sefalet olabilir mi? Kuşkusuz. Bir zamanlar. Ama, şimdi? (Bir an) Babam? (Bir an) Annem? (Bir an.) Eee... köpeğim? (Bir an.) (...)(Koklar) Clov! (Bir an) Yok, yalnızım. (Bir an) Ne düşlerdi ama! O ormanlar! (Bir an) Yeter artık bitme vakti geldi, sığınakta da. (Bir an) Gene de karar veremiyorum... bitirmeye. Evet, bu işte, artık bitme vakti geldi, gene de karar veremiyorum... (Esner) bitirmeye (Esner)...”¹¹⁶

Tiradın sonunda Hamm düdüğünü öttürerek Clov’u sahneye çağırır ve ikilinin birlikte sergileyecekleri oyun başlar. Dekorda dikkat çeken çöp kutularının içinden iki yaşlı insanın çıkması, bu insanların Hamm’ın anne ve babası olması da oyundaki yabancılaşma unsurlarından biridir. Bu iki insan, Nell ve Nagg yaşlılıktan mı çöpe atılmışlar yoksa kendi kozalarında ölümü mü bekliyorlar yoruma açıktır. İnsana özgü bir ortamda olmamaları tamamen yazarın absürd tercihidir.

Oyundaki bir diğer yabancılaşma unsuru da zamandır. Oyun kişileri içsel zamanlarını farkında değildirler. Kendi işleyişlerine yabancılaşmış ve uyku düzeni, yeme düzeni gibi alışkanlıkları kaybetmişlerdir. Bununla birlikte Hamm, Clov’a saati

¹¹⁶ Beckett, *Oyun Sonu*, s.22

sorduğunda gelecek cevap seyircinin gündelik hayatında karşısına çıkmayan bir zaman dilimi olduğundan yine yabancılaşma unsuru olarak kabul edilebilir.

“Hamm: Saat kaç?

Clov: Her zamanki gibi.

Hamm: Baktın mı?

Clov: Evet.

Hamm: Eeee?

Clov: Sıfır.”¹¹⁷

Uzam, oyunda dramatik oyunlardaki gibi kullanılmayan unsurlardan biri olarak yine yabancılaşmaya yol açmaktadır. Clov’un camdan bakıp Hamm’a anlatmasıyla seyircinin/okurun kafasında canlanması istenen atmosfer, yaşamın son bulduğu bir döneme aittir. Daha önce gördükleri her şey yavaş yavaş yok olmuş, oyun kişileri hiçliğin ortasında kalmışlardır. Atmosferin rengi solmuş, etraf griye bürünmüştür.

“Hamm: Denize bak.

Clov: Aynı.

Hamm: Okyanusa bak!

...

Clov: Hiç böyle bir şey görmedim!

Hamm: (Merakla) Ne? Yelkenli mi? Yüzgeç mi? Duman?

Clov: (Hep bakarak) Fener batmış!

Hamm: (Ferahlar) Pah! Çoktan batmıştı.

Clov: (Hep bakarak) Bir ucu duruyordu.

Hamm: Tabanı.

Clov: (Bakarak) Evet.

Hamm: Ya şimdi?

Clov: Hiçbir şey kalmamış.

(...)

Hamm: Ya güneş?

Clov: (Bakarak) Yok.

Hamm: Ama batmak üzere olmalı. İyi bak.

Clov: (Aramıştır) Güneşin canı cehenneme.

¹¹⁷ Beckett, *Oyun Sonu*, s.23

Hamm: Demek gece oldu bile.

Clov: (Bakarak) Hayır.

Hamm: (Bakarak) Gri. (Dürbünü aşağı indirir, Hamma'ya döner ve daha yüksek sesle)

Gri! (Susar, çok daha yüksek sesle) Grrrri! ”¹¹⁸

Oyun boyunca dışarıdan haber almak için kullanılan dürbün ve merdiven ikilisi dış dünyayla bağ kurmalarını sağlar. Clov, Seyircinin görmediğini, oyunun görmeyen karakteri Hamm'a anlatarak seyirciye de duyurur. Geleneksel seyirci alışkanlığı sahne üstündekini seyretmekken bu oyunda birden fazla yerde seyirci sahne dışından verilen tasvirlerle imgeleminde bir dünya kurar. Bu dünyanın kurulumu da geleneksel tiyatrodan farklı olması sebebiyle akla yine Brecht'i ve yabancılaşma kavramını getirir. Oyunun bir noktasında Beckett, Brechtien yabancılaşma kavramına içtenlikle göz kırpar ve dürbünü seyircilere çeviren Clov coşkulu bir kalabalık gördüğünden bahseder. Beckett bu cümleyle seyirciye de tiyatrodaki yerini hatırlatmış ve coşkulu olmasını öğütlemiştir diyebiliriz.

3.3. Oyun Sonu Oyununda İletişimsizlik

Absürd tiyatro akımının içinde sayılan yazarların oyunlarının hemen hepsi iletişimsizlik kavramını odağında barındırır. İletişimsizlik ve yabancılaşma kavramları oyunları absürd akımın bir parçası yapan unsurlardandır ve oyun kişilerinin ilişkilerinde baştan sona varlık gösterirler. Beckett, oyunlarında iletişimsizliğin ve yabancılaşmanın yarattığı çağdaş insan tipini konu almıştır.¹¹⁹ Oyun sonu oyununda da iletişimsizlik üstüne kurulmuş birden fazla ilişki örneği görülmektedir. Clov, Hamm, Nell ve Nagg aynı mekânda bulunan, birbirleriyle ilişkide olan ve aralarında iletişim olamayan oyun kişilerimizdir. Oyundaki iletişim biçimleri eylemsizlik boyutları aşağıdaki tabloda ve detaylı anlatımda görülecektir.

¹¹⁸ Beckett, *Oyun Sonu*, s.39-40

¹¹⁹ Aydemir, a.g.e., s.15

Tablo 3. Betimsel Analiz Yöntemiyle İletişimsizlik ve Eylemsizlik

	Varoluş Hikayeleri	İlişki ve İletişim Biçimleri	Eylemsizlik Boyutları
Hamm	Evin beyi olduğu bellidir. Nell ve Nagg'ın oğlu, Clov'un efendisidir. Kilerin anahtarı ve karar verme hakkı kendisinde olduğu için evin yöneticisidir. Kör ve kötürüm olduğu için Clov'a bağımlıdır.	Clov'u sürekli lafa tutar. Kimse olmazsa kendi kendine konuşur. Sıkıldığı zaman anne ve babasıyla diyaloga girmek ister ve yine sıkıldığı zaman onları susturur. Dinlenilme ihtiyacındadır. Sürekli söz alışverişi olmasına rağmen bir iletişimden bahsedilemez.	Hamm oturduğu tekerlekli sandalyeden kalkamaz ve kör olduğu için de göremez. Sandalyeyle hareket edebilmek için de Clov'a bağımlıdır. Yaşadığı hayattan hoşnut olmadığı için ölemiyor olmaktan da hoşnut olmayarak ölümü beklemektedir.
Clov	Evin hizmetlisidir. Mutfak diye anlattığı sahne dışındaki mekan onun yaşam alanıdır. Hamm'a bağımlıdır.	Oyun sonuna kadar Hamm'ın zorlamasıyla konuşur. Gitme kararından sonra ilk defa uzun konuşmasına tanık oluruz. Hamm'ın kendisini çağırmak için kullandığı düdüğe duyarlıdır ve hemen gelir.	Clov oturamadığı için hep ayakta ve hareket halindedir. Evdekiler hareket edemediği için onlara hizmet etmekte ve Hamm'ın sözde yer değiştirmesini de sağlamaktadır. Clov oyun kişileri içinde yeteri kadar hareket edebilen tek insandır. Oyun sonunda gitmeyi seçtiğinde, seçtiğinin ölmek olduğu anlaşılmaktadır.
Nell ve Nagg	Hamm'ın anne ve babasıdır ve çok yaşlıdırlar. İki ayrı çöp varilinde yaşarlar.	Konuştukları zaman ya yiyecek bir şey isterler ya da geçmişten bahsederler.	Yaşadıkları varillerden çıkamazlar. Yazarın bu hareketsiz kılması sebebiyle ikisi de tamamen eylemsizdir. Yapabildikleri tek şey geçmişi hatırlamak ve ölümü beklemektir.

Samuel Beckett’de oyun kişileri kısa cümle kurmak, sessizliğe ve harekete sığınmanın yanı sıra hafızasızlardır.¹²⁰ Bu hafızasızlık, birden fazla sonuca sahiptir. Oyun kişileri geçmiş bölük pörçük hatırladıkları için şimdiye fırlatılmış gibidirler. Şimdide konuştuklarını da hafızaya alamadıkları için diyalogları tekrarlardan oluşmaktadır. Şimdide konuştukları, an geçtiğinde geçmişte kalmakta ve karakterler geçmişlerini bir sonraki an şimdi olduğunda beraberlerinde getirememektedir.

Beckett, oyunun sözsüz açılışında Clov’u hiç cümle kurdurmadan, tek bir kelimeye ihtiyaç bile duymadan anlatır. Clov biraz sarsak, unutkan ve ortalıkta dolaşan bir adamdır. Hamm ise tekerlekli sandalyede olmasından dolayı Clov’a bağımlı olduğu görünen bir adamdır. İki oyun kişinin de kendini tanıtmamasının ve atmosferin seyirciye aktarılmasının ardından, Hamm’ın hikâye anlatacağı yer dışında, oyun diyalog ile sürer. Daha önceki bölümlerde de bahsedildiği ve kuramcılarının da hemfikir olduğu gibi Beckett’de diyalog mantıklı ve sebep sonuç ilişkisi olan ve derinlikli uzun cümleler kurulan bir süreç değildir. Hamm ve Clov birbirleriyle konuşurlar ama birbirlerine cevap vermedikleri anlar olduğu gibi birbirlerine cevap verdiklerinde de bir şey söylemedikleri ya da konuşmadıkları anlar çoktur. Kelimeler nefes almak gibi refleksle ve mecburiyetten dökülüyor gibidir, bununla birlikte sessizlik anları da sıktır. Clov ve Hamm birbirleriyle bir bağları olmadığını sezdirse de bir arada kalmayı seçmek zorunda kalmışlardır ve bu zorunda kalışın sebebi aslında birinin diğeri olmadan hayatta kalamamasıdır. Clov, Hamm’ın hayatını sürdürmesi için gerekenleri ona getirip götürür, Hamm’a bakar. Hamm da Clov’a maddi varlığını sunarak yemek ve kalacak yer verir. Hamm düşünen taraf, Clov da Hamm’ın düşündüklerini eyleme dökmesi gereken taraftır. Bir nevi efendi-köle ilişkisini çağrıştıran bu durum aslında birinin oturamadığı, diğeri ayakta duramadığı iki yarımın birleşmesi kadar trajikomiktir. Biri olmadan diğeri yaşamını sürdüremeyeceği oldukça net görülmektedir. Hamm ve Clov birbirlerine muhtaç oluşlarını da yine Beckett’in diyalog anlayışıyla dile getirirler;

¹²⁰ *La Litterature Française*, Ed. Cecile de Ligny, Manuela Rousselot, Nathan, Paris, 1998, s.134

“Hamm: (...) Neden benimle kalıyorsun?

Clov: Neden beni tutuyorsun?

Hamm: Başka kimse yok.

Clov: Başka yer yok.”¹²¹

Tekrarlanan ve bir davranış biçimi olduğu belli olan düdük öttürme ve sonrasında Clov’un gelmesi bize anlatır ki düdük oyundaki iletişim aracıdır. Hamm, Clov’a seslenmek yerine düdüğü öttürür ve Clov düdüğü duyunca gelmesi gerektiğini bilir. Bu eylem uşak çağırma için kullanılan çan çalma eyleminin bir benzeridir. Düdük öttürmenin, çan çalmaktan en büyük farkı düdükten ses çıkarmak için insan nefesine gerek olmasıdır. Hamm, Clov’a seslenmek için kullanacağı nefesiyle düdüğe üflüyor ve düdük iletişim aracı olarak ilişkilerinin ortasında yer alıyor.

Oyun boyunca, Hamm ve Clov ilişkisinde iki soytarının ilişkisi görülür. Bu soytarılar alışık olunduğu gibi hareketli ve maskeli soytarlara benzemez, birbirleri arasında hareket dizgesiyle gelişen bir paslaşma yoktur ancak maskeleri dilleridir, “sözcüklerin *değiş tokuşu*” ile kurulan yeni bir iletişim türü sahnededir ve bunun birbirlerini ve kendilerini eylemek gibi bir misyonu vardır. Sözcüklerin *değiş tokuş* edilme ihtiyacı ne kadar düz, ne kadar sığ, ne kadar tarafsız olursa olsun, anlamlı ifadede bulunma arzusuna ağır basar. Beckett’in diğer oyunlarında olduğu gibi, Oyun Sonu oyunu da bir şey söyleme ihtiyacı ile anlamlandırma imkansızlığı arasındaki gerilime dikkat çeker. Bu gerilim, yaşamaktan olduğu kadar ölmekten aciz oldukları için sonsuz ıstıraba mahkûm edilmiş iki oyun kişinin durumunu da yansıtır.¹²²

Hamm ve Clov’un soytarı, efendi ilişkisini andırdıklarından bahseden kuramcı Kott, Hamm ile Clov’un iletişimini William Shakespeare’in Kral Lear oyunundaki Kral Lear ve soytarısı ilişkisine benzetmekte hatta onun modern hali olduğunu öne

¹²¹ Beckett, *Oyun Sonu*, s.24

¹²² Evrard, *a.g.e.*, s.48-50

sürmektedir. Clov soytarı, Hamm ise efendidir ve bu sefer tragedyadakinin tersine Clov, Hamm'dan daha mutsuzdur.¹²³ Shakespeare, soytarının sınıfının ve dünyayı algılayışının farklı olduğunu anlatmak için konuşma dilini de farklılaştırır, dünyayı tiye alan soytarı halkı güldürmek, efendiyi küçük düşürmek için kullanılır. Kral Lear'da ise soytarı, efendisine büyük bir sevgiyle bağlıdır ve efendisinin acısını derinden hissetmektedir. Lear, krallığından sıyrılıp normal bir insana dönüşme serüveni yaşarken soytarısı da efendisinin acısını duyumsayarak soytarılıktan sıyrılıp trajik bir kahramana dönüşmektedir.¹²⁴

Clov'un Hamm'a, Hamm'ın da Clov'a bağımlılığının yanı sıra bir de sahnedeki çöp kutularında yaşayan Nell'in ve Nagg'ın hem yaşadıkları çöp kutularına hem de Hamm'a (dolayısıyla da Clov'a) bağımlılıklarından söz edilebilir. Hamm'ın Clov'a muhtaç olmasına benzer bir muhtaçlık da Nagg ve Nell'in Hamm'a karşı duyduğudur. Zorunlu olarak bir arada kalması gereken bu dört kişi aslında birbirleriyle olmak istemezler ve istemedikleri bu birlikteliğe mecbur olmaları ilişkilerini olumsuz etkiler hatta yok eder.¹²⁵ Nell ve Nagg'ın içinde durdukları kutular onların odası hatta mezarı diye düşünülebilir. Nell ve Nagg bulundukları kutulardan sadece başlarını çıkarırlar ve çoğunlukla da içerde kapalıdırlar. Hamm isterse kapağı açtırır, kendisini eylemelerini ister ve canı isterse de Nell ile Nagg'a yemek veririr.

Beckett, Nell ve Nagg'ın beş sayfadan fazla süren diyalogunda yaşlı çifti kendi üslubunca tanıtır. Nell ve Nagg bireysel çöp kutularında yaşayan, birbirine yaklaşamayan, dokunamayan ve yer değiştiremeyen yaşlı çift, Hamm'ın anne ve babasıdır. Düne duydukları özlemi diğer oyun kişilerinden daha sık dile getirirler, bu yaşadıkları geçmişin daha uzun olmasına bağlanabilir. Anıları uzaktır ve içinde

¹²³ Kott, a.g.e., s.129

¹²⁴ Cevat Çapan, *Değişen Tiyatro*, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul, 1972, s.75

¹²⁵ Banu Çakmak, *Absürd Tiyatroda Oyun Kavramı ve Samuel Beckett'in Oyun Sonu ile Jean Genet'in Balkon Adlı Oyunlarına Yönelik Karşılaştırmalı Bir İnceleme*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 2012 sayı 34, s.59

bulundukları durumda ellerinde sadece “dün” yaşamış oldukları anıları vardır. Hamm bu çiftin diyalogundan sıkıldığı anda öfkeyle “*bitirmediniz mi daha? Hiç bitirmeyecek misiniz? Yani bu hiç bitmeyecek mi*” der. Bu cümlede konuşmadan bahsettikleri düşünülse de yaşamlarından bahsedildiğini söylemek de mümkündür. Hamm’a göre, sonlandırılması gereken bir yaşam vardır artık orada. Nagg, Hamm’ın bu çıkışıyla kendini kutuya kapatır ama Nell kıpırdamaz, Hamm’ın sözleri devam edecek ancak bitiminde Nell hayalinde canlandırdığı Como gölünden bahsetmeye devam edecektir. Nell, Hamm’ı da Hamm bağırmadan önce hikâye anlatan Nagg’i de duymamış gibidir. Hikâyeden önce konuştukları Como gölünün hayalinde olduğu bellidir. Hamm, “*ne konuşabilirler ki? Artık ne konuşulabilir ki hala?*” diye devam eder anne ve babasına çıkışmasına. Hamm için onların yaşında artık konuşmanın da bir anlamı ya da işlevi yoktur. Hamm, anne ve babasının atılması gereken çöpler olduğunu düşündüğünden sözlerini “*bir çöpçüye krallığım! (Düdüğünü öttürür. Clov girer) Kaldır ortadan şu çöpleri. Denize fırlat!*” diyerek bitirir. Burada dikkat çeken bir söz vardır; “bir çöpçüye krallığım”. Beckett, burada William Shakespeare’in yazdığı III. Richard¹²⁶ oyunundaki, III. Richard’ın “*bir ata krallığım*” sözlerine gönderme yapmaktadır.¹²⁷ Hamm, tüm hayatını hırsları uğruna kral olmaya adanmış Richard’ın savaş meydanında bir ata muhtaç kaldığında söylediği bu cümleyi seçmiştir. Hamm’ın sonunu hırsları getirmese de Beckett hiçlik yüzyıllardır aynı hiçliktir demek istiyor olabilir.

Oyunda söz, gitmekten dem vurduğu kadar dünün ne kadar uzak olduğunun altının çizmek için de var olmakta gibidir. Nell ve Nagg dünlerini hatırlayıp anlatırken Hamm ve Clov dünlerine daha uzaktadırlar. Yaşamları, alışkanlıkları, ilişkileri ve hatta sözcükleri bile dün de kalmıştır. Dün, onlardan çok uzaklaşmış ve artık tanınmaz hale gelmiştir. “*Hamm: Dün! Ne demek o? Dün! / Clov: (sert) Allahın belası bir sefalet vardı demek! Senden öğrendiğim sözcükleri kullanıyorum ben. Artık bir anlamları kalmadıysa yenilerini öğret. Ya da bırak susayım*”¹²⁸ diyalogunda da görüldüğü gibi

¹²⁶ William Shakespeare, *III. Richard* (5. Basım) çev. Özdemir Nutku, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2021, s.161

¹²⁷ Beckett, *Oyun Sonu*, s.29-35

¹²⁸ Beckett, *Oyun Sonu*, s.48

Clov'a hayat veren Hamm ona dili öğretendir ve dün öğrendikleri dil artık işlerine yaramamaya başlamıştır. Yine de dil, yaşamı sürdürmeleri için bir araçtır, seslerinin çıkması, birbirleriyle diyaloga girmeleri hayatın sürdüğünün göstergesidir. Öyle ki Clov'un varoluş sebebi bile Hamm'a replik vermesi olarak betimleniyor; "*Clov: Seni terk ediyorum. / Hamm: Olmaz. / Clov: Ne yapıyorum burada? / Hamm: Bana replik veriyorsun.*"¹²⁹

Oyunda, söylenen sözlerin yanı sıra sessizliklerin de anlamı vardır. Metinde, yazarın sıkça kullanmayı tercih ettiği, parantez içinde belirtilen "bir an" ifadesi yer almaktadır. Bazen iki cümle arasında, bazen cevap vermeden önce, bazen düşünürken, bazen düşünmeden verildiği belli olan bir cevabın ardından karşımıza çıkan bu ifade ağızdan dökülen kelimelerin tereddüdünden, konuşmanın gereksizliğine kadar geniş bir anlam içermektedir. Nefes anları olan o anlar okuru/seyirciyi de düşünme eylemine iter. Boşluk, boşta kalanın düşünmeye başlamasına, sorgulamasına sebep olur. Bu eslerle konuşmak ne kadar gerekli ve işlevseldir diye sorgulatmaktadır Beckett.

3.4. Oyun Sonu Oyununda Eylemsizlik

Absürt tiyatro metinleri iletişimsizlik ve yabancılaşma olgularıyla bezendikleri gibi eylemsizlikle de bezelidirler. Beckett oyunlarında genel olarak bir şeyin olmadığı kuramcılar tarafından defalarca dile getirilmiştir. Daha önceki bölümlerde bahsedildiği üzere, eyleme geçmeyen birey Absürd tiyatronun merkezindedir ve aslında çağdaş insanın çağına uyumsuz kalıp kabullenmiş görüşünü Absürd tiyatrodaki metinlere böyle aktarılmaktadır. Zamandan ve mekândan kopuk yaşayan insan, Absürd tiyatro sahnesine fırlatılmış gibi görünen, oyun kişilerine dönüşür. Oyun Sonu oyununda da diğer Beckett oyunlarında olduğu gibi oyun kişileri çaresizlikle kuşatılmıştır ama içinde bulunduğu duruma karşı çıkmak için harekete geçmez, geçemezler.¹³⁰

¹²⁹ Beckett, *Oyun Sonu*, s.47

¹³⁰ Aydemir, *a.g.e.*, s.24

Oyunda iki varilin içinde sıkışmış ve tek eylemleri kafalarını dışarı çıkarmak olan iki insan (Nell ve Nagg), tekerlekli sandalyede sadece elini, kolunu ve kafasını hareket ettirebilen bir insan (Hamm) ve hareket edebilen ama oturamayan bir insan vardır. Clov'un odanın içinde oradan oraya, oradan oraya gidip gelmesi hatta sahneden çıkıp merdiven alıp yeniden gelmesi, sonra yeniden oradan oraya gidişleri, merdivene çıkıp camdan dışarı bakması, tek tek çöp kutularını açıp içine bakması ve gülmesi seyirciye bir eylem dizgesi sunar. Eylemsiz bir eylem dizgesidir bu. Clov çok şey yapar ama aslında hiçbir şey yapmaz. Yapılanların bir yere varmaması kafesteki bir fareyi ya da hapishanedeki bir tutsağı çağırıştırır. Clov, sözsüz girişinin ardından konuşmaya başladığında “*bitti, bitiyor, bitecek, belki bitecek*”¹³¹ cümlesi dökülür ağzından. Yukarıdaki bölümde, başlangıç için “*bitti*” sözcüğünün oyunun ilk sözcüğü olmasının yabancılaşma unsuru olduğundan bahsetmiştik. Cümlelerin tamamına bakıldığında, Clov'un söyleminde emin olamaması ve bitti kesinliğinden, belki bitecek belirsizliğine gelmesi, eyleme geçmeyeceğini, eylemin kendisini bulmasını bekleyeceğini anlatmakta, diye yorumlanabilir.

Beckett'in oyunlarında kullanmayı seçtiği bedenler de eylemin anlamını kırmak için seçilmiş gibidir. En az bir eksikliği ya da anormalliği olan bedenler kendilerini taşıyan karakterlere tam randımanlı hizmet edememektedir. Beckett için dünya gibi bedenler de kötüye gitmekte ve insanı parça parça terk etmekte gibidir. Hareket kısıtlayan bedenler hazzı da kısıtlamaktadır, öyle ki Hamm “*uyuyabilirsem sevişebilirim*”¹³² diyecek ve hazzı rüyasında görebileceğini ima edeceği gibi uyumakta güçlük çektiğini de belirtecektir. Beckett'in sahneye çıkardığı bedenler parça parça yok olmakta, dağılmaktadır. Hamm'ın kalkamaması ve görememesi, Clov'un da oturamaması bu parçalanmakta olan bedenlere birer örnektir ve kelimenin ilk anlamıyla eylemlerini kısıtlayıcı özellikleridir. Tüm bu eylem kısıtlayıcı unsurların yanı sıra yazarın parantez içlerinde ya da repliklerde oyuncuya verdiği “esner”, “kan

¹³¹ Beckett, *Oyun Sonu*, s.23

¹³² Beckett, *Oyun Sonu*, s.31

sızır”, “ağlıyor” gibi yönlendirmelerle görülür ki bedenler yaşıyordur ve Beckett’in eksik uzuvlu bedenleri seçimi tamamen varoluşsal bir kaygının sonucudur.¹³³

Oyunda yürümek, oturmak, görmek gibi sıradan ve gündelik eylemlerin gerçekleşme hali en iyi ihtimalle “*yeteri kadar*”dır. Hamm’ın körlüğü, Clov’un az görmesini önemsiz kılar. Az da görse Clov kör olmadığı için yeteri kadar görüyor kabul edilir. Aynı zamanda Hamm bacaklarını kullanamadığı için Clov bacakları ağrıya bile kullanabilmesinin kıymetini bilmelidir. Yazarın hedefleri arasında olmadığı düşünülse de burada insanın kendisinden kötünün yanında imkanlarına sarılma ve şükretme hali akla gelmektedir.

“Hamm: Dur! (Clov durur) Gözlerin nasıl?”

Clov: Kötü

Hamm: Ama görüyorsun.

Clov: Yeteri kadar.

Hamm: Bacakların nasıl?”

Clov: Kötü.

Hamm: Ama yürüyorsun.

Clov: Gidiyorum, geliyorum.”¹³⁴

“Sahnedeki eylemlerin yerini kısıtlanmış hareketler almakta, gittikçe azalan eylem ve hareket ve indirgeme işlemine maruz bırakılan dilin kullanımıyla sözün ve aksiyonun yerini, anlam katmanını daha da derinleştiren görüntü almaktadır.”¹³⁵ Beckett’in, eylemi kısıtlı bedenlerdeki oyuncular hala yaşıyordur. Tüm sorunlarının bu olduğu anlaşılan oyuncular yaşamlarının sonlanacağı günü bekliyor ve yaşadıkları döngülerden her ne kadar kurtulmak isteseler de alışmış görünüyordurlar. Kendilerine ait mekanlarda varoluşlarını sürdürüyor ve son günlerini bekliyorlardır. Nell ve Nagg

¹³³ Helene Lecossois (çev. Melisa Selin) Antonin Artaud, *Samuel Beckett: Bedeni Sarsmak*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, s.52-53

¹³⁴ Beckett, *Oyun Sonu*, s.43

¹³⁵ Serpil Bilgili, *Samuel Beckett’in Oyunlarında Fiziksel Kısıtlanmışlık Üzerinden Performatif Unsurların İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, 2013 s.17

çiftinin isterlerse kaçabilecekleri birer kutuları, Clov'un isterse kaçabileceği bir mutfak vardır. Hamm sadece Nell ile Nagg'ın kutularını kapatabilir ama kendisi yardımsız bir yere kımıldayamamaktadır. Hamm'ın bu durumu onu diğerlerine karşı buyurgan ve agresif kılar. Üstten bakan bir tavırla çevresindekileri yönetmeyi sürdüren Hamm yalnızlıktan da pek haz etmez.

Oyundaki insanlar yaş sıralarına göre hareket edebilirliklerini daha çok yitirmiş durumdadırlar. Clov, oturamayan bedeniyle ağır çekerek yürür, Hamm oturduğu sandalyenin tekerlekleri sayesinde hareket edebilir ve Hamm'ın sandalyelerinde bulunan tekerlek Nell ve Nagg'ın içinde bulundukları kutularda olmadığı için yaşlı çiftin yer değiştirme olasılığı yoktur. Oyun metni, bu ikilinin bacaklarını bir bisiklet kazasında kaybettiklerini ifade eder. Hamm'ın kullanılamasa da bedeninde duran bacakları bu çiftin bedenlerini de terk etmiştir. Beckett, oyun kişilerinin hareket kabiliyetini alırken her birine başka bir sebep vermiştir. Sevişme arzusu içinde olan Nell aslında öpüşecek kadar bile yaklaşamayacaklarını farkındadır ama yine de Nagg'ın isteği üstüne denerler. *“Güçlülükle birbirlerine yaklaştırmaya çalışırlar. Birbirlerine değemezler. Ayrılırlar.”*¹³⁶ Kafalarını çıkarabildikleri kutuların içine dönmeleri Hamm'ın sıkılmasıyla gerçekleşir. Hamm, uyumak arzusundayken susmayan ebeveynlerinden rahatsız olmuş, Clov'dan onları kutularına sokarak kendisinden uzaklaştırmasını istemiştir. Uzaklaşma eylemi böylece kimse yerinden kıpırdamadan gerçekleşecektir.

Oyunda seyircinin gördüğü oda dışındaki alanlar tasvirle gözde canlandırılmaktadır. Camdan dışarıya bakıldığında görülen alan ve Clov'un bahsettiği mutfak bu alanlardır. Dışarıdaki dünya, yokluğun, yalnızlığın ve yaşamsızlığın altını çizmek için kullanılır, gelenin olmadığı ve gidilemeyen yerdir. Hamm, dışarıyı Clov'dan dinler, onunla birlikte seyirci de göremediği bir alanı Clov'un anlatımıyla hayal eder. Clov ise, dışarıyı görebilmek için merdiven ve dürbün gibi uzantıların

¹³⁶ Beckett, *Oyun Sonu*, s.30

yardımına ihtiyaç duyar.¹³⁷ Eklentilerle de olsa Clov dışarıyı görür, Hamm Clov'dan dinler, Nell ve Nagg bihaberdir. Bu konuda da üçlü arasında bir kademelendirme vardır. Beckett, üç neslin hareket kabiliyetini, düne olan özlemini, konuşmalarını farklılaştırarak nesil farkını görmemizi istemiş gibidir.

Oyun boyunca Hamm ile Clov'un konuşması genel olarak gitme üzerine kurulmuştur, Clov'un içeri gitmekten bahsederken *"mutfagım"*¹³⁸ dediği alan, tutsaklığını sürdürdüğü hücresidir, bu alan aynı zamanda da evdekilerin yaşamını devam etmesi için gittikçe azalan besin maddelerinin de kaynağıdır. Mutfak, seyircilerin hiç görmeyeceği ama varlığını da hiç unutmayacakları bir yerdir.

Clov'un işlevsiz durabileceği tek yer mutfak olduğu için Hamm'ın yanından sürekli ayrılmak istemekte, bu isteğini de *"seni terk ediyorum"* diyerek birkaç kez belirtmektedir. Hamm, Clov'un kendisini terk edememesi için bu cümleyi her duyduğunda Clov'a laf atar ve Clov'un bulundukları yerde kalmasını sağlamak için yeni bir konu açar. Konuşmaları uzun ve betimlemeli diyaloglardan uzak olduğu için bir süre sonra Clov terk etme anına yeniden gelir. Böylece bir tekrar olarak oyunun içinde Clov'un terk etme arzusu, Hamm'ın da bu arzuyu duymazdan gelmesi yerini alır. Bir yandan da Clov'un ölmesi halinde Hamm'ın anlamamasına karşın terk edip etmemiş olduğunun nasıl anlaşılacağına dair planlama yaparlar. Aslında gitmekle ölmek arasında Clov için bir fark yoktur ama Hamm yine de Clov gitti mi yoksa öldü mü anlamak ister. Sonuç değişmeyecek bile olsa Hamm, Clov'un kendi eylemi mi gerçekleşti yoksa olaylar öyle mi gelişti yine bunu bilmek ister.

"Hamm: Sen beni terk edersen nasıl anlayacağım?"

Clov: (Canlı) Düdüğünü öttürürsün, gelmezsem bırakıp gitmişim demektir.

(Bir an)

Hamm: Gelip Allahısmarladık demeyecek misin?"

¹³⁷ Beckett, *Oyun Sonu*, s.39-40

¹³⁸ Beckett, *Oyun Sonu*, s.22

Clov: Yok, sanmıyorum.

Hamm: İyi ama, sadece mutfağında ölmüş olabilirsin.

Clov: Aynı kapıya çıkar.

Hamm: İyi ama sadece mutfağında ölmüşsen ben nasıl anlayacağım?

Clov: Eee... er ya da geç kokarım herhalde.

Hamm: Sen şimdiden kokuyorsun. Bütün ev leş kokuyor.

Clov: Tüm evren.

Hamm: Evrenin canı cehenneme! (Bir an) Bir şey bul.

Clov: Nasıl?

*Hamm: Bir numara bul, güzel bir numara. (Bir an. Öfkeyle) Bir çare düşün!*¹³⁹

Clov, Hamm'ı gittiğini nasıl anlayacağına dair ikna ettikten sonra bir kez daha "seni terk ediyorum" der ve bu sefer ilk defa "tamam" yanıtını alır. Hamm, Clov'a tamam dedikten sonra oyunun gidişatı değişir ve sona yaklaşılr. Clov sahneden çıkar, Hamm yalnız kalır ve oyunda ağzından dökülen ilk cümle tekrarlanır; "bende oyun sırası" bu an birkaç sonra gelecek gerçek finalin provası gibidir. Sona erme eylemine seyirciyi umutlandırır ama o an henüz gelmemiştir.¹⁴⁰ Hamm'ın tek başına kalıp konuşmasından sonra Clov girer ve ikili arasında absürd tiyatronun anlatmak istediğinin kelimelere dökülmüş hali seyirciyle buluşur; "Hamm: Ne gittin ne öldün ha? / Clov: Sadece düşüncede. / Hamm: Hangisi? Gittin mi, öldün mü? / Clov: Her ikisi de." Bu diyalog bize eylemin düşünce boyutunda kaldığını, aslında gözle görülür bir forma bürünemediğini ama bu görünmezliğin de o eylemi yok sayamayacağını anlatır. Eylem yok sayılmasa da gerçekleşmemiş sadece arzu edilmiştir. Oyunun sonunda gerçekleşecek bu eylemin arzu ve hayal edilmesi gerçekleşmesi için ilk adımdır denebilir.

Oyunun sona yaklaşmasıyla Clov hiç konuşmadığı kadar uzun uzun konuşur, ilk defa kendini anlatıyordur ve bunun veda olduğu ortadadır. Clov sahneden çıkıp gittiğinde Hamm tek başına kalır. Hamm yerinden kıpırdayamadığı için oyunun

¹³⁹ Beckett, *Oyun Sonu*, s.49

¹⁴⁰ Beckett, *Oyun Sonu*, s.62

başında yalnız olarak bulunduğu sahnede oyunun sonunda yeniden yalnız olarak bulunmaktadır. Gitme eylemini gerçekleştirmiş olan Clov'un aksine Hamm için son orada kalakalmaktır. Yüzüne “yaşlı çaput”u örter ve oyunun başlangıcındaki duruşuna döner. Hamm'ın bu halini ölümü beklemek ya da ölüme yatmak olarak ifade edebiliriz. Oyunun başladığı yere dönmesi de izlediğimiz bir kısır döngü olduğunun altını çizmektedir. Yaşandığına tanıklık ettiğimiz anlar biraz zaman geçince ya da ertesi gün yeniden başlayabilecek gibidir.



SONUÇ

“Beckett Tiyatrosu’nda İletişimsizlik ve Yabancılaşma: Oyun Sonu Örneği” başlıklı bu tezde Absürd tiyatronun tanımlaması yapılmış ve bu akıma ait seçilen kavramlara göre Samuel Beckett’in *Oyun Sonu* adlı oyunu incelenmiştir. İnceleme esnasında nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu sayede incelenen metnin akademik analize yönelik bir form alması için çaba gösterilmiştir.

Bu çalışmada, Absürd tiyatroyu doğuran tarihi ve sanatsal koşullar incelenmiş ve kuramcıların Absürd oyunları inceleyerek bir araya getirdikleri unsurlar tespit edilmiştir. Oyun incelemesi esnasında, kuramcıların Absürd tiyatroyu tanımlamak için kullandıkları kavramlardan yararlanılmıştır. Bu kavramlardan, “iletişimsizlik”, “eylemsizlik” ve “yabancılaşma” çalışmanın temel kavramları olarak belirlenmiştir.

Absürd Tiyatro kuralları, döneme ait oyunların incelenmesi sonucu kuramcılar tarafından belirlendiğinden her oyunda her unsur bulunmayabilmekte, kimisinde de kavramlar iç içe geçmiş olarak karşımıza çıkmaktadır. Kavramlar tek başlarına ele alındıklarında birbirlerinden farklı anlamlara sahip olsalar da oyun incelemesi esnasında görülmüştür ki bu kavramlar birbirleriyle iç içe geçmiş haldedirler. Bazı durumlarda da birbirlerine sebep sonuç ilişkisiyle bağlı haldedirler. Bu sebeple oyun incelemesi esnasında oyunun bir yerinden birkaç kez bahsetmek söz konusu olmuştur.

Kuramcıların Absürd tiyatro yazarları arasında saydığı Samuel Beckett, absürd tiyatro metinlerine kusursuz örnekler sunmaktadır. Beckett’in ilk oyunu kabul edilen *Godot’yu Beklerken* oyununun seyirciyi şaşırtan tarzı bir dönemin başlangıcı olmuştur. Bu başlangıçtan sonra gelen absürd oyunlar birbirlerinden farklı özelliklere

sahip olsalar da absürdün temelinde buluşmaktadır. Özellikle bu çalışmanın konusu olan Oyun Sonu oyunu uzamıyla, kişileriyle, metaforlarıyla kusursuz bir absürd tiyatro metni örneğidir.

İletişimsizlik, eylemsizlik ve yabancılaşma kavramları varoluşsal bir önem taşırlar. Bu kavramların yanı sıra absürd oyunlarda üstünde durulan bir öge de söz ve sessizliktir. İletişimsizlik kavramının içinde görülebilecek bu unsurlar aslında her üç kavramın da temelini oluşturmaktadır. Oyunlardaki söz ve sessizlik kullanımı her üç kavramla da sebep sonuç ilişkisi içinde bulunmaktadır. Daha az sözcük kullanarak, birbirlerine cevap vermeden diyalogu sürdürerek, sözcükler arasında susarak ve bu susmaları sıkça tekrarlayarak yeni bir biçim yaratılmış ve bu yeni biçimin içinde yaşamda asılı kalmış oyun kişileri yaratılmıştır.

Oyun Sonu oyunu, iletişimsizlik, yabancılaşma ve eylemsizlik kavramları ile incelenmiş, oyundaki dil kullanımı mercek altına alınmıştır. Seçilen ve seçilmemesi tercih edilen sözcükler, kavramsal incelemenin temelini oluşturmuşlardır. Oyun incelemesi sonucunda üç kavramın da oyunun içinde bulunabildiği, bu kavramların yanı sıra oyunun varoluş eleştirisi olarak kaleme alındığı tespit edilmiştir. Oyun Sonu oyununun kişileri dünyaya fırlatılmış, dünyada unutulmuş, dünyada olduklarını unutmuş gibidirler. Beckett, kişilerini oluştururken, varoluşsal bir sıkıntıya dikkat çekmek için, kişilerine bedensel özürler eklemiştir.

Oyun Sonu oyununda Beckett'in diğer oyunlarında olduğu gibi bedensel engeli olan oyun kişileri seçtiği tespit edilmiş ve bu engelin yaşamsal gerçeklik taşıdığı belirlenmiştir. Aynı zamanda oyun sadece iki çöp varili, iki küçük pencere ve bir tekerlekli sandalyedeki insanın olduğu boş bir odada geçmektedir. Tarif edilen atmosfer gri ve boşluktur. Yazar, yaşamın kendisinin yabancılaşmaya sebep olduğu

düşüncesinden yola çıkarak sahne kullanımında da karakter yaratımında da bu yabancılaşmayı seyircinin de yaşamasını sağlamak istemiştir.

Yabancılaştırma kavramına bakarken, iki tür yabancılaşmadan söz edilmiştir, ilki Brehtien yabancılaşmadır yani seyirci seyir halinde olduğunu farkına varıp durması gereken yeri hatırlamaktadır, ikincisi ise bireyin kendine, topluma ve içinde bulunduğu yaşama olan yabancılaşmasıdır. Oyundaki yabancılaşma unsurlarına bakıldığında, oyun kişilerinin bedensel kusurları olduğu, Clov'un seyirci tarafında bakıp coşkulu bir kalabalık gördüğünü söylemesi, Hamm'ın oyun sırasının kendisinde olduğunu söyleyerek sahne alması, çöp kutularında yaşayan yaşlı oyun kişileri ilk dikkat çekenler arasındadır. Bununla birlikte, oyunun bitti kelimesiyle başlamasının ardından diyaloglarda sürdürülen yabancılaşma bireyin kendine, topluma ve yaşama nasıl yabancılaştığını göz önüne sermektedir. Oyunda, zaman, uzam ve oyun kişileri yabancılaşma unsurunu güçlendirip seyirciye geçirmeyi sağlayan öğelerdir.

İletişimsizlik kavramı incelemesinde, oyundaki bütün ilişkilerin temelinde iletişimsizlik olduğu gözlemlenmiştir. Aynı mekânda bulunmaya mecbur olan oyun kişileri Hamm, Nell ve Nagg, kölelik türü bir bağılılıkla kendini orada bulunmak zorunda hisseden Clov birbirleriyle ilişkilerini sürdürürken belirgin bir biçimde iletişimsiz kalmaktadırlar. Birbirlerine verdikleri cevaplar, kurdukları cümleler, birbirlerini dinler gibi durup dinlememeleri, sekteye uğratılan diyaloglar iletişimsizliğin göstergeleri olarak kabul edilmektedir. İletişim biçimi olarak kullanılan düdük ile çağırma da sözel iletişimi koparıp yabancılaşma unsuru olarak yerleştirilmiş bir iletişim ögesidir. Konuşmak, oyunda yaşamın sürmesine yarayan bir durum gibi kabul edilmekte ve susmak ölümle ilişkilendirilmektedir. Bu sebeple de konuşmanın taşıdığı anlamla ya da kimin ne dediğiyle ilgilenmeksizin diyalogun sürmesini sağlamaktır esas olan.

Eylemsizlik kavramı, iletişimsizlik kavramında olduğu gibi yabancılaşma kavramının bazen sebebi bazen sonucu olarak görülmektedir. Çöp varillerinde

yaşadıkları için sadece kafalarını çıkarmak için hareket edebilen, yer değiştiremeyen iki yaşlı Nell ve Nagg, tekerlekli sandalyede olduğu için Clov'un yardımı olmadan hareket edemeyen Hamm ve yürüyebilse de oturamayan Clov eylemleri baştan kısıtlanmış oyun kişileridir. Gitmek, bulundukları yerden ayrılmak Nell, Nagg ve Hamm için mümkün değildir ve Beckett bunu özellikle seçmiştir. Clov'un gidememe sebebi olarak da yaşamı sürdüreceği kilerin anahtarının Hamm'da olduğu verilmektedir. Beckett, oyun kişilerini verdiği gerekçelerle en insani eylem olan yer değiştirebilme eyleminden mahrum bırakmıştır. Diyaloglara bakıldığında, oturmak, uyumak, sevişmek gibi insani eylemlerin de yapılamadığı görülmektedir. Clov hareket edebilen tek oyun kişisidir ve onun yaptığı da genelde Hamm'ın verdiği komutlara uymaktır. İstemsizce Hamm'ın dediklerini yapar ama bir yandan da oyunun sonundaki eylemine hazırlanır. Oyunda eylemde bulunabilen tek insan oyun sonunda gittiğini söyleyerek, çağrıldığında gelmeyen Clov olur.

Sonuç olarak, Samuel Beckett'in Oyun Sonu oyunu, absürd oyunlarda olduğu ileri sürülen iletişimsizlik, yabancılaşma ve eylemsizlik kavramlarını barındırmaktadır. Bu kavramlar, yazarın yarattığı uzamda, oyun içinde bahsi geçen alışılmış dışı zamanda, yazarın oyun kişilerine kurdurduğu cümlelerde, oyun kişilerinin tekrarladığı hareketlerde, sessizlik anlarının seçildiği zamanlamalarda, insanın uzantısı olarak seçilen aksesuar seçimlerinde tespit edilebilmektedir. İnceleme sonucunda elde edilen verilerle, Oyun Sonu oyunu absürd akımın iyi bir örneği olarak kabul edilebilir.

Her oyunda oyun yazarı bir evren kurgular. Bu evrende bir atmosfer vardır, bu atmosferin nasıl şekilleneceği anlatı ile yakından bağlantılıdır. Anlatının tasarımında öykü akışının yanında görsel ve işitsel öğeler de elde edilen ürünün klasik ya da çağdaş olup olmadığını belirler. Bu tez çalışmasında yapılan analiz göstermiştir ki sadece metin değil; sessizlik, konuşmamak, nesneler, nesnelerin dizilimi, renkler, aydınlatma, ışık ve gölgeler, bütün bu öğelerin bilinçli ve ritmik bir şekilde öykü akışına

yerleřtirilerek tekrar edilmesi karakter oluřumuna da, ture de, anlatıya da yol gosterir. Bu alıřmanın bir tez alıřması olmasından dolayı konu sınırlı bir erevede incelenmiřtir. Bu alıřmadan yola ıkarak bařka bilimsel alıřmalarda bu ture ait daha fazla oyun incelenebilir veya farklı turlerde yabancılařma ve iletiřim temalarının nasıl aktarıldıęı deęerlendirilerek detaylı karřılařtırmalar yapılabilir.



KAYNAKLAR

Kitap

- Acarlıoğlu, A., **Saçmanın Tiyatrosu**, Mitos-Boyut, İstanbul, 2003
- Anzieu, D., **Beckett**, Metis Yayınları, İstanbul, 2020
- Beckett, S., **En Attendant Godot**, Les Editions de Minuit, Paris, 1952
- Beckett, S., **Fin de Partie - Endspiel**, Edition Suhrkamp, Frankfurt, 1968
- Beckett, S., **Godot'yu Beklerken**, çev. Uğur Ün, Tarık Günersel, Kabalcı, İstanbul, 2006
- Beckett, S., **Oh Les Beaux Jours**, Les Editions de Minuit, Paris, 1963
- Beckett, S., **Oyun Sonu**, çev. Genco Erkal, Mitos Boyut, İstanbul, 2007
- Beckett, S., **Quad**, Deleuze, Gilles, **L'Épuisé**, Les Editions De Minuit, Paris, 1992
- Belge, M., **Militarist Modernleşme**, İletişim Yayınları İstanbul, 2011
- Berman, M., **Katı Olan Her Şey Buharlaşıyordu**, Çev. Ümit Altuğ-Bülent Peker, İletişim Yayınları İstanbul, 1994
- Bersani, L., Dutoit, U., **Fakir Sanat Beckett Rothko Resnais**, Çev. Suat Kemal Angı, Dost Yayınevi, Ankara, 2006
- Brecht, B., **Epik Tiyatro**, çev. Kamuran Şipal, Cem Kültür Yay, İstanbul, 1997
- Camus, A., **Sisifos Söyleni** (20. Baskı), Can yayınları, İstanbul, 2012
- Candan, A., **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yay. İstanbul, 2003
- Cerrato, L., Alcatena, E., **Yeni Başlayanlar İçin Beckett**, Habitus, İstanbul, 2011

- Çalışkan, H. (yayına hazırlayan), Esslin, M. (önsöz), **Absürd Tiyatro**, İmge Kitabevi, İstanbul
- Çapan, C., **Değişen Tiyatro**, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Yayınları, İstanbul, 1972
- Dieter, D., **Kapitalizm Korku**, Kırmızı Yayınları, İstanbul, 2009
- Esslin, M., **Absürd Tiyatro**, çev. Güler Siper, Dost Kitabevi, Ankara, 1999
- Evrard, F., **Le Theatre Français du XXe Siecle**, Ellipses, Paris, 1995
- Featherstone, M., **Postmodernizm ve Tüketim Kültürü** (2. baskı), Çev.Mehmet Küçük, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2005
- Foucault, M., **Büyük Kapatılma** (2. baskı), Çev. Işık Ergüden-Ferda Keskin Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2005
- Foucault, M., **Kelimeler ve Şeyler** (2. Baskı), çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İmge Kitabevi, İstanbul 2001
- Fukuyama, F., **Tarihin Sonu ve Son İnsan** (2. Baskı), Çev. Zülfü Dicleli, Gün Yayıncılık, İstanbul, 1999
- Gibson, A., **Samuel Beckett**, çev. Orhan Düz, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2018
- Giddens, A., **Kapitalizm ve Modern Sosyal Teori** (2. Baskı), İletişim Yayınları, İstanbul, 2010
- Grint, K., **Çalışma Sosyolojisi**, Çev. Ed. Veysel Bozkurt, İstanbul, ALFA, 1998
- Güçbilmez, B., **İroni ve Dram Sanatı**, Deniz Kitabevi, Ankara, 2005
- Güney, A., **Yeni Çalışma Paradigmaları ve Tutum**, Beta Basım A.Ş., İstanbul, 2014
- Hobsbawn, E., **Kısa 20. Yüzyıl**, çev. Yavuz Alogan, Everest Yay., İstanbul, 2012
- İpşiroğlu, Z., **Uyumsuz Tiyatro'da Gerçeklik**, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1996

- Kaplan, M., **Kültür ve Dil**, Dergah yay., İstanbul, 20. Basım 2005
- Karabulut, T., **Modern Tiyatro**, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 2014
- Karadağ, İ., **Dil ve Şiddet**, İkaros Yayınları, İstanbul, 2010
- Karataş, T., **Edebiyat Terimleri Sözlüğü**, 2.b., Akçağ Yayınları, Ankara, 2004
- Kott, J., **Çağdaşımız Shakespeare**, Mitos Boyut Yay, İstanbul, 2017
- Marx, K., **Yabancılaşma**, Sol Yayınları, Ankara, 2010
- Noudelmann, F., **Samuel Beckett**, ADPF Publications, Paris, 2000
- Özkan, M., **İnsan, İletişim ve Dil**, Akademik Kitaplar, İstanbul, 2010
- Silier, Y., **Oburluk Çağı: Felsefe ve Politik-Psikoloji Denemeleri** (2. Baskı), Yordam Kitap, İstanbul 2011
- Shakespeare, W., **III. Richard** (5. Baskı), çev. Özdemir Nutku, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2021
- Şener, S., **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi** (3. Baskı) Dost Kitabevi, Ankara, 2003
- Şener, S., **İnsanı Geçitlerde Sınayan Sanat Dram Sanatı**, Mitos Boyut, İstanbul, 2003
- Tanilli, S., **Yüzyılların Gerçeği ve Mirası**, cilt VI, Adam Yayınları, İstanbul, 1999
- Toffle, A., **Üçüncü Dalga**, Çev. Ali Seden, Altın Kitaplar, İstanbul, 1996
- Wright, E., **Postmodern Brecht**, çev. Ayşegül Bahcivan, Dost Kitabevi, Ankara, 1998
- Yurtsever, H., **Orta Sınıf Efsanesi**, Yordam Kitapevi, İstanbul, 2016
- Yüksel, A., **Samuel Beckett Tiyatrosu**, Dünya Kitapları, İstanbul, 2006

Sürekli Yayın

Akyıldız, H., **Bireysel ve Toplumsal Boyutlarıyla Yabancılaşma**, Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, sayı 3, ss. 163-176, 1998

Çakmak, B., **Absürd Tiyatroda Oyun Kavramı ve Samuel Beckett'in Oyun Sonu ile Jean Genet'nin Balkon Adlı Oyunlarına Yönelik Karşılaştırmalı Bir İnceleme**, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, sayı 34, 2012, ss. 45-71

Erdil, D., **Yabancılaşma Kuramına İlk Katkılar**, Ankara Üniversitesi SBF Dergisi, Cilt 33, sayı 03, 1978, ss.93-108

Hemiş, Ö., **Cehov'dan Beckett'e Köprü Sözcükler**, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, sayı 23, 2007, ss. 89-98

İlhan, N., **Absürd (Uyumsuz) Tiyatro Bağlamında Nuri Pakdil'in Umut Adlı Oyunu Üzerine Bir İnceleme**, Adıyaman Üniversitesi SBE Dergisi, Yıl:6, Sayı:12, 2013, ss. 101-128

Kunt, A., **L'être et Le Neant Dans Fin De Partie De Beckett**, Süleyman Demirel Üniversitesi, Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi, 2006, ss. 34-42

Lecossois, H., **Antonin Artaud, Samuel Beckett: Bedeni Sarsmak**, çev. Melisa Selin, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı: 2, 2009, ss.51-56

Serttaş, A., **Sinemada Yabancılaşma ve Teknoloji Temalı Distopya: Siberpunk Anlatı**, TRT Akademi, cilt 3, Sayı 5, 2018, ss.344-360

Şimşek, M. Ş., **Örgütlerde Yabancılaşmanın Yönetimi Araştırmaları**, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Isparta, sayı: 15, 2006, ss. 569-587

Türkyılmaz, Ü., **Samuel Beckett'in Geleneksel Tiyatroya Başkaldıran Oyun Sonu ve Godot'yu Beklerken Adlı Yapıtları Üzerine Bir İnceleme**, İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, cilt:6, sayı 7, 2017, ss. 240-263

İnternet Kaynakları

<https://www.espacefrancais.com/le-theatre-de-labsurde/> (erişim tarihi:15.07.2021)

<http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/gelecegin-dunyasinda-sekulerlesme-kacinilmaz-78269> (erişim tarihi:15.07.2021)

<https://www.turkedebiyati.org/iletisim-nedir.html> (erişim tarihi:15.07.2021)

<http://www.olusumdrama.com/Yabanc%C4%B1la%C5%9Fma-Yabanc%C4%B1la%C5%9Ft%C4%B1rma-ve-Drama-Tiyatro-Naci-Aslan/> (erişim tarihi: 9.02.2022)

Arıcı, Oğuz, **Oyun Sonu: Çok Katmanlı Bir Metni Okumak** (erişim tarihi: 12.04.2022) <https://docplayer.biz.tr/9926860-Oyun-sonu-cok-katmanli-bir-metni-okumak-1.html>

Aydemir, Bünyamin, **Absürd (Uyumsuz) Tiyatro ve Yapısal Özellikleri**, 2010 (erişim tarihi 04.05.2021) <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/28822>

Diğer Kaynaklar

Okyanus Ansiklopedik Sözlük, **Absürt**, Haz. Pars Tuğlacı, Cilt 1, Pars Yayınevi, İstanbul, 1971

Ayşe Ezgi Damgacı, **Marksist Yabancılaşma Kuramının Güncelliği Sorunsalı**, Maltepe Üni SBE Felsefe Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2016

Serpil Bilgili, **Samuel Beckett'in Oyunlarında Fiziksel Kısıtlanmışlık Üzerinden Performatif Unsurların İncelenmesi**, Yüksek Lisans Tezi, 2013

