

## **Godot'yu Beklerken: Epistemolojik Kategorilerin Sorunsallaştırılması**

*Waiting for Godot: Problematization of the Epistemological Categories*

Nurten BİRLİK\*

### **Öz**

İrlanda kökenli oyun yazarı Samuel Beckett'in 5 Ocak 1953'te ilk kez Fransızca olarak sahnelenen *Godot'yu Beklerken* (*En attendant Godot*) başlıklı oyunu, burjuva ideolojisinin estetik dışavurum aracı olan biçimsel gerçekçiliğe bir karşı duruş gibidir. Yazarın oyunda yarattığı kahramanlar kendilerini merkezlessiz, anlamlandırılmadıkları karmaşık bir dünyaya "fırlatılmış" bulurlar. Onların dünyasında -gittikçe güçlenen burjuva ideolojisi ve- Aydınlanma geleneği tarafından, mantık etrafında yeniden kurgulanan pek çok epistemolojik kategori (doğrusal zaman, uzam, dil, bellek, bilinç, neden sonuç ilişkisi, Kartezyen benlik, orijin/telos ve imleyen/imlenen gibi ikili zıtlıklar...) işlevsiz kalır ve bunların kurgusalıklarının altı çizilir. Diğer bir deyişle, karşı-kahramanların içinde buldukları, merkezlessiz (ve parçalanmış) epistemolojik yapı onlara karmaşık gerçekliği düzenleyecek, kategorize edecek, hiyerarşiler kuracak, ikili zıtlılar oluşturacak bir ana düzenleyici ilke veremez. Sözü edilen kategorileri oyunun akışı içinde işlevsizleştirerek Beckett aşlında Aydınlanma Çağı epistemolojisinin temsil aracı olan biçimsel gerçekçiliği ve onun yöntemlerini sorunsallaştırır. Oyundaki kişiler zamansal anlamda kayıp durumdadırlar, çünkü dünlerini yarınlarına bağlayamazlar. Bu durum belleklerinin de iflas etmesine neden olur. Dilsel anlamda felçli gibidirler, çünkü sözcükler onlar için anlamlı bir gerçeklik ve bütüncül bir kimlik kurgusu oluşturmaya hizmet etmez. Onların dünyasında nedenler her zamanki sonuçlara götürmez ya da sonuçlardan nedenlere gitmek istediklerinde kaybolurlar. Varoluşsal anlamda özgün tercihler yapamazlar. Yaşamlarındaki akışı düzenleyen tek şey, Godot'yu bekledikleri gerçeğidir. Eylemsel anlamda felçli gibidirler. Entelektüel anlamda ortaya bir şey koyamazlar ve içinde yaşadıkları evreni herhangi bir şekilde yorumlayamazlar. Çıkarımlarda bulunmaya çalışırlar ama yanılırlar. Bu oyunda Beckett dilin yapabileceklerini ve dışarıda var olan bir "gerçekliği" ifade edemeyeceği becerisini sorgulamaktan öte dilin ontolojik konumunu sorgulamıştır. İmleyenlerin bir imlenene (dilden bağımsız bir "gerçek") değil de başka bir imleyene gönderme yaptığı bir dilsel algılama vardır. Burada Beckett postyapısalcılara yaklaşır. Bu çalışma *Godot'yu Beklerken*'deki Aydınlanma Çağı epistemolojisi karşıtı öğelerin altını çizmeyi ve bunu yaparken de oyunun biçimsel gerçekçilikten nasıl uzaklaştığını ve bu temsil yönteminin üzerine kurulduğu epistemolojik kategorileri nasıl sorunsallaştırdığını irdelemeyi hedefler.

**Anahtar sözcükler:** *Godot'yu Beklerken*, Beckett tiyatrosu, Aydınlanma Çağı epistemolojisi, biçimsel gerçekçilik, dil, benlik, zaman, uzam, bellek, nedensellik.

\* Yard. Doç. Dr., Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Yabancı Diller Eğitimi Bölümü, nbirlik@metu.edu.tr

### Abstract

Irish playwright Samuel Beckett's *Waiting for Godot* (*En attendant Godot*), originally written in French and premiered on January 5, 1953, seems to be a counter-reaction to the bourgeois mode of representation, formal realism. In the play, his anti-heroes find themselves "thrown into" a decentered, incomprehensible and chaotic world. In their world many of the epistemological categories (like temporality, space, language, memory, consciousness, Cartesian sense of self, causality, binary oppositions, origin/telos and signifier/signified...) centered on reason and reconfigured in the Enlightenment Era (with the increasing dominance of bourgeois ideology) are undermined and their operative mechanisms are demystified. The decentered and fragmented epistemological structure they inhabit does not enable them to configure or formulate a stable sense of truth for themselves. In other words, this epistemological structure cannot offer them a Master Signifier which will organize, categorize, hierarchize their truth and which will establish binary oppositions in it. The play lays bare the constructedness of the above mentioned epistemological categories. By making them dysfunctional in the course of the play, Beckett, in fact, challenges and problematizes formal realism, the mode of representation established by the Enlightenment epistemology. These anti-heroes have lost their temporal discipline as they cannot connect their yesterday with their tomorrow. In this context their memory has gone bankrupt. They seem to be linguistically paralyzed as their language helps them no more to formulate a unified sense of reality and self. In their world the usual causes do not lead into their usual effects or the usual effects do not originate from the usual causes. That is, causality does not count for them. They cannot make authentic preferences in existentialist terms. The only thing that stabilizes the course of things in their lives is the fact that they are waiting for Godot. Physically they seem to be paralyzed. Intellectually they cannot achieve anything, and they cannot make sense of the universe they live in. They can only make abortive attempts to make inferences. In this play, Beckett problematizes the ontological status of language rather than language's potentials or whether it can give expression to a "reality" out there. In the play the signifiers do not lead into signifieds but to other signifiers. Here Beckett gets closer to the poststructuralists. This study aims to underline the counter-Enlightenment elements in *Waiting for Godot*, by laying bare how the play departs from formal realism and how it problematizes the epistemological categories formal realism is based on.

**Keywords:** *Waiting for Godot*, Beckett's drama, the epistemology of the Enlightenment Era, formal realism, language, subjectivity, temporality, space, memory, causality.

### Giriş

Tarihteki önemli kırılma noktalarından sonra epistemolojik yapı metamorfoza uğrar ve yeni bir temel düzenleyici ilke etrafında pek çok kategoriye yeniden kurgular, yapılandırır. Zaten Türkçeye epistemolojik "kalıp" olarak çevirebileceğimiz kategori sözcüğü de gönderme yapılan şeyin otantik gerçeklik ya da doğuştan gelen bir şey olmadığı, tam tersine kurgusalının altını çizer. Burjuva ideolojisinin baskın hale geldiği Aydınlanma dönemi bu kırılma noktalarından birisidir ve temel kategorileri kendi ana düzenleyici ilkesi olan mantık etrafında yeniden kurar. Bu kategorilerin ne olduğunu irdelemek istediğimizde, bunlar arasında en çok göze çarpanının zaman olduğunu görürüz. Aydınlanma dönemi kendinden önceki döngüsel zaman algılamasına karşı doğrusal zamanı ön plana çıkarır ve bunun uzantısında hafıza/bilinç yeniden şekillenir. Ana düzenleyici ilke mantık olduğu için Kartezyen benlik kurgusu ön plana çıkar. Eksiksiz işleyen, matematik kuralları üzerine kurulu bir evren algılamasından söz edilebilir. Mantık merkezli pozitivist yaklaşımın ön plana çıktığı bir dönem olduğu için, evreni bir matematikçi ya da teknisyen gibi düzenleyen bir Tanrı algılaması vardır. Bilimle hükmedilmesi gereken, insanla arasında hiyerarşi kurulmuş bir doğa kurgusu karşımıza çıkar. Ana düzenleyici ilke her şeyden önce bilgiyi ve ikili zıtlıkları düzenler ve yeniden kurgular: neyin bilgi olduğunu

tanımlar ve ona göre üretir. Orijin-telos, kadın-erkek, insan-Tanrı, doğa-kültür, saygın-saygın olmayan gibi zıtlıkları yeniden yapılandırır.

Bu kırılma noktasıyla birlikte edebiyat normları da yeniden kurgulanmış ve yapılandırılmıştır; sonuç biçimsel gerçekçiliktir (*formal realism*). Biçimsel gerçekçilik Aydınlanma döneminde kurgulanan pek çok şeyin estetik dışı vurum aracı olmuştur ve yukarıda sözü edilen mantık merkezli zaman, uzam, benlik, Tanrı, doğa ve benzeri kategorileri perçinlemesi dışında en önemli özelliklerinden biri de sebep-sonuç ilişkisine/nedenselliğe (*causality*) dayanmasıdır. Gene biçimsel gerçekçilikteki imleyen/ımlenen (*signifier-signified*) ilişkisi de büyük oranda değişime uğramıştır çünkü imlenen/signified yeniden tanımlanmıştır.

Yirminci yüzyılın başlarında, edebiyatçılar arasında, biçimsel gerçekçiliğin otantik gerçekliğin dışı vurum aracı olamayacağına dair kanı gittikçe güçlenmiştir. Öte yandan, Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra yaşanan derin sosyal, dinsel, dilsel, ekonomik ve politik açmazlar bireyin dış gerçeklikle olan ilişkisinde ve bu ilişkinin tanımlanmasında da bir açmaz neden olmuştur. Bu açmaz Aydınlanma geleneğiyle yeniden şekillenmiş olan Batı epistemolojisinin bir açmazı olduğu için, diğer alanlarda, hatta Aydınlanma'nın en çok vurgu yaptığı pozitif bilimlerde de hissedilmiştir ve bu durum Aydınlanma ile birlikte kurgulanan yukarıda verilen kategorilerin sorunsallaştırılmasına neden olmuştur. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında ise postyapısalcılar bu kategorileri sorunsallaştırmakla kalmayıp daha da ileri gitmişler, onları merkezsizleştirmeye, deşifre etmeye, yani kurgulanan bir şeyi, çalışma mekanizmalarını ve varoluş biçimlerini gizeminden kurtarıp görünür kılmaya çalışmışlardır.

Yukarıda sözü edilen açmazdan bir çıkış yolu arayan akımlardan biri de, modernizm içinde yer almış ve biçimsel gerçekçiliğe karşı, dolayısıyla Aydınlanma geleneğine karşı, bir duruş sergileyen, Martin Esslin'in "uyumsuz/Absürd Tiyatro" olarak tanımladığı ve Beckett'in de içinde olduğu harektir. Bu çalışma, *Godot'yu Bekleyen*'i Absürd tiyatronun özellikleri bağlamında irdelemeyi hedeflemeyi ancak bu tiyatronun bazı önemli özelliklerini hatırlamak da bu çalışmanın tartıştığı noktaları netleştirmeye yardımcı olabilir. Esslin Absürd tiyatronun özelliklerini şöyle özetler:

Bu oyunlar yüzyıllardır tiyatroyu tiyatro yapan bütün ölçütleri yerle ettiriler ve bu yüzden, tiyatroya iyi tasarlanmış bir oyun izlemeyi umarak gelen insanlara karşı bir kışkırtma gibi göründüler. İyi tasarlanmış bir oyunda, iyi gözlemlenmiş ve davranışları ikna edici karakterler sunması beklenir; bu oyunlar ise çoğunlukla tanımlanması güç karakterler ve anlamsız eylemleri içerirler. İyi tasarlanmış bir oyundan zekice ve mantıklı bir biçimde kurgulanmış, akıcı diyaloglarla izleyiciyi eğlendirmesi beklenir; bu oyunlardan bazılarında ise diyaloglar anlamsız evelme gevelemelere indirgenmişlerdir. İyi tasarlanmış bir oyundan bir başı, bir gelişimi ve derli toplu bağlanmış bir sonu olması beklenir; bu oyunlar ise çoğunlukla rastgele başlayıp yine rastgele biterler. (1995, s. 9-10)

Bu yazarların "akılcı bir biçimde düzenlenip yönetilen bir evrenin varlığına inançları yok" der Martin Esslin ve ekler, onların oyunları, "kesin hatları çizilmiş ve iyi tanımlanmış inanç ve değerler dizgesinin yitirilmesini işlerler" (1999, s. 14-15). Absürd tiyatrodan varoluşçu felsefenin etkileri görülse de, Martin Esslin'e göre varoluşçular, "in-

san durumunun akıl dışılığını son derece berrak ve mantıklı bir akıl yürütme ile ortaya sererler, oysa Absürd tiyatro, insan durumunun anlamsızlığı ve bu duruma ussal açıdan yaklaşımın yetersizliğini, ussal yöntemleri ve zincirleme düşünceyi açıkça bir yana iterek göstermeye çalışırlar” (1995, s.24-25). Bu durumda Absürd tiyatro, merkezlessiz yaklaşımından ötürü, varoluşçulardan bir adım öndedir.

### **Godot'yu Beklerken ve Aydınlanma Geleneği**

Samuel Beckett'in 5 Ocak 1953'te ilk kez Fransızca olarak sahnelenen *Godot'yu Beklerken* (*En attendant Godot*) adlı oyunu pek çok açıdan biçimsel gerçekçiliğe bir karşı duruş gibidir. Aslında bu oyunda altı çizilen noktalar Beckett'in de imzasının bulunduğu 1932'de *Transitions*'da yayınlanan “Pozitivizmin büyüüne kapılmış bir dünyada” yeni bir bakış açısı yakalamayı hedefleyen sanata ilişkin Manifesto'da önceden düzyazı olarak verilmiş gibidir (Yüksel, 1992, s. 15). Beckett'in Aydınlanma geleneği ile ilişkisini irdeleyen, Wellwarth'ın *Watt* için yaptığı bir saptamaya bakmak ilginç olabilir, çünkü onun bu roman için söylediği şeyler *Godot'yu Beklerken* için de geçerlidir. Wellwarth'a göre bu romanda Beckett, Aydınlanma projesinin arkasındaki düşünürlerden biri olan ve mantığı merkeze koymasından ötürü Kartezyen benlik kurgulamasının öncüsü Descartes'ın “cogito”sunu sorunsallaştırır: romanda “Düşünüyorum öyleyse varım” ifadesi ters yüz edilerek “Düşünüyorum ama var mıyım?” sorusuna dönüşür (Yüksel, 1992, s. 53). Burada Beckett düşünme eylemiyle daha çok mantık yürütmeyi kastetmektedir ve mantık'ın bir gönderme noktası olarak bütünselliği olan bir gerçeklik kurgulamasındaki rolünü sorgular gibidir. Bu noktada Ayşegül Yüksel'in Beckett üzerine söyledikleri de dikkate değer:

Beckett, geçmiş değerlerle ilişkisini koparmış, geleceğin değerlerini yaratamayan, bir yandan içinde yaşadığı ve anlayamadığı dünyanın karmaşası içinde edilgen bir konuma itilmiş, bir yandan da hem “dünya” denen toplumsal olgunun vazgeçilmez “varlığı” olmanın hem de “yeryüzü”ndeki tüm yaratıklar gibi “ölüm”e yazgılı oluşunun ikilemini sonsuz bir tedirginlik içinde yaşayan insan adına dile getirilmiş amansız bir başkaldırının yazarıdır. (1992, s. 14-15)

Beckett aralarında Simone de Beauvoir ve Roland Barthes'in da bulunduğu bazı çağdaşları tarafından savaş sonrası avant-garde tiyatronun apolitik temsilcilerinden biri olmakla suçlansa da (Moorjani, 1973, s. 72; Hill, 2004, s. 76) bu çalışma Beckett'in *Godot'yu Beklerken*'de tiyatro diliyle baskın ideolojiye sert çıkışlar yaptığını savunmaktadır. Bu çalışma *Godot'yu Beklerken*'deki Aydınlanma karşıtı öğelerin altını çizmeyi ve bunu yaparken de oyunun biçimsel gerçekçilikten nasıl uzaklaştığını ve bu temsil yönteminin üzerine kurulduğu epistemolojik kategorileri nasıl sorunsallaştırdığını irdelemeyi hedefler.

Esslin'in “karşı-tiyatro” (*anti-theatre*) olarak tanımladığı oyundaki karşı-kahramanlar, kendilerini merkezlessiz, anlamlandıramadıkları karmaşık bir dünyaya atılmış bulurlar. Bölük pörçük algıladıkları gerçekliği bütünsel bir çerçevede birleştiremezler.

Saygınlıklarını ve özsaygılarını yitirmiş kafası karışık iki serseri gibidirler. Beş parasız, yersiz yurtsuz, herhangi bir şeye ya da yere aitlik duygusu hissetmeyen karşı-kahramanlar, herhangi bir söylemde konumlanamamış şaşkın kişiliklerdir, herhangi bir toplumsal düzenin de parçası değildirler. Sanki yer çekiminden kurtulmuş atom parçacıkları gibi oradan oraya savrulan bedenler izlenimini verirler. Buradaki hareket fiziksel hareketten çok bireyin ait olduğu yere ya da şeylere karşı yaşadığı bir harekettir. Bryden'in (2003) Beckett'in yarattığı bireyler üzerine yaptığı bir genelleme bu oyun kişileri için de geçerlidir: "Beckett'in eserleri sürekli hareket halinde ve sürekli kendini kökenlerinden koparan Deleuze ve Guattari'nin 'pozisyonlararası özne' (*transpositional subject*) dediği bireyler üzerinedir" (s. 37). Onları renksiz, gri bir dünyadır. Herhangi bir gönderme noktası olmayan hiçlik boyutunda bir dünyadır, Vladimir'in deyişiyle: "hiçliğin orta yeri" dir (Beckett, 2006, s.105). Ya da Hugh Kenner'in (1973) sözleriyle, gizemini çözemedikleri bir dünyadır. Böyle bir dünyada anlamlı bir yaşam şekli ve amaçlar dizgesi oluşturamazlar (s. 31).

Mantık, düzenleyici ilke olarak, zamanın, uzamın ve nedenselliğin bütüncül bir şekilde algılanmasını da beraberinde getirir. Ancak onların dünyasında böyle bütüncül bir algılamadan söz etmek zordur. Oyundaki mantık, zaman ve uzam arasındaki bu varoluşsal korelasyonu Özgüven (1983) şöyle açıklar:

Bu kişiler 'niçin varım' sorusuna değil 'acaba var mıyım?' sorusuna cevap vermeye çalışmaktadırlar. Yani 'var olduğum' olgusuna varmak için belirli hesaplar yoluyla kullanabileceğim bilir bir zaman ve mekan koordinatları dizisi var mıdır? Beckett kahramanı var olmayı özler ama varoluş onu şaşırtır ve korkutur çünkü var olma olgusunu gerçekleştirdiğinden emin olamaz ve elindeki olgular ne olursa olsun, bunların onlara sahip olduğu özgün an dışında da geçerli olgular olarak kalacağına güvenemez. (s. 33)

Yukarıda da altı çizildiği gibi, zaman doğrusal değil döngüseldir. Diğer bir deyişle, içinde yaşadıkları dünyada bir günü yirmi dört eşit parçaya ayıran mekanik zaman algılamasından öte, doğal olaylarla eşgüdümlü döngüsel bir zaman algılaması hâkimdir. Doğrusal zaman bileşenlerine ayrılmıştır, diğer bir deyişle çözülmüştür. Zaman her iki karşı-kahramanın da omuzlarında bir yükür. Kronolojik zaman yok olduğu için geçmiş belli belirsiz hatırlarlar ve geçmişten gelen ölü sesler duyarlar (Beckett, 2006, s. 80). Bu zaman algılamasında karşı-kahramanların doğrusal zaman içinde kurulmuş olan bilinci/belleği sınırlarını kaybetmiştir, bu yüzden de onların dünyasında dün-yarın ilişkisi sorundur. Akıl ve zaman iç içe geçmiştir. Vladimir şöyle der: "Bütün bildiğim şu: Saatler geçmek bilmez ve bu koşullarda bizi, vakit geçirmek için türlü türlü- nasıl desem- ilk bakışta gözükken, ama zamanla monotonluğa dönüşecek oyunlara başvurmaya zorlar. Böylece aklimızı kaybetmekten kurtulduğumuzu söyleyebilirsiniz. Kuşkusuz doğru" (Beckett, 2006, s. 104-105). Zamanla beraber uzam da bütünselliğini yitirmiştir. Oyunun daha başında iki karşı-kahraman arasında geçen konuşma onların hem insanca bir yaşam sürmekten ne

kadar uzak olduklarını hem de zaman ve uzam bütünlüğünü nasıl kaybettiklerini ve hem de bu durumun belleklerine nasıl yansıdığını örnekler:

Vladimir: Ekselanslarının geceyi nerede geçirdiğini öğrenebilir miyim?

Estragon: Hendekte.

Vladimir: Hendekte mi? Nerede?

Estragon: Şuralarda. (Beckett, 2006, s. 9)

Vladimir kendisini yine aynı kişilerin mi dövdüğünü sorunca, Estragon hatırlamaz. Estragon'un yediği dayağı böylesine doğal kabullenmesi çarpıcıdır. Moorjani'ye göre bu tip detaylar politik yan anlamlar taşır ve Moorjani (2003), Beckett'in kahramanlarındaki bayağılık, fiziksel kirlilik, düşkünlük, dışkılamanın seyirciye fark ettirilerek gerçekleşmesi gibi detayların politik bir amaç için verildiğini, bunların aslında burjuva düzenle özdeş tutulan aile değerleri, temizlik, uyumluluk ve benzeri değerlere bir saldırı özelliği taşıdığını vurgular (s. 71). Hill de Beckett eleştirmenlerinin çoğunun onun eserlerinde “insanlığın eksikliğinden” (“*absence of humanity*”) bahsettiğinin altını çizer (2004, s. 69). Bu “insanlık” baskın düzenin kurguladığı ve perçinlediği bir epistemolojik kategoriye eğer, Beckett bunun kurgusallığına dikkat çeker. Karşı-kahramanların aralarında geçen başka bir konuşma onların, zamansal ve uzamsal parçalanmışlığın sonucu olarak herhangi bir kesinlik duygusundan ve nedensellikten ne kadar mahrum olduklarını örnekler:

Estragon: Dün de gelmiştik buraya.

Vladimir: Yo, hayır, bunda yanlışım işte.

Estragon: Peki dün ne yaptık?

Vladimir: Dün ne mi yaptık?

Estragon: Evet?

Vladimir: Yani... (Kızar.) Sen karıştın mı zaten işe, kesinlik filan hak getire.

Estragon: Kanımca buradaydık.

Vladimir: (etrafına bakınarak) Burayı hatırladın yani?

Estragon: Öyle demedim.

Vladimir: O halde?

Estragon: Aynı kapıya çıkar.

Vladimir: Yine de... bu ağaç... (seyirciye döner)... bu bataklık...

Estragon: Bu akşam olduğundan emin misin?

Vladimir: Neyin?

Estragon: Beklememiz gereken günün.

Vladimir: Cumartesi dedi. (Bir an.) Bence.

(...)

Vladimir: Ama dün buradaymışız. Öyle dedin.

Estragon: Yanılıyor olabilirim. (Beckett, 2006, s. 16-17)

İkinci perdenin başı neredeyse birinci perdenin tekrarı gibidir, bu durum yaşamlarındaki döngüsellikle bellekleri arasındaki ilişkiyi uç noktada örnekler:

Vladimir: Ağaca bak diyorum sana.

*Estragon ağaca bakar.*

Estragon: Dün de orada değil miydi?

Vladimir: Elbette oradaydı. Hatırlamıyor musun? Neredeyse asacaktık kendimizi. Ama sen istemedin. Unuttun mu?

Estragon: Hayal görmüşsün.

Vladimir: Unutmuş olamazsın.

Estragon: Ben böyleyim. Ya çabuk unuturum ya da hiç unutmam.

Vladimir: Ya Pozzo'yla Lucky, onları unuttun mu?

Estragon: Pozzo'yla Lucky mi?

Vladimir: Her şeyi unutmuş! (Beckett, 2006, s. 77-78)

Estragon için, akşamüzeri olanları hatırlamak bile bir tarihçinin becerilerini gerektirir (Beckett, 2006, s. 84):

Vladimir: Peki dün akşam neredeydik sence?

Estragon: Nereden bileyim? Başka kompartmanda. Boşluktan yana eksikimiz yok.

Vladimir: (kendisinden emin). İyi. Dün akşam burada değildik.

Öyleyse ne yaptık dün akşam.

Estragon: Ne mi yaptık?

Vladimir: Hatırlamaya çalış. (Beckett, 2006, s. 85)

Bütün zamanları onlara var oldukları “izlenimini verecek” şeyler bulmaya çalışmakla geçer. Bununla gurur duyarlar, Vladimir, “büyücüyüz biz” der. Geçmiş ve geleceğin ayrımını yapamayan ve deneyimlerini bütüncül bir şekilde kapsayan “şimdi”yi yaşar durumdadırlar. Yaşamlarında parçalanan diğer bir epistemolojik öge ise, mantıksal akış zinciri ya da neden-sonuç ilişkisidir. Onların dünyalarındaki sebepler geleneksel bağlamdaki sonuçlara götürmez. Nedenler sonuçlarından kopukturlar ya da tam tersi, sonuçlar nedenlerinden kopukturlar. Estragon'un dayak yediğini duyunca Vladimir, “dayak yeme neden olacak şeye mani olurum” der:

Estragon: Ben hiçbir şey yapmadım ki.

Vladimir: Öyleyse neden dövdüler?

Estragon: Bilmem.

Vladimir: Yapma, Gogo, senin gözünden kaçan şeyler benim gözümden kaçmaz. Kabul et şunu. (Beckett, 2006, s. 76)

Oyun Eflatun karşıtı bir dünyada geçer ve Beckett'in karşı-kahramanları imleyenler dünyasına mahkûmdurlar, onun ötesine geçemezler ya da Özgüven'in dediği gibi



“Beckett, aşkın bir varlığa, yani Tanrı'ya inanmak ister, ama bunu tam olarak gerçekleştiremeyince kaçınılmaz bir biçimde insanların kapalı evrenine geri döner” (1983, s. 26). Oyunda Kartezyen sonrası bir bağlam yaratılmıştır, o yüzden de karşı-kahramanlar sabit, kendi hakkında bir şeylerden emin olabilen, süreğenliğini ve bütüncülüğünü koruyabilmiş, mantık merkezli Kartezyen benlik kurgusundan çok uzaktırlar. Onlar için düşünmek tehlikeli ve korkunç bir şeydir (Beckett, 2006, s. 82). Oyun Kartezyen benlik algılamasını sorunsallaştırdığı için, bu benliğin sunduğu bütün kesinliklerden onları sıyrır. Bu iki karşı-kahraman Kartezyen ikiliklerin (zihin/beden, akıl/sezgi, mantık/mantıkdışı gibi) dışı vurulmuş hali gibidirler ancak birbirlerine karşıt olmaktan öte birbirlerini tamamlayıcı bir özelliğe sahiptirler ve hatta birbirlerine bağımlıdırlar. Vladimir Estragon'un uyumasına izin vermek istemez örneğinin. Cohn bu iki kahramanın birbirlerine bağımlı olmakla birlikte aynı zamanda bütün bir insan olduklarını ve alegorik bir soyutlama olmadıklarını savunur (1973, s. 135). Kartezyen ikiliklerin ayrıştığı ama birinin diğerine üstün olmadığı bir Kartezyen sonrası benlik alanında yaşarlar; Vladimir mantığı, entelektüel yetkinliği, akli simgelerken, Estragon içgüdüleri, sezgileri, bedeni ve mantıkdışı olanı simgeler. Doğal olarak da oyun boyunca Vladimir saplantılı bir şekilde şapkasıyla, Estragon ise botlarıyla uğraşır. Yaşam diğeri olmadan sıkıcıdır çünkü kendilerini eksik hissederler:

Estragon: Bi' dakika! (Vladimir'den uzaklaşır.) Acaba beraber olmasaydık ikimiz için de daha hayırlı olmaz mıydı? .... Aynı yolun yolcuları değiliz aslında.  
Vladimir: (kızmadan). Orası belli değil.  
Estragon: Doğru, hiçbir şey belli değil. (Beckett, 2006, s. 70)

Vladimir doğru olmasa bile Estragon'a kendisiyle birlikte olmaktan mutlu olduğunu söylemesini ister (Beckett, 2006, s. 77). Sanki kendilerine rağmen birliktelikleri devam ediyor gibidir:

Vladimir: Seninle geçinmek çok zor Gogo.  
Estragon: Ayrılısak daha iyi olur.  
Vladimir: Hep böyle dersin ve her seferinde de kuyruğunu kıstırıp geri dönersin. (Beckett, 2006, s. 79)

Oyunun ilk yarısında, Pozzo, Vladimir ve Estragon'un artık geride bıraktığı şeyleri yani Aydınlanma epistemolojisinin kurguladığı merkezli bakışı ve onun söylemini simgeler.<sup>1</sup> Kahramanlar onun arazisinde bulunmaktadırlar ve Pozzo “mülkiyet hakkından hiçbir zaman kuşku duymaz” (Özgüven, 1983, s. 57). Bu durum Pozzo'yu burjuva ideolojisiyle özdeşleştirmemize neden olur, zaten onun hakkında öğrendiğimiz diğer detaylar da bu kanımızı güçlendirir. Oyunda saati olan yani doğrusal zaman boyutunda yaşayan bir tek o vardır. Zengin bir sofrada yemek yiyebilen bir tek odur. Yemekten artan kemiklerini Estragon'a vermeyi kabul eder. Lucky'nin patronudur ve ona çok zalimce davranır.

<sup>1</sup> Esslin, Vladimir ve Estragon'u Pozzo ve Lucky'den daha üstün görür: “İnançlarını Godot'ya bağladıkları için değil, daha az naif oldukları için. Eyleme, varsılığa ya da usa inanmazlar” (1995, s. 52).



Kenner onu, kendini beceriksizce saklayan bir Gestapo subayına benzetir (1973, s. 30). Pozzo, Vladimir ve Estragon'a rastladığında Lucky'yi satmak üzere pazara götürmektedir. Kapitalist değiş tokuş sürecinin bir parçasıdır yani. Pozzo determinizmin de oyundaki ironik sesi gibidir: "Dünyadaki gözyaşı miktarı sabittir. Ağlamaya başlayan biri için, bir yerlerde bir başkası keser ağlamayı. Aynı şey gülmek için de geçerlidir" (Beckett, 2006, s. 41). Oyunda Aydınlanma geleneğinin ısrarla üzerinde durduğu "ilerleme" kavramı sadece onda vardır, yola çıkması gerektiğinin yoksa programının bozulacağını kaygısını yaşar. Cohn, Pozzo'nun yaşamındaki ilerleme dürtüsüne ve sürekli kullandığı İngilizcede "ileri" anlamına gelen "On" sözcüğüne dikkat çeker (1973, s. 136). Pozzo bir yere yetişme telaşı içindeyken Vladimir ve Estragon için zaman durmuştur (Beckett, 2006, s. 46). Diğerlerine onların efendisiymiş gibi davranır: "Onları neşelendirmek için ne yapabilirim? İşte kendime sorduğum soru bu. Onlara kemik verdim, birçok şeyden söz ettim, alacakaranlığı anlattım doğrusu. Ama yeter mi, azaplar içindeyim" (Beckett, 2006, s. 49). Vladimir ve Estragon'u eğlendirmesi için Lucky'ye emir verir. Estragon şaşırır ve Lucky'yi kastederek: "O düşünebilir mi ki?" diye sorduğunda, Pozzo'nun cevabı şöyledir: "Elbette. Yüksek sesle. Hatta eskiden pek şirin düşünürdü, saatlerce dinlemeye doyamazdım. Artık... (ürperir). Her neyse, yazık. Eee, bizim için bir şeyler düşünmesini ister misiniz?" (Beckett, 2006, s. 50). Kahramanlar Lucky'nin önce dans edip sonra düşünmesini isterler. Daha sonra Lucky, kendisinin "Ağ" diye adlandırdığı dansını sergiler onlar için. Böyle bir ad seçmiştir, çünkü Pozzo'ya göre, "Kendini bir ağa düşmüş sanıyor" (Beckett, 2006, s. 51).

Lucky Pozzo'ya "yaşamın üst değerlerini öğretmiştir" (Esslin, 1995, s. 44). Pozzo bildiği güzel şeyleri neredeyse altmış yıldır birlikte olduğu Lucky'den öğrendiğini söyler ama gene de onu satmak ister ve itiraf eder: "Lucky olmasaydı sıradan şeylere hapsolurdum, duygularım da incelmezdi...Güzellik, iyilik, hepsi benim ötemeydi" (Beckett, 2006, s. 41). Pozzo'nun Lucky hakkındaki sözleri seyirciye Aydınlanma geleneğinde baskın söylemin kurulmasına yardımcı olan aydınları ve sanatçıları hatırlatır. Ama artık Lucky, Pozzo'yu mutlu edemez ve Pozzo eski söylemin iflas ettiği bir dönemde eski gücünü yeniden kazanabileceği yeni bir söylem peşindedir. Vladimir'in Pozzo'ya tepkisi bu tartışmayı netleştirmeye yardımcı olacak niteliktedir:

Vladimir: Onda iyi olan ne varsa hepsini vampir gibi emip illiğini kuruttuktan sonra ... fırlatıp atıyorsunuz demek... muz kabuğu gibi! Yani...

Pozzo: (inleyerek elini başına götürür). Tahammülüm kalmadı... artık...yaptıklarına katlanamıyorum...siz nereden bileceksiniz... korkunç, korkunç...gitmesi şart...(kollarını kaldırır)... delirtecek beni... (başı elleri arasında, yığılır kalır)... tahammülüm kalmadı... yetti artık.

(Beckett, 2006, s. 43)

Yeni bir söylemin sözcülüğünü yapacak bir aydın tipine ihtiyacı vardır, dolayısıyla Lucky oyunda efendisini artık mutlu edemeyen, değişen koşullarda dediklerinden pek de

bir şey anlaşılmayan eskimiş pozitivist aydın tipini simgeler: “Lucky oyundaki tek uzun monoloğunda kendinden ziyade içinden geldiği uygarlığın sesidir” (Cohn, 1973, s. 131). Sözleri anlam ve dilbilgisel bütünlüğü olmayan, kulağa hoş gelen ama boş laflardır:

Lucky: Puncher ve Wattman'ın bayındırlık işlerine bakılırsa öz-tözbiçimbiçem aksakallı zaman dışı mekan dışı kakakaka bir kişi olarak Tanrı'nın tünediği yükseklerde yüce bir kayıtsızlık yüce bir sükun ve yüce bir dilsizlik içinde birkaçımız dışında bizi bir hayli sevmesine akıl erdiremeyiz ama zaman yanıt verecektir buna ve yüce Miranda gibi acı çekmektedir ötekilerle birlikte sırası geldiğinde akıl erdiremeyiz buna işkenceler içinde ateşlerde yanarak zaman yanıt verecektir....(Beckett, 2006, s. 55)

İkinci perdede Pozzo da doğrusal zamandan uzaklaşmıştır, onun da belleği iflas etmiştir ve geleneksel anlamda uzamdan kopmuştur. Vladimir kendisine ne zaman kör olduğunu sorunca, verdiği cevap oldukça ilginçtir: “Beni sorguya çekmeyin! Körlerin zaman kavramı yoktur. Zamanla ilgili nesnelere de görmez onlar” (Beckett, 2006, s. 113). Vladimir dün karşılaştıklarını söyleyince, verdiği cevap seyirciye onun, belleğiyle ilgili, birinci perdeden sonra yaşadığı değişime dair çok şey söyler: “Dün kimseyle tanıştığımı hatırlamıyorum. Ama yarın da bugün biriyle tanıştığımı hatırlamayacağım. Yani aydınlanma konusunda bana güvenmeyin” (Beckett, 2006, s. 116). Pozzo da zaman içinde kaybolmuştur, onu parçalara ayırıp düzenleyemez: “Şu uğursuz zaman hikayelerinizle bana yeteri kadar işkence yapmadınız mı? Anlamsız bir şey bu! Ne zaman! Günün birinde! Yetmez mi işte!” (Beckett, 2006, s. 117).

Beckett'in eserlerinde sözcükler her zaman “kırılgan” ve belirsizdirler. Neyi ifade ettiklerinden asla emin olunamaz; bu yüzden de Beckett'in kurgusu her zaman “kendi kendinden şüphe eder ve metinsel şaşkınlık içindedir” (Hill, 1997, s. x). Bu oyunda da dil dışı vurum aracı olarak işlev göremez, iletişim kurmaktan ve öznelarasılığı (*intersubjectivity*) oluşturabilmekten çok uzaktır. Sözcüklerle dış gerçeklik arasındaki bağ çoktan kopmuştur ve sözcükler ancak kendilerine gönderme yapan kapalı devre bir boyut içindedirler. Bu yüzden karşı-kahramanlar bütünselliği olan bir kimlik kurgusu da oluşturamazlar. Konuştukları dil onlar için iç tutarlılığı olan bir gerçeklik kurgulamaktan çok uzaktır, onların varoluş alanına hükmedemez, onu anlamlı bir şekilde kurgulayamaz. Uhlmann, (1999, s. 9) Beckett'in “olumsuzlama, hiçlik, başarısızlık, ve varoluşun zavallılığına dair ifadelerle” özdeş olduğunu ve Beckett çalışmalarında bu ifadelerin çok yaygın kullanıldığını belirtir. Bu karşı-kahramanlar da “olumsuzlama dili” diye çevrilebilecek (*language of negation*) bir dil kullanırlar. Bu bağlamda ilk cümleleri “Yapacak bir şey yok” tur (Beckett, 2006, s. 9). (Bu cümle oyun içinde dört kez tekrarlanır.)

Vladimir, “İşte buradasın” dediğinde, Estragon'un cevabı, “Öyle mi?” dir. Dil iç tutarlılığını yitirdiği için bu karşı-kahramanlar tanık oldukları mantık dışı gerçekliğe ancak böyle bir tepki verebilirler. Çünkü belirsizlik ve şüphe yaşamlarının en belirgin özelli-

ğidir. Bu, geleneksel açıdan bakıldığında, daha önceki baskın söylemin şekillendirdiği dilin iflas edişidir ya da dilsel dışı vurumda yaşanan derin bir açmazdır. Dil iflas etmiştir ama ellerinde kendilerini ifade edebilecekleri başka bir araç da yoktur. Sözcükler boş imleyenler olarak havada dolaşır ve bir imlenene ulaşamazlar. Bu durumda ellerinden ardı ardına, pek de bir şey ifade etmeyen sözcükler üretmekten başka bir şey gelmez. Diyaloglar tekrarlarla dolu ve bütünsellikten uzaktır, verilen cevaplar ise sorularla çoğu zaman ilgisizdir. Bu diyaloglar ve karşı-kahramanların dış dünya hakkındaki saptamaları sözcüklerin dış dünyayı aynen yansıtabildiği varsayımına dayanan biçimsel gerçekçiliği sorunsallaştırır. Öznelerarasılığı başaramadıkları için solipsist (dışa kapalı) bilinç alanlarına hapsolmuşlardır. Dilin işlevini yerine getiremediği bir ortamda, sessizlik işlevselleşir ve en az sözcükler kadar anlamlıdır, iletişimin ve anlamın olanaksızlığına işaret eder.

Vladimir “Burada yapacak işimiz kalmadı” dediğinde Estragon, “Başka yerde de” diye cevap verir (Beckett, 2006, s. 68). Bazen az da olsa çaba göstermeye çalışırlar, örneğin, birinci perdenin sonunda Estragon “Eee gidelim mi?” diye sorduğunda Vladimir, “Evet, gidelim” der ama yerlerinden kıvıldamazlar (Beckett, 2006, s. 70). Eyleme geçmek onlar için risk almak demektir ve bunu göze alamazlar. Eyleme geçemezler ancak geçiyormuş izlenimini verirler. Sadece edilgen bir şekilde beklerler çünkü “[a]ksiyon sık sık zalimliğe ve eziyete döner: Pozzo Lucky’e işkence eder, Estragon öç almak için Lucky’e tekme atar, Vladimir susturmak için Pozzo’ya vurur...” (Özğüven, 1983, s. 64). Eylemsizlik risk almamanın tek yolu gibidir: “Hiçbir şey yapmayalım. Daha emniyetli olur” (Beckett, 2006, s. 21). Gerçekleştirdikleri tek eylem hiç gelmeyen Godot’yu beklemektir. Ama onun geleceğine dair taşıdıkları azıcık umut dışında onları geleceğe bağlayan bir şey yoktur. Oyundaki atmosfer çok karamsardır buna rağmen karşı-kahramanlar Godot’yu beklemeyi sürdürürler ve onun vadettiği “kurtuluş”tan umutlarını kesmezler. Anlaşılmaz bir dünyada yaşadıkları gerçeğinin farkındadırlar.

Yukarıda da söylendiği üzere, oyunda Godot tanımlanamayan belirsiz bir varlık ya da “yok”luk gibidir<sup>2</sup>. Oyunda Godot’nun ne olduğundan ya da kim olduğundan öte ne yaptığı önemlidir. Godot’nun anlamı bağlamsal olabilir ama ne yaptığı konusunda hemfikir olmak zor değildir: O, oyundaki kişilere bir amaç verir. Dolayısıyla Godot’nun olup olmaması da çok önemli değildir onlar için. Yaşamlarındaki tek devinim onu bekleme eylemidir. Bir türlü gelmez ama onu beklerken zamanı geçirebilirler. Kaotik gerçeklerini düzenleyebilen bir öğedir bu durumda<sup>3</sup>. Godot’nun gelmesini beklerler ama aslında gelişi

<sup>2</sup> Godot’nun tam olarak neye gönderme yaptığı konusundaki belirsizlik oyunun içeriği hakkındaki belirsizlikleri de güçlendirir. Oyun 19 Kasım 1957’de San Quentin Cezaevi’nde sergilenmeden önce oyunu mahkûmlara nasıl sunacağı konusunda kararsız kalan cezaevi müdürü Herbert Blau oyunu “insanın ne duyacaksa onun için dinlemesi gereken” bir caz müziği parçasıyla karşılaştırır (Esslin, 1991, s. 22).

<sup>3</sup> Godot’yu beklemek dışında yaşamlarındaki diğer bir düzenleyici öğe de sözsöz ve eylemsel tekrarlardır: Zamanın yükünden kurtulmak için oynadıkları sözcük oyunları, darılmalar, barışmalar gibi. Anlamsız tekrarların onlar için önemini en iyi Vladimir açıklar: “Ama alışkanlıklar duyarsızlaştırıyor insanı” (Beckett, 2006, s. 119). Alışkanlıkların bilinci uyuttuğu, yaşamı daha katlanılır kıldığı mesajını verir: “Bana da bir başkası bakarak, uyuyor diyor. Kendisinin de uyuduğunun farkına varmadan uyuyor, hiçbir şey bilmiyor. Uyusun bakalım diyor benim için” (Beckett, 2006, s.119).

onlar için sahip oldukları tek amacın da yok olması demektir. Dolayısıyla gelmesi gelmemesinden çok daha kötüdür. Lacan'cı açıdan bakıldığında, Godot aslında var olmayan ama işlev gören, elle tutulur bir yanı olmadığı halde bireylere içlerindeki Eksik'i (*Lack*) tamamlama sözü veren ataerkil yapının ana düzenleyici ilkesi fallusla özdeştir. Eksik'i fazlasıyla hissederler, Estragon'un da dediği gibi: "Ürkütücü bir mahrumiyet bu" (Beckett, 2006, s. 12). Ancak ilginç olan şeyse, Eksik'lerini gidermek için Arzu nesnesi arayışında değildirler. Arzu, Eksik'i gidermeye dönük en temel itki olarak alınırsa Arzu'dan mahrumdurlar. Simgesel düzenin yeterince işlevsel olmadığı bir ortamda dilsel hadıma (*linguistic castration*) uğramamışlardır. Baker, Beckett'in kurgusal evreninin merkezinde "ölü anne" vardır der (1997, s. xvii) ama simgesel bir düzende konumlanamayan karşı-kahramanlar göz önüne alındığında onunla hemfikir olmak zordur. Çünkü Lacan'cı bir bağlamda, bireyi Simgesel düzende dil aracılığı ile Babanın Adı ya da Babanın Yasası hadım eder. Diğer bir deyişle, simgesel düzen kendini dil ile kurar, sonra da bireylerini kodlar. Ancak bu kahramanların içinde yaşadığı dünyada işlevsel bir simgesel düzen yoktur. Dolayısıyla bu kahramanları dil-öncesi kimliklerinden (yani annenin alanından) koparacak öğe yoktur hayatlarında. Yani işlevini yerine getirebilen fallosentrik bir dil sistemi ya da ataerkil metafor yoktur. Sonuç olarak yersiz yurtsuzdurlar ve hiçbir yere ait olmadan yaşarlar.

Bu durumda karşı-kahramanlar arasında en şanslı kişinin Lucky olmasına şaşmamak gerekir. (Zaten adı da Türkçeye çevrildiğinde "şanslı" anlamına gelir.) Şanslıdır çünkü yapacak bir şeyi olan tek kahraman odur. Bir türlü memnun edemediği bir efendisi vardır, bütün enerjisini Pozzo'yu mutlu etmek için harcar ama başaramaz. Onu etkilemeye çalışır. Bu süreçte aslında Pozzo onun yaşamına bir anlam katar, ona bir amaç verir. Pozzo'nun ipini tasma gibi boynunda taşır ama bu ip onun sanki düzenleyici ilkesi gibidir. Pozzo onun için zalim bir merkez gibi işlev görür ve Lucky'nin bu süreçte işi oldukça zordur:

Pozzo: Beni etkilemek istiyor, onu yanımda tutayım diye.

Estragon: Ne?

Pozzo: Galiba pek anlatamadım. Kendine acındırmak ve beni ondan ayrılma fikrinden caydırmak için yapıyor bunu....

Vladimir: Onu defetmek mi istiyorsunuz?

Pozzo: Beni yumuşatacak aklınca, avucunu yalasin.

(Beckett, 2006, s. 39)

Oyundaki uzam ne doğal ne de şehinsel özellikler taşır, neredeyse tamamen boştur. Sanki merkezlessiz, parçalanmış bir epistemolojinin dramatik bir şekilde dışı vurumu gibidir. Bu kahramanlar doğaya karşı duyarsızdırlar ve doğanın sağaltıcı gücünden bihaberdirler: Estragon "Kararlı bir şekilde doğaya dönmemiz gerekir" der, Vladimir'in buna cevabıysa: "Bunu denedik" tir (Beckett, 2006, s. 83). Bireyin doğadan koptuğu, onunla

arasında bir hiyerarşi kurduğu Aydınlanma epistemolojisi sonrası yapının içine doğmuşlardır, bu yüzden geleneksel doğa imgelerini göremeyiz oyunda. İlk perdede bütün dalları kurmuş, ikinci perdedeyse iki üç yaprak taşıyan ağaçtan, şekilsiz bir toprak yığından ve nereye götürdüğü belli olmayan bir yoldan başka öğeleri barındırmayan çorak bir doğadır onların içinde yaşadığı. İkinci perdede ağaçtaki yapraklar akla doğanın uyanması ya da insanla doğa arasındaki kopuşun yok olması gibi iyimser şeyler getirse de aslında yaşamlarında pek de büyük bir değişiklik olmayacaktır. Oyunda zaman ve uzam iç içe geçmiştir, o yüzden Vladimir ve Estragon zamanı ancak doğadaki değişimlere göre tahmin edebilirler. İkinci perdede ağaçta beliren yaprakları Ayşegül Yüksel (1992) şöyle açıklar: “Ağacın filiz vermiş olması, birinci perdeyle ikinci perde arasında yalnızca bir gün değil, ayların, mevsimlerin, yılların geçmiş olduğunu göstermektedir belki de” (s. 58).

Cohn, oyundaki kahramanlara gönderme yaparak, “[o]nlar bekledikleri zamanı doldurmaya ya da öldürmeye çalışırken aslında acı çekmeye karşı bir tepki gösteriyorlar” der (1973, s. 135). Vladimir çektiği acıyı İsa’nın çektiği acı ile karşılaştırır, ancak burada altı çizilmesi gereken bir nokta vardır: İsa bütün insanlık için acı çekmiştir Vladimir ise sadece kendisi için acı çeker. Dolayısıyla eğer içinde yaşadığı varoluşsal açmaza bir çözüm bulabilirse bu ancak T. S. Eliot’un *Çorak Ülke*’sindeki Balıkçı Kral’ın durumunda olduğu gibi sadece kendini kurtaran bir çözüm olacaktır. Vladimir kendilerinin bütün insanlığı simgelediğinin farkındadır, onun bu farkındalığı ise seyirciye, sahnelenen olayların mikrokozmetik düzeyde bütün insanlığın trajedisini sunduğu izlenimini verir. Vladimir ikinci perdede Pozzo’nun yardım çağrılarına kayıtsız kalmak istemez ve şöyle der:

Fırsat çıkmışken bir şeyler yapalım! Her gün bize ihtiyaç duyan biri çıkmaz. Yo yo, şahsen bize ihtiyaç duyulduğunu söylüyor değilim. Başkaları belki çok daha fazla yarar sağlar. Kulaklarımızda hala çınlayan imdat çılgınlıkları bütün insanlığa dönük! Ama burada, zamanın bu noktasında insanlık biziz. Hoşumuza gitsin gitmesin....Burada ne yapmaktayız, *işte* bütün mesele bu. Ne mutlu bize ki, yanıtı biliyoruz. Evet muazzam karışıklığın içinde açık seçik olan bir şey var: Godot’yu bekliyoruz- (Beckett, 2006, s. 104)<sup>4</sup>

Oyunun sorunsallaştırdığı ve doğrusal mantık öğelerinden diğeri de başlangıç ve son (orijin ve telos) dur. Bu karşı-kahramanların geçmişlerine bölük pörçük göndermeler yapılsa da ve geçmişte bir Simgesel düzen içinde konumlanmış saygıdeğer bireyler olduğu bize kendileri tarafından belli belirsiz söylene de onların ailesel ve sosyal geçmişleri hakkında bir şey bilmeyiz. Özgüven’in deyişiyle “Beckett kişilerinin kökenleri sır perdesi altındadır” (1983, s. 56). Nereden geldiklerini bilmediğimiz gibi nereye gideceklerini,

<sup>4</sup> Bu izlenimi veren diğer bir öge ise, Vladimir’in seyirciye dönerek “bu bataklık” diye seslenmesidir (Beckett, 2006, s. 16).

yakın ya da uzak geleceklerini de bilmeyiz. Oyunun sonu ucu açık bırakılmıştır, yine Özgüven'in sözleriyle: “onların dünyası ‘sonu olmayan’ bir dünyadır ve onların trajedisi budur” (1983, s. 69). Başı sonu belli olmayan bir zamansal, uzamsal ve bilişsel bir akış içinde dolaşan karşı-kahramanların gerçeği tekrarlanan ifadeler ve eylemlerden oluşur. Aslında ikinci perde birincinin tekrarı gibidir, yine Godot'yu beklerler, yine Pozzo ve Lucky gelir, Estragon yine gece dayak yer. Yaşamlarındaki döngüsellik Çocuk'un her iki perdenin sonunda da gelip Godot'nun bugün değil yarın geleceğini bildirmesiyle perçinlenir. Çocuk her gelişinde onları tanımaz ve her şeye yeniden başlarlar, bu Vladimir'i kızdırır: “Haydi sil baştan. Beni tanımadın mı?” der (Beckett, 2006, s. 120). Daha sonra Vladimir, “Beni gördüğünden eminsin değil mi, söyle bana, yarın gelip beni hiç görmediğini söylemeyeceksin, değil mi?” diye serzenişte bulunur (Beckett, 2006, s. 121). Godot ikinci günün sonunda da gelmez ve hayal kırıklığına uğrarlar:

Estragon: Böyle devam edemeyeceğim ben.

Vladimir: Sana öyle geliyor.

Estragon: Ayrılısak? Belki daha hayırlı olur.

Vladimir: Yarın asarız kendimizi. (bir an.) Godot gelmezse.

Estragon: Ya gelirse?

Vladimir: Kurtuluruz. (Beckett, 2006, s. 124)

Yersiz yurtsuzluğun verdiği kaygıdan kurtaramazlar kendilerini, sanki biraz umutlanmış gibidirler ama oyun sözcüklerle eylemler arasındaki uyumsuzlukla biter:

Vladimir: Eee, gidelim mi?

Estragon: Evet, gidelim.

*Kımıldamazlar.* (Beckett, 2006, s. 124)

## **Sonuç**

Uhlmann bir genelleme yaparak, “Beckett'in eserlerinde görülen önemli öğelerden biri de tükenmişliktir” der: zihinsel tükenmişliği yansıtan eylemsel tükenmişlik, dilsel tükenmişlik (ki bu da diğer tükenmişlik öğelerini içinde barındırır), imgesel ve uzamsal tükenmişlik (1999, s. 13). Bu çalışma *Godot'yu Beklerken*'de Uhlmann'ın sözünü ettiği tükenmişlik duygusunu değişik boyutlarda irdelemiştir ve bunun olası nedenlerine bakmıştır. Karşı-kahramanların içinde buldukları, merkezsiz (ve parçalanmış) epistemolojik yapı onlara karmaşık gerçekliği düzenleyecek, kategorize edecek, hiyerarşiler kuracak, ikili zıtlılar oluşturacak bir ana düzenleyici ilke veremez. Mantık ve onun etrafında

gelişen epistemolojik kategoriler onların dünyasında iflas etmiştir. Zamansal anlamda kayıp durumdadırlar çünkü dünlerini yarınlarına bağlayamazlar. Bu durum belleklerinin de iflas etmesine neden olur. Dilsel anlamda felçli gibidirler çünkü sözcükler onlar için anlamlı bir gerçeklik ve bütünsel bir kimlik kurgusu oluşturmaya hizmet etmez. Onların dünyalarında nedenler her zamanki sonuçlara götürmez. Ya da sonuçlardan nedenlere gitmek istediklerinde kaybolurlar. Varoluşsal anlamda özgün tercihler yapamazlar. Yaşamlarındaki akışı düzenleyen tek şey Godot'yu bekledikleri gerçeğidir. Ancak Godot'nun gelmesi aslında onlar için daha da trajik olacaktır çünkü eğer Godot gelirse yaşamlarındaki yegâne amaçtan da yoksun kalacaklardır. Eylemsel anlamda felçli gibidirler. Entelektüel anlamda ortaya bir şey koyamazlar ve içinde yaşadıkları evreni herhangi bir şekilde yorumlayamazlar. Çıkarımlarda bulunmaya çalışırlar ama yanılırlar.

Bu çalışmada altı çizilen noktalara bakıldığında oyunun Aydınlanma geleneğinde kurulan epistemolojik kategorilerin içini boşalttığı görülmektedir. Üzerinde durulması gereken diğer bir nokta da, bu oyunda Beckett, (Varoluşçu felsefecilerin bir adım ötesine giderek), Aydınlanma epistemolojisinin temel düzenleyici ilkesi olan mantık'ı işlevsiz hale getirerek, aslında hem yukarıda sözü edilen kategorilerin kurgusallığını ortaya koymuştur hem de oyunda merkezlessiz bir dünya yaratarak yapısalılık sonrası bir çizgiye yaklaşmıştır. Bu çalışma oyuna yaptığı göndermelerde dil üzerinde belki fazlaca durmuştur; bunun nedeniyse oyunda başka bir öğeye dikkat çekmektir: Beckett, varoluşçulardan farklı olarak, dilin yapabileceklerini ve dışarıda var olan bir gerçekliği ifade edemeyeceği becerisini sorgulamaktan öte dilin ontolojik konumunu sorgulamıştır. İmleyenlerin bir imlenene (dilden bağımsız bir "gerçek"e) değil de başka bir imleyene gönderme yaptığı dilsel algılama vardır. Burada da Beckett postyapısalcılara yaklaşır.



## Kaynakça

- Baker, P. (1997). *Beckett and the mythology of psychoanalysis*. London: MacMillan.
- Beckett, S. (2006). *Godot'yu Beklerken*. (U. Ün ve T. Günersel, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. (1952).
- Bryden, M. (2003). Nomads and statues: Beckett's staged movement. L. Ben-Zvi (Ed.). *Drawing on Beckett: portraits, performances and cultural contexts* içinde (ss. 35-46). Tel Aviv: Assaph Books.
- Cohn, R. (1973). *Back to Beckett*. Princeton, New Jersey: Princeton UP.
- Esslin, M. (1999). *Absurd tiyatro*. (G. Siper, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi. (1961).
- Esslin, M. (1995). Giriş. (A. Özkan Çakırlar, Çev.). *Absürd tiyatro* içinde (ss. 9-26). Ankara: İmge Kitabevi. (1961).
- Hill, L. (1997). *Beckett's fiction*. Cambridge: Cambridge UP.
- Hill, L. (2004). Poststructuralist readings of Beckett. L. Oppenheim (Ed.). *Samuel Beckett studies* içinde (ss. 68-88). Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Kenner, H. (1973). *A reader's guide to Samuel Beckett*. London: Thames and Hudson.
- Moorjani, A. (2003). Diogenes Lampoons Alexandre Kojève: Cultural ghosts in Beckett's early French plays. L. Ben-Zvi (Ed.). *Drawing on Beckett: portraits, performances and cultural contexts* içinde (ss. 69-88). Tel Aviv: Assaph Books.
- Özgüven, A. (1983). *Çağdaş tiyatrodaki Samuel Beckett'in yeri*. İzmir: Ege Üniversitesi Matbaası.
- Uhlmann, A. (1999). *Beckett and structuralism*. Cambridge: Cambridge UP.
- Yüksel, A. (1992). *Samuel Beckett tiyatrosu*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.