

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



SAMUEL BECKETT'İN TİYATRO OYUNLARINDA FİZİKSEL KISITLANMIŞLIK  
ÜZERİNDEN PERFORMATİF UNSURLARIN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SERPİL BİLGİL

Nisan, 2013

[Serpil Bilgili]

[Yüksek Lisans Tezi]

[2013]

SAMUEL BECKETT'İN TİYATRO OYUNLARINDA FİZİKSEL KISITLANMIŞLIK  
ÜZERİNDEN PERFORMATİF UNSURLARIN İNCELENMESİ

SERPİL BİLGİL

Film ve Drama Programı'nda Yüksek Lisans derecesi  
için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla  
Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne  
teslim edilmiştir.

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

Nisan, 2013

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SAMUEL BECKETT'İN TİYATRO OYUNLARINDA FİZİKSEL KISITLANMIŞLIK  
ÜZERİNDEN PERFORMATİF UNSURLARIN İNCELENMESİ

SERPİL BİLGİL

ONAYLAYANLAR:

Yard. Doç. Zenep Günsür Yüceil Kadir Has Üniversitesi

Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkartal Kadir Has Üniversitesi

Ezel Akay Kadir Has Üniversitesi

ONAY TARİHİ: 14/5/2013

“Ben, Serpil Bilgil, bu Yüksek Lisans Tezinde sunulan çalışmanın şahsıma ait olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.”

---

SERPİL BİLGİL

# İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
<b>ÖZET</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>TEŞEKKÜR NOTU</b> .....	v
<b>1. GİRİŞ</b>	
1.1. Tezin Konusu.....	2
1.2. Tezin Kapsamı.....	3
1.3. Tezin Amacı.....	5
1.4. Tezin Yöntemi.....	5
<b>2. SAMUEL BECKETT TİYATROSU</b>	
3.1. Hayatı ve Yazın Süreci.....	6
3.2. Absürd Tiyatro ve Beckett.....	21
<b>3. YIRMİNCİ YÜZYIL TİYATROSU VE BECKETT'İ HAZIRLAYAN ORTAM</b>	
3.1. Modernizm, Tarihsel Çerçeve ve Biçimsel Yönelimler.....	28
3.1.1. Modern Tiyatrodan Modernist Tiyatroya.....	30
3.2. Postmodernizm, Tarihsel Çerçeve ve Biçimsel Yönelimler....	33
3.2.1. Postmodern Söylemden Postmodern Tiyatroya.....	45
3.2.2. Performans.....	51
<b>4. PERFORMATİVİTE VE TEATRALLİK</b>	
4.1. Performativite.....	60
4.2. Teatrallik.....	65

**5. BECKETT'İN TİYATRO OYUNLARINDA FİZİKSEL  
KISITLANMIŞLIK ÜZERİNDEN PERFORMATİF UNSURLARIN  
İNCELENMESİ**

5.1. Öykü.....	79
5.2. Dil.....	96
5.3. Zaman.....	120
5.4. Hareket.....	135
5.5. İnandırıcılık.....	161
<b>6. SONUÇ.....</b>	<b>166</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>173</b>

## ÖZET

### SAMUEL BECKETT'İN TİYATRO OYUNLARINDA FİZİKSEL KISITLANMIŞLIK ÜZERİNDEN PERFORMATİF UNSURLARIN İNCELENMESİ

Serpil Bilgil

Film ve Drama, Yüksek Lisans

Danışman: Yar.Doç. Zeynep Günsür Yüceil

Eş Danışman: Öğr. Gör. Şahika Tekand

İstanbul, 2013

Bu tez, 20.yüzyılda modernizm ve postmodernizm dönemlerinin tiyatro sanatına olan biçimsel etkileri bağlamında Samuel Beckett'in tiyatrosunu ve tiyatro oyunlarında yarattığı fiziksel kısıtlanmışlık ve indirgeme üzerinden, öykü, dil, zaman, hareket ve inandırıcılık başlıkları altında performatif unsurların incelenmesini amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Beckett, Performativite, Teatrallik, Modernizm, Postmodernizm, Absürd



## **ABSTRACT**

### **A STUDY OF THE PERFORMATIVE ASPECTS IN STAGE PLAYS OF SAMUEL BECKETT THROUGH PHYSICAL CONSTRAINT**

Serpil Bilgil

Master of Arts in Film and Drama

Advisor: Yard. Doç. Zeynep Günsür Yüceil

Co-Advisor: Lecturer Şahika Tekand

İstanbul, 2013

This thesis hereby aims to examine the theater of Samuel Beckett, who, in terms of formal implications of modernism and post-modernism in the 20<sup>th</sup> century, has invented an aesthetics of theater unique to himself, and to investigate, under story, language, time and movement subchapters, the performative aspects of his stage plays through the use his creation of physical constraint and reduction.

Keywords: Beckett, Performativity, Theatricality, Modernism, Postmodernism, Absurd

## **Teşekkür Notu**

Bu teze çalışma sürecimde müthiş enerjisiyle beni yönlendiren, destekleyen ve yüreklendiren ve hem kişisel görüşmelerimizde hem de Oyunculuk Stüdyosu derslerinde edindiğim teorik ve pratik deneyimleri çalışmama aktarmamı sağlayan sevgili hocam Şahika Tekand'a, Nagihan'a, tüm süreçte yanımda olan ve beni her konuda destekleyen Mahir'e ve düşüncelerimi, kafamdaki soru işaretlerimi paylaşabildiğim tüm arkadaşlarıma içtenlikle teşekkür ederim.

# 1. GİRİŞ

Tiyatro üç bin yıla yakın bir zamandır varlığını sürdürmekte olmasına rağmen tarihindeki en radikal değişimler 20.yüzyılda gerçekleşmiştir. 20. yüzyılı büyük ölçüde şekillendiren en önemli iki olgudan biri savaşlar, diğeri ise teknoloji ve bilimdeki ilerlemelerdir. Ve pek çok ilerlemenin yanında savaşın yol açtığı yıkımın sanatsal yansımaları da hızlı ve çarpıcı olmuştur. Ortaya çıkan hareketlerin bir kısmı etkilerini hala sürdürmekte olsa da çoğu kalıcı olamamıştır. Ancak kalıcı olan, içeriğe ve biçime ilişkin radikal deneylerin teoride de karşılığını bulan tartışmalarla tiyatro ve performans sanatına olan bakışı değiştirmiş olduğudur. 1906-1989 yılları arasında yaşamış olan Beckett yüzyılın gebe olduğu tüm yıkıma, gelişime ve sanatsal çalkantılara tanıklık etmiş sanatçılardan biridir ve bunun yazını ve dramasına yansıyan etkilerinin, onun özel biçimini yaratmasında payı olduğu barizdir.

Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde Beckett'in performatif oyun metinleri, performativite ve teatrallik kavramlarının ışığı altında ele alınacaktır. Konvansiyonel tiyatronun modernizm ve Avangard hareketlerle başlayan eleştirisi, yüzyıl ortasında şekillenmeye başlayan postmodernizm tartışmaları ve tiyatronun performans çalışmalarıyla gittikçe başkalaşan yapısına değinmenin, çalışmanın asıl inceleme konusu olan Samuel Beckett'i ve Beckett'in oyunlarının konumlandığı bağlamı, performativite ve teatrallik çerçevesi içinde değerlendirmeyi daha anlaşılır kılacağı umulmaktadır. Çünkü yüzyıl içindeki değişimler kavramların ele alınış biçimlerini etkileyen radikal değişimlerdir.

Beckett, kimi yazarlarca modernist kimilerince postmodernist olarak anılmaktadır. Aynı zamanda Absürd drama yazarları arasında da gösterilir. Absürd tiyatro Avangardların pek çok biçimsel eğilimini paylaşırsa da Absürd oyun yazarlarının bir arada değerlendirilmelerine olanak veren daha çok, anlam yaratmadaki işlevsizliğine olan inançlarından ötürü, dili absürd ve alışılmışın dışında kullanmaları, durumsal yapıdaki oyunları ve insanın varoluşuna dair benimsedikleri tematik ortaklıklardır. Beckett'in oyunlarında görülen bu temel eğilimler onu da Absürd yazarlar arasına yerleştirir. Ancak Beckett'in oyunlarını diğer Absürdlerden ayıran en belirgin özellik, dilin anlatımdan ve edebi niteliğinden uzaklaşarak soyutlaşmış olmasıdır. Beckett'in çalışmaları her tür yapıyı ve kalıbı reddeder görünen postmodernistlerce de

sahiplenilmektedir. Ancak, genelde tüm çalışması ve özelde tiyatro oyunları incelendiğinde Beckett eserlerinin içerik ve biçim anlamında kendi içinde tutarlı ve eklektik olmayan bir yapıya sahip oldukları görülür. Bu içeriğin biçime biçimin de içeriğe hizmet ettiği ve ancak, birlikte doğru şekilde ele alındığında derdini anlatabilecek bir yapıdır. Klasik anlamda öyküden ve karakterden uzak bu oyunlar hem performatif, yani kelimenin sözlük anlamıyla edime dayalı unsurları hem de teatral unsurları deyim yerindeyse birbiri içinden dokur ve böylelikle içeriğin biçimde cisimleştiği bu yapıyla modern tiyatro geleneğinden ayrılır. Ama aynı sebeple performansı merkeze alan ve geleneksel tiyatro anlayışına sırt çevirmiş olan postmodern yaklaşımdan da ayrılmaktadır. Çünkü Beckett'i postmodernistlere en çok yaklaştıran parçalanmışlık (dilde, zaman ve mekan kullanımında, karakterde ve öyküde) yine de bütünlüklü bir amaca hizmet eder. Parçalanmışlık, kısıtlanmışlık, tekrar gibi öğeler bir araya gelip kaynaşarak organik bir anlamsal yapı oluşturmaz, tek tek ama birbirleri üzerinden işlevselleşerek, 'evrensel insan'ın durumuna dair izleyicide oluşacak duyuşsal ve zihinsel düzlemlere hizmet eder. Bir diğer önemli ayrılma noktası ise, Beckett'in bu kısıtlanmışlık içindeki parçalanmış unsurları, kendi bütünlüğü içinde vücuda büründürebilmesidir. Bu hem onun benzersiz biçimini oluşturan hem de postmodernist yaklaşımdan ayıran özelliğidir,

*Oyunlarda sunulan muğlak durumlar onları yoruma açık kılar. Bunlar ilk başta kastedilmeyen ya da merkezi drama ile değişebilecek ya da müdahaleye uğrayabilecek yorumlamalardır. Beckett'in çalışmalarının melez doğası aynı zamanda adaptasyonlara ve tür değişimlerine yol açsa da, burada akılda tutulması gereken şey, Beckett biçimsel olarak yenilikçi bir sanatçı olsa da, çalışmalarının eklektik olmadığıdır. Onun kahramanlarının içinde yaşadığı istikrarsız biçimsel yapılar son derece titiz bir şekilde kurulmuştur ve türe özgüdür. Bu, oyunun biçimi başka bir performans malzemesine kayar gibi görüldüğünde bile böyledir.*<sup>1</sup>

### **1.1. Tezin Konusu**

Beckett dili, karakteri, öyküyü parçalar, bedeni indirger ve böylelikle

---

<sup>1</sup> Sarah West, **Say It: The Performative Voice In The Dramatic Works Of Samuel Beckett**, 1. Basım, Amsterdam-New York: 2010, s.265.

performansın gerçekleşmesinde en belirleyici unsurlardan biri olan eylemi kısıtlar. Performansın ve oyunun öz farkında yapısını koruyarak, anlamsal sınırları belirsiz olan muğlaklığı bu farkındalığın içine hapsederek, karışıklık üzerinden bir anlatım düzlemi oluşturur. Teatral performansı oluşturan her unsur, çeşitli dönemler ve hareketlerle değişen hiyerarşik önemleri göz ardı edilerek ve yapı içinde birbirleri üzerinden var olma koşuluna bağlanarak, her oyunda kendi önem sıralamasını oluşturan bir bütünlüğe dönüştürülür. Peki Beckett bunu nasıl yapar? Temsili olmasının yanında performansı da yapısında barındıran tiyatronun performativiteyi içermesi kaçınılmazdır. Ya da bir tiyatro performansı içinde yer alan herhangi bir ögenin, gündelik hayattaki algısından farklılaşarak teatral bir nitelik taşıdığını kabul ederiz. Ancak yüzyıl içinde tiyatro, performans, performatif, teatral gibi üzerinde tam olarak anlaşmaya varılmamış olgu ve kavramların, farklı ve disiplinlerarası çalışmalarca da kullanılmaya başlaması sınırlarını ve niteliklerini daha da belirsizleştirmiştir. Beckett'in zamansal olarak performativite ve teatralite üzerine yapılan tartışmaların bir bölümüne yetişmiş olması muhtemeldir ancak onun yalnızca tiyatro için yazdığı oyunları değil, aynı zamanda diğer drama eserleri (radyo, televizyon ve sinema için yaptığı), roman ve hikayeleri ve hatta şiirleri dahi biçimsel ya da şekilsel unsurların performativitesi üzerine kuruludur. Beckett üzerine konuşmalarımızda, bu çalışmayı yürütmeye yardımcı olan ve Beckett oyunları hem yönetmen hem oyuncu olarak çalışmış olan hocam Şahika Tekand, Beckett'in tiyatro oyunlarının aslında tek bir oyun olarak görülebileceğini belirtmiştir ki, bu bence Beckett'in diğer eserlerini de içine alan tüm çalışması için söylenebilir. Onun diğer tür ve medyalar için ürettiği eserlerinin tiyatro oyunlarından ve birbirlerinden farkı, türün ya da medyanın öne çıkan niteliğinin (örneğin radyo dramalarında sesin performativitesi, romanlarında sözcüklerin ve sentaksın, televizyon ve filmde ise kameranın bakışının ve hareketli görüntünün), eserin biçiminin merkezini oluşturmasıdır. Bu durumda tiyatro oyunlarına odaklanıldığında, en belirleyici unsurlar teatralite ve performativitedir.

## **1.2. Tezin Kapsamı**

Bu çalışmada Beckett tiyatrosu, hem içinde hem dışında olduğu ama onların arasında kendine has biçimiyle tek başına durduğu, modernizm ve postmodernizm

dönemlerinin sanata ve tiyatroya biçimsel yaklaşımları bağlamında mevcut literatürden ve benzer çalışmalardan yararlanılarak ele alınacaktır. İlerleyen bölümlerde, yirminci yüzyıl tiyatro ve performans sanatının, Absürd tiyatro ve Beckett tiyatrosunun tarihsel çerçevesine ve biçimsel yönelimlerine ve yüzyıl içinde teatrallik ve performativite kavramlarının ele alınış ve kullanılış biçimlerine değinilecektir. Kavramların, özellikle performativite kavramının dilbilimde Austin ve sonrasında Derrida tarafından ele alınışıyla kullanım alanının yaygınlaşması söz konusu olduğundan bu bizi, tiyatronun bir uzantısı mı sınırları genişlemiş yeni bir alan mı olduğu halen tartışılmakta olan performans sanatının ve postmodern tiyatronun kesişim kümesine bir miktar dahil eder; ancak çalışma alanı çok geniş olduğundan burada, performans ve teatralliğin algılanış ve ele alınışlarıyla ilgili genel bir bağlam oluşturulmakla yetinilecektir. Dönemin genel karakteristikleri, drama ve performans çalışmalarındaki genel eğilimler ve biçimsel özellikler ile diğer çalışma alanlarındaki belli başlı söylemlerden de faydalanılarak, Beckett'e ve performativiteye uzanan süreç özetlenmeye çalışılacaktır.

Tiyatronun biçimsel anlamda yüzyıl başından sonuna nasıl bir değişim geçirdiği, bu değişimlerin ortaya çıkan üretilere nasıl yansıdığı, Beckett'in çalışmasının kendinden önceki ve sonraki dönemlerin özellikleriyle hangi noktalarda buluşup hangi noktalarda ayrıldığı gibi sorulara cevap vereceği düşünülerek, mümkün olduğunca biçimsel yaklaşımlar ve değişimler ön planda tutulmaktadır.

Esslin Absürd Tiyatro üzerine çalışmasında, doğalcılıktan kopuşla başlayan süreçte Avangardların pek çok eğilimini paylaşan Absürd tiyatroyu, “*bu gelişme çizgisindeki son halka*”<sup>2</sup> olarak konumlandırmaktadır. Beckett'in tiyatrosu bu halkanın hem içinde hem dışında görünür. Beckett kendi başına bir avangarddır ve biçiminin kendinden ödün vermeyen yapısı, içerikle biçimin ayrışma olanaklarının ortadan kaldırılmış olmasında yatar. Bu çalışma içinde Beckett'in tiyatrosuna, Absürd tiyatro içindeki yeri itibariyle ve yine biçimsel ortaklıklar temel alınarak değinilecektir.

Son bölümde, Beckett'in tiyatro metinleri ve ağırlıklı olarak metinlerin performansı ya da performatif özellikleri üzerine yapılmış diğer çalışmalardan da yararlanılarak, teatral ve performatif unsurlar öykü, dil, zaman, hareket, inandırıcılık başlıkları altında araştırılmaya çalışılacaktır.

---

<sup>2</sup> Martin Esslin, **Absürd Tiyatro**, Güler Siper (çev.), İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları, 1999, s.315.

### **1.3. Tezin Amacı**

Bu tez, 20.yüzyılda yaşamış ve kendine özgü bir tiyatro estetiđi ve biçimi yaratmış Samuel Barclay Becket'in tiyatro oyunlarının performatif açıdan nasıl ele alınabileceđine dair bir farkındalık yaratmak, aynı zamanda yüzyılın tiyatro ve performansa dair biçimsel yönelişleri ile, performativite ve teatrallik kavramlarının ele alınışlarını Beckett tiyatrosunun biçimsel özellikleri ile bir arada incelemek amacındadır.

### **1.4. Tezin Yöntemi**

Bu tezde tarihsel çerçeveyi oluşturmak ve modernizm ve postmodernizm dönemlerinin biçimsel özelliklerini belirlemek için var olan literatürden yararlanılacak, performativite ve teatrallik konusunda yapılmış akademik çalışmalar, tiyatroya dair biçimsel unsurlar ön planda tutularak taranacak ve Beckett'in tiyatro metinleri bu bağlamda performatif açıdan araştırılmaya çalışılacaktır. Oyunları performans bazında ele almak mümkün olmadığından, oyun kişisi kadar oyuncuyu da belirli bir kısıtlanmışlık içine sokan Beckett metinleri üzerine yeri geldikçe Beckett ile ya da onun oyunları üzerine çalışmış oyuncu ve yönetmenlerin, metinlerin biçimsel ve performatif özellikleri üzerine dile getirdikleri alıntılanacaktır. Bu çalışmada Beckett metinlerine bir oyunculuk yaklaşımı öne sürülmemektedir, ancak biçimsel yapının unsurları ayrı ayrı ele alındığında birbirleri ya da karşıtlıkları üzerinden nasıl işlediklerinin anlaşılmasının, kendine özgü Beckett oyunculuđuna dair bir pencere açacağı umulmaktadır.

## 2. SAMUEL BECKETT TİYATROSU

### 2.1. HAYATI VE YAZIN SÜRECİ

Beckett, yirminci yüzyılın ilk yarısında yazın hayatına başladığında, denediği her türün alışıldık kalıplarının dışında ve oldukça kendine has biçimde ürünler veren, sıra dışı bir yazar olarak karşımıza çıkar. Onun çalışmalarında çarpıcı biçimde göze çarpan ortaklık, karakterlerinin hem içinde buldukları uzam içinde hem de sahip oldukları bedenler içindeki sıkışmışlık, parçalanmışlık ve bozulmuşlukla sınırlandırılmış olmalarıdır. Beckett'in kişilerinin bu türden fiziksel bozulmuşlukları ilk eserlerinden itibaren kendini göstermeye başlar. Çalışmasının sonlarına doğru bu parçalanma, bozulma, kısıtlanma ya da benzeri herhangi bir tanımlamayla ifade edilebilecek bu indirgeme, örneğin *Ben Değil*'deki gibi, karanlıkta sürekli konuşan tek bir ağıza ya da *Nefes*'deki gibi tek bir uzun soluk alışa kadar ulaşır. Ancak bu türden bedenlerin, modernist sanatın ya da tiyatronun deney alanı olarak kullandığı bedenden ya da postmodernistlerce parçalama ve bozmanın ana eylem haline geldiği bedenden farklı biçimde ele alındığı dikkatle bakıldığında anlaşılacaktır. *Performing Embodiment* adlı çalışmasında Anna McMullan, Beckett'in parçalanmış ve bozulmuş bedenlerinin yirmibirinci yüzyılın genel kültürel imgesinin bir parçası haline geldiğine dikkat çeker, "artık bedensiz bir baş ya da ağız ilk ortaya çıktıkları kadar şaşırtıcı ve yabancı değildir."<sup>3</sup> Ancak Beckett'in parçalanmış bedenlerinin amacı, seyirciyi şaşırtmak ya da şoke etmekten öte bir anlam içermektedir. Beckett'in yazar olarak çalışmasının genelinde görülen belli izlekler düşünüldüğünde örneğin zamanın geçişi, benlik, bellek, bilinç, varlığın absürdlüğü gibi, bu türden bedensel çürümenin ve fiziksel sınırlandırmaların yazarın ana izleklerine hizmet eden birer araca dönüştüğünü görmek mümkündür. Beckett'in parçalanmış bedenlerinin sahneye ilk çıkışları, tiyatrodaki eski biçimlerin reddedildiği ve yeni arayışların var olduğu yarım yüzyıllık bir zamana denk gelirler. Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde baş gösteren değişiklik arayışları kendilerini sağlam bir zemin üzerine oturtamamış olsalar da eskinin kalıplarını yıkmakta önemli adımlar atmışlardır. Akımlar içinde, beden ve uzamın ele alınışına dair radikal

---

<sup>3</sup>Anna McMullan, *Performing Embodiment*, 2.Basım, London-New York: Routledge, 2012, s.1.



girişimler görmek mümkün olmuş, Dışavurumcu tiyatro örneklerinde parçalanmış bedenlere ya da Bauhaus çalışmalarında bedenın mekanik hareket olanaklarına yer verilmiştir. Beckett denemeye açık hale gelen tiyatroyu bir oyun alanı olarak kabul etmiş ve sınırlarını korumuştur. Ancak bu sınırların içi gerçeklik yanılmasıyla doldurulmaz. Sahne üzerinde yer alan her unsur hem tiyatro olayının bir parçası hem de kendileri olarak var olurlar. Teatral unsurlar, oyuncu, seyirci ve performans bir arada ve birbirlerinin farkında olarak oyun süresi içinde deneyimlenir. Bu bölümde Beckett'in tiyatro dışında kalan yazını biçimsel özellikleri yönünden özetlenmeye ve bu şekilde Beckett'in çalışmasının karakteristiklerinin altı çizilmeye çalışılacaktır.

Samuel Barclay Beckett, 13 Nisan 1906 tarihinde Dublin'in güneyindeki Foxrock'ta, katı bir yaşam tarzına sahip Protestan bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir. 1920 yılında Portora Royal School'a gitmiş, 1923 yılında Dublin Trinity College'da İngilizce, Fransızca ve İtalyanca eğitimi görmüş, 1927'de aldığı edebiyat lisansının ardından üniversite tarafından, iki yıl süreyle Paris'e, l'Ecole Normale Superieure'a İngilizce okutmanı olarak gönderilmiştir. Burada James Joyce ile tanışmış ve Joyce'un diğer on bir yardımcısıyla beraber 'Our Exagmination Round his Factification for Incamination of Work in Progress' adlı denemenin 'Dante... Bruno... Vico... Joyce' bölümüne yardım etmiştir. Andrew Kennedy Beckett üzerine çalışmasında, Joyce'un Finnegan's Wake'i hakkında Beckett'in bu bölümde yazdıklarının, bir yazar olarak kendi hedeflerine yönelik bir çeşit manifesto niteliği taşıdığını ileri sürer. Beckett de Joyce gibi bir şey hakkında yazmaz,

*Burada biçim içerik, içerik de biçimdir. Bu "şeylerin" İngilizce yazılmadığından şikayet edebilirsiniz. Yazılmamıştır da. Okunmak için yazılmamıştır, ya da sadece okunmak için yazılmamıştır. Aynı zamanda bakmak ve dinlemek için de yazılmıştır. O bir şey hakkında yazmaz, yazdığı, yazdığı şeyin kendisidir.<sup>4</sup>*

Beckett'in 20. yy'nin başlarında Paris'te geçirdiği dönem aynı zamanda 'modern' yazının da geliştiği yıllardır. Görsel ve sahne sanatlarında yaşanan özgünlük arayışı dilin kullanımında da kendini göstermektedir. Şiirde W.B.Yeats, T.S. Eliot, Ezra Pound, Stephane Mallarme gibi isimler yeni vezin türleri dener, simge ve imge

<sup>4</sup>Andrew K. Kennedy, **Samuel Beckett**, 2.Basım, New York: Cambridge University Press, 1991, s.12.

kullanımını geliştirirler. Virginia Woolf, D.H.Lawrence, Andrey Bely, Marcel Proust, Franz Kafka ve Joyce gibi modernist romancılar, gerçekliğin alışıldık temsil biçimlerini sorgulayan yazım yöntemleri denemektedirler. Beckett gibi İrlanda kökenli olan Joyce, “romanı lime lime ediyor”<sup>5</sup>dur. Joyce’un, gelişmesinde büyük etkisi olduğu modern roman, 19.yüzyılın gerçekçi romanlarına karşı bilincin ve gündelik hayatın parçalı yapısı, yazarın kesin tanıklığı ve tanrısal konumunu keskinleştirmeksizin yeni bir anlatım tarzına doğru değişmekte ya da evrilmektedir. Joyce ile yakın bir ilişki kurmuş olan Beckett ise ilerleyen yıllarda, hem dünyanın dış gerçekliğinin betimlenmesine dayanan ve sıkı örülmüş bir hikaye kurgusu olan 19.yüzyılın gerçekçi romanından hem de 20.yüzyılın bireyin iç dünyasını yansıtmaya çalışan modern romanından farklı bir yazın tarzı geliştirecektir. İki tür romanın da ortak özellikleri, bir şekilde nedensellik bağıyla birbirine bağlanan olaylar zinciri ve ayrıntılı karakter betimlemeleridir. Beckett ise oyunlarında olduğu gibi romanlarında da bu yaklaşımları yadsır. Beckett’in roman kişileri belirli, tanımlanabilir karakter özelliklerine sahip olmayan, adeta bir ‘hiç’ aynı zamanda da ‘herkes’ olan, karakteristik ve bireysel özelliklerinden arındırıldığında geride bir tür evrensel insan özelliklerini taşıyan kişilerdir. Eserleri belirli bir olay örgüsünden yoksundur. Oya Berk Beckett’in sıkı örülmüş olay örgüsünü reddetmesinin nedenini onun yaşama dair görüşlerinde aramak gerektiğini öne sürer, çünkü “Beckett yaşamın özünün kaos, anlamsızlık, boşluk ve belirsizlik olduğuna, ancak geleneksel sanatın yaşama belirli bir düzen ve anlam empoze ederek gerçeği çarpıttığına inanır.”<sup>6</sup> Geleneksel sanatın akli ve bilgiyi yücelten tutumuna karşı, özellikle İkinci Dünya Savaşını izleyen yıllarda Beckett, yazın ve anlatı anlayışına karşı tutumunu kesin olarak değiştiren şeyin, “bilgiye ve düşünsel birikime olan inancının tamamen kaybolması”<sup>7</sup> olduğunu dile getirir.

Beckett’in Joyce ve dönemin diğer modernist yazarlarına yakınlığı onu modernistlerin arasında konumlandırır. Ancak Beckett, Joyce ve Proust gibi modern romancıların, “bir bütün yaratmayı ve bu bütünü sonsuz zenginliği içinde vermeyi amaçlayan” eserlerinin tersine kendi eserlerinin “hep daha fazla sıkıştırıp kısaltarak ters yöne, hiçliğe”<sup>8</sup> doğru ilerlediğine dikkati çeker. Beckett hiçliğe giden yolda bir tür

---

<sup>5</sup>Everdell, s.461.

<sup>6</sup>Yeni Düşün Dergisi, “Beckett Öncesi Roman ve Samuel Beckett”, No. 64 (Bahar 1990), s.28.

<sup>7</sup>Juliet, s.63.

<sup>8</sup>Juliet, s.91.

olumsuzlama kullanır, ki Hugh Kenner Beckett ve Joyce'un romanlarını biçimsel olarak karşılaştırdığı *Sentaksın Biçimi* isimli yazısında Joyce'un olumsuzlamayı, “*her şeyin üstünü griye boyayan bir adam tavrıyla yaptığını*”, Beckett'in ise olumsuzlamadan daha fazlasını içeren bir biçim kullandığını öne sürer, “*Beckett'in çalışmaları metodik olarak çalışan bir elektrisyenin çalışmalarına benzer, enerji kaynağını kendi üzerine çevirerek pili tüketir.*”<sup>9</sup>

Zamansal olarak iki dönem arasında konumlanan Beckett'in çalışması kendi içinde, yazarın temel eğilimlerinin sorgulanarak yazın süreci içinde dönüştüğü, hem içeriği oluşturan genel izlekler anlamında hem de biçimsel anlamda kararlı bir arayışın grafiğini çizer. Israel Shanker'in Beckett ile görüşmesinde, Beckett Kafka'ya dair düşüncelerinden bahsederken, kendisi için “*'dehşetin' Kafka'da olduğu gibi 'biçimin içinde değil, biçimin ardında'*”<sup>10</sup> olduğunu belirtir. Biçimin kendisi değil, onun aracılığıyla aktarılabilen şeyin kendisi dehşet vericidir ve böylelikle biçim içeriğin somutlanışı işlevi görmektedir. Kullandığı biçim, kendi içinde tutarlı bir gelişimle gittikçe “indirgenen” bir varlık ve dil söylemine dönüşür ve bu tür ayırmaksızın dramasında da devam eder. Ancak bu indirgeme bir azatlımdan ziyade bir tür yoğunlaştırma olarak da ifade edilebilir, Ruby Cohn'un tespit ettiği şekliyle, “*Beckett drama yazmaya devam ettikçe duyuları git gide daha az beslemeye başlamıştır ama o daha az olan şey, yoğun bir şekilde konsantredir.*”<sup>11</sup> Beckett'in yazın yolculuğunu bir “arıtma” süreci içinde inceleyen Ayşegül Yüksel Beckett tiyatrosu üzerine çalışmasında bu sürecin genel hatlarıyla bir görüntüsünü oluşturmaya çalışır. ‘Arıtma’ öncelikle Beckett'in kişilerinin mevcut varlıklarından bilinç alanına yönelmeleriyle, ikinci olarak da dilin kullanımının gittikçe indirgenmesiyle kendini gösterir. Beckett şiir, hikaye, düz yazı, eleştiri, roman, oyun (tiyatro, radyo ve televizyon için) ve film türlerinde ürünler verdiği çalışmasında hem farklı türlerin biçimsel olanaklarının sınırlarını denemiş, hem de tüm çalışmasını kendi içinde bütünsel bir değerlendirmeye olanak veren ve düşünsel altyapısının dönüşümünün takip edilebileceği bir yapı oluşturmuştur.

Beckett çalışmasına Rene Descartes üzerine yazdığı ilk şiiri *Whoroscope*

<sup>9</sup>Ruby Cohn (Ed.), **Samuel Beckett**, New York: McGraw-Hill, 1975, s.24.

<sup>10</sup>L.Graver ve R.Federman (Ed.), **Samuel Beckett: The Critical Heritage**, London&New York: Routledge, 1999, s.162.

<sup>11</sup>Cohn, Samuel Beckett, s.12.

(1930) ile Paris'te başlamış ve ilk ödülünü kazanmıştır. Kartezyen felsefenin zihin ve maddi beden arasına koyduğu mutlak ayrıma dair izleri Beckett'in dramasında görmek mümkün olsa da, şüphecilik felsefesinin ulaşmaya çalıştığı 'kesinlilik' Beckett yazınında yoktur, aksine yazınının karakteristiklerini belirsizlik ve muğlaklık oluşturmaktadır. Anna McMullan, "*Beckett'in kişilerinin üzerinde somut bedenden kaçmak üzerine Kartezyen bir rüya asılı duruyor olsa da, Beckett'in çalışması beden ritimleri ve süreçleri içinde yatar*"<sup>12</sup> tespitini yapar. Beckett'in yazını ve tiyatrosu sınırları belirli bir biçimsel işleyiş üzerinden muğlaklığı ve belirsizliği teatral olarak performe etmektedir, bu nedenle onun dünyasında ortaya serilebilecek kesinlikler bulunmaz. Beckett'in kişilerinin zihinleri somut bedenlerinin farkındadırlar, onlar hakkında konuşurlar ve hissettiklerini tarif ederler. Bu son dönem oyunlarında somut bedensel bütünselliklerinden söz edemeyeceğimiz oyun varlıkları için de geçerlidir. *Ben Değil*'deki ağız monoloğu boyunca bunu araştırır, "*sürüyordu uğultu devamlı olarak... yani... kulaklarında*"<sup>13</sup> ya da "*ağzın içinde dil... bütün bu kıvrılmalar onlarsız asla*"<sup>14</sup> gibi.

Paris'te geçirdiği iki yılın sonunda Trinity College'a Romans dilleri yardımcı profesörü olarak çağrılır. Bir yıl sonra ise *Proust* üzerine denemesi yayımlanır. Beckett *Proust* incelemesine, Proust'un çalışmasındaki zaman kavramıyla başlar ki, zaman Beckett'in tanımlamasıyla, "*çift başlı lanet ve kurtuluş canavarı*"<sup>15</sup> ve Proust'un kişileri de, "*bu her şeye baskın koşulun kurbanlarıdır.*"<sup>16</sup> Beckett'in Proust'un çalışmasına dair tespitlerinde kendi eğilimleri ve görüşlerine dair ipuçları bulmak mümkündür. Aynı zamanda belli izleklere iki yazarın da bir tür ortaklıkta meyilli oldukları fark edilebilir; Zaman, Alışkanlık, Bellek.

Beckett'in kişiliğini, yaşam tarzını ve dünyaya ilişkin görüşlerini onun beyanatlarında değil, daha çok yazdığı kahramanlarında görmek mümkündür. Dindar, baskıcı İrlandalı çevresi içindeki kimliği ve ömrünün ilk yarısında tanıklık ettiği iki dünya savaşı yazın süreci boyunca etkilerini hissettirir. Jean-Paul Sartre'm varoluşçuluğunun etkileri Savaş sonrası Fransa'sında hali hazırda kendini

---

<sup>12</sup>McMullan, s.7.

<sup>13</sup>Samuel Beckett, **Tüm Kısa Oyunları**, İstanbul: MitoşBoyut Yayınları, 1993, s.238.

<sup>14</sup>Beckett, *Bütün Oyunları*, s.240.

<sup>15</sup>Samuel Beckett, **Proust**, Orhan Koçak (çev.), İstanbul: Metis Yayınları, 2007, s.23.

<sup>16</sup>Beckett, Proust, s.24.

göstermektedir. Yirminci yüzyılın insanı yaşadığı sarsıntılarla köklerinden koparılmış, güven duygusu zedelenmiş, kendini dünyada bir yabancı gibi duyumsamaya başlamıştır. Varoluşçuluk felsefesini şekillendiren bu durum, insan yaşamının mutlak bir anlam taşımadığı düşüncesi ve varlığın ikilemiyle, saçma duygusunu insan yaşamının temeline yerleştirir. İnsan, toplumsal olgularla koşullandırılmış ve çevrelenmiş olarak dünyanın, vazgeçilmez ama aynı zamanda ölümlü ve bunun bilincinde olan tek varlığıdır. Bu ikileme yaşamak zorunda olan insana dair Beckett'in çalışmasındaki başkaldırı ögesi, "insan yaşamının 'anlamlı' olduğu yanılışmasını uyandıran olguların olumsuzlanmasıyla dile gelir."<sup>17</sup>

Benzer şekilde bilincin ele alınışında Absürd akım, -özellikle de Beckett'in bilinç ve benliğe yönelen ilgisi ve arayışı- ile Varoluşçuluk düşüncesi arasında paralellikler söz konusudur. Sartre'a göre, "bilinç varlıkta bir boşluktur, nesnesi karşısında durmadan kendini yenileyen bir özgür kıvılcıktır."<sup>18</sup> Sartre varoluşun iki türünden söz eder. Kendi içinde varlık ve kendisi için varlık. Kendi içinde varlık, bilinci olmayan varlıklar ve olayları tanımlarken, kendisi için varlık, durmaksızın benliği araştıran bir bilince sahip olan varlığı, yani insanı tanımlar,

*Etre-pour-soi (kendisi için varlık) deyimi varlık eksikliği olarak beliren bilinci gösterir, yani insanın varoluş durumunu. Bilinçli olmak aslında bir doluluk değil daha çok 'varlıkta bir boşluk'a ulaşış, sonsuza dek ele geçmeyen bir öz peşinde koşmaktır.'*<sup>19</sup>

Varoluşçuluk akımının iki önemli sözcüsü Sartre ve Camus'nün tiyatrosu, genel olarak diğer uyumsuz oyunlardan hem içerik hem biçim açısından farklılıklar gösterir. İkisi de oyunlarında birey odaklı konulara eğilmiş ve geleneksel tiyatro kalıplarını kullanmışlardır. Bireyler varoluşlarındaki saçmalığa karşın özgür seçim yapma şanslarını kullanan ve harekete geçebilen kişilerken, Absürd tiyatrodaki bireyin edilgenliği onu birey olmaktan uzaklaştırmaktadır. Varoluşun saçmalığı, yaşamın anlamsızlığı izlekleri üzerinden saçmayı ve intiharı ele aldığı ünlü yapıtı Sisifos Söyleni'nde Camus, insan kafasının dışında bir uyumsuz olamayacağını, böylece uyumsuzun da ancak ölümlü bitebileceğini söyler. Öyleyse Camus için uyumsuzluk

---

<sup>17</sup>Yüksel, s.9.

<sup>18</sup>Özgüven, s.9.

<sup>19</sup>Özgüven, s.10.

gerçeğin ta kendisidir,

*Uyumsuzluk duygusu(...)bir durumla belirli bir gerçek arasındaki, bir eylemle onu aşan dünya arasındaki karşılaştırmadan fıskırır. Uyumsuz her şeyden önce bir kopuştur. Karşılaştırılan öğelerin ne birinde ne öbüründedir. Karşılaştırılmalarından doğar.*<sup>20</sup>

Andrew Kennedy'ye göre, Beckett'de varoluşçuluk düşüncesinin etkileri büyütülmemelidir, çünkü o, “*Tanrının olmadığı bir dünyada, derin bir kaybolmuşluk hissiyle beraber, gençliğinde evcilleştirdiği çeşitli felsefi düşüncelerle birlikte varoluşçuluğun kendine has bir versiyonuna zaten sahiptir.*”<sup>21</sup>

Beckett 1934'te, Dublin'li Belaqua'nın baş kişisi olduğu *Aşksız İlişkiler* (More Pricks Than Kicks, 1934) adlı hikayeleri yayımlar. Bu hikayelerde Dante'nin kahramanıla aynı adı taşıyan Belaqua'nın ilişkileri, aşkları, ölümü ve cenazesi anlatılmakta ve daha sonra yazdığı ilk iki romanında olduğu gibi bunda da baş kişi içinde bulunduğu toplumsal ve sosyal çevre içinde ele alınmaktadır. Bu hikayeleri Ruby Cohn şöyle tanımlar, “*hayattan ziyade edebiyatın parodisidirler ve çok nadiren başkahramanın içsel özüne tecavüz ederler... Örtülü sözler, yaşamanın acımasızlığını lanetler ama cilalanmış düzyazı cümleler, insanların acımasızlığını lanetler.*”<sup>22</sup>

1935 yılında on üç şiirden oluşan Yankının Kemikleri (Echo's Bones) yayımlanır. 1938 yılında ise Beckett ilk romanı *Murphy*'yi yayımlar. İrlandalı genç bir adam olan Murphy, Londra'da işsiz güçsüz bir yaşam sürmektedir. Toplumsal çevre bu romanında da verilir, hatta bu romanı onun geleneksel romana en yakın duran çalışmasıdır. Yine de roman, Beckett'in dramasında da sık sık karşılaşacağımız beden ve zihnin varoluşuna dair soruları ve onlarla uğraşma biçimiyle geleneksel olanın uzağındadır ve bize sonraki çalışmalarına dair ipuçları sunar. Aşağıda Murphy'den yapılan alıntı Beckett'in dramasına ve biçimine dair aydınlatıcıdır,

*Murphy kendini bir beden ve us olarak ikiye bölünmüş hissediyordu. Görünürde bir iletişim vardı aralarında, yoksa ortak bir şeylere sahip olduklarını nereden bilebilirdi. Ama*

<sup>20</sup>Albert Camus, *Sisifos Söyleni*, Tahsin Yücel (çev.), İstanbul: Can Yayınları, 2012, s.46.

<sup>21</sup>Kennedy, s.10.

<sup>22</sup>Cohn, Samuel Beckett, s.3.

usunu bedeninden soyutlanmış hissediyordu ve ne iletişimin hangi yoldan sağlandığını ne de iki deneyimin nasıl olup da birbirlerinin alanlarına taşıdığını anlayabiliyordu. İkisinin de birbirinden bağımsız olduğuna inanıyordu. Ne bir tekmeyi duyumsadığı için tasarlıyor, ne de tasarladığı için duyumsuyordu. Belki de bilinciyle tekme edimi arasında, iki büyüklüğün bir üçüncü büyüklükte, ya da iki sonucun ortak bir nedenle aralarında oluşturduğu türden bir bağıntı vardı. Belki de uzam ve zaman dışında, us dışında, varoluşunun ilk anlarından bu yana bilincin ve somutluğun bağıntılı kiplerinde Murphy'ye oldukça bulanık gözükten beden-dışı bir tekme vardı, yani usunda tasarladığı tekme bir yanda, gerçek tekme bir yanda.<sup>23</sup>

Murphy kendini bağladığı sallanan koltuğunda, yavaş yavaş çevresinden ve hatta kendi bedeninden soyutlanmaya çalışan ve kendi bilincine yönelen Beckett insanların ilk örneklerindedir. Hugh Kenner Murphy'nin, “anlattığı şeyi anlatmakla görevli” olan anlatıcısının “cümleleri kurmak ve bu titiz denetimi sağlamak” la aslında yapmakta olduğu şeye dikkat çeker,

*Hiçbir şey anlatıcının Murphy'yi sandalyeye bağlanmış halde işaret etmesinden daha kolay değildir ve Murphy'nin sandalyeye kendisini, kendisinin bağlanmış olduğunu belirtmesinden. Tek yapması gereken kelimeleri yazmak, gramere ve söz dizimine dikkat etmektir. Eğer Murphy'nin bunu yapmayı nasıl başardığına dair ipuçları verirse, o zaman birçok okuyucu bunun zorluğunu fark etmeyecektir.*<sup>24</sup>

Beckett Murphy'nin hemen ardından, yayınlanmayan, ilk Fransızca piyesi olan *Elutheria*'yı yazar. Oyun sahneyi ve aksiyonu ikiye böler,

*Elutheria genç bir adamın kendini ailesinden ve toplumsal sorumluluklarından kurtarma çabalarından söz eder. Oyun üç perdedir. Sahne ortadan ikiye bölünür. Sağda kahramanımız, yatağında bezgin ve eylemsiz uzanır. Solda ailesi ve arkadaşları, doğrudan onunla konuşmadan, onun durumunu tartışırlar. Yavaş yavaş devinim soldan sağa kayar ve sonunda kahraman kendisini zincirlerinden koparacak ve toplumdaki ayrılacak gücü toplar.*<sup>25</sup>

Nazi hareketi ve Yahudi aleyhtarlığından nefret eden Beckett, İkinci Dünya

---

<sup>23</sup>Samuel Beckett, **Murphy**, Uğur Ün (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999, s.73.

<sup>24</sup>Cohn, Samuel Beckett, s.30.

<sup>25</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.34.

Savaşı çıktığında Almanların işgali altındaki Paris'te yaşamaya devam etmiştir. Savaş sırasında Gizli Örgüt'e girmiş, sonrasında Vaucluse'ye kaçarak çiftçilikle uğraşmış, Fransızların Almanlara karşı direnişine oradan yardım etmeyi sürdürmüştür. Vaucluse'de *Watt* adlı romanını yazmaya başlar. İngilizce olarak yazdığı son eseri *Watt* Beckett'in olgunluk döneminin ilk romanı olarak karşımıza çıkar. Romanın başkişisi Watt, Bay Knott'un yanında hizmetli olarak geçirdiği sürecin hikayesini akıl hastanesindeki bir arkadaşına anlatmıştır, okuyucular olarak hikayeyi bu kişinin ağzından ve onun aklında kaldığı şekliyle dinleriz. Watt, en küçük düşünce parçasının bile her tür olasılığa açık olan yapısını matematiksel bir kesinliğe varmaya çalışırcasına kurar ve hemen ardından iptal eder. Bu kurlar ve iptal etmeler kelimelerin sürekli yer değiştirerek tekrar edildiği bir biçimde gerçekleşir. Her seferinde ulaşılan sonuç ulaşılabilecek bir kesinlik olmadığıdır ve geriye kalan, anlamı çözülemeyen bir anlamlar kalıntısıdır. Ruby Cohn görünen dünyaya dair kitap boyunca devam eden Watt'ın 'uslamalarının' aslında, Beckett'in bilinçli bir şekilde verili olan bilgiler arasında verili olmayan boşluklar bırakarak, Watt'ın dünyasında görünmeyene dair bir arayışı sergilediğini öne sürer ki, bu da romanın anlamını ortaya çıkaracak olan süreçtir,

*Watt insanın yalnızlığının tüm gücünü ve insan ilişkilerinin tüm zayıflığını fark etmeye başlayan ilk Beckett kahramanıdır... Görünmeyenin gerçekliğine doğru yola çıkan Watt, görünen dünyanın Beckett tarafından romanın başında ve sonunda kısa, parlak bölümlerle sınırlandırılmış olan, gerçek dışılığını terk eder... Watt'da gerçekliğin görünmezliği, ulaşılamaz ya da yenilemez olmasından doğudur. Mr. Knot'un mekanındaki olayların, resmi önemde ve gizli olduğu ortaya çıkar. Yine de Watt, inatçı bir şekilde onların anlamlarını belirlemeye çalışır. Başarılı olamaz. Onun başarısızlık süreci, tüm hikaye anlatımındaki en problematik duruş (yazı) aracılığıyla iletilir ve taklit edilir.<sup>26</sup>*

Beckett *Watt*'ı, 1945 yılında savaş sona erdiğinde İrlanda'da Kızıl Haç örgütünde gönüllü olarak çalıştığı süreçte tamamlar. *Aşksız İlişkiler*, *Murphy* ve *Watt*, henüz yazar-anlatıcının tam olarak ortadan kalkmadığı ve kişilerinin henüz toplumsal çevreleri içinde ele alındığı yapıtlar olarak ortaklıklar taşır. Ancak *Watt* aynı zamanda

---

<sup>26</sup>Cohn, Samuel Beckett, s.5.



Beckett'in sanatsal olarak biçiminin belirginleşmeye başladığı ve geleneksel olanla ayrılma noktasındaki en önemli çalışmasıdır.

Beckett İrlanda'dan dönüşünde tekrar Paris'e yerleşir ve en yaratıcı dönemi olarak anılan ve eserlerini çoğunlukla Fransızca yazdığı ve İngilizce çevirilerini de kendi yaptığı bir döneme girer. Beckett, “*Bir anadili kullanmanın özünde olan otomatizmlerden kurtulmasına*” olarak verdiği için Fransızca yazmayı tercih ettiğini söyler.”<sup>27</sup> Sonradan kazanılmış olan bir dili kullanmak, anadilin kullanımında alışıldık olan mantığın sürükleyiciliğini kısıtlar. Dili olası en yalın haliyle kullanmanın yollarını araması evrensel insanın durumunu anlatmak istemesiyle de paraleldir. Her tür anlam ve dil oyunundan uzaklaşmış ve parçalanmış bir anlatının yazarı olan Beckett'in dile olan yaklaşımı düşünüldüğünde, anadilde biçimin mükemmelleştirilmesine harcanacak özen ve dikkatin bu şekilde, anlatımın yalınlığına ve duruluğuna hizmet ettiği görülmektedir, Esslin'e göre,

*Dilin mantığına kapılıp gitme tehlikesi bilinçsizce kabullenilen anlamları ve çağrışımlarıyla insanın anadilinde daha büyüktür. Yabancı bir dilde yazarak Beckett, yazdığı şeyin sürekli bir çatışma, dilin kendi cesaretiyle acı veren bir güreş olarak kalmasını sağlama almaktır.*<sup>28</sup>

Bu dönemde *Molloy*, *Malone Ölüyor* (Malone Meurt), *Adlandırılmayan* (The Unnamable) adlı üçlemesini, *Mercier ve Camier* (Mercier et Camier, 1970) adlı romanını, *Hiç İçin Metinler* (Nouvelles et Textes pour Rien) isimli hikaye ve düz yazılarını ve büyük gürültü koparan ünlü oyunu *Godot'yu Beklerken'i* (En Attendant Godot) yazar. Üçlemede toplumsal dünyaya dair anlatılar dışlanmaya, ilk romanlarında görülen zaman ve uzamın kısıtlayıcılığı ortadan kalkmaya başlamıştır. *Mercier et Camier* adlı romanında iki serserinin amaçsız yolculuğu anlatılır. Üçlemede ise zaman ve uzam bütünüyle belirsizleşir. Bu yapıtlarda olayların herhangi bir öncelik sonralık ilişkisi tamamen ortadan kalkmış, “*her üç romanda da anlatılan öykü, ancak düş ya da karabasan görüldüğünde yaşanacak bir deneyim*”i<sup>29</sup> yansıtmaya başlamıştır. Beckett'in kişilerinde sıklıkla karşılaştığımız bedensel çöküş ve benliğin yok olmaya yüz tutuşu

<sup>27</sup>Juliet, s.35.

<sup>28</sup>Esslin, *Absürd Tiyatro*, s.37.

<sup>29</sup>Yüksel, s.33.

imgeleri, *Molloy*'da kendini göstermeye başlar. Anlatıcı yazar konumu da değişmiş hikaye bilinci giderek bozulmakta olan Molloy'un bilinç oyunlarının izlencesine dönüşmüştür. Üçlemenin ikinci kitabı *Malone Ölüyor*'da, bilinç oyunlarının serüveni ve bedensel çöküş devam eder. Molloy da, Malone da kendi anlatımlarını sürdürmeye çalışan yazarlardır. Son kitap *Adlandırılmayan*'da ise anlatıcı sonunda bir 'ses'e dönüşür ve böylelikle Ayşegül Yüksel'in dediği gibi,

*İnsanı önce toplumsal kalıpların belirleyiciliğinden, sonra da bedensel işlevlerinden soyutlayıp yalnızca 'bilinç'e indirgeme işlemi tamamlanmıştır. Toplumsal çevrenin yok olmasıyla kişi yalnızlaştırılmış, bedensel yetenekler git gide yitirilerek, sonunda beden de (dolayısıyla karakter de) yok olmuş, varlığını yazma ya da konuşma ya da düşünme yoluyla sürdürebilen bilinç, 'dil'in tükendiği noktada varlık ve hiçlik arasındaki incecik çizgiye ulaşmıştır.<sup>30</sup>*

Beckett ileri dönemdeki çalışmalarında bu indirgeme işlemine devam eder. Amacı indirgenemez noktaya ulaşmak gibidir ve belki de o nokta, varlığın 'öz'üdür. Bu indirgeme süreci, yazarın izlediği grafik düşünüldüğünde akla şu soruları getirir; yüzeysel kalıplardan, işaretlerden, kodlardan, dilden, bilinç oyunlarından kurtulduğunda insan varlığının özüne ulaşabilir mi? Hiçliğe giden arıtma sürecinin sonunda geriye ne kalacaktır? Beckett'in çalışmasının son dönemlerinde verdiği örneklerde birbirinden ayrılan ses ve görüntü, indirgenen söz, sürekli konuşmanın ya da sözsüzlüğün altını çizdiği sessizlik anları ve bilinç ve benliğin ayrılığı gibi olgular somut bir son yönelişi gösterir. Örneğin 1969 yılında yazılan *Nefes*'te (Breath) insan görüntüsü ve sesi kaybolmuş, 1972 yılında yayımlanan *Ben Değil*'de (Not I) ise beden yalnızca sahne ortasında görünen ve konuşan bir ağıza indirgenmiştir.

İlk gösterimi 1953 yılında Paris'te Theatre de Babylone'da gerçekleştirilen *Godot'yu Beklerken*, Beckett'in dünya çapında tanınmasını sağlayan oyunudur. İki serseri, yine zaman ve uzamın belirleyiciliğinden arındırılmış çıplak bir düzlükte, kurumuş bir ağacın altında, ne ya da kim olduğu belli olmayan Godot isimli birini beklerler. Ayşegül Yüksel incelemesinde, Beckett'in anlatı türündeki eserlerinde izini sürdüğü, bireyin toplumsal kimliğinden ayrılığı ve bilincin benlikten arındırılması

---

<sup>30</sup> Yüksel, s.35.

sürecinin, Vladimir (Didi) ve Estragon (Gogo) tiplerleriyle gözler önüne serildiğini öne sürer. Beckett'in 1957 yılında bitirdiği *Oyun Sonu* (Endgame), ertesi yıl yazdığı *Krapp'ın Son Bandı* (Krapp's Last Tape), 1961 tarihli *Mutlu Günler* (Happy Days) ve 1963 yılında yazdığı *Oyun* (Play) adlı oyunlarında bu sürecin araştırılması devam etmektedir. *Oyun Sonu*'nun kişileri, *Godot'yu Beklerken*'de olduğu gibi çiftlerdir. Hamm ve evlatlığı Clov, *Godot*'daki Pozzo ve Lucky'nin temsil ettiği efendi-köle ilişkisi içindedirler. Hamm'in anne babası Nell ve Nagg ikilisi çöp bidonlarında yaşamaktadırlar. *Godot'yu Beklerken*'deki bedensel aksaklık ve çürüme bu oyunda daha ileri bir seviyeye taşınmakta Nell ve Nagg yaşadıkları çöp tenekelerinden çıkamamakta, kör olan Hamm tekerlekli sandalyesinden kalkamamakta, Clov ise bacaklarındaki sorun yüzünden oturamamaktadır. Böylece 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.

*Mutlu Günler* oyununun ikilileri Winnie ve Willie'dir. Winnie ilk perdede beline kadar gömülü olduğu kum tepesinde günlük rutinlerini gerçekleştirir ve içinde bulunduğu konumu sorgulamak aklına bile gelmez. İkilin birbirlerine olan bağımlılığı bu oyunda Winnie için, Willie'nin dinleyici olarak konumuna duyduğu ihtiyaçtan doğar. Winnie'nin bitmek bilmez gibi görünen monologlarına Willie birkaç kez, o da tek tük kelimelerle cevap verir. Konuşma dilin iletişim işlevinin tamamen dışında, kişinin varlığının devamını sağlayan bir tür monoton eylem biçimine dönüşmüştür. *Krap'ın Son Bandı*'nda ise ses ve görüntü birbirinden biraz daha ayrılır. Krap, yetmiş yaşına girdiği gün, her yıl yaptığı gibi, doğum günlerinde kaydettiği bantları dinlemektedir. Belleğin saklanması ve değişkenliğine müdahale Krap'ın bandı istediğinde ileri geri sarması ve bu şekilde yeni bir öykü oluşturmasıyla mümkün hale gelmektedir. Sahnedeki Krap çok az konuşur, burada genç Krap(lar)'ın sesi ve yaşlı Krap'ın görüntüsü ve genç Kraplara verdiği tepkilerle şekillenen bir tür, önceki oyunlarındaki 'bilinç oyunları'nın devamını izler ve dinleriz. Bu oyunda, radyo için yazdığı ve yalnızca 'ses'in kullanımının sağladığı olanakların, biçimsel olarak sahneye taşınışına şahit olmaya başlarız. Belleğin ve bilinç oyunlarının çok daha belirgin şekliyle karşımıza çıktığı bir diğer oyun, aynı yıllar içinde yazılmış olan *Oyun*'dur. *Oyun*'da karı, koca ve metresin aralarındaki aşk üçgenini belleklerinde kalan bölük pörçük

parçalarla anlatışlarına tanık oluruz. Oyun kişileri yalnızca kafalarının dışarıda olduğu küplerin içindedirler. Sahne araçlarının bir tür komut işlevi gördüğü diğer oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da ışık, karakterlerin konuşma sıralarını ve sürelerini belirler. Yine sıklıkla kullanılan tekrar ve yinelemeler, seyircinin anlatılan hikayeyi bir tür bütünlüklü yapı içinde takip edebilmesini sağlar. Hem üçlünün hep bir ağızdan tekrarladığı bölümler hem de aynı hikayenin tekrarlanması bu anlatışın, varoluştan geriye kalan, bedenlerinden ayrılmış bilincin içinde sürekli bir tekrarla sonsuza kadar süreceği izlenimini oluşturur.

Bu aşamada Beckett'in yazma süreci ses ve görüntünün birbirinden ayrılmaya başladığı, televizyon ve radyonun yeni ifadesel olanaklarının da kullanıldığı bir eğilimi yansıtır. *Oyun Sonu* ile birlikte gösterilmek üzere 1956 yılında yazılan *Sözsüz Oyun I*'de (Act Without Words I) sahne bir çöldür ve bir adam arka üstü sahneye fırlatılır. Martin Esslin, Beckett'in bu kısa oyunla insanın özdeksel isteklerine yönelik görüşlerini yansıttığını ileri sürmektedir. Sahneye 'fırlatılan' adamı yönlendiren ısıklar ve sahne üstünden sarkan nesnelere adamın onlara ulaşma çabası ve sonunda vazgeçişini gösterilir. Adamın vazgeçişini ancak, Esslin'in dediği gibi "*önünde sallanan nesnelere vereceği özdeksel doyumu geri çevirdiğinde*"<sup>31</sup> gerçek bir dinginlikle sonuçlanacaktır. Adam her yeni eylem öncesi ve sonrasında 'düşünür'. Yukarıdan uzatılan nesnelere geri çekilir, adam düşünmeye devam ederek ellerine bakar ve oyun biter. Aynı yıl yayımlanan *Sözsüz Oyun II* de (Act Without Words II) birincisi gibi mim oyunudur ve aynı hareket dizisine tabi iki bedenin ritmlerinin karşıtlığı üzerinden işler.

Radyo için yazdığı oyunlarda görselliğin dışarıda bırakıldığı, sesi görüntüden bağımsız kullanma tekniğiyle Beckett, sesi dönüştürebildiği yeni anlatım olanaklarını da araştırır. 1956 tarihli radyo oyunu *Tüm Düşenler*'de (All That Falls) kör kocası Dan Rooney'i tren istasyonunda karşılamaya giden, yaşlı ve şişman İrlandalı Maddy Rooney'i ve onun anlatışına karışan diğer sesleri dinleriz. Ses yalnızca konuşanın sözlerinden ibaret değildir, sokağın sesleri, nefes alıp verişler, adımlar, mırıldanmalar ve nesnelere sesleri birleşir ve performatif ses dramayı yaratır. Bedensel çöküş içindeki karı kocanın eve dönüş hikayesi olan *Tüm Düşenler* Ayşegül Yüksel'in özetlediği gibi, "*varoluşu dayanılmaz kılan bedensel çöküşün, yalnızca ses yoluyla anlatıldığı bir*

---

<sup>31</sup>Esslin, *Absürd Tiyatro*, s.65.

*insanlık öyküsüdür.*<sup>32</sup> *Korlar* (Embers)1957, başkişisi Henry'nin bilincinde yapılan bir gezinti gibidir. Denizin sesi, adım sesleri, toynakların kaldırımdaki sesleri, sözler ve seslerin birlikteliği, bu oyunda da ses ve sözün iç içe geçtiği bir ortaklıkla kurulan dramatik bir yapı oluşturur. Bu oyunda da geçmişin hikayeleri ve sürekli konuşma ihtiyacı Beckett'in diğer yapıtlarıyla ortaklık taşıyan unsurlardır. Henry deniz kıyısına gelir ve babasıyla konuşur, baba cevap vermez. Henry, geçmişte başladığı ve asla bitiremediği öyküleri olduğundan söz eder. Henry'ye bir tek karısı Ada cevap verir. Oyunun sonunda Ada gitmek istediğinde Henry gitmemesini, konuşmasa da olacağını, yalnızca dinlemesini söyler. Sahnedeki duyulma ihtiyacını karşılayan bedensel varlığın yerini bu radyo oyununda bedensiz ses alır. Henry'ye cevap vermeyen baba da belki sadece dinlemektedir. *Korlar*'da dramayı üreten denizin sesidir, eğer denizin sesi olmasa Henry geçmişinden gelen sesleri ve hatırladıklarını anlatma ihtiyacı duymazdı.

*Sözler ve Müzik*'de (Words and Music, 1961) yine Beckett'in dile yönelik karamsarlığı, insandan ayrılan ve düşünceyi temsil eden Söz ile duyguları temsil eden Müziğin anlaşmazlığı üzerinden işlenir. 'Croak' üzerinde konuşulacak konuları verir, 'Sözler' ve 'Müzik'i yönlendiren çıkışlarda bulunur. Bu oyunda söz ve müzik birbirleriyle çatışma içindedir. 'Müzik', 'Sözler'in anlatımını böler, bozar. 'Sözler' ise bu müdahalelere öfkelenir. *Cascando*'da (1962) ise başkişi insan 'Ses'idir, 'Müzik' burada ses ile çatışmaksızın anlatıma eşlik eder. Sesin farklı düzlemlerde ayrıştırıldığı ve birlikteliklerinin yeni bir bütünlük oluşturduğu *Cascando*'da banttan gelen sesi ve müziği denetleyen 'Açılışı Yapan', açma kapama eylemini bildirmek dışında pek konuşmaz, yalnızca bazen, bilinmeyen diğerlerinin kendisi için söylediklerini, "*Kafasında geçiyor olup bitenler diyorlar.*"<sup>33</sup> yadsımak için konuşur. Ses ise, Woburn'ün ilerleyişinin öyküsünü anlatmaya çalışır. Çamurlardan kumlara, çakıllara ve sandala ulaşan Woburn'ün öyküsünü bitirebildiğinde, oyunun sonuna doğru giderek zayıflayan Ses huzura kavuşacak ve uyuyabilecektir. Bir süre sonra ses yavaş yavaş yiter. *Cascando*, "*söylenecek hiçbir şey ve hiçbir anlatım yolu olmamasına karşın engellenemez bir yazma zorunluluğunu duyduğunu dile getiren Beckett'in yazma serüveninin bir anlatımı*"<sup>34</sup> gibidir.

---

<sup>32</sup>Yüksel, s.83.

<sup>33</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.163.

<sup>34</sup>Yüksel, s.85.

1965 yılında sahne için yazdığı *Geliş ve Gidiş*'de (Come and Go) Vi, Ru ve Flo isimli, yaşları belirsiz üç kadın, eskiden olduğu gibi kütüklerin üzerinde oturmakta ve sırayla sahneden çıkıp bir süre sonra geri dönmektedirler. Çıkan her kadının ardından geride kalan iki kadın, dışarı çıkan hakkında kendisinin henüz bilmediği, büyük ihtimalle üzücü bir bilgiyi paylaşırlar. Oyun üçünün tekrar yan yana gelmesi ve karmaşık bir düzende el ele tutuşarak iç içe geçmiş halkalar oluşturmalarıyla biter.

Beckett yetmişli yıllarda sahne için yazdığı oyunlarda ses ve görüntüyü birbirinden ayırır, bir başka deyişle sahne üzerindeki oyun kişilerini görsel ve işitsel düzeyde ayırıştırır. Beckett, 1972'de *Ben Değil*, 1975'te *Adımlar* ve 1976'da *Bu Kez*'i yazar. *Ben Değil*'de, sahnenin ortasında konuşan bir ağız ve sahne kenarında, ağız konuşması sırasında birinci tekil şahıs kullanmak üzereyken, oyunun başında belirtilen şekilde kollarını açıp kapayarak tepki veren, siyahlar içinde ve cinsiyeti belirsiz 'Dinleyici' bulunur.

*Footfalls*'da ise May, yürüyüş alanını belli bir ritimle ileri-geri turlar. Annesinin yalnız sesi duyulur, "Burada dolaşıyorum şimdi. (Susar.) Daha doğrusu buraya geliyorum ve öylece duruyorum. (Susar.) Gece olduğunda. (Susar.) O yalnız başına olduğun hayal ediyor"<sup>35</sup>. Böylece Beckett, insan sesini ve onun doğal kaynağı olan bedeni birbirinden ayırmaya başlar.

*Bu Kez*'de ise bu sefer konuşan ağzın yerini, beyaz saçlı yaşlı adamın üç yönden gelen ışıkla aydınlatılan başı almıştır. Zaman içinde benliğin farklılaşması ve 'ben'in varlığından kaçışı, iki yandan ve yukarıdan gelen, ayırt edilecek kadar farklı ama, aynı yaşlı adama ait olan ve adamın geçmişine ait hikayeleri anlatan üç ses ile verilir. Artık ses, doğal kaynağını gördüğümüz halde ondan çıkmamakta ve zamansal olarak çoğalmış bir düzlemde yer almaktadır.

Beckett'in özellikle son yıllarında yazdıklarını Martin Esslin, "en uç noktadaki özlülüğe ulaşma çabaları" olarak tanımlar. Hem televizyon hem de tiyatro için yazdıklarında Beckett, "tek ama karmaşık ve çok yüzlü bir görüntüye ulaşma eğilimi" ile "üç boyutlu görüntülerin bir yaratıcısı"<sup>36</sup> olarak görülmelidir.

Beckett'in televizyon için yazdığı oyunlarından'da *Söyle Joe*'da (Eh Joe 1965) Joe odasında oturmuş, eskiden sevgilisi olan kadının sesini dinlemektedir. Kadının sesi

---

<sup>35</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.260.

<sup>36</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.40.

Joe'nun bilinçaltının sesi gibidir. “*Şu kafam dediğin beş para etmez şey... Beni orada duyuyorsun değil mi?*”<sup>37</sup> diye sorar kadın. Geçmişin hikayeleri, benliğin kalıntıları, aile ve aşk ilişkilerinin imkansızlığı izlekleri burada da sürmektedir. Daha önce de babasının ve annesinin sesini duyan Joe, onların sesini boğmayı başarmış ve onlardan kurtulmuştur. Joe “*ölülerini yeniden öldürene kadar*”<sup>38</sup> ve ölüleriyle birleşene yani ölene kadar, geçmişinden ve benliğinden kalan seslerle hesaplaşmayı sürdürecektir. Oyunun sonunda ses ve görüntü gittikçe zayıflar ve sonunda kaybolur.

Beckett farklı türde dramatik eserler vermiştir ve bu ürünler yazınıyla da ortaklıklar taşır,

*Çalışmalarına farklı sanatsal türleri bir potada eritmeye ve onları belirli performans malzemeleri olarak sunmaya ek olarak Beckett, aynı zamanda sayfayı da sahneler. Dramatik konuşma ya yazılı bir kaynaktan gelir ya da oyundaki kişiler sürekli, ya alıntıladıkları, okudukları ya da yazmakta oldukları kurgusal anlatımları oluşturmaktadırlar. Beckett'in farklı sanatsal biçimlerle yaptığı deneyler imgeyi, sesi ve hareketi birleştirdikçe artan bir şekilde melezleşen bir çalışma yaratmış ve farklı performans malzemeleri ve Beckett'in sürekli yazılı ve konuşulan dil arasında gidip gelmeleri, onun yazınına da türsel olarak çift cinsiyetli kalmıştır.*<sup>39</sup>

## 2.2. ABSÜRD TİYATRO VE BECKETT

Absürd tiyatro, 20.yüzyıl ortalarında ve kendine has ortak özelliklerine rağmen bir çatı altında sınıflandırılmayacak içerik ve biçimlerde farklılaşan yeni bir eğilim olarak karşımıza çıkar. Absürd ne modern ne postmoderndir, yalnızca absürddür. Avangardların biçimsel buluşları, her Absürd yazarın kendine özgü yöntemiyle sentezlenmiştir.

Martin Esslin, çağının Absürde eğilim gösteren yazarlarını ve eserlerini Absürd geleneğin arkaik gelenekteki öncelleriniyenileyen, yeniden değerlendiren ve geliştiren Avangard yaklaşımlar olduğunun altını çizer, ki Esslin bunları, “*yalın tiyatro*” yani sirk, revü, akrobasi gösterileri, mim, boğa güreşi, soytarılık, sözel saçmalık, düş ve düşlem yazını başlıkları altında toplamaya çalışır.<sup>40</sup> Absürd oyunlarda da, gerçekçi ve doğalcı tiyatro geleneğinin sırtını döndüğü bu formlara sıkça rastlanır. Avangardlarda

<sup>37</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.226.

<sup>38</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s. 228.

<sup>39</sup>West, s. 264.

<sup>40</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.255.

bu daha çok, alışıldık biçimi yıkmak ve tiyatroyu eski halk eğlencelerine yakın gösterilerle halka yaklaştırmak amacı taşır. Yalınlık Absürd tiyatronun yazın karşısı tutumuyla ve tiyatronun eski sözsüz geleneklerinin kullanımıyla kendini gösterir. Sözel tiyatrodaki anlamın aktarıcısı olarak kullanılan dilin bu işlevini artık kaybettiğine inanan Absürd yazarlar ise, dili absürdleştirerek sözün hakimiyetine son verirler. Böylece ağırlıklı olan sözel anlatımın yerini görsel ve işitsel öğelerin kullanımı almaktadır ki eski halk tiyatrosu türleri hem bu açıdan hem de absürd olanın anlatımını mümkün kılan kaba güldürüye dayanan yapısıyla kullanışlı formlardır. Esslin, Absürdün ilk örneklerini klasik tiyatronun tragedya ve komedyalarında da yer bulan bir halk tiyatrosu türü olan mim geleneğine dayandırır. Saray soytarıları, *“Ionesco, Beckett ve Pinter’in oyunlarında bulduğumuz kesinlikle aynı türdeki ters mantıksal usamlama, yanlış karşılaştırma, özgür çağrışım, gerçek ve yalancı deliliğin şiirsel açıdan”*<sup>41</sup> zenginliğini taşıyan özellikleriyle Shakespeare’nin oyunlarında da yer bulmuştur. İtalyan halk tiyatrosu Commedia dell’Arte’nin tipler ve sessiz sinemayla ortaya çıkan yeni soytarı tipler de (Charlie Chaplin, Laurel ve Hardy ve Beckett’le çalışmış olan Buster Keaton gibi) antik mim geleneğinin zaman içindeki bağıntısına işaret etmektedir. Bir araç olarak dilin anlatmak istediğini anlatmasının artık mümkün olmadığı bir çağda sözel saçmalık Absürd tiyatronun en önemli araçlarından biri haline gelmiştir, *“sözel saçmalık gerçek anlamıyla doğüstü bir uğraş, özdeksel evrenin ve mantığının sınırlarını genişletme ve ötesine geçme çabasıdır”*<sup>42</sup> der Esslin.

Esslin, dil ile varolma arasındaki bağıntıya dikkat çekerek bunu Absürd tiyatrodaki dil ve var olma sorununa bağlar. Absürd tiyatronun doğrudan kaynakları arasında gördüğü düş ve sapkınlıkları Strindberg’e, psikolojik durumların anlatımının sahne üzerinde nesneleştirilmesi eğilimini Jarry’ye ve Apollinaire’e kadar izler. Ancak Absürd tiyatro, çoğu kez hiççiliğe ve varoluşun anlamsızlığına varan tavrıyla Avangardların yeni bir sanat, yeni bir insan, yeni bir dünya gibi geleceğe dönük ideal ve kimi zaman politik beklentilerini paylaşmaz. Beckett’e göre saçma tiyatrosu kavramının kabul edilemezliği, belli bir değer yargısının dile getirilmesinin olanaksızlığıyla paraleldir, çünkü kavram kendi içinde bir değer yargısı barındırır. Değer yargıları ise belli bağlamlardan ayrı oluşamaz. Oysa ona göre sanatçı, *“paradoksal olarak, biçim*

---

<sup>41</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.258.

<sup>42</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.265.



*aracılığıyla bir çıkış yolu bulur. Yani belli bir biçimi olmayana biçim vererek bulur*”<sup>43</sup>

Absürd tiyatronun durumsallığı, onun bir sorunun çözümüne giden klasik olay örgüsünü reddeden yapısında ortaya çıkmaktadır. Durum tiyatrosunda gelişmeci öyküsel yapı yerini, yazarının öznel eğilimleri doğrultusunda şekillendirdiği ve gerçek karakterler ve onların arasındaki çatışmaların yerini nesnel karakterlerin aldığı ve “*dilin çok boyutlu şiirsel imgeleminin yalnızca tek bir –bazen egemen, bazen altta kalmış-bileşeni olarak*”<sup>44</sup> özgürce kullanabildiği bir biçimsel yapı almıştır. Öyküye bağımlı karakterlerin yerini ise, sosyal ilişkilerden soyutlanmış bireyler ve onların zaman ve mekan dışı davranışları, kişiliklerinden ve yaşadıkları tarihsel dönemden bağımsız sorunları. Yazarının usdışına yönelik öznel araştırmalarıyla çevrelenen nesnel karakterleri özdeşim kurmaya izin vermediğinden, seyirciden beklenen daha “evrensel” ve soyut bir “insan”ın içinde bulunduğu durumu kavramasıdır. Martin Esslin’in kısaca özetlediği gibi; “*Burada sorulacak olan sonra ne olacak değil, ne oluyor sorusudur. “Oyunun eylemi neyi gösteriyor?”*”<sup>45</sup> İnsanın temel davranışlarıyla yüz yüze gelen seyirci, kim olursa olsun kendi gerçeğinden bir parçayla da yüzleşmek durumunda kalır. Zaman ve dil konusunda değinilen özellikler gibi, temel davranışlar ve temel bir yazgı da Beckett’in eserlerinde kendini sıkça gösterir ve bütünsel olarak anlam bireysel ya da kişisel olmaktan öte evrenseldir.

Geleneksel tiyatronun özde dile ve yazına bağımlı yapısı bir kez kırıldığında, imge ve simgelerle yüklü dil parodinin bir aracı haline gelir ve dilin artık yitirilmiş gerçek işlevi sorgulanır. Absürdün postmodernizme en yakın olduğu nokta burasıdır. Amaçlanan seyircinin oyundan belli cevaplara ulaşmış olarak değil, dikkat çekilen düzlemdeki temel sorunlara dair bireysel sorularını oluşturmuş olarak ayrılmasıdır. İzleyicinin kendi düşüncesi, yorumu ve değerlendirmesi, oyunların tamamlanması için önemlidir. Mantıksal olarak düzenlenmiş bir dil ve olay örgüsünün bulunmadığı Absürd oyunlarda, anlamın en büyük tamamlayıcısı kuşkusuz görselliktir. Tiyatronun her tür aracı metni tamamlamaya hizmet eder, çünkü Zehra İpşiroğlu’nun da dediği gibi, *sahneye konmayan bir yapıt yarım kalır, sadece bir bütünün parçası olur.*”<sup>46</sup> Tek başına anlamsız görünen dil görselle birleştiğinde, anlamın anlamsızlığını ortaya

<sup>43</sup>Charles Juliet, **Samuel Beckett ile Görüşmeler**, Sema Rifat (çev.), İstanbul: Om Yayınevi, 2000, s.57.

<sup>44</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.317.

<sup>45</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.323.

<sup>46</sup>Zehra İpşiroğlu, **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**, 2.Basım, İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 1996, s.14.

çıkaran işlevsel bir unsura dönüşür.

Absürd tiyatronun buraya kadar bahsi geçen özelliklerini Beckett tiyatrosunda da görmekteyiz. Beckett ile diğer Absürd yazarlar arasındaki en göze çarpan farklılık ise, Beckett'in kullandığı dilin tamamen parçalanmış olmasıdır. Dil gündelik dilin işleyişine benzer bir yapıda görünmesine karşın iletişim aracı olma özelliğini bütünen yitirmiştir. Diğer Absürd yazarların oyunlarında dil hala tek başına anlam yaratabilirken, Beckett'in oyunlarında dilin tek başına anlam yaratması neredeyse olanaksızlaşır. Absürd tiyatronun dile yaklaşımı yeni bir biçimsellik kazanmış gibi görünse de, yine de edebiyat olarak ele alınabilir düzeyde kalmış ve saçma olgusunun odağında gelişmiştir; oysa Beckett'in dili saçma anlamında Absürd değil, daha ziyade soyut anlamda absürddür.

Belli başlı Absürd tiyatro yazarlarıyla Beckett'i karşılaştırdığımızda bu durum daha net bir şekilde ortaya çıkar. Örneğin Absürd tiyatronun önemli yazarları arasında kabul edilen Ionesco, dili, iletişimin güçlüğü temelinde ele alırken gündelik dilden ve onun basmakalıp konuşmalarından yararlanır. Ancak dilin bu kalıplaşmış, mekanikleşmiş ve içi boşalmış konuşmalarıyla uzayıp giden ve kendi başına hala bir anlamı olan cümleler, dile getirdiklerine referans olarak değil, bir bütün olarak ortaya çıkardığı mantıksızlığa işaret etmek için kullanılırlar.

Ionesco'nun oyunlarında görselliğin kullanımı da, şiirsel imgelemin somutlaştırılması bakımından Beckett'in yaklaşımına benzerlik gösterir. Beckett daha çok içinde bulunduğumuz beden ve bedeninin içinde bulunduğu uzamı sınırlayıp bozarak, insanın durumunu somutlaştırırken Ionesco, oyun kişilerinin içinde buldukları kaygıları, korkuları vb, nesnelere yoluyla somutlaştırmayı tercih eder. *Sandalyeler* (1952) de sürekli çoğalan sandalyeler ya da *Amedee ya da Nasıl Kurtulmalı?* (1954) da giderek büyümekte olan ceset gibi Beckett ile Ionesco arasında görsel imge ve hareket bağlantısı paralelliği görülür. Ionesco içsel bir durumu nesneleştirerek onu görünür kılması ve imgelemini bu şekilde simgeleştirmesi, Beckett'deki fiziksel kısıtlılık ve bozulmayı anımsatır. Ceset ölüdür ama şişip büyümekte, tırnakları ve sakalı uzamaya devam etmektedir. Özdeksel olanın baskısına, ilişkilere ve onların imkansızlığına yaklaşımlar iki yazarda da mevcut olan izleklerdir. Ama görünen odur ki kullandıkları

biçimde Beckett anlatmak istediğini daha çok içe doğru küçülme, azalma, bozulma ve parçalanma şeklinde göstermeyi tercih ederken Ionesco bunu, dışa doğru açılma, çoğalma, şişme şeklinde ele alır. Tekrar ve çoğalma olguları Beckett’de daha çok konuşma düzeyinde belirir. İndirgenen bedenler ve kısıtlanan uzamla azalan, giderek artan sözcükler ve parçalanmış konuşmalarla çoğaltılmaktadır. Ionesco’da içsel olan somutlaşarak nesnel bir tehdide dönüşürken, Beckett’de içsel olan, farkında olunmayan veya sorgulanmayan bir fiziksel parçalanmaya dönüşür.

Ionesco’nun oyun kişileri de klasik anlamda birer karakter olmaktan uzaktırlar, ancak bu kaybedilmiş bireysellikleri ve kimlikleriyle ilgilidir. Beckett’in oyun kişileri ise, modern yaşamın edinilmiş ya da dayatılmış özellikleriyle kimliksizleşmiş ve dönüştürülmüş kişilerden ziyade, evrensel insan durumları içinde, kimliğin ve bireyselliğin önemini kaybettiği, varoluşun ve yaşamın temel sorunsallarıyla karşı karşıya kalan, bu nedenle karakter özelliklerinin önemini yitirdiği kişiler ve hatta varlıklardır.

İlk ürünleri Strindberg’in de etkisiyle, iletişim kurmanın imkansızlığı ve dil üzerine temellenen bir diğer yazar olan Arthur Adamov’un düşüncelerinde de Beckett’in özellikle, *Sözsüz Oyun I* ve *Sözsüz Oyun II* adlı mim oyunlarında gördüğümüz özdeksel olana dair bağımlılıktan kurtulmak izleği yer bulur,

*Özdeksel engeller aşıldığı zaman, insan mutsuzluğunun doğası konusunda kendini artık kandıramayacağından, işte o zaman daha güçlü, gerçekleşmesini engellemiş olabilen şeyden sıyrıldığı için çok daha doğurgan bir kaygı ortaya çıkacaktır.*<sup>47</sup>

Adamov’un ilk oyunu 1947’de tamamlanan Parodi’de (La Parodie, 1947). zaman, diğer Absürd oyunlarla ortaklık taşıyan bir belirsizlik ve kaos aracıdır. Dekorun bir parçası akrep ve yelkovanın olmadığı bir saattir, kişiler sürekli birbirlerine zamanı sormalarına rağmen yanıt yoktur, zamanın geçişi, dekorun ve oyun alanının sürekli daralması ve küçülmesiyle gösterilir. Saatin, zamanı bildirmek üzere varolan somut işlevi bozularak, doğrusal ve ‘gerçek’olan zaman algısı bozulmaktadır. Beckett’te ise

---

<sup>47</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.83.

artık zamanı imleyen ya da çağrıştıran herhangi bir gösterge kalmamıştır, her tür zamansal gerçeklik, oyun, performans ve hayatın zamanında birlikte işler.

Absürd tiyatronun belli başlı bir diğer yazarı Harold Pinter'in dile yaklaşımı, Ionesco'daki gibi gerçek iletişimin zorluğu ya da Beckett'deki gibi iletişimin ortadan kalktığı bir düzeyde değil, insanların iletişim kurmaktaki isteksizlikleri ve iletişimden kaçışları üzerinedir. Pinter 'ın oyunlarında kullandığı dil, günlük dilin birbiriyle ilgisiz, parçalı konuşmaları, sessizlikler, duraklamalar, uzun eslerle bu bilinmez sınırlarında, gerilimli ve rahatsız edici bir alanda dolaşır. Bu absürdün ortaya çıktığı noktadır ve sözcükler arasına giren duraklamalar, bekleyişler ve sessizlikler sözcükler kadar, hatta belki onlardan daha önemlidirler, çünkü sözcükler hedefi göstermemektedir. Pinter, Beckett'in üçlemesinin sonuncusu olan Adlandırılmayan'dan bir bölümü oynadığı video kaydının girişinde okuduğu Beckett ile ilgili bir mektubundan alıntılanmış cümleler, bir yazar olarak Beckett'ten nasıl etkilendiğini çok güzel özetler,

*Ne kadar ileri giderse bana o kadar iyi geliyor. Benim felsefelere, taktiklere, imana, çıkış yollarına, gerçeğe, cevaplara, bu kurtuluş paketinin hiçbir parçasına ihtiyacım yok. O, mevcut en cesur ve amansız yazar. Benim burnumu ne kadar pisliğe sürterse o kadar minnettar kalıyorum. Beni vaat edilmiş bir bahçeye yönlendirmiyor, bana gizlice göz kırpmıyor, bana bir kurtuluş, bir şifa ya da doğru yol göstermiyor ya da ekmek kırıntıları sunmuyor. Bana almak istemediğim hiçbir şeyi satmıyor, satın alıp almadığımı hiç umursamıyor, eli kalbinde değil. Eh ben de, iğne, olta, misina ne satıyorsa almaya hazırım. Çünkü o, hiçbir taşı altını çevirmeden bırakmıyor ve altındaki hiçbir solucanı yalnızlığa terk etmiyor. Ortaya güzelliğin bir formunu çıkartıyor.*<sup>48</sup>

Absürd yazarlar arasında değerlendirilen Jean Genet eserlerine yansıyan saldırgan ve kötücül üslubuyla kimliksizliği sorgulayan oyunlar yazmıştır. Genet ve Alternatif Kimlik adlı makalesinde Mehmet Arısan, Genet'nin bildiğimiz mantık dizgelerine oturmayan absürd ifade biçiminin bir bütünlük oluşturmadığını, daha çok parçacıklı bir anlatısallığın, kostüm, makyaj vb. gibi diğer unsurlarla birlikte, birbiriyle uyuşmayan grotesk bir bütünlük içinde görüldüğünü tespit eder. Bu grotesklik simgelenen şeyin ve seyircideki klasik algılama ve düşünme biçimlerinin tahrif edilmesi

---

<sup>48</sup> Harold Pinter, "A Wake for Sam", <http://www.youtube.com/watch?v=-N99S8n2TiA> (14.01.13).

için bir araç işlevi görür. Oyun içinde oyunlarla ortaya çıkartılan farklı iktidar biçimlerinin çeşitliliği, Genet'nin dışlanmış kimlikleriyle doldurulmaya çalışılır, ancak anlamın çeşitliliği, varolan iktidara sağlam bir alternatif getirmeyi imkansız kılar. Her ne kadar Beckett'in kişilerini anımsatsa da Genet'nin karakterlerinin içinde buldukları sefillik ve dışlanmışlık Beckett'tekinden oldukça farklıdır. Genet bir alternatif ya da karşı-konumlanma olarak dışlanmışlığı, 'ahlaksızlığı', suçu yüceltirken Beckett'in serseri, evsiz, kıyıda köşede kalmış, hastalıklı görünen kişileri aslında içlerinde buldukları durum ya da yaşadıkları hikayeler nedeniyle seçilmiş değillerdir, Fuat Boyacıoğlu'nun yazısında dikkat çektiği gibi,

*Beckett, olağandışı durumlardaki insanları, yaşamın aşağılık ve hastalıklı yanlarıyla ilgilendirdiği için değil, insan deneyiminin öze ilişkin yönleri üzerinde yoğunlaştığı için ele alır... bireyler arasındaki toplumsal ilişkiler, bireylerin davranışları, sahip oldukları şeyler, mevki, rütbe ya da cinsel objeler için verilen mücadeleler... gibi konular Beckett'e göre, yalnızca varoluşun süsleri, insanlık durumunun temel sancısını maskeleyen rastlantısal ve yüzeysel görüşlerdir.<sup>49</sup>*

---

<sup>49</sup> Fuat Boyacıoğlu, "Geleneksel Tiyatro ve Uyumsuzluk Tiyatrosu." *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2004, No.11, s.215.

### 3. YIRMİNCİ YÜZYIL ve BECKETT'İ HAZIRLAYAN ORTAM

#### 3.1. Modernizm, Tarihsel Çerçeve ve Biçimsel Yönelimler

Modernizm kavramı, modern düşüncenin 19. yüzyıldaki gelişimini takiben yüzyıl sonunda ortaya çıkan, hem modernin özelliklerinden beslenerek onu bir oluşum olarak belirleyen, hem de ona karşı eleştirel bir yaklaşım içinde olan kültürel ve sanatsal bir duyumu tanımlamak için kullanılmaktadır. Bir başka deyişle kavram bir tür Batılı aydınlanma düşüncesinin sonucu olarak, dönemin sanatsal ve kültürel dinamiklerine işaret eder ve yüzyıl boyunca etkilerini hissettirecektir.

William R. Everdell modernizmin entelektüel kökenlerini, hıza, sanayiye, dünya pazarlarına ve “modern” kelimesinin saldırgan bir edayla söylenmesine yol veren tüm bir 19.yüzyıl kafa yapısının yeniden ve derinlemesine düşünülmesine dayandırır.<sup>50</sup> Burada bahsedilen 19. yüzyılın temel karakteristikleri uyum, ontolojik süreklilik, evrim ve ilerleme anlayışıdır.

Sanat eleştirmeni Clement Greenberg'e göre modernizmin özü, “*bir disiplinin karakteristik yöntemlerini o disiplinin kendisini eleştirmek için kullanmakta yatar*”<sup>51</sup> Bu içerden eleştiri sanat alanında, her sanatın kendisine ait sınırları tanımlama çabasını doğurur, “*gerçekçi, yanılısamacı sanat, sanatı gizlemek için gene sanatı kullanarak, aracı gözlerden saklıyordu. Modernizm ise sanatı, dikkatleri sanata çekmek için kullandı*”<sup>52</sup> der Greenberg. Böylece modern sanatçılar yanılısamacı gerçekçilikten kurtulmaya ve yerleşik sınırları zorlayarak subjektif ve özgün bakış açıları geliştirmeye başlamışlardır. Bunun sonucu, sanatçıların gerçeği kendi yaratıcılıkları temelinde farklı algılayış biçimlerine göre şekillendirmesi olacaktır. Özgürlük ve özgünlük, sanat eserinde hem biçim hem içerik anlamında yansımaları bulacaktır. Burada sanatçının amacı önem kazanmaktadır. Modernist sanatın eleştireliliği bu noktayla yakından ilgilidir. Genel görünüşe bakıldığında modernist sanatçının amacı, sorgulamak ve/veya

<sup>50</sup>William R. Everdell, **İlk Modernler**, Hülya Kocaoluk, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2006, s.25.

<sup>51</sup>Francis Frascina ve Charles Harrison (Ed.), **Modern Art and Modernism: A Critical Anthology**, London: Harper&Row, 1982, s.5.

<sup>52</sup>Francis Frascina ve Charles Harrison, s.6.

dünyayı değiştirmek gibi görünür.

David Harvey bir estetik hareket olarak modernizmi, “*anlık olan ve geçip giden ile sonsuz olan ve değişmeyen birlikteliği*” arasında yalpalayan bir akımın tarihi olarak ele alır ve zamanı ve bütün gelip geçici özellikleri dondurarak, sonsuz olanla bağlantı kurabildiğini belirtir. Bunu temsil edebilmek için sanatçı, mimar ya da yazar özel bir yol bulmak zorundadır ve “*bu yüzdendir ki, modernizm daha baştan beri dil ile ilgilenir.*”<sup>53</sup> Ancak dilin anlık ve değişken yapısıyla bu nasıl mümkün olacaktır? Harvey bunu sanatçının “şok taktiğine ve süreklilik beklentilerinin ihlaline yaslanarak” yapmaya çalıştığını söyler,

*Montaj/kolaj tekniklerine başvurmak, sorunun ele alınmasında kullanılan bir yoldu; çünkü bu tekniklerle, farklı zamanlardan (eski gazeteler) ve mekanlardan (sıradan nesnelere kullanımı) gelen etkiler üst üste getirilerek eşzamanlı bir etki yaratılabiliyordu. Bu yoldan eşzamanlılığı araştırmakla “modernistler anlık ve gelip geçici olanı, sanatların mekanı olarak kabul ediyorlardı...”<sup>54</sup>*

Modernizmin 19.yüzyıla damgasını vurmuş olgular ve kavramlarla yaşadığı hesaplaşmanın sanatta, kültürel ve düşünsel alanda nasıl değişimlere neden olduğu, postmodernizmle olan ilişkisi bağlamında açıklayıcı bir süreçtir. Everdell’e göre sanatta pozitivism realizme karşılık gelir, yani yaşamın olduğu gibi yansıtılmasına. Ancak yeni yüzyılın başlarında Avrupa’nın belli başlı diğer kentlerinde modernizm bir akım olarak hızla gelişmekte ve pozitivism geri planda bırakılmaktadır.

20.yy’nin başlarındaki gelişmeler, Einstein’ın görelilik kuramı, mutlak zaman ve uzay algısını, Husserl’ın geliştirdiği görüngübilim, özne-nesne ilişkilerinin bilinçten bağımsız olarak araştırılamayacak öz’lerine yönelişiyle pozitivism ve amprizmin öne sürdüğü ‘gerçeklik’ algısını, sinemanın uzayan filmleri ve gelişen yeni teknikleriyle, tiyatroya alışkın izleyicinin geleneksel süreklilik algısını değiştirmektedir. Düşünsel ve sanatsal oluşumların her dönemde bilimdeki gelişmelerden etkilendiği açıktır ve Everdell’e göre 20. yüzyılda yaşanan gelişmelerin sonucunda, “*on dokuzuncu yüzyılın dev “yasaları”, yirminci yüzyılın sonunda yalnızca tahmini süreçlerin, çıkarsanmış*

---

<sup>53</sup>Harvey, s.23

<sup>54</sup>Harvey, s.35.

*istatistiksel tasvirleri olarak görülmektedir.*”<sup>55</sup> Böylelikle modernin belirleyiciliği olan süreklilik ve akış, ilerlemecilik gibi olgulara karşılık gelen anlamlar modernizm ile birlikte değişmeye başlamıştır.

### 3.1.1. Modern Tiyatrodan Modernist Tiyatroya

James McFarlane Modernizm ve Zihin adlı makalesinde modernizmin ilk duyurularından biri olarak, Strindberg’in 1888’de yazdığı Matmazel Julie’nin önsözünde dile getirilen parçalanmışlığı işaret eder,

*“insan mizacının çeşitli kalıplara göre aktarılan doğalcı ayrıntı dökümleriyle ifade edilmesi imkansız, yakalandığı anda kaçan, bilinmezliklerle dolu, çok yönlü, şaşırtıcı, karmaşık, sadeleştirilemez bir şey olduğu saptaması”*<sup>56</sup>

Ancak 19. yüzyılın sonlarında pek çok yeni tiyatro grubu kurulmaya başlamışsa da kısa süre içinde, yeni yüzyılın ilk çeyreğinde Avangard söylemler ve deneyler bu yeni gruplar ve onların natüralist etkilerine karşı, bir yandan birbirlerini besleyerek ama yine de birbirlerine karşı yeni arayışlara girişeceklerdir. Örneğin sahne üzerinde nesnel bir gerçeklik yaratmaktan uzaklaşarak, bireyin iç dünyasını öznel soyutlama yoluyla yaratılan yeni bir “estetik soyutlama” tekniğiyle çalışan Dışavurumcular Strindberg’in parçalı dramaturjisini metodları haline getirecek ve bunu karakter düzleminden çıkararak diğer sahneleme unsurlarına da uygulayacaklardır. Everdell’in *“kompozisyonda nihai modernizmin özü”*<sup>57</sup> olarak tanımladığı bu parçalanmışlık daha sonra Beckett dramasının ana mekaniğini oluşturacaktır.

Birinci Dünya Savaşı’nın yaşandığı dönemde Avrupa’da ortaya çıkmaya başlayan ve sanat ve tiyatrodaki ilk önemli kırılma noktası olan Avangard hareketlerin en belirgin ortak özelliği gerçekçiliğin ve doğalcılığın karşısında konumlanmış olmalarıdır ve gelenekle olan bağın kırılmasında kritik bir önemdedirler. Yüzyıl boyunca, kendi başlarına kısa ömürlü olsalar da, özellikle biçimsel denemeleri ve halk

---

<sup>55</sup>Everdell, s.551.

<sup>56</sup>James McFarlane, “Modernizm ve Zihin”, **Modernizmin Serüveni**, Enis Batur (drl.), İstanbul: Alkım Yayınları, 2007, s.217.

<sup>57</sup>Everdell, s.556.



tiyatrosu geleneklerinden aldıkları formlara dönüş ile Absürd tiyatronun ve başka hareketlerin öncülü olmuşlardır.

Akımların tiyatroya yansımada gördüğümüz en belirgin özellik olan eşzamanlılık, yaşama sanat arasındaki kopukluğu giderme amacıyla başvuru bir anlatım tekniğidir, David Harvey bunu mekan-zaman açısından değerlendirir,

*Modernizm, gelip geçicilik ve parçalanmadan örülmüş bir dünyada mekan ve zaman için yeni anlamların üretilmesini misyonlarından biri olarak kabul eder.*<sup>58</sup>

Mekan kavramına modernizmin bu yaklaşımı, gerçeğin mekan içinde üretilmesi ve gerçeğin üretildiği alan içinden algılanmasını beraberinde getirir. Mekan hem değiştirilip dönüştürülebiyecek plastik bir olgu hem de parçalanıp yok edilebiyecek bir kurmaca özelliği taşır. Mekan içinde bilincin gerçeklikle buluştuğu bir alan olmasıyla, bilinci kategorileştirmeye yarayan bir tür sistemleştirme aracıdır. Mekan sürekli olarak bir kontrol mekanizmasının görünmez eliyle işlediği bir merkezi gerçeklik alanıdır. Fütürist M. Brauneck eşzamanlılığın, “*sanat yapıtında, öznenin son derece köktenci bir biçimde kendi başına yapayalnız bulunduğu “zamandışı” bir mekan*”<sup>59</sup> oluşturmak için kullanılabileceğini söyler ve tüm akımların ortak yönelimlerinden birisi de, izleyicisiyle yeni bir ilişki biçimi geliştirmek, zamanı ve mekanı sorgulamak yönünde olmuştur. Dadacıların, seyircide şok etkisi yaratmak için düzenledikleri happeningleri ile sürekliliği olan herhangi bir mekansallaştırmayı reddetmeleri, Fütüristlerin seyirciyi kışkırtıcı gösterilerinde mekanı hızı ve hareketi temsil edecek şekilde biçimlendirmeye çalışmaları, Dışavurumcuların ve Sürrealistlerin seyirciyi beklenmedik olanla karşı karşıya bırakma çabaları ve doğal bir olgu olarak mekansallaştırmaya karşı geliştirdikleri düşsel mekanlar, Bauhaus tiyatro çalışmalarında tiyatro mekanının yeni düzenleniş biçimleriyle seyircinin konumunun değiştirilmeye çalışılması, Absürd tiyatrodada ise mekanı tamamen yazarına özgü yeni bir kullanımı, örneğin Beckett’in belirsiz bir uzam yaratmak adına sınırlı ve kısıtlandırılmış sahne mekanı boşlukta şekillendirmesi, Ionesco’nun içsel uzamın sıkışıklığını anlatmak için dışsal uzamı daraltması ya da Harold Pinter’in kişisel uzam olarak mekanı kullanımı

---

<sup>58</sup>Harvey, s.244.

<sup>59</sup>Aziz Çalışlar (hzl.), **20.Yüzyılda Tiyatro**, İstanbul: MitosBOYUT Yayınları, 1993, s.66.

'oda' ile sınırlandırarak, içsel uzamı dışsal olanın sınırları üzerinden vücuda büründürmesi gibi.

Avangard akımlar, daha sonra Absürd tiyatro içinde de görüleceği gibi, tiyatrodaki halka yakın gösterim türlerine yönelmişler; sirk, varyete, kabare, pantomim ve dansa önem vererek, seyirciyle daha dolaysız ve karşılıklı etkileşim yaratabilecek gösterimler gerçekleştirilmesini sağlamaya çalışmışlardır. Yaşadıkları dünyada olup bitenlere tepki duyan isyankar sanatçılar modern düşüncenin akılcılık, değerler sistemi, karşıtlıklar ve ikilikler üzerine kurulu yapısının ortaya çıkardığı sonuçlardan memnun olmadıklarından, ilk olarak ve en hızlı yoldan biçime saldırmışlardır. Böylece modern dramının klasik sahne-salon yapısından, sahneleme teknik ve araçlarına kadar her şey denemeye açık hale gelmiştir.

Sahne mimarisi ve sahne tasarımı alanında 20. yüzyıl tiyatrosunu şekillendirecek yeni isimler ortaya çıkmakta ve yanılısamacı olmayan bir tiyatro hayaliyle çalışmaktadırlar. Adolphe Appia, Wagner'in bileşik sanat yapısının tam anlamıyla uygulanabilmesi için gerekli eksikleri tespit etmek ve çözümler üretmek arayışıyla yola çıkar. O'na göre müzik ve sahne organik bir bütünlük içinde olmalıdır. Bunlara ışığın kullanımıyla ilgili önerileri eklenir; *"Ona göre ışık durumları, duyguları ve eylemi değiştirdiği ve müziğin karşıtını oluşturduğundan, ışığı tıpkı müzik notası gibi dikkatli bir biçimde yönlendirmek ve bir ışık orkestrasyonu yaratmak"*<sup>60</sup> gereklidir.

Appia gibi, sahne tasarımı ve oyunculuk yaklaşımlarıyla adını duyuran bir diğer isim Edward Gordon Craig'dir. Dikey ve paralel sahne tasarımları, hareketli sahne gibi yeniliklerin yanı sıra Craig'in büyük tartışma yaratan Über-marionette (Üst-kukla) düşüncesidir: *"Oyuncu gitmeli ve yerine Üst-kukla diye adlandırabileceğimiz –kendine daha iyi bir isim kazanana kadar- dirimsiz bir figür gelmelidir."*<sup>61</sup> Craig'in Üst-kukla'dan kastettiği, kuklaya dönüşmüş bir oyuncudan ziyade bir tür Nietzsche'ci üstün insanının niteliklerine sahip bir oyunculuk anlayışıdır. Christopher Innes kuklanın doğal olarak sahip olduğu simgeci yanına işaret eder, canlı oyuncuyla birlikte var olan öznellik ve bireysel yaşantı gibi etkilerin için içine girmemesi, duyguların genel düzeyde temsil edilmesini sağlar. Innes, *"bundan dolaydır ki tüm görünüş, ifadesini sahnede değil, seyircinin zihninde bulur; nesnel dışsal bir şey olarak sunulmak yerine*

---

<sup>60</sup>Brockett, s.508.

<sup>61</sup>Milling ve Ley, s. 51.

öznel olarak realize edilir”<sup>62</sup> der.

### 3.2. Postmodernizm, Tarihsel Çerçeve ve Biçimsel Yönelimler

Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde ortaya çıkan Avangard hareketlerle başlayan modernizm modern olanı ters yüz etmiş ve onun akılcı, sürekli, sıralı ve mantıklı yapısına karşı çıkmış, ancak karşı çıktığı konvansiyonel tiyatronun yerine geçecek tutarlılıkta bir öneriyi beraberinde getirmemiştir. İkinci Dünya Savaşı'nın çıkışıyla da dünya daha büyük bir travmaya sahne olmuş ve ortaya çıkan başkaldırı havası gölgelenmiştir. Yüzyıl ortalarından itibaren iletişim, bilişim ve teknoloji alanlarında büyük gelişmeler yaşanmaya başlandığında, pek çok alan kendini postmodern olarak adlandırılmaya başlayan bir çağın söylemlerinde dile getirmeye başlamıştır. Postmodern dönemin sanata ve özelde tiyatro ve performans sanatına olan etkileri, postmodernizmin kültürel bir söylem olarak genel karakteristiklerinden beslenir. Modernizmin doğası gereği postmodern olarak adlandırılan süreci de içerdiği düşünülebilir. Teorisyenlerin bir kısmı bu doğrultuda ilerlerken, bir kısmı bu ‘modern söylemi’ reddeder,

*Modernist anlatıda “çağdaşlık” teleolojik tarih ölçeğinde her zaman geçmişin varacağı yer olarak kurgulandığı için, yani onun “şimdi”sinin hep ötekilerin geleceği olduğu alın yazımız olarak yazıldığı için ve yalnızca tek bir zaman, tek bir şimdi olduğu resmedildiği için, gelecek hiç bir “şimdi”de onun hükümsüzlüğünden kurtulmak da olanaklı değil. Dolayısıyla, postmodern’i basitçe modern’in karşıtı olarak ya da tarih ölçeğinde bir dönem olarak, modernden sonra gelen basamak olarak düşünmek, onu moderne bir seçenek kılmaz, tersine onu modernin bütünsel birliğine uyruk kılar. Oysa, tedavüldeki bir çok postmodern tanımlamaları, açıklamaları, postmodern’in modern’e olan ötekiliğini, tam da böylesine evcilleştirerek, yani ya modernin kutupsal karşıtı olarak ya da çağdaşlığın evrimi demek olan Tarih’in gelinen son aşaması olarak temsil etmektedir.<sup>63</sup>*

Postmodernizmin tanımlanmasındaki zorluk ya da isteksizlik,

<sup>62</sup>Christopher Innes, *Avant-Garde Tiyatro*, Beliz Güçbilmez ve Aziz V. Kahraman (çev.), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2010, s.39.

<sup>63</sup>Tuğrul İltir, “Modernizm, Postmodernizm, Postkolonyalizm: Ben-Öteki İlişkileri ve Etnosantrizm”, *Küresel İletişim Dergisi*, 2006, Sayı 1, 2006, s.5.

postmodernizmin tanımlamaya, belirlemeye, işaretlemeye yönelik karşıt duruşundan kaynaklanır, çünkü “*tanımlar post-modernistlerin özenle yadsıdıkları akılcılık ve nesnellik niteliklerine bulaşır.*”<sup>64</sup> Batı kültürünün belirleyici unsurları olan akıl ve nesnellik insanı yalnızca düşünebilen bir varlık değil, düşünürken aynı zamanda duyan bir varlık olarak kabul eden postmodernist görüşçe reddedilir. Onun önerdiği Batılı akıl yürütme şekillerine karşı çıkmak ve modernin aklın dışına ittikleriyle birlikte özgür bir değiş tokuş ortamı yaratmaktır. Çünkü postmodernistlere göre Batılı akıl düşüncesi her şeyi kuran sistemin kendisine, kişilerden bağımsız olarak sistemin tanımladığı ve biçimlendirdiği bir unsura dönüşmüştür. Akılcılığın ve nesnellüğün bilgi yoluyla öznenen bağımsızlaştırılarak sisteme içkin kılınan yapısı postmodernizmde, bilginin nesnellğine yapılan itirazla şekillenir ve değişir. Postmodern dünya sonsuz gibi görünen seçenekler dünyasıdır ve modern anlayıştaki gibi düzenleyici bir güçten ve belirlenmiş ilkelerden yoksundur. Postmodernizm üzerine yapılan incelemelerdeki en genel ortak bakış açısı, dönemin yeni bir başlangıcı ifade etmekten ziyade bir sona işaret ediyor oluşudur.

Hali hazırda postmodernizmin aldığı ‘post’ (ing. ‘sonrası, sonrasında gelen’) eki, kavramın modernle olan bağlantısının da altını çizmektedir. Tek başına bir dönemi değil, modernle olan ilişkisi içinde bir dönemi işaret eder. J.F.Lyotard, Andreas Huyssen gibi eleştirmenler görüşlerini bu yönde geliştirmişlerdir. Öyle ki, postmodern dönemdeki birçok son ve ölüm ilanına karşı Huyssen şöyle düşünmeye devam eder, “*modern kültürün sanki bir yasası vardır: Ölüm ilanı ne kadar kuvvetle ifade edilirse, yeniden canlanma o kadar erken olur.*”<sup>65</sup> Huyssen’in bakış açısından bakıldığında, yeni dönemin eleştirisi bizatihi modernizmin kendisine yönelik değil modernizmin, daha çok yüksek modernizm olarak beliren, belirli bir muhafazakar imgesine yöneliktir.

Amerika’da ortaya çıkan postmodernizm ilk olarak 1960’larda mimari alanda kendini göstermiş ve daha sonra dans, tiyatro ve diğer alanlara yayılmıştır. Mimaride modernizmin akılcılığına ve işlevselliğine dayanan tarzı sona ermiş ve postmodernizm mimari alanda doğmuştur. Postmodernist mimari, farklı beğenilere hitap eden çeşitliliği ve üslup çoğulluğunu ön planda tutar. Postmodern mimarinin önemli temsilcilerinden Charles Jencks’in *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*’ da ortaya

---

<sup>64</sup>Kumar, s.129.

<sup>65</sup>Andreas Huyssen, **Alacakaranlık Anıları**, Kemal Atakay (çev.), İstanbul: Metis Yayınları, 1999, s.126.

attığı ‘çift kodlama’ kavramı yalnızca mimarinin değil diğer postmodern sanatların da belirleyici özelliklerinden biridir. Çift kodlama kısaca, modern teknik ve yöntemlerle geleneksel yapıların birlikte kullanımı olarak tanımlanabilir. Böylelikle kültürel beğenilerdeki çoğulluk tavrı, modernizmin seçkinci ve yüksek kültür anlayışına karşı benimsenmekte ve bir karşı-kültür söylemi oluşmaktadır. Çoğulculuk, hem postmodern söylemin hem de postmodern sanatsal yaklaşımın eğilimlerinden biridir.

David Harvey’e göre, “*Postmodernizm modernizmin bağrında özgül bir kriz*”<sup>66</sup> dir ve o, dilin nesnel bir anlam yapısı olabileceğine kuşkuyla yaklaşan Lyotard’a dönerek, onun büyük-anlatıların çöküşünün (Wittgenstein’den aldığı) dil oyunlarının çoğulluğuyla ilişkili olduğu görüşüne dikkat çeker. “*Wittgenstein, dil oyunlarını dil ve dil pratiklerinin bir bileşimi olarak kabul eder; dil oyunu, dili konuşmak ve dilin bir etkinlik ya da hayat biçiminin bir parçası olduğunu öne çıkarmaktır.*”<sup>67</sup> Edimsel dil, altında sınıflandırma yapılamayacak kadar karmaşıktır. Sözcük ya da cümle çeşitleri o kadar çoktur ki belli bir merkezden biçimlendirilmeleri imkansızdır. Böylelikle düşünce merkezsizleşmeye başlar. Anlam, gerçek olanla kurduğu ilişkiyle değil, dil ve dilin içinde örüldüğü çeşitli yapıların bütünü içinde, belli bir etkinliğe bağlı olarak ortaya çıkar. Harvey’e göre,

*Toplumsallığın dil oyunlarından oluşan esnek şebekeler yönünde atomize olması, her birimizin, kendimizi içinde bulunduğumuz duruma bağlı olarak farklı bir dizi koda başvurabileceğimizi düşündürür.*<sup>68</sup>

Değişik alanlarda özelleşen dilin bu şekillerde kullanımı bu alanlar arasındaki iletişime de ket vurarak, düşünce alışverişini imkansız kılmaktadır. Dil, yeniden yaşayan bir olgu olarak bir araya gelecekse önce parçalanmalıdır. Martin Esslin, dilin sınırlarının tanınması ve araştırılmasıyla ortaya çıkarılacak şiirsel dilin kabullenilmesinin, dilin iletişim işlevini yeniden yerine getirebileceğini öne sürer. O’na göre Absürd tiyatronun yapmaya çalıştığı şey de budur,

*İnsanlar arası iletişimin Absürd tiyatroda çoğunlukla kopuk bir durumda*

---

<sup>66</sup>Harvey, s.137.

<sup>67</sup>Karacabey, Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller, s.118.

<sup>68</sup>Harvey, s.62.

*gösterilmesinin nedeni budur. Sözü edilen durum, yalnızca varolan durumun satirik bir büyütlüştür. Dil bu kitle iletişim çağında denetimden çıkmıştır. Asıl işlevine indirgenmelidir –özgür içeriğin saklanmak yerine açıklanması.<sup>69</sup>*

Gerçeküstücülerin dilin otomatizmine yaptıkları vurgu, Dadacıların anlam içeren anlatımları reddetmeleri, Artaud'nun varolan dilin iletişim kurma işlevini özellikle tiyatrodaki tamamen yitirdiğine inanması, postmodernistlerin dile yönelik şüpheli yaklaşımları gibi dilin anlam sorunu Beckett'de de kendini gösterir. Ancak Beckett dilin anlam ifade etme ihtimalini ortadan kaldırmak için dili mümkün olduğunca parçalar ve soyutlarsa da sıklıkla alıntılanan bir cümlesinde değindiği gibi, bir şeyler anlatmak için elimizde yalnızca sözcükler vardır ve O'nun sesleri ve sessizlikleri bir hikayeden çok daha fazlasını içerir.

Terry Eagleton postmodernizmi, modernizmin karşı çıktığı özelliklerinin yerine bir şey koyamayan ve bazı açılardan onu tekrar etmekten başka bir şey olmayan bir söylem olarak niteler,

*Postmodernizm, bir çağ değişikliği yaratan bu değişimi “yüksek” kültür ile “popüler” kültür arasındaki sınırların yanı sıra sanat ile günlük yaşam arasındaki sınırları da bulanıklaştıran derinlikten yoksun, merkezsiz, temelsiz, özdeşimsel, oyuncu, türevsel, eklektik, çoğulcu bir sanatta az veya çok yansıtıcı bir kültürel usluptur.<sup>70</sup>*

Postmodernizmin çoğulcu yaklaşımı, kültürel olanla ilişkisinde, farklı grupların ve hareketlerin de (cinsel kimlik sorunları, çevre hareketleri, etnik kimlik sorunları vb.) kendilerine yer bulmasını ve seslerini yükseltmelerini sağlayan en önemli özelliğidir. Bu gruplar, modernist yaklaşımın evrensel politikalarla işleyen sisteminin farklı yaşam biçimlerinin özgürlüğünü sağlamaya yönelik anlamda çözüm üretemeyeceği düşüncesiyle yeni politikalar üretme yoluna gitmişlerdir. Güzin Yamaner'in söylediği gibi,

*Bu yeni toplumsal hareketler, modernist sorunsalın toplumdaki farklı ilişkileri belli bir*

<sup>69</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.319.

<sup>70</sup>Terry Eagleton, **Postmodernizmin Yansımaları**, Mehmet Küçük (çev.), İstanbul: 2011, s. 10.

*ussallık mantığıyla değerlendirme yaklaşımına ve bu ussallaştırma, disipline etme mekanizmalarına karşı yanıtlar aramayı hedeflemiştir. Bu hareketleri postmodernist bağlama sokan nokta, farklı yaşam biçimlerinin meşruluğunu ve özgürlüğünü savunan kimlik politikası ve çoğulcu siyaset anlayışıdır.*<sup>71</sup>

Bu etkinin postmodern tiyatrodaki etkisini, Brecht'in geliştirdiği yabancılaştırma efektinin yeni bir şekilde kullanımıyla görmek mümkün olmaktadır. Özen Yula yadırgatma etkisinin yeni kullanılışıa ilişkin makalesinde şöyle yazar,

*Yeni yadırgatmanın etkisiyle günümüz bireyi, aslında kendisi de bir oyun olan ve sanatı taklit eden yaşamını uzak bir açıdan inceleyebilecek ve kabullendiği ya da reddettiği “azınlıklar”ın (etnik gruplar, feministler, eşcinseller gibi) söyleminin, sanatının bilincine vararak, kendisinin de o toplum içinde, diğerleri arasında sadece bir “başkası” olduğunu algılayabilecektir.*<sup>72</sup>

Brecht'in yabancılaştırma etkisi, postmodern gösterimlerde politik bir amaçla değil “gösterimin kendine ilişkin bir farkındalık geliştirmek için biçimsel düzeyde”<sup>73</sup> kullanılır. Elinor Fuchs, postmodern tiyatronun modernden ayrıldığı noktayı, Aristotelyen dramadaki öykünün yerini “*asal çekim merkezi olarak görünen karakterin*” aldığı modernist bakıştan bir kaymayla, “*bütünlüğü içindeki eski önceliğini yitirmiş, diğer gösterim unsurlarının akışında çözülmüş*” olduğu yerde görür, yani yirminci yüzyılın son yirmi yılındaki postmodern gösterimlerde. Postmodernist tiyatro yani,

*Bu eklektik biçem, araçtan araca, alıntıdan alıntıya, bir ganster filminden, bir pembe diziden, haydi şimdi bir çizgi film, şimdi bale, şimdi rock konseri, şimdi Noh derken, gerçekliği değil teatrallliği taklit ederler. Sonuçta ortaya çıkan etki, sadece tanıdık formlara yapılan popüler göndermeler toplamı değil, tutarlı “gerçeklik”in yok olduğunu, artık “orada dışarıda” hiçbir şeyin olmadığını ilan eden tekinsiz bir uzaklaştırma olarak açığa çıkar. Postmodernist, bu algılama biçimini modernistin umutsuzluğu ile çok eskiden gerçekleşmiş bir olgu olarak ele alır. Kasvetli gerçeği iyice kavramıştır ve her şeyin bir görünüp bir kaybolan ve olup bitenleri*

<sup>71</sup>Güzin Yamaner, **Postmodernizm ve Sanat**, 1. Basım, Ankara: Algi Yayın, 2007, s.20.

<sup>72</sup>Birikim, “Tiyatroda Modern/Postmodern”, Sayı.64 (Ağustos 1994), s.65.

<sup>73</sup>Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü**, Beliz Güçbilmez (çev.), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2003, s.219.

*ölçüyü aşan bir neşe ile karşılayan bir “şov”dan ibaret olduğunu keşfetmiştir.*<sup>74</sup>

Postmodernist sanatın ve postmodern tiyatronun, modern sanatın seçkinciliğine karşı geliştirdiği en belirgin tepki, tarihi Avangardların da ortaya çıkış amaçlarında belirginleşen sanat ve yaşam arasındaki kopukluğu giderme istekleridir. Bir farkla ki, postmodernizm bunu var olan sanata karşı eleştirel bir tavır takınmak ve belli bir dönüşüm gerçekleştirebilmek amacıyla değil, daha çok günlük yaşamın yüceltilmesi, sanat ve yaşamın birbirlerine yaklaştırılarak yaşamın sanata benzemesi amacıyla yapar. Bir sanatsal üretimden beklenen amaç çoğunlukla eğlenceli olması, yaşamı oyunlaştırmasıdır. Postmodern sanat modernist sanattan, üslup bütünlüğüne ve özerkliğe karşı duruşuyla ayrılır ve temsil sorununu başka bir açıdan ele alır. Kumar postmodernizmin, “*gerçekçi ve doğalcı temsil tarzlarını bir ölçüye kadar yeniden canlandırmış olan (söz gelimi pop-sanatta), bizzat temsil edilmiş gerçeğin doğasından kuşku duyar*”<sup>75</sup> diyerek, postmodernizm ve modernizmin bizzat gerçeklik ve onun temsiline yaklaşımlarındaki farklılığın altını çizer. Postmodernist sanatta gerçeklik modernist sanattakinin aksine Baudrillard’ın geliştirdiği simulacra kavramındaki gibi başka tür bir temsil boyutuna taşınmaktadır. Karacabey buna dikkat çekerek, “*Simülasyonun kaybolan dünyasında her şey tiyatrodur; ama her şey tiyatro haline geldiğinde, ortada herhangi bir sahne, mesafe, bakış açısı kalmaz*”<sup>76</sup> der. Modern düşüncenin merkezindeki karşıtlıkların ortadan kalkmasıyla gerçeklik algısının değişime uğramasının sonucu meydana gelen bu hipergerçeklik ve simülasyon ortamında, “*gerçeklik ile kurmacanın birbirinden kesin sınırlarla ayrılabilmesi için gerçekliğin ‘otantik’ bir algısına ihtiyaç vardır.*”<sup>77</sup>

Baudrillard’a göre simülasyon ve hipergerçeklik olgusu yaşamın her alanında gerçekliğin yerini almıştır. Gerçeğin kendisi hipergerçekçi olmuştur. Gerçeküstücülükle başlayan ve en basit gerçeğin bile bir gün mutlak gerçek olarak karşımıza çıkabileceği düşüncesi, sanatın sınırlarını aşmıştır. Sanat kapalı gerçekliğinden sıyrılmış ve yeniden üretime dahil olmuştur. Artık ne gösteri ne de gösteri özelliği taşıyan bir şey kalmıştır. Dijitalleştirilmiş toplumda her şey kodlara dönüştürülmüştür. Baudrillard, Rönesans’tan

---

<sup>74</sup>Fuchs, s.219.

<sup>75</sup>Kumar, s.145.

<sup>76</sup>Karacabey, Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller, s.126.

<sup>77</sup>Jean Baudrillard, **Kusursuz Cinayet**, Necmettin Sevil (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1998, s.119.



sanayi devrimine uzanan klasik dönemin belirleyici biçimini kopyalama, sanayileşme dönemine egemen biçimin üretim ve son olarak içinde bulunduğumuz üçüncü basamak düzenin, yani kodlarla işleyen ve bu düzende her şeyin sıfır ve birlerden oluştuğu bir seçenekler yelpazesi, bir simülasyon düzeni olduğu ayrımını yapar. Günümüz kültüründe özgün hiçbir şey kalmamıştır, her şey kopyaların kopyaları olan simülasyonlardan ibarettir,

*Bu düzeyde göstergeler, göstergelerin rasyonel hedefi, göstergelere özgü gerçek ve düşsellik, baskı altına alınmaları, saptırılmaları, sundukları illüzyon, aktaramadıkları anlamlar ya da paralel anlamları gibi sorular ortadan kalkmaktadır(...) Yeniden canlandırma üzerine kurulmuş tiyatro, göstergelere ait alanlar, göstergeler çatışması, göstergelerin sessizliği dönemi sona ermiştir(...) Göstergenin sahip olduğu tüm çekicilik, hatta anlam bile önceden belirlenmiştir, yani her şey yazılım ve kod çözümü sayesinde gerçekleşmektedir.<sup>78</sup>*

Baudrillard'ın altını çizdiği bu ikili kod sisteminde saf bir göstergeden söz edebilmenin yolu onun ikizinin yaratılmasıdır ki, bu da gerçeğin ancak kopyası yoluyla sınanabildiği bir hipergerçeklik boyutu yaratır. Kendi ikizi tarafından yinelenen gösterge ise anlama bir son verir. Baudrillard bu söylemi desteklemek için pop sanata, özellikle de Andy Warhol'un çalışmalarına gönderme yapar. Warhol'un çalışmaları, tekrarlanan görüntülerle "orjinalin ölümü ve yeniden canlandırmanın sonu"<sup>79</sup> anlamına gelir. Eskiden sanatın ve imgenin de içinde olduğu, kendine özgü üretim biçimleri ve tarzları olan ve gerçeğiyle karıştırılmayan saydam ve somut simülasyonların yerini alan gerçek ve düşsellik iç içe geçişi, ortak bir bütünsellik içinde sunulduklarından birbirine karıştırılmaktadır,

*Bu durumda sanat sonsuz bir yeniden-üretim süreci içine girerek, bu gündelik ve sıradan bir gerçeklik bile olsa, kendi kendinin yansımaya dönüşebilen her şeyin sanata dönüşerek, estetik bir boyuta sahip olmasına yol açmaktadır. Günümüzde estetik bir kendi kendini yansıtma süreci içine girmiş üretim için de aynı şey söylenebilir(...) Böylelikle her şey sanatsal bir niteliğe bürünmektedir. Çünkü hüner/sanat/ustalık gerçekliğin tam merkezindedir.*

---

<sup>78</sup>Jean Baudrillard, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Oğuz Adanır (çev.), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2008, s.100-101.

<sup>79</sup>Baudrillard, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, s.125.

*Bu yüzden de sanat ölmüştür. Çünkü gerçekliğin yapısal özelliğine yalnızca sahip olduğu eleştirel aşkınlığı değil aynı zamanda tüm estetik anlayışını da borçlu olan sanat imgesiyle birbirine karıştırılmaktadır.*<sup>80</sup>

Postmodernist sanatı fikirlerden ibaret olan, yanılısama arzusunu ve estetiği yok eden bir süreç olarak ele aldığı Sanat Komplosu adlı eserinde Baudrillard bugünün sanatını, değerlerin pek de iyi durumda olmadığı bir zamanda değerlere indirgenmiş bir olgu olarak görür. Üstelik değerler takas edilebilir, alınıp satılır ve pazarlığa açıktır. Oysa O'na göre sanat bir formdur. *“Sadece form, değerlerin takasına karşı çıkabilir. Form metamorfoz fikri olmaksızın düşünülemez. Metamorfoz değer işe karışmadan bir formdan diğerine ilerler”*<sup>81</sup> O'na göre asıl büyük dönemece Dadacıların yıkıcı tavrının net bir şekilde ortaya çıktığı Duchamp'la girilir,

*Hazır-nesne olayı, özneliğin askıya alınmasına işaret eder: sanat eylemi, nesneyi bir sanat nesnesine dönüştürmekten ibarettir. O zaman sanat neredeyse sadece bir büyü işlemi olur: Nesne bayağılıkla, dünyanın tamamını bir hazır- nesneye dönüştüren bir estetiğe aktarılır. Duchamp'ın eylemi kendi başına çok küçüktür, ama ondan itibaren dünyanın bütün bayağılığı estetiğe geçer ve tersi biçimde, estetiğin tamamı bayağılaşır.*<sup>82</sup>

Baudrillard da günümüzde sanatın alıntılamaya dönüştüğünü ifade eder. Her şey zaten keşfedilmiş, yapılmıştır; *“Günümüz sanatı, uzak ya da yakın geçmişe, hatta bugüne ait tüm formları ve eserleri az çok oyuncu, az çok kitsch bir yolla temellük etmeye başlamıştır.”*<sup>83</sup> Postmodernizm, toplum içindeki bireysel ilişkilerin ve sanatsal üretimlerin işleyiş tarzıyla da ilgilidir ve sanatın yaşam içindeki konumuyla bağlantılı olarak da popüleriteye eğilimlidir. Donald Kuspit postmodern sanatı ve sanatçıyı imgelemeden yoksun olarak tanımlar çünkü,

*İmgeleme ihtiyaç duymazlar, çünkü onlara göre, sıradan malzeme demek ham halde olan sanat demektir –bu anlayış Duchamp'ın sözünü ettiği ham halden daha ham durumdadır...*

<sup>80</sup>Baudrillard, Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm, s.135-136.

<sup>81</sup>Jean Baudrillard, **Sanat Komplosu**, Elçin Gen ve Işık Ergüden (çev.), İstanbul: İletişim Yayınları, 2010, s.82.

<sup>82</sup>Baudrillard, Sanat Komplosu, s.87.

<sup>83</sup>Baudrillard, Sanat Komplosu, s.27.

*çünkü dışkıya ulaşıldıktan sonra geri gidecek başka bir yer kalmamıştır.*<sup>84</sup>

Postmodernizm üzerine çalışan farklı düşünürler, kuramlarını ve çözümlmelerini farklı söylemler üzerinden geliştirselerde, ortak tanımlamalardan postmodernizmin tarihselciliğe ve teleolojik düşünceye, her tür rasyonelleştirmeye, evrenselciliğe, özcülüğe, gerçeğe, sürekliliğe, özneye, iktidar mekanizmalarına, kültürelciliğe, üst anlatılara karşıt bir konumda varlık bulduğu gözlemlenmektedir. Modern sanatın evrenselci anlayışını reddeder ve “şimdi ve burada” olanla, gündelik olanla ilgilenerken sanatı, en uç örneklerinde yaşamın bir parçası kılmaya çalışır. Postmodernistlere göre, modernizm yaşamı dönüştürememiştir ve zaten bu dönüştürme hayali anlamsız ve gereksizdir. Elinor Fuchs, modern tiyatrunun yeni uygulamalarının bu tip üst anlatıların yerini aldığı görüşündedir, “*modernizmin kendi öz-farkındalıklı tiyatrosunun, tersine mimesis olduğunu ve bu modernizmin, modern sonrası anlamına gelen postmodernizmin, sonrası olduğu şeyin ta kendisi olduğu*”<sup>85</sup> nun iddia edilebileceğini öne sürer. Sanat ölmüştür, peki bundan sonra ne olacaktır? *Sanatın ölümü*” savını ortaya atan Arthur Danto bu tezle, artık sanat olamayacağını ya da sanat yapılamayacağını değil bundan sonra, “*güven tazeleyici bir anlatıya sırtını dayayamayacak, böyle bir anlatının içinde öykünün bir sonraki uygun aşaması olarak görülmeyecek*”<sup>86</sup> bir sanattan, dolayısıyla aslında sanatın süjesi olduğu bir anlatının yokluğundan ve ölümünden söz ettiğini de, altını çizerek vurgular. Geçmişin sanatı bugünün yani postmodern dönemin sanatçısının, nasıl isterse öyle kullanabileceği bir arşive dönüşmüş gibidir.

Postmodern bir sanat eleştirmeni olarak Danto, dönemin dinamiklerini açıklarken modernist sanat eleştirmeni Clement Greenberg’ün modernizm üzerine düşüncelerinden yola çıkar. Modernist sanatın en belirleyici özelliği Greenberg’e göre, kendinden önceki sanatın mimetik özelliklerinden mimetik olmayan özelliklerine geçişiyle, yani soyutlamayla<sup>87</sup> ayrılmasıdır ki görsel sanatların en büyük paradigmalarından biri Aristo’dan beri mimesis olmuştur. Aristo’da mimesis, insanda bulunan doğal bir taklit (mimesis) yeteneği üzerinden hareketle, sanatçının olayların ve

---

<sup>84</sup>Kuspit, s.129.

<sup>85</sup>Fuchs, s.204.

<sup>86</sup>Arthur C. Danto, **Sanatın Sonundan Sonra**, Zeynep Demirsü (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010, s.26.

<sup>87</sup>Francis Frascina ve Charles Harrison, s.3.

şeylerin özünde bulunan ideali ve fikri taklit ettiği, bir bakıma doğanın eksik bıraktığını tamamladığı bir şey olarak kavramlaşır, “*ideal gerçeğe (değerce) üstündür.*”<sup>88</sup> Walter Benjamin geliştirdiği *aura* kavramıyla, sanat nesnesinin özel atmosferini tanımlar. Sanat nesnesinin aurasının kayboluşu ve teknik yeniden-üretilebilirliğin en önemli sonucu mimetik etkinin azalışıdır. Sanat yapıtının biricikliğini sağlayan ‘şimdi ve burada’ özelliğiyle koşut olan otantikliği (hakikiliği), teknik yeniden-üretilebilirlikle sarsıntı geçirmiştir ve yeniden üretilebilir olan nedeniyle (fotoğraf ve film bu noktada önemli teknik yeniden üretimlerdir), biricik maddi varlığı ve o varlığın tarihi tanıklığının özneye bağının kopması sonucu sanat nesnesinin otoritesi zedelenmektedir. Benjamin yine de bu sanatlarda bile belli bir mimesis etkisinin gerçekleşebildiğini söylese de, fotoğrafın gelişimiyle birlikte gerçekliğin mekanik yoldan kesin olarak yansıtılabilirliği, güzel sanatların mimetik işlevine zarar vermiştir. Benjamin’in çizdiği resim, yeniden-üretilebilirlik tekniklerinin gelişimiyle birlikte algılama biçimlerinin de değişeceği ve “*bunun da bir bütün olarak sanatın doğasında bir değişime yol açacağı*”<sup>89</sup> doğrultusundadır. Akımların, özellikle Dadaistlerin yapmaya çalıştıkları şey de reproduksiyon tekniklerinin olanaklarını kullanarak sanat eserini bu auradan ayırmaktır.

Şimdiyi kutsayan tavrıyla postmodernizm, modernizmin geleceğe dönük ideallerini paylaşmaz. Sanat ve kitle kültürünü buluşturmaya yönelik pop art, ticarete ve mekanik üretime de yer verilen sanat yapıtları, kurmacayla farklı yapıların ve etkinliklerin bir arada kullanımı postmodernizmin eğilimlerini ve üretimlerini belirginleştiren çift kodlama, çoğulculuk, yapısöküm, ironi, pastiş, şizofreni ve hermönetik gibi kavramlarla ifadesini bulur.

Yapısöküm yapıtın temel varsayımlarının altında yatan düşüncelerin temelsizliklerini, göndermede bulunulan kavramların kendilerinden başka şeylere de gönderimde bulunduğunu göstermeyi amaçlar. 1960’lı yıllarda Derrida’yla birlikte gelişmeye başlayan yapısökümcülük ile birlikte postmodernist söylemde, modernist söylemdeki gösteren ve gösterilen arasındaki mutlak ve tanımlanabilir bir bağ olması durumu da değişime uğrar. Metinlerin hayatı var olan diğer metinlerle ve her bir okuyucunun alımlamasının da işin içinde olduğu bir ayrışma ve yeniden birleşme şeklindeki sonsuz bir döngüde ve yeniden üretilebilirlikte var olur.

---

<sup>88</sup>Aristoteles, **Poetika**, İsmail Tunalı (çev.), İstanbul: Remzi Kitabevi, s.82.

<sup>89</sup>Walter Benjamin, **Pasajlar**, Ahmet Cemal (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1992, s.50.

Dil toplumsal ama aynı zamanda bireysel/psikolojik bir süreçtir ve bu da dilin keyfilğini beraberinde getirir. Derrida'ya göre gösteren ve gösterilen arasındaki bağ sürekli kopar ve bir gösterenin anlamı hiçbir zaman açık değildir. Sürekli başka göstergelere gönderme yaparak anlamı daha da bulanıklaştırır. “*Derrida için bireyin yorumunu bağlayan tek ortak öge dilin kuralları, yani sentaksıdır.*”<sup>90</sup> Dilin yapısı durmadan değişen ve sınırlanamayacak bir ağ gibi örülmüştür ve Derrida yapısalcı yaklaşımın yerine *differance* (ayırım) kavramının açık örgülü yapısını önerir ve dilin rastlantısallığına yaptığı vurguyla, modernist söylemin önemli karakteristiklerinden birini çöküntüye uğratar. Uçlara eğilimli, zamansızlaşmış, mekansızlaşmış, merkezleşmiş, belirsiz postmodernizmin söyleminde Derrida'nın yapı sökümünün etkisi göz ardı edilmemelidir. Bu noktada postmodernizmin önemli belirleyiciliklerinden kolaj, montaj, pastiş ve metinlerarasılık ile alıntılama dayalı, bütünlüğe karşı parçalı yapısı öne çıkmaktadır. Bazı kuramcılarca postmodernist sanatın bu özellikleriyle sanata dair yeni bir şey sunmadığı ya da üretmediği, daha çok bir dönüştürme işlemi gerçekleştirdiği öne sürülür. Kuspit bu durumu şöyle yorumlar,

*Bağlamlarından koparılan imgelerin kolaj çalışmasıyla yeni bir bağlama taşınarak restore edilmesi –yani sıkıcı eski sanatın, eski ama iyi başka şeylerle yan yana getirilerek yeni bir sanatsal ortama yerleştirilmesi ve böylece aralarındaki farklılıktan kaynaklanan çatışmanın her ikisinin de anlamsız birer tarihsel kalıntı haline geldiklerini saklayacak denli geniş bir anlam yaratacağının umulması- postmodern sanatın temel yöntemidir.*<sup>91</sup>

Postmodernizmin bir başka kavramı olan ironi; bir şeyin karşıt söylemi ya da eylemiyle etkisinin artırılması amacını güder. İronide alaycı ve eleştirel bir yaklaşım söz konusudur.

Pastiş ise, sözlük anlamı başka sanatçıların eserlerinden taklit yoluyla ya da belli bir dönemin özelliklerine göre üretilen sanat eseri olan ve postmodernist sanatın en belirgin eğilimlerinden birini yansıtan bir kavramdır. Oxford sanat ve sanatçılar sözlüğünde pastiş, “*özellikle görsel sanatlarda (sıklıkla taklit etme amacıyla), belirli bir sanatçının üslubunun, onun hakiki çalışmasından ödünç alınan ve yeniden düzenlenen*

---

<sup>90</sup>Saylan, s.208.

<sup>91</sup>Kuspit, s.69.

*motiflerle taklit edilmesi*”<sup>92</sup> olarak tanımlanır. Parodi, modernizmin kendine özgünlüğü, orijinalliği ve üslubu öne alan anlayışı ve üretimleri sonucu sıklıkla yararlandığı bir kavramdır ve ciddi bir sanat yapıtının bir bölümünü ya da bütünü, içeriğini bozmadan alaya almak olarak tanımlanır. Fredrick Jameson’a göre, “*bu stillerin benzersizliğinden yararlanır ve orijinali ile alay etmek amacıyla mizacına (eksantrik olmasına) tutunur*”<sup>93</sup> Ancak bunun mümkün olabilmesini ortak bir dilsel normun varlığının kabulünden geçtiğini ve postmodern dönemde bundan geriye bir şey kalmadığını söyleyen Jameson pastişi şöyle tanımlar,

*İşte bu noktada pastiş ortaya çıkar ve parodi imkansız hale gelir. Pastiche parodi gibi, kendine has ya da tek bir stilin taklidi, stilistik bir maske giyme ya da ölü bir dilde konuşmadır ama, parodinin başka bir güdüsü, alaysal bir etki, gülüş, taklit edilenin komik olmasına nazaran normal bir şeyin olduğuna dair oluşmamış bir duygu olmadan bu gibi bir mimiğin doğal uygulamasıdır. Pastiche boş parodidir, espri duygusunu kaybetmiş parodidir(...) Üslupçu yeniliğin artık imkansız olduğu bir dünyada, bize kalan sadece ölü üslupları taklit etmek, maskelerin ardından, hayali bir müzedeki üslupların sesleriyle konuşmaktır.*<sup>94</sup>

Jameson’a göre şizofreni, postmodernizmin zamanı ele alış şeklinin özgüllüğü olarak metinselliği kullanım şekline karşılık gelen ve tıbbi anlamının ötesinde şizofren kişiliğin kimliği ve zamanı algılayış şekliyle vücut bulan bir kavramdır. Yapısalcı yaklaşımda, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkinin tamamen kaybolduğu zamansallığın ise –dilini bir etkisi olarak- görgül algılanışından yoksun bulunduğu şizofrenin durumunda, zaman bizimki gibi bir devamlılığa sahip değildir ve şizofren sürekli bir “şimdi”ye bağlı yaşar,

*şizofren deneyim, birbirine bağlı bir ardıllık oluşturmayı başaramayan yalıtılmış, kopuk ve süresiz maddi gösterenlerin deneyimidir. Bu nedenle şizofren, bizim anladığımız anlamda bir kişisel kimlikten habersizdir. Çünkü bizim kimlik duygumuz, “ben”in zaman içindeki sürekliliği hissine dayanmaktadır.*<sup>95</sup>

---

<sup>92</sup>The Concise Oxford dictionary of Art and Artists, “Pastiche”, New York: Oxford University Press, 2003, s.442.

<sup>93</sup>Edebiyat ve Eleştiri, “Postmodernizm ve Tüketim Toplumu”, Cilt 6, Sayı 1, (ocak-şubat 1993), s. 28.

<sup>94</sup>Edebiyat ve Eleştiri, “Postmodernizm ve Tüketim Toplumu”, Cilt 6, Sayı 1, (ocak-şubat 1993), s.28-29.

<sup>95</sup>Edebiyat ve Eleştiri, s.33.

Böylelikle Jameson, “gerçekliğin imgelere dönüştürülmesi” ve “zamanın bir dizi sürekli şimdiye bölünmesi”<sup>96</sup> olarak pastiş ve şizofreniyi postmodernizmin belirleyici iki kavramı olarak öne sürer.

Hermönetik kavramı, kökenini Antik Yunan tanrısı ve tanrıların habercisi Hermes’in adından ve işlevinden almaktadır. Hermes, gök ve yer/tanrılar ve insanlar, arasındaki iletişimi sağlar. Tanrıların buyruklarını insanlara açıklayan Hermes aslında bu haberleri insanların anlayabileceği bir şekle sokarak, onları yorumlamaktadır. Bu anlamda Antikten günümüze uzanan uzun süreçte, postmodernizmin hali hazırda yoruma açık yapısı, hermönetik’in çok anlamlılığa olumlayıcı yaklaşımıyla daha da işlevsel hale gelmiştir.

### 3.2.1. Postmodern Söylemden Postmodern Tiyatroya

Modernist bir tiyatro geleneği, özellikle dramının geriye dönük tarihi düşünüldüğünde oldukça kısa sürelidir. Postmodernizmin sanattaki etkileriyle Tarihi Avangardlar arasında belirli bir paralellik vardır ve çoğu kuramcı bu paralelliklerin altını çizerken aynı zamanda postmodernizmle değişen veya dönüşen unsurların da altı çizilmiş olur. Elinor Fuchs modern tiyatronun alışkanlıkla, biri gerçekçi diğeri modernist olarak iki ana akımdan beslendiğini tespit eder. Psikolojik olanın temelinde yanlısamayı öne çıkaran gerçekçi gelenek ve alegorik, eleştirel ve teatral olarak modernist tiyatro.

Akımlar, Maurice Maeterlinck ve W. B. Yeats’in çalışmaları, Antonin Artaud, Bertolt Brecht ve 20. yüzyıl ortalarında ortaya çıkan Absürd Tiyatro’yla beraber dramının modernizmi de şekillenmiştir. Beckett’in tiyatrosuna giden yolu önceleyen söze yeni yaklaşımlar ve sözsüzlük alışılmışın yerini almaya başlar, Christopher Innes bu eğilimi,

*1920’lerde, eylem sözsüz, mevcut diyalogla oldukça ilgisiz bir alt-metinsel düzeyde odaklanıp gelişirken, karakterleri yalnızca birbirinin üzerine binen monologlarla geçmişini anlatan oyunların içerdiği fikirler üzerine kurulan bir sessizlik okulu...*

---

<sup>96</sup>Edebiyat ve Eleştiri, s.38.

olarak yorumlar. Postmodern drama gelişiminde, bu ‘geciken’ modernizm yüzünden çoklukla diğer kültürel alanlardaki postmodern teorilerden beslenmek durumunda kalmıştır. Steven Connor bu durumu tuhaf olarak niteler zira,

*Teatrallik koşulu postmodernizm tartışmasına girenlerin kafasını en fazla meşgul eden konuların birçoğuyla ilişkilidir. Her tiyatro yapıtı ürün ile süreç arasındaki gerilimin bir örneğidir, çünkü dramatik yapıt hiçbir zaman tamamen yazılı halinde olduğu gibi ya da bu yazının bireysel icrasında olduğu gibi var olamaz. Her drama metni eksik olduğunu, basılı sözcükler halinde kalmayıp cisimleşmesi gerektiğini zorunlu olarak ilan ederken, her icra da zorunlu olarak arkasındaki bir çeşit kavramsal metne atıfta bulunmaktadır.<sup>97</sup>*

Modernist ve postmodernistlerin metne yaklaşımı bağlamında bu nokta Beckett’in draması için özellikle önemlidir; çünkü onun metinleri içerik anlamında gerçekçi ve doğalcı tiyatronun metne yaklaşımından tamamen uzaklaşmış gibi gözüke de aynı zamanda metin, icrayı vücuda büründürebilmek için zorunlu ve neredeyse yorumlamaya kapalı bir biçimde yaratılmıştır. Yani bir anlamda hala metnin hakimiyeti sözkonusudur. Beckett’i Absürd drama içinde de konumlandıran bu özelliği özellikle dili kullanım biçiminde ortaya çıkar; Beckett dili tüm öznelliğine karşın mekanik varlığı ve yapaylığıyla şekli, sesi, ritmi ve tonuyla kullanır. Çünkü dil artık anlam üretmiyorsa, dili yalnızca içeriği iletmenin bir aracı olarak kullanmak da anlamsızlaşır. Yüzyıl başında gerçeküstücüler, dilin anlam yaratmadaki işlevsizliğine dikkat çekerek, anlamın bilinçaltında olduğuna dair inançlarıyla dilde psişik otomatizmi geliştirmişler ve, “aklın her tür denetiminden uzak, ahlaki ya da estetik her türlü kaygıdan muaf olarak, sadece düşüncenin dikte ettiği”<sup>98</sup> bir dili sahneye taşımaya çalışmışlardır. Ancak Martin Esslin’in dikkati çektiği gibi, “sahne, oyunların oluşumunda tam bir otomatizme izin vermeyecek kadar kararlı bir sanat biçimidir”<sup>99</sup> ve bu da Beckett de olduğu gibi, her unsur parçalanarak kullanıldığında onları birarada tutan bir formun gerekliliğini açıklar. Bağımsız Absürd yazarlar gerçeküstücülerin dile yaklaşımlarından, bilinçaltına

<sup>97</sup>Steven Connor, **Postmodernist Kültür**, Doğan Şahiner (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2005, s.190.

<sup>98</sup>Andre Breton, “Sürrealizm Manifestosu”, **Sanat Manifestoları**, Ali Artun (drl.), İstanbul: İletişim Yayınları, 2010, s.203.

<sup>99</sup>Esslin, Absürd Tiyatro, s.294.



ve düşlere duydukları ilgiden ve halk tiyatrosu formlarını kullanışlarından etkilenmişlerdir. Bu yönelimler yerini kısa süre içinde metinden tamamen uzaklaşılan performans ve gösterim türlerine bırakacaklardır. Postmodern tiyatro olarak adlandırabileceğimiz 1960'lar ve 70'lerdeki çalışmalarda özellikle icranın önemi üzerinde durulmaya başlanmış, metnin varlığı, performansı metnin sunumuna indirgediği düşüncesiyle geri plana atılmış, hatta tamamen reddedilmiştir.

Artaud'nun tiyatrosu icranın önemine yapılan vurgu bakımdan önemli bir çıkış noktası oluşturmaktadır, çünkü Artaud'nun tiyatrosunda metnin ya da sadece sözün bir ifade aracı olarak hiçbir zaman yeterli olamayacağı düşüncesi mevcuttur. O Batı'nın, Doğu tiyatrosundan farklı olarak tiyatroyu yalnızca sözlü tiyatrodan ibaret görmesini anlamlandıramaz; *“karşılıklı konuşma (diyalog) –sözlü ya da yazılı şey- özgül olarak sahneye değil, kitaba aittir”*<sup>100</sup> ve onun için önemli olan tiyatronun ve sahnenin kendi somut dilini oluşturabilmesidir. Artaud Bali dansçıların gösterilerini izlediğinde, *“temel maddesinin artık sözcükler değil de göstergeler olan fiziksel bir yeni dilin anlamının ortaya çıkması”*<sup>101</sup> nin mümkün olabileceğini görür. Bu anlamda Batı tiyatrosunda, düşüncenin özgürce ilerlemesine engel olan şey ne ise, ondan kurtulmak için çalışmak gerekmektedir. *“Tiyatronun metne olan bağımlılığını kırmak ve jestle düşünce arasında kalan bir tür benzersiz dil kavramını yeniden bulmak önemlidir.”*<sup>102</sup>

Aslında Michael Fried'in teatrallığe karşı duruşuyla Derrida'nın Artaud'nun tiyatrosunu tanımlamakta kullandığı katışıksız ve herhangi bir öze bağımlı olmayı reddeden teatrallığın karşıt yönlerden bir paralellik içerdiği görülür. Fried'in, sanat eserinin saflığını zaman ve bağlamın etkilerinden korumaya yönelik teatrallığe karşı duruşu, aksi yönden Artaud'nun teatral olmayan unsurların tiyatrodan arındırılması gerektiği yönündeki tavrıyla bir bakıma benzerdir. İkisi de söz konusu sanatın özgüllüğüne müdahale eden dış etkenlerden arındırılması gerektiğini ileri sürerler. Fried teatrallikten arınmanın, sanat eserinin saflığını korumanın en önemli yolu olduğunu, Artaud ise *“sözcüklere özgü olmayan şeylerin alanında belirlenecek bir şiirin”* ve bu şiirin *“öncelikle müzik, dans, plastik sanat, mimik, jest, tonlama, mimari, ışıklandırma ve dekor gibi sahnede kullanılabilir olan tüm anlatı araçlarının”*<sup>103</sup> görünüşünü alarak

<sup>100</sup>Antonin Artaud, **Tiyatro ve İkizi**, Bahadır Gülmez (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2009, s.35.

<sup>101</sup>Artaud, s.50.

<sup>102</sup>Artaud, s.79.

<sup>103</sup>Artaud, s.36.

katıksız bir mevcudiyet içinde somutlaşması gerektiğini düşünür. İki isim de farklı perspektiflerden, kendi alanlarına dair arındırıcı ve koruyucu bir tutum içindedirler. Fried’in teatrallik eleştirisi, sanat tarihi ve özellikle minimalist sanatlardaki teatral etkilere yönelik olduğundan, teatrallik tartışmalarında kavramın yalnızca tiyatroya ait bir fenomen olarak ele alınma çabası, aslında Fried’in argümanı ile doğru orantılı bir bakıştır. Derrida’ya göre, ne kadar katıksız ve saf bir tiyatro peşinde olunursa olunsun “*tiyatronun ilkel özünü kazıp çıkarmak isteyen, her zaman farklılık gerçeğiyle, tiyatronun bir türev, bir temsil, bir kurgu olduğu gerçeğiyle karşılaşacaktır*”<sup>104</sup>

İcranın ön planda olması, temsil ve sunum sorunlarını gündeme getirir ve mevcudiyete, şimdi ve burada olana ayrıcalık tanınır. Postmodern tiyatro, klasik ve modern tiyatronun, belirli bir anlama ve gerçekliğe yapılan göndermeyi temsil yoluyla bugüne taşıyan anlayışına karşı çıkar. Temsilin yerini sunum alır,

*Postmodern ‘mevcudiyet’, beklentilerin bozguna uğramasına ve özdeşlik biçimlerinin yer değiştirmesine yol açan bir mevcudiyet olarak temsil edilebilir. Süreç-olarak-mevcudiyet, kendisini bir meta olarak sunmayı ve icrayı soyutlamaya ya da tercüme etmeye çalışan seyirciyi memnun etmeyi reddeden bir tiyatroda ortaya çıkar.*<sup>105</sup>

Kendisini meta olarak ‘sunan’ sanat, kendini oluşturan şeylere ve kendi süreçliliğine dikkat çekmeye başlamıştır. Meta-tiyatro düzleminde anlatılan ve gönderme yapılan dışsal bir durum ya da gerçeklik kalmamıştır. Akımlarla başlayan soyutlama edimiyle tiyatroya ait her araç, anlam yaratmaktan öte kendi başına belirgin bir ifade niteliği taşıyan birer unsura dönüşmektedir. Dışavurumcu M. Brauneck’e göre dışavurumcu tiyatronun yapmaya çalıştığı da budur,

*Gerçek dünyanın egemen düzeni estetik soyutlama edimiyle aşılmaktadır; böyle bir şey, dışavurumcuların program dilinde “yıkma”, “aşma”, “yaşamı dışlayarak” yadsımak anlamına gelmektedir. “Yaşamı dışlamak” ise nesnelere kendi gerçek toplumsal ve tarihsel bağlamlarından koparmak, “yaşamdan” uzaklaştırmak ve onları ulaşılan “kendinde şey”*

---

<sup>104</sup>Connor, s.198.

<sup>105</sup>Connor, s.199.

*durumunda seyretmek demektir.*<sup>106</sup>

20.yüzyılın ortalarında pek çok grup Artaud ve O'nun düşüncelerinin vücuda bürünmüş hali olarak görülen Grotowski'nin görüşlerinin izinden gider. Grotowski'nin öğrencisi Eugene Barba Odin Tiyatrosu'nda psiko-fiziksel bir tiyatro dili arayışıyla çalışmalar yürütür ve ISTA'yı (International School of Theater Antropology) kurar. Barba, Doğulu gösterimcilerinki gibi kodlanmış kurallar ağı içinde çalışan oyuncuların keyfilik ve kuralsızlık tehlikesine karşı daha fazla özgürlüğe sahip olduklarına inanır ve fakat bunun sonucu gelen uzmanlaşmanın da, bilinenlerin sınırını aşma olanaklarını kısıtladığını düşünür. Ancak tiyatro "*ortak temel ilkelere ulaşmak ve bunları kendi deneyimleri üzerinden aktarabilmek için*"<sup>107</sup> çeşitli gösterim dilleri yaratma yollarını araştırabilmelidir. Bu amaçla Doğunun geleneksel tekniklerini (Noh, Kyogen, Kabuki, Kathakali, Bali ve Hint dansları) Batı formu içinde uygular. Oyuncunun gizli sanatının, "*çeşitli kültürlerde ve çağlarda aktör ve dansçıların yaşamını belirleyen yinelenmekte olan ilkeler*"<sup>108</sup> olduğu düşüncesi, Barba'nın tiyatroya yaklaşımını özetler.

Richard Schechner'in Avangard tiyatro ve ilkel törenler arasında kurduğu analogiyle yönetmen ve oyuncunun yorumunu, gösterimden gösterime değişmeyecek bir aksiyonla seyirciye iletmeyi hedefleyen Performance Group'u da, Artaud ve Grotowski'nin izinde çalışmalardır. Schechner'e göre Avangard tiyatro da, ilkel törenler de aynı aşkın deneyimi sunma vaadiyle, sonucu değil süreci önemseyen bir yapıdadırlar. Bu durumda sürecin yani performansın mevcudiyeti ve anlam yaratma stratejisi önem kazanmaktadır. Akımlarda bu, öncelikle biçimsel olarak kendini göstermiş ve bu süreçte yüzyıl ortasında doğacak olan yeni gösterim ve performans türlerine öncülük eden denemeler gerçekleştirilmiştir. Yanılsamacı tiyatronun dile, mekana ve zamana olan yaklaşımı yıkılmaya çalışılmıştır. Mimariyle olan yakın ilişkisi sonucu, tiyatrodaki mekansal ve bedensel ilişkinin olanaklarını araştıran Bauhaus akımının öncüsü Walter Gropius şöyle der,

---

<sup>106</sup>M.Brauneck, "Tiyatro ve Dışavurumculuk", **20.Yüzyılda Tiyatro**, Aziz Çalışlar (dr.), İstanbul: MitoşBoyunt Yayınları, 1993, s.95.

<sup>107</sup>Barba ve Savarese, **Oyuncunun Gizli Sanatı**, Aşın Candan (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002, s.12.

<sup>108</sup>Barba ve Savarese, s.383.

*Kökenine bakılacak olursa tiyatro, duyularüstü bir düşüncenin duyuların algılayacağı bir biçime dönüştürülmesini sağlar. Buna göre dinleyicinin ve izleyicinin ruhu üzerindeki etkisinin gücü, duyularla algılanabilir bir biçime (söze, sese, mekana) dönüştürülmesindeki başarıya bağlıdır.<sup>109</sup>*

Fütüristler çağın hızını tiyatro yoluyla yakalamayı amaç edinmişler ve happeninglere giden yolda öncü performanslar gerçekleştirmişlerdir. Bu gösterilerde başrolde olan zihinsel derinlik ve özlülüktür. Fütürist manifestoyu yazan Marinetti, bu çok kısa gösterilerde sayısız durum, düşünce, duyumsama, olay ve simgenin, birkaç dakikaya, birkaç sözcüğe ve davranışa sığdırılabileceğini söyler.<sup>110</sup> Bütün bu öncüllerin tamamlanmamış deneyleri ve metnin reddedilmesi sonucu icrayla birlikte performans gösteren beden de daha önemli hale gelmiştir. Dile karşı bedenin ön plana çıkması, Asya tiyatrosuna duyulan ilgi ve tiyatronun teatralleştirilmesine yönelik çabalar bu hareketler ile Avangardlar arasındaki paralelliklerdir.

Elinor Fuchs, Richard Foreman'ın oyuncuyu iki boyutlu imgelere dönüştürdüğü ve eylemlerin en küçük ayrıntılarına kadar ezberlendiği Ontological Hysterical Theater'ı, ya da Robert Wilson'ın oyuncu kadar nesne ve biçimlere verdiği önemle metnin görsel vurgulamalara ve bazen hareketli resimlere dönüştürüldüğü “yeni biçimselcilik” anlayışının ürünleri olan deneysel gösterim türlerini “*performans tiyatrosu*”<sup>111</sup> olarak adlandırır. İlk izlerinin Dada'da görüldüğü, happeninglerin yolunu açan ve seyirciyi şok etmeyi amaçlayan doğaçlama tiyatroya giden yol, bu tür arayışların sonucu gelişmiştir.

Sonuç olarak, Avangardların başlattığı hareketlerin hazırladığı ortam postmodern tiyatronun şekillenmesinde önemli bir etkiye sahip görünmektedir. Söze dayalı olmayan, biçimin içeriğe baskın çıktığı, oyun metninin yerini gösterim metninin aldığı postmodern tiyatro genellikle tek elden yürütülen bir süreçte ilerler. Geçmişin malzemelerini kendi istekleri doğrultusunda kullanır. Görüntü ve ses sahnenin ya da gösterim mekanının en önemli unsurlarındandır. Beden postmodernist söylemlerde önemli bir inceleme alanına dönüşmüş ve bu sahneye de taşınmıştır. David Harvey'nin,

<sup>109</sup>Walter Gropius, “Tiyatro Yapıları”, **20.Yüzyılda Tiyatro**, Aziz Çalışlar (drl.), İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 1993, s.142.

<sup>110</sup>Filippo Tommaso Marinetti, “Fütürist Bireşimci Tiyatro”, **20. Yüzyıl Tiyatrosu**, Aziz Çalışlar (drl.), İstanbul: MitosBoyut Yayınları, s.73.

<sup>111</sup>Fuchs, s.21.

“Michel Foucault’nun toplumsal düzende bedenin mekanının indirgenemez bir unsur olması”ndan<sup>112</sup> yola çıkarak ele aldığı bedeni Terry Eagleton, postmodern öznenin kimliğini tamamlayan bir unsur olarak ele alır. Foucault’nun bedeni, yeni gövde bilgisini içinde barındıran, “size bir şeylerin yapıldığı, -bakılan, damgalanan, düzenlenen bir yerdir” ve “kesilip bozulmuş organlar, eza görmüş gövdeler, süslenmiş, hapsedilmiş, disipline edilmiş ya da arzulu bedenler”<sup>113</sup> postmodernizmin vazgeçemediği bir fenomene dönüşmüştür. Eagleton’ın dikkat çektiği bu bedene, postmodernist sanatta özellikle de performans sanatlarında sıklıkla rastlanmaktadır. Bedenin bu dönüşümü postmodern tiyatrodan, özellikle 1970’lerden sonraki deneysel çalışmalarda, metne verilen önemin reddedilmesi sonucu icranın daha özel bir öneme sahip olmasıyla da bağlantılıdır. İcrayı ön plana çıkaran performansların en önemli unsurlarından biri böylelikle icracı ve icracının bedeni olmaktadır.

### 3.2.3 Performans

Postmodernist sahnelemenin özellikleri, performans sanatı aracılığıyla gündeme gelen ve performatif olanı merkezine alan yeni bir disiplin oluşturmuştur ve yalnızca tiyatro merkezli olmayıp, disiplinler arası çalışmalarla zenginleşen bir yelpazede genişlemekte ve performans ve performanstan türeyen kavramların kullanım alanları ve sınırlarına dair yeni söylemler oluşturmaktadır. Elinor Fuchs’a göre, performans sanatı post sanatın en geniş ve egemen halidir,

*Yeni gösterim modlarının dramatik tiyatrodan uzaklaştırılması veya önceden uzaklaştırılmış gösterim modlarının tiyatroya yakınlaştırılmaları çabası içinde yeni terimler doğmaya başlamıştır: Performans, performans sanatı, sanat performansı, solo performans, “performans parçası” ve hatta performans tiyatrosu doğmuş; her biri dramatik tiyatrodan daha kapalı ve geleneksel biçimlerinden farklı uzaklaşma biçimlerini ima etmişlerdir.*<sup>114</sup>

Performans araştırmaları alanının tiyatro özelinden bağımsızlaşan yapısı, 1965 yılında Amerika’da TDR’de (Tulane Drama Review) Richard Schechner ve Michael

---

<sup>112</sup>Harvey, s.239.

<sup>113</sup>Eagleton, s.87.

<sup>114</sup>Fuchs, s.21.

Kirby'nin editörlüğünde, "Yeni Tiyatro" adlı bir bildirinin yayınlanmasıyla resmileşir. Bu bildiriyle yeni tiyatronun soyut ve nesnel olmayan resim yaklaşımlarına karşılık geldiği belirtilir, happening ve rastlantı tiyatrosu bu tip tiyatronun içinde yerlerini alır. Performansın anlık olana, rastlantıya ve çevresel olana ilgisi geleneksel tiyatronun sistematik yapılına karşı, sanatçı ve izleyiciye gerçek bir deneyim vaat edebilecektir, ve "sanatın sınırlarını geliştirmeye yönelik genel kaygının yanı sıra performansın çevresine yönelik ilgisi ve rastlantıyı devreye sokmasıyla John Cage de yeni tiyatronun belkemiğidir."<sup>115</sup> Performans sanatı performans araştırmacılarınca tiyatronun geldiği ya da evrildiği bir aşama değildir; performans sanatı tiyatrodan bağımsız bir disiplin olarak ele alınmakta ve bu alandaki kuramcılar için, toplumsal ve kültürel yaklaşımlarla alanı genişleyen performans çalışmaları tiyatroyu kapsamakta ve onu performans çalışmaları alanının bir parçası kılmaktadır. Ortaya çıkışı yüzyıl başındaki Avangard hareketlere, özellikle de Dadaistlerin ve Fütüristlerin gösterilerine, Bauhausun beden ve uzam çalışmalarına temellenen performans sanatı müzik, resim ve dansın bir arada kullanımıyla disiplinlerarası yaklaşımının da altını çizer. Bu çalışmada özellikle önemsenen nokta ise, performans sanatına giden yolda ele alınan performans, performativite ve teatralite kavramlarına farklı yaklaşımlar ve bunların tiyatro sanatıyla ne şekilde ilişki kurduklarıdır.

Action painting, assemblage, environment, happening gibi oluşumlarla da bağlantılandırılan performans sanatı, sanat ve canlı eylemi birleştiren bir yaklaşım içindedir. Alan Kaprow'un tanımladığı haliyle, "environment'lar genellikle bir veya birkaç kişinin içinde yürümeleri, sürünmeleri, oturmaları ya da uzanmaları için oluşturulmuş sessiz durumlardır. Kişi bakar, dinler, yer, içer veya elemanları ev eşyaları arasında hareket ediyormuş gibi yeniden düzenler."<sup>116</sup> Bu haliyle environment, katımcı izleyiciyi düşünmeye hatta kurmacanın içinde işlevselleşmeye, kendinden sonra gelen katılımcının ise kurmacayı devam ettirmesine zemin hazırlar. "Uzam ile karşılaştırılan zaman, kavranabilir nesnelere karşılaştırılan ses ve fiziksel çevre ile karşılaştırılan insanların fiziksel mevcudiyeti alt elemanlardır."<sup>117</sup> Happening kavramını ortaya çıkaran Alan Kaprow'a göre, happening, environment içinden doğup

---

<sup>115</sup>Carlson, s.478.

<sup>116</sup>Sanat Dünyamız, "Assemblages, Environments and Happenings", No. 67 (Ekim 2009), s.82.

<sup>117</sup>Sanat Dünyamız, s.82.

şekillenmiştir ve zaman içinde bazı temel kurallarını ortaya koymuştur. Bunlardan ilki postmodernist yaklaşımların genelinde başat olan, sanatla yaşam arasındaki çizginin belirsiz ve akışkan olmasıdır, böylece happeninglerin üzerine yapılabileceği temel her yerden ve her dönemden türetilir. Tek bir gösteri mekanının kullanımından önemle kaçınılmalıdır, çünkü bu geleneksel tiyatro uygulamalarına benzer bir algı yaratma ve statik olma tehlikesi taşır. Uzam ve zaman değişken olmalıdır; çünkü happeningde kavramsal zamandan farklı olarak ‘gerçek’ ya da ‘tecrübe edilen zaman’ algısı hakimdir ve “*gerçek zaman, hep, bir şey yapmakla, bir olayla ve böylece nesne ve uzamla bağıntılıdır*”. Happening tek bir kez yapılmalıdır, bu konuda Kaprow’un tekrarlanabilirliğin tehlikesi olarak gördüğü şey özgünlük ve doğallık düşünceleriyle yetişmiş bir kuşak için sıkıcı olması ve daha önemlisi “*değişim düşüncesinin uzlaşması*”dır.<sup>118</sup> Happening ve benzeri gösterim türlerine yönelik şok etkisinin yitirilmesi türünden eleştirilerin yanında bir de, tiyatro ve yaşamın birlikteliği düşüncesinin beraberinde getirdiği merkezden yoksunluk durumu söz konusudur. Avangardlarla başlayan süreçte dünyanın bir tiyatro olduğu düşüncesi, klasik temsil mekanlarının dışına sokağa, fabrikalara, kafelere vb. taşınan gösterimlerin zaten tiyatro olan bir dünyada merkezleşeceği sonucunu doğurur. Merkezizlik postmodern düşüncede, modern düşüncenin bir yapıya bir merkez addederek belli bir mevcudiyet noktası ve sabit köken yaratma, düşüncesinin çürütülmesiyle ortaya çıkmış bir eğilimdir ve Derrida’nın düşünceleriyle ve başka bir perspektiften Beckett’in sahneyi kullanım tercihleriyle pekişir. Peki tiyatro veya gösterim, merkezsiz ve teatralleşmiş bir dünyada kendine nasıl bir konum belirlemektedir? Süreyya Karacabey, *Gündelik Yaşamın Tiyatrosu* adlı makalesinde bu durumu şöyle değerlendirir,

*Rolünü elinden kaptıran oyuncu, artık rolün yeni sahiplerine, eskiden olduğu gibi, hakiki bir yaşamın kurmacasını sunamayacaktır. Tersine dönmüş bir ilişkinin yeni gramerine uygun olarak rolden vazgeçecek, kendi fenomenal bedeninin mevcudiyetine dikkat çekecek, çabuk sıkılıp çabuk tüketen bir kitlenin karşısına gerçeklik iddiasıyla çıkacaktır. Ya da onun dolaştığı, çalıştığı, dua ettiği, alışveriş yaptığı mekanlara “dalarak”, kendini göstermeye çalışacaktır. Ama gerçek yaşamın teatralleştiği bir yerde, sanatın kendini bir gerçeklik olarak sunması hiçbir biçimde bir fark yaratmaz, ikisi de aynı bütünün bir parçası olarak*

---

<sup>118</sup>Sanat Dünyamız, s.83.

*işlevselleşirler.*<sup>119</sup>

Environment ve happening’de önemli olan ‘oluş’ halini korumaktır. Oluş halini korumak mekan üretimini zorunlu kılacaktır, Mehmet Ergüven’e göre, “*her biçim, başladığı noktaya geri dönen çizgi bağlamında, kendini sınırlayan şeyin kapalılığını şart koşar; ve bu olgu, son tahlilde özü gereği, mekana müdahaleyle eş anlamlıdır*”<sup>120</sup>

Benzer yaklaşımları bazı Avrupa’lı yönetmenlerin tiyatrolarında da görmek mümkündür. 1960’ların ortalarında Fransa’da, Fernando Arrabal’ın Panik Tiyatrosu da, Dada, Sürrealizm ve Alfred Jarry’nin taşıdığı geleneğin izinde performansın gelip geçici ve açık uçlu yapısına vurgu yapan işler üretir ve metinden ziyade doğaçlamaya, sabit bir mekandan ziyade değişebilen bir çevreye vurgu yapar “*panik oyuncusu doğaçlar, fani olanın içine dalar. Sözü jeste tabi kılar, jesti söze değil; sözleri de kavramsal bir nitelik taşımaz, kendiliğinden ifadeler şeklinde ortaya çıkar, “deneyimin saf ve basit ifadesidir bu.”*”<sup>121</sup>

Polonyalı yönetmen Tadeusz Kantor, Manifesto 70’inde amaçsız, gelip geçici, yaşamın kendisi yani neyse o olan, eylemin rastlantı ve happening teknikleri üzerine inşasıyla kurulduğu bir tiyatro anlayışını yansıtır. Alman oyun yazarı Peter Handke, diğerlerinin aksine metni ön plana alır, ancak bunu metnin egemenliği altında bir yanılısma ve özdeşim yaratmak amacıyla değil, tam olarak bunun tersini hedefleyen, izleyicinin tiyatro dışındaki dünyanın değil teatral dünyanın farkına varması için çabalayan bir anlayışla yapar.

Genellikle 20.yüzyıl Avangard geleneği içinde ele alınan performans sanatı, üretimleri açısından çok çeşitlilik gösterir. Norman Bluhm ve Frank O’Hara, performans çalışmalarının bazı ortak özelliklerini şu şekilde belirler,

*(1)kurum karşıtı, kışkırtıcı, görenek dışı, çoğunlukla saldırgan, müdahaleci bir performans bakış açısı, (2)kültürün sanatı metalaştırmasına karşı, (3)malzeme olarak sadece performansçıların canlı bedenleri değil, medya imgeler, televizyon, monitörler, projeksiyona yansıtılan imgeler, görsel imgeler, film, şiir, otobiyografik malzeme, anlatı, dans, mimari ve müzikten de yararlanan multimedya bir yapı, (4)kolaj, bir araya toplama ve eşzamanlılık*

<sup>119</sup>Karacabey, Gündelik Yaşamın Tiyatrosu, s.178.

<sup>120</sup>Sanat Dünyamız, “Biçim ve Oluş”, No. 67 (Ekim 2009), s.51.

<sup>121</sup>Carlson, s.480.



prensiplerine ilgi, (5) “yapılmış” olduğu kadar “bulunmuş” malzemeleri kullanmaya eğilim, (6) uyumsuz, görünürde ilişkisiz imgelerin alışılmadık şekilde yan yana getirilmesine eğilim, (7) parodi, şaka, kuralların yıkımı ve yüzeylerin keskin, acayip parçalanmasını içeren oyun teorilerine ilgi (Huizinga ve Callois), (8) biçimin açık uçluluğu ve karar verilemezliği”<sup>122</sup>

Elinor Fuchs’a göre, modernist dramının yüzyıl başındaki dönüşümlerinin son noktasına Beckett’de ulaşılır. Karakteri odak noktası olarak alan çalışmada Fuchs, modern dramının en önemli ögesi, “‘karakter’, salt geçmişte ve bugün, var olma bilincinin verdiği acılardan kurtulmak ve yaşar kalmak için bulunulan girişimlerin toplamına dönüşmüştür”<sup>123</sup> diyerek, modernist dramadan postmodernist dramaya geçişte bir kırılma noktasına işaret eder. Karakter de diğer gösterim unsurları arasında çözülmüş, diğer unsurlar gibi kendini parçalara ayırmış, gerçeklik katmanları birbirinin üzerine binmiştir. Avangardlarla başlayan klasik temsil anlayışının kırılması, sıralanan bütün belirsiz eğilimleri sonucunda postmodern tiyatrodaki anlamlandırma sorununu gündeme getirir, Karacabey’e göre, “artık anlamlandırma işlevleri çözülmüş gösterenler, anlam oluşumunun ancak alımlayanın da dahil olduğu bir süreç sonucunda oluşacağını bildirmektedir.”<sup>124</sup>

Beckett’in dramasının bu tarihsel süreç içindeki en dikkat çekici özelliği ise, modernizm ve postmodernizmin sınırlarını geçiren kılarak, kendi dramasının benzersiz biçimiyle yeniden vücuda büründürmesidir. Richard Begam Beckett’in performativiteyi kullanışı üzerine, Godot’yu Beklerken’i örnek alarak hazırladığı çalışmada, Beckett’i Avangardlarla, Happeninglerle ve hatta performans sanatıyla ortak paydalarda bulduğunu söyler ancak,

*Politik olmaktan çok felsefi olan Beckett’in tiyatrosu, sözcükler ve eylemler, temsil ve performativite arasındaki sınırları yeniden düşünmeye adanmıştır... avangard hareketin çoğunluğunun aksine o, estetik geleneksellik fikrine düşmanca yaklaşmaz... dahası Beckett estetik mesafe ya da estetik özerklik gibi bağlamlarla da ilişkisini tamamen kesmiş değildir. Onun için sanat ve yaşam arasındaki sınır, Kant’ın öngördüğü halinden daha geçiren, daha*

<sup>122</sup>Marvin Carlson, **Performance: A Critical Introduction**, 2. Basım, London and New York: Routledge, 1998, s.80.

<sup>123</sup>Fuchs, s.223.

<sup>124</sup>Karacabey, Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller, s.245.

*liminaldir. Ama yine de bir sınır vardır ve, sanatın yaşamdan koparılamayacağı konusunda ısrarcı olsa da, Derrida gibi o da, pratik seviyede sanatla hayatın aynı olmadığını kabul eder.*

125

Richard Schechner 1960'ların sonlarına doğru, tiyatronun da içinde yer aldığı, kamusal performans türlerinin tümünü kapsayacak genişlikte yeni bir antropolojik görüşe ihtiyaç duyulduğu çağrısında bulunur ve performans konusunda bir çalışma alanı yaratır. Schechner çalışmalarını, estetik drama ve Victor Turner'ın geliştirdiği sosyal drama kavramı paralelinde, kültürel konumlar arasındaki farklılık ve ilişkileri araştırmak amacıyla yürütür. Turner gibi başka bazı isimlerin de (Huizinga'nın oyun kuramı, Erving Goffman'ın Günlük yaşamdaki davranışların gösterim incelemeleri üzerine geliştirdiği teori...) sosyal bilimlerdeki çalışmalarıyla performans kuramını genişletir ve zenginleştirir. O'na göre,

*Tiyatro insanı, toplumsal yaşamın sonucu olan eylemleri estetik dramanın üretimi için ham madde olarak kullanır; sosyal eylemci ise tiyatrodan türetilmiş teknikleri sosyal dramanın faaliyetlerini desteklemek için kullanır –ki bu da neticesi itibarıyla tiyatroyu besler.*<sup>126</sup>

Erving Goffman performansı, “belli bir durumda belli bir katılımcının diğer katılımcılardan herhangi birini etkilemeye yönelik tüm etkinlikleri”<sup>127</sup> şeklinde tanımlar. O'na göre gündelik hayatta performans gösteren kişinin karşısında yer alanlar seyirciler, gözlemciler ve diğer katılımcılardır, sergilenen ya da oynanan eylemler ise performansı oluşturur. Burada sosyal ve gündelik hayat söz konusu olduğundan, teatral performansların referansı eşliğinde performansçı ve seyirci karşıtlığı net olmamakta, performans ve seyirci rolleri karşılıklı değişebilmektedir. Toplumsal hayatta kişinin teatrallığı onun ‘verdiği’ ifadelerde ortaya çıkarken, kişinin mevcudiyetine bağlı olan, kişiliğin doğal ve bütünselliğinden ortaya çıkan “yayıdığı” ifadeler onun gerçekliğidir. Performans bağlamında ele alırsak, teatral ifadeler bilinçli performanslarımızla ilgilidir, diğer ifadelerimiz ise benimsemiş olduğumuz edimsellerle örtüşür.

<sup>125</sup>Modern Drama, “How to Do Nothing with Words, or Waiting for Godot as Performativity”, Vol.50-2 (Summer 2007), s.160.

<sup>126</sup>Carlson, Performance: A Critical Introduction, s.22.

<sup>127</sup>Erving Goffmann, **Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu**, Barış Cezar (çev.), İstanbul: Metis Yayınları, 2009, s.28.

Schechner'in kuramını geliştirirken yararlandığı, Victor Turner'ın geliştirdiği sosyal drama kavramı ise, tiyatroya özgün kültürel biçimlerden, başka kültürel görünümlerin analizine uygulanmak üzere geliştirilen bir modeldir ve dramatik aksiyonun geleneksel yapısı üzerinde durarak, onun kendine özgü fiziksel dinamikleriyle değil, organizasyonel yapısıyla ilgilenir. Turner, Arnold van Gennep'ten aldığı eşik öncesi, eşik ve eşik sonrası kavramlarını kullanarak, liminoid/eşiğimsilik kavramını geliştirmiştir. Gennep'in kategorilemesinde anahtar aşama olan 'eşik'tir. Yaşam bir geçişler dizgesidir ve her bir adım bir geçiş ritüeliyle belirlenir. Eşik geçiş ritüellerinin en önemli aşamasıdır. Çünkü belli bir sosyal kimlikten, ya da kimliksizlikten, yeni bir kimliğe geçişte eşik, bir noktadan diğerine gidişi simgeleyen bir tür aradalık halidir. İnsan eşik aşamasında kimliksizdir ve eşik aşamasının geçilmesiyle gerçekleşen ritüel bir dönüştürme işlevine sahiptir. *“Eşik aşaması Turner'ı bu aşamada ritüel adına yaratıcı olunabilecek, yeni durumlar, kimlikler ve sosyal gerçeklikler yaratma olasılığı nedeniyle büyüler.”*<sup>128</sup> Schechner, performansın prova aşamasının ritüellerin eşik aşamasıyla benzerlikler gösterdiğini ileri sürer. Turner'ın *liminoid* kavramı ise, geleneksel toplumlarda gerçekleştirilen ritüellerin işlevlerine benzer bir amaçla yapılan serbest zaman faaliyetlerini açıklamak için kullanılır. Schechner eşiğimsi faaliyetleri, sanat ve rekreasyon etkinlikleri olarak işaret eder. Liminal eylemler modern toplumda liminoid aktivitelerle yer değiştirmiştir. Öyleyse liminal aktivitelerin dönüştürme işlevinin yerini, liminoid aktivitelerin deneyimleme işlevi almıştır. Kökenlerine inildiğinde, tiyatronun liminal işlevselliğinden söz edilebilecekken, artık liminoid işlevinden söz edilmektedir. Ritüelin liminal işlevi ve oyunun liminoid işlevi performans araştırmaları için bir araç olarak kullanılmıştır, Schechner'e göre; *“Sanat oyun ve ritüelin belirli bir koordinasyonu olarak görülebilir.”*<sup>129</sup> Farklı sosyal sistemler de tiyatroya, performansa ve dramaya farklı tavırlar benimserler. Bir sistem ne kadar kapalıysa o kadar teatrallığe ve performansa eğilim gösterirken, diğeri dramaya o kadar yaklaşır.

Richard Schechner, geleneksel tiyatrodan günümüz yaklaşımlarına, happening ve çevresel tiyatroya ve kamusal performanslara dek, sürekliliği olan teatral olaylar olarak gördüğü ve sekiz ana başlık altında toplamaya çalıştığı (günlük yaşamda, sanatta,

<sup>128</sup>Richard Schechner, *Performans Studies*, 3. Basım, New York and London: Routledge, 2006, s.66.

<sup>129</sup>Schechner, *Performans Studies*, s.95.

spor ve popüler eğlencelerde, iş yaşamında, teknolojide, cinsellikte, ritüellerde, oyunlarda) performansı; ‘olma’, ‘yapma’, ‘yapmayı gösterme’, ve ‘yapmayı göstermeyi açıklama’ olarak ele alır,

*‘Olma’ kendi başına var olmaktır. ‘Yapma’ maddenin en küçük yapı taşından, bilinçli varlıklara ve en büyük galaksilere kadar tüm var olanların eylemleridir. ‘Yapmayı gösterme’ edimselliktir: yapmayı işaret eder, onun altını çizerek ve görselleştirir. ‘Yapmayı göstermeyi açıklama’ ise performans araştırmasıdır.*<sup>130</sup>

Schechner’e göre var olan tüm performanslar (sanatta, yaşamın herhangi bir alanında veya ritüellerde) iki tür davranıştan oluşur; Restored behavior (yenilenmiş davranış) ve twice-behavior (ikiz davranış). Bir kişinin, kendisinden başka biriymiş gibi davranması, onarılmış davranışlara örnektir. Bu kategori altına, tiyatro ve rol oynamak, esrimeler, şamanizm, ayinler girer. Bir davranışın ya da sözün ‘ilk kez’ yapılamayacağı, söylenemeyeceği, mutlaka daha önce yapılmış, görülmüş, öğrenilmiş olandan türediği şeklinde açıklanabilir: *“olayın bütünü yeni ve orijinal görünebilir, ancak olayın alt bileşenleri -eğer dikkatle incelenmek üzere tespit edilebilirse- yenilenen davranışlardır.”*<sup>131</sup> Öyleyse davranışların yeganeliğini oluşturan şey nedir? Schechner, bunu etkileşimle açıklar. Herhangi bir olay, ritüel, günlük davranış ya da sanatta olsun, olayın yeganeliğini oluşturan şey, alımlamanın her defasında değiştiği etkileşimde gizlidir. Herhangi bir şey performans olarak ele alınıp, incelenebilir ve bunu yapmanın yolu, performans olarak ele alınan şeyin, diğer varlıklarla nasıl bir ilişki ve etkileşime girdiğini çözümlenmekle mümkün olur. Carlson Schechner’in yenilenen davranış kavramının becerilerin sergilenişiyle ilgili olmadığını, daha çok aktör ve oynadığı rol arasındaki ayrımla benzerlik kurulabilecek bir “ben” ve davranış arasındaki ayrımla ilgili olduğunu belirtir, *“Sahne üzerinde yapılmış bir davranış, gerçek hayattakiyle aynı bile olsa, sahnede performe edilmiş, sahne dışında ise sadece yapılmıştır.”*<sup>132</sup> Böylece tiyatronun ve dramının model olarak kullanılmasında, Schechner’in altını çizdiği teatral performansı diğerlerinden ayıran ‘niyet’ ve ‘performatif durumun bilincinde olma’ hali öne çıkar. Ancak performans araştırmaları alanında çalışan çoğu teorisyen, geleneksel

<sup>130</sup>Schechner, Performans Studies, s.28.

<sup>131</sup>Schechner, Performans Studies, s.29.

<sup>132</sup>Carlson, Performance: A Critical Introduction, s.4.

tiyatro ve dramayı model olarak kullanır. Bu da performativite ve teatrallik kavramlarının alan dışı göndermelerini kısıtlar ya da eksik bırakır.

Schechner yenilenen davranışın gösterimin temel özelliği olduğunu düşünür, çünkü bu tür davranışlar, davranışın uygulayıcılarından bağımsızdır. *“Davranış, davrananlardan ayrı olduğu için saklanabilir, iletilebilir, yönlendirilebilir ya da dönüştürülebilir(...)yenilenen davranış ‘orada bir yerde’, ‘ben’den uzaktadır. ‘Önceden oluşmuş’ olmasına karşın ayrıdır ve bundan dolayı “üzerinde çalışılabilir”<sup>133</sup> değiştirilebilir. Bu özelliği onu, gösterim sürecindeki prova aşamasına benzer kılar.*

Hayatta var olan her tür eylem ve davranışın performans olarak ele alınması, performansın işlevinin ne olduğu sorusunu da beraberinde getirir. Schechner’in sıralamasına göre bunlar yedi tanedir; eğlendirmek, güzel bir şey gerçekleştirmek, kimliği belirlemek/değiřtirmek, toplumu oluşturmak, iyileřtirmek, öğretmek ve kutsal olanla iliřki kurmak. O’na göre bir performansı diđerlerinden ayırt eden şey, ardındaki niyettir. Teatral performansı diđerlerinden ayıran şey de, onun gösterim amacında yatar. Bu noktada performativite (edimsellik) iřin içine girer, *“insanlar sürekli olarak bir şeyler icra ediyorlar. Fakat bunu yaptıklarının bilincinde deđiller(...)her zaman bir performans içerisindedir ve ama bunun farkına vardığımız an o artık performativite olur noktasına erişiriz.”<sup>134</sup> Ve bir sunum biçimi olan tiyatro, belli bir mekanda, bir seyirci kitlesine bir şey anlatan, estetik bir performans türüdür.*

Carlson’a göre, tipik bir performans genellikle solodur ve beden ve benliğin bu performansla nasıl ifade edilebilir olduđuyla ilgilidir. Bu açıdan beden performans sanatında merkezi bir unsurdur. Geleneksel olarak artistik performanslar tiyatro ve dansı içerir ancak Carlson’a göre, *“çağdaş performans kendini geleneksel tiyatro karşısında tanımlarken, şansın işleyişini ve performatif durumun fiziksel farkındalığını, geleneksel tiyatronun mimetik mesafesi ve kontrolüne karşı savunmuştur.”<sup>135</sup>*

---

<sup>133</sup>Barba ve Savarese, s.112-113.

<sup>134</sup>Mimesis, “Tiyatro, Kültürel Arasıcılık, Sosyal Avangard Richard Schechner İle Söyleři”, No.17 (Haziran 2010), s.28.

<sup>135</sup>Carlson, Performance: A Critical Introduction, s.27.

## 4. PERFORMATİVİTE ve TEATRALLİK

Avangard yaklaşımlarda görülen ve metnin başat konumunu sarsarak gösterimin performans özelliğini ön plana alan yaklaşımların sonucu performans sanatına uzanan süreçte çeşitli gösterim türlerinin ortaya çıktığına değinilmişti. Ancak bu hareketlerde, modern burjuva tiyatrosunun gerçekçi yanılısamacı tiyatrosunun aksine, tiyatronun tiyatro olduğunu saklamayan teatral öğelerin kullanımına özel bir dikkat gösterilmiştir. Performativite ve teatrallik tartışmaları daha ziyade postmodernizm tartışmaları içinde ele alınmaktaysa da, geriye dönük olarak Beckett'in dramasına bakıldığında metnin sahnelenişinin, hem kullanılan dilin hem sahne üzerinde gerçekleştirilen aksiyonun, hem de her tür sahneselel aracın birbirleriyle olan ilişkisi bağlamında bu iki kavramın birlikteliğine sıkı sıkıya bağlı olduğu görülmektedir. Beckett'in tiyatro için yazdığı oyunlarda performatif unsurların metnin mayasını oluşturduğu söylenebilir. Bu anlamda ilk olarak kavramlara dair çeşitli bakış açılarına kısaca değinmek gereklidir. Performans, performatif ve performativite kavramları arasına, daha net anlaşılabilmesi adına kabaca bir çizgi çekmek isteyen Janelle Reinelt performansı teatral performans ürünlerinden ayrılan performans sanatı, yüzyıl ortasından beri gelişen kültürel performans alanı ve dilin performansına ve performatifliğine yapılan vurguyla Austin, Derrida ve Butler'ın çalışmaları olarak üç gruba ayırır. Performans teriminin klasik anlamda karşılık geldiği performans sanatı Avangardların geleneksel olana karşı çıkış geleneği ve anti-tiyatro hareketleriyle bağlantılandırılır. Teatrallik ise genellikle anti-teatrallik görüşleri ve performans araştırmalarındaki kullanımı nedeniyle daha dağınık ve biraz da kötü şöhretli bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Performans çalışmaları alanı içinde performansın terimsel bağlaştığı olan performativitenin sözlük anlamı 'edimsellik', 'edimle ilgili olan'dır. (?) Performans çalışmaları, çeşitli disiplinlerin (sosyoloji, antropoloji, dilbilim, felsefe...) araştırma konusu ve yöntemlerinin harmanlandığı disiplinler-arası bir alandır.

### 4.1. Performativite

Performativite' kavramı tartışmaları, J.L. Austin'in "How to Do Things With

Words” adlı eserinde dilin performatif yapısına yaptığı vurguyla derinleşmiş görünmektedir. Dilbilimci John L. Austin, dilin edimselliği düşüncesinden yola çıkarak, dilin temel işlevinin dünya hakkında doğru ya da yanlış bildirimlerde bulunmak ve doğru ya da yanlış betimlemeler yapmak olduğu görüşüne karşı çıkar ve söz edimleri kuramını geliştirir. Dili kullanmanın yalnızca bir işlevini oluşturan bildirim ve betimlemeleri “saptayıcı” olarak nitelendirir ve bunun karşısına dilin “edimsel” kullanımını koyar. Dilin edimsel kullanımında yalnızca bir şeyler saptamayız, aynı zamanda bir şeyler yapıp ederiz. Dilin edimsel kullanımını araştıran Austin, saptayıcılarla da (bildirimler ve betimlemeler) tıpkı edimsellerde olduğu gibi bir şeyler yapıp etmekte olduğumuz sonucuna varır ve söz edimleri kuramını geliştirerek, performatifliği dilin kullanımının geneline yayar. Böylelikle dil aracılığıyla neler yapıp ettiğimizi, bunların türlerini ve dili kullanırken yapıp ettiklerimizin nasıl başarılı olabileceğini araştırır. Austin’in performativite kavramının en çok tartışılan yönü ise onun, dilin edimselliğiyle de yapılabilecek şeylerin dayandığı bir sınır olmasıdır. Austin’in bu sınırın dışında tuttuğu, dilin gündelik olağan kullanımının dışında kalan kurgusal ve yazınsal kullanımınıdır,

*Edimsel bir sözcelem, sahnede bir aktör tarafından söylenirse, bir şiir içinde ortaya atılırsa, ya da bir iç konuşmada geçerse, özel bir biçimde hükümsüz ya da sahte olacaktır. Bu durum –özel durumlarda ortaya çıkan bu köklü dönüşüm- tek tek bütün sözcelemler için aynı şekilde geçerlidir. “Bu tür durumlarda, dil –anlaşılacağı üzere- ciddiye alınmadan, ama normal kullanımın asalağı denebilecek şekillerde –dilin zayıf öğretisi kapsamına girebilecek şekillerde- kullanılmaktadır<sup>136</sup>*

Austin’in öğrencisi Searl, onun asalak olarak tanımladığı kullanımları ikiye ayırır; ilki Austin’in belirlediği gibi kurgusal söylemler, yani ciddi olmayan sözcelemlerdir. Diğerisi ise, Levent Aysever’in Austin’in kitabının sunuş yazısında açıkladığı gibi, Searl’ün düz-olmayan sözcelemler dediği, eğretilmeler, ironiler ve dolaylı söz edimleridir,

*Searl’e göre kurgusal söylemde, söylenen sözün anlamını belirleyen ‘dikey’*

---

<sup>136</sup>J. L.Austin, **Söylemek ve Yapmak**, R. Levent Aysever (çev.), İstanbul: Metis Yayınları, 2009, s.57.

*uyulaşımları dışında, onları kesen, askıya alan dildişi, dolayısıyla da anlamı bozmayan 'yatay' uyulaşımın söz konusu olduđu içindir, ki kişi (yazar, şair, aktör) bir söz söyler ama onu söylerken bir şey yapmaz, bir şey yapıyormuş gibi yapar: Söz vermez, söz veriyormuş gibi yapar; emir vermez, emir veriyormuş gibi yapar vb.*<sup>137</sup>

Bu durumda sahne üstünde performativitenin ortaya çıkması mümkün değildir, üstelik Beckett'in oyun metinlerinin yapısı göz önüne alındığında durum daha da karmaşıklaşır; çünkü Beckett'in metinlerinde edimsellerin kullanılışı ile eylemsizliğin tezatlığı üzerinden özellikle dilin performatif özelliklerine öz farkında bir tavırla yaklaşılır. Bu da bizi Austin'in çıkarımlarının, Derrida'nın öne sürdüğü şekliyle nasıl değiştiğine getirir. Çünkü Beckett'in metinlerinde dil, oyunun biçimini oluşturan parçalardan biridir ve diğer unsurlardan ayrı ele alınmamalıdır.

Austin ve Searl'ün geliştirdiği söz edimleri kuramı Derrida tarafından eleştirilmiştir çünkü, O'na göre edimsöz edimlerinde bulunmamızı olanaklı kılan şey onların ciddi olmaları değil, “*daha önce kodlanmış birtakım sözleri tekrarlıyor, yineliyor olmamızdır*” ve ciddi sözcelemlerin dışında konumlandırılan asalak sözcelemlerin yokluğu, “*olmasaydı ciddi ve başarılı herhangi bir edimsel etkinlikte bulunmamızın da olanaksız hale geleceği genel bir yinelenebilirliğin değişik bir örneğinden başka bir şey değildir.*”<sup>138</sup> Derrida için tartışmanın merkez noktası asalak denilen sözcelemlerin de, Austin ve Searl'ün öne sürdüğü standart yapının değişmez bir parçası olduğudur,

*standart dediğimiz söylem biçimi, 'başarılı', 'normal', 'ciddi', 'düz' söylemlerse, bir söylemin 'başarısız', 'anormal', 'gayri ciddi', 'değişmeceli' olması her zaman olasıdır. Dolayısıyla asalak söylem roman, sahne dışında da olanaklı bir söylem biçimidir.*<sup>139</sup>

Derrida'nın bir diğer eleştirisi ise, Austin'in yerinde ve uygun edimseller ayırımına ilişkindir. Austin'in teorisine göre bir edimselin yerinde edimsel olabilmesi için, doğru şartlar altında bir araya gelmiş olması gerekir, ancak Derrida'ya göre bu

---

<sup>137</sup>Austin, s.30.

<sup>138</sup>Austin, s.32.

<sup>139</sup>Cogito, “Derrida ve Söz Edimleri Kuramı”, No. 47-48 (Yaz-Güz 2006), s.329.



imkansızdır, çünkü bir edimselin bağlamı asla “*doyunlaştırılmaz*”<sup>140</sup>

William B. Worthen’a göre, performativite hakkındaki edebi yaklaşımların edebi metinlerde temsil edildiği haliyle dilin performatif işlevine odaklanma eğilimine paralel olarak, dramanın performans temelli eleştirisi de, performans çalışmalarının kendini metinlerin otoritesinden kurtarmış görünen çeşitli performansları da, dramayı metinden gelen performansın bir türü olarak görürler. Worthen’a göre bu yaklaşımın olumsuz yönü dramanın, “*gittikçe artan bir şekilde performansın artık bir modu gibi*”<sup>141</sup> algılanmaya başlamış olmasıdır. Geniş bir alana yayılan performans çalışmaları dramatik metin ve performans arasındaki ilişkiyi tam olarak netleştirememiştir. Austin’in teatral konuşmalar için öne sürdüğü ciddiyetsizlik durumu, Derrida’nın eleştirileriyle bir nebze olsun farklı bir boyuta taşınmıştır. Worthen da benzer bir görüşle performatif konuşmanın, “*sanki teatral konuşma orjinalmiş ve tekrara dayanmıyormuş gibi, orjinellik temelinde sahnenin ‘sığ’ söyleyişlerinden ayırlamayacağı*”<sup>142</sup>’nı söyler. Edimsellerin sığ ya da yersiz olmaları da ancak, teatral performans gibi tekrara ve alıntılama süreciyle işleyecek bir anlamlandırma sürecine bağlı olduklarından ötürü olabilir. Dramatik performans en önemli açıdan ya da yalnızca dilin performansına indirgenemez. Bu bakış sahnenin alıntısız uygulamalarının, metinleri performatif gücü olan şeylere dönüştürmesi sürecinde, Austin’in teorisindeki konuşma/dil ilişkisine benzer bir dramatik metin ve performans ilişkisine ve bunun da sahnedeki performansın yazılı edimsellerin bir sonucu olduğu görüşüne götürür. Oysa edimsellere bundan farklı bir bakışın dramatik performanslara uygulanışı, metnin ele alınışını da değiştirecek ve “*performansta metnin işlevini yeniden konumlandırarak, metnin gerekli işçilik için, prodüksiyon çalışması için bir materyal olarak algılanmasını sağlayacaktır.*”<sup>143</sup> Bazı metinler Worthen’a göre zaten performatif bir yeniden üretim için metnin otoritesine bağlı olarak ortaya çıkarlar. Metinleri ele almadan önce, Worthen’ın ileri sürdüğü ayrımı anlamak önemlidir. Performativitenin tiyatrodaki işlevine bu şekilde bakmak, metni yeniden üretmekten öte bir işlevselliği ortaya çıkarmak demektir. Örneğin Shakespeare, Moliere ve Beckett’in dramaları,

---

<sup>140</sup>J.Hillis Miller, “Performativity as Performance/Performativity as Speech Act: Derrida’s Special Theory of Performativity”, [Electronic Version] *South Atlantic Quarterly*, 2007, Vol. 106:2, (14. 07.12), s.8.

<sup>141</sup>PMLA, “Drama, Performativity and Performance”, Vol. 113 (October 1998), s.1.

<sup>142</sup>PMLA, “Drama, Performativity and Performance”, Vol. 113 (October 1998), s.3.

<sup>143</sup>PMLA, “Drama, Performativity and Performance”, Vol. 113 (October 1998), s.5.

performatif özelliklerinin izlerini dramatik metindeki tasarımlarda ortaya koyarlar. Ancak Beckett'in oyun metinlerinin tasarımı geleneksel dramatik metin yapısından farklı bir işleyişe sahiptir. Örneğin Beckett'in kullandığı dil, performatif olanın aksiyonla karşıt bir paralelik kurması üzerinden işlev görür. Var olan aksiyon ise, sıradan ya da özel olmayan bir aksiyonun (örn. yürümek, oturmak vb.) hem kendi yapılabirliği içindeki, hem de yer aldığı teatral uzam içindeki kısıtlanmışlığıyla, temsil ettiği hareketin dışında yeni bir edimsellik kazanır.

J. Hillis Miller, performativitenin tiyatro ve performans araştırmaları dışındaki kullanımlarının, sahne ya da bir performansın performatifliğiyle ilişkilendirilmesinin, alan sınırları dahilindeki anlamını bulanıklaştırmaktan başka bir işe yaramayacağını iddia eder; çünkü Miller'a göre performativite zaten sanatsal ve akademik çevrelerde sıklıkla kullanılmasına rağmen, gerçek bir kelime değil bir neolojidir. Miller'ın önerdiği performativite teorisi konuşma eylemi teorisi, Foucault ve performans çalışmalarını içinde barındıran melez bir modeldir ve yine o'na göre teorinin açıklık kazanmasını sağlayan nokta da Judith Butler'ın performativite üzerine geliştirdiği düşüncelerdir. Butler performativite kavramını, cinsiyet teorisi alanında, "*öznenin 'bütünlüğünü' tesis eden toplumsal cinsiyet sınır kontrolünün etkisi ve işlevi*"<sup>144</sup> birlikte ele alır. Ona göre, toplumsal cinsiyetli beden önceden belirli ve verili bir gerçeklik değildir, '*performatiftir*'. Yani, normların ve alışkanlıkların tekrarı ve yeniden icrasıyla kurulur ve "*toplumsal cinsiyetli bedenin performatif olması demek, gerçekliğini teşkil eden çeşitli edimlerden ayrı bir ontolojik statüsü olmaması demektir*"<sup>145</sup> Bir sürecin işlevi ya da öğrenilmiş davranışların, tepkilerin bilinçsiz tekrarı olan edimsellik, Butler'da normatif üyeler yaratmaya çalışan kurumların aracına dönüşür. Millis'in Butler'ın performativite teorisini yorumlarken ilgilendiği nokta, kişilerin dayatılan ve uzun süredir oynadıkları role inanmasının, temelde 'hiç kimse' olmakla aynı anlama gelebileceğini fark etmesi ve diğer yönden oynanan rolün gerçekleştirilmesi için tekrarlanan performansların, onları zorlayan şartları ve güçleri açığa çıkarma potansiyelidir. Ona göre Austin'in yerinde edimsellerle altını çizdiği performativite teorisi, başlangıçta bir potansiyelden başka bir şey olmayan kişiye dayatılanlarla şekillenen ve fark edildiğinde, istediğim kişi olabilirim özgürlüğünü bahşeden kimliğe

---

<sup>144</sup>Judith Butler, *Cinsiyet Belası*, Başak Ertür (çev.), İstanbul: Metis Yayınları, 2010, s.224.

<sup>145</sup>Butler, s.224.

dair Butlercı performativite teorisiyle neredeyse zıt anlamdadır.

Bu noktaya kadar performativiteye dair, bir edimi gerçekliyor olması ve tekrara dayalı yapısı ön plana çıkmaktadır ki, bunlar Beckett oyunlarında, yalnızca bir eylem gerçekleşmesini sağlayan unsurlar olmak bir yana eylemsizliğin, sessizliğin edimi gibi farklı performatif düzlemlerde de sıklıkla karşımıza çıkan iki özelliğdir.

## 4.2. Teatrallik

Teatrallik ve performansın izi, Platon'un dünyayı ideal formların yansıması olarak görmesinden, Aristoteles'in tiyatroyu hayatın mimesisi olarak ele almasına ve Latin kökenli *Theatrum Mundi* (dünya sahnesi) düşüncesine kadar sürülebilir. Bu süreç içinde anti-teatrallik düşüncesi de mevcuttur ve bu, Nietzsche, Adorno ve Diderot'nun düşüncelerinde ve onun düşünsel yönelimini izleyen Michael Fried'in yaklaşımında görülebilir. Nietzsche'nin tiyatro karşıtı tavrının temel hedefi oyuncuya yöneliktir, Dionizyak koro ile seyirci arasına girmiş oyuncunun varlığı ritüel fikrini ve bir tür katılımcı hazzını ortadan kaldırmıştır. Oyuncunun hem kendisi hem rol kişisi olarak 'ben ve öteki' olarak bulunduğu çift oluş hali onu teatral bir duruma sokar. Fried teatrallik kavramını, onun öz-farkındalığı olan ve kendini izleyicinin bakışına açan sanat eserini tanımlamak için, olumsuz bir bakışla ele alır. İzleyicisinin farkında olan resim, onu kendi içine çekemez ve duygusal özdeşim kurmayı engeller. Yani seyircisinin farkında olan yapıt böylelikle istediği yanılısamayı üretemeyecek, teatral olacak ve izleyicisinin varlığına muhtaç olacak ve onun yokluğuyla yok olacaktır.<sup>146</sup> Diderot'nun görüşleri, dördüncü duvarı yaratan ve seyirciyi bu dünyanın dışında bırakan anti-teatral bir burjuva tiyatrosu yaratmaya yöneliktir. Performativite ve teatrallik, performans ve tiyatro çalışmaları alanında ele alınan kavramlar olsa da, son dönemlerde sosyal hayat ve davranışları açıklamakta kullanılmaları nedeniyle sadece bu disiplinlerle sınırlanmadıklarından, özellikle teatrallik kavramının farklı ve metaforik kullanımları bir anlam bulanıklığı yaratmaktadır. Günlük dilde performans kelimesine daha olumlu yaklaşılırken, teatral kelimesi hem olumlu hem olumsuz çağrışımsal anlamlara sahiptir.

---

<sup>146</sup>Michael Fried, *Absoption And Theatricality: Painting And Beholder In The Age Of Diderot*, Chicago: University Of Chicago Press, 1980, s.73.

Performans göstermek bir şeyleri başarmak, bir şeylerde iyi olmak anlamında kullanılırken, teatral olmak, abartılı görünüş ya da tavırlara sahip olmak anlamında kullanılabilir.

Teatrallığın başka olumlu ilişkiler ağını ortaya çıkarması bakımından Jean Alter'in "performant işlev"ini tartışan Marvin Carlson, sahnenin temel işlevlerinden birinin yalnızca oyuncuların değil, tiyatronun dengelediği diğer başka sanatların da sergilenişi olduğuna dikkat çeker. Elbette, özellikle de 20.yüzyılda tiyatro, kullandığı sanatların hiyerarşik çatışmasına açık olmuştur. Özellikle metin üzerine tartışmalar, edebi ve teatral olan ayırımına dek sürmüştür, devamında yönetmenin hiyerarşik konumuna vurgu yapan başka tartışmalar şekillenmiştir. Alter'in performant işlev olarak adlandırdığı işlev, "bir izleyici kitlesini istisnai başarılar gösterisiyle hoşnut etmek ya da hayret içinde bırakmak"<sup>147</sup>, yine Alter'in 'referanssal' dediği ve kurgusal sürecin işleviyle ilgili kısmı tanımladığı (bilgiyi iletme amacı taşıyan işaretler) süreçle birleşir, Carlson'a göre,

*Kişi duygusal özdeşim ve empati yerine sıra dışı kabiliyetlerin sergilenmesinin hazzına odaklandığında özdeşim ve mesafe koyma değerlikleri tersine döner. Özdeşim arandığında özdeşim ayrıcalık kazanır ve mesafe bir engele dönüşür. Amaç sıra dışı bir kabiliyet sergilenmesi olduğunda özdeşim sadece bir ortak temel kurmakta faydalıdır ve tüm haz mesafeden doğar(...)teatrallık bu açıdan bakıldığında tarih boyunca ona itham edilen tüm nitelikleri kabullenebilir –yapay olduğunu, gündelik hayattan uzaklaştığını, abartılı, ekstrem ve frapan ve kafa karıştırıcı olduğunu. Bu niteliklerine rağmen –ve gerçekten de bunlar sayesinde– halen hem tiyatronun hem performansın devam eden canlılığı ve eğlenceliğinde ve bunun ötesinde insan potansiyelinin kutlanması ve dışavurulmasında hayati bir unsur olarak ele alınabilir.*<sup>148</sup>

Bu bakış açısı performant işleve, teatrallığın olduğu kurgusal yapı içinde, bir tür meydan okuma ve oyun fonksiyonu yükler. Bunu yalnızca akrobasi gibi özel beceri gerektiren eylemler üzerinden değil de tiyatro üzerinden değerlendirdiğimizde, kurgusal yapı içinde ikinci bir gerçeklik yaratmak ve bu şekilde hem oyunun gerçekliğini hem de

<sup>147</sup>SubStance, "The Resistance to Theatricality", Vol. 31, Nu. 2&3, s.244.

<sup>148</sup>SubStance, "The Resistance to Theatricality", Vol.31, Nu. 2&3, s.47.

performansın gerçekliğini (şimdi ve burada gerçekleşen) iç içe geçiren bir yapı oluşturmak mümkün müdür? Öyküyü ya da metni reddetmek ve yalnızca performansın olaysallığına ya da anındalığına odaklanmak yerine, onu tiyatro olan ve oyunla birleştirilen bir performatif sürece tabi kılarak, farklı gerçeklik katmanları aynı anda var edilebilir mi? Türkiye’de bunun örneğini, “Performatif Sahneleme” tekniğiyle çalışan Şahika Tekand’ın tiyatrosunda görebiliriz. Teatrallik sıklıkla işaret edildiği gibi örtmek, kandırmak ya da kopyalamak anlamında değil, performatif sürecin içine yerleştiği ve metnin biçimsel bir araca dönüştürülerek bir oyun alanı olarak işlev gördüğü şekliyle karşımıza çıkar,

*Performatif yöntemin temelinde sahneyi bir yaşam alanı haline getirmek değil, sahne üzerinde bir gerçeklik yaratacak koşulları yine sahnenin araçlarıyla oluşturmak ve oyuncunun bu koşullara maruz bırakılması yatar.*<sup>149</sup>

Performansı oluşturan, performansçının anındalığı ve gerçekliği ile sahnelemenin kugusallığının üst üste binışıdır ve “aksiyonun gerçekliği, kurulan oyunun (game) yapısına bağlı olarak gerçekleşir” ve kurulan oyunun performatif olarak yarattığı zorunluluk “üç ayrı katman yaşam/oyun/sahne ve/veya insan/rol kişisi/oyuncu eş zamanlı olarak var edilir.”<sup>150</sup> Böylece hem temsilin zamanı hem performansın zamanı üst üste biner. Beckett’in metinlerini incelediğimizde ise bunun, metnin yazılış özellikleri nedeniyle, kendi içindeki matematiğinde gizlenmiş olduğunu görürüz.

Diderot’nun oyuncunun paradoksu olarak gördüğü, sonraki dönemlerinde Stanislavski’nin, oyuncunun sürecine yönelik fiziksel temelli araştırmalarından, son dönem performans çalışmalarına uzanan süreçte, oyuncunun sahnedeki canlı mevcudiyeti temsile dair sorunlu bir olgu olmuştur. Stanislavski’nin fiziksel eylemler yöntemi, oyuncunun bu ‘paradoksu’ nu ele alarak onu, “her defasında organizmasında yeni dürtüler ve bağlantılar yaratarak, oyuncuyu önceden belirlenmemiş, tahmin edilemez bir şekilde etkileyen kesin, tekrarlanabilir fiziksel bir düzen inşa etmesine

---

<sup>149</sup>Verda Habif, “Antik Yunan’da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar”, (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü), 2008, s.96.

<sup>150</sup>Verda Habif, “Antik Yunan’da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar”, (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü), 2008, s.96.

*olanak sağlamak*<sup>151</sup> için kullanır. Böylelikle her defasında bilinçli bir tecrübe yaşamak mümkün olacaktır. Bilinçli tecrübe, oyuncunun “şimdi ve gerçekten” yaptığı şeyi tanımlayan performatif sürecin kendisidir. Tekand’ın tekniğinde bu süreç oyun ile harekete geçirilir. Oyuncu,

*sahne varlığının kaynağını aktör olarak sahnede yapmak zorunda oldukları ile oyun oynayan (game player) olarak ona dayatılmış kurallar çerçevesinde davranma zorunluluğu arasındaki çelişkiden elde eder. Bu anlamda, oyuncu, aktörlük becerilerini, ‘oyun oynayan oyuncu’ becerileriyle eş zamanlı olarak kullanmakla yükümlüdür.*<sup>152</sup>

Performatif açıdan teatralliğin vaat ettiği şey, yaşadığımızdan çok daha yoğun olan hayatın, “izleyicinin de ‘zamanın dışında, bir başka boyutta’ erişebileceği, oyuncunun sürecinin kendini harekete geçirme”<sup>153</sup> deneyimini paylaşmaktır. Tekand “şimdi ve burada” gerçekleşen oyun kurallarına tabi kıldığı oyuncuyu, sahnelemenin bütününe ait bir unsur olarak ele alır ve amaç ne oyuncunun oynadığı rolle özdeşleşmesi ne de seyircinin izlediği ve canlı oyuncunun mevcut varlığına rağmen oynadığı, karakterle özdeşim kurmasıdır. Onun oyunlarında oyuncu, “canlandığı karakteri onunla özdeşleşmek yerine kendisi için üçüncü tekil şahıs olarak konumlandırır ve kendisi için karakterin içinde bulunduğu nesnel koşullara eşdeğer koşullar yaratarak onun ruh halini anlamakla yükümlüdür.”<sup>154</sup>

Performans araştırmaları bağlamında birbirlerinin karşıtıymış gibi görünseler de performans ve tiyatroyla da sıkı sıkıya ilgili olan performativite ve teatrallik, anlamsal bir üst üste binme durumu içindedir.

Tiyatro teatral olarak yorumlanan kültürel işaretleri teatral işaretlere dönüştürür ve gündelik hayat da diyalektik olarak bu teatral işaretleri gündelik gerçekliğe taşıyarak yeni bir anlam katmanı inşa edebilir. Postmodernizmin her şeyi tiyatro ve oyun olarak gören anlayışı, teatralliğin tiyatroya özgü anlamının netleştirilmesini zorunlu kılar.

<sup>151</sup>Selda Ergün, “Oyuncu Yetiştirmede Stanislavski ve Grotowski’nin Fiziksel Eylemler Yöntemi”, ARTE, 2012, Sayı.10, Cilt.5, s.69.

<sup>152</sup>Verda Habif, “Antik Yunan’da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar”, (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü), 2008, s.107.

<sup>153</sup>SubStance, “Theatricality from the Performative Perspective”, Vol. 31, Nu. 2&3, s.152.

<sup>154</sup>Verda Habif, “Antik Yunan’da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar”, (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü), 2008, s.109.

Teatral işaretlerin ortaya çıkarılması bu sorunlu durumu düzenlemek için girişilen bir çabadır. Çünkü “şayet her şey tiyatroya, kavram öyle geniş bir hale gelir ki her tür ayırt edici ve bilişsel kapasitesini yitirir”<sup>155</sup> ve gündelik yaşamdaki teatrallik sahneye ait gerçekliğin özel bir biçimi olarak karşımıza çıkan teatralliğin anlamını dağıtmıştır. Gerçekliğin yeni kurmaca karakteri, gündelik yaşamdaki teatralliği normalleştirirken, tiyatroya ait teatralliği olumsuzlar. Beckett’in oyunlarındaki görsel imgeler çoğu zaman sıradan nesnelere oluşturulurken aynı zamanda yoğun bir teatral araca dönüşürler. Oyunun bütünlüğü içinde eski beylik anlamlarını ya da kullanımlarını kaybeder yeni bir nitelik kazanırlar. *Beşik*’teki kadının sallanan sandalyesi ya da biraz da ironik olarak *Mutlu Günler*’deki Winnie’nin tabancası gibi.

Josette Feral de teatrallik kavramının yalnızca tiyatrosal bir fenomen olmadığı, teatral durumu yaratanın bakanın ve bakılıyor olanın alanında başlayan performatif bir süreç olduğu görüşündedir,

*Teatrallik iki olası alanda başlayan bir eylemdir: ya oyuncunun ya da gözlemcinin alanı, her iki durumda da bu eylem gündelik hayatta, ötekinin alanına, içinde ötekinin kendine yer bulduğu bir alana dönüşen bir yarık yaratır.*<sup>156</sup>

Feral’in öne sürdüğü yarık, gözlemcinin bakışıyla etkilenir ve onu (olayı ya da nesneyi) günlük çevresinden izole eder. Böylece bu alandaki işaretler gündelik hayattakilerden farklı bir alana ait hale gelirler ve kurgusal yapının parçalarına dönüşürler. Gerçek hayat alanı ve kurgusal temsil alanı arasındaki boşluk bir ikilik yaratır ve Feral’e göre bu ikilik olmadan teatralliğin ortaya çıkışı beklenemez. Böylece Feral’in teatrallik için zorunlu gördüğü şey uzamsal bir boyutta gerçekleşebilir. Hem gerçekte hem kurguda var olan olay ya da nesnenin açtığı yarığa, oyuncunun varlığının yol açtığı başka bir yarık eklenir,

*yani gözlemcinin bakışı çifttir, oyuncuda hem olduğu nesneyi hem de canlandırdığı kurguyu ya da eylemi görür(...).sadece oyuncunun söylediği ya da yaptığını değil, ondan kaçanı da görür(...).gösteri tüm bunların aracıdır ve gözlemcinin en yoğun hazzının ortaya çıktığı*

<sup>155</sup>SubStance, “The Politics of Discourse: Performativity meets Theatricality”, Vol. 31, Nu. 2&3, s.206.

<sup>156</sup>SubStance, “Theatricality: The Specificity of Theatrical Language”, Vol. 31, Nu. 2&3, s.97.

*mutlak yarık budur(...)bu seviyede kuşkusuz performativiteye çok yakındır.*<sup>157</sup>

Yalnızca sahneye ait teatrallığın karakteristik işaretlerini belirlemeye çalışan Feral bunları oyuncu, oyunculuk ve kurgu-gerçeklik ilişkisi olarak saptar. Son tahlilde teatrallik teatral prodüksiyon şartlarına bağlı bir süreçtir ve onun nihai amacı ve sonucu temsile dair, “tersine çevrilme yasasını ihlal eden aktiviteler” ve “hem kısıtlayan hem ihlal eden belirli bir iş çerçevesi” gibi yasakları olmalıdır. Tersine çevrilebilirlik bir eylemin ya da zamanın geriye döndürülebilme ihtimalinin garanti altına alınmasına ilişkin, üzerinde sessiz bir anlaşmanın bulunduğu bir yasadır,

*Kendi bedenine (ya da bir hayvaninkine) gerçekten saldırarak, oyuncu teatrallik şartlarını yok eder. Dolayısıyla artık teatral alanın farklılığı içinde değildir, ancak gerçekliğe geri dönmüştür; eylemi tüm paylaşılan kuralları ve kodları ihlal etmiştir, illüzyon, kurgu ya da oyun olarak görülmez. Olayda teatral bir nitelik bulunsa da, tanımlanan tiyatro yok olmuştur.*<sup>158</sup>

Tiyatro herhangi bir şeyi teatral bir araca dönüştürebilir, özel araçları olmaması, teatrallik kavramının kullanımını, Lichte'nin sözünü ettiği diyalektik süreç içerisinde, tiyatronun sınırları dışına çıkarabilir. Lichte'nin önerisi de bu doğrultuda kültürler ötesi bir göstergeler sistemi yaratılabileceğidir, bu da Barba'nın ve diğer kültürler arası tiyatro alanında çalışan isimlerin, beden ve dil üzerinden ulaşmaya çalıştıkları amaçla benzerlik gösterir.

Teatrallik dahilinde kaydedilen ve onun önemli bir bileşeni olan performativite, herhangi bir canlı sanat türünü, performansı “*her sahnelendiğinde eşsiz kılan özüdür*” ve “*teatrallik onu belirli bir referans ya da kodlar ile tanınabilir ve anlamlı kılan şeydir.*”<sup>159</sup> Bu ortak ve birbiri içinde işleyen bir sürece işaret eder ve bu süreç içinde iki kavramın birbirinden ayrı değerlendirilmesi mümkün görünmemektedir. Özellikle de kesin bir kodlar sistemi ve belirli araçlarla çalışmayan tiyatrodaki teatrallığın var olma koşulu, alımlama süreci dışında (Feral ve çoğu teorisyenin birleştikleri nokta, teatrallığın bir ‘bakış’ gerektirdiğidir ve temsil esnasında bu bakış seyirciye aittir) tanımlanabilir ve somut verilere sahip değildir, ve performativite tek başına performansı

<sup>157</sup>SubStance, “Forward”, Vol.31, Nu. 2&3, s.8.

<sup>158</sup>SubStance, “Forward”, Vol.31, Nu. 2&3, s.9.

<sup>159</sup>SubStance, “Forward”, Vol.31, Nu. 2&3, s.2.



eylem devamlılığının ötesinde bir anlama taşımaz. Eylem seyirciyi etkileyebilir, şaşırtabilir, kızdırabilir, ancak oluşacak aksiyonun seyirci için var olan işlevsel bir değerinin kalmaması tehlikesi söz konusudur.

Teatrallığı iletişimle ilişkilendiren bir başka bakış açısına göre teatrallik, “*bir öznenin şeyleri, gözlemcinin ‘farklı görmesini’ sağlamak için değişik bir perspektife yerleştirmesi*”<sup>160</sup> anlamına gelir. Teatrallığı izleyicinin algılaması ve alımlaması bağlamında ele alan Malgorzata Sugiera, göstergebilimsel çözümlemenin, belirli pragmatik şartları göz önünde bulunduramaması nedeniyle tiyatro için başarısız bir çözümleme aracına dönüştüğüne işaret eder. Tiyatro ve performans arasındaki ayırmda, performansın ‘şimdi ve burada’ ya odaklanan ve temsilin herhangi bir anlam üretimine izin verecek kodlar ve işaretlerinden kendini ayırmasıyla yalnızca sunuma indirgenen durumsal ve olaysal karakteri, gözlemcisinin rolünü “*istemsiz bir şahit*”e<sup>161</sup> dönüştürme tehlikesini içinde barındırır. Bilişçiler, Patrice Pavis gibi göstergebilimcilerden farklı olarak bilginin işlenmesiyle aynı şey olmak zorunda olmayan iletişimin, böylelikle bir kodlar ve işaretler sistemiyle de bağlantılı olma zorunluluklarına karşı çıkarlar. Kodlanmamış iletişim de kodlanmış iletişim gibi işlev görecektir. Çünkü burada iletişimin yorumsal ve karşılıklı etkileşimsel niteliği söz konusudur.

Gözlemcilerin anlam arayışına yardımcı olacak herhangi bir kurgusal koddan mahrum olması demek, anlam arayışının başarısızlığı demek değildir, çünkü bilişçilere göre algılanan dünya keyfi ya da öngörülemez özelliklerden ziyade, “yapılandırılmış bir bilgi” olarak var olur. Teatrallığın işaretli özellikleri, kolaylıkla tanınabilir ve açıkça çözümlenebilecek kültürel özellikler olarak kodlanırlarken, öbür yanda duyuşsal bilgi üreten performatiflik yer alır.

Teatrallığın bir meta dile indirgenemeyişi görüşünde olan Maria Minich Brewer’a göre, teorinin neden ayrıcalıklı bir figür olarak tiyatroyu ele aldığından ziyade, bu ele alışıta hangi estetik ön koşullanmaların bulunduğuna dikkat etmek önemlidir. Brewer’a göre bir tiyatro prodüksiyonunun herhangi bir alanında çalışan kişiler bile teatrallığe dair bir fikir birliğine ulaşacak bir ortaklıkta birleşemeyebilirler. O’na göre,

---

<sup>160</sup>SubStance, “Forward”, Vol.31, Nu. 2&3, s.5.

<sup>161</sup>SubStance, “Theatricality and Cognitive Science: The Audience’s Perception and Reception”, Vol.31, Nu. 2&3, s.225.

*Geleneksel bir estetiği (ben buna semiyosis diyorum) olduğu kadar avangard uygulamaları ve postmodern deneySELLİKLERE DE (ben buna performans diyorum) işaret eder; ve teatrallik kavramsal ve durumsal çerçevelerin yorumlanması ilişkilerini hem silecek hem de yeniden yazacak şekilde işler.*<sup>162</sup>

Görünen odur ki, performans sanatının teatrallığı dışlayan tutumu ve performansın performatif sürecine odaklanan tavrı ile karşılıklı konumlandırıldıklarında aralarında varmış gibi görünen zıtlığa rağmen tiyatronun vazgeçilmez unsuru performansla birlikte, teatrallik ve performativiteyi bir yapının iç içe geçmiş bileşkeleri olarak görmek mümkündür. Zıtlık ve karşıtlık her zaman bir ilişki halinde olma durumunu da beraberinde getirir. (Beckett oyunları neredeyse tamamen bu tip zıtlıklar ve karşıtlıklar üzerinden işler.) Tiyatroyu da kendi alanı içine dahil eden performans alanına baktığımızda, beslendiği şeyin daha çok günlük yaşam olduğunu görürüz, ancak tiyatro açısından bakıldığında, tiyatronun hayatla aynı şey olmadığı düşüncesinden yola çıkılarak, performansı ister istemez içeren ve böylelikle aslında ‘performans sanatı’nın da alana dahil olduğu bir çerçeve yaratırız. Bazı görüşler, teatrallığe ancak -tam olarak belirlenemeyen ama pek çok unsurla ilişkilendirilen- şartlar bir araya geldiğinde ortaya çıkan ve deneyimlenen bir kavram olarak yaklaşmakta ve bu nedenle tiyatronun ve teatrallığın toplum bilimlerinde belirli bir tür geleneksel tiyatroyu model aldıklarına dikkat çekmektedirler. Teatrallığın bu şekilde kavranışı hem onu belirli bir çerçeve ve bakışa hapsedmiş, hem de performansın geleneksel olanla bağını koparmak adına metni toptan reddetmesine yol açmıştır. Performativiteye ise yalnızca eylemi gerçekleştiren şey (kelimeler, jestler vb.) olarak değil, metin kullanarak ya da kullanmaksızın gerçekleştirilen gösterimin ardındaki niyeti gerçekleyen bir işleyiş olarak algılamak, onu, eylemin farklı katmanlarda gerçekleşmesini sağlayan bir sürece dönüştürmeyi mümkün kılar. Performativite ve teatrallığı bir ‘tanım’ içinde basitleştirmek pek mümkün görünmemektedir. Kavramların kullanım ve yorumlanışlarına ilişkin görüşler, teatrallığın tiyatroya ait bir sürece işaret ettiği ve performatif sürecin yapılandırılışı ve işleyişiyle birlikte bu sürecin, seyirci ve oyuncular arasında oluşması hedeflenen ve bilinçli bir akışa olanak veren bir yapı olduğudur.

---

<sup>162</sup>Theater Journal, “Performing Theory”, Vol.37, No.1, 1985, s.13.

## 5. BECKETT'İN TİYATRO OYUNLARINDA FİZİKSEL KISITLANMIŞLIK ÜZERİNDEN PERFORMATİF UNSURLARIN İNCELENMESİ

Bir Beckett oyununu diğerlerinden ayıran performatif ve teatral bir yapının birbirine zorunlu kılınmış varlığıdır. Beckett tiyatro oyunlarını dili, zamanı, hareketi ve öyküyü parçalayarak ve durumu mekansal, zamansal ve fiziksel olarak kısıtlayarak oluşturur ve birbirine yakından bağlı olan unsurlar arasındaki (örn. ses, beden, mekan) ilişkiye müdahale eder. Böylelikle alışılmış temsil ve algılama modlarını bozarak, oyun kişilerini olduğu kadar oyun kişisini var eden aktörü ve gözlemcisini de, oyunu karşılamak için belli bir çaba göstermeye zorlar. Bu anlama ya da anlamlandırma çabasından öte bir tür deneyime ortak olma çabasıdır. Metinlerde karşılaştığımız sözcükler ya da cümleler ancak sürelerine, aralarına yerleştirildikleri sessizlik, susma, düşünme ve hareketle olan birlikteliklerinden çıkacak olan zamansal ve mekansal bütünlüğe göre anlamlıdır. Oyunlar konu, oyun kişisi ve oyun dünyasının kurgusal anlamsal düzlemini dil, oyuncu, performans ve teatral araçların mevcut düzlemiyle katmanlaştırır ve bunu fiziksel ve bedensel kısıtlılık ve sınırlılık üzerinden matematiksel bir düzen içinde kurar. Beckett üzerine hazırlanan ansiklopedik bir derlemede, matematik başlığının altında kısaca özetlendiği gibi, “*Drama fikirlerin şeklini sunar... Fikirlerin şekli ise kendini aritmetik ve geometrik olarak ifade eder.*”<sup>163</sup> Beckett oyunlarının biçimlerine kabaca bakmak bile bu düzeni görmek için yeterlidir. Örneğin Beckett’in ilk oyunu *Godot’yu Beklerken* simetrik ve asimetric tekrarlarla oluşturulmuştur, *Oyun Sonu*’nda Hamm, merkezdeki mevcudiyetini korumaya çalışan iktidar figürüdür. *Sözsüz Oyun I* küplerle, *II* simetrik ve tekrara dayalı hareketle uğraşır, *Krapp’ın Son Bandı*’nda ışık ve karanlık Krapp’ın içine sıkıştığı çemberi oluşturur. *Mutlu Günler*’de hem dil hem de eylem çözülebilir bir matematiksel düzen içerir, Yu Jing Beckett’in “*matematik anlamdan yoksun bir iletişim kurma aracıdır*”<sup>164</sup> sözünden hareketle *Mutlu Günler*’in sözsel ve alansal olarak matematiksel performansını ortaya çıkaran bir çalışma yapmıştır,

<sup>163</sup>J. C. Ackerley ve S. E. Gontarski, **The Grove Companion to Samuel Beckett**, 1. Basım, New York: Grove Press, 2004, s.348.

<sup>164</sup>Yu Jing, “The Mathematical Language And Performance In Beckett’s Happy Days”, *Studies In Literature And Language*, 2010, Vol. 1, No. 5, Canadian Social Science (10. 01. 13), s.28.

*Oyunun birçok unsuru ve karakteristiği matematiksel performanslar ve dil ile sunulabilir; sahne dekoru ya da yığının oluşturulması sonsuz limit ile performe edilebilir. Karakterler Winnie ve Willie'nin dili farklı hiperbolalarla gösterilebilir ve açıklanabilir.*<sup>165</sup>

*Mutlu Günler'e benzer şekilde Beckett'in kısa oyunları Adımlar ve Geliş ve Gidiş, hareketin matematiksel niteliğini kullanarak düşüncüyü görselleştirir. Ya da kısıtlanmışlığın ve indirgenmişliğin arttığı son dönem oyunlarında, örneğin Bu Kez'de ya da Ohio Doğaçlaması'nda seslerin kullanılış dizini öne çıkar. Beckett'in oyunlarında dil, oyunun hikayesini bütünlük oluşturan bir anlatım içinde ortaya çıkarmaz; parçalanmış yapısıyla ve oyun kişilerinin 'anlatma' eylemi için gösterdikleri özel performanslarına hizmet ederek, anlamı eylemin kendisi üzerinden ortaya çıkarır. Ortada ilginç kişisel hikayeler, psikolojik karakterler, çatışması olan ve çözümlenmeyi bekleyen bir öykü yoktur. Oyuncu oyunun muğlak ve her biri kendi içinde parçalanmış ve sınırlandırılmış unsurlarını, geleneksel yöntemlerden farklı bir yolla performe etmelidir, bütünlüğü sağlayacak şey budur. Psikofiziksel oyunculuk üzerine çalışan Philip Zarilli'nin de belirttiği gibi,*

*Beckett oyunlarının kendini tekrarlayan muğlaklığı sunum ve anlamın geleneksel dramatik modlarına meydan okur. Bir anlam belirlemek ve bu muğlaklıkları azaltmak için herhangi bir girişim ve bir Beckett oyunundaki potansiyeli ortaya çıkarmak için geleneksel temsil karakter oyuncululuğunu kullanmaya çalışmak, büyük ihtimalle seyirciye sunulan o eşsiz deneyimi sağlamayacak ve en fazla sıkıcı bir sonuç ortaya koyacaktır... Oyuncu muğlaklığı oynayamaz, ne var ki kendisi ya da izleyiciler için üzerinde hem fikir olunabilecek tek bir göndereni olmayan ve psikolojik olarak yüklenmiş bir takım eylemlerden oluşan, bir dizi belirli hareketi tanımlayabilir ve vücuda büründürebilirler. Ve bu, oyuncular psikofiziksel eylemleri, dışsal hiçbir şey kalmadığı noktaya kadar basitleştirip, minimize ettiğinde ortaya çıkar.*<sup>166</sup>

Ortada farklı unsurlarını incelikli ve duyarlı bir hesapla bir araya getirerek sıradan ve çoğu kez temsil edilemez görünen bir durumu, dil, zaman ve hareketi bütünlüklü bir performansta birleştiren ve fiziksel kısıtlılık ile kuran, bu şekilde de

---

<sup>165</sup>Jing, s.33.

<sup>166</sup>Phillip Zarilli, **Psychophysical Acting: An Intercultural Approach after Stanislavski**, 1.Basım, Canada-New York: Routledge, 2009, s.116.

evrensel bir duruma işaret eden bir yapı vardır. Bu yapı Eugene Ionesco'nun Tiyatro Üzerine Notlar'ında, *“taklit edilemez bir evren... başka herkese yabancı, kendi yasalarına ve tutarlılıklarına sahip, kozmoz içinde bir kozmoz... temsil edilemez olanın temsil edilebilme şartı”*<sup>167</sup> olarak ortaya sürdüğü dünyaya benzer. Öze işaret etmeye çalışan, ama pek çok kişisel anlama da açık olan bir yapı kurmak ve böylece herkes için yazmak mümkün olmasa da, Ionesco'nun da belirttiği gibi, *“diğer insanların kendilerini tanımlayabildikleri o öbür dünyanın yerine konabilen bir dünya”*<sup>168</sup> yaratmak mümkündür. Beckett'in oyunları geleneksel tiyatronun karakteristiklerinden oldukça uzaklaşmışsa da, teatralliğin performansın vazgeçilmez bir parçası olarak bilinçli bir şekilde kullanıldığı oyunları performanstan ziyade tiyatro olarak ele alınmalıdır. Beckett farklı medyalar için, farklı malzemelerini kullanma avantajının getirdiği çekicilikle pek çok drama yazmıştır. Beckett'in tiyatrosunda konvansiyonel tiyatronun gerçekçi yanılsamacı geleneğinden öncelikle metinsel olarak uzaklaşmış, oyunlar edebi eser niteliği taşımayan ve hatta performans metnine yaklaşan bir biçimle üretilmişlerdir. Ancak Beckett'in tiyatrosu, performans sanatının hayatla sanatı kaynaştırma ve hayatı oyunlaştırma eğiliminden uzak, oyunun ve teatralliğin kendine yönelik ele alınışıyla sentetik bir bütünlük içinde varolur ve bu anlamda hayatla arasındaki sınırlar belirgindir. Beckett'in tiyatro metinlerindeki biçimsellik ve teatral yapıyı oluşturan unsurların titizlikle ele alınışı ve bunların performanstaki belirleyicilikleri Johan Huizinga'nın oyunun işlevlerine yönelik tanımlamalarını hatırlatır. Huizinga oyunu *“kelimenin sözlük anlamıyla bütünsellik olarak adlandırılabilen”*<sup>169</sup>, *“mevcudiyetiyle, 'gündelik' hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği”*<sup>170</sup> taşıyan, *“tekrar, nakarat ve birbiri yerine geçebilen çeşitlemelerle... kendi mekansal alanının sınırları içinde cereyan eden”*<sup>171</sup>, *“oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen yaratan”* ve haz veren gerilim unsurunu *“belirsizliğe ve şansa işaret eden”*<sup>172</sup> yapısıyla sağlayan bir olgudur. Huizinga denemesinde oyunun ciddi olmayan özelliğine de değinir. Burada oyunun ciddiyetsizliğinden kastedilen, hayatla arasındaki sınıra işaret ediyor oluşudur ve bu oyuna kendi bütünlüğü içinde var olan ciddiyetinden bir

---

<sup>167</sup>Drain, s.53.

<sup>168</sup>Drain, s.54.

<sup>169</sup>Johan Huizinga, **Homo Ludens**, Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010, s.19.

<sup>170</sup>Huizinga, s.20.

<sup>171</sup>Huizinga, s.27.

<sup>172</sup>Huizinga, s.28.

şey kaybettirmez.

Bu bölüm, Beckett'in tiyatro için yazdığı oyun metinlerinde tiyatroya ve performansa ait unsurları kullanım biçiminden hareketle, fiziksel kısıtlanmışlık ve parçalanmışlık üzerinden işleyen bir birlikteliğin, performatif ve teatral yapıyı nasıl yarattığını dil, zaman, hareket, öykü ve inandırıcılık başlıkları altında araştırmaya çalışacak, ve bunu yaparken oyunları kronolojik bir sıralamadan ziyade öne çıkan ortak karakteristikleri üzerinden bir arada incelemeye çalışılacaktır. Performativite ve teatralite kavramları hakkındaki çalışmalara ve kavramların kullanılışları ve aralarındaki ilişkiye önceki bölümde değinilmişti. Teatralitenin olumsuz ve sosyal bir fenomen olarak ele alınışındaki tartışmaların dışında durarak, teatralitenin tiyatroya ve teatral performansa ait bir kavram olarak ele almak, Beckett'in oyunlarını ve onun teatralitenin kullanımının oyunların performansı ile olan ilişkisini anlamakta doğru bir yaklaşım olacaktır. Oyunlar üzerinden bu kavramları araştırmaya başlamadan önce hareket alanını daraltmak için performativite ve performans kelimelerinin ilk ve en önemli özelliğinin bir eylemi yerine getirmek, bir şeyi 'gerçekten yapıp sonlandırmak' veya gerçek ya da kurgusal dünyada (bir tören vb. ya da bir tiyatro sahnesinde) önceden var olan ya da belirlenmiş bir ritüele göre davranmak olduğunun altını çizmek gerekir. Bir Beckett oyunu da diğer herhangi bir sahne performansı ya da tiyatro gösterisi kadar performatiftir, çünkü bir performansın gerçekleştirilmesi için gerekli edimleri yerine getirir. Ancak bu performativite Ute Berns'in altını çizdiği gibi, izleyicinin oyuncu ve eylemi görsel ya da akustik olarak direkt olarak deneyimledikleri bu tip yapıp etmeler (gerçek hayatta ya da kurguda) dar anlamda performativiteye (Performativite I) işaret eder. Bir oyunu oynamak, bir müzik aletini çalmak vb. gibi performanslar bu tip dar kapsamlı performativiteye karşılık gelir ve performans göstermek anlamının sınırları dahilinde değerlendirilmelidir. Bir diğer açıdan bedensel olmayan, örneğin yazılı anlatımların, filmlerin vb. sunumlarında yer alan performativite (Performativite II), ilkinden farklılaşır. Bedensel olmayan sunumlarda performativite basit anlamda izleyicinin ya da okuyucunun zihninde performans boyutunun yeniden oluşturulması, performansın hayal edilmesi sürecine işaret eder.<sup>173</sup> Burada bedensel olan ve olmayan

---

<sup>173</sup>Ute Berns, "The Concept Of Performativity in Narratology Mapping A Field Of Investigation" [Electronic Version] *European Journal Of English Studies*, 2009, Vol. 13, Nu. 1, (20. 01.13), s.93.

performansın performativitesi üst üste binebilir ya da tamamen ayrı işleyebilir. Beckett'in oyunlarında çoğunlukla bunlar üst üste biner, farklı ağırlıklarda ön plana çıkarılır ya da performansın alanı ile performansı gerçekleştiren beden ve ses arasındaki geleneksel ilişki bozularak yeni bir deneyim tasarlanır. Ses doğal kaynağı olan bedenden, fiziksel beden geleneksel ya da alışılmış bağlamlarından uzaklaştırılarak mevcut bütünlüğünden, fiziksel alan algılanabilir doğal sınırlarından ayrılabilir. Beckett oyunlarını performatif açıdan farklı kılan, biçimini oluşturan her tür materyali her oyununda farklı seviyelerde kullanarak ve birbiri içinden dokuyarak somut ve belirli sınırlar dahilinde işleyen kurallar bütünüyle oluşturulmuş ve oyunun zamanıyla performansın zamanını birbirine eşitleyen, gerçek anlamda yapmaya ve sürdürmeye dayanan bir performansı içeriyor olmasıdır. Beckett'le çalışmış bir oyuncu olan Patricia Boyette, Beckett'in oyuncudan neler beklediğini şöyle anlatır,

*Beckett oyuncudan farklı raylar üzerinde, eş zamanlı olarak çalışmasını ister. Bu raylardan birini başlangıç noktanız olarak belirlersiniz. Bu ray fiziksel bir skor ya da tanınmış fiziksel jestler olabilir, örneğin fiziksel olarak her bir an'da nerede bulunmanız, ne yapmanız ya da nereye bakmanız gerektiği gibi. Bir başka ray da sözsöz olana odaklanabilir, sesin doğru tonunu, müziğini, ritmini ya da kelimelerin kendi belirliliklerini bulmak gibi. Bir başka ray, boşluğun içindeki benim kendi problemim, yaydığım enerjinin niteliği-ağırlığı ya da hafifliği- olabilir. Bir performansta tüm bu farklı raylar, eş zamanlı olarak benimsenmeli ve matematiksel ve geometrik bir kesinlikle katmanlaştırılmalıdır. Beckett'in oyunlarının yapısı düşünüldüğünde bu katmanlar arasında çok fazla "hareket alanı" yoktur. Bence bir Beckett performansı gerçekleştirmek, eş zamanlı olarak üç farklı seviyede satranç oynamak gibidir.<sup>174</sup>*

Ute Berns bu iki tip performativitenin, kurgusal anlatımın sunumsal süreci içinde farklı seviyelerde işlediğine dikkat çeker, "historie'(hikayenin) nin seviyesi (i)" ve "anlatım eyleminin ya da anlatıcının eyleminin seviyesi (ii)."<sup>175</sup> Hikayenin seviyesinde izleyicinin ya da okuyucunun dikkati hikayede yer alan eylemlere yönlendirilirken, anlatımın ya da anlatıcının seviyesinde izleyici ya da okuyucunun dikkati, anlatımın ya da anlatıcının eylemlerine yönlendirilir, Berns bu seviyeleri şu şekilde özetler,

---

<sup>174</sup>Zarilli, s.125.

<sup>175</sup>Berns, s.95.

*Performativite I.i., sunulan hikayenin (historie) performanstaki seviyesine işaret eder, örneğin kurgusal bir anlatımın tamamen vücuda büründürülmüş hayata geçirilişi. Performansın izleyicisi bir takım sahnelerin geçişiyle bir hikayenin çözümlenişini izler ve bu bir ya da birden fazla oyuncu tarafından bedensel olarak ortaya konur. Performativite II.i. de historie'nin seviyesine işaret eder ama o bu seviyeyi, anlatıcının hayata geçirmediği, bedensel olmayan eylemlerin sunumunda yakalar. En katı anlamıyla bu direkt konuşmayı içerir (örneğin dramatik yazıda, diyaloglarda, alıntılarda), yine de performativite, anlatıcının bir unsuru ya da eylemin seviyesine de işaret edebilir. Performativite I.ii.'de, bir performansın gözlemcisi anlatım eyleminin meydana gelişine tanıklık eder. Burada performans, bir anlatıcı tarafından, çoklu ortamsal şekilde sunulur. Performansın çekirdeğini tek tek bireysel olarak vücuda bürünmüş kişilerde veya karakterlerden ziyade, onun sesi, bedeni ya da eylemleri biçimlendirir. Bu da farklı seviyelerde kişiliğe bürünmelere izin verir. Performativite II.ii, örneğin yazılı anlatımlarda, anlatıcının öz temalaştırmalarına, onun hikayeyi yorumlayışlarına, anlatma eylemine ve okuyucuya hitap etme şekline işaret eder.<sup>176</sup>*

Berns'in tanımladığı şekliyle Performativite I.ii. ve II.ii., anlatımın mimesisi ya da sürecin mimesisi kavramlarına karşılık gelir. Berns'e göre bu seviyelerde performativite kendini sıklıkla, öz-farkında ve öz-yansıtmacı ya da meta-kurgusal ve meta-anlatımsal<sup>177</sup> şekilde gösterir. Beckett'in yarattığı meta-teatral dünyada parçalanmışlık ve kısıtlanmışlık, bütünlük arz eden mimetik bir dünyanın temsilinden uzaklaşmıştır. Beckett'in hemen hemen tüm oyunları teatral farkındalığa ve performansın 'şimdi'sine göndermeler içerir, özellikle özne ve tanık konumlarının da altının çizildiği son dönem oyunlarında bu daha da barizdir. Örneğin *Felaket'te*, "onlar da bir başkasına karşı kendi hayatlarını kayda geçirme çabasındadırlar, hem kurgusal olan (belki de hayal edilen) hem de gerçekten orada olan seyirciler karşısında."<sup>178</sup>

Beckett'in oyunları, performansın kendine has bir müzikaliteyle 'şu an' içerisinde gerçekleştirmek üzerine kurulduğu sıkı bir oyun mantığı taşıyan bir biçimi yansıtan metinlerdir, "Beckett'in tüm çalışmaları her ne kadar ironik ve kendiyile çelişen şekilde de olsa, oluşturuldukları ekstrem dikkat ve titizlikte ve bu işçiliğin eserin içine

---

<sup>176</sup>Berns, s.96.

<sup>177</sup>Berns, s.97.

<sup>178</sup>Anna McMullan, s.109.



yerleştirilmesinde 'yapma'nın işçiliğini vurgular."<sup>179</sup> Bu cümlede Anna McMullan'ın ironik ve çelişkili bulunduğu, oyunun performansının gerektirdiği titiz işçiliğin, Beckett'in kişilerinin içinde bulunduğu belirsiz, muğlak, parçalanmış ve yok olmaya yüz tutmuş hayatlarını ortaya sermekte kullanılıyor olmasıdır. Beckett'in sıklıkla karşıtlıklar üzerinden kurduğu yapıları düşündüğümüzde, bu da onun biçimine katkıda bulunan bir eğilimi yansıtmaktadır.

Philip Zarilli, Beckett'in metinlerinde yer alan direktiflerin geleneksel Asya tiyatrosundaki kadar dikkatli bir şekilde belirlendiğine dikkat çeker ve Beckett'in *Sözsüz Oyun I* adlı oyununun çalışmalarında edindiği deneyime dayanarak oyunun, "gereksiz olan her şeyi söküp atmanın ne kadar zor olduğunu öğrenmek için bir ders niteliğinde"<sup>180</sup> olduğunu söyler.

### 5.1 Öykü

Beckett oyunlarında geleneksel yapıdaki öykünün yerini, içeriğin biçimle ifadesini bulduğu, sınırları belirlenmiş ve iç içe geçirilmiş yapılar alır. Gerilimi oluşturan parçalanmış dilin, kısıtlanmış eylemin ve yaratılan çarpıcı görsel imgelerin birbirleri üzerinden işlevselleşiyor olmasıdır. İçeriğin biçime yerleştiği katmanlar bir arada, oyun kişinin durumuyla tezatlık oluşturan, geçmişin kalıntılarıyla dokunmuş bir varoluş durumuna işaret eder. Öyküsel sahnelemenin yerini alması nedeniyle durum tiyatrosu olarak da nitelendirilen Beckett'in dramasında öyküyü oluşturan, sahnedeki performansın kendisidir. Bu nedenle oyun içindeki parantez içi direktiflerin sıralaması, ardından gelen konuşma ve görüntüyü hazırlayan eylemleri oluşturduğundan önemlidir. Susma anları, düşünme ve dalgınlık anları sözcükler arasına titizlikle yerleştirilmiştir. Bir replik ya da bir susma anı, birbirine eşit önemde ele alınmayı gerektirir. Beckett her bir oyun metnini bu şekilde bir performans skoruna dönüştürür. Philip Zarilli'nin dile getirdiği şekliyle Beckett, "Kelimeler, noktalamalar ve sahne direktifleriyle kadensi, tonu ve kelimelerden beklenen niteliği, resmen bir orkestra gibi yönetir"<sup>181</sup> Beckett'in her oyunu, "kendi kontürlerine, boşluklarına ve sessizliklerine sahip kar tanelerine benzer bir dokuyla oluşturulmuş, mimari ve karmaşık yapılar gibidir." Bu yapı içinde

---

<sup>179</sup>McMullan, s.11.

<sup>180</sup>Zarilli, s.116.

<sup>181</sup>Zarilli, s.119.

oyuncunun metne yaklaşımı, hareketlerine gerçekçi nedenler ya da motivasyonlar bulmaya çalışmadan, bir hareketi diğerine, an'dan an'a bağlamak olmalıdır, çünkü bir nedene bağlanmış hareket, 'yalnızca hareketin kendi olmak'tan uzaklaşır ve bir anlamlandırma fazlalığı yaratır, "oyuncu kendisini, an'ın içindeki keşif ve anlama olasılığına kapatarak izleyiciye, oyuncunun 'keşfinin gerçekleştiği an'a tanıklık etmenin potansiyel hazzını verememiş olur."<sup>182</sup>

Beckett'in oyunlarında performansı oluşturan en önemli unsurlardan biri performativitenin de olmazsa olmaz koşulu tekrardır. Tekrarlanan hareketler ve sözcükler kendi içlerinde belirsizleşmeye devam ederler. Harry White Beckett'in "sözsöz söylemin üstünlüğünden bir kopuş yaratması için kendini tekrarlayan yapılar ürettiğini" ileri sürer ve bu yapılar Beckett'in de hayranlık duyduğu serialist tekniği anımsatır,

*Beckett'de serialist tekniğin paradigması ve prensipte dilsel ve dilsel olmayan unsurların çok disiplinli bir şekilde sınırlı kullanımları ve düzenlemeleri, daha sonraki oyunlarının anlaşılması için biçimsel bir model sunar.<sup>183</sup>*

Beckett'in yayınlanmayan ilk oyunu *Elutheria*'dan sonra yazdığı en tanınmış ve ilk uzun tiyatro oyunu olan *Godot'yu Beklerken*, dekor olarak yalnızca tek bir ağacın bulunduğu ve neredeyse çıplak bir sahne uzamında geçer. *Godot'yu Beklerken*, Beckett'in bütün çalışması göz önüne alınarak değerlendirildiğinde tüm çıplaklığına ve teatral bir performans için ilk bakışta oldukça ironik görünen "beklemek" durumunun durağanlığına karşın, belki de Beckett'in en zengin oyunlarından biridir. Karşıtlık ve simetriklerin sıkı bir şekilde örüldüğü oyun böylelikle beklemenin bir performansını sergiler. Oyunun baş kileri Vladimir ve Estragon, ya da birbirlerine seslendikleri şekilde Didi ve Gogo, her gün boş bir kır yolunda buluşmakta ve *Godot'yu beklemektedirler*. *Godot*'nun aslında kim olduğu, onu doğru yerde bekleyip beklemedikleri, *Godot'yu* neden bekledikleri, *Godot*'nun gelip gelmeyeceği ve ondan ne istedikleri gibi soruların net bir cevabı olmadığı gibi unutmama, hatırlayamama gibi kavramlar oyun boyunca sürekli canlı tutulur. İzleyicinin durumu da oyun kişilerinin durumlarıyla benzerlik taşır

---

<sup>182</sup>Zarilli, s.117.

<sup>183</sup>McMullan, s.60.

ve “oyun kişileriyile daha ziyade onların Godot’yu bekleme kaderlerini ve oyun süresi boyunca eğlendirilme ihtiyaçlarını paylaşırlar.”<sup>184</sup>

*Godot’yu Beklerken* beklemek gibi herhangi bir aksiyon gerektirmeyen bir durum içinde, çiftler olarak tasarlanmış oyun kişilerinin hem kendi bedensellikleri hem bedenler arası ilişkileri, hem de bedensel olarak var olup olmadığını asla bilemediğimiz ‘Godot’nun varlığı üzerinden bir tür bağımlılık ilişkisi ortaya serer. Godot’nun gerçek bir bedensel mevcudiyeti olup olmadığı görmeyiz, çünkü Godot gelmez, bu oyunun başlığında açık ettiği gibi, beklemeyi performe edebilmenin muhtemel sonucu olarak gerekli bir durumdur. Richard Begam bunu teatrallığı beklemek olarak yorumlar, “*Didi ve Gogo bir sonlanmayı, bir hayata geçişi, bir eylemeyi beklemektedir. Tek kelimeyle teatrallığı. Şayet böyleyse o zaman Godot’nun gelememesi de çok hayatidir.*”<sup>185</sup> Bu konuda benzer bir yorumu Türel Ezici, Beckett’in soyut diliyle ilişkilendirerek yapar,

*Godot’nun gelmesi ya da Clov’un pencereden gördüğü küçük çocuk yalanının gerçek olması, hiçliğin acısını, dolayısıyla sonsuzluk bilmecesini sona erdirecektir. Bu durumda içinde yaşanan an somutlaşacaktır. Yanılsama/oyun gerçeğe dönüşecektir. Kozmik zamanın dünya zamanına dönmesi, az önceki bekleme eylemini anlamlı kılacaktır. Belki de oyun artık bir gerçekçi dramın akılcı örgüsü içinde, ya da saf bir komedinin örgüsü içinde yürümek zorunda kalacaktır. Saçmayı vurgulamanın tüm girişimleri başarısız olacaktır. Bu nedenle Godot gelmemeli, Clov’un gördüğünü söylediği çocuk bir hayal ürünü olmalıdır.*<sup>186</sup>

Estragon ve Vladimir’in ilişkilerine baktığımızda aslında eşit bir ilişkinin sürmekte olduğunu ve zaman zaman ağırlığın bir oyun kişisinden diğerine kaydığını görürüz. Nurten Birlik, epistemolojik kategorilerin sorunsallaştırıldığı bir oyun olarak *Godot’yu Beklerken* üzerine yaptığı incelemede Estragon ve Vladimir’in, “*süreğenliğini ve bütüncüllüğünü koruyabilen, mantık merkezli Kartezyen benlik kurgusundan çok uzak*” ancak yine de “*Kartezyen ikiliklerin ayrıştığı ama birinin diğerine üstün olmadığı bir Kartezyen sonrası benlik alanında*”<sup>187</sup> yaşadıkları sonucuna varır. Bunun

---

<sup>184</sup>McMullan, s.39.

<sup>185</sup>Modern Drama, “How To Do Nothings With Words, Or Waiting For Godot As Performativity”, Vol.50, No.2 (Summer 2007), s.152.

<sup>186</sup>Türel Ezici, “Negatif Yoldan Pozitif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemeci Ve Analitik Stratejiler”, [Elektronik Versiyon] *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 2007, Vol.27, (09.09.12), s.176

<sup>187</sup>Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, “Godot’yu Beklerken: Epistemolojik Kategorilerin Sorunsallaştırılması”, Sayı.1, 2011, s.28.

ipuçlarını diyaloglarda bulmak mümkünse de daha ziyade çiftlerin eylemsel düzenlemelerinde belirgin hale gelir. Vladimir ve Estragon her şeyden önce birlikte bekler, beklerken zaman geçirmek için hikaye anlatır, ayrılarken neler olduğu hakkında konuşurlar, kucaklaşır, yemeklerini paylaşır, birbirlerine fiziksel eylemler için yardım ederler, birbirlerine kızarlar ya da tehlike karşısında birlikte savunmaya geçerler. İki arkadaşın ilişkisini özetleyen bütün bu basit eylemler ve şeyler çeşitli bedensel ilişkilerle kurulur. Bazen ayrılmalarının daha iyi olacağını düşünürler de, onları birlikte olmaya zorlayan bir durumu paylaşmaktadırlar.

Pozzo ve Lucky'nin ilişkisinin bedensel tezahürleri özellikle ilk perdede, tartışmaya yer bırakmayacak kadar nettir. Sahneye girişlerinden hemen önce Pozzo'nun emir veren ve bağırarak sesi, kırbaça şaklaması ve Lucky'nin düşüşü duyulur ve ardından boynuna bağlı ip ile kontrolü ardından gelmekte olan Pozzo'nun elinde olan ve Pozzo'nun eşyalarını taşıyan Lucky girer. Pozzo Lucky'ye, bir nesne ya da bir eşya gibi davranmaktadır ve bu konuda içi rahattır, yapacak bir şey yoktur, “*Dikkat edin benim yerimde o benim yerimde olabilirdi pekala. Kader böyle istemeseydi. Herkese layığı.*”<sup>188</sup> Estragon ve Vladimir ‘insanlıktan çıkmış’ Lucky’yi ilginç bir nesneymişçesine inceler ve durumuna ilişkin tespitlerde bulunurlar. Pozzo’nun Lucky’le olan ilişkisinin niteliğiyle ironik olarak bir arada işleyen durum ise Lucky’nin, Pozzo’nun düşünsel ve sanatsal yönünü besleyen ve geliştiren ancak artık bu konuda işe yaramayan bir konumda oluşudur,

Pozzo: Bütün bu güzel şeyleri bana kim öğretti bilin bakalım. *Bir an Lucky’yi işaret ederek.* Lucky’ciğim!

Pozzo: Fakat ona göre bütün düşüncelerim bütün duygularım düzayak şeylerdi. *Bir an. Aşırı hiddetle.* Mesleki kaygılar! *Daha sakin.* Güzellik, incelik, has gerçek, bütün bunların beni aştığını biliyordum.<sup>189</sup>

Ancak Lucky’nin ilerleyen bölümdeki monoloğu daha çok temsil ettiği söylemin geçersizliğine işaret eden bir yapıda, parçalanmış ve bütünsel olarak anlamdan yoksundur. Pozzo ve Lucky’nin bağlamsal olarak temsil ettiği şey neye karşılık gelirse

<sup>188</sup>Samuel Beckett, **Godot’yu Beklerken**, Tuncay Birkan (çev.), İstanbul: Kabcacı Yayınevi, 1992, s.34.

<sup>189</sup>Beckett, **Godot’yu Beklerken**, s.36.

gelsin, o şeyin zamanla ve birbirlerini artık beslemeyen ama birbirlerinden de kopamayan bir ilişkiyi temsil ettiği açıktır. Vladimir durumdan rahatsız olur, “Vladimir: kararlı, kekeleyerek. Bir insana... Lucky’yi işaret eder... böyle davranmak... bence... yo... bir insana... yo... bu kadarı fazla!”<sup>190</sup>

Oyun performansının neredeyse tümü, hem kendine göndermeli hem de bütünsel olarak soytarı ve müzikhol numaraları içerir; düşmeler, kalkmalar, kucaklaşmalar, itiş kakışlar ve sakarlıklar, bedensel egzersizler ya da şarkı söylemek, hikaye anlatmak ve dans etmek gibi. Açılıştan itibaren Estragon’un botlarıyla olan uğraşı ikinci perdede devam eder, Vladimir Estragon’a botlarını giydirmeye çalışırken dengelerini sağlamak için birbirlerine tutunarak beceriksizce sahneyi turlarlar. İlk perdede Pozzo ve Lucky’nin sahneye girişinin teatralliğinin altı sürekli çizilir. Pozzo hem kendi performansını hem Lucky’nin performansını hem de izleyicilerini düzenler, denetler ve sunar. Pozzo ve Lucky’nin varlığı Estragon ve Vladimir tarafından bir gösterinin parçalarıymışçasına yorumlanır,

Vladimir: Çok hoş bir akşam geçiriyoruz.

Estragon: Unutulmaz.

Vladimir: Hem daha bitmedi.

Estragon: Ya, öyle.

Vladimir: Daha bu başlangıç.

Estragon: Berbat.

Vladimir: Ucuz piyeslerden de kötü.

Estragon: Sirkten.

Vladimir: Müzikholden.

Estragon: Sirkten.

---

<sup>190</sup>Beckett, Godot’yu Beklerken, s.30.

Pozzo: Şu pipoyu ne yapmış olabilirim?

Estragon: Ne komik bir adam! İvır zıvırını kaybetmiş. *Gürültüyle güler.*<sup>191</sup>

Kendilerinin de bir parçası olarak gerçek izleyicilerin de karşısında bulunan çift, bu bölümün devamında sahnenin ve salonun somut gerçekliğine göndermede bulunur,

Vladimir: Birazdan dönerim. *Aceleyle çıkışa doğru gider.*

Estragon: Koridorun sonunda, solda.

Vladimir: Yerimi tut. *Vladimir çıkar.*<sup>192</sup>

Pozzo, sahnedeki seyircilerine gerektiğinde göstermek üzere hazır tuttuğu ve günbatımını açıkladığı monoloğunun performansı üzerine Estragon ve Vladimir ile tartışır, “*Nasıl buldunuz beni?*”<sup>193</sup> Richard Begman Pozzo’nun monoloğunu “*saf tiyatro*” olarak tanımlar,

*Retorik olarak Pozzo’nun konuşması çoğunlukla betimselleri içerir, ama bunlar performatif olarak işlev görürler, çünkü o bilinçli olarak bir izleyiciye oynamaktadır. Ve bu nedenle tarif etmeyi, betimlemeyi değil ama dönüştürmeyi amaçlar. Bu yüzden de monoloğunun ardından hemen kendisini nasıl bulduklarını sorar.*<sup>194</sup>

Buna karşın Pozzo’nun monoloğu hiçbir eylemi harekete geçirmez ve zaten monolog da zamanın geçişi üzerinedir. Pozzo taburesine oturabilmek için gereksindiği ve yine de denetlediği yönlendirme ve oturma eylemini, ve son olarak da sahnedeki dördüncü soytarı olan Lucky’nin dans etme ve düşünme gösterilerini sunar. Lucky’nin düşünme eylemi şapkayla somutlaştırılmıştır ve Lucky’nin uzun ve tamamen parçalanmış ve anlamdan yoksun entelektüel monoloğunu bitiren de şapkanın kafasından alınmasıdır. Şapka aynı zamanda, oyunun müzikhol ya da soytarı numaralarından biri için kullanılan bir aksesuar görevi görür. Lucky’nin sahnede kalan

---

<sup>191</sup>Beckett, Godot’yu Beklerken, s.38.

<sup>192</sup>Beckett, Godot’yu Beklerken, s.38.

<sup>193</sup>Beckett, Godot’yu Beklerken, s.41.

<sup>194</sup>Modern Drama, “How to Do Nothing with Words, or Waiting for Godot as Performativity”, Vol. 50-2 (Summer 2007), s.151.

şapkasını ikinci perdede Vladimir bulur ve Estragon'la aralarında şapka değiş tokuşu/oyunu başlar. Vladimir, Estragon ve Lucky'nin şapkası sırayla ikisinin kafası arasında değişir ve sonunda Vladimir kendininki onu “*bıktırdığından*”<sup>195</sup> Lucky'nin şapkasıyla kalmaya karar verir. Ancak Vladimir Lucky'nin şapkası kafasındayken yapabildiği gibi ‘düşünemez’ ve hatta ‘dans bile edemez’. Bu örnekte olduğu gibi oyunun bütününde de, biçimsellik ile konunun çok katmanlı göndermeleri örtüşmekte, iç içe girmektedir.

İlk perdenin sonunda, Pozzo ve Lucky'nin gidişiyle oyun içindeki oyun sona erer ve asıl oyuna dönülür, ‘beklemeye’, Pozzo ve Lucky'nin girişi yalnızca oyunun zamanını dolduran bir ara gösteri olarak tanımlanır,

Vladimir: Zaman geçirdi.

Estragon: Nasıl olsa geçirdi.

Vladimir: Doğru ama bu kadar çabuk değil. *Bir an.*

Estragon: Şimdi ne yapıyoruz?

Vladimir: Bilmiyorum.

Estragon: Hadi gidelim.

Vladimir: Gidemeyiz.

Estragon: Niçin?

Vladimir: Godot'yu bekliyoruz.

Estragon: *Umutsuzca.* Ha! <sup>196</sup>

İkinci perdede ise öncekinin aynı görünen yeni bir gün ve yine Godot'yu beklemek üzere sahnede bulunan Gogo ve Didi, ‘bekleme’ eylemlerini yerine getirmenin yolu olarak zamanı geçirmeye yönelik şeyler denerler. Oyun, başlığına ve

---

<sup>195</sup>Beckett, *Godot'yu Beklerken*, s.74.

<sup>196</sup>Beckett, *Godot'yu Beklerken*, s.51.

durumuna uygun bir şekilde sözsözsel olarak eylemeye yönelik bir eylemsizlikle başladığı noktaya yakın bir yerde sonlanır.

Beckett'in ikinci uzun oyunu olan *Oyun Sonu*'nda oyun kişilerinin sayısı azalır ve dörde iner. Kör ve sakat olduğu için efendi Hamm hareket edebilmek için evlatlığı Clov'un bedensel varlığına bağımlıdır, Hamm'in ebeveynleri Nell ve Nagg çöp varillerinde yaşadıklarından bedensel varlıkları eyleme kapasitesinden neredeyse yoksundur. Oyun kişilerinin birbirleri üzerinden var olma durumları devam eder, ancak bu kez var oluşları sahne alanıyla sınırlanmıştır, bağımlılık ilişkisinin altı dil ve bedensel eylemlerin düzeniyle çizilir. *Godot'yu Beklerken*'de yer alan 'bekleme' durumunun yerini *Oyun Sonu*'nda 'bitirmek isteme/bitirememe' durumu alır ve dil ve eylem bu durum üzerinden şekillenir. Bitirememe durumunun göndermesi oyun motifi üzerinden işler ve oyun kişileri bunun farkındadır. Beckett'in çoğu oyununda oyun kişileri göstermekte oldukları performansın farkında olsalar da 'oyun'a yapılan vurgu her zaman *Oyun Sonu*'ndaki kadar açık değildir. *Godot*'da olduğu gibi burada da durumu performe etme gerekliliği içinde sahnede iki oyuncu bulunur; Hamm baş oyuncu ve Clov yardımcı oyuncudur. Bu, oyunun hem konusal hem de sahneseel düzleminde birlikte işler ve kişilerin kullandıkları dilin oyuna dair göndermeleriyle birlikte ustalıklı iç içe geçirilir. Nell ve Nagg ise hem oyun alanı olarak hem de mekansal olarak içine sıkışmış oldukları variller nedeniyle oldukça kısıtlı bir alana sahiptirler.

Hamm, sığınağın içinde yaşayanların üzerinde otorite sahibidir ve sözlü olarak gerçekleştirdiği artık sonlanmakta olan bu otoriteyi devam ettirebilmek için elindeki tükenmekte olan kaynakları kullanarak etrafındakileri bedensel olarak kendine bağımlı kılar. Diğerlerinin bağımlılıkları, özellikle de Clov'un gitmek isteyip gidememe nedeni olarak sınırlı kaynakları elinde tutan Hamm'in varlığı işaret edilse de, aynı zamanda oyun olarak performansın ele aldığı durum ayrılmak, gitmek ya da bitirmek eylemlerinin gerçekleştirilememesi üzerine kurulduğundan, bu zaten mümkün değildir.

*Oyun Sonu*'nun başkışisi Hamm zalim otorite figürü niteliğini sürdürmek için çabalar, bunu canlı tutmak için, ironik olarak başkışisinin kendisi olduğu sözlü bir günlük tutmaktadır. Anlattığı hikaye çocuğu için kendisinden yardım isteyen bir adam



hakkındadır ve kurgusal Hamm oldukça acımasız biridir. Hamm günlüğünü hikaye şeklinde kurgular ve her anlatışında hem anlatıyı hem de anlatımın performansını yeniden düzenler. Öykü zamanının geldiğini belirterek giriş yapar ve hikayeyi anlatırken iki farklı anlatıcı sesi kullanır. Hamm, hikayede anlatılan günkü havaya dair betimlemelerini sürekli değiştirir; Beckett bu değişimlerin Hamm'in, anlatısındaki bir sonraki bölümü kurgularken “*arayı doldurucu bir işlev yerine getirdiği*”<sup>197</sup> ni belirtmiştir ve bu da kurgusal performansın altını çizer. Ancak arayı doldurmaya yarayan bu betimlemelerin kullanımları da gelişmiş güzel değildir, “*meteorolojik istatistikler resmi, dairesel bir yapı sunar, sıfır, elli, yüz ve sıfıra dönüş. Bu oyunun ve insanlığın sonunun ipucunu verir.*”<sup>198</sup> Hamm hikayesini lirik bir anlatımla süsler, ardından anlatıcı sesini bırakarak anlatısına dair yorumlarda bulunur, “*Güzel oldu bu.*”<sup>199</sup> ya da “*Bu biraz zayıf kaçı.*”<sup>200</sup> gibi. Beckett oyunlarında bu tür kurgusal anlatılar ‘yaşayan’ ya da sürece bağlı bir yapıya hizmet edecek şekilde tamamlanmazlar ve Hamm de belli bir noktada anlatısını keser, “*Bugünlük bu kadar yeter. (Bir an.) Yakında biter bu öykü. (Bir an.) Başka kişiler eklemesem tabii.*”<sup>201</sup>

*Oyun Sonu*, hem gerçek hem kurgusal anlamda oyunu ele alan bir oyundur. Oyun kişilerinin hikaye anlatma ve kurgulama durumları mevcut zamanı geçirmeye ve oyunu sürdürmeye ve aynı zamanda öykü anlatmanın ve kurgulamanın kendisine yöneliktir. Bu nedenle hikayeler bize çoğu kez durum ve oyun kişisine yönelik tamamlayıcı ve anlamlı ipuçları verseler de, asıl işlevleri hikaye anlatmanın ve kurgulamanın kendisini performe etmek olduğundan, çoğu zaman tamamlanmazlar. Aynı zamanda oyun kişilerinin, performansı gerçekleştiren kurgusal oyun kişisi ve oyun kişisinin performansını performe eden aktör olarak üst üste binen (hali hazırda çokça tartışılmış olan aktörün canlı mevcudiyeti ve oyun kişisinin kurgusal mevcudiyeti arasındaki çatışmaya ek olarak) durum, performansın kendisine yönelik bir katman daha yaratır. Oyuncu kurgusal oyun kişisini, bedeni aracılığıyla vücuda büründürmekten bu vücuda büründürme, kurgusal oyun kişisinin kendi kurgusal dünyasının

<sup>197</sup>Ackerley ve Gontarski, *The Grove Companion to Samuel Beckett*, s.176.

<sup>198</sup>Ackerley ve Gontarski, *The Grove Companion to Samuel Beckett*, s.176.

<sup>199</sup>Samuel Beckett, *The Complete Dramatic Works*, 3.Basım, London: Faber and Faber, 2006, s.116.

<sup>200</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.117.

<sup>201</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.118.

gerçekliğinde, yine kurgusal olanın performe edilmesini içerir; çünkü Hamm sözlü olarak sürdürdüğü günlüğünde kendini değiştirerek yeniden kurgulamaktadır.

Oyun kişileri hem nesil olarak hem de oyun içindeki hiyerarşilerine göre konumlandırılmıştır. Hamm'in ebeveynleri Nagg ve Nell hayatlarının sonuna yaklaşmakta olan yaşlı bir çifttir ve aynı zamanda oyundaki yan oyuncular, evlat Hamm hem başoyuncu hem de otorite figürüdür, evlatlığı Clov hem en son nesil hem de yardımcı oyuncudur ve biçimsel sıralamanın diğer ucunda yer alır. Clov ve Hamm arasındaki bitmeyen sürtüşme, bu hiyerarşik sıralamadaki çatışmayı yaratır; hareket edebilme, performe edebilme yetisiyle iktidarın merkezdeki hareketsiz konumu biçimsel olarak görselleştirilmiştir. Nell ve Nag bedensel olarak tamamen işlevsiz oldukları için sabittirler.

*Krapp'ın Son Bandı*'nda, yaşlı Krapp'ın konuşması daha çok homurdanmalar ve mırıldanmalardan oluşur. Cümlelerinin kısalığı ve parça parça oluşu ile, ses kayıtlarındaki anlatımın akıcı, enerjik karşıtlığı; başarısız ve yaşlı bir yazar olarak Krapp'ın yaşamına denk gelen performans parçalarını oluştururlar. Öykü oralarda bir yerdedir ve Beckett elindeki unsurları birbirlerinin karşıtlıkları üzerinden birleştirerek bize onu hissettirir, oyun, *“Krapp'ın kaybını ve hayal kırıklığını, onun bedeninin teatrallliği üzerinden sahneler.”*<sup>202</sup> Tezatlık hem görsel hem işitsel olarak belirleyicidir. Şimdiki zamanda, Beckett'in diğer kişileri gibi bedensel bozuklukları olan (gözleri güçlkle görür, kulakları ağır işitir ve güçlkle yürür) altmış dokuz yaşına gelmiş bakımsız bir Krapp görürüz. Genç Krapp'ın kayıt aracılığıyla vücuda büründürülmüş güçlü sesi ise, kendini dipdiri hissettiğinden bahseder.<sup>203</sup> *“Beyaz bir yüz. Morarmış burun”*<sup>204</sup> cümleleriyle betimlenen yaşlı Krapp ise yeni doğumgünü kaydında zamana işaret eder, *“Söylenecek bir şey yok, bir tek söz bile. Şimdi bir yıl nedir ki? Hep aynı ekşimiş mide ve ızdırap verici kabızlık”*, üstelik Krapp'ın ilk dinlediğimiz kayıta betimlediği şekliyle: *“entelektüel yaşamım da...(Duraksar.)...en üst noktasına ya da buna yakın bir yere ulaştı anladığım kadarıyla”*<sup>205</sup> cümlesi yaşlı Krapp için geçerli değildir: *“Onbiri toptan fiyatına denizaşırı halk kütüphanelerine satılmış onyedü nüsha.*

---

<sup>202</sup>McMullan, s.51.

<sup>203</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.55.

<sup>204</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.52.

<sup>205</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.55.

*Tanınmaya başladın işte.*”<sup>206</sup> Tezatlıkların olduğu kadar benzerliklerin üzerinden de bir anlam katmanı oluşturulmaktadır. Beckett’in ilişkilerin ve aşkın başarı ihtimaline dair tutumu yazınında genellikle negatif bir eğilimi yansıtsa da, birçok Beckett kişisi gibi yaşlı Krapp da aşkın tatlı anısına karşı kayıtsız kalamaz. Performansın tüm unsurları bir arada bize, Krapp’ın sona yaklaşmakta olan, başarısız ve aşksız hayat öyküsünü sunar.

*Mutlu Günler*’de Winnie, Beckett’in oyun kişileri içinde bir karakter olmaya en yaklaşan kişilerden biridir. Ancak onun kendine has ayırıcı özellikleri ve özellikle de mutlu bir hayat yaşamaya hevesli iyimser hali içinde bulunduğu sıra dışı fiziksel kısıtlanmışlıkla yan yana geldiğinde, oyunun temel karşıtlığı da kurulmuş olur. Böylelikle Winnie’nin bu hale neden ve nasıl geldiği sorusu önemini kaybederken, Winnie’nin gittikçe kısıtlanan eyleme fonksiyonlarına rağmen, bu hali nasıl ve neden sürdürdüğü soruları zihnimize uyanmaya başlar. Ruby Cohn Winnie’nin bu durumunu, yorumlarken, onun hem aktör hem seyirci olarak öz-farkında ve ikili bir rol sürdürdüğünü öne sürer.<sup>207</sup> Winnie oyalanmaktadır, zaman geçirmektedir ve bunu oldukça titiz bir şekilde planlamıştır. Durumunu sorgulamaz, hatta bunun sorgulanmasına şaşırır, bir zamanlar Winnie’yi bu halde görmüş bir çiftin konuşmalarını hatırlar, “*Neden kocası toprağı kazıp çıkarmıyor bu kadını? diyor adam–sözü sevgili Willie’me dokundurarak-bu durumda bu kadının ne faydası olabilir ki? diyor–daha ne bileyim–böyle bir sürü budalaca sorular soruyor.*”<sup>208</sup> Bu durumda, durumu sorgulamayan oyun kişisi için de onu canlandıran aktör için de geriye yapılabilecek tek şey kalıyor, zamanı dolduracak bir şeyler yapabilmek, eyleyebilmek, eylemi devam ettirebilmek, eylem değiştirilemese de. *Mutlu Günler*’in birinci perdesiyle ikinci perdesi arasındaki çarpıcı farklılık da buradan kaynaklanır. Çünkü Winnie’nin durumu daha da kötüleşmiş ve artık kafası dışında bedeninin tamamı gömülü olduğundan eyleme olasılıkları minimuma indirgenmiştir, geriye sadece ağız ve gözlerin hareketi kalmıştır. Fakat Winnie hala devam etmeye çabalamaktadır, aktör için bu kaçınılmazdır ve oyun kişisinin durumu performansını gerçekleştirme için gerekli fiziksel şartları da

---

<sup>206</sup>Beckett, *Tüm Kısa Oyunları*, s.62.

<sup>207</sup>The New Dramatists, “Plays and Players in the Plays of Samuel Beckett”, No.29, 1962, s.47.

<sup>208</sup>Beckett, *Tüm Kısa Oyunları*, s.109.

belirlediğinden, oyuncunun, sahne üzeri deneyimi ile oyun kişinin deneyimi arasında empatik bir ilişki kurmasına fırsat yaratır.

*Oyun*'da, bedenleri küplerin içine gömülü kişilerin somut fiziksel durumu *Mutlu Günler*'dekine benzer bir kısıtlılık yaratmakla birlikte aynı zamanda, ışığın konuşma eylemini kontrol eden kullanımı, bir aşk üçgeninin taraflarının anlattıkları bu basit aldatma hikayesinin anlamsal katmanına yönelik bir sorgulama durumu yaratır. Bu şekilde kısıtlanan harekete ek olarak konuşma eylemi de sınırlandırılmaktadır. Kadın1, Kadın2 ve Adam aynı aldatma hikayesini kendi açısından anlatırken, anlatıları birden hatta bazen kelimelerinin ortasında ışık tarafından kesilir. Oyun kişileri ışığın farkındadır ve ışığın hareketi bir çeşit sorgulama ya da itiraf durumu ortaya çıkarsa da, oyun kişileri de ışığın varlığını değil ama hareketini sorgularlar. Bu sorgulama ışığın neyle tatmin olacağını anlamaya yöneliktir ve dolayısıyla bu muğlak aradalık, sorgulanma ve itiraf durumlarını sona erdirebilir. Bir aldatma hikayesi parça parça ve iç içe geçmiş bir biçimde anlatılmaktadır. Kişilerin hikayeleri tek başına anlamlı bir bütün oluştursa da, bir aradayken anlamayı neredeyse imkansız kılar (Bu kullanımı *Bu Kez*'de de görürüz). Işğın sorgulama durumu yaratan hareketinin amacı net değildir ve oyunun sonunda tüm oyun yinelenir, bu tekrarlar durumun yok oluşa dek devam edecekmiş izlenimi uyandıran belirsiz döngüsellliğini oluşturur.

*Geliş ve Gidiş*'te birbirlerinden ancak renkleriyle ayrılacak ve yaşları belirsiz üç kadın, Flo, Vi ve Ru, 'eskisi' gibi yan yana oturmaktadırlar. İlk olarak Vi adım sesleri duyulmaksızın, 'yumuşak' ışıkla aydınlatılmış oyun alanının dışına çıkar ve Flo Ru'ya oyun alanının dışında kalan Vi hakkında, kendisiyle ilgili onun bilmediği bir gerçeği fısıldar. Bu oyun her dışarı çıkan kadın için tekrarlanır ve sonunda tekrar yan yana oturduklarında her biri bir diğeri hakkında, onun bilmediğini düşündüğü üzücü bir gerçeği bildiğini düşünmektedir. Oyun alanında kalan iki kadının diğeri hakkında fısıldaştığı bu kötü haber her ne ise seyirci bunu duymaz ve bu şekilde Flo, Vi ve Ru'nun konumunu paylaşır.

Beckett'in son dönem tiyatrosunda karşımıza çıkan oyun kişileri, bedensellikleri minimuma indirgenmiş birer varlığa dönüşmüşlerdir. Geçmişin parça

parça anlarıyla kurulmakta olan hafıza oyunlarda önemli bir yer tutar, oyun kişinin ve tabi sahnedeki performansının da içinde bulunduğu sınırlandırılmış hareket, hatta *Bu Kez*'deki gibi hareketsizlik, geçmişin hareketliliği ile bir karşıtlık oluşturur,

*Beckett'in son dönem tiyatrosu bilhassa tamamen vücuda bürünmemiş öznenin sorgulanma zorunluluğu, gözlenme umudu ya da basitçe, eskiden nasıl olduğunu anlatma isteği altında vücuda bürünmeyi oluşturma sürecine odaklanır.*<sup>209</sup>

*Ben Değil*'in öyküsünü oluşturan ağız'ın anlattıkları değil anlatma eyleminin, kendi akışı içerisinde ve 'şu an'da gerçekleşen 'içinde bulunduğu durumu kavrama ve deneyimleme süreci'dir. Oyunun kendisi adının da işaret ettiği üzere, Beckett'in diğer oyunlarında da araştırılan beden ve zihin kavramlarını vücuda büründürür. *Ben Değil*'deki tek beden, seçilemese de Denetçi'nin bedenidir ve bedeninin etki alanı sınırlı bir aksiyonla kısıtlanmıştır. Ağız'ın ise bir bedeni yoktur, varsa da artık onu hissedememektedir. Bedenin olası ya da geçmişte kalmış varlığı, ağız'ın ironik bir tezatlık oluşturan 'ben' zamirini yadsımasıyla somutlaştırılır. Bedenin varlığına dair, ağız'ın anlaşılmasız konuşmasından oluşturulabilecek en net hikaye, aşksız bir birliktelikten vaktinden önce doğmuş, şimdi yaşlanmakta olan kadının, bir nisan sabahı kırlara yürüyüşe çıktığı ve birden bire kendini karanlıkta bulduğudur. Monoloğu boyunca sadece iki kez, o da Tanrı sözcüğünü kullandığında, "*inanarak yetiştirildiği için... öteki yetimlerle birlikte... esirgeyen bağışlayan (Kısık bir kahkaha.)... Tanrı'ya... (Kahkahayla güler)*"<sup>210</sup> kahkaha atar.

Beckett'in ilk dönem oyunlarında, oyun kişilerinin bedensel bütünlükleri henüz tam olarak parçalanmamıştır, ancak bedensel acı ya da çürümeyi hemen hemen hepsinde görürüz. Geç dönem tiyatrosunda ise, özellikle *Oyun* ve *Ben Değil*'den sonra bedensel parçalanma ve kişilerin içlerinde buldukları durumun belirsizliği gittikçe artmakta ve sonunda bedensel mevcudiyet neredeyse tamamen ortadan kalkmaktadır, Anna McMullan şöyle söyler,

*Bir bedeni olmamak, kişinin dünyaya olan uzanımında hiçbir sınırı olmaması demektir. Bunun tersi olarak da bir bedeni olmak, yani farklı yaratım biçimleri aracılığıyla*

<sup>209</sup>McMullan, s.109.

<sup>210</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.238.

sürekli değişime uğrayan empatik bir bedene sahip olmak ve bunun incinebilir bir beden olması, kişinin uzanım küresinin kendi anlık fiziksel varlığının küçük uzanım küresiyle sınırlanması anlamına gelir.<sup>211</sup>

*Bu Kez*'de öyküyü oluşturan eylem dinleme eylemidir. Seslerin yükseklikleriyle birbirinden ayrışan ve aynı anda iç içe geçen hikayeler, Dinleyici'nin yitirdiği çocukluk anıları, yitirdiği aşkı ve yitirdiği hayatı, sıkışmış olduğu kafatasının içinde sürmektedir. Dinleyici, seslendirilen anıları gözleri kapalı olarak dinler. *Ben Değil* ve *Adımlar*'dakine benzer bir varoluş ve kimlik problemi bu oyunda da sürer, "sen hiç ben diyebildin mi kendine yaşamın boyunca dönüm noktası işte ağzın açılmayasıya kapanmazdan önce dilinden hiç düşürmediğin bir sözcük" der C ve, sıra tekrar ona geldiğinde: "içine tıklandığın bu kafatası kimin içinde inleyip durduğun yoksa bu kez başka bir kez miydi"<sup>212</sup> diye devam eder. Beden ve zihin arasındaki çatışma, hem görsel imge yoluyla hem de ses ve anlatım yoluyla katmanlaştırılır. Dinleyici konuşmamaktadır, böylelikle bu oyunda da oyun kişisi zihnin anlatılarının dinleyicisi olarak seyirciyle ve oyuncu ile aynı konumu paylaşır. Ancak *Bu Kez*'deki anlatım, simetrik yapı her ne kadar işitsel performansa bir zorluk getirirse de kendi içinde anlaşılır ve düzgün bir sıralamayla ilerleyen hikayelerden oluşmaktadır. Metin bir sahne oyunudur ve metindeki hikayeleri kendi içinde bir bütün olarak okuma, ya da hikayeleri oluşturulan simetri içinde tekrar okuma şansımız olmadığından, önerilen sıralamanın ritmiyle ortaya çıkacak olan performans önem kazanır.

*Adımlar*'da öykü, her tekrarlanışında silikleşen mekanik bir adımlama hareketinin neredeyse halisünatif görsel imgesiyle oluşturulmuştur. Hareketi başlatan, yürüme alanının aydınlanması ve çanın çalmasıdır. Çan öykünün kendi içinde her ne anlama işaret ediyorsa da, hem May hem de May'i oynayan aktör için belirleyici bir teatral/çevresel unsurdur, ta ki May kendi öyküsü içinde artık görünmez olana ve aktörün performansı sonlanana dek performansın denetimini sağlar. May'in annesine yönelen cümleleri ve bu cümlelerin aralıksız yinelenişleri, ses tonunun düşüklüğü ve mekanikliği ile hareketin mekaniği arasında, hasta annesine uzun zamandır bakmakta olan bir kadının rutin hayatının işleyişi somutlaşmaktadır,

---

<sup>211</sup>McMullan, s.114.

<sup>212</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.250.

May: Yastıklarını düzelteyim mi? (*Susar.*) Çarşafını değiştireyim mi? (*Susar.*) Oturacağımı vereyim mi? (*Susar.*) Peki sıcak su torbasımı? (*Susar.*) Yaralarımı sarayım mı? (*Susar.*) Üstünü başımı sileyim mi? (*Susar.*) Zavallı dudaklarımı ıslatayım mı? (*Susar.*) Seninle birlikte dua edeyim mi? (*Susar.*)<sup>213</sup>

Ses iki kez, “*Bıkıp usanmayacak mısın...hep aynı şeyleri yineleyip durmaktan?*” diye sorar, ama May anlamaz: “*Aynı şeyleri mi?*”, Ses: “*Evet, hep aynı şeyleri.* (*Susar.*)*Zavallı kafanın içindekiler.* (*Susar.*)”<sup>214</sup> Kendini tekrarlayan hareket içinde sürdürülen bu konuşma, belki de May’ın kafasının içindekileri izlediğimize işaret eder.

Öyküyü görsel imgenin ve anlatımın performansının oluşturduğu başka bir oyun *Solo*’da, Beckett’in dramasını şekillendiren temel ihtiyaçlardan biri olan ‘konuşma’yı izleriz. Konuşmacının ‘doğum’ ile ‘ölüm’ arasındaki beklemenin performansını yansıttığı durum, ışığın gittikçe azalan gücüyle ‘sona’, ‘tükenişe’ doğru akmaktadır. Konuşmacının anlatımının birinci şahıs kipinden uzaklaşmış anlatısı, kelimeler ve sözcük dizileriyle kurulan anlatımın herhangi bir duygu taşımayan betimselliğiyle paraleldir. Duygusal olmayan ya da duygusal bir şekilde sunulmayan anlatım, kelimelerin kendi işaret ettikleri anlam kadar vücuda büründürülürse de, hala canlandırdıkları eylemlerin hüznünü iletebilecek kadar güçlüdürler, “*Bir zamanlar resimlerle kaplıydı... Az kalsın sevdiklerinin resimleri diyecekti. Çerçevesiz. Camsız. Duvara iri başlı raptiyelerle tutturulmuş. Her biçimde ve boyda. Birbiri ardınca sökülmiş. Artık yoklar. Küçük parçalara bölünmüş ve atılmışlar. Hepsini bir defada indirmemiş. Yani kafasının tası atıp da...*”<sup>215</sup> Konuşmacının anlatısındaki baskın duygu geçmiş, geçmişin izleri. Anlatı, anımsanan olay ya da görüntüye belli bir mesafede durur, anıların aktarımı sanki bir kameranın bakış açısından ve onun sınırlarıyla belirlenmiştir

*Solo*’da sesin kaynağı sahnede gördüğümüz bedendir, *Ohio Doğaçlaması*’nda da sesin kaynağını sahnede görebiliriz, ancak bu oyunda ses ve sözcüklerin kullanımı değiştirilmiştir. *Solo*’da ses başlı başına oyunun dramasının temellendiği performatif bir

<sup>213</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.259.

<sup>214</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.259.

<sup>215</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.285.

unsur iken, *Ohio Doğaçlaması*'nda ses ve sözcükler, Okuyucu'nun somut bedeni aracılığıyla vücuda büründürülseler de, bir okuma eyleminin gerçekleştiriliyor olmasından ötürü, sesin dolaylı kaynağı yazılı metindir. Beckett sesi, beden parçalarını, ışığı ve oyuncuyu ve hatta seyirciyi 'sahnelediği' gibi, bu oyunda da 'teksti' sahneler. Okuma eylemini bir performansa dönüştüren en önemli etken Dinleyici'nin varlığıdır. Ama elbette varlığı yeterli değildir, eylemi dramaya dönüştüren unsur, onun okuma eylemini denetleyişidir.

*Beşik*'te, yarı karanlıkta sallanan sandalyedeki kadın imgesi, dinleme, konuşma ve sallanma eylemlerini birbirine bağlar. Ses ve sallanma aynı anda başlar, aynı anda biter ve başlama eylemi kadının 'daha' sözcüğü olmakla birlikte bitme eylemi, sesin birbirine benzeyen söz kümelerinin farklı sayıdaki tekrarları arasında kendiliğinden gerçekleşir. Ses "*Kadının kaydedilmiş sesi*"<sup>216</sup> dir ve tıpkı *Adımlar*'da May'in ya da *Solo*'daki Konuşmacının tavrı gibi konuşmasını, kendi eyleyen halinin bir tarifini üçüncü şahıs kipinde, çok az değişen tekrarlarla ve her tekrarda anlatımın biraz daha ilerlediği bir şekilde sürdürür. Kadın, sese ve anlatımın ve sallanmanın devamına yönelen "daha" sözcüğü dışında, sesle senkron olarak seslendirdiği dokuz farklı an dışında, konuşmaz. Bunların dördünü oluşturan "daha" sözcüğünü önce sessizlik, sonra sallanma ve sesin aynı anda başlayan eylemi izler, böylece yine bir oyun kişisi, kendisi dışında sürmekte olan bir eylemin denetimini eline alır. Kadının sesinin annesi hakkında betimlediği bölüm, "*panjuru indirdi ve indi ta aşağıya eski salıncaklı sandalyeye anne salıncaklı sandalyesi annesinin sallandığı sandalye yıllarca karalar giyinmiş en güzel kara giysiler içinde oturup sallandığı sonu gelene dek geldiği sonunda sonu*"<sup>217</sup> aynı zamanda anlatımla sahnedeki görsel imgenin üst üste bindiği bölümdür. Sesin anlattığı anne imgesiyle Kadının 'şu an'daki görünüşü hemen hemen aynıdır. Ses kendine benzer bir başka varlığı arar ancak sesin dile getirdiği şekliyle Kadının görüntüsü annesini yansıtmaktadır.

Benzer bir kullanımı *Felaket*'in finalinde görürüz. Oyunda, sahne üzerindeki yükseltide tamamen görünür kılgan Oyuncunun bedeni üzerindeki düzenlemeler aracılığıyla beden temsile hazırlanır, ancak son sahnede Yönetmenin kurgusal hayal

<sup>216</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.294.

<sup>217</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.298.



gücü alkış sesleri aracılığıyla somutlaştırılır ve Oyuncu kafasını kaldırarak salona bakar. Kurgusal seyirci ve gerçek seyircinin zamanı üst üste biner ve seyirciye ait alkışlama eyleminin yerini, kurgusal seyircinin kaydedilmiş alkış sesleri alır. Oyuncunun bakışıyla (ki bu ondan beklenmeyen ve ona verilmemiş olan bir harekettir) gerçek alkışın gelmesinin olası olduğu finalde, kurgusal alkış sesi zayıflar ve biter. Oyuncunun kurgusal alkış seslerine tepki olarak kafasını kaldırıp bakakaldığı andaki durumda, seyircinin (tercihine göre) kendi alkışlama zamanı geldiğinde içinde bulunduğu durumun üst üste binışı, seyirciyi de Oyuncuyla benzer bir yere konumlandırır, alkışlamak otoriteyi ve onun öznelliğinin kendilerini konumlandığı yeri kabul etmek demek olacaktır,

*izleyiciler, hem gözlemci hem de performansta çalışmakta olan güç mekaniklerinde birer unsur olarak var olurlar. Böylece eş zamanlı olarak, bu yapının yargıçları, işbirlikçileri ve kurbanlarıdır. Bu anlamda izleyiciler kahramanın bir yansıması gibidirler, onunla benzer şekilde sahnelenmiş ve performansın mekanizmalarına uydurulmuşlardır. Aynı oyunun sonundaki bu çifte bakışın anlattığı gibi.*<sup>218</sup>

Beckett'in 1982'de yazdığı kısa oyunu *Ne Nerede*'de (What Where) dört oyun kişisi ve bir ses bulunur; Bam, Bem, Bim ve Bom'a, sesin kaynağı olan (ancak diğer ucundaki sesin asıl kaynağı olan beden sahnedeki oyun kişileriyle birlikte olduğu), bir megafondan Bam'ın sesi eşlik eder. Kişiler 'oyun alanı' olarak ayrılmış bir alana girip çıkarlar, Ses ise oyun alanının dışında ve solunda kalan ışsız alanda yer alır. Oyun alanının aydınlatılması ve oyunun başlaması Sesin denetimindedir. Anlatısını birkaç kez baştan alır. Sesin bedensel varlığı oyun alanındadır, ancak oyunu açarken beş kişi kaldıklarından bahseden Sesin sessel varlığını bedensel varlığından ayırdığına tanık oluruz. Oyun kişileri sırasıyla oyun alanına girip çıkmakta ve Bam tarafından, sorgu hakkında sorgulanmaktadır. Diyaloglar sorgulamanın başarısız olduğunu, istenilen cevabın bir tür 'şiddet' içeren sorgulamaya karşın alınmadığını ve cevabı almayı başaramayan kişinin de bu nedenle aynı sürece maruz bırakıldığını gösterir.

Beckett metinleri üzerine çokça çalışmış olan oyuncu ve yönetmen Şahika Tekand, Beckett'in, "*Tek bir meseleyi hem artistik hem de konusal olarak, sonuna kadar zorlamaya cesaret etmiştir. Kandinsky'nin resimlerle, Rothko'nun lekelerle*

---

<sup>218</sup>McMullan, s.114.

yaptığı soyutlamayı, Beckett oyunları ile yapmayı başarmıştır”<sup>219</sup> diyerek Beckett’in dramasının özüne işaret eder,

*Oyun metinleri, performansı ortaya çıkaran edebi metinler olmaktan çok uzaktır, ama bu onların edebiyat gibi okunamayacakları anlamına gelmez; yalnızca okuduklarında performans anlamında eksik kalırlar; performans tamamlandığında ise ortaya niteliksel bir fark çıkar. Bu da metinlerin, yalnızca edebi bir metnin canlandırılmasının ötesinde, performansın organik bir parçasına dönüştüğü gerçeğidir.*<sup>220</sup>

## 5.2 Dil

Ruby Cohn Beckett üzerine çalışmasında, Beckett’in kurgusal hikayesini dramaya bağlayan şeyin biçim olduğunu söyler, “*Bu biçim meydan okuyan ve bireyselleşmiş bir biçimdir ve kurgusunda olduğu gibi dramatik biçim de, oyunlarındaki insanlarına ev sahipliği yapabilmek için değişir.*”<sup>221</sup> Sahne dilini oluşturan her araç, buna konuşulan dil de dahildir, oyunun bütünlüğüne hizmet eden bir edim yerine getirmek üzere bir diğeriyle (neredeyse matematiksel denebilecek) bir ilişki içinde ve kendi karşıtlığı üzerinden kurulmuş bir parçalanmışlık ve kısıtlamayla bir arada işler. Böylece ortaya bütünselleşmiş, soyut bir dil çıkar ve bu dil oyunun biçimini, oyuncunun bedeni (ya da beden parçaları), sözcükler, ışık ve sesler aracılığıyla somutlaştırır. Beckett’in oyunlarında söz temelli, bütünsel bir anlatım söz konusu olmadığından ve dil parçalanmış olduğundan, görsel ve sessel unsurların kullanımı ve oyun metnindeki performansa yönelik direktifler en az sözcükler kadar önem kazanır. Bu nedenle Beckett’in oyun metinlerinde sıklıkla, sözsüz oyunlara veya kişilerin konuşmaları arasındaki durak, sessizlik ve düşünme anlarına rastlarız. Sözcüklerin hikayesel anlatımda kullanıldığı şekliyle farklı olarak Beckett bu şekilde, sözcüklerin diliyle anlatılabilecek olanın kısıtlı alanını aşan, kendine özgü ve sınırları keskinleştirilmemiş bir anlam dünyası yaratır. Bu dünyada anlatım sözcükler ve sessizlikler, ışık ve karanlık, hareket ve sabitlik gibi karşıtlıklar üzerinden, simgesel ve çoğu kez simetrik

---

<sup>219</sup>Şahika Tekand, -Stüdyo Oyuncuları Kurucu ve Yönetmen-, “Beckett Oyunlarında Performatif Unsurlar”, İstanbul: 15. 03. 2013.

<sup>220</sup>Tekand

<sup>221</sup>Cohn, Samuel Beckett, s.11.

bir plastik bütünlük içinde kurulur. Tiyatro sahnesinde biçim ve sınırların varlığı, kesinlik ve belirlilikten kaçınan özel anlatım biçimi için Beckett'e, her şeyin birbirinin nedeni ve sonucu olduğu kullanışlı bir alan yaratır. Aynı zamanda Beckett'in arkadaşı olan Ruby Cohn'un, belirttiği gibi, "*Beckett, dramanın kendisi için dinlenme olduğunu ifade etmiştir. Bu çalışmada, belirli bir alan ve insanlar vardır. Bu rahatlatıcıdır.*"<sup>222</sup>

Beckett'in kullandığı parçalanmış dil aynı zamanda, onun kişilerinin varlıklarının ve zihinlerinin devam edebilmelerini sağlayan 'hikaye anlatma' eylemlerinin de önemli bir parçasıdır. Anlatım eylemi çift katmanlı bir şekilde sürer,

*Sunum eylemine işaret eden performativite, meta-anlatım ve meta-kurgusallık gibi, öz-yansıtmacı biçimler içerir. Bunlar anlatım eylemini etkili bir şekilde öne çıkarırlar... anlatım eylemi hem anlatılan hikayeyi hem de anlatımın hikayesini içerir...bazı durumlarda anlatımın önüne geçebilir.*<sup>223</sup>

Ute Berns'in tanımından yola çıktığımızda Beckett'in hikaye anlatmaya çalışan oyun kişilerinin (örneğin *Mutlu Günler*'deki Winnie, *Oyun Sonu*'ndaki Hamm, *Ben Değil*'deki Ağız gibi), 'anlatma eylemi'ne, anlatılan hikayelerin kendisinden daha yakın olduklarını görürüz. Hikaye anlatmaya ve/veya konuşmaya devam etme eylemi oyun kişilerinin içinde buldukları dünyalarına katlanma ya da ondan kaçma imkanı verir, oyuncu ve oyun kişisi anlatma performanslarını şimdiki zamanda, içinde buldukları durumun koşullarına karşı devam ettirmeye çalışırlar. Elin Diamond oyun kişilerinin hikaye kurgulamadaki amaçlarına dair şu tespitte bulunur,

*Beckett'in üç baş kahramanı Oyun Sonu'ndaki Hamm, Mutlu Günler'deki Winnie, Ben Değil'deki Ağız için hayatta kalmanın bir yolu hikaye anlatmaktır. Onların hikayeleştirme güdüsü aslında, 'öz'ü ya da 'ben'i yaratma güdüsüdür. Çünkü 'ben'denen o şey fiziksel bir çürüme ve zihinsel bir işkence durumu içinde var olmaktadır.*<sup>224</sup>

'Anlatma' eylemini gerçekleştiren ya da gerçekleştirmeye çalışan oyun kişisinin konuşma isteği bazen, örneğin *Mutlu Günler*'deki Winnie gibi, biri tarafından 'dinlenme' isteğiyle birlikte var olur, "*Beni işitebiliyor musun? (Susar.) Yalvarırım*

---

<sup>222</sup>Cohn, Samuel Beckett, s.10.

<sup>223</sup>Berns, s.93.

<sup>224</sup>Cohn, Samuel Beckett, s.111.

*Willie, evet ya da hayır de yeter, beni işitebiliyor musun, ya evet de ya da hiçbir şey. (Sessizlik).*<sup>225</sup> Sözcükler bir dinleyiciye ulaşıyor olduğu sürece konuşan kişinin konuşma eylemi anlam kazanır, belki de bu durum, varlıklarına tanıklık edilmesi ve böylece ellerindeki somut varoluşlarının kanıtı olan, kelimenin sözlük anlamıyla parçalanmış bedensel uzuvlar, geçmişin hatıraları ve sona yaklaşan başarısızlıklarının bütününden, varoluşa dair bir hayat performe etmeye çalışmaları isteğinin bir göstergesidir. Karakterizasyonun ya da psikolojik bir alt yapının bulunmadığı oyunlarda dilin gücü, bütünlük oluşturmayan konuşmalar ya da tam olmayan hikaye parçacıklarının ve sınırlı hareketin bir müzik eseri gibi kurgulanarak kendine has bir ritm ve ahenk oluşturmasıyla ortaya çıkan müzikalitesindedir. Phillip Zarilli Beckett'in metinlerini matematiksel bir kesinlik içeren skorlar olarak görür,

*Bu dikkatlice yontulmuş söz-müzik durumunu hayata geçirmek için Beckett çalıştığı oyunculara tekrar tekrar, sözleri söyleyişlerine renk katmamalarını vurgulardı... Bu "lütfen rol yapma, oynama"nın bariz bir eş anlamlısıdır. Beckett'in metinlerini hiç renk katmadan seslendirmek, metni gündelik, davranışsal, gerçekçi bir karakter oyuncu sesinin tortuları olmaksızın söyleyebilmek anlamına gelir.*<sup>226</sup>

Hugh Kenner, *Godot'yu Beklerken*'de Estragon ve Vladimir'in hırsızlarla ilgili ünlü göndermenin bulunduğu bölümden örnekle, Beckett'in kullandığı cümlelerin, çoğu kez cümlenin ifade ettiğinin zıttı ile karşılandığı tespitini yapar. Böylelikle bir cümle bir şey söyler, ona cevap olarak başka bir cümle ilkini olumsuzlayan bir şey söyler. Ama burada dikkat çekici olan, karşıt anlamların birbirini götürmesi ve anlamın geçersizleşmesi değildir. Hugh Kenner'a göre bu,

*Hiçbir şey söylememiş olma durumuyla aynı şey değildir. Konuşma, kendi içeriği ne kadar birbirini götürse bile sessizlik ile aynı şey değildir... cümlenin alanı bölünmüş, iptal edilmiştir. Ama ahlaki olasılığın alanı ki, bu cümlenin dikkatimizi çekmeye çalıştığı alandır, benzer şekilde bölünmemiştir. Yani sıfır, kendi olduğundan fazlasını verir... Bu simetrik birbirini iptal etmeler arkalarında tuhaf bir anlam tortusu bırakırlar.*<sup>227</sup>

---

<sup>225</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.97.

<sup>226</sup>Zarilli, s.120.

<sup>227</sup>Cohn, Samuel Beckett, s.21-22.

Dilin bu biçimde, hem anlamsal hem biçimsel olarak kullanımına sıklıkla romanlarında, örneğin Watt'ın, paragraflarca süren ve yeni bir ihtimalin kendinden sonrakiyle olumsuzlandığı çıkarımlarında rastlarız. Tiyatro için yazdığı metinlerde ise Beckett'in dilin karşısında konumlandırabileceği başka teatral araçlar için içine girer. İlk olarak beden fiziksel ve yok olmaya mahkum bir somutluk ve düşünceyi, duyuları ya da hisleri dışarı çıkarmanın bir yolu olarak, karşıtlığı kurgulamanın bir aracıdır, aynı zamanda sesin fiziksel kaynağıdır. Oyun Sonu'ndaki sakat Hamm ve oturamayan Clov, Play'deki küplere gömülü kafalar, *Mutlu Günler*'de kum tepesine gömülü Winnie gibi 'tam' olmayan bedenler, ve son dönem tiyatrosunda, örneğin *Ben Değil*'deki Ağız ya da *Bu Kez*'deki kafa gibi bedenden tamamen ayrılmış beden parçaları, oyun kişinin varoluş durumuna dair bir anlam katmanına işaret ederken, aynı zamanda 'tam olmayan'ın, belirsiz olanın performansını sergilemek üzere, oyuncuyu da alışıldık olanın dışında bir çalışma süreciyle karşı karşıya bırakır. Anna McMullan, son dönem tiyatrosunda daha fazla olmakla birlikte Beckett'in, oyunlarında 'teatral orada oluş'u özellikle deşifre ettiğini söyler, çünkü bunu yaparak seyirciyi de, oyuncu ve oyun kişisiyle aynı somutluk seviyesinde konumlandırır,

*Bütünsel karakterler oluşturmakta başarısız olan sadece kurgusal karakterler değildir, gözlemcilerin de teatral görme, duyma ve yorumlama işlevleri bir başarısızlık noktasına zorlanır... Özellikle son dönem oyunları tiyatrunun belirliliğini malzeme eder. Gözlemciler oyuncularla beraber performans alanını paylaşırlar, böylece sınırlandırılmış ya da bozulmuş bedenin canlı gösterisi kalıcı bir etki yaratacak ve bu onların zekasından ziyade sınırlarına hitap edecektir... Dinlemenin ve gözlemlemenin farklı modlarına dikkat çekerek Beckett, gözlemcisini de kişilerini yaptığı gibi, bilinçli bir şekilde sahneler.<sup>228</sup>*

Parçalanmış dil, performansın tamamı içinde diğer teatral unsurlarla ve kendi içinde oluşturulan dil matrisleriyle soyutlanarak bir bütünlük oluşturur. Dilin tekrara dayanan ve bütünsellikten uzak yapısı dilin, biçimsel gerçekçiliğin dilin dünyayı olduğu gibi yansıttığı görüşüne bir meydan okuyuş gibidir. Konuşulan dilin bu işlevi geçersizleştirildiğinde ise, sessizlik ve düşünme anları en az sözcükler kadar işlevsel hale gelir.

---

<sup>228</sup>McMullan, s.106-107.

Türel Ezici Beckett dramaturjisi üzerine yazdığı incelemesinde, Beckett'in diliyle Wittgenstein'in dil oyunları arasında benzerlik kurar, *Godot'yu Beklerken*'de Pozzo ve Lucky'nin konuşmaları ya da *Oyun Sonu*'nda Hamm ve Clov'un bazı karşılıklı konuşmalarını, Wittgenstein'in dil oyunlarını örneklediği yapı taşı oyunu (dil ile dilin örüldüğü eylemler bütünü) ile benzerlik gösterir,

*Wittgenstein'in, emirler vermek ve onlara uymak, oyun oynamak, şaka yapmak/anlatmak, bir hikaye yaratmak ve okumak, şiir okumak, şarkı söylemek, bir olaya ilişkin spekülasyon yapmak, dua etmek vb. olarak çeşitlediği dil oyunları, Beckett'in oyunlarının hem öyküsünü oluşturur hem de oyunun dünyasının sınırlarını çizer.*<sup>229</sup>

*Godot'yu Beklerken*'de, çiftlerden oluşan oyun kişileri karşıtlıkları üzerinden varlıklarını süreğen kılar; Estragon ve Vladimir, Pozzo ve Lucky ve aynı oyuncunun oynamasına karşılık ilk ve ikinci perdede ortaya çıkan ve ilk kez geldiğini iddia eden Çocuk. Oyunun açılışında Estragon botlarını çıkarmaya çabalar, başaramaz, tekrar dener, başaramaz, vazgeçer ve Vladimir girdiğinde, oyunun çarpıcı ilk cümlesini söyler, “Estragon: Yapacak hiçbir şey yok.”<sup>230</sup> Estragon'un oyunda daha çok bedensel ve somut olanı içeren varlığı ve sözleri ile Vladimir'in düşünceye ve soyut olana yönelen varlığı ve sözleri tam bir karşıtlığın uyumunu sergiler. Estragon'un yapacak hiçbir şey olmadığını söylemesi, ayağına uymayan ve canını yakan botlarıyla arasındaki uyumsuz ilişkiye ve bedensel probleme işaret eden somut bir göndermedir ancak Vladimir az sonra aynı cümleyi daha soyut bir duruma, düşünsel ve duygusal bir duruma işaret etmek için kullanır. Sözleri bir anlam ifade etmese de aynı anda şapkasıyla kurduğu ilişki konuyla ilgili bir anlam katmanı yaratır, “Şapkasının üstüne sanki içinden bilmediği bir şey çıkacakmış gibi vurur, tekrar içine bakar, tekrar başına geçirir. Yapacak hiçbir şey yok.”<sup>231</sup> Estragon'un bedenselliği ayaklar ve botlarla Vladimir'in düşünselliği ise kafa ve şapka ile vurgulanmıştır, ancak bu iki farklı durum için de ‘yapacak bir şey yok’tur. Estragon ilk perdede botlarını çıkarır ve sahnede bırakır, ikinci perdede botları denediğinde bu kez de biraz büyüktürler; bedensel acının nedeni gitmiş ancak yerine bedensel rahatsızlık gelmiştir. Aslında her şey o kadar muğlaktır ki, ortada

<sup>229</sup>Türel Ezici, “Negatif Yoldan Pozitif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemeci Ve Analitik Stratejiler”, [Elektronik Versiyon] *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 2007, Vol.27, (09.09.12), s.173.

<sup>230</sup>Beckett, *Godot'yu Beklerken*, s.11.

<sup>231</sup>Beckett, *Godot'yu Beklerken*, s.13.

konusulacak bir şey de yoktur. İkili arasındaki diyaloglar ve yapılan her şey zamanı geçirmeye yöneliktir; bekleme durumunu eyleme çevirecek olan şey, zaman geçirmek için yapılacak ya da konuşulacak olan şeylerdir. Vladimir ve Estragon, zaman geçirmenin bir yolu olarak hikaye anlatmak ya da dinlemek isterler, ancak hafıza probleminde işaret eden ve belirsizliğin altını çizen pek çok replik, bu hikayelerin tamamlanmasına ya da konuşmanın ilerlemesine izin vermez ve dikkati o an olmakta olan şeyin kendisine yöneltir. Böylelikle birbirlerine sordukları sorularla, yapmakta oldukları eylemler hakkındaki yorumlar birbiri içine girerek devamlılığı sürekli olarak kesintiye uğratar. Ancak diyalogun bütünlüğü, tam olarak bu parçalılığın iç içe geçişiyle ortaya çıkan katmanlaşmada yatar. Çiftlerin karşı karşıya olduğu bölümlerde ise replikler zaman zaman çapraz bir yönelim izler. Örneğin Lucky'nin maruz bırakıldığı kötü muameleye içerleyen Vladimir, Pozzo'yla direkt olarak iletişim kurmaktan kaçınarak oradan ayrılmak ister ve Pozzo'ya Estragon aracılığıyla yönelir. Durumun farkında olan Pozzo ise benzer şekilde Vladimir'e Estragon üzerinden hitap ederek Vladimir'in üstüne gitmez. Çiftlerin kendi içinde birbirlerine ve çift olarak birbirlerine yönelişlerindeki simetri ve konuşulan dilin kullanılışındaki tavır, aralarındaki farklı konumsal ve bedenler arası ilişkilerin de altını çizer. Pozzo Lucky'ye domuz derken, Vladimir ve Estragon'a "*Beyler*"<sup>232</sup> diye hitap eder. Çizdiği otorite figürü için kendisine benzeyen "*Pozzo'yla aynı türden! Tanrının görüntüsünde yaratılmış!*"<sup>233</sup> insanların bakışına ihtiyacı vardır. Lucky Estragon'a tekme atarak bacağını kanatır, Estragon sinirlenir ve Pozzo'yu yankılayarak Lucky'ye "*Domuz!*"<sup>234</sup> der ve tükürür. Estragon'un Lucky'den şiddet gördükten sonra ona karşı olan davranışları Pozzo'nun bu durumu lehine çevirmeye çalışan tutumuyla desteklenir ve değişir,

VLADIMIR: Dayanamıyor.

ESTRAGON: Artık.

VLADIMIR: Çıldırıyor.

ESTRAGON: Korkunç.

---

<sup>232</sup>Beckett, *Godot'yu Beklerken*, s.26.

<sup>233</sup>Beckett, *Godot'yu Beklerken*, s.25.

<sup>234</sup>Beckett, *Godot'yu Beklerken*, s.35.

VLADIMIR: *Lucky'ye* Ne cüret! İğrenç bir şey bu! Böyle iyi bir efendiye böyle acı çektirmek! Bunca yıldan sonra! Gerçekten!<sup>235</sup>

Repliklerin yönelimi yeniden değişmiştir, artık Vladimir daha önce Pozzo'ya yapmadığı şeyi yapar, Pozzo'nun tarafından ve Lucky'yle direkt olarak konuşur. Böylelikle çiftler arasındaki yönelimler, aralarındaki konumsal ilişkilerin farklılığının ve bu ilişkilerin birbirleriyle olan karmaşık güç dengelerinin de altını çizer.

*Godot'yu Beklerken*'de performatif yapıyı en güçlü kılan unsur, Pozzo ve Lucky ikilisinde efendi konumunu işgal eden Pozzo'dur. Pozzo sahneye ilk girişinden itibaren teatral mevcudiyetinin altını çizen bir gösterişlilik içindedir. Sahneye girişinden önce sahne dışından gelen bağırma, düşme ve kırbaç sesleri Vladimir ve Estragon'u korkutur ve gelenin Godot olduğunu düşünmelerine neden olur. Sahneye girişi gerçekleşen Pozzo kendini tanıtır, "*Pozzo: Kendimi tanıtayım: Pozzo.*"<sup>236</sup> Pozzo'nun neredeyse tüm konuşması emir kipleriyle kurulmuştur ve hemen hepsi köle Lucky tarafından gerçekleştirilen bir eylemle sonuçlanır. Türel Ezici'ye göre, "*Pozzo'nun verdiği emirlere Lucky'nin hiçbir irade belirtisi göstermeden ve hiç konuşmadan uyması, Wittgensteinci duvar ustası ile çırağı arasındaki iletişim grafiğini anımsatır.*"<sup>237</sup> Pozzo'nun bu konumu, geç dönem oyunlardan *Felaket*'in Yönetmeninin işgal ettiği konumla da benzerlikler taşır. Varlığını sürdürebilmesi ve eyleyebilmesi, hatta düşünebilmesi için Lucky'nin varlığına bağımlıdır,

*Lucky iki kişilik bu oyunun sözel dili kullanmayan diğer eşlikçisidir. Tekrarlara dayalı, yalın, köşeli hareket düzeni ile eşliği gerçekleştirir. Dilin ve devininin kullanımındaki geometrik soyutlama, Pozzo ile Lucky arasındaki hiyerarşik ilişkiye gerçek üstü bir boyut kazandırır, sonsuza kadar süreceği anlamını üretir.*<sup>238</sup>

Pozzo'nun aynı zamanda, kendisini dinleyecek ve seyredecek 'diğerleri'nin bakışlarına ihtiyacı vardır. Böylelikle hem başoyuncu hem de bir yönetmendir, aşağıdaki alıntıda görülebileceği gibi,

<sup>235</sup>Beckett, *Godot'yu Beklerken*, s.37.

<sup>236</sup>Beckett, *Godot'yu Beklerken*, s.25.

<sup>237</sup>Türel Ezici, "Negatif Yoldan Pozitif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemeci Ve Analitik Stratejiler", [Elektronik Versiyon] *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 2007, Vol.27, (09.09.12), s.172.

<sup>238</sup>Ezici, s.174.



Pozzo: Güzel. Herkes hazır mı? Herkes bakıyor mu bana? *Lucky*'ye bakar ipi çeker. *Lucky* başını kaldırır. Bana bak, domuz! *Lucky* ona bakar. Güzel! *Piposunu cebine koyar, küçük bir püskürteç çıkarıp boğazına sıkar püskürteci cebine geri koyar, boğazını temizler, tükürür, püskürteci tekrar çıkarır, tekrar boğazına sıkar, cebine geri koyar.* Ben hazırım. Herkes dinliyor mu? Herkes hazır mı? *Hepsine sırayla bakar, ipi çeker.* Domuz! *Lucky* başını kaldırır. Domuz! *Lucky* başını kaldırır. *Lucky* başını kaldırır. Boşa konuşmayı sevmem. Güzel. Dur bakayım. *Düşünür.*<sup>239</sup>

Ucu Pozzo'nun elinde olan *Lucky*'nin boğazına bağlı bir ip Pozzo ve *Lucky*'nin ilişkisinin niteliğinin altını, şüpheye yer bırakmayacak şekilde çizen görsel imgeyi oluşturur. Ancak Pozzo *Lucky*'nin varlığına yalnızca bedensel olarak değil aynı zamanda düşünsel olarak da sahiptir; *Lucky* Pozzo'nun en basit ayak işlerini yapar ve eşyalarını taşırken aynı zamanda Pozzo'nun düşünsel ve şiirsel yönünü de gerçekleştiren varlıktır. Böylelikle görsel imgenin gönderme yaptığı anlam katmanına ikinci bir katman eklenmiş ve bu da eylemler ve konuşulan dilin yapısıyla desteklenmiştir. Örneğin *Lucky*'nin monoloğunda, “*bilgi ve yorumlamanın otoriter söylemi çıldırarak, söz dizinsel ve sözsel yapılarıdaki herhangi bir stabil anlamı yerinden eden ve bozan bir çatlak üretir.*”<sup>240</sup> Ancak monoloğun bütünsel bir anlamdan yoksunluğunun yerini müzikalitesi alır. Parçalanmış dil hem sessel hem de şekilsel olarak bir müzik parçasını anımsatır. Eleştirmen Walter Kerr, 1988 yılında yapılan bir *Godot*'yu Beklerken prodüksiyonunda *Lucky*'nin monoloğu için, “*bir dakika içinde, eğer mantıklı bir anlam içermiyorsa da şarkı sözü bağlamında bir anlam içerdiğine beni yemin ettirecek hale geldi*”<sup>241</sup> yorumunda bulunmuştur. Beckett'in oyunlarının müzikalitesine yönelik benzer bir yorumu, Beckett'in yönetiminde *Krapp'ın Son Bandı*'nı çalışmış ve daha sonra pek çok Beckett oyununun prodüksiyonunu gerçekleştirmiş, hatta Türkiye'de Dostlar Tiyatrosu'nda Genco Erkal'ın Hamm rolünde olduğu *Oyun Sonu* adlı oyunu yöneten Fransız oyuncu ve yönetmen Pierre Chabert, “*Onun metinleri, bilhassa oyunları müzikaldir*”<sup>242</sup> yorumunu yapar.

<sup>239</sup>Beckett, *Godot*'yu Beklerken, s.33.

<sup>240</sup>McMullan, s.37.

<sup>241</sup>Walter Kerr, “The Love Between Beckett and Actors Isn't Mutual”, *New York Times*, 13. 12. 1988, s.5.

<sup>242</sup>*The Irish Times*, “Direct From Beckett”, 16. 05. 2007, s.16.

Pozzo ve Lucky arasındaki ilişkinin niteliğinin, ikinci perdede oyunun ana çifti üzerinde de bir takım etkileri olur, örneğin Vladimir Estragon'a Pozzo ve Lucky'yi oynamalarını teklif ettiğinde Estragon ne yapacağını sorar,

Vladimir: Küfret!

Estragon *düşündükten sonra* Yaramaz!

Vladimir: Daha sert!

Estragon: Mikrop! Belsoğukluğu mikrobu.<sup>243</sup>

Oynadıkları oyun içinde Estragon'un aklına gelenler gerçek hayattaki Pozzo'nunkilerle kıyaslandığında oldukça naiftir ve onun için yaramazdan daha kötü olan hakaret mikrop, mikroptan daha kötü olan ise ancak 'belsoğukluğu mikrobu'dur. Benzer şekilde ilerleyen bölümlerde Vladimir, Estragon söylediği şeyi anlamadığında sinirlenir ve Pozzo'nun Lucky'ye seslendiği gibi ona 'domuz' der. Ancak buradaki domuz sözcüğü Pozzo'nun Lucky'ye yönelttiğinden farklıdır ve anlam kaymasına uğramıştır. Vladimir ve Estragon arasındaki basit bir oyun ve taklitten ibarettir, Vladimir Estragon'a yardım etmeye çalışırken didişmektedirler, birbirleri üzerinde herhangi bir güç ya da otorite kurmaya çalışmazlar.

İkinci perdede Lucky dilsiz Pozzo ise kördür ve bu çarpıcı farklılıklar aralarındaki ilişkinin niteliğine yönelik ufak değişikliklere neden olur. Bağımlılık ilişkileri artık neredeyse tamamen bedenseldir ve bu somut ilişki Pozzo'nun görme yetisini yitirmiş olması nedeniyle Lucky'nin görüşüne ve bedensel gücüne bağlıdır. Pozzo'nun ilk perdedeki otoriter tavırları yerini, sürekli yardıma muhtaç birinin çağrılarına bırakmıştır.

Birinci perde sonunda Godot'nun bu akşam gelemeyeceğini söylemek için gelen çocuk, ikinci perdenin sonunda yeniden görünür. Tüm oyun boyunca süren unutkanlık ve hafıza problemini en az gördüğümüz oyun kişisi Vladimir, çocukla birinci

---

<sup>243</sup>Beckett, Godot'yu Beklerken, s.74.

perde sonundakine benzer bir diyalog sürdürür ve sonunda, “*Beni gördüğüne eminsin değil mi? Yarın gelip beni hiç görmediğini söyleme*”<sup>244</sup> diyerek çocuğu gönderir.

Richard Begman, “How to do with Nothings With Words” adlı yazısında, Austin’in ve ona karşı Derrida’nın konuşma eylemleri teorileri ve Wittgenstein’in dil oyunları üzerinden incelediği *Godot’yu Beklerken*’in, performativitenin kendisiyle ilgili bir oyun olduğunu ileri sürer. Daha önce Austin’in performatif olarak belirlenen sözcüklerinin sahne üzerinde ya da kurgusal bir yapıda kullanıldıklarında, parazitsel ve geçersiz kabul edildiğine ve Derrida’nın buna; dilin tekrara ve alıntıya dayanan yapısının dilin tamamına yayıldığı ve bu yapının gündelik dil ile sahne ve kurgusal dil olarak ayrılmalarını imkansız kıldığı, görüşüne değinmiştik. Begman *Godot’yu Beklerken*’de Beckett’in, Austin’in konuşma eylemleri teorisine göre sığ ve parazitik sayılan “*edimsellerin betimsellerle bilinçli bir karşılıklı oyun içinde*”<sup>245</sup> kullanarak performatif bir etki elde etmeyi başardığını öne sürer. Yazıda, oyunda sıklıkla eylemi harekete geçirici edimsellerin eylemle değil ama betimsellerle sonuçlandığı ve böylece eyleme geçirme edimini edimsellerin değil, dolaylı yoldan oluşturulan betimsellerin sağladığı tespiti yapılır. Böylece Austin’in teorisi tersine çevrilmiş olur. Oyundaki karşılıklı diyalogların çoğu -istek ya da emir kipinde- edimsellerden ya da edimseller hakkındaki konuşmalardan oluşur. Ancak edimseller bir eylemi ortaya koymaz, betimseller öz-yansıtmacı edimseller olarak ortaya çıkar. Begman bu durumu şu sözlerle özetler,

*Bir eylemi hayata geçirme konusundaki başarısızlıktan eylemsizliği hayata geçirmenin zorunluluğuna meseleyi daha somut bir şekilde ortaya koymak için; Estragon’un ‘yapacak bir şey yok’ sözü ile söylemek istediği acaba şu mudur; Evet, yapılacak bir şey var ve o da bir teatral performans olarak geçişsiz hiçliği sahnelemek. Öyleyse hadi onu yapalım. Hadi hiçbir şeyin hayata geçişini iki kere birden yapalım.*<sup>246</sup>

*Oyun Sonu* çıplak ve gri bir iç mekanda, sahnedeki oyuncular dahil her şeyin üstünün örtülü olduğu ve Clov’un hareketsiz bir şekilde durduğu sabit bir görsel

<sup>244</sup>Beckett, *Godot’yu Beklerken*, s.94.

<sup>245</sup>Modern Drama, “How To Do Nothings With Words, Or Waiting For Godot As Performativity”, Vol. 50 No. 2 (Summer 2007), s.114.

<sup>246</sup>Modern Drama, “How To Do Nothings With Words, Or Waiting For Godot As Performativity”, Vol. 50 No. 2 (Summer 2007), s.160.

kompozisyonla açılır. Sahne alanı bir tür iç karartıcı ve çıplak sığınağı çağrıştırır. Arka duvarda, yüksekte iki küçük perdeli pencere yer alır ve dışarıyla içeri arasındaki bilginin kaynağı olarak elimizde yalnızca Clov'un dışarıyla ilgili aktardıkları vardır, “*Sıfır...(Bakar) sıfır...(Bakar) gene sıfır...*”<sup>247</sup>Sabitlik, Clov'un sözsüz oyunuyla hareketlenir. Beckett'in tanımlamasıyla bir, “*ortaya seriş*”<sup>248</sup>olan bu açılıştan sonra Clov, önce hazırladığı sahneye dönüp bakar ve sonra seyircilere dönerek, oyunun açılış ve başlangıç repliği olarak oyunun ele aldığı durumu ve ‘oyun sonu’nu işaret eden sözünü söyler, “*Bitti, bitiyor, bitecek, belki bitecek.*”<sup>249</sup> Oyun sırası Hamm'e geldiğinde ise ‘bitirmeye karar veremeyenin’ o olduğunu anlarız.

Oyunun itici gücünü Hamm ve Clov arasındaki diyalogların, başlangıçtan sona dek değişmeyen çatışmalı karakteristiği oluşturur. Diyalogları çoğunlukla Hamm'in soruları ve istekleri yaratır. Hamm diyalogu ve oyunu biçimlendiren aktördür, hatta Clov onun bir tür yankısı gibidir, “*Senden öğrendiğim sözcükleri kullanıyorum ben. Eğer artık bir anlamları kalmadıysa yenilerini öğret. Ya da bırak sessiz kalayım.*”<sup>250</sup> Clov Hamm'in sorularını cevaplar ve isteklerini yerine getirirken, görsel olarak otorite karşısında iktidar edilenin temsiline işaret etse de, kullandığı dil ilişkinin bu niteliğiyle çelişir.

Beckett *Godot'yu Beklerken*'de yaptığı biçimde eylemle dil arasındaki tezatlığı, eyleyemez ya da temsil edilemez olanı eyleyebilmek için bu oyunda da kullanır. Bunun en belirgin örneği, Clov'un oyun boyunca sekiz kez dile getirdiği “*Seni terk ediyorum!*” cümlesidir ve Clov beklendiği üzere gitmez.

Godot'ya benzer şekilde ve ondan daha belirgin bir biçimde ‘oyun’ ile ilgili olması nedeniyle *Oyun Sonu*, performansın öz-farkında yapısını açık eden replikler ve diyaloglarla doludur. Clov'un “*Seni terk ediyorum*” larından birine Hamm “*Olmaz!*” der, Clov “*Ne işe yarıyorum burada?*” diye sorar ve Hamm soruyu “*Bana replik veriyorsun.*”<sup>251</sup>diyerek cevaplar.

---

<sup>247</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.107.

<sup>248</sup>Ackerley ve Gontarski, s.174.

<sup>249</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.92.

<sup>250</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.113

<sup>251</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.121.

*Oyun Sonu*'nda diyalogların yapısı *Godot'yu Beklerken*'dekine benzer bir biçimle kurgulanmıştır ve “sıklıkla gündelik konuşmaların bir amacı olmayan karşılıklılığını yansıtır... ve kamusal alanlarda duyulduğu şekliyle gündelik konuşmanın sonuçsuzluğunu taklit eder.”<sup>252</sup> Böylece diyaloglar, belirli bir devamlılık ve düzen izlemeyen parçalı bir biçim oluşturur. Beckett bunu, unutmaya ve anlık düşünceyle değişen ve fakat bir süre sonra mutlaka, daha önce söylenen söze karşılık gelen bir repliği bu sefer konuşmanın ilerleyen bir bölümünde, biz artık onu geride bırakmışken kullanarak yapar. Örneğin Clov' Hamm'e “*Pegg Ana'nın neden öldüğünü biliyor musun? Karanlıktan!*”<sup>253</sup> (s:67) der ve bir süre geçtikten ve başka konuşmalar araya girdikten sonra Hamm, “*Karanlıktanmış!*”<sup>254</sup> diyerek daha önceki sorunun cevabını verir..

Konuşmalar günlük alışkanlıkların mekaniğini yansıtan ve anlam içermeyen mekanik bir dildir, anlam içermek kaygı vericidir, “Hamm: (*Sinirli*) Yoksa biz... biz... biz... bir şey ifade etmeye mi başlıyoruz?” Böylelikle,

*Oyunun genelinde hakim olan alışkanlıkların çağrışımsal dili, anlamlı bir cümlelerin üretimine karşı bir düzen izler. Anlam üretme girişimi bir uyarı ya da başka bir irade dışı yönelimle aniden kesilir, 'susma' gerçekleşir.*<sup>255</sup>

*Godot'yu Beklerken* ve *Mutlu Günler*'de de gördüğümüze benzer biçimde, Nell ve Nagg'in karşılıklı konuşmaları soru ve cevapların birbirini izleme mantığı birbiri içine girerek, iki katman üzerinde aynı anda ancak belli bir ritme bağlı olarak ilerler,

Nell: Bana diyeceğin başka bir şey var mı?

Nagg: Yok!

Nell: İyi düşün. (*Bir an.*) Öyleyse seni bırakacağım.

Nagg: Bisküvini istemiyor musun? (*Bir an.*) Senin için saklarım onu. (*Bir an.*) Beni bırakacağımı sanıyordum.

<sup>252</sup>Beryl S. Fletcher ve Diğerleri, *A Student's Guide To The Plays Of Samuel Beckett*, 1. Basım, London-Boston: Faber&Faber, 1978, s.90.

<sup>253</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.131.

<sup>254</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.132.

<sup>255</sup>Türel Ezici, “Negatif Yoldan Pozitif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemeci ve Negatif Stratjiler”, [Elektronik Versiyon], *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 2007, Vol.27, (09.09.12), s.176.

Nell: Bırakacağım.

Nagg: Gitmeden önce beni kaşır mısın?

Nell: Hayır. (*Bir an.*) Nereni?

Nagg: Sırtımı.

Nell: Hayır. (*Bir an.*) Kenara sürtün.<sup>256</sup>

Nell ve Nagg'ın karşılıklı konuşmalarının tonu Hamm ve Clov'unkinden daha yumuşaktır. Nagg, Nell'i eğlendirmek için terzinin hikayesini anlatır ve o da Hamm gibi anlatımını farklı anlatıcı sesleri kullanarak performe eder; ancak Nagg'ın hikayesi değişmemektedir ve Nagg her tekrarda performansının düştüğünün farkındadır,

Nagg: (*Bir an. Kendi sesiyle.*) Çok kötü anlatıyorum yahu.

(*Bir an. Kederli.*) Bu öyküyü gittikç daha kötü anlatıyorum.<sup>257</sup>

Nell ve Nagg'de gördüğümüz karşılıklı konuşmadaki dil oyunları, diğer oyunlarda da gördüğümüz benzer bir soyutlama üretir, Türel Ezici'nin dediği gibi,

*Bu oyun kişilerinin dil oyunu, peş peşe, süratle ama hep kesintili, birbirinin içinden geçen, bütüncül bir anlam üretimine karşı “anlatılar” ile katılımı, dilin araştırılıp plastikleşmesini, fiziksel hareketler gibi görünür kılınmasını sağlar.*<sup>258</sup>

*Krapp'ın Son Bandı*'nda oyunun dili, dramanın merkezine 'dinleme' eylemini koyar. Sesler ve konuşmalar arasındaki tezatlık, bütün dinleme eylemi ve Krapp'ın eyleyişleriyle (muz yeme, içki içme, teybin düğmesine basma) birbirlerine işaret ederek, öyküyü oluşturan performansı ortaya çıkarır. Görsel anlatım, hareketler ve seslerle bütünlenir. Performansın ve oyunun zamanı 'şu an'da ancak, kaydedilmiş ses aracılığıyla çoğaltılan zamansal katmanlarla birlikte ilerler. Altmış dokuz yaşındaki Krapp'ın sesini kaydettiği sahnede dinleme eylemi kesilerek, kaydetme eylemiyle birlikte tüm zaman kipleri şimdiki zamanda buluşur. Krapp'ın konuşma dili genç

<sup>256</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.103.

<sup>257</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.103.

<sup>258</sup>Türel Ezici, “Negatif Yoldan Pozitif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemeci Ve Analitik Stratejiler”, [Elektronik Versiyon] *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 2007, Vol.27, (09.09.12), s.179.

Krapp'a göre daha sabırsız, belli bir anlama işaret etmeyen ve zamanın geçişiyle şu ana taşınan bedeninin somut sıkıntılarını yineleyen, kesik ve parçalı bir söylenmeye dönüşmüştür. Kesik ve parçalı konuşma, aralara sokuşturulan küfürler, sıklıkla yarım bırakılan cümleler bizi söylemdeki bu parçalanma aracılığıyla, Krapp'ın somut durumuyla bir ilişki kurmaya yönlendirir. Yaşlı Krapp gençken bildiği bazı sözcüklerin anlamlarını unuttuğu için sözlüğe bakar, burada dikkat çekici nokta Krapp'ın artık sözcüklerin anlamlarından ziyade onların söylenişleriyle ilgili oluşudur, oyunun başında ses makaralarını ararken 'makarra'<sup>259</sup> sözcüğünü keyifle tekrarlar ya da sözlükten 'dulluk' kelimesinin anlamına bakar,

Krapp: (*Sözlükten okur.*) Bir erkek-ya da kadının- dul olma-ya da kalma-durumu. (*Başını kaldırır. Afallamış.*) Olma ya da kalma mı?... (*Susar. Sözlüğe yeniden bakar. Okur.*) "Dulluğun koyu matem elbiseleri."... Aynı zamanda bir kuş cinsine verilen addır... dulluk kuşu ya da çuha kuşu, erkeğinin siyah tüyleri... (*Başını kaldırır. Neşeyle.*) Dulluk kuşu!<sup>260</sup>

Tüm oyunu oluşturan parçalanmış anlatım, aslında tek başına Krapp'ın hayatının bir özeti gibidir. Oyunun ilk sahnelenişinden sonra Roy Walker "*monoloğun ilk ve muhtemelen son defa, hareketsiz maske ve hareketli yüzü, mimi ve konuşmayı, monolog ve diyalogu birleştiren ve çeşitli kaynaklarının tümünü bir tek performansçıya bağlayan bir biçim*"<sup>261</sup> bulunduğu yorumunu yapmıştır. Bu şekilde oluşturulan dil ses ve performansın öyküsünü oluşturan hareket dizilerini üst üste bindirir ve unsurlar, "*sentetik olarak oyun boyunca birbirilerinin içinde kaynaştırılır.*"<sup>262</sup>

Oyunların dilini belirleyen en önemli unsurlardan biri, Beckett'in kendine has bir biçimde yarattığı görsel imgelerdir. Oyun kişilerinin içine yerleştirildikleri durumun görsel imgesi, sonuna yaklaşmış, çürümekte olan hayatlarının yok oluş sürecine işaret eder. *Krapp'ın Son Bandı*'nda kayıt ve canlı sesle yaratılan çoklu zamansal ve bedensel durumun yarattığı tezatlık, dar bir alanı aydınlatan güçlü bir ışık ve çepeçevre karanlıkla kurulan tezatlık Krapp'ın gittikçe sona yaklaşan hayatının merkez noktası olarak 'şu

<sup>259</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.53.

<sup>260</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.54.

<sup>261</sup>Beryl S. Fletcher ve Diğerleri, *A Student's Guide To The Plays Of Samuel Beckett*, 1. Basım, London-Boston: Faber&Faber, 1978, s.114.

<sup>262</sup>McMullan, s.47.

an'ı, ve belki de gittikçe daralmakta olan, iğ ışıkla aydınlatılmış 'dinleme' alanını işaret eder. Seslerin duyulma amacıyla kullanılışı anlamında tüm sesler performatiftir, genç Krapp'ın kayıt aletinden gelen sesleri, Krapp sahne arkasına gittiğinde gerçekleştirdiği eylemleri işaret eden sesler ve Krapp'ın kendi sesi. Elbette genç Krapp'ın sesinin performansı sabitlenmiştir, çünkü bir kere kaydedilmiştir ve değiştirilemezdir ancak bu ölü sesler, yaşlı Krapp'ın dinleme eylemine olan etkileri bakımından, yani dinleyicinin onlara vereceği tepkiler açısından farklıdır.

Beckett'in ilk dönem kısa oyunlarından olan *Geliş ve Gidiş*'te ışık, üç kadını içine alan oyun alanını, Krapp'ın 'dinleme' alanını anımsatacak şekilde ancak daha yumuşak bir kontrastla, sahenin karanlığından ayırır. Oyun notlarında özellikle belirtildiği üzere, kadınları görünüş olarak birbirlerinden ayıran yalnızca, mantolarının farklı ve soluk renkleridir. Oyun alanını terk eden kadınların 'geliş ve gidişleri', "*ayak sesleri duyulmayacak kadar yavaştır*"<sup>263</sup> ve kişiler mümkün olduğunca karanlıkta kalmalı, görünmemelidirler. Kişileştirilmekten olabildiğince uzaklaştırılmış ve ufak nesnel ayrıntılara indirgenmiş farklılıkları bizi, oyun alanı içinde sürmekte olan duruma odaklar. Aynı kontrast sesle de yaratılır. Kadınların, diğeri hakkında öğrendikleri üzücü gerçeğe verdikleri 'Oh' sesi dışında sesler, "*duyulabilecek düşüklükte*" ve "*donuk*" tür. 'Oh' tepkisi ise "*çok farklı üç ses*"<sup>264</sup> olmalıdır.

*Geliş ve Gidiş*'te kullanılan biçimi Beckett'in daha sonraki oyunlarında ve televizyon dramalarında da görürüz, örneğin geç dönem oyunlarından *Ne Nerede*'de ve televizyon için yazmış olduğu drama *Quad*'da bedenler kişileştirmeden olabildiğince uzaklaştırılmış, hatta her iki dramada da, bedenler kostümle cinsiyetsizleştirilmiştir. *Geliş ve Gidiş*'in sonunda, kadınların dördüncü oturuş düzenine gelindiğinde, yani her bir giriş çıkış tamamlandıktan sonra kadınlar çaprazlama el ele tutuşurlar ve "Flo: Yüzükleri hissediyorum" der. Buradaki kullanılan 'ring' kelimesi İngilizcede hem yüzük hem de halka anlamına gelmektedir. Oyun notlarında, "*Eller iyice belirginleştirilecek şekilde makyajlıdır. Yüzüklerinin olmadığı görülmelidir.*"<sup>265</sup> der.

---

<sup>263</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.221.

<sup>264</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.221.

<sup>265</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.220.



Ancak üç kadının tuhaf şekilde ele ele tutuştukları biçim, iç içe geçmiş halkaları çağrıştıran üç kadının içinde buldukları duruma ve aralarındaki ilişkiye işaret eder.

Olabildiğince birbirine benzeyen üç kadını, tek bir kadın değil de üç kadın olarak algılamamızı sağlama ayrıntıları, mantolarının renkleri ve ses tonlarındaki değişimlerdir, ancak tonlama ve cümle kuruluşları farklı da olsa aslında aynı şeyi yinelemektedirler ve bu küçük farklılıklar aynılıklarının altını çizmek için kullanılmıştır.

*Krapp'ın Son Bandı*'ndaki 'dinleme ihtiyacı'nın yerini *Mutlu Günler*'de, konuşma ihtiyacı alır, yaratılan görsel imge Winnie'nin oyun boyunca mutlu günlerini devam ettirmek için gösterdiği iyimser çabayla bir tezatlık oluşturur. Bu durum ikinci perdede daha belirgindir çünkü kum tepciğinin üstünde artık sadece Winnie'nin kafası görünmekte ve fakat Winnie performansını ilk perdede olduğu gibi aynı iyimserlikle sürdürmektedir. Üstelik bu kez zamanı doldurmak için yapabileceği küçük eylemlerini de gerçekleştiremez; çanta hala, içinde Winnie'nin 'şeyler' ile durmaktadır, şemsiye ve tepciğin üzerine birinci perdede konulan tabanca da öyle, "*Nesneler bunlar, Willie. (Susar. Normal sesle.) Çantanın içindeki, dışındaki eşyalar. (Susar.)*", bu nesnelere artık eylemin araçları olarak değil, durumla olan karşıtlıkları üzerinden yaratılan görsel imgeye hizmet etmek üzere orada durmaktadırlar, "*Ah evet, eşyalar da yaşıyorlar kendilerince, her zaman söylediğim gibi, eşyalar da yaşıyorlar. (Susar.) Söz gelişi, benim aynam, artık bana ihtiyacı yok. (Susar.)*"<sup>266</sup>

*Krapp'ın Son Bandı* ve *Mutlu Günler*, dilin ve eylemin karşıtlığını sergilerken *Oyun*'da sahne üstündeki bedenler eyleme yetisinden yoksun bırakılır. Anna McMullan, "*Oyun, Beckett'in dramaturjisinde mizansenin tüm unsurlarının biçimsel şekillenmesi ile yeni bir dönem başlatır*" der ve bu biçimsel unsurları "*sesin kullanımı, hareket, jestler, sözlü metin, alan ve ışık*"<sup>267</sup> olarak tespit eder. *Oyun*'da görsel kompozisyon çarpıcıdır, iki kadın ve bir adamın küplerin ağzından çıkan kafaları, ışığın yönlendirmesiyle konuşmakta ve yaşamış oldukları aşk üçgenini dile getirmektedirler. Temel aksiyonu oluşturan ve konuşma eylemini yönlendiren ışığın varlık amacı net değildir ve keyfi gibi

<sup>266</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.116.

<sup>267</sup>McMullan, s.105.

görünen hareketi oyunun anlatımsal bütünlüğünü parçalamak için kullanılmaktadır. Eylemi yönlendiren ışık aynı zamanda, üstünde olmadığı alanları koyu karanlıkta bırakarak keskin bir kontrast yaratır. Işığın bir kafadan diğerine geçişiyle hem resimde hem de anlatıda bütünlük sürekli kesintiye uğramaktadır. Karakterlerin anlattıkları hikaye kendi içinde bütünlüklü bir anlama sahip olmakla birlikte kişiseldir, yani kendi bakış açılarını ve kendi bildikleri kadarını yansıtmaktadır. Kişiler ışığın hareketiyle anlatıları arasında anlamlı bir neden sonuç ilişkisi kurmaya çalışırlar. Işık böylelikle, hem bedenden ayrılmış bağımsız bir göz ve gözlemci, dolayısıyla da hem bir oyun kişisi hem de gözlemci olarak var olur, hem de oyun kişileriyle kurduğu ilişkinin biçimi, bunu bir tür diyaloga dönüştürür. Birinci kadın ışığın hareketini anlamlandırmaya ve yapması gerekeni anlamaya çalışır,

“K1:Cehennemi yarı-ışık. (*Spot K1'den A'ya.*)”, “K1: Çekil üzerimden! Çekil üzerimden. (*Spot K1'den A'ya.*)”, “K1: Doğruyu söylemediğimden mi, ondan mı, bir gün her nasılsa sonunda doğruyu söyleyebilirim ve o zaman artık en sonunda ışık yok olur mu, gerçeği aydınlatacak ışık? (*Spot K1'den K2'ye.*)”<sup>268</sup>, “K1: Ama söylemem gereken her şeyi söyledim. İzin verdiğin her şeyi. Söyleyebileceğim- (*Spot K1'den A'ya.*)”, “K1: Konuşmak dışında yüzümle yapmam gereken bir şey mi? Ağlamak mı? (*Spot K1'den K2'ye.*)”<sup>269</sup>, “K1: Dilimi ısırıp susmak mı? Her şeyi yumurtlamak mı? Bu seni yatıştırır mı? (*Spot K1'den A'ya.*)”<sup>270</sup>

İkinci kadının ışıkla olan ilişkisi birinci kadınınkinden farklıdır, ışık üstünde yandıkça kendi varlığının devam edeceğinin farkında gibidir ve K1'den farklı olarak ışıkla kendinin eşiti bir varlıkmişçasına konuşmaktadır,

“K2: Sen söndüğünde- ve ben söndüğümde. Bir gün benden bıkip söneceksin... bu kez tümüyle”, “K2: Bana kızıp parlayarak aklımı başımdan alabilirsin. Değil mi?”<sup>271</sup>, “K2: Yapabilirsin değil mi?”, “K2: Ama sanmıyorum. Senin yapacağın iş değil gibi sanki. Elimden geleni yaptığımı biliyor olmalısın. Yoksa bilmiyor musun?”, “K2: Kuşkusuz, tıpkı parlayan şeyin güneş olduğu zamanki hatayı yapıyorum, belki anlam olmayan yerde anlam arıyorum.”<sup>272</sup>.

<sup>268</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.177.

<sup>269</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.178.

<sup>270</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.179.

<sup>271</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.177.

<sup>272</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.178.

Işığın büyük resmi değil parça parça kişileri aydınlatıyor ve kesintisiz konuşmalarına izin vermiyor oluşu, hareketinin amacını ucu açık bırakır. K2 anlam olmayan yerde anlam aradığını düşünürken, Adam da bunun bir çeşit oyun olduğu sonucuna varır. Oyun sözcüğünün kullanımı, hem anlatılan hikayeye hem de performansa göndermede bulunur,

“A: Şimdi biliyorum, bunların hepsi sadece... oyundu. Ya bütün bunlar? Ne zaman bütün bunlar-*(Spot, Al'den Kl'e.)*”<sup>273</sup>, “A: Ve şimdi... şimdi sadece göz olduğundan. Sadece bakıyorsun. Yüzüme. Yanıp sönüyorsun.”, “A: Sadece göz. Beyin yok. Üzerimde yanıp sönüyor. Ben o kadar- *(Spot A'yı bırakır)*”<sup>274</sup>

*Oyun*'un sonunda oyun yinelenir. Tekrar unsurunun bu şekilde kullanılışı, Işığın resmin ve hikayenin bütünlüğünü kavrayamaması olarak yorumlanabilir, böylelikle tekrar sonsuz bir döngüde sürebilir ki görsel imge de bu düşünceyi destekler bir şekilde oluşturulmuştur. Bedenleri küplerin içine gömülü olan bu kişiler, bu duruma ne zaman ve nasıl gelmişlerdir ve içinde buldukları durum ne kadar süre daha devam edecektir? Beckett'in pek çok oyununda bu döngüsel belirsizlik ve ulaşılabilecek nihai bir son olmayışı bu biçimde ele alınır. Anna McMullan son dönem oyunları şöyle değerlendirir,

*Son dönem oyunlarının birçoğunda olduğu gibi, beden sahne üzerinde zayıflatılmış olmakla beraber, konuşulan metinde canlı tensel deneyimler yeniden ortaya çıkar. Ne var ki hızlı ve monoton söylenişler, bu bedensel deneyimlerin anlığının sonsuz tekrarlarla susturulduğunu ortaya serer, sanki canlı anlatımların cinsel bağlantıları da, ölüm sonrası ahret sorgulamasının işkencesi de uzak anıların ama yine de, burada neredeyse hareketsiz kılınmış bu figürleri hala daha etkisi altında tutuyormuş gibidir.*<sup>275</sup>

Phillip Zarilli, Beckett'le onun pek çok oyununda çalışmış olan Billy Whitelaw'dan, “*Oyun'da çalışmak, bir müzik bestelemek ya da bir müzik dersine*

---

<sup>273</sup>Beckett, *Tüm Kısa Oyunları*, s.178.

<sup>274</sup>Beckett, *Tüm Kısa Oyunları*, s.182.

<sup>275</sup>Anna McMullan, **Performing Embodiment**, 2. Basım, London-New York: Routledge, 2012, s.113.

*katılmaktan farklı değildi* alıntısını yapar ve kelimelerin belirli anlamlar taşımadığını, daha çok “*davul ritmleri ya da bir çeşit mors kodu gibi*”<sup>276</sup> olduğu yorumunu getirir.

Beckett’in son dönem tiyatrosunda oyun kişinin bedensel varlığının indirgenmişliği gittikçe artan bir belirsizlik ve geçicilik hissi uyandırır, sanki sahne üstünde gerçek bir varlık değil de hayaletimsi ya da halüsünatif bir varlık bulunuyormuş gibi. Beckett oyunlarındaki performatif ses üzerine çalışmasında Sarah West Beckett’in bu geçiciliği iki ana faktör tarafından yarattığı tespitini yapar,

*İlki, tekrarlanan fiziksel ve zihinsel hareketler, oyun kişilerini zamanın dışında bir alana hapsetmiş gibi görünür ve böylece hikayesel bir döngü yaratmasını engeller. Onların hatıralarını zihinsel ve fiziksel olarak anımsıyor olmaları, zemini adımlamaları, bir sandalyede sallanmaları ya da Henry’ninki gibi monologlarını söylemeleri bir döngü yaratır ve sanki sonsuza dek devam edecekmiş gibi görünür. İkinci olarak seslerin anlattığı kurgusal hikaye, sahnede gördüğümüzün ötesine geçer... Böylelikle oyunlarda farklı zamanlar ve yerler iç içe geçmiştir ve önümüzde gördüğümüz kişiyi ve sahne alanını bu şekilde evrenselleştirir. Son dönem oyunların gerçek kahramanı dil’dir.*<sup>277</sup>

*Ben Değil*’i, zihnin akışını takip etmeye çalışan bir ağız’ın karanlıkta asılı durduğu, *Bu Kez*’dekine benzer çarpıcı bir görsel imge ve dilin kendisi oluşturur. Konuşmanın tek organı olan ağız bedenden ayrılmış ve yalnızca konuşuyor olabilmenin bir aracına indirgenmiştir. Böylelikle Kartezyen beden ve zihin ayrımı bu oyunda da kendini gösterir, ama sınırları bulanıklaşmış bir şekilde. Bedenin somut varlığı muğlaktır: “*çok hissizleştiğini duyumsuyordu...bilmiyordu...ne durumda olduğunu!... düşünün!... ne durumda olduğunu!... ayakta durup durmadığı...ya da oturup oturmadığı*”<sup>278</sup> Ama zihin çalışmaktadır: “*ama beyin gene de...hala yeterli...ah iyice yeterli!...bu aşamada...kontrol yapabiliyor...kontrol altında.*”<sup>279</sup> Sahne için yazılmış olması *Ben Değil*’in performansının bir zorluğuna daha işaret eder; hem oyun kişinin (bu oyunda bir ağzın) hem oyuncunun hem de seyircinin açısından; hızlı tempoda akan ve birbiriyle bağlantılı olmayan sözcükler ya da cümle parçacıklarının kontrol edilemezliği ya da durdurulamazlığı, ki bu ağız tarafından da oyun boyunca birkaç kez

<sup>276</sup>Zarilli, s.120

<sup>277</sup>West, s.195.

<sup>278</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.237.

<sup>279</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.239.

tekrarlanır. *Ben Değil*'de seyirci ve oyun kişisi aynı zorlukla karşı karşıyadır ve bu nedenle benzer bir konumu paylaşırlar. Ağız'dan sözcükler hızla ve sürekli akmakta ve ağız ne dediğini algılayamamaktadır: “yarısını anlamıyor... çeyreğini bile... ne söylediği hakkında hiçbir fikri yok!”<sup>280</sup> Seyirci de aynı durumu paylaşır, metin ses yani konuşma aracılığıyla algılanmaktadır, ve fakat konuşmanın ritmi duyarak anlamayı zorlaştırmaktadır. Oyuncu için ise, farklı bir zorluk söz konusudur, kelimeleri bu hızda bir ritimde söyleyebilmek elbette kolay değildir ancak daha ziyade, akışı anlamaya çalışan ağzın karşıt zorluğunun oyuncu tarafından, önceden bilinmekte olan sözcükler yığını kontrol edebilmek ve zihin ile ağzın bu karşıtlığını performansın ‘şimdi’inde vücuda büründürülebilmektir. Philip Zarilli Beckett’in dili kullanım biçiminden kaynaklanan bu tip zorluğu karşı oyuncuya, “gerçekçi metinsel analize olan güvenini bir kenara bırakmasını ve basit bir fiziksel ve/veya sessel skoru içselleştirmeye yoğunlaşmasını”<sup>281</sup> önerir. Böylece bir Beckett oyununa yaklaşırken, oyuncunun elinde güvenilebileceği geleneksel yaklaşımlar olmayacağından, bu oyuncuda belli bir korkuya yol açabilir. Ama Zarilli bu korkuyu olumlu olarak niteler çünkü, “oyuncu bu performatif anın içindeki bilinmeyen ‘şimdi’ ile yüzleşir. Oyuncu, mümkün olan en yalın skoru yaratarak, ‘tamamen anın içinde’, ‘şimdi’de çalışmayla yüzleşir... onu gerçekleştirmektense gerçekleşmesine izin vermek.”<sup>282</sup> Bu oyuncuyu da, oyun kişisi ve seyirciyle aynı yerde konumlandırır. Ağız zihnin müdahaleleriyle, durduramadığı akışın arasında yirmi bir kez ‘ne?’ diye sorar ve her ‘ne?’den sonra, hemen tekrar parçalanmış bir konuşmaya dönmekle birlikte, en azından akışı yönlendirildiği yerden sürdürür: “ne?.. kız?... ufacık bir kız”<sup>283</sup>, “ne?.. yetmiş mi?.. Aman Tanrım!..yetmişine gelinceye kadar”, ta ki ‘ben’ zamirine yönlendirilene kadar: “ne?.. kim?.. hayır!.. o!.. (Susma ve aksiyon 1)”<sup>284</sup>. Son cümledeki aksiyon, Dinleyici’nin kollarını yana açıp kapatma hareketidir ve oyun boyunca belirliliği azalarak, üç kez daha yineleneyecektir. Her yinelenmeden önce ki ‘ne?, kim?.hayır!.o!’ repliğiyle ağız, birinci tekil şahısı, her yinelenişinde daha da şiddetlenen bir şekilde yadsır. Zihin ve beden ayrımının bu tür bir görsel imgeyle ele alındığı oyunda, ağız’ın reddettiği birinci tekil şahıs zamirinin yerine

<sup>280</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.241.

<sup>281</sup>Zarilli, s.117.

<sup>282</sup>Zarilli, s.118.

<sup>283</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.236.

<sup>284</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.237.

üçüncü tekil şahıs zamirlerini kullanması (İngilizcede dişi üçüncü tekil şahıs zamiri olan 'she' ve cansız nesnelere için üçüncü tekil şahıs zamiri olan 'it') varlık ve benlik arasındaki çatışmaya işaret ediyor görünür, "zihin ağız'ın artiküle ettiği kelimeleri üreten kaynak olarak bu yükten kaçmaya, onu ya tamamen bedenin (ağız'ın) ya da mümkün olan üçüncü bir şahsın üzerine atmaya çalışır."<sup>285</sup> Ağızın monoloğunun dramatik gerilim noktası attığı beklenmedik çılgınlardır, çünkü tarif ettiği 'o' kadının sessiz durumu bunu gereksiz kılmaktadır, "ses çıkartamıyor... hiçbir ses... ses denilebilecek bir şey bile... örneğin yardım istemek için çılgınlık atamıyor... isteseydi bağırması... çılgınlık... (çılgınlık atar)... sonra dinler... Sessizlik)... çılgınlık atar sonra...(Tekrar çılgınlık atar.)"<sup>286</sup> Ağızın geriye dönük olarak anımsadığı anı parçaları, içinde bulunduğu an'a dek gelir ve anlatım 'şimdi'nin ötesine geçemez, böylece zihnin kendini bulduğu bu halin tanımlamasından başka bir şey olmadıklarını anlarız, perdenin inmesinin üzerinden bir süre daha monoloğun sürmesi, ağızın aynı noktada bir akışı devam ettirmekte ve ettirecek olduğu izlenimi yaratır. Akış devam edecek ve zihnin somut kaynağı olarak ağız, kendini bu halde bulduğu Nisan sabahına dönüp duracaktır, Elin Diamond'un söylediği gibi,

*Ağızın hikayesi Oyun Sonu ve Mutlu Günler'deki hikayeleştirme çabalarını kucaklar ve onlara odaklanır. Onun deneyimi nesnelleştirme ihtiyacı, Hamm ve Winnie'nin hikayelerinin altında yatan güdüdür... Her üç hikayeci için de, şu anki zaman dayanılmaz, geri döndürülemez bir çürüme sürecidir...Şu an'da olmak, zamanın içinde olmak, nihayetinde özün bulabileceği tek gerçeklik olabilir ve perde bu gerçekliğin üzerine kapanır.*<sup>287</sup>

*Bu Kez* de, *Ben Değil*'dekine benzer bir görsel imge artı dil ile oluşturulmuştur. Bu kez sahnedeki karanlığın ortasında ağız yerine, uzun beyaz saçlı yaşlı bir adamın yüzü bulunmaktadır. Kafanın iki yanından ve yukarısından A, B, C olarak belirlenmiş, kendisine ait üç ses gelmektedir. A, B, ve C'nin anlatımları geçmişin farklı anıları üzerinden ilerlemektedir, fakat *Bu Kez*'in metni, anlatımın performansını oluşturan ve Beckett özellikle tiyatro metinlerinde önemli yer tutan, içeriği performansın biçimine dönüştüren noktalama, susma, sessizlik vb. anlarını bu kez belirtmez, tamamen noktalamasız ve somut minimal aksiyonu belirten birkaç parantez içi direktif dışında

<sup>285</sup>Beryl S. Fletcher ve Diğerleri, s.194.

<sup>286</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.239.

<sup>287</sup>Cohn, Samuel Beckett, s.119.

“özellikle vurgulanmasa bile hissedilir”<sup>288</sup> geçişlerle akar. Yani ses aynı ve yalnızca hikaye geçişlerinin anlaşılmasına izin verecek kadar farklı olmalıdır. *Krapp’ın Son Bandı*, vücuda büründürülen sesin niteliği aracılığıyla çoklu bir zamansal, mekansal ve bedensel simetri yaratırken *Bu Kez’de* A, B ve C’nin anlatımlarının birbiri ardına dizilişi, *Ben Değil’*dekine benzer bir bunalımla, birinci tekil şahıs kipini kullanmadan farklı zamanlara dair öykülerini anlatırlar. Anlatım, Beckett’in daha önceki oyunlarında sessizlik ve konuşma anları ile oluşturulan ritimden farklı olarak, ancak yine de kendi içinde simetrik bir yapı ortaya çıkacak şekilde ilerler. Seslerin farkı yüksekliklerde ve kesintisiz iç içe geçişiyle hikayeler de iç içe geçer.

Hikayelerin birbiri içine nasıl geçtiğini görmek için harfleri anlatı sıralamasına göre yazdığımızda simetrik yapı görünür hale gelir,

A A A C C C C B B B B B

C C C A B B B C A A A A

B B B B A A A A C C C C

Ve seslerin birbirinden ayrı hikayeleri anlatmaya başladığını ancak, geliş yönlerinden ve aralarındaki yükseklik farkından anlayabiliriz. Bu ritim bu simetrik yapıyla kurgulandığında, bir tür müzikalite ortaya çıkaracaktır.

*Adımlar’da* May, sınırlı yürüme alanı boyunca bir geliş gidiş sürdürmektedir. Işık, odak noktasını bu adımlama üzerine çekmektedir: “*Loş, tabanda en güçlü, bedende daha az, başta en az*”<sup>289</sup> ve her tekrarda daha karanlıktır. May annesinin sesiyle bir konuşma sürdürmektedir, bu sesin sahibinin gerçekte orada mı yoksa May’in kafasının içinde mi olduğuna dair verili bir bilgi yoktur. Beckett’in başka oyun kişilerinde de, örneğin *Bu Kez’de*ki Dinleyici ya da *Ben Değil’de*ki ağız gibi, May de konuşmasına birinci tekil şahısta başlar, sonra birden üçüncü tekil şahsa geçer. Kendi izleyicisiymişçesine izleyicinin bakışından, kendisini ve o an yapmakta olduğu hareketleri tarif eder. Performansın ve oyunun hikayesinin zamansal olarak üst üste

<sup>288</sup>Beckett, *Tüm Kısa Oyunları*, s.246.

<sup>289</sup>Beckett, *Tüm Kısa Oyunları*, s.258.

biner. Aynı durumu May'in yürürken adımlarını sayışındaki senkronizasyonda da buluruz. May'in üçüncü tekil şahısta ancak kendine işaret eden anlatısı, bir süre sonra Amy olarak karşımıza çıkar. Bayan Winter Bayan N olmuştur, May Amy olmuştur, fakat tekrarlanan bazı diyaloglar bize onların aynı kişi olduklarını düşündürür. Bunun bir tür kimlik bunalımına ya da belleğin yitişine işaret ediyor olmasını sağlayan biçim, belirleyici cümlelerin tekrarlanan kullanımı ve gittikçe belirsizleşen görsel imgenin kesinliği yok eden muğlaklığıdır.

Bu muğlaklık *Solo*'da da artmaya devam eder. Konuşmacı, *Adımlar*'daki May, *Bu Kez*'deki Dinleyici ve *Beşik*'teki Kadın'm gibi hayaletimsi bir figüre dönüşmüştür. Loşluğun ortasında dikilmekte olan Konuşmacı'nın görüntüsü, *Bu Kez*'deki Dinleyici gibi beyaz saçları ve üzerindeki beyaz geceliğiyle yaşayan bir ölüyü andıran görsel imgeyi güçlendirir. Konuşmacının anlattıkları May'in kendini tarif edişine benzer, ilk cümlesi çarpıcıdır, "*Doğumu ölümü oldu*"<sup>290</sup> ve oyunun başlığına uygun bir şekilde, monoloğunu sürdürürken 'birth/doğum' sözcüğünün çıkışını tarif eder, "*dudaklarını aralıyor ve dilini ileriye doğru fırlatıyor*"<sup>291</sup> yani sözcüğün sesini, üretme sürecine işaret ederek üretir. Konuşmanın içeriği öz-farkında bir tutumla, ancak üçüncü tekil şahıs kipinde ve seyircinin bakışından 'şu an'a bağlanan bir dizi tarif ve eylem içerir oda, Konuşmacının kendisi, ışık tarif edilir, "*Gece kalkıp el yordamıyla pencereye gidiyor yerini almak için, üzerinde geceliği ve çorapları. Odada zayıf ışık. Sözle anlatılamayacak kadar zayıf. Kaynağı belirsiz.*" Konuşmacının anlatımında sık sık tekrara başvurulur, küre lambanın yakılışı adım adım anlatılır, daha sonraki tekrarda kısaca bu anlatıma gönderme yapılır, "*Anlatıldığı gibi, ilk kibrit küre için. İkincisi cam için. Üçüncüsü fitil için.*"<sup>292</sup> Konuşmacının anlatımında dikkat çekici olan bu tekrarların gittikçe sonu çağrıştırıyor oluşudur: "*Gözler cama yapışık. Son kez bakıyor sanki.*"<sup>293</sup> Sözler anlamlı ve hüznü görünü, ancak Beckett'in diğer oyunlarında da başvurduğu ya da notlarında belirttiği gibi, sesler belli bir seviyede konumlandırılmıştır ve konuşma ritmi belirlidir. Sözcüklerin anlamsal olarak ifade ettiği şiddet, hüznü, acı vb. duygular, sözcüklerin ifade ediliş biçimlerinden ziyade kendilerindedir. Konuşmacının dilin

<sup>290</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.284.

<sup>291</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.288.

<sup>292</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.286.

<sup>293</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.289.



Sesin konuşma eyleminden farklı olarak, okuma eyleminin aracı olarak kullanıldığı *Ohio Doğaçlaması*'nda durum biraz daha farklıdır. Burada dil tamamen statik bir durumun, yüksek sesle okuma ve dinleme, harekete geçirici unsuru olarak işlev görür. Okuyucu kitabın üstüne eğilmiş okumaktadır, Dinleyici ise dinlemekte ancak eliyle masanın üzerine küçük vuruşlar yaparak okuma eyleminin denetimini sağlamaktadır. Dramatik konuşma ve eylem, bir metnin okunması ve dinlenmesi merkezinde tiyatro diline aktarılmıştır. Sarah West performatif 'dinleme'nin nasıl yaratıldığını araştırır,

*Sahne üstünde Beckett sıklıkla insanı irkilten bir tablo yaratır ve bunu pratikte sabit imgelerle "hareketli bir es"i üst üste bindirerek yapar. Aynı Krapp'ın Son Bandı, Ben Değil, Solo ve Ohio Doğaçlaması'nda yaptığı gibi. Bu oyunlarda o, spot ışığını dinleme ve konuşma eylemleri üstüne çevirir, kelimeler sadece sesli bir şekilde söylenmekle kalmaz aynı zamanda duyulduklarının da görülmesi gerekir.*<sup>294</sup>

*Beşik*'te Kadın, sallanan sandalyesinde elleri sandalyenin kolçaklarına dayalı bir şekilde sallanmakta ve kendi sesini dinlemektedir. *Beşik*'te ses, *Bu Kez* ve *Adımlar*'daki sesin kullanımına benzer. Sesin kaynağı görülmezken sandalyenin, "Dikkat çekmeyen. Ağır. K'nın katkısı olmaksızın mekanik bir şekilde kontrollü"<sup>295</sup> sallanmasıyla eş zamanlı süren anlatı, kadının kendi kaydedilmiş sesinden ve yine üçüncü şahıs kipinde devam eder. Sallanma ve konuşmanın başlamasını sağlayan sözcük Kadının, sallanma durduğunda, ses konuşmayı bıraktığında ve ışık biraz daha azaldığındaki müdahalesi, oyunu ve hareketi de başlatan "daha" sözcüğünü tekrarlamasıdır. "Daha" sözcüğü sallanma, anlatma ve dinleme eylemlerini başlatır ancak her defasında daha yumuşaktır.

Bir düzenleme ve sunum eylemine hazırlık sürecini gösteren oyun *Felaket*'te, oyunun dilini oluşturan ana unsur eyleme kapasitesinin hiyerarşik geçişlerle süren ve eylemsiz Oyuncuda son bulan sürecidir. Eyleme kapasitesi, eylemi yönlendirebilme gücü ve eylemsizlik üzerine oluşturulan oyunda ele alınan bu durumu Beckett'in pek çok oyununda görmek mümkündür. *Felaket*'te eyleme kapasitesine sahip olan Yönetmen hayal gücünü ses aracılığıyla iletilebilir, Asistan'ın bedeni aracılığıyla da

---

<sup>294</sup>West, s.264.

<sup>295</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.292.

uygulanabilir kılar, teatral unsurlar ve aynı zamanda onların hayata geçirilişi de Yönetmenin denetimindedir.

*Vücuda bürünmeyi hayal etme ve performe etme süreci, hem kavramsal hem de bedensel olan bir kompozisyon işçiliği gerektirir ve bu işçilik önceden belirlenmiş ve sürekli gelişim halindedir. Felaket'te kompozisyon unsuru başkahraman değil, ama başkahramanın bedenini kamusal bir gösteri olarak şekillendiren Yöneticidir-felaketimiz 'burada'dır.<sup>296</sup>*

Yönetmen sorar, ister, yapılmasını bildirir. Asistan açıklar, istekleri not alır ve değişiklikleri yerine getirir, sadece bazen, o da çekinerek kendi önerisini dile getirir. Oyuncu yalnızca kendisi üzerinde gerçekleştirilen eylemlerin bir mekanına indirgenmiş şekilde, yükseltinin üzerinde durur. Oyun, basit bir son prova sahnesi ile, kavramsal ve fiziksel olarak beden düzenlenişi üzerinden ortaya konan güç ilişkisine, tiyatro ve performansın insan bedeniyle olan ilişkisine ve seyircinin konumuna aynı anda gönderme yapmaktadır.

Geç dönem kısa oyunlardan *Ne Nerede*'de sahne Sesin konumlandığı ve daha az aydınlatılmış sol taraf ve seyirciye göre sağda yer alan oyun alanından oluşur. Ses, oyun alanının ışığını açıp kapatarak hareketin denetimini elinde bulundurur, elbette bu teatral unsurların açık edilmesine iyi bir örnektir. *Felaket*'teki ışıkçının görünmeyen sesini anımsatan biçimde bir kullanımla bu kez sesin, kendinden ayrı bedensel varlığını da oyun alanı içinde görürüz. Oyun alanında oyun sürmekteyken, Bam'in diğer(ler)iyile konuşan sesi ise Sesin varlığını çiftler, ses bedenin dışındadır ama aynı zamanda ait olduğu beden Oyun alanında sürmekte olan eylem, çok az farkla kendini tekrar eden, başarısız bir sorgulama edimini dile getirir.

### **5.3. Zaman**

Beckett oyunlarında zaman, geleneksel dramanın öyküye bağlı olarak gönderme yaptığı dışsal zamandan kurtularak, performansın zamanıyla örtüşür. Beckett'in oyunlarının yapısı düşünüldüğünde bu zaman kullanımı onları aynı zamanda öncesiz ve sonrasız yapar, yani zamansız. Oyundaki durum, zamanın belirsiz bırakılışına izin verir ve 'şu an'da gerçekleşerek dramayla sahneleme arasındaki

---

<sup>296</sup>McMullan, s.110.

zamansal çelişkinin gerilimini ortadan kaldırır. Zaman metin aracılığıyla ya da kayıt olanaklarıyla parçalanarak, şimdi'de gerçekleşen duruma anlamsal olarak hizmet eden bir araca dönüşür. Beckett'in pek çok oyununda bitiş, bir çeşit döngünün başlangıcıdır ve bir döngünün yeni bir başlangıç olması için aynen tekrar edilmesi gerekmez, yeterince yakın olması yeterlidir ve Beckett'in bitişleri de yeniden başlamaya yeterince yakındır. *Godot'yu Beklerken* ya da *Oyun Sonu*'nun açılış ve kapanış sahneleri birbirilerinin yerini alabilir. Bitiş sahnesi, başlangıç sahnesini andırır ancak çok az farkla ve döngünün devam mı edeceği yoksa bunun bir son mu olduğu (Beckett'in çalışmalarının bir karakteristiği olarak) muğlak kalır. Ancak yine de bu tercih, döngünün az farkla devam edeceğini düşündürür; döngü, oyun kişinin içinde bulunduğu sınırlandırılmış 'teatral' uzamda, oyun kişinin, çökmekte olan bedenselliğinin veya fiziksel varlığının sınırlandırılmış hareket alanı içerisinde, ki bu kısıtlılık oyun kişinin varoluşuna dair taşıdığı muhtemel simgesel anlamları dışında (bu oyuncunun performansı için de bir sınırlama yaratır) sona, belki bizim göremeyeceğimiz ama gerçekleşeceğini sezdiğimiz, yok oluşa doğru devam edecek izlenimini oluşturur. Beckett'in dünyasında vücuda büründülmesi, temsil edilmesi mümkün olmayan tek şey belki de zamandır, çünkü aslında zamana dair insanın elinde sadece 'şu an' vardır. Beckett de bunu yapar, zamana dair bakışımızı geçmişin parçalarıyla, şimdiki zamanın akışına sokar, çünkü bakışımız da zamanın bir önceki anla aynı olmadığı gibi, bir an önceki bakışla aynı değildir,

*Saatlerden ve günlerden kaçış yoktur. Ne yarından ne dünden. Dünden kaçış yoktur, çünkü dün bizi çarpıtmıştır ya da biz onu. Ruh halinin hiç önemi yoktur. Dün aşılmış bir kilometre taşı değil, yılların aşınmış yolunda bir bir gün taşıdır ve onulmaz biçimde parçamız olmuştur, içimizdedir, ağır ve tehlikeli... Hiç duraksamadan 'erişme' adını verdiğimiz şeyin boşluğu bizi hayal kırıklığına uğratar.*<sup>297</sup>

Beckett'e göre kişinin zaman bir uzlaşma noktası yoktur, şimdiki zamanda geçmişin parçacıklarıyla yaşamaya mahkumdur, "ölümlü mikrokozmoz, makrokozmozun görelî ölümsüzlüğünü bağışlayamaz."<sup>298</sup>s.30 Bu nedenle Beckett'e göre, yaşam bir

---

<sup>297</sup>Beckett, Proust, s.24.

<sup>298</sup>Beckett, Proust, s.30

alışkanlıklar dizisidir ve bilinç, bir alışkanlığın sonuyla diğerinin başlangıcı arasındaki acı verici geçiş dönemlerinde “yaşamın sıkıcılığının yerini bir an için varolma acısının aldığı o tehlikeli, kararsız, sancılı, gizemli ve doğurgan aralıklar”<sup>299</sup>29da, şimdinin durdurulamaz akışı içinde, “felaketten kaçınmak, gizemi tehlikesinden arındıracak yeni alışkanlıklar yaratmak üzere örgütlenmiştir.”<sup>300</sup> O nedenle, örneğin Godot’yu Beklerken’de, Godot’nun kim olduğundan ya da ne zaman geleceğinden ziyade onu beklerken zamanın nasıl geçeceği önemlidir, ama Vladimir ve Estragon’un, zaman geçirmek için buldukları (anladığımız kadarıyla daha önce defalarca kez yapmış oldukları gibi) eylemler başarısızlıkla sonuçlanır ve her seferinde aynı soruyu sorarlar, “Peki şimdi ne yapacağız?”

Estragon: Buraya dün geldik.

Vladimir: Ah yo, burada yanıyorsun.

Estragon: Peki dün ne yaptık?

Vladimir: Dün ne mi yaptık? <sup>301</sup>

Oyun kişilerinin zamansal anlamda kayıp olma durumlarına işaret eden belleğin yitimine yönelik bu tip diyaloglar oyunun zamanı anlamında baktığımızda zamanı, Didi ve Gogo’nun zamanına eşitler, bu durumda iki oyun kişileri beklemeyi eylemek için, bir anlamda eylemsizliği eylemler. Seyirciye ve oyunun kendisine gönderme yapan diyaloglar ise, “Oyunun kurgusal dünyasını çatlatarak içinde bulunulan ‘şu an’ın performansını vurgular ve izleyiciye, salondaki tanıklar olarak kendi vücuda bürünmüş varlıklarını anımsatır.”<sup>302</sup>

Vladimir: Yine de... bu ağaç... seyircilere dönerek bu bataklık...

Estragon: Bu akşam olduğundan emin misin?

Vladimir: Neyin?

---

<sup>299</sup>Beckett, Proust, s.29.

<sup>300</sup>Beckett, Proust, s.30.

<sup>301</sup>Beckett, Godot’yu Beklerken, s.17.

<sup>302</sup>McMullan, s.33.

Estragon: Bekleyeceğimiz zamanın.<sup>303</sup>

Performansın zamanı açısından oyunun zamanı, beklemeyi oynamanın zamanıyla eşitlenmiştir, öyleyse bugünün günlerden hangi gün olduğu çok net değildir, herhangi bir ‘oyun’ ve ‘bekleyiş’ günü olabilir. Vladimir’in seyircilere dönerek ‘bu bataklık’ sözünü söylemesi, hem performansın şimdisine ilişkin bir farkındalığın altını çizen meta teatral bir cümle iken aynı zamanda, seyirciye yansıtılan kendi imgelerinin ‘bataklık’ olarak çarpıtılmasıyla da, seyircinin şimdisini oyunun kurgusal şimdisine bağlayarak zamansal olarak kurgusal ve gerçek zaman arasında bir geçişlilik yaratır. Oyunun zamanını performansın zamanıyla aynı seviyede buluşturan başka replikler de mevcuttur, “*Estragon sahnenin ortasına gelir, sırtı seyircilere dönük, durur. Estragon: Ne hoş yer. Döner, sahnenin önüne ilerler, yüzü seyircilere dönük durur. Güzel manzara.*”<sup>304</sup> Eğer Beckett’in oyun kişileri yalnızca performans sırasında yaşamsallık kazanabiliyor iseler ki bu aynı zamanda oyunun varoluşsal açıdan konusuna uygun bir göndermedir, Estragon’un seyircileri ‘güzel manzara’ olarak görmesi doğaldır, bir oyunun seyirciye ihtiyacı vardır. Gerçek ve kurguyu anlık olanda bir araya getirerek *Godot’yu Beklerken*, Beckett’in diğer oyunlarında da kullanacağı, oyuncunun performans zamanını, oyun kişinin şu an’da şahit olabildiğimiz muğlak ve kayıp zamanını ve seyircinin zamanını buluşturmaya başararak, çok katmanlı bir ‘şimdi’ yaratır. Ancak Beckett oyun kişisi ile oyuncu repliklerinin zamansal olarak birbiri içine öyle ustaca geçirir ki, yalnızca ‘şimdi’nin altını çizerek bir kendine yönelik farkındalık yaratmakla kalmaz, aynı zamanda bu farkındalığın kendisine de yönelerek performativiteyi iki katına çıkarır. İkinci perdede Vladimir ve Estragon, Godot’yu ‘beklemek’ için tekrar buluştuklarında, ne yapacakları ve zamanı nasıl geçirecekleri sorusu yeniden gündeme gelir; boş gevezelikler ve atışmalar, bedensel egzersizler, Lucky ve Pozzo’yu ya da ağacı taklit etme oyunları başarısızlıkla sonuçlanır. Oyunun sonlarına doğru sözselsel ve eylemsel tekrarlara dair Vladimir’in çıkarımı dikkat çekicidir ve yazarının düşüncelerini yankılaşar niteliktedir, “

---

<sup>303</sup>Beckett, *Godot’yu Beklerken*, s.17.

<sup>304</sup>Beckett, *Godot’yu Beklerken*, s.16.

Vladimir: Ama alışkanlık büyük bir uyuşturucu. *Estragon'a bakar*. Bana da biri bakıyor, benim hakkımda da biri, uyuyor, hiçbir şeyden haberi yok, bırakın uyusun diyor. *Bir an*. Devam edemeyeceğim! *Bir an*. Ne demiştim?”<sup>305</sup>

Ancak Godot’yu beklemeye ve elbette gösteriyi sona taşımaya mecburdurlar, buradaki durum *Mutlu Günler*’deki Winnie’nin durumuyla benzerdir. Nurten Birlik makalesinde Godot’yu amaç olarak tanımlar,

*Godot’nun ne olduğu ya da kim olduğundan öte ne yaptığı önemlidir. Godot’nun anlamsal bir bağlamı olabilir ama ne yaptığı konusunda hem fikir olmak zor değildir. O, oyundaki kişilere bir amaç verir.*<sup>306</sup>

Pozzo ve Lucky, ikinci perdedeki rollerini oynamak üzere sahneye girdiklerinde Vladimir rahatlar, çünkü yan oyuncular gösterinin devamı için yeniden sahnedirler,

Vladimir: En sonunda! *Yığına doğru gider*. “Takviyeciler, en sonunda”, “Gücümüz azalmaya başlamıştı. Artık gecenin sonunu görebileceğiz.”, “Artık yalnız değiliz, geceyi beklerken, Godot’yu beklerken, ee beklerken... beklerken. Bütün akşam kimseden yardım görmeden mücadele ettik.”<sup>307</sup>

İkinci perdede artık dilsiz olan Lucky’nin boğazına bağlı olan ip, artık kör olan Pozzo’nun onu kontrol etmesi için değil, ama takip edebilmesi için daha kısadır, bu nedenle Lucky dengesini kaybettiğinde o da yere kapaklanmaktadır. Pozzo yere düştüğünde Vladimir ve Estragon’dan yardım istemek için sürekli bağırır. Vladimir bu yardımı yine zamansal olarak çift yönlü sözlerle karşılar,

Vladimir: Boş konuşmalarla zamanımızı harcamayalım! *Bir an. Şiddetle*. Fırsat varken bir şeyler yapalım! Her gün birilerinin bize ihtiyacı olmuyor. Aslında özellikle bize ihtiyaç duymuyorlar. Başkaları da, daha iyi olmasa bile bizim yaptığımızı yapabilirlerdi.

---

<sup>305</sup>Beckett, Godot’yu Beklerken, s.93.

<sup>306</sup>Hacettepe Edebiyat Fakültesi Dergisi, “Godot’yu Beklerken: Epistemolojik Kategorilerin Sorunsallaştırılması”, Sayı.28 (2011), s.21.

<sup>307</sup>Beckett, Godot’yu Beklerken, s.79.

Kulaklarımızda çınlayan şu yardım çığlıkları bütün insanlığa yöneltilmiş! Ama burada, zamanın bu anında, istesek de istemesek de bütün insanlık biziz.<sup>308</sup>

Bütün insanlığı temsil eden oyun kişileri üzerinden Beckett, eylem ve dil arasındaki karşıtlığı burada da sürdürür. Vladimir'in, yardım çağrısına cevap vermenin gerekliliği ve bir şeyler yapmanın zorunluluğu üzerine konuşması yine kendine dönerek, eyleme geçmek üzere eylemsizlikle sonuçlanır,

Vladimir: Bütün bildiğim, bu koşullar altında, saatlerin uzun olduğu ve bizi –nasıl söylesem- alışkanlık haline gelene kadar, akla uygun görünen hareketlerle, kendileriyle oyalanmaya zorladıkları. Bunun aklımızın batağa saplanmasını engellemek için olduğunu söyleyebilirsin şüphesiz. Ama zaten o korkunç derinlikleri bir türlü bitmek bilmeyen gece içinde uzun süredir dolanmıyor mu?<sup>309</sup>

Vladimir oyun boyunca pek çok kez bir türlü gecenin çökmeyişinden, günün bitmeyişinden yakınıyor. Ancak sahne üzerinde olanlar dışında zamansal göndermesi bulunmayan diğer oyun kişileri için, sahne dışında geçirilmiş zaman aynı zamanda, sahneye ait belleğin dışında kalmaktadır. Vladimir Pozzo'ya “Birdenbire mi kör oldunuz?” diye sorduğunda Pozzo sinirlenir, “*hiddetle* Soru sormayın bana! Körlerin zaman kavramı yoktur.”<sup>310</sup> diye cevap verir. Vazgeçmeyen Vladimir “Dün karşılaşmıştık. Hatırlamıyor musunuz?” dediğinde ise Pozzo onu, “Dün kimseyle karşılaştığımı hatırlamıyorum. Ama yarın da bugün kimseyle karşılaştığımı hatırlamayacağım.”<sup>311</sup> diye yanıtlar. Zamanın kullanımına, sahnede kalanlar ve sahneden çıkanlar olarak yeniden baktığımızda Beckett'in zamanı kullanım biçimini daha iyi görebiliriz. Vladimir ve Estragon sürekli sahnededirler ve ikinci perde için ara verildiğinde ve tekrar sahneye döndüklerinde, aynı yerde olup olmadıklarından emin olamazlar; emin olduklarında ise zaman onlar için yalnızca Godot'yla olan randevularına dair bir önem taşır ve onları buldukları yere bağlar. Pozzo ve Lucky ise her iki perdede birer kez girip çıkarlar ve onların hareketliliği zamanla olan ilişkilerinin niteliğini değiştirdiğinden zaman, dolayısıyla Pozzo'nun saati önemlidir, Pozzo Estragon ve Vladimir'e, “İnsan yolculuk ederken yol uzun görünüyor işte... *Saatine*

<sup>308</sup>Beckett, Godot'yu Beklerken, s.81.

<sup>309</sup>Beckett, Godot'yu Beklerken, s.82.

<sup>310</sup>Beckett, Godot'yu Beklerken, s.88.

<sup>311</sup>Beckett, Godot'yu Beklerken, s.90.

*bakar...* evet, altı saat, doğru, tam tamına altı saattir hiçbir canlı yoktu ortalıkta”<sup>312</sup> diyerek zamanla yol almak arasında kurduğu bağlantıyı işaret eder. Birinci perdede, saatini kaybettiğini fark ederek “saatimi nereye koydum? *Karıştırır*. Gerçek bir köstekli saati nereye koydum? *Karıştırır*. Gerçek bir köstekli saati baylar, saniye şaşmazdı!”<sup>313</sup> diyerek ağlar. Saatini kaybetmesi, çiftin ‘yol alma’ ve ‘var olma’ durumlarında bir kopukluk yaratır. İkinci perdeye dünden bugüne körleşmiş ve sağırlaşmış bir halde gelirler.

Richard Schechner *Godot’yu Beklerken*’i “*Biçim, -zamanın- parçaları, yani Gogo ve Didi, Pozzo ve Lucky ve Çocuk(lar)ı bir arada güçlülükle tutabildiği, merkezden dönerek uzaklaşan bir çember gibi*”<sup>314</sup> diye tanımlar ve oyunun “*mekan ve zamanın ritimleri arasındaki bir yüzleşme*” ve zaman ve mekanın da “*aynı işlevin koordinatları olduğu*”<sup>315</sup> tespitini yapar. Pozzo saatini kaybedene kadar doğrusal zaman boyutunda yaşamaktadır, ancak saatini kaybetmesi doğrusal zamanın kayboluşu olarak ortaya serilir ve Pozzo’nun zamana dair söylemleri tersine döner.

Vladimir ve Estragon’un konuşmaları ve eylemleri, ikinci perdede artan unutkanlıkla birlikte daha fazla iç içe girdiğinden, eylemsizlik hali daha belirgindir ve yerine getirilemeyen eyleme halinin yerini an’a yönelik diyaloglar alır. Oyunun ele aldığı durumun muğlak zamansallığını ortaya çıkaran biçimsel yönelişin altını çizen unutkanlığın ortaya çıkardığı ‘an’a odaklanma, perdelerin kendi içinde ve birbirleri arasındaki tekrara dayalı benzerlikleri ve konuşulan dille ortaya çıkarılan diyaloglardır. Artık saati olmayan Pozzo’nun Vladimir’in, sorularına verdiği yanıt buna bir örnektir,

Pozzo: *aniden kızgın* Kahrolası zamanınızla bana yaptığınız eziyet yetmedi mi? İğrenç bir şey bu! Ne zamanmış! Ne zaman! Bir gün, yetmiyor mu bu size, bir gün dilsiz oldu, bir gün ben kör oldum, bir gün sağır olacağız, bir gün doğduk, bir gün öleceğiz, aynı gün, aynı an, yetmiyor mu bu size? <sup>316</sup>

<sup>312</sup>Beckett, *Godot’yu Beklerken*, s.26.

<sup>313</sup>Beckett, *Godot’yu Beklerken*, s.49.

<sup>314</sup>Ruby Cohn, *Casebook On Waiting For Godot*, New York: Grove Press, 1967, s.175.

<sup>315</sup>Cohn, *Casebook On Waiting For Godot*, s.177.

<sup>316</sup>Beckett, *Godot’yu Beklerken*, s.91.



*Oyun Sonu*, oyun kavramını ve performansın kendisini eylemsel ve dilsel olduğu kadar zamansal olarak da kendi konusunu gerçekleştirecek olan materyal alt yapı olarak kullanır. Oyun içinde ve oyun zamanı boyunca bitirememe durumuna işaret eden replikler ve diyaloglar, tekrarlanan yapı ve eylem düzeni içinde sürmekte olan zamanın altını çizer. Oyunun başlangıç cümlesi Clov'un durumu belirleyen, "Bitti, bitiyor, bitecek..."<sup>317</sup> repliğidir ve oyun sırası kendine geçen Hamm de bitirmek istemektedir, "Yeter, artık bitme vakti, sığınakta da. (*Bir an.*) Gene de karar veremiyorum, karar veremiyorum... bitirmeye. Evet, bu işte, artık bitme vakti geldi, gene de karar veremiyorum... (*Esner*) bitirmeye."<sup>318</sup> der. Böylelikle oyunun açılışında işaret edilen durumun performansı başlamış olur ve bitirememe durumunu yaratan kişi olarak Hamm'i görürüz. Oyunun muğlak zamanı bitişe, tükenişe yöneliktir ve zamansal göndermeler, bu oyunda da 'şu an' akmakta olan zamanı Clov'un deyişiyle "Sıfır." olarak belirler,

Hamm: Saat kaç?

Clov: Her zamanki gibi.

Hamm: Baktın mı?

Clov: Evet.

Hamm: Eee?

Clov: Sıfır.

Hamm: Yağmur yağmalıydı.

Clov: Yağmayacak.<sup>319</sup>

Hamm'in "Yağmur yağmalıydı" repliğine Clov'un verdiği kesin "Yağmayacak" yanıtı da zamansal olarak oyunun kendine yönelik meta-teatral özelliğini vurgulayan cümlelerden biridir; oyun kendini tekrarlayan bir yapıda sürmektedir ve oyunda yağmur yağmaz. Oyun içinde yer alan her şey belirlidir;

---

<sup>317</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.92.

<sup>318</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.93.

<sup>319</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.94.

başlama, yatma ve kalkma, ilaç alma, yemek yeme vb. ve zaman zaman oyun kişileri, zamanın ve oyunun ilerleyişini dillendirirler, “Hamm: İlerliyoruz.”<sup>320</sup> Beckett’in, yaşamlarını performansın içinde sürdürmeye mahkum oyun kişileri, böylelikle şimdiki zamanın akan ama oyunun zamansal belirliliği içinde gelecek vaat etmeyen niteliğini, kendi hayatlarının süregelen niteliğine uydurarak farklı ve çoklu anlam katmanları yaratırlar. Hamm Clov’a “Tohumların filizlendi mi?”<sup>321</sup> diye sorar, Clov, “Hiç filizlenmeyecekler” diye cevaplar çünkü filizlenmek için gerekli olan gelecek zamana ulaşmak mümkün değildir, bu hem gerçek hem kurgusal zamana işaret eden bir katman yaratır. Diğer oyunlarında da olduğu gibi zamanın ‘şu an’a sıkışmış niteliği, onun çürümeye ve yok oluşa doğru yavaş yavaş tükenmekte olduğu gerçeğini değiştirmez, yalnızca biz zamanın bu özelliğini, zaman geçip tükenmeye yüz tuttuğunda algılayabiliriz ve Beckett bunun altını hemen tüm oyunlarında çizer. Nell ve Nagg’in aralarında geçen diyalog bu durum için iyi bir örnek sunar,

Nell: Neden her gün bu komedi?

(*Bir an.*)

Nagg: Dişimi kaybettim

Nell: Ne zaman?

Nagg: Dün ağzımdaydı.

Nell: (*Hüzünlü*) Ah, dün!<sup>322</sup>

Bedensel tükeniş dünden bugüne artmakta, ancak dışarıdaki hayata dair herhangi bir değişiklik meydana gelememektedir. Her şey aynıdır, sahnenin arka duvarındaki pencerelerden hiçbir şey görünmez (çünkü pencerelerin ardında muhtemelen sahnenin duvarı vardır) her şey gridir, görünen tek şey Clov dürbününü çevirdiğinde salonda oturmakta olan seyircilerdir ve Clov olasılıkla sessiz bir seyirci itlesine gönderme yapan ironik repliğini söyler, “(*Merdivenden iner, dürbünü alır,*

---

<sup>320</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.96.

<sup>321</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.98.

<sup>322</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.99.

*inceler, seyircilere çevirir.) Dur bakalım... büyük bir kalabalık görüyorum... coşkulu bir kalabalık!*"<sup>323</sup>

Oyuncular, oyunun bitme zamanı gelene ya da başoyuncu Hamm bitirme kararı verene kadar rollerini sürdürürler, ancak oyunun sürüyor olması hali hazırda, Hamm'in oyunu bitirmeye bir türlü karar veremiyor oluşunun bir sonucudur ve her temsilde olduğu gibi devam etmektedir. Bir türlü bitmeyen "bu şey" tüm konuşmaların altında devam etmekte olan asıl konudur,

Hamm: Bıkmadın mı?

Clov: Evet! (*Bir an.*) Neden?

Hamm: İşte bu... bu... şeyden.

Clov: Oldum olası. (*Bir an.*) Sen bıkmadın mı?

Hamm: (*Kederli*) Değişmesi için bir neden yok o zaman.

Clov: Bitebilir. (*Bir an.*) Ömür boyu aynı sorular aynı yanıtlar. <sup>324</sup>

ya da oyunun ilerleyen bölümlerinde olduğu gibi,

Hamm: Sence yeteri kadar sürmedi mi?

Clov: Evet! (*Bir an*) Ne?

Hamm: Bu... bu... şey.

Clov: Ben hep öyle düşündüm. (*Bir an.*) Sen?

Hamm: (*Kederli*) Bu da ötekiler gibi bir gün o zaman.

Clov: Devam ettiği sürece. (*Bir an.*) Ömür boyu hep aynı saçmalıklar! <sup>325</sup>

---

<sup>323</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.106.

<sup>324</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.94.

Zamansal olarak başoyuncunun oyunu bitirebilmesi, sona yaklaşan hayatının bitmesiyle aynı anlama gelir,

Clov: (*Yalvararak*) Oyunu bırakalım artık!

Hamm: Asla! (*Bir an.*) Beni tabutuma koy.

Clov: Tabut yok artık.

Hamm: Bitsin o zaman!<sup>326</sup>

*Oyun Sonu*'nda oyun kişileri, sahnede buldukları zamanı bölümleyen bir sıralama izlerler ve bu da oyunun ve performansın tekrarlanan yapısını vurgular. Bu *Mutlu Günler*'de Winnie'nin performansının sıralamasına ve zamanlamasına gösterdiği özeni anımsatır, bir farkla ki *Mutlu Günler*'de Winnie eyleme kapasitesi sınırlı ve hatta ikinci perdede tamamen kısıtlanmış olduğu halde devam edebilmenin bir yolu olarak oyunu kararlılıkla sürdürmeye çalışırken, *Oyun Sonu*'nda kişiler bitirmeyi başaramadıkları için oyun sürdürülmektedir. Oyunlar arasında ele alınan durumların karşıtlığını görmek de ilginçtir, çünkü bu açıdan baktığımızda, Beckett'in farklı türleri de içine alan çalışmasını tek bir eser olarak görmek mümkündür.

*Mutlu Günler*'de zaman, yatma ziliyle kalkma zili arasında Winnie'nin gününü bölümleyen eylemlerinin zamanı, aynı zamanda sahnede geçirilecek olan somut zamanı da bölümler. Replikler ve eylemler 'şu an'a işaret etmektedir, geçmişe yönelik çağrışımlar ise Winnie için gittikçe soluklaşmaktadır. Çantasından çıkardığı 'şeyler'ini, yapılış zamanlarını ve sıralarını şaşırılmamak için çantaya geri koymaz, 'şeyler'in çantaya geri dönmesi için gün sona ermelidir. Zamanın bu çift katmanlı kullanımına işaret eden pek çok örnek vardır, Winnie şemsiyeye bakar,

Öyle sanıyorum-(*şemsiyeyi kaldırır*)- evet, öyle sanıyorum ki... bunu açabilirim şimdi. (*Açmaya başlar. Bir takım mekanik güçlüklerden sonra başarır.*) İnsan hep oyalanıyor- gecikiyor -olur da erken açarım korkusuyla- gün gelip geçiyor -bitiyor- açmaya hiç vakit

---

<sup>325</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.114.

<sup>326</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.130.

bulamadan.<sup>327</sup>

Ya da ikinci perdede boğazına kadar gömülü gördüğümüz Winnie, yeni durumuna ilişkin, zamansal olarak ‘şimdi’ye ve gözlemcilerin ‘gözleme’ eylemine gönderme yapan sözünü söyler: “Biri hala gözetliyor beni demek. (*Susar.*) Hala seviyor beni. (*Susar.*) Bence harika olan da bu işte (*Susar.*) Gözlerimin üstünde gözler.” Winnie hala sahnededir, oyun devam etmektedir. Ancak Winnie’nin yeni durumuna dair elimizde ne kadar zaman geçmiş olabileceği ile ilgili bir veri bulunmaz, “Şimdi yine zamandan söz edebilir mi insan?”<sup>328</sup>

Krapp sahneden ayrıldığında, sahne arkasındaki karanlıktan gelen sesler performansı devam ettirmektedir, ama Winnie’nin sahneden ayrılma şansı yoktur. Öyleyse yapacak bir şey bulamadığında ya da yeni eylemi gerçekleştirmek için henüz erken olduğunda Winnie, konuşarak bu boşluğu doldurmaya çalışır.

Zamanın çoklu kullanımının Krapp’ın şimdiki zamanını paylaşan izleyici için en birleştirici anı, altmış dokuz yaşındaki Krapp’ın dinleme eyleminin yerini alan yeni kayıt sahnesidir. Kaydetme eylemini başlatan kayıt düğmesine basış, Krapp’ın konuşma ve dalgınca düşünme anlarıyla çelişir. Bu kayıt sırasında, zamanın ele alınışına ilişkin dikkat çekici bir başka nokta ise, Krapp’ın bantlar aracılığıyla ‘şimdi’de bir araya gelen geçmişine ait parçalarında bahsedilenlerin, şimdi yapılan kayıta, daha çok geçmiş zamana ve şimdiye yönelik bir söyleme dönüşmüş olmasıdır. Şimdide somutlaşan, dağınık zaman ve bölünmüş bedensel imgeler yeni kayıt sahnesinde, geçmişin bir parçası olmak üzere dönüştürülmektedir. Oyun Krapp’ın bantları dinlemeye başlamasından hemen önce başlar ve dinlediği bandın bitip makaranın boşa dönme sesine eşlik eden ‘dinleyen Krapp’ın görüntüsü ile biter. Oyundaki zaman, şimdiki Krapp’ın geçmiş yıllarda kaydetmiş olduğu bantları dinlemesi eylemiyle, geçmiş ve şimdi arasında gidip gelerek, zamansal bir üst üste binme yaratır. Krapp dinlemek istediği bandı bulmaya çalışır, üzerinde ‘Aşka elveda’ yazan bandı bulunca çalıştırır. Zamansal olarak ilk bilgiye ulaşırız, “bugün otuz dokuzuma girdim, dipdiri.”<sup>329</sup> İlk karşıtlık böylelikle kurulur. Şimdiki zamanda görmekte olduğumuz Krapp, işitme ve

---

<sup>327</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.103.

<sup>328</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.113.

<sup>329</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.54.

görme duyuları bozulmuş, güçlkle yürüyebilen, beyaz traşsız bir yüzü, dağınık kırılmış saçları, morarmış bir burnu ve eski ve tuhaf bir kılığı olan yaşlı bir adamdır. Geleneksel anlamda bir öykünün çatışmasına karşılık gelebilecek olan şey burada, durum üzerinden vücuda büründürülen karşıtlıkların oluşturduğu gerilimdir.

Otuz dokuz yaşındaki Krapp'ın teypten gelen sesi, gözlerini kapatıp, değer taşıyan şeyleri düşünmeye başladığını söyler, aynı anda, izlemekte olduğumuz Krapp, çok kısa bir süre gözlerini kapar. Hareket aynı olmakla birlikte, süresi değişmiştir, 'çok kısa bir süre'ye inmiştir. Artık düşünülebilecek değerli şeyler olmadığı için mi? Anılar eskidiği için ya da yaşanacak yeni şeyler olmadığı için mi? Belki hepsi belki de hiçbiri. Teypten gelen sesin kaydının yapıldığı zamandaki Krapp, az önce geçmişten bir kaydı dinlediğinden, bu kaydı on, on iki yıl önce, o zamanlar görüştüğü bir sevgiliden söz ettiğinden bahseder. Demek ki o sıralarda Krapp yirmilerinin sonunda bir yaşta olmalıdır. Yani kayıt tutmaya başlayalı kırk yılı geçmiştir ve oyunun durumu aslında zamansal olarak şimdi de buluşan tüm bu sorunların cevabı için orada ona bakmamızı beklemektedir. Bu sırada altmış dokuz yaşındaki Krapp bandı durdurur, bir süre dalar ve tekrar bandı çalıştırır. Bu dalma sırasında, Krapp'ın otuzlu yaşlarındaki bu sevgiliye ait anıları mı canlanmıştır? Otuzdokuz yaşındaki Krapp'ın, dileklerini ve kararlarını andığı yerde, altmış dokuz yaşındaki Krapp ile otuz yıl öncesinin Krapp'ının tepkileri birleşir, dilekler ve kararlar ikisini de güldürür. Burada, zamanın çok katmanlı olarak şimdiki zamanda ses aracılığıyla somutlanışına bir kez daha tanık oluruz.

*Geliş ve Gidiş*'te dışsal zaman belirsizliğini korur, sahnede yarı aydınlatılmış oturma alanında gördüğümüz kadınlara dair, zamansal olarak tek bildiğimiz eskiden beri birbirilerini tanıdıkları ve yeniden bir araya gelmiş olduklarıdır. Ru oyun alanının dışındaki karanlığa/dışarıya çıktığında, Vi Flo'ya, "Ru'yu nasıl gördün?"<sup>330</sup> diye sorar, "Flo: Bu ışıkta pek az görebiliyorum" diyerek performansın şimdisine işaret eden repliğini söyler. Beckett'in hemen hemen tüm oyunları, oyunun zamanını performansın zamanıyla eşitleyen göndermeler içererek durumu 'şimdi'de sabitler.

*Oyun*'da, oyun kişileri geçmiş zamanda yaşamış oldukları bir aşk ve ihanet

---

<sup>330</sup>Beckett, *Oyun Sonu*, s.219.

hikayesini şimdiki zamanda ve anlatının zamansal ilerleyişini, şimdiki zamanın lehine manipüle eden ışığın hareketine boyun eğerek anlatmaya çalışırlar. Oyun adının da yankıladığı gibi, oyunu oyun yapan tüm unsurlarıyla, ki buna kurgusal oyun kişinin kurgusal katmanı, aktörler, teknisyenler ve seyirci de dahildir, birlikte vücuda bürünür ve seçilen hikayenin yapısı da oyunun anlamsal katmanını destekler,

*Beckett'in kendi amaçları için edebi bir klişeyi –sonsuz üçgen- benimsediği oldukça nettir. O, Godot'yu Beklerken'de sirk ve müzikhol numaralarıyla yaptığını bu oyunda Feydeau şansı ile yapar. Kurgusal anlatım sekanlarında onların eski (geçmiş zaman) karakterlerini ortaya koyacak yeterli kanıt varsa da bu, şu anda (şimdiki zaman) onları ve bizi bekleyen şimdi'deki durumlarıyla keskin ve ironik bir karşıtlık yaratmaktadır.<sup>331</sup>*

Beckett'in kısa oyunlarından *Ben Değil*, geç dönem oyunlarının çoğunda olduğu gibi, zamanı performansın zamanıyla eşitler. Sahnede oluşturulan görsel imgenin karanlıkta, havada yüzer gibi görünen ve kelimelerin fışkırıcısına döküldüğü bir Ağız'ın, içinde bulunduğu an'ı denetleyemediği bir akışla sürdürüşüne ve bunu kavramaya çalışmasına tanık olduğumuz ve tamamen 'şimdi'de sürmekte olan bir zaman kullanımı söz konusudur. Ağız ve onu yönlendiren zihin arasındaki çatışma, nasıl ve ne zaman bu duruma geldiğini kavramaya çalışan ağız'ın denetleyemediği, durduramadığı ve sözcüklerin son hızla aktığı kendi eyleminin içinde sürmektedir.

Zamanı tam olarak performansın zamanıyla birleştiren bir diğer kısa oyun ise *Bu Kez'dir* ve *Bu Kez'de* durdurulamayan bir konuşma eyleminin yerini, dinleme eylemi almıştır. Yaşlı adamın kendisine ait olan ve üç farklı yönden gelen seslerin anlattıkları hikayeler, adamın geçmişinin farklı zamanlarına ait göndermeler içerir ve diğer oyunlarında da gördüğümüz türden simetrik bir yapıyla katmanlaşır.

*Adımlar'da*, *Ben Değil* ve *Bu Kez'de* gördüğümüz türden bir zaman anlayışı söz konusudur. Performansın zamanı ve gerçek zaman birbirine eşit, oyunlarda dışsal bir zamana gönderme yapılmaz. Geçmiş hikayelerin ve anıların parçaları kırık dökük de olsa şimdiki zaman'a taşınır ve aslında performe edilen, geçmiş zamanın şimdiki zamandaki kalıntılarını vücuda büründürmektir, aynı zamanda May'in adımlarının

---

<sup>331</sup>Beryl S. Fletcher ve Diğerleri, *A Student's Guide To The Plays Of Samuel Beckett*, 1. Basım, London-Boston: Faber&Faber, 1978, s.171.

görünür olduğu bedeni, gittikçe belirsizleşerek sonunda yok olmaktadır, ya da artık görünür değildir.

Son dönem kısa oyunlarında muğlaklık artar, *Solo*'da Konuşmacının görüntüsü *Adımlar*'daki May'in ve *Bu Kez*'deki Dinleyicinin halüsinatif görüntüsünü andırır. Zamansal referans bu oyunlarda da olmadığı gibi içinde bulunulan durum, 'şimdi'nin performansı içinde bir akış halindedir. *Solo*, *Beşik* ve *Ohio Doğaçlaması*'ndaki akış önceki kısa oyunlarında giderek artmakta olan parçalanmışlık ve kısıtlılık içinde sürdürülen akıştan biraz da olsa farklılaşmıştır. Bu oyunlarda durum, kendi içinde bir döngüsellik içermez ya da şimdiki zamanın mecburi akışına uymuş olarak devam etmez, durumun ve performansın süresi birbirine eşitlenir ve durum sonlandırılır ancak bu, olası döngüsellik artık devam etmeyeceği anlamına gelmez. Ancak muğlaklık ve belirsizlik diğer oyunlardaki gibi artmakta ve sona yaklaşmaktadır. Zamanın sona ilerleyişi, ışık ve karanlık arasında yaratılan tezatlığın bütünlüğündeki azalmayla hissettirilir. Beckett böylelikle yine, duygular yerine duyulara hitap etmeyi tercih eder. *Beşik*'te Kadının sesi, Kadının içinde bulunduğu duruma yönelen kısa bir eylem dizisi sıralar, öteki pencerelere bakan tek penceresinde oturmakta ve kendisine benzeyen bir başka canlı varlık olup olmadığından söz etmektedir, ama aynı zamanda anlatı bunun sonuna, 'şu an' görmekte olduğumuz imgeye işaret ederek devam eder. Kadın sonunda, günün sonu geldiğinde aşağı inip sallanan sandalyesine oturmakta ve bir bakıma annesinin ölümüyle sonlanan eylemini yinelemektedir.

*Ohio Doğaçlaması*'nda zaman kullanımı tam olarak şimdi'ye işaret eder. Oyunun başlığındaki 'doğaçlama' sözcüğünün ironik olduğu aşıkardır çünkü oyun, okuma eyleminin Dinleyici aracılığıyla ve onun kontrolü altında sürdürüldüğü bir performans olarak sahnelenmektedir. Okuyucu, Dinleyicinin masaya vuruşlarıyla okuma eylemini düzenler.

*Felaket*'te zaman performansın öncesine gönderme yapan bir prova sürecini işaret eder görünse de, kurgusal zamanla gerçek zaman performansın sonunda üst üste bindirilir. Beckett'in daha önceki oyunlarında gördüğümüz, zamansal olarak çoklu ya da muğlak bir algılama yaratmak için kullandığı kaydedilmiş ses, bedensiz ses ya da kafanın ya da zihnin sesi olabilecek, somut kaynağından çıkmayan ancak yine de duyulabilir olan ses, bu oyunda da kullanılmıştır. Yönetmen seyirci konumuna, ama yine onların önünde bir yere yerleşerek bedensel görünürlüğü yitirir ve artık yalnızca



sesi duyulur. Işıkcıyı görünmez, sesi duyulmaktadır, ancak Yönetmen ve ışıkçı birbirlerini duyamamaktadır ve Asistanın hareketli bedeni ve sesi aracılığıyla iletişim sağlanır. Son olarak, finalde alkış sesleri duyulur, “Y: Şimdiden işitebiliyorum.” Oyuncu hayali/kaydedilmiş alkış seslerini duyduğunda kafasını kaldırır ve kafasını kaldırmasıyla alkış sesleri azalarak sona ererken hem kurgusal hem de gerçek zaman ‘şimdi’de birleşir.

*Ne Nerede*’de, sahne üzerinde ancak oyun alanı olarak belirlenmiş bölümün solunda, bir megafonla vücuda büründürülmüş Ses ki aynı zamanda oyun alanındaki oyuncuların biridir, zamanı oyun boyunca dört farklı mevsim olarak betimler. Ancak oyun alanındaki eylem, Sesin anlatısıyla şu an’da şekillenmektedir ve Sesin betimlemesi dışında zamanın geçişini imleyen tek unsur tekrarlanan eylem ve diyaloglardır. Ses her tekrarda zamanın geçtiğinin altını çizerek şimdiki zamanı tekrar unsuruna bağlayarak çoğaltır, ancak görünürde geçen zaman içinde, aksiyon tekrar aracılığıyla sabitlendiğinden dramının merkezinde tekrar unsurunun yarattığı sonuçsuzluk yer alır.

#### **5.4 Hareket**

Bir tiyatro sahnesinde hareket görmeyi bekleriz, bu hareket geleneksel tiyatrodaki hikayenin ya da sözün yönlendirdiği tamamlayıcı bir harekettir. Beckett’in oyunlarında hareket, genellikle bir durumun içine sıkışmış görünen oyun kişilerinin, o durumun cereyan ettiği sahne uzamı içinde zaman zaman çeşitli araçlar (örneğin ışık, ses, ya da sahne dışından kontrol edilen nesnelere ve hatta sahnede bulunan bir diğer kişi) tarafından kontrol edildiği, ve kendi bedensel parçalanmışlıklarının ve kısıtlı eyleme kapasitelerinin izin verdiği ölçüde ortaya çıkar. Oyunlarında sahnenin teatral unsurlarını, oyun kişilerinin ve dolayısıyla sahne üzerindeki aktörün hareketlerini ve içinde konuşmanın yanı sıra farklı sessel unsurları da barındıran ‘ses’i performatif bir yapıda birbirine zorunlu kıldığı görülür. Böylelikle oyunda ele alınan durumun içinde var olan anlam, hareketler ve replikler üzerinden kurulan karşıtlıklar ve tekrarlar aracılığıyla somutlaşır. Seyircinin performans ve dil aracılığıyla bu iç içe geçmiş ve katmanlaşmış teatral yapıdaki çelişiklere tanıklık etmesi beklenir, ki bu da zihinsel açıdan onu katılımcı bir konuma yönlendirir. Sahnedeki oyun kişisini canlandıran

oyuncu ve seyirci, diğ er unsurlarla birlikte anlam üreten, kolektif bir işleyişin parçası haline gelirler.

Beckett'in bedeni parçalayan veya uzamı sınırlayan ve onu bir tür oyun alanına dönüştüren yönelimi aslında, insanın hem ölümlü somut bir beden içine hapsoluşuna hem de dünyadaki varoluşunun sınırlılığı ve anlamdan yoksunluğuna karşılık gelen nesnel bir sınırlama yaratır. Fiziksel olarak sahne aynı zamanda, oyun kişilerinin, içinde belirli eylemleri gerçekleştirebildikleri oyun alanının sınırlarını oluşturur. Hareketi belirli bir yönetime zorunlu kılan da bu sınırlılıktır. Sahne, mevcut durumun içinde cereyan ettiği 'şimdi'yi gerçekleştiren, oyun kişilerinin kısıtlı bedensel devinimlerinin şekillendiği bir oyun alanı olarak mevcut olduğunu saklamaz. Daha önce Beckett oyunlarının teatral niteliklerinin, özellikle bu 'açık etme'de yattığına değ inmiştik. Bir Beckett aktörü geleneksel anlamda bir karakteri yapılandırmaz, oyun kişinin içinde bulunduğu fiziksel şartların, bir performans olarak oyuncuya dayattığı zorlukla mücadele ederek, bu zorluk üzerinden oyun kişisi ile empati kurar. Ne gözlemci oyun kişisiyle özdeşim kurmak üzerinden bir etkilenim yaş ar ne de aktör oyun kişinin psikolojisi ile ilgilidir. Philip Zarilli'nin aktardığına göre Beckett'in pek çok kadın rollerini oynamış ve Beckett'le çalışmış olan Billy Whitelaw, Beckett oyunlarının "tamamen yeni bir kurallar diziniyle çalışmak olduğunu" ve bunun "normal karakterizasyon veya psikoloji ile ya çok az alakalı ya da tamamen alakasız olduğunu"<sup>332</sup> söyler. Beckett oyunlarında aktör ve yönetmen olarak çalışmış Roger Blin ise şu yorumu yapar,

*Beckett'in oyunlarında oynamak, son derece ağır bir tecrübedir. Bütün etiniz ve budunuzu ona vermeniz aynı zamanda bir hafiflik havası da yaratmanız gerekir. Bir trajedide oyuncuların kocaman bağı rışlar ya da hareketlerle kendilerini özgür bırakışlarına benzer şekilde, bu oyunlar sizi özgür bırakmazlar.*<sup>333</sup>

Beckett'in 1952 yılında yazdığı *Godot'yu Beklerken*, 'beklemek' durumunun üzerine inşa edilmiş, iki perdelik bir oyundur. Beckett'in sahne için yazdığı ilk uzun oyunu, kendisi bizzat eylemsizliğ e ve durağanlığa işaret eden bir durumu sahneye

---

<sup>332</sup>Zarilli, s.116.

<sup>333</sup>London Magazine, "Roger Blin and Beckett" Vol.18, Nu.7, (October, 1978), s.52.

taşıyarak, biçiminin karakteristiklerinden birinin de işaretini vermektedir.

Oyunun temel eylemi beklemek olduğundan ve beklemek de bulunulan yerde kalmayı gerektirdiğinden oyun kişileri sahneden ayrılamazlar, bu hem konu hem de sahneleme için gerekli bir zorunluluktur. Bir tiyatro oyunu olarak içinde yer aldığı uzamda, oyuncuların ve oyun kişilerinin beklemek eylemini gerçekleştirebilmelerini sağlayan en önemli unsur, sahnede kalma zorunluluklarıdır ve sahnede oldukları süre boyunca da bir şeyler yapmalıdırlar. Oyun kişilerinin olasılıkları çeşitlidir ve intihar da diğerleri kadar sıradan bir seçenektir. Ancak ölme ihtimalinin başarısızlıkla sonuçlanacağı aşikardır. Bu hem sahne üzerinde ölmenin imkansızlığına hem de oyun kişilerinin bunu gerçekleştirebilmeleri için gerekli şartlardan yoksun oluşlarına karşılık gelir; ağacın dalı çok incedir, yeterli ipleri yoktur. Ya da anlık bedensel ihtiyaç ya da zorunluluklarını gidermeye çalışırlar ya da hikaye anlatmayı denerler.

*Godot'yu Beklerken*'de performansın öyküsünü oluşturan ana unsur, daha sonraki oyunlarında gittikçe bozulacak ve indirgenecek olan bedenler arası ilişkiselliktir ki bu ilişkisellik şiddet ve şefkat arasında gidip gelen bir fiziksellik üzerinden kurulmuştur ve sıklıkla müzikhol numaralarını anıştıran eylemler içerir. Oyun boyunca Estragon ve Vladimir arasında, Pozzo ve Lucky arasında, Estragon, Vladimir ve Lucky arasında, Vladimir ve Pozzo arasında tekme, dayak gibi kötü muameleler ve ama aynı zamanda yalnızca Estragon ve Vladimir arasında kucaklaşma, üstünü örtme, el ele tutuşma gibi pozitif fiziksel eylemler bulunur., ve özellikleriyle McMullan'ın söylediği gibi, “*Godot'nun materyal bedendeki ısrarı oyunu karnavalımsı, grotesk bir popüler performans kültürüne bağlar ve vurgusu fiziksel işlevler ve fiziksel gürültü üzerinedir.*”<sup>334</sup> Pozzo ve Lucky'nin sahneye girişiyle sahne üzerindeki eylemsel denge değişir, ilk olarak ikilinin sahne girişlerinin gürültülü gösterişliliği, Estragon ve Vladimir'i ilk önce korkutur ve sahne girişine arkalarını dönerek bedensel jestlerinin korunmacı bir pozisyon almasına ve birbirlerine sokulmalarına neden olur, ve (elbette oyunla ilk kez karşılaşan seyirciyi de) Godot'nun gelmiş olabileceği yanılgısına düşürür.

---

<sup>334</sup>McMullan, s.35.

Hareket ve dil üzerinden kurulan karşıtlık, eylemsizlik halini performe etmek için uygun bir alan yaratır. Bekleme eyleminin ana kişileri Estragon ve Vladimir olduğundan, sahnede oyun boyunca kalması ve zamanı geçirecek bir şeyler yapması, aynı zamanda göstermesi gerekli olan çift onlardır, Godot'yla olan randevuları onları mekansal olarak buldukları yere bağımlı kılar,

Estragon: Şimdi ne yapıyoruz?

Vladimir: Beklerken.

Estragon: Beklerken. *Sessizlik.*

Vladimir: Egzersizlerimizi yapabiliriz.

Estragon: Hareketlerimizi.

Vladimir: Yükselmelerimizi.

Estragon: Gevşemelerimizi.

Vladimir: Uzanmalarımızı.

Estragon: Gevşemelerimizi.

Vladimir: Isınmamız için.

Estragon: Yatışmamız için.

Vladimir: İyi, hadi.<sup>335</sup>

Eylemsel olanın dilsel olarak dile getirilmesi ve bir eylemi hareketi geçirmeyişinin yanı sıra, diyalogun yapısı da oyun boyunca, ama özellikle ikinci perdede baskın biçimde performativitenin kendisine göndermelidir, Begman bu biçimi şöyle yorumlar,

*Tekrarlar, kafiyeler, aleterasyonların yanı sıra, bu karşılıklı diyaloglarda 'stichomythia'\*nın kullanımı, onların hareketlerinde belirli bir stilistik nitelik yaratır ve bu*

---

<sup>335</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.71.

onların öz-farkında teatral performanslar oluşlarının, bilgilendirmekten ziyade dönüştürmek amacıyla yaratılmış estetik ürünler olduklarının altını daha da çizer.<sup>336</sup>

Beckett'in oyunlarında kullandığı ve konu ve durumla ustalıkla bir şekilde iç içe geçirdiği oyun ve gerçekliğin örtüşen şimdisi, bu ilk uzun oyununda da oldukça belirgindir. Didi ve Gogo, randevu yerinden ayrılamadıklarından sürekli bir şeyler yaparak bekleme eylemini performe ederler; Pozzo kendisini ve Lucky'yi birer gösteri nesnesi olarak sunmaktan hoşnuttur, ancak saatini kaybetmesiyle sahneden çıkma vakti gelmiştir. Bu hem zamansal olarak çiftlerin bekleme eyleminin performansına olanak sağlayan hareketli-hareketsiz karşıtlığı açısından önemlidir; aynı zamanda Pozzo, sahneden ayrılma zamanı geldiğinde gitme eylemini yerine getirmek, yani sahneden ayrılmakta o kadar isteksizdir ki, gidememe durumu bir eyleyişe döner,

Pozzo: Öyleyse hoşçakalın.

Vladimir: Güle güle.

Pozzo: Hoşçakalın. *Sessizlik. Kimse kımıldamaz.*

Vladimir: Güle güle.

Pozzo: Hoşçakalın.

Estragon: Güle güle. *Sessizlik.*

Pozzo: Ve teşekkürler.

Vladimir: Biz teşekkür ederiz.

Pozzo: Bir şey değil.

Estragon: Evet evet.

Pozzo: Hayır hayır.

Vladimir: Evet evet.

---

<sup>336</sup>Modern Drama, "How to Do Nothing with Words, or Waiting for Godot as Performativity", Vol. 50-2 (Summer 2007), s.155-156.

\*Antik Yunan dramasında, karşılıklı, tek ya da yarım cümlelerden oluşan diyalog.

Estragon: Hayır hayır. *Sessizlik*.

Pozzo: Bir türlü ... *uzun duraksama*... ayrılamıyorum.

Estragon: Hayat gibi.<sup>337</sup>

Oyun eylemsizliği dramının merkezine yerleştirdiğinden, oyunda şanslı anlamını taşıyan Lucky'nin neden şanslı olduğuna dair şöyle bir çıkarım da bulunmak mümkün görünmektedir, Lucky şanslıdır, çünkü oyunda varlık amacı bir eyleme durumuna bağlı olan tek kişi odur. Oyuncuların eylem gerektiren edimsel sözlerin eylemsizlikle sonuçlanarak yarattığı bekleme performansının yanı sıra, hareket alanı ve bedensel eyleme kapasiteleri de kısıtlanmıştır. Bekleme ve dolayısıyla oyun oynama alanı olan sahne/düzlük arkası duvar, iki yanı kulis koridorları ve sahne önündeki seyircilere ait olan salondan oluşur. Bekleme durumu ile oyun süresince sahnede kalmanın gerekliliği birlikte işler ve hareketi sabit bir duruma bağlı kılar. Estragon sıklıkla gitmek istediğini söyler ve Vladimir ona gidemeyeceklerini hatırlatır, ancak Vladimir de sürekli akşamın bir türlü çökmediğinden yakınmaktadır.

Bedensel olarak en zengin oyun olan Godot'da beş oyun kişisi bulunur ve yine bedensel kısıtlama söz konusu ise de, hareketi etkileyen bedensel kısıtlılık henüz 'rahatsızlık' derecesindedir ve bedensel bütünlük tam olarak parçalanmamıştır. İkinci perdede Pozzo'nun kör ve Lucky'nin dilsiz oluşu, birinci perdede çizdikleri imge üzerinden karşılaştırma olanağı yaratan bir tekrar duru yaratır; fiziksel eylemin koşulları değişmiş olsa da konumsal şartlar sürdürülmektedir, McMullan'ın dikkat çektiği gibi,

*İkinci perdede Pozzo ve Lucky düştükleri yerden kalktıklarında Lucky Pozzo'ya kırıbacını geri verir. Pozzo otoritesine tanıklık edenlere bağımlıyken, bu otoriteye maruz kalanlar ise, bu maruz kalışı yeniden üretmeye devam ederler.*<sup>338</sup>

*Oyun Sonu*'nda Beckett, *Godot'yu Beklerken*'dekine benzer teatral olarak temsil edilemez gibi görünen bir durumun performansını kurar, 'bitme' durumunun; ancak oyunların başlıklarının işaret ettiği gibi bu durumların eylemsizliğe ya da eylemi sonlandırmaya yönelik isteklerini gösterebilmenin tek yolu, eylemektir. Bitirememeyi

<sup>337</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.45-46.

<sup>338</sup>McMullan, s.36.

anlatmanın yolu Beckett için, devam etmeye çalışmaktır, ya da beklemenin yolu beklerken geçecek olan zamanın doldurulması ya da öldürülmesidir ve bu da ancak eyleyerek mümkündür. Hamm'in kör ve tekerlekli sandalyeye bağımlı oluşu onu bedensel olarak eyleme geçebilme anlamında Clov'a bağımlı kılar.

Clov'un bağımlılığı ise bedensel anlamda daha dolaylıdır, kilerin anahtarı ve dolayısıyla kalan yiyecekler Hamm'dedir ve başka yer yoktur, bu nedenle Clov en çok gerçekleştirmek istediği eylemi yerine getiremez, Hamm'i ya da sığınağı terk edemez. Buna en çok yaklaştığı zaman olan ikinci perde sonunda, hazırlanmış ve bavulu elinde olduğu halinde bile.

Oyunun açılış sahnesinin sabit kompozisyonu içinde yer alan variller, tekerlekli sandalyesinde oturmakta olan Hamm ve sahnenin arka duvarındaki iki küçük ve yüksek pencere örtülüdür ve Clov, matematiksel bir düzende tekrarladığı giriş-çıkış, merdiveni alış ve perdeleri açıp pencerelerden bakış ritüelini yerine getirdikten sonra önce çöp varillerinin, daha sonra da Hamm'in üzerindeki çarşafı açar ve özenle katlar. Bu mim, bir tür tiyatro perdesinin açılışı, oyunun girişi ya da oyuna başlama ritüelidir ya da Gontarski'nin dediği gibi, "*Clov perdeleri açar ve sahnenin her bir elemanın üzerindeki toz örtülerini alarak sahne dünyasını harekete geçirir, böylece uyanma eylemini taklit etmiş olur.*"<sup>339</sup>

Görsel imge anlamsal olarak neye gönderme yapıyor olursa olsun, ortada çok katmanlı bir 'oyun' ve 'oyunama' durumu mevcuttur, oyun kişileri 'rollerini oynarlar' ve bu durumun farkındadırlar. Clov açılış miminden sonra seyircilere dönerek başlangıç repliğini söyler, "Bitti, bitiyor, neredeyse bitecek, neredeyse bitmeli." Ve sahneden ayrıldığında Hamm uyanır, esner, yüzündeki mendili kaldırır ve rolüne başlar, "Bende... (*Esner*) oyun."<sup>340</sup> Böylece bitirmek için gerekli olan ve oyunun sonunu işaret eden ilk adım atılır. Oyun kişileri tiyatroya ve sahneye ait göndermelerle, oyunu bilinçli bir şekilde sürdürürler ve aynı zamanda bitirme isteklerini sürekli dile getirirler, eylem ve dil arasındaki karşıtlık da böylece kurulmuş olur ve oyun boyunca kendini tekrarlayan biçim, farkındalığı canlı tutar.

---

<sup>339</sup>McMullan, s.42.

<sup>340</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.93.

Oyundaki temel eylemi oluşturan durum, bir iktidar figürü ve aynı zamanda başoyuncu olarak Hamm'in, sahibi olduğu sığınakta ve sahne üzerinde kendi başına eyleyebilme kabiliyetinden yoksun oluşudur. Ve bir hizmetkar ve bir yardımcı oyuncu olan Clov'un giderek kısıtlanmakta olan hareket kabiliyeti üzerinden kendini gerçekleştirmek zorundadır. Ama aynı zamanda hareketsiz olan Hamm iktidarın merkezindedir, tam olarak merkezde olmak ister ve bunu tekerlekli koltuğunu kendi başına hareket ettiremediğinden, iktidar edilenin çevresinde ve kısıtlı da olsa hareket etme olanağına sahip olan Clov' a yaptırır,

Hamm: Bana ufak bir tur attır.

*(Clov koltuğun arkasına geçer ve ileri doğru iter.)*

Hamm: O kadar hızlı değil!

*(Clov koltuğu iter.)*

Tam dünyanın etrafından.

*(Clov koltuğu iter.)*

Duvarları sıyrarak git. Sonra yine ortaya getir.

*(Clov koltuğu iter.)*

Tam ortadayım, değil mi?

Clov: Evet.

Hamm: Bize gerçek bir tekerlekli iskemle gerek. Büyük tekerlekli. Bisiklet tekerlekleri.<sup>341</sup>

Bu ilişki hareket-hareketsizlik karşıtlığı üzerinden teatral bir dille sahneye aktarılır ve 'oyun'u merkezine alan bir oyunun başoyuncusu olarak Hamm dünyanın/sahnenin sınırlarını keşfeder. *Oyun Sonu*'nun bu yapısı, Beckett'in sonraki

---

<sup>341</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.104.



birçok oyununda sahnenin merkezini kullanım biçiminden farklıdır; çünkü diğer oyunlarında kişiler, oyun notlarında da belirtildiği üzere, merkezden biraz sağda ya da solda olmak üzere konumlandırılırlar. Hamm, Beckett'in son dönem tiyatrosunda merkezden kaymış ve hayaletimsi oyun kişilerinin fiziksel varlıklarının aksine, merkezde olmak ve varlığına dikkat çekmek ister. Hamm'in bisiklet tekerlekleri ister, çünkü hareket edebilmek için Clov'a bağımlı olmak istemez. Nitekim oyunun ilerleyen bölümlerinde Hamm, Clov'dan bir kanca isteyerek koltuğu kendi başına hareket ettirmeye çalışır ancak başaramaz. Ve bunu teyit etmek için bile Clov'un varlığına ve onun çok iyi görmeyen gözlerine ihtiyacı vardır, "Hamm: İlerliyor muyum? Clov: Hayır. (*Hamm kancayı fırlatır.*)"<sup>342</sup> Hamm oyununa hazırlanırken mendiliyle siyah gözlük lerinin camlarını özenle siler, oysa Hamm'in kör olduğunu biliriz. Anna McMullan Hamm'i bir "*kandırmaca*" olarak tanımlar,

*Zalim olduğu kadar muhtaç ve acizdir. O, mutlak oyuncu kraldır, amatör bir aktördür. Onun otoritesi Pozzo'nunki gibi, etrafındaki herkes tarafından gözlemlenmeli ve onaylanmalıdır... Hamm hem yaratıcı hem yaratılmış olandır, kendi bedensel dünyasının sistemlerine ve özellikle de Clov'a bağımlıdır.*<sup>343</sup>

*Oyun Sonu*'nun, Beckett'in iyi bir satranç oyuncusu olması ve satranca düşkünlüğü de göz önüne alındığında, satranç oyunu motifiyle düzenlenmiş olduğu sıklıkla yapılan ve kabul gören bir yorum olmuştur. Oyunun başlığı, bir satranç oyunun son hamlelerine gönderme yapar. Ancak oyunu tamamen ve sadece bir tür satranç oyunu simülasyonu olarak yorumlamaktansa, bunu satranç motifini de içeren hareketi biçimlendiren bir çıkış noktası olarak görmek, bizi oyunun anlamsal katmanını sınırlandırmaktan alıkoyacaktır, McMullan'ın belirttiği gibi, "*Satranç motifi daha ziyade Beckett'in, performans gösteren bedeni stilize bir hareket düzenine tabi tutuşunun altını çizer.*"<sup>344</sup> Beliz Güçbilmez'in altını çizdiği gibi, "*Kaçınılmaz son bilindiğine göre bir satranç oyuncusu(ya da metaforik olarak satranç taşı) için en iyi*

---

<sup>342</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.113.

<sup>343</sup>McMullan, s.43.

<sup>344</sup>McMullan, s.42.

*hamle oyundan kaç(in)mak, ya da bu mümkün değilse, mükemmele en yakın olan başlangıç pozisyonunu korumaktır.*”<sup>345</sup>

Oyunda pek çok gönderme bulunmaktadır ve bağlamsal açıdan oyun çok incelemeye konu olmuştur, ancak bu oyunda da söz ve eylem, görsel imge ve öz-farkında tavrın oyunun bağlamsal alanını genişlettiğine değinmek yeterli olacaktır, AnnaMcMullan’ın dediği gibi,

*Oyunun perspektifi, performansın fenomenolojik şu an’ından ve Clov’un sağlamakta yükümlü olduğu acil bedensel ihtiyaçlardan, Tanrının dünyayı sudan ayırdığı Yahudi-Hıristiyan yaradılış teorisinin bir seri parodik göndermesi aracılığıyla, sıra dışı bir şekilde geniş bir alansal ve dünyevi vizyona kayar (pencerelerden biri suya diğeri karaya bakar). Ne var ki her bir seviyede başlangıç duygusu kısa sürede erozyona uğrar ve ilerlemekte olan bir çöküşle birleşmiş döngüsel bir tekrar olarak baskın, dünyevi yapı ortaya çıkar. Oyun Sonu’nda gerek beden gerekse dünya oyunu domine den entropik ritmlere tabidir.*<sup>346</sup>

Clov oyun boyunca sekiz kez “Seni terk ediyorum” der; ancak bir edim bildiren bu cümle arkasından gitme eylemini hayata geçirmez, işaret ettiği daha çok eyleme geçememiş durumu ve gitme isteğinin, daha doğrusu terk etme isteğinin kendisidir. Böylelikle gitme isteği sözselsel olarak da desteklendiği halde, beklenen hareketin gerçekleşmeyişi, hem gerçek hem kurgusal katmanda orada kalmanın zorunluluğuna tabi kılınır. Oyunun kapanışında başoyuncu Hamm’in çağrılarına kimse cevap vermez ve böylelikle Hamm oyunu bitirmek zorunda kalır,

Hamm: İyi. (*Bir an.*) Varıyoruz. (*Bir an.*) Ve bitirmek için? (*Bir an.*)At. (*Köpeği atar. Düdüğü koparır.*) Buyrun! (*Düdüğü önüne atar. Bir an. Koklar, alçak sesle*) Clov! (*Uzun bir zaman geçer.*) Yok mu? İyi. (*Mendilini çıkarır.*) Mademki böyle oynanıyor bu... (*Mendilini açar.*) Biz de bunu böyle oynayalım... (*Mendilin son katlarını açar.*) ve artık bundan konuşmayalım... (*Mendilini açmayı bitirir*)...artık hiç konuşmayalım. (*Açık mendili kolunun uzandığı kadar önünde tutar.*) Yaşlı çaput! (*Bir an.*) Sen... benimle kalıyorsun. (*Bir an. Mendili yüzüne götürür.*)<sup>347</sup>

<sup>345</sup>Tiyatro Araştırmaları Dergisi, “Tragedya Oyunun(un) Sonu: Oidipus’un Tahtında Kör Hamm(let) Tragedya ve “Geç Kalma” Ontolojik ve Epistemolojik bir Yaklaşım”, Sayı.17, (Kış 2003), s.29.

<sup>346</sup>McMullan, s.41.

<sup>347</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.139.

Böylece oyun başlangıç noktası olan ‘bitiş’e ve ele aldığı ‘bitirememe durumun geri dönerek, diğer oyunlarında da olduğu gibi onu nihai yok oluşa doğru sürekli kılar.

*Mutlu Günler*’de (1961) ortasında bir kum tepeciğinin yer aldığı sahne bir düzlüğü çağrıştırır. Elli yaşlarında bir kadın olan Winnie, beline kadar bu kum tepeciğine gömülüdür. Winnie’nin gömülü olduğu tepeciğin arkasında Willie yaşar. Winnie’nin başlama repliği “Başla, Winnie” (Susar.) Başla gününe, Winnie”<sup>348</sup> dir ve Winnie böylece oyunu açar. Winnie’nin uzun ve parçalı monoloğu, daha önce pek çok kez yapılmış olduğu anlaşılan ve tekrarlanmakta olan bir dizi küçük eylemle birlikte, anlamsal bir iç içe geçmeyle sürer. Winnie’nin sahip olduğu şeyler (eski bir diş fırçası, bitmek üzere olan bir diş macunu, gözlüğü, şemsiyesi...), gömülü olmanın getirdiği sabitliği ile karşıtlık oluşturan ve gününü, aynı zamanda oyuncunun sahnede geçirdiği zamanı, eylemsizliğe sürüklenmeksizin devam ettirecek olan araçlardır. ‘Şeyler’le gerçekleştirilen eylemlere (örneğin diş fırçalama, tükürme, fırçanın sapındaki yazıyı okumaya çalışma, aynada dişleri kontrol etme gibi) yönelik cümleler aynı zamanda, henüz görmediğimiz, ama Willie’nin durumuna yönelik bir anlam katmanı daha oluştururlar.

Winnie’nin günlük ritüellerini oluşturan eylemler belirli bir sıralamayla yerine getirilirler, Winnie çantasına erken yönelmeye kalktığında kendini uyarır, “Hayır. (*Yine öne döner, gülümser.*) Hayır hayır. (*Gülümsemesi silinir.*) Yavaş yavaş, Winnie.” Winnie yapıp etmelerinin sırasını şaşırılmamalıdır, bu performans ile oyunun kendi dünyasındaki eylemlerin ortak bir vücuda bürünmeyle karşımıza çıkışıdır; Winnie’nin/aktörün hem sahne üzerinde eylemsiz kalmasını hem de Winnie’nin gününü geçirebilmesini sağlayacak olan eylemlerinin tükenmesini önler. Ancak eylemlerin yine de tükenmekte olduğunu biliriz, çünkü ‘şeyler’ tükenmektedirler, tıpkı Winnie’nin bedeninin giderek yaşlanmakta, belleğinin giderek tükenmekte olduğu gibi. Winnie’nin temel eylemi konuşmak ve ritüellerini yerine getirmektir. Winnie’nin durumunda olduğu gibi duyulmak için konuşmak ve görülmek için eylemek bir bütün olarak Winnie’nin varlığının devamını sağlayan bütünsel bir deneyim oluşturur. Bu konu açısından da sahnede oyunun şimdiki zamandaki deneyimi açısından da (Winnie, aktör,

---

<sup>348</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.139.

seyirci) bir düzlem yaratır. İkinci perdede bedensel hareket olanağı tamamen ortadan kaldırılmıştır, Winnie artık boğazına kadar kum tepeciğine gömülmüştür. Fakat oyun henüz bitmemiştir ve Winnie, pek çok Beckett kişisi gibi devam etmeye çabalar, eylemleri tükenen Winnie yine sorar: “Peki şimdi? (Susar.)”<sup>349</sup>, şarkısı için erkendir, bu nedenle yapacak hiçbir şeyi kalmadığında Winnie dua eder ve bir Beckett kişinin eyleme alanının sınırları artık daha da kısıtlandığında başvurduğu diğer yola başvurur, ki o da hikaye kurgulamak ve anlatmaktır. Beckett oyunlarında çoğunlukla, eylem alanı, fiziksel alan ya da bedensel durumun kısıtlanmışlığı arttığında, sözcükler ve anlatının eylemi oluşturma işlevi kendi üzerine döner ve hareketin yerini alır; şimdi ortada sözcüklerin ve anlatının (çoğu zaman kişilerin kurgusal hikayelerinin, Hamm’in günlüğü ya da Winnie’nin Milly hikayesi gibi) eylemi sürmektedir ve bu nedenle tamamlanmamaları gerekir.

Görünüşte hiçbir işe yaramayan ve hatta kendi başına ayağa kalkmak ve hareket etmekten bile aciz bir görüntü sergileyen Willie’nin varlığı, Winnie’nin (ve diğer pek çok Beckett kişinin de) varlığının sürmesini; eylemeye ve konuşmaya devam etmesini sağlayan güçtür. Tıpkı Oyun Sonu’ndaki Hamm ve Clov, *Godot’yu Beklerken*’deki Estragon ve Vladimir ve Pozzo ve Lucky gibi, Winnie ve Willie, varlıklarını birbirleri üzerinden devam ettirdikleri eylemlerle vücuda büründüren Beckett çiftlerindedir. Winnie bulunduğu yerden ayrılamaz. Aslında sadece kum tepeciğine gömülü olduğu için hareket etme kapasitesinden yoksun olması bile, bu basit durumun işaret ettiği pek çok sembolik anlama gebe dir. Winnie’nin geçmişinden tek tek anımsadığı şeylerle bir araya geldiğinde örneğin ilk öpücüğü, balosu ya da Shower/Cooker çiftiyle karşılaşması gibi, bu somut kısıtlanmışlığın şemsiyesi altında yaşama dair pek çok anlamı barındırır. Beckett’in ilişkilere yönelik umutsuzluğu, kadın kahramanlarının heyecansız ve kısıtlı yaşamlar sürmeleri ve içinde buldukları durumu sorgulamadan devam etmek için gösterdikleri bitmeyen bu çaba oyunun, sürekli bir anlatım içermeyen metni, ve kısıtlı aksiyonu içinde yalnızca parçalanmış hareket ve dil ile oluşturulan simetrik yapısının, duygulanımı kuvvetli bir anlatım ve güçlü bir öykü kadar sarsıcı bir etki yaratabileceğini gösterir. Bir kadının sona ermekte olan tekdüze ve aşksız yaşamının bu basit simgesi, onun bu duruma yönelik hiçbir sorgulamaya

---

<sup>349</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.164.

yönelmemesi ve mutlu günlerine sıkıca sarılmasıyla oluşturulan karşıtlık içinde somutlaştırılır. Hayatının bu hale gelmesinde, oyunda eylemsizliği ve ilgisizliğine tanıklık ettiğimiz Willie'nin rolünün büyük olduğunu düşünebiliriz. Bu düşünce, Winnie'nin mutlu günlerinin kaynağı olarak Willie'yi göstermesi ile oluşturulan çelişkiden doğar, çünkü Beckett'in anlamsal arayışında her şey karşıtı üzerinden işler ve var olur. Willie'nin her tür yaşam belirtisi gösteren eylemi ve direkt Winnie'ye yönelik olmasa da sarf ettiği her cümle Winnie'nin gününü mutlu kılar. Phillip Zarilli ile çalışan Patricia Boyette, Winnie'ye çalışma sürecini aktarırken, “*her eylemin temiz ve net bir şekilde başlatılması*”nın önemini altını çizer. Ona göre, pek çok küçük eylem ve sözün içe içe girdiği bu oyunda eylemlerin, kendinden önceki ve sonraki ile kuracağı ilişki, iki eylem arasındaki alanın kullanılışıyla ortaya çıkar,

*Bu aradaki alan, eylemin olduğu ve bir sonraki eylemin ne olduğunu bilmediğimiz yerdir. Bu, ‘Sıradaki ne?’ anıdır, eyleme sürükleyen şey budur. Winnie gözlükleri bulduğunda artık başka bir ray üzerinde ilerlemektedir... Bu eylemlerin haritasını çıkarmak görece olarak kolaydır ama sizi bir sonraki eyleme sürükleyen güdüyü, yeni ve taze bir şekilde elde edebilmek zorluğun yattığı yerdir.*<sup>350</sup>

Phillip Zarilli ise Patricia Boyette'in bahsettiği bu güdünün nasıl elde edilebileceğine dair, Winnie'nin dış macunu tüpüyle kurduğu ilişki üzerinden şu öneride bulunur,

*Winnie: Zavallı Willi- (tüpü inceler... gülümsemesi solar)- bitmekte- (kapağı arar). Burada ‘bitmekte olmak’ güdüsü basitçe, tüpün bitmekte olduğunu ‘görmenin’ fiziksel eylemi, bu cümlelerin söylenme güdüsüdür. Fiziksel durum, eylem için tekrar duyuşsal bir içselleşme sağlar. Her bir eylem tetikleyicisi ne olursa olsun optimal olarak bir ‘fiziksel tortu, eylemden yada güdüden geriye kalan bir ‘his’ bırakır... Tüpe gerçekten bakmakta ve onun neredeyse boş olduğunu görmekte bence, ‘bitiyor’ demenin güdüsü bulunur ve ‘bitiyor’ demek de kapağı aramak için bir güdüdür. Her eylemin, bir sonraki için bir güdü/tetikleyici oluşturabilmesi için tam olarak tamamlanmış olması gerekir.*<sup>351</sup>

---

<sup>350</sup>Contemporary Theater Review, “Psychophysical Training, Physical Actions, And Performing Beckett”, Vol.17, No.1, (January 2007), s.79.

<sup>351</sup>Contemporary Theater Review, “Psychophysical Training, Physical Actions, And Performing Beckett”, Vol.17, No.1, (January 2007), s.79-80.

Beckett'in dili ve hareketi bu şekilde karşı karşıya getirmesi geleneksel ve alışılmış olandan farklı bir alımlama düzlemi gerektirir, ve elbette, her seferinde tekrarlandığı üzere bu alımlama performansın her üç, hatta yazarı da buna dahil edebiliriz, dört paylaşımcısı için de geçerlidir. *Mutlu Günler*'dekine benzer biçimde, hareketin ve konuşmanın çapraşık bir karşı karşıya gelişini, *Krapp'ın Son Bandı*'nda da görürüz. Farklı zamanlarda kaydedilmiş seslerin şimdiki zamanda vücuda bürünmesiyle şimdiki zamana taşınan performans; 'dinleme' eyleminin durağanlığı içinde, görünür olan ve olmayan olarak bölünmüş uzam içindeki hareket sıralaması ve dille kurulan karşıtlıklar aracılığıyla oluşur,

*Buradaki hatıra, korunmuş bir geçmişe geri dönüş olarak değil, bireysel ve kültürel geçmişin parçalarıyla bezenmiş 'şu an' olarak var olurlar. Gerçekten de onlar, 'şu an'ı geçmişin performansı olarak ortaya koyarlar... sınırlandırılmış, kısıtlandırılmış hareket ve hatta hareketsizlik, oyun kişinin bedeni, geçmişin hareketliliği ve aksiyonuyla karşıtlık oluşturur.*<sup>352</sup>

Görünür uzamda Krapp'ın masası, teyp, makaralar, defter ve Krapp'ın koltuğu yer alır. Parlak ışıkla sınırlandırılan dinleme alanı haricindeki yerler koyu karanlıktır. Karanlık ve dağınık odasında görünür olan çığ beyaz ışıkla aydınlatılmış ve önem arz eden nesnelere (muzlar, not defteri, makaralar) çekmecesinin içinde kilitli tutulduğu masayla, görünür olmayan sahne arkasındaki hol kısıtlı hareket alanının sınırlarını oluşturur.

Muz yeme eylemi hem alışkanlığın iradi durumuna gönderme yapar hem de bir bütün olarak 'kabızlık' çeken Krapp'ın hem bedensel hem de zamansal anlamda devam etmekte olan durumunun altını çizer. Muz yeme eyleminin aşama aşama belirlenişiyle, 'muz okşar, soyar, kabuğunu ayaklarının dibine atar, muzun ucunu ağzına alarak, önüne, boşluğa bakar, kıpırtısız durur' hem eylemin kendisinin nesnel sonuçları hem de eylemin karşılık geldiği imgesel perspektife dair bir görü oluşturulur,

*Dokunma ve sindirme ile vücuda bürünmenin çok farklı iki deneyimi ortaya*

---

<sup>352</sup>McMullan, s.108.

*konmuştur. Bedenin görünümüne dair nesnel ve görsel bir perspektif ve bir de yakın, içsel bedensel fonksiyonlarının ortaya çıkışı, ki bu da oyuna adını veren karakterin gönderme yaptığı kelimedir. Krapp. Krapp'ın otuz dokuz yaşında aşka elveda demeye karar vermesi ve kendini yazmaya adanması, içsel olarak odaklanmış ve artan bir şekilde kabızlaşan bir görüye yol açar, ki bu da gitgide daha az yazmasına neden olur”<sup>353</sup>*

Krapp kayıt cihazının küçük kırmızı düğmesi açık olduğu sürece, izleyiciyle dinleyici konumunu paylaşır. Krapp teybi durdurduğunda ise sahne arkasına geçmekte ve izleyiciyi, seslerin işaret ettiği bir dizi eylemi imgelemlerinde somutlaştırmak üzere, yalnız bırakmaktadır. Krapp'la beraber dinlediğimiz bantlarda anlatılan geçmişle, şimdiki zaman arasında, Krapp'ın devam etmekte olan alışkanlıklarına dair ipuçlarını yakalarız. Bu alışkanlıklar, mesela muz yeme alışkanlığı gibi, geçmişle şimdiki zaman arasında, değişmeden ya da Krapp'ın iradesiyle değiştirmeyi başaramadığı bir zayıflık olarak devam etmektedir. İlk dinlediği kayıta, şu an yaşlı ve hırpani görünüşü ile karşımızda olan Krapp, “(Güçlü bir ses, daha gösterişli, açıkça Krapp'ın önceki zamanlarına ait.) Bugün otuz dokuzuma girdim, bir çan sesi gibi güçlü” demektedir. Ama “şu eski zayıflığımı saymazsak” diye devam eder. Birkaç cümle sonra, “Biraz önce ne yazık ki üç muz yedim ve dördüncüsünü yemekten zor alıkoydum kendimi. Benim durumumda biri için ölümcül bunlar”<sup>354</sup> diye söylenir. Oysa oyunun ilk iki sayfası boyunca, parantez içinde ayrıntılı olarak belirtilen Krapp'ın hareket sıralamasında, ard arda, kilitli çekmecede tuttuğu muzları çıkarıp, ucunu ağızına aldığı ve bir süre tuttuktan sonra yemeye başladığı yazılıdır. İkinci muz yemektan onu alıkoyan tek şey aklına gelen içkisidir ki, bu da geçmişten şimdiki zamana devam eden ve aldığı kararlara rağmen bırakmayı başaramadığı bir başka alışkanlıktır. Muzu kilitli tutması, onun hala muz yemekten kendini alıkoymaya çalışmasının bir göstergesi olarak yorumlanabilir, ancak anahtar onda olduğu sürece, muzları kilitli çekmecede tutmasının bir faydası yoktur, bu nedenle de Krapp'ın anahtarları seçmeye çalışması edimi, çatışan isteklere ve başarısızlığa işaret eder. Muzu eline aldıktan ve kabuğunu biraz soyduktan sonra ağızda ‘bir süre’ yemeden tutması da yememek için gösterdiği nafil bir çabaya işaret ediyor olabilir. Böylece, tekrarlanan hareketlerle oluşturulan performansın öyküsü

<sup>353</sup>McMullan, s.46.

<sup>354</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.217.

ile oyunun hikayesi birleşir. Alışkanlık da tekrarlarla kendini üreten bir olgudur ve tekrar zaman içinde değişmeden kalmış tek şey gibidir. Beckett tarafından *Proust* incelemesinde alışkanlık, belleğin onun genel yasalarına bağlı olduğu uyuşturucu bir olgu olarak tanımlanır ve alışkanlıklar ve ritüel davranışlar bellekle olan ilişkisi dahilinde oyunlarındaki eylemin önemli bir kısmını oluşturarak, bellek ve zaman arasında bir bağlantı oluştururlar.

Hangi zamana ait anıların dinleneceği Krapp'ın tercihlerine göre belirlenmektedir ve görünen o ki Krapp'ın zaman üzerinden kendi geçmişine ilişkin şu anda yapabileceği tek kontrollü eylem de budur. Geçmiş bantlardadır. Ama aynı zamanda Krapp'ın şimdisini ve geleceğini oluşturan eylemdir, dinleme eyleminde, geçmiş "*bedenin kendi içinde bir çökelti halindedir.*"<sup>355</sup> Krapp'ın şimdisini oluşturan geçmiş zaman, her seferinde neye göre tercih edildiği tam olarak belli olmamakla birlikte (ki bu sürekli değişiyor olabilir ya da olmayabilir-ancak Beckett bu tip belirsizlikleri korur) şimdiki aksiyonu belirler ki o da, 'dinleme' eylemidir. Bu eylem, 'dinleme' eylemi sırasında Krapp'ın sakin, 'dinleyen' bedensel durumuyla karşıtlık oluşturan, 'dinleme' zamanları dışındaki bedeninin ve sesinin durumu ve sesin varlığıyla cisimleşir. Şimdiki Krapp, banttaki Krapp'ın kullandığı ama artık ne anlama geldiğini hatırlamadığı bir kelimeye bakmak için teybi durdur, ya da dinledikleri onu öfkelenirdiğinde bandı ileri alır, hoşlandığı, sandalda sevişme anısını tekrar dinlemek için bandı geri alır. Böylece, geçmişin ses aracılığıyla şimdiki zamanda somutlanışını kesintiye uğratar. Zaman 'ses' aracılığıyla bölünür ve hem Krapp'ın hem de performansın zamanına hareket dizgesi ile bağlanır. Krapp bandı dinlemeye ara verdiğinde ise artık, şişe tıpasının açılması ve sifonun sesi boş sahneyi doldurur.

Var olabilen tek denetim artık değiştirilemeyecek olan zamana ait kayıtlarının, yani geçmişte kalan zamanın somut kalıntılarının üzerinde kurulabilecek olan, mekanik bir ileri geri sarma hareketi üzerinden gerçekleşir. Bu mekanik hareketin, yaşanmış olan zaman üzerinde şimdiki zamanda gerçekleşen, bir kontrol yanılmasıdır ve aslında Krapp'ın, şimdiki zamana dair kaydını yapma anı geldiğinde, bu cisimleşme daha da belirgin bir hal alır. Bu şimdiki zamanın, bir anlamda kayıt aleti aracılığıyla şimdiye taşınan geçmiş zamanın arasında yerini almasıdır, zaman geçmektedir ve artık kesintisiz

---

<sup>355</sup>McMullan, s.47.



ve şevkle anlatılacak bir şey yoktur. Şu anı geçerli kılan eylem, ‘dinleme’ eylemidir, “Şimdi, otuz yıl önceki ben olduğumu sandığım şu aptal serseriye dinledim... Tanrıya şükür hepsi geçmişte kaldı.”<sup>356</sup> Kaydın sonundaysa Krapp, son bir gayret sarfetse belki de... yapacağı şey her ne ise, yapamaz ve ‘dinleme’ eylemine geri döner,

Krapp: Karanlıkta iyice yerleş, sırtını yastığına daya-ve dolaş bakalım... Ve böylece sürsün. (Susar.) Yeniden yeniden. (Susar.) Tüm bu bildik sefalet. (Susar.) Bir defa yetmezdi sana. (Susar.) Uzan yat üzerine onun.<sup>357</sup>

Beckett, oyunlarında sıklıkla mime yer vermiştir. 1950’lerden itibaren kısa deneysel mimler de yazmıştır.<sup>358</sup> Geleneksel ve söz temelli tiyatro, metin ya da yazılı oyun aracılığıyla oyuncular tarafından temsil edilirken mimde beden, sözün onu yönlendirmesinden uzaklaşarak özerk bir teatrallik kazanır. Beckett’in oyunlarında da (özellikle mim için yazılmış oyunlarda) mimin bu özelliği karşımıza çıkar. Anna McMullan, “*performans halindeki bedenin işlevlerini ve psikosomatik yükünü ön plana çıkaran*” bu türün Beckett’in mimiyle özellikle ilişkili olduğunu söyler,

*Bir karakterin canlanmasına hizmet eden bireyselleştirme prensibinin mutlak şekilde ortadan kaybolmasıyla karakterize edilen mimdeki beden ‘sembolik fabl’ seviyesinde işlem görür. Sembolik fabl, kendisini insanın genel durumlarının görsel bir ortaya konuluşu olarak açık eder. Bu durum, bedenin hareketleriyle ve sözcüğün ötesine geçişle, yani sözcüksüz bir dramayla oynanır.*<sup>359</sup>

Mimin bedensel performansı merkeze alan ve psikolojik karakteri dışlayan özelliği, kuklayla ve E. Gordon Craig’in, oyunculuk için önerdiği ‘üst-kukla’ kavramıyla paralellikler taşır. Kuklanın bireysel ifadelerden ve psikosomatik yükten arınmış soyutluğu seyircinin zihnine hitap eder, mimde de jestsel kodlar yeniden düzenlenir ve soyutlanır. Ancak Beckett’in sözsüz oyunlarını, başlıkları gibi mimden ziyade sözsüz oyunlar olarak ele almak gerekir. Sözü bedensel performansa çeviren mimin yaptığı gibi taklit unsurunu kullanmak yerine diğer oyunlarda da örneklerini

<sup>356</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.61

<sup>357</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.6163.

<sup>358</sup>McMullan, s.57.

<sup>359</sup>McMullan, s.59.

gördüğümüz gibi, oyun kişisi ya da kişileri belirli fiziksel şartlara maruz bırakılır. Charles Marowitz, “Onun ilgi alanı, mimden ziyade, yazılı kelimenin altını çizen hareket katmanındadır ve Beckett’in içinde olduğu prodüksiyonlar o, tüm oyunlarının yapısında olduğu üzere, stilize edilmiş hareketi ortaya çıkarmaya çalışır”<sup>360</sup> diye yazmıştır.

*Sözsüz Oyun I* (1956) çöl görünümüne sahneye bir adamın fırlatılmasıyla başlar, bir düdük sesi adamın dikkatini yukarıdan sahneye indirilen nesnelere ve olası eyleme yönlendirir, sağdaki kulisten sahneye fırlatılır, sağdaki kulisten düdük sesi gelir, adam fırlatıldığı yere dönmeden önce düşünür ve sonra çıkma eylemini gerçekleştirir. Düşünme, Beckett’in tiyatro oyunlarında birer eylem modu olarak yer alır ve metinlerinde sıklıkla ‘düşünür’ direktifiyle karşılaşırız. *Sözsüz Oyun I*’deki adam yerine getireceği her eylemden önce, düşünme eylemini gerçekleştirir. Düşünmek elbette fiziksel olarak gözlemlenebilecek bir eylem değildir ve ancak düşünme eylemini durdurmak da mümkün olmadığından, ‘düşünür’ direktifine karşılık gelen fiziksel eylemin yalnızca ‘bir şey yapmamak’ olduğu sonucuna varılabilir ancak düşünme anları,

*Kişinin enerjisinde, farkındalığında ya da katılımcılığında hiçbir boşluk yaratmaması gereken anlardır. O an, herhangi bir düşüncenin geçici olarak rafa kaldırıldığı anlar bile olsa. Bir düşüncüyü es anında vücuda büründürmek, bu düşünce belirli bir fikir olarak dile getirilmese bile, o anda da hala vücuda büründürülmüş haldedir. Düşünce yere konmaz, o sürecin içindedir.*<sup>361</sup>

Fiziksel olarak sıraladığımızda, bir önceki hareket bir sonrakinin yapılaş nedenidir. Düşünme ve harekete geçme eylemleri, yani bedenin edimleri başlangıçta düdük sesi ve nesnelere yönlendirilirken, sona doğru adam bu yönlendirmelere tepkisiz kalmayı seçer, “Yerinden kıvıldamaz.”<sup>362</sup> Başlangıçta ihtiyacı tatmin etmek için verilen mücadele, finaldeki eylemsizlik halinin bir sonucu olarak olumsuzlanır. Anna

<sup>360</sup>Beryl S. Fletcher ve Diğerleri, *A Student’s Guide To The Plays Of Samuel Beckett*, 1. Basım, London-Boston: Faber&Faber, 1978, s.108.

<sup>361</sup>Zarilli, s.122.

<sup>362</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.17.

McMullan tatmin edilemeyen ihtiyaç halinin, hem bedensel hem de metafizik olabileceğini, durumun bu ihtiyaç halinin vücuda büründürülmesi olduğunu öne sürer,

*Bedenin jestsel dili, dış çevreyle karşılıklı etkileşim durumundan bu duruma (ellerine bakan, kıpırdamadan sabit duran adam imgesiyle görsel hale getirilmiş olan içsel bir duruma) dönüşmüştür.*<sup>363</sup>

*Sözsüz Oyun I*'deki oyun, düdük sesi, nesnelere indiriliş ve çekiliş sıraları ve adamın düşünme ediminin sonucu olarak eyleme geçme anları arasındaki titiz bir kurgunun ürünüdür. Eylemlerin isabetsizliği nesnelere geri çekilmeleriyle sonuçlanır, ancak kontrol mekanizmasının kararları keyfi ya da karşıtlık üzerinden (Beckett'in pek çok oyununda görüldüğü gibi) çalışıyor olabilir, bu durumda adamın eylemleri her halükarda isabetsiz olacaktır. Sahneye inen ipi keserek yaptığı kementle sürahiyi yakalamayı başaramayan adam, bu sefer ipi ağacın dalına asmaya çalışır, ancak ağacın dalı ipi bile taşıyamayacak kadar zayıftır. Temel ihtiyacını karşılamayı başaramayan adam ölmeyi de başaramaz (başarısız ölme girişimleri Beckett'in başka oyunlarında da yer alır, örn. *Godot'yu Beklerken*). Düdük sesi sağ kulisten tekrar geldiğinde adam, düşünür, çıkar ve gerisin geri sahneye fırlatılır. Oyunun mekanı çöle benzetilmiş bir sahnedir, adam oyun süresince sahnede kalmalıdır yoksa oyun biter, ama oyun yine de biter çünkü adam eylemsiz kalmayı seçer. Bu da oyunun kendisi ve şimdi'de gerçekleşen performansı üst üste bindirir. Performansı gerçekleştirecek olan oyuncunun elinde adamın kim tarafından, neden ve nasıl sahneye fırlatıldığına dair ipuçları yoktur. Philip Zarilli böyle bir oyunda oyuncunun, "bilinci ya da farkındalığı algılaması gerektiğini" ve bunu da "*şu an'da, teatral çevrenin 'şu an'ında olurken ona tepki vermekle içselleştirebileceğini*", belirtir,

*...her ne oluyorsa onu başlatan görünmez güç oyun kişisine/oyuncuya etki ettiği haliyle çevredir. Oyuncunun görevi, ona direkt olarak etki eden her uyarana ya da kendisine yapılan şeye tepki vermektir (örneğin fırlatıldıktan sonra düşer, düştükten sonra üzerindeki tozları silkeler). Oyuncu bilmemenin masumiyeti durumunu içselleştirmelidir.*<sup>364</sup>

---

<sup>363</sup>McMullan, s.62.

<sup>364</sup>Phillip Zarilli, **Psychophysical Acting: An Intercultural Approach after Stanislavski**, 1. Basım, Canada-New York: Routledge, 2009, s.117

*Sözsüz Oyun II* (1956) de benzer bir biçimde tasarlanmıştır. “Çiğ bir ışığın boylu boyunca aydınlattığı dar bir platform üzerinde” oynanan oyunda hareketin mekanı akıp geçen bir film şeridini anımsatır. Aksiyonu denetleyen fiziksel güç sağ kulisten sahneye giren tekerlekli bir sopadır. Sopanın dürtmesiyle A ve B, sırasıyla çuvallarının içinden çıkar ve benzer günlük ritüellerden oluşan, bir dizi tekrarlayan seri hareket gerçekleştirirler. Karşıtlık A ve B’nin farklı ritimlerde hareket etmesi ile oluşturulmuştur. Böylece üçüncü turda sahneyi boydan boya geçen sopanın dürtmesiyle A aynı eylem dizisini gerçekleştirirken sahneden çıkar ve oyun biter. Anna McMullan, sağdan sola devam eden hareket ve tekrar unsuruna dikkat çeker,

*Fablin seviyesi, sahnedeki oyuncunun fenomenolojik deneyiminin içinde kök salar; tekrar, ritm ve görsel yön ile biçimlenir... bu acımasız komediyi üreten, iki oyuncunun bedensel ritimleriyle (biri sarsak ve yavaş diğeri hızlı ve hareketleri kesindir) arasındaki karşıtlıktır, çünkü ikisi de aynı sisteme maruz kalmaktadır.*<sup>365</sup>

Oyun metninin bir parçası olarak var olan hareket dizilerinin dışında, ışık ve ses de hareketin denetimini sağlayan performatif unsurlar olarak işlev görebilir. Örneğin Play’de ışıkla belirlenen konuşma düzeni, ışığı hem sorgulayıcı hem kontrol edici bir unsur olarak var ederken, hem oyun kişinin kontrol edilebilir varlığını hem de oyuncunun performansını şimdiki zamanda buluşturur. Oyun kişilerinin basit bir aşk üçgeninin taraflarını oluşturduğu oyun, kül vazolarının içinden çıkan kafalar ve spot ışıkla yönlendirilen konuşmalar şeklinde tasarlanmıştır. Oyun kişileri’nin (adam, metresi ve karısı) parça parça ve hızlı bir ritimle anlattıkları hikaye ancak tekrarlar aracılığıyla, performansın bütününde anlaşılabilir. Tekrarlanan hikaye parçaları, ışığın ani geçiş hareketi ve somut müdahalesiyle kontrol edilen konuşma ve sessizlik anlarıyla,

*sözel ve görsel bir performans ritmi oluşturulur ve bu performans, diyalog ve sahneseleylemin yerine geçer. Ne var ki, kafalar mekanik bir otomasyonda bile görünse,*

---

<sup>365</sup>McMullan, s.62.

*gözlemci sahnede canlı bir performansçı olduğundan asla şüpheye düşmez, sadece o performansçının kayda değer bir bedensel kısıtlamaya maruz kaldığını düşünür.*<sup>366</sup>

*Oyun'daki eylem, Ben Değil, Beşik ve Ohio Doğaçlaması'nda da olduğu gibi, o kadar minimaldir ki, canlı bir tabloyu anımsatır. Küplerin içinden çıkan kafalar “o kadar belirsizdir ki, neredeyse küplerin bir parçası sanılabilir”, “sesler sönük ve büyük ölçüde anlaşılmazdır”<sup>367</sup> ve oyun, spot ışığının üç yüze aynı anda odaklanması ve tepki olarak üç kafanın da aynı anda konuşmasıyla başlar. Konuşma eylemi ışığın hareketi tarafından yönlendirilmektedir. Işık yalnızca aydınlatma ya da odağı belli bir noktaya ya da alana çekmek amacıyla kullanılmaz, böylece bir çeşit sorgulama durumu yaratır. Bunun oyun kişilerince sorgulanması ise bu oyunda, dramının merkezi eylemini ışığa yükler. Oyun böylece, başlığını tam olarak yansıtır şekilde bir çeşit oyun düzeneğinde işler. Bedenin hareketi kısıtlanmıştır, ışığın kontrolüyle konuşma eylemi kısıtlanmıştır ki, konuşma ihtiyacı devam etmektedir, A spotun üzerinde kısacık bir süre parladığı zamanlarda ve ‘oyunun kuralına uyarak’ ona konuşma sırası verildiğinde konuşur ve sorgular, “Sönmek niye? Niye? Neden sürekli benim üstümde parlamıyorsun? Çılgınca bağırıp çağırabilir ve –(hıçkırık)- her şeyi kusabilirim. Par- (Spot A'dan K2'ye.)”<sup>368</sup> Oyun kişileri üstlerinde gezmekte olan spot ışığıyla ‘konuşurlar’ ve onun hareketine tepki gösterirler, ancak her biri onunla farklı bir ilişki sürdürür. Oyun kişilerinin bir araya yerleştirildikleri bu görsel imge, onların yan yana olmalarının tek sebebinin aynı hikayenin tarafları olmaları olduğunu düşündürür. Kadınların spot ışığıyla kurdukları ilişki adaminkinden daha farklıdır, K1 spot üstüne yandığında ona seslenir, “Cehennemsi yarı ışık”, “Çekil üzerimden! Çekil üzerimden.” Ya da K2, “Bana kızıp parlayarak aklımı başımdan alabilirsin öyle değil mi?”, “Ama sanmıyorum. Senin yapacağın iş değil gibi sanki. Elimden geleni yaptığımı biliyor olmalısın. Yoksa bilmiyor musun? (Spot K2'den K1'e.)”<sup>369</sup>*

*Geliş ve Gidiş'in temel aksiyonu ise, ‘geliş ve gidiş’ sıralaması ve her kadın için bir kez ve toplamda üç kez tekrarlanan geliş-gidiş ve oyun alanı içinde kalan iki kadın tarafından üçüncü kadın hakkında, onun ve seyircinin bilmediği bir haberin*

<sup>366</sup>McMullan, s.105.

<sup>367</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.170.

<sup>368</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.180.

<sup>369</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.177-178.

paylaşılması durumudur. Geliş-gidiş ve oturma sıralamasında, toplamda altı versiyon ihtimali içinden dört tanesi kullanılmıştır. ‘Dedikodu’ paylaşımı öncesinde, hep üçlünün ortasındaki kadın dışarı çıkmakta ve onun dışarı çıkışıyla iki ayrı yandaki iki kadın yan yana gelmektedir. Beckett’in özellikle kadınların hareketi üzerine odaklandığı oyunun finalindeki karışık ve tuhaf el ele tutuşma eylemi görsel olarak iç içe geçmiş halkaları anımsatır “*Vi’nin sağ eli ile Ru’nun sağ eli Vi’nin sol eli ile Flo’nun sol eli, Flo’nun sağ eli ile Ru’nun sol eli, Vi’nin kolları Ru’nun sol kolu ve Flo’nun sağ kolu üzerinde durmaktadır.*”<sup>370</sup>

Ellerin yüzüksüz olduğu oyun notlarında belirtilmiştir ve Flo’nun el ele tutuşma hareketinin sonunda söylediği “Yüzükleri hissedebiliyorum”<sup>371</sup> repliği, oyunun işaret ettiği durumu, eylemi, sözü ve görsel imgeyi üst üste bindirerek, bir yanlısamayı somutlaştırır.

Kısa oyunlardan *Ben Değil*’de iki oyun kişisi, daha doğrusu iki görünür ‘varlık’ bulunur; cinsiyeti bile anlayamayacak kadar gölgede ve siyah bir elbise giymiş olan Denetçi ve tek başına sahne üstünde, havada asılı duran bir Ağız. *Ben Değil*’de hareket minimaldir. Oyun metninde Denetçi için belirlenmiş dört aksiyon bulunur ve bunlar yalnızca her tekrarda biraz daha ağırlaşan ve sonunda algılamayı zorlaştıracak kadar belirsizleşen: “çaresiz bir merhamet davranışıyla kollarını iki yana açıp kapama”<sup>372</sup> hareketinden oluşur. Ve ‘çaresiz bir merhamet’ olarak tanımlanan ve duyguya yönelik hareket ki, buna Beckett metinlerinde çok az rastlanır, hareketin, ağzın başarısızlığa uğrayışıyla paralel giden ve giderek belirsizleşen ‘tekrarıyla’ oluşturulur. Ağız sahne üstünde karanlıkla çevrelenmiş halde ve perde henüz tam olarak açılmadığı halde hali hazırda konuşma eylemini gerçekleştirmektedir, perdenin açılışı ve kapanışı eylemin sürekli akış halinde oluşunu yansıttığından, oyun metnindeki direktiflerde belirtilmiştir. Perde tam olarak indiğinde ağzın sesi anlaşılmaz bir şekilde gelmeye devam edecek ve salon ışıkları yanana dek sürecektir: “10 saniye.”<sup>373</sup> Performans somut olarak bu noktada sonlanır. Böylelikle performans bitmiş, ancak ağzın, içinde bulunduğu durumu kavramaya çalışan akışı devam etmektedir. Tanık olduğumuz eylem sürmektedir, ne

<sup>370</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.219.

<sup>371</sup>Beckett, Tüm Kısa Oyunları, s.229.

<sup>372</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.375.

<sup>373</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.376.

zaman başladığı ya da ne zaman biteceğine dair bir fikrimiz yoktur. Ama zaten hali hazırda ağız'ın performansı boyunca anlamaya başladığımız şey: “tutuşmuş bir ağız... sözcüklerin sel gibi akışı”<sup>374</sup>, onun öz-farkındalığı akış halinde deneyimlemesi sürecidir. Akış sürerken ağız, onu sürdürmekte olanın kendisi olduğunu kavramaya başlar: “...fark etti...sözcükler geliyordu...düşün!...sözcükler geliyordu...tanımadığı bir ses...başta...sesin duyulduğundan çok önce...sonunda kabul etmesi gerekti...başkası olmazdı...kendininkinden başkası.” Dinleyicinin kollarını açıp kapama hareketlerinin zamanlaması, ağız'ın ‘I’ (ben) birinci tekil şahıs zamirini kullanmayı yadsıdığı: “ne?... kim?.. hayır!... o!”<sup>375</sup> replikleriyle eş zamanlıdır ve gittikçe belirsizleşmesi de ağzın yadsıma eyleminin başarısızlığına dair bir vazgeçişe ya da artmakta olan umutsuzluğa işaret eder.

Benzer bir görsel imgeyle oluşturulan son dönem oyunlarından *Bu Kez*'de de hareket son derece minimaldir. Sahne üzerinde görmekte olduğumuz yaşlı adam, yalnızca üç kez gözlerini açar ve kapatır. Neredeyse tamamen durağan olan sahnede performansın en önemli unsuru kuşkusuz dildir. *Bu Kez*, *Krapp'ın Son Bandı*'na geri dönüş gibidir, şu farkla ki, sahnedeki hareket olabildiğince sıfır noktasına yaklaşmıştır, Krapp sesleri kayıt makinesi aracılığıyla denetleyebilirken, burada sesler bedensel kontrolün sınırları dışında, ancak kafanın içindedir ve yaşlı adamın dinleyici durumu sabittir. *Ben Değil*'dekine benzer bir kimlik bunalımı sürmektedir ve zihin ve konuşan ağız yerine zihin ve dinleyen kafa gelmiştir. Yaşlı adam oyunun bitişiyle, dinleme eylemi boyunca iki kez açtığı ve hemen kapadığı gözlerini açar ve ardından gülümser, oyun, dinleme eylemi ve onunla paralel olarak sürdürülen gözlerin kapanışı sonlanır.

*Ben Değil*'deki konuşma eylemi ve *Bu Kez*'deki dinleme eyleminin yerini *Adımlar*'da, ileri geri yürüme hareketi alır. Hareket alanının sınırları, adımlama ve dönüş düzeni ve bunların süreleri, oyun notlarında ve sahne direktiflerinde kesin olarak belirtilmiştir. Hareket düzeninin kendini tekrarlayan belirliliği, zaman zaman oyun içinde repliklerle senkronize edilmiştir, May adımlarını ve dönüşlerini sayar: “...yedi sekiz dokuz dönüş...”<sup>376</sup> Oyunun kendi bütünlüğü içinde, indirgeme ve belirsizlik artar.

<sup>374</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.380.

<sup>375</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.279.

<sup>376</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.399.

Adımlar kesilir, adımlama alanındaki ışıklar kararır ve oyunun başlamasından önce ilk kez duyulan çan sesi, bu kez biraz daha zayıf bir şekilde yeniden duyulur ve ışıklar daha zayıf bir şekilde yeniden yanar. May tekrar adımlamaya başladığında adımları da öncekine kıyasla ağırlaştırmıştır. Bu azatlım iki kez daha gerçekleşir ve oyunun sonunda üçüncü kez tekrarlandığında çan sesinin bitişini takiben May görünmez, karanlık, ışık ve çan sesi dördüncü kez tekrarlanır, May görünmez ve böylece oyun biter. Oyunun bitimi May'in, aynı zamanda aktörün, sahnede olmaması nedeniyle hali hazırda mecburidir. May'in her tekrarlanışında, daha az duyulur ve görünür olan eylemi aynı zamanda onun hayatının anlamsal katmanını da oluşturur.

Beckett son dönem oyunlarından üçünü, *Solo* (1979), *Beşik* (1980) ve *Ohio Doğaçlaması*'nı (1980), istek üzerine yazmıştır. Bu üç kısa oyunda sahne üzerindeki hareket bedensel olarak son derece minimal ve hatta sabitlik noktasına yakındır. *Solo*'da Konuşmacı, merkezden biraz solda ve zayıf bir ayaklı lambayla aydınlatılan loş sahnede, belli belirsiz hayaletimsi görüntüsüyle dikilir ve oyun boyunca gerçekleştirdiği tek eylem konuşmaktır. Bu oyunda açıkça dilin ve dolayısıyla sesin performativitesi iş başındadır ve tezatlık monoloğun başlangıcında kurulur, "Doğumu ölümü oldu. Bir daha. Sözcükler az. Onlar da ölüyor." Konuşmacının anlatımı 'şu an'a işaret eden tanımlar ve tekrarlarla doludur. İlk sözcük "birth/doğum"dur, ve Konuşmacının gözleri ne zaman karanlığa dikilse o ilk sözcüğü bekler ve sözcük geldiğinde onun sese dönüşmesinin fiziksel sürecini tarif eder, "Sözcüğü ağızda hazırlıyor. Dudaklarını aralıyor ve dilini onların arasından ileri fırlatıyor. Dilinin ucu. Dudakların üzerinde dilin yumuşak dokunuşu. Dilinde de dudakların. Doğum."<sup>377</sup> Konuşma eylemini yürüten Konuşmacı, eylemin somutlanışını da tarif ederek konuşmayı ve sözcüğü vücuda büründürür. Dilin hareketi sırasında zihnin yönlendirildiği duyular ve anlatımın yönlendirildiği imgeler de kendi içinde, monolog boyunca tekrarlanarak anlatımın aksiyonunu şekillendirir, örneğin lambanın zayıflayan ışığında yavaş yavaş karanlığa bürünen oda ve lambanın sönüşü, tekrar yakılışı, adamın gecelik entarisiyle pencerenin yanındaki yerini alışığı gibi. Konuşmacının sürdürdüğü monolog, sahne üstündeki görsel imgeye uygun olarak sona yaklaşmakta olan hayatının bekleyişine dönüşmüştür ve bekleyişe yönelik tarifler ve tekrarlarla 'şu an'ı sürdürmekte ve ölümü beklemektedir,

---

<sup>377</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.428.



“Başka konulardan söz ediyor. Başka konulardan söz etmeye çalışıyor. Başka konu kalmadığını anlayıncaya kadar sürüyor bu. Başka konu olmadı hiç. Tek konu oldu hep. Bir tek o konu. Ölümler ve gidenler.”<sup>378</sup> Konuşmacının ilk cümlesi, performansçının ilk cümlesi ve monoloğun ilk cümlesi, “Doğumu ölümü oldu”<sup>379</sup> dur. Doğumla başlayan süreç ölüme hızla akmaktadır. Ölümün sebebi doğumdur, hayat ise bir akıştan ve ‘şu an’dan ibarettir, “Ölmek ve gitmek. Gitmek sözcüğünden gelir. Git sözcüğü. Işığın şimdi gidiyor olması gibi. Gitmeye hazırlanması gibi. Odada. Başka nerede olabilir?”.<sup>380</sup>

*Ohio Doğaçlaması*, adında yer alan ‘doğaçlama’ sözcüğüne bilinçli bir tezatlık oluşturacak denli katı bir oyundur. Söz kaynağını yazılı metinden alarak, sahnede gördüğümüz somut bedenın sesi aracılığıyla vücuda büründürülür. Okuyucu’nun sürdürdüğü eylem, sözün aracısı olmaktan öteye gitmiyor gibi görünse de, Dinleyici’nin okuma eylemini kontrol eden vuruşları bu duruma müdahale eder ve okuma eyleminin sahnelenişini mümkün kılar. Dramanın merkezini oluşturan eyleme müdahale Beckett’in diğer oyun kişilerinde de gördüğümüz bir durumdur. *Beşik*’te kadın, sallanmakta ve dinlemektedir, “*Sallanma*: Dikkat çekmeyen. Ağır. Kadının katkısı olmaksızın mekanik bir şekilde kontrollü.”<sup>381</sup> Kadın sallanma eylemini kontrol etmemektedir, demek ki onu sallayan, ama bizim görmediğimiz biri vardır. Sallanma eyleminin kontrollü ve dikkat çekemeyecek yavaşlıkta olmasıyla, kadının kaydedilmiş ve canlı sesinin yüksekliği oyun boyunca belirsizleşmektedir. Diğer oyunlarda gördüğümüze benzer bir ‘muğlaklığın artması’ ve ‘indirgeme’ eylemi sürmektedir. Kadının kaydedilmiş ses üzerindeki kontrolü “daha” sözcüğüyle, uzun sessizlik aralarını sonlandırır ve anlatının sürmesini sağlar, ancak “daha” her defasında daha yavaş ve alçaktır. Daha sözcüğü, anlatma eyleminin sürmesi için bir itici güçken aynı zamanda sallanmayı da devam ettirmektedir. Ses ve sallanma eylemi birbirine paralel sürmektedir.

Beckett’in geç dönem tiyatro oyunlarında hareket, genellikle sahnedeki bedenın ya da bedenlerin, ya başka bedenler ya da ses ve ışık gibi unsurlarla manipüle

<sup>378</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.429.

<sup>379</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.425.

<sup>380</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.429.

<sup>381</sup>Beckett, *The Complete Dramatic Works*, s.434.

edilmesiyle ortaya çıkar. Beden sunulur, gözlemlenir, sorgulanır ve bu McMullan'ın da dediği gibi, “*bizim, vücuda büründürülmüş insanoğullarını nasıl algıladığımız ve onlara nasıl tepki verdiğimizizin özünde bulunan, maruz kalma ve otoriteye dair çeşitli ilişkilerin bir modeli*”<sup>382</sup> olarak, Beckett'in geç dönem tiyatrosunun ortak bir karakteristiği olarak yorumlanabilir. Örneğin *Felaket*'te oyun, bir prova sürecini ele alışıyla, öz-yansıtmacı bir şekilde bir yandan tiyatrosunun kendi sürecine işaret ederken, öbür yandan bedensel algılamayı, kişilerin farklı eylemsel var oluşları üzerinden sunar; Oyuncu eylemsizdir ve bedeni üzerindeki düzenlemelere dahil edilmez, hatta bedeninin hareket olasılıkları Asistan aracılığıyla gerçekleştirilir. Asistan ise hareketlidir ve fakat hareketleri Yönetmenin görüşü ya da hayal gücü tarafından kontrol edilen kısıtlı bir eyleme kapasitesine sahiptir. Yönetmenin eyleme kapasitesi ise kendi hayal gücünün sınırları dahilinde iletilebilir kısmi bir özgürlüğe sahipmiş gibi görünmekteyse de, izleyiciyi etkileyebilme kapasitesi ve isteğiyle şekillenmektedir, “Y: Dehşet verici! Herkes ayaklarına kapanacak onun. Buradan duyabiliyorum. *(Bir süre geçer. Uzaktan güçlü alkış sesleri gelir. Oyuncu başını kaldırır ve öylece salona bakakalır. Alkış zayıflar, kesilir. Sessizlik. Uzun bir süre geçer. Baş yavaş yavaş karanlığa gömülür.)*”<sup>383</sup>. Oyunun dördüncü karakteri olan Işıkcının teatral araçların ve hatta ekibin varlığına bir gönderme niteliğinde olduğu barizdir ve o da Asistan aracılığıyla Yönetmenin eyleme kapasitesini hayata geçiren bir unsurdur. Oyuncunun kendi iradesi dahilinde gerçekleştirdiği tek eylem, hayali seyircilerin ve Yönetmenin, ki Yönetmen de sahneyi salondan seyretmek için ayrıldığından, artık bedensel olarak değil yalnızca sesiyle oradadır, bulunduğu ‘boş’ salona doğru kafasını kaldırmasıdır. Bu eylem de çok katmanlıdır, çünkü bakış hem hayal edilen seyirciye hem de var olan seyirciye yöneliktir ve Oyuncunun tamamen kontrol altında tutulan bedeninin iradi olarak gerçekleştirdiği tek harekettir, çünkü Yönetmen Asistanın önerisine şiddetle karşı çıkarak, Oyuncunun başını kaldırmamasını özellikle vurgulamıştır. Eyleme kapasitesi elinden alınmış Oyuncunun bedeni ile eyleme gücünü elinde bulduran Yönetmenin ilişkisi, direkt değildir, üstelik bu karşıtlık ilişkisi yönetmenin kürk bir giysi ve şapkaıyla gizlenmiş bedeni ve Oyuncunun gittikçe açılan ve teşhir edilen bedeni arasında yaratılan kontrastla da güçlendirilir. Asistan, Oyuncunun kendi adına belirtmesi mümkün kılınmamış bazı önerileri dile

---

<sup>382</sup>McMullan, s.109.

<sup>383</sup>Beckett, The Complete Dramatic Works, s.449.

getirse de Yönetmenin söylediklerini yapar. Yönetmenin işgal ettiği başat kontrol konumu, öznel alanının sınırlarını da genişletmiştir, örneğin Asistandan birkaç kez sigarasını yakmasını ister ve Asistan bu isteği sorgulamadan yerine getirir. Seyircinin konumu ise Yönetmenin öznel kurgusal hayal gücünde belirlenmiştir, onlar bu düzenlemeyi alkışlayarak onaylarlar, Oyuncu'nun kişisel bakışı ise buna karşı sessiz bir tepki oluşturur.

*Oyun, insan bedenini görsel bir nesneye dönüştürme sürecinde ortaya çıkan zapt etme eyleminin ki bu eylem yönetmen tarafından manipüle edilir ve izleyici tarafından tüketilir, altını çizmektedir. Öznenin güce maruz kalmayı, bedeni aracılığıyla deneyimlediğinin altını çizer.*<sup>384</sup>

Bedenlerin ses ve ışık aracılığıyla kontrol edildiği bir başka geç dönem oyun *Ne Nerede*'de hareket dizileri, görsel olarak birbirinin benzeri oyun kişileri tarafından, oyun alanı olarak belirlenmiş bir alanda ve ışığın açılıp kapanmasıyla denetlenen bir şekilde sınırlandırılmıştır. Oyun alanı ise, seyirciye göre sahnenin önü boş bırakılmakla birlikte, kuzey, güney ve batı olmak üzere üç durma noktasıyla sınırlandırılmıştır. Kişiler oyun alanına girerler, giriş ve duruş Sesin beğenisine göre tekrarlanabilir. Ses aynı zamanda bedensel olarak oyun alanında bulunmaktadır ve fakat görünüş olarak farklı olmamasına rağmen sorgulamanın denetimi onun elinde görünmektedir. Eylem bedensel ve sessel olarak Bam'ın denetiminde sürmektedir, sorgulayan ve sorgulananın kolayca yer değiştirebiliyor oluşu, itiraf edilecek olanın öneminden ziyade itiraf etme eyleminin kendisinin ve itirafı sonuca ulaştırmak için 'kaşımaya' olarak nitelenen şiddet unsurunun önem kazanmasına neden olur. Ne itiraf edildiği değil itiraf edilip edilmediği önemli hale gelmiştir ve şüphesiz bu sonuçsuz bir eylemdir, çünkü görünen o ki ortada itiraf edilecek bir şey olmadığından tekrar şiddeti üretmeye devam edecektir.

#### **5.4 İnandırıcılık**

Tiyatro sanatı, Antik Yunan'da dinsel ayinlerden doğduğu halinden günümüze çeşitli gösterim modlarıyla farklı amaçlara yönelmiş bir sanatsal tür olarak değişmiş ve dönüşmüş olmasına karşın, insanlar üzerindeki etkisi sürekli olduğundan yok olmamış ve bu nedenle içinde bulunduğu her dönemde etkileyciliğini arttırmanın çeşitli yollarını

---

<sup>384</sup>McMullan, s.114.

aramıştır. İnandırıcılığı sağlamak hiç kuşkusuz dram sanatının insan üzerindeki en önemli etkisidir, çünkü insan inandırıcılığında şüphe duyduğu bir şeye gereken önemi ya da dikkati vermeyecektir. Tiyatro üzerine yazılan ilk eserlerden biri olarak kabul edilen Aristoteles'in *Poetika* adlı eserinde düşünür, Antik Yunan'ın büyük tragedya ve komedyalar yazarlarının eserleri üzerinden türlerin özelliklerini tespit etmiş ve iyi bir eserin etkililiğini artırmak için hangi özellikleri taşıması gerektiğini belirlemiştir. Uzun süre tiyatro tarihinde Aristoteles'in belirlediği kurallar geçerli kabul edilmiş, 16. yüzyılda özellikle Shakespeare'le beraber, *Poetika*'da üstünde durulan ve inandırıcılığın koşulu olarak öne sürülen üç birlik kuralı yani yer, zaman ve aksiyonda birlik ilkesi de değişmeye başlamıştır. Gerçekçilik akımı, inandırıcılığın sağlanması için seyircinin varlığını yok sayarak kapalı bir dünya yaratmış ve ancak oyuncunun canlı mevcudiyeti ile bu dünyada temsil edilen gerçeklik yanılması arasındaki gerilim, tiyatro sanatında uzun yıllar tartışılma gelmiştir. Aristoteles'in yaşadığı çağda tiyatro dinsel kökenlidir ve en önemli işlevi seyircisi üzerinde yaratacağı katharsistir, "*tragedyanın ödevi, uyardığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir.*"<sup>385</sup> Antik Yunan'dan günümüze geçen üç bin yılda tiyatro artık hem yapısal hem işlevsel olarak değişmiş ve çok çeşitlilik gösteren geniş bir alanda varlığını devam ettirmektedir. Bu süreçte değişmeyen herhangi bir şey varsa o da, dramının hala insanların vazgeçemediği ve düşüncelerin iletimindeki en önemli araçlardan biri olduğudur.

Aristo'ya göre tragedya, "*tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklididir; bu eylemin belli bir uzunluğu vardır.*"<sup>386</sup> Bu uzunluğun bağlı olduğu ölçü ise, "*anımsama gücünün kolayca saklayabileceği belli bir uzunluk*"<sup>387</sup> olarak belirlenmiştir. Olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre birbirini izleyen eylemler ise aksiyon birliğini meydana getirir ve "*olayların (uygun ve doğal) bağlılığına dayanan bir tragedya diğerlerinden çok daha üstündür.*"<sup>388</sup> Elbette günümüzde tiyatronun tabii olduğu zorunlu kurallar yoktur. Yüzyıllar içinde değişen yaşam, kültür ve teknolojiyle insanların dramaya bakışı, onu algılayışı ve 'uygun ve doğal' olanın ne olduğuna dair görüşler tamamen değişmiştir. Ancak bizim için Beckett'in tiyatrosunun özellikleri bakımından

---

<sup>385</sup>Aristoteles, s.22.

<sup>386</sup>Aristoteles, s.22.

<sup>387</sup>Aristoteles, s.28.

<sup>388</sup>Aristoteles, s.24-25.

önemli olan nokta, içinde yer aldığı yüzyılın büyük tartışmalarını, değişim ve dönüşümlerini, hem içerdiği hem de kendine has bir biçimde, tiyatroyu tiyatro olarak kabul ederek kendine özgü sınırlarını ve kurallarını koruduğu yeni bir biçim yarattığıdır. Beckett tiyatroya ait ana öğelerin hemen hepsini kendi yazını ve biçimi içinde yeniden yaratırken, inandırıcılık için en büyük engeli oluşturan canlı oyuncunun mevcudiyeti sorununu, bu klasik üç birlik kuralını uygulayarak çözmüş gibi görünür. Kurgusal olan ile gerçek olan arasındaki sınırları geçiren kılarak ve bu farkındalığı açık ederek, seyircinin varlığını oyuncu ve hatta yazarın kendisiyle aynı seviyede konumlandırarak, gerçek ile yarılsama arasındaki gerilimi de diğer pek çok unsuru olduğu gibi, indirger. Aristo tragedyayı oluşturan temel unsurları, mitos (öykü)→karakterler→düşünceler→dekor→müzik olarak belirlemiştir<sup>389</sup> ancak, bu öğelerin o zamandan günümüze hiyerarşik sıralamalarındaki öneminin ve hatta var olma zorunluluklarının dahi ortadan kalktığını görürüz. Özelde Beckett'in tiyatrosuna baktığımızda ise öykünün yerini bir durum, eylemi sürükleyecek özellikteki karakterlerin yerini, karakteristik belirleyiciliklerinin bir önem arz etmediği oyun kişileri ve hatta varlıkları almıştır. Dekor yok denecek kadar azdır ve müzik kullanılmazken, düşünceleri oluşturan dil parçalanmıştır, üstelik eylemi sürüklemek bir yana onunla çelişen bir yapı içine yerleştirilmiştir. Bütün bu özelliklerine karşın Beckett'in tiyatrosu, oyun kişisi sahne ortasında asılı duran bir ağız olsa bile inandırıcılığını korumaktadır; çünkü oyun, oyun olarak varlığını ve performansını inkar etmeyen ve bunu yer, zaman ve aksiyon olarak seyirciyle oyuncunun, oyuncuyla oyun kişisinin ortak bir deneyimine dönüştüren bir biçimle kurar. Beliz Güçbilmez antik dönem tragedyalarının özelliklerinden yola çıkarak modern dönemin tragedyaları arasında gördüğü Beckett tiyatrosunu şu şekilde özetlemiştir,

*Beckett tiyatrosu bir hikayenin hayaletinden vazgeçmeden performatif olana yönelir... Konuşmak-yapmak, geçmiş-şimdi, orası-burası arkalarında bir düzenleyici yokmuş izlenimi yaratacak biçimde hiç durmadan iç içe girer... Artık kendini dışarıdan bakan göze göre örgütlemeyen, geçmişi düzenlenmiş haliyle değil de bozulmuş, parçalanmış haliyle sunmaya çabalayan Beckett tiyatrosu, kendini bir öykünün temsilinden kurtardıkça kendi üstüne kapanır ve izleyici, yorumlama çabası ile sürece dahil olmaya çabalar. Ama sahnedeki yalnızlık ve*

---

<sup>389</sup>Aristoteles, s.23.

*issizlik seyir yerinde de büyüyecek, her bir izleyici kendi yorumunun yalnızlığına gömülerek süreci paylaşacak ve aslında izlediği performatif metnin oluş haline bürünecektir. Artık burada bakış açısı tekil değil çoğuldur. Çünkü metinde bir yerlere gizlenmiş ve yazarın kontrolü altında ve onun izniyle açığa çıkarılan bir gerçek değil, yazarın da aradığı, bulamayacağını bilse de aramaktan vazgeçmeyeceği bir gerçeği arama süreci vardır. Bir Beckett metninde yazar izleyici/okur arasında bir hiyerarşi de yoktur bu anlamda.*<sup>390</sup>

Beckett oyunlarının zamansal olarak sürece odaklı yapısı seyirciyi oyunun deneyimine ortak ettiğinden, ortak bir anlama ve yorumlama çabası dahilinde oyunun şimdi, burada ve sürmekte olanı içeriyor olması inandırıcılığın en önemli unsuru haline gelir. Böylelikle Beckett'in, temsil edilemez olan durumu ya da olguyu temsil edebilmek için önünde özgür bir oyun alanı açılır. Beckett'in büyüüne kapıldığı 'oyun' kavramı, oyun metinleri, oyuncu, seyirci ve hatta kurgusal oyun kişileri ya da varlıkları tarafından da kabul edilmiş bir gerçeklik düzleminde, şimdi ve burada olanın deneyimlenmesi dahilinde işlevselleşir. Beckett'de inandırıcılık, mevcut zamanın temsil algısıyla değişmiş, oyunun katharsise yönelik işleyişi zihinsel ve duysal bir deneyime dönüşmüştür. Beckett dramaya ait kavramların ve teatral unsurların hemen her birinin alışlagelmiş kalıplarını bozarak, bunları kendi dramasının biçimi içinde dönüştürmüştür. Böylelikle en önemli mimetik sanatlardan biri olan dramanın mimesis özelliği, taklit edilemez, temsil edilemez olanın temsiline dönüşür; Godot'yu Beklerken'de 'bekleme'nin, *Oyun Sonu*'nda 'bitirememe'nin, *Mutlu Günler*'de 'eyleyebilmeye devam edebilme'nin temsili, yani bu oyunlar kendinden başka hiçbir dışsal temsili göndermesi bulunmayan durumların performatif metinleridirler.

Temel olarak yer, zaman ve aksiyon birliğinin, Antik dönemde insanlara yaşadıkları hayatın koşulları içinde 'olası' ve 'kabul edilebilir' şartların temsilini sunarak inandırıcılığı sağlıyor olması, yirminci yüzyılda bilimsel ya da teknik anlamda fersahlarca yol kat etmiş insanlığın temsili olanı algılamasında çok şey değişmiş olduğundan, zorunlu değildir. Ancak bu birlik kuralı, Beckett'in dramasını bu açıdan hem tiyatronun kökenleriyle hem de günümüz performans sanatıyla ortak bir paydada buluşturur ve fakat aynı zamanda izleyiciyi bilinçli bir 'oyun' olgusu içinde

---

<sup>390</sup>Tiyatro Araştırmaları Dergisi, "Tragedya Oyunun(un) Sonu: Oidipus'un Tahtında Kör Hamm(let) Tragedya ve "Geç Kalma" Ontolojik ve Epistemolojik bir Yaklaşım", Sayı.17, 2003, s.138.

konumlandırır. Yer, her zaman için durumun içinde cereyan ettiği, dışsal bir göndermesi bulunmayan, çoğunlukla belirsiz ‘sahne’ alanıdır; bu Godot’daki yol kenarı ya da *Mutlu Günler*’deki düzlük için de geçerlidir, *Ben Değil*’de karanlıkta asılı duran ağız için de. Konusal olarak yerin göndermesi (ki her zaman muğlaktır) ne olursa olsun, sahnenin somut mevcudiyeti ile üst üste binen bir gerçeklik düzleminde yer alır. Muğlaklık ve belirsizlik zaman için de geçerli olmakla beraber, oyun olgusunun ve performansın ‘şimdi’si içinde bilinçli bir şekilde sürmektedir. Bu replikler ya da diyaloglar yoluyla belirtilebilir; örneğin *Oyun Sonu*’nda dramanın merkezini ‘oyunun zamanı’ oluşturur, ya da teatral araçların kullanılışıyla açığa çıkabilir, örneğin *Oyun*’da spot ışığı da bir oyuncudur ve hatta metnin seslendirilmesini harekete geçiren güç olarak, kısıtlı çevre içinde benzersiz bir söz-eylem matematiği kurar. Üçüncü olarak aksiyon birliği, Beckett’in, durumları ve çoğu kez de temsil edilemez olanı ele alan oyunlarında kaçınılmaz olarak durumu ortaya seren ve onunla karşıtlık oluşturan ve yine kaçınılmaz olarak zamansal bağlılığı nedeniyle şimdi’de cereyan eden, kısaca özetlemek gerekirse durumu vücuda büründürmeye yönelik bir birliktelik içerir. Durum tiyatrosu nitelendirmesi aksiyonun varlığını dışlamaz, yalnızca değiştirir, Martin Esslin’in söylediği gibi,

*Bu oyunların durağanlığı, aksiyonun yokluğu ile ilgili değildir, tersine, geleneksel oyunları dramatik kılan odaklanma, pekiştirme ve en üst düzeyde bir gerilim yoğunlaştırması vardır bu metinlerde. Oyun kişileri gerçek dünyayı geride bırakmıştır ama belki de sırf bu dışına düşme yüzünden kendi içinde minimal sayıda ve ölçekte anahtar imgenin ucuna bağlanmış şekilde bütün bir yaşam deneyiminin özünü taşırlar. Bu anahtar imgeler bütünlüklü bir yaşamın özeti oldukları ve en az sayıda tutuldukları, kendilerini katı yapılanma ile düzenledikleri için adeta yaşamı özetleyen matematik formüllerine dönüşürler. En özlü, en yalın formülasyona ulaştıklarından, unutulmamaları için tekrar biçimine dönüştürülmüşlerdir; tıpkı okul çocuklarının dilbilgisi kurallarını anımsamak için kolay ezberlenen uyaklı diziler, anımsatıcı kafiyeler tutturmaları gibi”<sup>391</sup>*

<sup>391</sup>Tiyatro Araştırmaları Dergisi, “İbsen'den Beckett'e Belleğin Temsili”, Sayı.23, 2007, s.136.

## 6. SONUÇ

Aritoteles'in dram sanatına dair belirlediği unsurlar ve onların hiyerarşik önem sıralaması, tiyatronun üç bin yıla yaklaşan tarihi boyunca, çağlara ve o çağların getirdiği beklentilere göre tekrar tekrar şekillenmiştir. Ancak genellikle içeriğe yönelik bu değişimler, yirminci yüzyılın gerçeğiyle varolan sanatsal yaklaşımların gerçeği algılama biçimleri arasında bir krize neden olmuş ve doğru kabul edilen ya da tartışılmaz görünen tüm unsurlara karşı sorgulamaya neden olmuştur. Tiyatrodan ve hatta herhangi bir sanatsal üretimden beklediğimiz şey özünde anlamlı olmasıdır. Anlamdan yoksun herhangi bir şey etkileyici ve inandırıcı olamaz. Ancak anlam alabildiğine açık uçlu bir kavram olduğundan, neyin neye göre ve nasıl anlamlı olacağı konusunda güvenilebileceğimiz değişmez kurallar yoktur. Bu özellikle tiyatro sanatı söz konusu olduğunda böyledir, çünkü tiyatro temsili olana işaret ederken aynı zamanda performansı da içerir. Bu durum, tarihi boyunca tiyatronun gerçeklik olgusuyla birlikteliğini sorunlu bir alana taşır. Ancak yirminci yüzyılın insanı öncelikle kendi yaşamsal gerçekliğiyle ilgili küresel bir travma içine sürüklendiğinden, gerçeklik olgusuyla yaşanan hesaplaşmaların sanata yansımaları da özellikle yıkıcı olacaktır.

Yirminci yüzyılda yaşanan iki dünya savaşı, kapitalizmin egemenliği ve ona alternatif bir sistemin ortaya çıkışı ve çöküşü, dünyayı müthiş bir hızla küreselleştiren ve küçülten ilerlemeler ve en önemlisi nükleer silah tehditleri bu yüzyılda insanların yaşama dair bakışlarını hızla değiştirir. 19. yüzyılın sonlarından itibaren romantizm akımı yerini gerçekçilik akımına bırakmaya başlamıştır, çünkü yeni çağda gerçeğin kavranmasında akıl ve bilimin hakim konuma geçmesi, sanatsal estetik anlayışının yüzünü gerçeğe ve gerçekçiliğe dönmesinde etkili olmuştur. Ancak yirminci yüzyılın ilk yarısı boyunca gündelik yaşamın bu derece içine giren savaş olgusu ve beraberinde getirdiği sorunlarla beraber, hem düşünsel hem sanatsal alanlarda başkaldırı olgusunu bünyesinde barındıran radikal gelişmeler yaşanmaya başlamıştır. İnsanların her an yaşamlarını yitirme korkusunu üzerlerinde taşıması, yaşanan hayatın gerçekliğine karşı tepkisellik doğurmuştur. Mevcut sanata ve tiyatroya karşı sanatçılar arasında gittikçe büyüyen tepkisellik ise gerçekçiliğin yaşanan gerçekliği yansıtmaktan uzak, sanatın burjuva tekelinde özerkleşmeye başlamış olmasından ileri gelmektedir. Sanatçılar bu duruma karşı sanatı yaşamla buluşturma amacı gütmeye başlamışlardır. Avangardların



ortak özelliklerinden biri olan bu amaç, yüzyılın ikinci yarısında şekillenmeye başlayan postmodernizmin bazı eğilimleriyle de paralellik gösterecektir. Donald Kuspit, savaşta ölümlerle yüzleşen ve aralarında modern sanatçıların da bulunduğu insanların, bu sayede birer birey olduklarını hatırladıklarına değinir,

*Bu kişiler varoluşsal gerçekliklerini ancak var oluşları anlamsız hale geldiğinde yaşayabilmişlerdir. Bunun etkisi hiç kuşkusuz travmatik olmuştur, ama travma onları uyandırmış, yaşamlarının gerçekliğini görmelerini sağlamıştır. Söz konusu sanatçılar için sanat, varoluşsal travmayı kabullenmenin yolu olmuştur ve bu süreçte benliklerini keşfetmişlerdir.<sup>392</sup>*

20.yüzyıl, bir yüzyıl içine sığdırılmış çok sayıda travmatik yaşantı ve gelişmeyi ve bunların sonuçlarını, modernizm ve postmodernizm olarak adlandırılan iki genel tavırla görünür kılar ve bu eğilimlerin sanatta da karşılığı görülecek bir hesaplaşmasını gözler önüne serer. Yüzyıl başlarında sanat ve drama çalışmaları alanında modernist bir yükseliş söz konusudur ve fakat aynı zamanda bu deneysel girişimler modernitenin birçok karakteristiğini de sorgulamaktadırlar. Var olan yaşama dair hoşnutsuzluk yaşama ve onun içinden çıkmış hali hazırdaki sanata karşı ilerlemeci ve dönüştürücü bir başkaldırıyla, aynı zamanda modernizmin de en önemli özelliklerini temsil etmektedir.

İkinci Dünya Savaşı'yla sanatçıların bu tavrı da değişime uğrayacak ve bu belirsizlik dönemi sanatta, özellikle tiyatro alanında 1960'larda başlayacak olan post sanat, postmodern drama ve performans çalışmaları alanıyla değişecektir. İlk olarak dilin işlevine duyulan güvenin sarsılması dramatik metinlerin karakterini değiştirecek, sözsöz olandan ziyade bedensel olanın ifade edilme olanakları araştırılacaktır. Dramatik metinlerin yerini tiyatro metinleri almaya başlayacak ve bu da tiyatroyu edebi olana bağımlı kılmaktan kurtaracaktır. İlk ve en önemli kırılmayı yaratan Avangard akımların modernist eleştirisi tiyatrodaki genellikle biçimsel, görüntüsel deneyler ve değişikliklerle karşımıza çıkarlar ve en dikkat çekici çabalarından biri tiyatroyu teatralleştirmeye, teatralliği tiyatroya döndürmeye yöneliktir. Teatrallik, çeşitli biçimsel unsurların yanı sıra öncelikle tiyatroyu edebi metnin hakimiyetinden kurtaracak ve metnin,

---

<sup>392</sup>Peter Bürger, **Avangard Kuramı**, Erol Özbek (çev.), İstanbul: İletişim Yayınları, 2003, s.22.

temsilin/performansın şimdiki zamanında işlevselleşen diğer teatral araçların hizmetinde olduğu üstün konumunu değiştirecektir. Beckett'de de göreceğimiz üzere Avangardların ve Absürd tiyatronun halk tiyatrosu formlarına yönelmesinin bir nedeni de budur, böylelikle yaşamdan kopan sanatsal gerçeklik ve estetik anlayışına sırt çevrilmektedir. Metnin niteliği değiştiğinde karakterin niteliği de değişir. Birer birey olan karakterler yeniçağın dünyasında artık herhangi birer bireydirler, çünkü yüzyılın insanı küresel bir travmanın ve kaosun sonuçlarını paylaşmaktadır. Varoluşları tehdit altında ve benlikleri parçalanmıştır, dil anlam iletemez olmuştur. Bu sorunla uğraşmak için dil önemli bir başlangıç noktasıdır. Alfred Jarry, Gaullime Apollinaire, August Strindberg gibi öncülerin dile dair içerikte gerçekleştirdikleri değişim, akımlarla biçimsel anlamda da değişmektedir. Gerçeküstücüler psişik otomatizm yöntemiyle, düşüncenin akışına müdahale etmeme amacı güderler; böylelikle bu otomatik dil ile kuralların dayatması olmaksızın, bilinçaltının ve zihnin derinliklerini ortaya çıkaran ve kendi kendini konuşan bir dile ulaşmak isterler. Fütüristler birkaç sözcüğe sığdırdıkları gösterimlerle, çağın hızı içinde varolabilmenin yolunu ararlar. Absürd yazarlar dilin iletişim yeteneğine ilişkin sorunları açık etmek için saçmaya varan bir dil kullanmışlar, yine yüzyıl ortalarında Antonin Artaud, Grotowski ve Barba'nın çalışmalarıyla sözselden bedensel ve mitik bir dile yönelim baş göstermiştir. Modernist yaklaşımların dile yönelik ilgisi yıkıcı ve parçalayıcı olmuştur. Gerçeklik algısının değişmesi klasik temsil algısını da değiştirmiştir. İlk olarak Dadacıların şimdi ve burada olanı yücelten ve seyircinin de katılımıyla tamamlanması mümkün hale gelen gösterilerinin yerini alan yeni performans türlerinin (örn. flux, happening, environment gibi) kurmacayla gerçekliği iç içe geçiren niteliği ile, gerçeklik algısının yerini Baudrillard'ın simülasyon kuramında tanımladığı hipergerçeklik algısı almıştır.

Yüzyıl içinde sanatta kullanılan kolaj, montaj, eşzamanlılık, ironi, parodi gibi kavramlar, postmodernist söylemin pratiğinde anlam sınırları giderek belirsizleşen bir yayılma alanı bulacaklardır. Bu kavramların yerini yapısöküm, metinlerarasılık, pastiş, şizofreni gibi yeni tanımlamalar alacaktır.

Bu değişimlerin çıkış noktası insanın varoluşuna ilişkin sorunlar ve sanatın geldiği noktanın sorgulanmasıdır, ancak modernist tiyatronun yıkıcı tavrı onun kalıcı modeller geliştirmesine engel olmuştur. Bu tavır ve arkasından yaşanan sonuçsuzluk dönemiyle sanatta ve tiyatrodaki yaşanan değişimler aşırı merkezsizleşmiş bir ortamda,

neredeşye kişisel ekollere dönüşmüş ve bütünlük vaad etmek bir yana sınırları öyle geçirgenleşmiştir ki, Avangardların yaşama sanatı buluşturma özlemleri yaşama sanatın sınırlarının birbiri içinde kaybolduđu bir döneme sürüklenmiştir.

Tiyatronun meta düzlemde ele alınışı daha çok bu tür krizlere ilişkin bir yönelimdir ve modernist tiyatroda bu daha çok seyirciyle gösterim arasındaki yerleşik algıyı kırmak amacı taşımaktadır (örn. epik tiyatroda). Meta tiyatro yaklaşımı Absürd tiyatroda sıklıkla drama ve temsile ilişkin imkansızlığa işaret etmek için kullanılır. Beckett'in oyunları teatralliği ve performansı seyircinin düzleminde buluşturabilmek için teatral farkındalığı araçsallaştırır. Bu özellikle ilk dönem uzun oyunları için geçerlidir. Zaman, O'nun için bitmeyen bir akış içinde yokoluşa doğru adım adım ilerleyen bir olgu olduđu için, şimdiki deneyimin tek kaynağı olarak görür. Beckett'in dramasına baktığımızda yüzyıl içindeki radikal değişimleriyle tiyatronun özgün bir durağına yanaşmış olduğunu görür ve tiyatro ve performansa dair bahsi geçen tartışma ve pratikteki uygulamaların, yalın ama göz alıcı bir basitlikte kurgulandığı titiz bir yapının varlığını keşfederiz. Üstelik bu titiz yapıyı kurarken tiyatronun maddi sınırlılıklarına ek olarak, oyunlarını da belirli fiziksel kısıtlılıklar ve sınırlar üzerinden kurar. Bu da zaten durağan olağan oyunlarının performatif yapıyı nasıl işler kıldığına dair bir takım sorular ortaya çıkarır.

Beckett, yüzyıl içinde varlığını sorgulamaya başlayan insanın evrensel özünü vücuda büründürmeye çalışır, bu nedenle kişileri belirgin karakterler bazında bireyselleşmez ve oyunlarında aksiyonu sürükleyen kişisel hikayeler yoktur. Yine de oyunlarının inandırıcı olmadığını ya da belirli gerçeklere işaret etmediğini söylemek güçtür. Beckett bu sorunların üstesinden tiyatronun ve performansın en temel özelliklerini öz farkında bir şekilde kullanarak, herhangi bir yanılsama amacı gütmeyen, duygular yerine duyulara ve zihne hitap ederek ve bunu dürüstçe yaparak gelir. Dürüstlük hem öz farkındalıktan hem de yazar, oyuncu, seyirci ve hatta kurgusal oyun kişinin var olan oyuna karşı aynı düzlemde konumlandırılmasından gelir. Mutlu Günler'deki Winnie'nin neden toprağına gömülü olduđu ya da Godot'nun kim olduđu önemli değildir, durumun yaratılan imge içindeki yeri ve kompozisyonla olan ilişkisi önemlidir. Öykünün olmayışı yalnızca 'bir öykü'nün olmayışıdır, çünkü aslında öyküyü oluşturan performansın kendisidir. Böylece hem temsil hem performans sorunu ortadan kalkar, çünkü gönderme yapılan dışsal zamanın yerini şimdiki zamanda akmakta olan

performansın öyküsü almıştır. Bu yalnızca zamansal çelişkiyi çözmekle kalmaz, oyunun ‘oyuncul’ yapısını koruyan bir dizi fiziksel sınırlılık ve parçalanmış unsurların iç içe geçişiyle performans gerçek kılınır. Böylelikle bir öykü, gerçeğe benzer karakterler ve çözüme götüren bir aksiyon dizgesi izlemiyor olmamıza rağmen bunun tiyatro olduğundan ya da performansın dürüstlüğünden ve gerçekliğinden şüphe etmeyiz. Benzer şekilde bu aktör için de geçerlidir, çünkü empati kurabileceği ya da rolün dayattığı koşullar içinde performansını gerçekleştirmek için alışılmış bir motivasyondan yoksundur, ancak aktör olarak oyun kişinin içinde bulunduğu kısıtlı fiziksel durumun ve dilin parçalanmışlığının eylemle olan geçirgen ilişkisinin kendisine dayattığı zorlukla mücadele etmek onu oyun kişinin somut durumu üzerinden empati kurmaya yönlendirir.

Peter Brook’un Beckett hakkında dile getirdiği, “*çağımızın belki de en kişisel şeyler yazan kişisi*” ve “*sahne üzerinde yarattığı gerçek somut simgelerin doğruyu dile getirebilecek biricik biçim*”<sup>393</sup> olduğu yorumuna içtenlikle katılıyorum. Bir Beckett oyunun ne anlama geldiğini açık ve net olarak söylemek mümkün değildir belki, ancak bu onun anlamsızlığından değil aksine anlamsal düzleminin evrenselliğinden ve insan var oluşunun özüne yönelik oluşundan ileri gelmektedir.

Bu biçim aynı zamanda Aristoteles’in Poetika’sında belirlenen ilk klasik sahneleme kuralı olan üç birlik kuralına da (yer, zaman ve aksiyon) uyar. Beckett tiyatrosu modernizmin tiyatrodaki başlattığı değişimleri kendine özgü biçimde somutlaştırmış ve kendinden sonraki tartışmaları önceleyen biçimde, oyunlarını performatif bir yaklaşımla kurmuştur. Yüzyılın tiyatrosunun geçirdiği sarsıntılı ve karışık süreçte herhangi bir akımın ya da hareketin yönelimleriyle direkt uzlaşmaksızın, dünyaya bakışının tamamen özgün bir biçime dönüştüğü oyunları, her iki dönemin de belirleyici bazı özelliklerini içerir. Performansın olmazsa olmaz performatif yapısı Beckett’in oyunlarında, içerikle biçimi ayrılmaz şekilde kaynaştıran bir unsura dönüşür. Ancak oyunları yalnızca performans olarak ele almak onları eksik kılar çünkü Beckett tiyatrosunun duyulara hitap eden tüm araçlarını titiz bir şekilde ve altlarını çizerek kullanır. Sahnenin kısıtlı uzamı onun için uzamsızlığı anlatabilmenin olanaklarını yaratan bir araçtır. Yanılsamacı tiyatrodaki gibi şimdi ve burada var olmayan ve

---

<sup>393</sup>Brook, s.76.

performansın gerçekliğiyle çelişen olası bir dışsal uzama göndermede bulunarak bunu saklamaktansa, performansı ortak zamansal ve mekansal bir deneyim içinde gerçek kılarak, öz-farkındalığın getirdiği avantajları performansın hizmetinde kullanır. Böylelikle sahnelenemez görünen durumları (beklemek, dinlemek, anımsamaya çalışmak, bitirmeye çalışmak, varlığını kavramaya çalışmak vb.) sahnelemeyi mümkün kılar. Oyunlarında teatral yapı, bir oyun alanı ve oyun kurallarının performans boyunca geçerli olduğu deneyim için temel zemin olarak kullanılır. Soyut ve parçalanmış dil ve kısıtlandırılmış hareketi karşıtlıkları üzerinden vücuda büründürülerek eylemsizliğin eyleme, sessizliğin sese, sınırlı uzamın muğlaklığa dönüşmesine olanak verir. Uzam içinde yer alan ya da kısıtlanmış bedensel hareketler matematiksel bir kurguyu sergiler. Hikayeler anlatmaya çalışan dil konuşma, devam etmeye çalışma, duyulma arzusunun çığılıkları gibidir. Anlam, sözcüklerin ya da cümlelerin mantıksal ard arda dizilişiyle oluşturulmadığından dili oluşturan, sözcükler kadar sesler, sessizlikler ve duraklamaların görsel imge içindeki yeridir. Görsel imge çoğunlukla yaşlanma, çürüme, yok olma gibi varoluşun zamansal zaafalarını da yansıtan bedenler ya da bedene ait parçalar tarafından oluşturulur. Ancak Beckett'in kişilerindeki bedensel bozulma ve parçalanmalar, örneğin postmodernistlerde olduğu gibi, kendine yönelik bir anlam oluşturma amacı taşımazlar. Daha ziyade Beckett'in sözcüklerle yaptığı şeyi, bedenin parçalarıyla da yaptığı söylenebilir, zira bedenler içsel ve dışsal olarak bütünlüklerini yitirmiş olabildikleri gibi, genellikle diğer bedenlerin varlığına da bağımlıdırlar. Beckett'in kişileri sahne uzamında performans göstermek zorunda olan ama bunu kımıldayamayarak, yürüyemeyerek, oturamayarak, tekerlekli koltuğunda ya da tıklı olduğu çöp varillerinin içinde, gömüldüğü toprak parçasında ya da kül vazolarında ve hatta bazen yalnızca 'kafa'nın içinde yapmak zorunda olan kişilerdir. Ses ise hem bedende hem ondan ayrı, hem de Ne Nerede?'de olduğu gibi aynı anda hem bedende hem de ondan ayrı, tekil ya da çoğul olabilir. Ses çıkarmanın en temel amacı bir etki yaratmaktır, bu sözcüklerle yapıyorsa bir duygu, düşünce iletme ihtiyacını da içinde barındırır ve performatif olabilmesi için duyulmaya gereksinimi vardır. Ancak Beckett'in oyunlarında ses de diğer unsurlar gibi yalnızca varlığının temel amacına hizmet etmez; anlatma ve dinlenme ihtiyacının açık olduğu oyunlarda sözcükler geçmişin parçalarını, anıları ve düşünceleri aktarmaktan ziyade dışsallaştırırken, duyulmaktan ziyade görsel bir bağlamda algılanılmasına olanak verir, örneğin Krapp'in

Son Bandı'nda olduđu gibi. Seslerin ışıkla ve hareketle olan birliktelikleri bu görselleştirmeyi mümkün kılar.

Beckett oyunları bedensel olan ve olmayan sunumları, sesi, görüntüyü ve hareketi birbiri içinden dokuyarak, performansın/hikayenin 'şu an' a işaret eden yapısıyla parçalılığın ve sınırlılığın yarattığı kombinasyonlar, varyasyonlar ya da simetriler kurar ve bu şekilde performativitenin pek çok seviyesini de katmanlaştırır.

Beckett'in yazınının ve dramasının üretildiği çağın karakteristikleri göz önüne alındığında, onun tiyatroyu, tiyatronun temel unsurlarından vazgeçmeden çağına taşıdığına ve onu benzersiz bir estetiğe dönüştürdüğüne şahit oluruz; ben inanıyorum ki onun tiyatrosunun bu özellikleri, Beckett'i zamandan bağımsız bir yazar olarak konumlandırmayı mümkün kılmaktadır.

## KAYNAKÇA

Ackerley, C.J. ve Gontarski, S.E. **The Grove Companion To Samuel Beckett**. 1.Basım. New York: Grove Press, 2004.

Antmen, Ahu. **20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**. 2.Basım. İstanbul: Sel Yayıncılık, 2008.

Aristoteles. **Poetika**. İsmail Tunalı (çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi, 2002.

Artaud, Antonin. **Tiyatro ve İkizi**. Bahadır Gülmez (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2009.

Artun, Ali (Ed.). **Sanat Manifestoları**. İstanbul: İletişim Yayınları, 2010.

Austin, J. L. Söylemek Ve Yapmak. R. Levent Aysever (çev.). İstanbul: Metis Yayınevi, 2009.

Barba, Eugenio ve Savarese, Nicola. **Oyuncunun Gizli Sanatı Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü**. Ayşın Candan (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002.

Baudrillard, Jean. **Simgesel Değiş Tokuş Ve Ölüm**. Oğuz Adanır (çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2008.

Baudrillard, Jean. **Sanat Komplosu**. Elçin Gen, Işık Ergüden (çev.). İstanbul: İletişim Yayınları, 2010.

Batur, Enis (hızl.). **Modernizmin Serüveni**. İstanbul: Alkım Kitabevi, 2007.

Beckett, Samuel. **Godot'yu Beklerken**. Tuncay Birkan (çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1992.

Beckett, Samuel. **Tüm Kısa Oyunları**. Akşit Göktürk, Güven Turan, Şadan Aydan, Uğur Ün, Şerif Erol, Leven Mollamustafaoğlu, Mustafa Küpüşoğlu (çev.). İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 1993.

Beckett, Samuel. **Murphy**. Uğur Ün (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999.

Beckett, Samuel. **Watt**. Uğur Ün (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2000.

Beckett, Samuel. **The Complete Dramatic Works**. London: Faber and Faber, 2006.

Beckett, Samuel. **Oyun Sonu**. Genco Erkal (çev.). İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 2007.

- Beckett, Samuel. **Proust**. Orhan Koçak (çev.). İstanbul: Metis Yayınları, 2007.
- Benjamin, Walter. **Pasajlar**. Ahmet Cemal (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1992.
- Butler, Judith. **Cinsiyet Belası**. Başak Ertür (çev.). İstanbul: Metis Yayınları, 2010.
- Brocket, Oscar G. **Tiyatro Tarihi**. İnönü Bayramoğlu (Ed.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000.
- Brook, Peter. **Boş Mekan**. Ülker İnce (çev.). İstanbul: Hayalbaz Kitap, 2010.
- Bürger, Peter. **Avangard Kuramı**. Erol Özbek (çev.). İstanbul: İletişim Yayınları, 2009.
- Camus, Albert. **Sisifos Söyleni**. Tahsin Yücel (çev.) İstanbul: Can Yayınları, 2012.
- Candan, Ayşın. **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**. 1.Basım. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2003.
- Carlson, Marvin. **Performance: A Critical Introduction**. 2.Basım. London-New York: Routledge, 1998.
- Carlson, Marvin. **Tiyatro Teorileri Yunanlılardan Bugüne Tarihsel Bir İnceleme**. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım (çev.). Ankara: De Ki Basım Yayım, 2007.
- Cauquelin, Anna. **Çağdaş Sanat**. Özlem Avcı (çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2005.
- Cohn, Ruby (Ed.). **Casebook On Waiting For Godot**. New York: Grove Press, 1967.
- Cohn, Ruby. **Samuel Beckett A Collection Of Criticism**. London: Princeton University Press, 1973.
- Connor, Steven. **Postmodernist Kültür**. Doğan Şahiner (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2005.
- Çalışlar, Aziz (hızl.). **20. Yüzyılda Tiyatro**. İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 1993.
- Çamurdan, Esen. **Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi**. 1.Basım. İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 1996.
- Danto, Arthur. **Sanatın Sonundan Sonra Çağdaş Sanat ve Tarihin Sınır Çizgisi**. Zeynep Demirsü (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010.
- Drain, Richard (Ed.). **Twentieth-Century Theater**. London-New York: Routledge, 1995.



- Eagleton, Terry. **Postmodernizmin Yanılsamaları**. Mehmet Küçük (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2011.
- Erdoğan, Şenol (Ed.). **Dada Manifestoları**. İstanbul: AltıKırkbeş Yayın, 2008.
- Esslin, Martin. **Absürd Tiyatro**. Güler Siper (çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1999.
- Esslin, Martin. **Dram Sanatı**. Özdemir Nutku (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996.
- Everdell, William R. **İlk Modernler**. Hülya Kocaoluk (çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2006.
- Fletcher, Beryl S. Ve Fletcher, John ve Smith, Barry ve Bachem, Walter. **A Student Guide To The Plays Of Samuel Beckett**. London-Boston: Faber&Faber, 1978.
- Frascina, Francis ve Harrison, Charles (Ed.). **Modern Art and Modernism: A Critical Anthology**. London: Harper&Row, 1982.
- Fried, Michael. **Absoption And Theatricality: Painting And Beholder In The Age Of Diderot**. Chicago: University Of Chicago Press. 1980.
- Fuchs, Elinor. **Karakterin Ölümü Modernizmden Sonra Tiyatro**. Beliz Güçbilmez (çev.). AAAnkara: Dost Kitabevi Yayınları, 2003.
- Goffman, Erving. **Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu**. Barış Cezar (çev.) İstanbul: Metis Yayınları, 2009.
- Graver, L. ve Federman, R. (Ed.). **The Critical Heritage Samuel Beckett**. London-New York: Routledge, 2005.
- Harvey, David. **Postmodernliğin Durumu**. Sungur Savran (çev.). İstanbul: Metis Yayınları,2010.
- Hoffman, Frederick J. **Samuel Beckett The Language Of Self**. 2.Basım. London and Amsterdam: Southern Illionis University Press, 1967.
- Hopkins, David. **Dada ve Gerçeküstücülük**. Suat Kemal Angı (çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2004.
- Huizinga, Johan. **Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2010.
- Huyysen, Andreas. **Alacakaranlık Anıları: Bellek Kültüründe Zamanı Belirlemek**. Kemal Atakay (çev.) İstanbul: Metis Yayınları, 1999.

- Innes, Christopher. **Avant-Garde Tiyatro 1892-1992**. Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman (çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2010.
- İpşiroğlu, Zehra. **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**. 2.Basım. İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 1996.
- Juliet, Charles. **Samuel Beckett İle Görüşmeler**. Sema Rifat (çev.). İstanbul: Om Yayınevi, 2000.
- Karacabey, Süreyya. **Modern Sonrası Tiyatro Ve Heiner Müller**. Ankara: De Ki Basım Yayım, 2007.
- Kennedy, Andrew K. **Samuel Beckett**. 2.Basım. Melbourne: Cambridge University Press, 1991.
- Kenner, Hugh. **Samuel Beckett A Critical Study**. 1.Basım. New York: Grove Press, 1961.
- Kumar, Krishan. **Sanayi Sonrası Toplumdan Post-modern Topluma Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları**. Mehmet Küçük (çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları,1995.
- Kuspit, Donald. **Sanatın Sonu**. Yasemin Tezgiden (çev.). İstanbul: Metis Yayınları, 2010.
- McMullan, Anna. **Performing Embodiment In Samuel Beckett's Drama**. 1.Basım. New York: Routledge, 2012.
- Milling, Jane ve Ley, Graham. **Modern Theories Of Performance From Stanislavski To Boal**. London: Palgrave Mcmillan, 2001.
- Nietzsch, Friedrich. **Tragedyanın Doğuşu**. İsmet Zeki Eyüboğlu (çev.). İstanbul: Ataç Kitabevi Yayınları, 1965.
- Nutku, Özdemir. **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1985.
- Özgüven, Azize. **Çağdaş Tiyatroda Samuel Beckett'in Yeri**. 1.Basım. İzmir: Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 1983.
- Schechner, Richard. **Performance Studies**. 2.Basım, London-New York: Routledge, 2006.
- Shepherd, Simon ve Wallis, Mick. **Drama Theatre Performance**. 3.Basım. Canada-New York: Routledge, 2010.
- Şaylan, Gencay. **Postmodernizm**. 2.Basım. Ankara: İmge Kitabevi, 2002.

Şener, Sevda. **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**. 6. Basım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2010.

West, Sarah. **Say It: The Performative Voice In The Dramatic Works Of Samuel Beckett**. 1. Basım. Amsterdam-New York: 2010.

Yamaner, Güzin. **Postmodernizm Ve Sanat**. Ankara: Algı Yayın, 2007.

Yüksel, Ayşegül. **Samuel Beckett Tiyatrosu**. 2.Basım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1997.

Benson, Mary. "Roger Blin and Beckett", Vol.18, Nu.7, 1978, s.52-57.

Berns, Ute. "The Concept Of Performativity in Narratology Mapping A Field Of Investigation", [Electronic Version] *European Journal Of English Studies*. 2009, Vol.13, Nu.1, s.93-108, (20. 01.13).

Birikim. "Tiyatroda Modern Postmodern", Sayı.64, 1994, ss.61-68.

Boyette, Patricia ve Zarilli, Phillip. "Psychophysical Training, Pshysical Actions And Performing Beckett:'Playing Chess On Three Levels Simultaneously', *Contemporary Theater Review*. 2007, Vol.17, Nu.1, ss.70-80 (2012).

Brewer, Maria Minich. "Performing Theory", *Theater Journal*. 1985 Vol.37 No.1, ss.12-30.

Carlson, Marvin. "The Resistance Of Theatricality", [Electronic Version] *SubStance*. 2002, Vol.31. Nu.2&3, ss.238-250.

Cogito. "Derrida: Yaşamı Yeniden Düşünürken", Sayı.47-48, 2006.

The New Dramatists. "Plays and Players in the Plays of Samuel Beckett", No.29, 1962, ss.43-49.

Defter Dergisi. "Jean Genet ve Alternatif Kimlik". Sayı.30, 1967.

Edebiyat ve Eleştiri. "Postmodernizm Ve Tüketim Toplumu", Sayı.6, 1993, ss.26-39, *ARTE*. 2012, Sayı.10, No.5, ss.67-77.

Ergün, Selda. "Oyuncu Yetiştirmede Stanislavski ve Grotowski'nin Fiziksel Eylemler Yöntemi"

Feral, Josetta. "Foreword", [Electronic Version] *SubStance*. 2002, Vol.31. Nu.2&3, ss.4-13.

Feral, Josette. "Theatricality: The Specificity Of Theatrical Language", [Electronic Version] *SubStance*. 2002, Vol.31. Nu.2&3, ss. 94-108.

Hacettepe Edebiyat Fakültesi Dergisi, “Godot’yu Beklerken: Epistemolojik Kategorilerin Sorunsallaştırılması”, Sayı.28, 2011, ss.21-28.

Hürriyet Gösteri. “Postmodernizm Ve Tiyatro”, Sayı.130, 1990.

Gran, Anne-Britt. “The Fall Of Theatricality In The Age Of Modernity”, [Electronic Version] *SubStance*. 2002, Vol.31. Nu.2&3, ss.251-264.

K Edebiyat Dergisi. “Acı Çekiyorum O Halde Varım”, Sayı.73, 2008, ss.2-6.

Karacabey, Süreyya. “Gündelik Yaşamın Tiyatrosu”. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*. ss.171-181. <http://www.iletisimdergisi.gazi.edu.tr> (2012).

Magnat, Virginia. “Theatricality From Performative Perspective”, [Electronic Version] *SubStance*. 2002, Vol.3. Nu.2&3, ss.147-176.

Markovska, Jasminka. “Performativity and Theatricality: On The Concepts and Their Use”, 2008. University Of Oslo, The Center Of Ibsen Studies. <http://www.uio.no/studier/program/estetisk/tyrifjord08/innlegg/markovska.pdf>. (2012).

Miller, J. Hills. “Performativity as Performance/Performativity as Speech Act: Derrida’s Special Theory of Performativity”, [Electronic Version] *South Atlantic Quarterly*. 2007, Vol. 106. Nu.2. (14. 07.12), ss.219-235.

Mimesis. “Tiyatro, Kültürlerarasıcılık, Sosyal Avangard Richard Schechner İle Söyleşi”, Sayı.17, 2010, ss.28-45.

Modern Drama. “How to Do Nothing with Words, or Waiting for Godot as Performativity”. Vol.50-2, 2007.

PMLA. “Drama, Performativity and Performance”. Vol.113, No.5, 1998, ss.1093-1107.

Reinelt, Janelle. “The Politics Of Discourse: Performativity Meets Theatricality”, [Electronic Version] *SubStance*. 2002, Vol.31. Nu.2&3, ss.201-215.

Sanat Dünyamız. “Biçim Ve Oluş”, Sayı.67, 1998, ss.49-61.

Sanat Dünyamız. “Assemblages, Environment And Happenings’den”, Sayı.67, 1998, ss.81-87.

Sugiera, Malgorzata. “Theatricality And The Cognitive Science: The Audience’s Perception And Reception”, [Electronic Version] *SubStance*. 2002, Vol.31. Nu.2&3, ss.225-325.

Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. "Geleneksel Tiyatro ve Uyumsuzluk Tiyatrosu.". Sayı.11, 2004.

Tiyatro Arařtırmaları Dergisi. "Tragedya Oyunun(un) Sonu: Oidipus'un Tahtında Kr Hamm(let) Tragedya ve "Geç Kalma" Ontolojik ve Epistemolojik bir Yaklaşım", Sayı.17, 2003.

Tiyatro Arařtırmaları Dergisi. "Pozitif Yoldan Negatif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemeci Ve Analitik Stratejiler", Sayı.23, 2007.

Yu Jing "The Mathematical Language And Performance In Beckett's Happy Days", [Electronic Version] *Studies In Literature And Language*, 2010, Vol.1, No.5, ss.28-34 (10. 01. 13).

Yeni Düşün Dergisi. "Beckett Öncesi Roman Ve Samuel Beckett". Sayı.64, 1990.

Kerr, Walter. "The Love Between Beckett And Actors Isn't Mutual", **The New York Times**. 13.11.1989.

**The Irish Times**. "Direct From Beckett", 16.05.2007.

Habif, Verda. "Antik Yunan'da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar".**Yüksek Lisans Tezi**. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008.