# Nuri Pakdil'in *Korku* ve Samuel Bekett'in *Godot'yu Beklerken* Adlı Oyunlarında Varoluşun Anlamı Sorunu[*]

Vefa Taşdelen

## Giriş

Nuri Pakdil'in *Korku* ve Samuel Bekett'in *Godot'yu Beklerken* adlı eserlerinde varoluşun anlamı yönünde bir sorunun olduğu görülebilir. Bu çalışmada, söz konusu sorunun nasıl karşılık bulduğu, nasıl algılandığı, nasıl bir çözüme kavuştuğu konusu ele alınacak, bu tema etrafında bir karşılaştırma denemesi yapılacaktır.[1]

## 1. Yöntemsel tutum: İndirgeme

Her oyunun güçlü ya da zayıf, zengin ya da fakir bir varoluş evreni vardır. *Korku*'da ve *Godot'yu Beklerken*'de zayıf bir varoluşsal doku ile karşılaşırız. Onlar, sanki yaşadığımız bu dünyadan seslenmezler de bize farklı bir varoluş evreninden seslenirler. Bu farklı boyut, mekânı tanımlayan ve biçimlendiren temel ruh hâli ve algılayış biçimi ile ilgilidir. Onlar, bu hâliyle, bilinci, sıradan olanla değil sıra dışı ile, olağanla değil olağanüstü ile, gerçekle değil gerçeküstü ile, algılanabilir olanla değil düşünülebilir olanla karşılaştırmaya çalışırlar. Bu oyunlar karşısında uzayın herhangi bir köşesine itilmiş gibi yabancı ve atılmış hissederiz kendimizi. Belki şu söylenebilir: Bu sıradışı varoluş mekânını ve dekorunu oluşturan şey, anlatılmak istenen fikrir ve düşüncelerdir. Mekân ve dekor içinde ortaya çıkan varoluş hâlleri, belirli bir fikir ve belirli bir ruh hâli etrafında yoğunlaşır. Kahramanlar varoluşsal değil, daha çok düşünsel bir durumu yansıtmak için eylemlerini sürdürürler; böyle bir görüntü ortaya koyarlar. Dekor, daha çok bu düşünsel yapıyı öne çıkaracak şekilde dizayn edilmiştir. *Godot'u Beklerken*'in varoluşsal dekoru, içinde yaşanılan yoksunluk durumunu imleyecek şekilde düzenlenmiştir: "Bir kır yolu. Bir ağaç. Akşam."[2] *Korku*'da daha sarsıcı bir mekân tasarımı sunulur: Yeryüzüyle kıyamet arası ürküntü veren bir geçit, göğe çekilen ruhların oluşturduğu kubbe, sığır gözünü anıştıran pencereler, kan ağlayan ay, kıyamet saatinin

---

[*] 16 Nisan 2011 tarihinde Ankara'da yapılan *Edebiyat Eylemi ve Nuri Pakdil Sempozyumu*'nda sunumu yapılmış ve bildiler kitabında yer almıştır. Bkz. *Edebiyat Eylemi ve Nuri Pakdil*, Hazırlayan: Hüseyin Su, Hece Yayınları, Ankara, 2013.

[1] Metnin tamanına sempozyum bildi kitabından erişilebilir.

[2] Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, Faber and Faber, London, 2006, s. 11. Türkçe çeviri: Samuel Beckett, *Bütün Oyunları I*, Çev. Uğur Ün, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993.

yürüyen yelkovanı. Bağısaklar, kulaklar, eller, ayaklar, delik mideler, kaskatı kalpler, kırık mumyalar, oyulmuş büstler…[3]

Farklı bir varoluş evreninden seslenir oyunun kahramanları; özlerin dünyasından, indirgenemeyenlerin dünyasından. Bu nedenle tiyatro eserlerinin kahramanları (tabiî ki "kahramanlar"dan ve "tipler"den söz edilebilecekse), hem *Godot'u Beklerken*'de, hem de *Korku*'da, imgesel varlıklardır; adeta "olmayan-insan"lardır. Onların dünyası, yaşantı dünyası değil, idelerin ve kavramların dünyasıdır. Dilleri, soyut bir dildir. Somut yaşantılar, gündelik varoluş hâlleri yoktur ya da oldukça zayıftır. Temellerini bir "hadise"de bulmazlar; bunun yerine bir durup düşünme, bir "durum-söylemi" üretme çabası güderler. Bu nedenle oyunda öne çıkan tipler sanki insan değil, insanlığa ait simgelerdir. Ele avuca sığacak bir bedenleri, cisimsel bir varlıkları yoktur. Ayakları bu toprağa değmez, dilleri bu sözcükleri konuşmaz, elleri bu dünyaya dokunmaz; gıdaları bile "soyut" yiyeceklerdir.[4] *Korku*'da soyutlama o denli ileri gider ki, kahramanlara bir isim bile verilmez. Ortada bir "isimsizlik" sorunu vardır. Bunu ontolojik düzeyde ifade etmek gerekirse, bir "yokluk", bir "mevcudiyetsizlik" durumundan söz edilebilir. Ama şu da düşünülebilir: Karakterlerin ya da tiplerin birer isimlerinin olmayışı, oyunun ideler düzeyinden varoluş düzeyine indirgenmediğini de gösterir. Bu soyut yapılarından ötürü onlar gündelik dilin anlam sınırı içinde yer almazlar. İsimleri "Bay" "Bayan", "Sayın Bay", "Sayın Bayan", "Palyaço", "İnsan", "Yorumcu" gibi simgelerdir. İnsan olmak, bir sayı, bir figür olmaktan ziyade bir isim olmaktır. İnsan şunu sormalı bu durumda: Problem nedir? Problem insan olabilme, insan olabilmenin anlamı sorunudur. Belki de vurgulanmak istenen asıl düşünce, insan olma mücadelesi başarıya ulaştığında varoluşun anlamı da ortaya çıkacak, oyunun kahramanları birer isme de kavuşacaktır. Soyutlanmışlık düzeyinin *Godot'u Beklerken*'de daha düşük seviyede seyrettiğini söyleyebiliriz. Kullandığı üst ve simgesel dile karşın, yine de oyunda varoluşsal bir dokunun yer aldığını, bir takım yaşantı biçimlerinin ortaya çıktığını söyleyebiliriz.

Oyun demek öykü demektir, kurgu demektir; söz konusu her iki oyunda da kurgu bir üst dile dönüşür. İnsanı ve onun dünyasını oyunlarda algılayabilme çabası, salt bu nedenle kimi durumda başarısızlıkla sonuçlanır. Zira mekân mekân, insan insan değil, birer soyutlamadır: mekân, mekân-fikri; insan, insan-fikridir; birer anlam, birer içeriktir. Söz konusu varoluş evreni, kristalize olmuş, atomlaşmış, aza indirgenmiş bir dünyadır. Bu dünyada insan kendi aygıtları ile birlikte çıkmaz sahneye, denebilirse bir "insanlık idesi", bir "insanlık fikri" ile birlikte çıkar. Bu dünyada söz bile en aza indirgenmiştir. Onu dilin konuştuğuyla değil, daha çok sustuğuyla anlamak gerekir. Söz konusu iki oyun, bu hâliyle, bir ruh hâlinin, bir bilinç durumunun yansımasıdır. Karakterler değil dekor konuşur, sözcükler değil susku konuşur. Belki bu nedenle *Korku*'da kullanılan imgesel dil, yer yer şiir diline dönüşür. Aynı durum, *Godot'yu Beklerken* için de söz konusudur.[5]

*Korku*'da görülen tutum, bir tür karmaşık olandan basit olana, zor olandan yalın olana sığınma isteğidir. Karmaşık olan, anlamın spekülasyon içinde yitip gittiği, varoluşun sahih

---

[3] Nuri Pakdil, *Korku*, Edebiyat Dergisi Yayınları, Ankara, 1998, s. 13-14.

[4] Palyaçonun yiyecekleri soyut yiyeceklerdir. (Bkz. *Korku*, s. 29). Bekett'in Pozzo ve Lucky tiplerinde öne çıkardığı "yemek" adabı "efendi-köle" düzenine götürür bilinci. Efendinin sofrasından çıkan kemik, kölenindir prensip olarak. (Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, s. 28).

[5] Oyunlarda geçen bazı şiirimsi ifadelere örnekler verebiliriz: "Kutsal Toprakların haritalarını hatırlıyorum. Renkliydiler. Çok güzeldiler. Ölü Deniz açık maviydi. Bakmak bile susatırdı beni. İşte oraya gideceğiz, derdim; balayımızı orada geçireceğiz. Yüzeceğiz. Mutlu olacağız." (Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, s. 13). "Şu lanet olası zaman sorularınızla bana işkence etmekten bıkmadınız mı? İğrenç bir şey bu! Ne zaman, ne zaman! Bir gün, bu yeterli değil mi sizin için, diğer günler gibi bir gün; o bir gün o dilsiz oldu, ben bir gün kör oldum, bir gün sağır olacağız, bir gün doğduk, bir gün öleceğiz; aynı gün, aynı saniye, bu sizin için yeterli değil mi? Bir ayağımız mezarda dünyaya getirirler bizi, ışık bir an parlar sonra yine gecedir." (Samuel Beckett, *a.g.e.*, s. 83). *Korku*, baştan sona, ilk cümleden son cümleye, şiirimsi ifadelerle doludur. Oyun şöyle başlar: "Yeryüzüyle kıyamet arası ürkünç bir geçitteyiz. İki yanda dağlar: tabaka tabaka yükselmektedir. Göğe çekilen ruhlar ikinci bir kubbe oluşturmuştur: mavilikte gezinen tayfalar…" (Nuri Pakdil, *Korku*, s. 13).

yapısını yitirdiği bir varoluş tarzına işaret eder. "Çocuğa", "kırlangıca" ve "çiçeğe" sığınma arzusu, anlamı "yalın olan"da yakalamaya yönelik bir tutumun ifadesi olarak görülebilir. Kent karşısına doğanın konulması da aynı yalın tutumla açıklanabilir. *Godot'yu Beklerken*'in varoluş evreni de yalın bir evrendir; varoluşu karmaşık hâle getiren aygıtlar yoktur onda da. İnsan varoluşu, "kavramsallık" özelliği ile öne çıkan, belirli düşünce ve fikirleri yansıtan tiplerle kendini temsil eder. Söz konusu eserler, fenomenolojik bir ifade ile "indirgenmiş" (*reduktion*) bir evrende, artık indirgenemeyenin özsel yapısında, insanı ve varoluşu anlama çabası olarak görülebilirler. *Godot'yu Beklerken*'de, temel "bekleme" durumuna, Estragon ve Viladimir'in çaresizliğine, Pozzo ve Lucky arasındaki efendi-köle ilişkisine karşın, yine de bir öz bulunmaz. Bu durum, oyunun evrenine "absürt", "anlaşılamayan", "açıklanamayan" bir özellik kazandırır. *Korku*'da ise indirgenemeyen anlamın kendisidir. Zira varoluşun en çok inceldiği noktayı ifade eden anlamsızlık, anlamla komşudur. *Korku*'da anlamı söz yığınları içinde kaybetmek değil, daha yalın, daha belirgin bir ifadede biçimi içinde netleştirmek söz konusudur. Şu ifade bunun kanıtı gibidir: "Tırnaklarımızla oyamaz mıyız anlamsızlığı? Bir yol açamaz mıyız bir metre ötesine? Biraz ilerideki bir çiçeğe varsak mı? Belki bir kırlangıca rastlarız. Olasılık. Belki bir çocuğa. Sıkıştık kaldık ortasında gürültünün."[6] Gürültü, söylemin kendini çoğaltışını, buna karşın anlamın erimesini simgeler. Gürültü, dilin konuşması, kalbin ve vicdanın susması durumunu simgeler. Gürültü, insanın kendisinden uzaklaşmasını, giderek insan olmanın anlamının sorun olmaktan çıkarılmasını ifade eder.

Pakdil, oyunu sosyal, reel ve rasyonel bir düzlemde kurmak istemez; indirgenerek elde edilen özsel yapıda kurmak ister, Beckett de böyle yapar. Onun oyununda "absürt", evrenin ve varoluşun anlaşılmasında bir kategori olarak belirmeye başlar. Absürt, *Godot'yu Beklerken*'de bir özün olmamasıdır. Orada bulunan her şey indirgenebilir. Ancak yine de geride bir öz, bir "indirgenemeyen" kalmaz. Bu noktada şu soru sorulabilir: Peki bu retoriğin amacı nedir? Absürt ve gerçeküstü yolla reel ve rasyonel olana, sonuçta gerçeklik ve anlaşılabilirlik özelliğine sahip sosyal bir düzene ulaşma amacı mı güdülür? Yoksa absürdü, paradoksu, irreeli, usdışıyı bir kategori olarak benimseme ve varoluşta cisimleştirme çabası mı söz konusudur? Burada, her iki oyun için de söylenebilecek ortak bir yargı yoktur. *Godot'yu Beklerken* açısından, söylenen bu ifadeler uygun olabilir; zira oyundaki kahramanlar ve figürler sonunda kendilerini reel ve rasyonel bir düzlemde ifade etmezler, onları konumlandırabileceğimiz sosyal bir düzlem de yoktur. *Korku*'da ise absürdü yadsıyan ve anlamı açığa çıkaran bir anlatım biçimi benimsenir. Anlamsızlık karşısında anlam, değersizlik karşısında değer inşa edilir. Konuşma ve düşüncelere bir yol ve yön tayin edilir; anlamın imkânına göndermeler vardır; amaç anlamın var olup olmadığını sorgulamak değildir artık, onun nerede ve nasıl bulunabileceğinin izahını yapmaktır.

*Korku*'da korku ve kaygı durumları bilindik manzaralarla verilmez. Dekor, doku ve figür yabancıdır. Bununla alımlayıcı (seyirci, okuyucu) sarsılmak istenir; zira o, ancak sıradan algılama biçiminden kurtulduktan sonra oyunun dünyasına adapte olabilir. Bu şaşırtma, sürrealist estetiğin değeri ile "şok etme", alışıldık olanla değil, yukarıda mekân tasarımında da verildiği üzere alışılmadık olanla, gerçeklik evrenine alışkın zihinsel yapının alışkanlıklarından koparılması ile sağlanabilir. "Şok etme", alışkanlığa karşı estetik bir harekettir. Gerçeği konuşmamak ve yaşamamak üzerine bir kurgu, rasyonel düzlemden kaçış; bununla birlikte yine de "kavramsal tipler"le gerçeği açıklama, gerçeğin düzenine dönme çabası söz konusudur. *Godot'yu Beklerken*'de de bu sürreel yapı, mekân tasarımından olayların kurgusuna kadar oyunun tümünde görülebilir. Gerçeklikten kaçış, bir bakıma mazur da görülebilir. Zira gerçekçi, ussal, bilimsel, modern ve insancıl olma savıyla ortaya çıkan büyük söylem ve anlatılar, peş peşe patlak veren iki dünya savaşıyla modern çağın umutlarını yok etmiş, dünyayı yaşanacak bir mekân olmaktan çıkarmış, ölümün ve yıkımın mimarı

[6] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 23.

olmuşlardır. Bu nedenle absürt, yirminci yüzyılın büyük umutları karşısındaki büyük yıkımı ve sarsılmayı temele alan bir refleks olarak da algılanabilir.[7] Bu uyumsuz sahne, aklın ve bilimin ciddi, rasyonel ve tarafsız tutumuna karşı, hatta insanın değerini, insan olmanın haklarını vurgulayan tüm söylemlere karşı ironik bir refleks olarak da görülebilir. Artık bu dünyada kişi, bir eylemin şu ya da bu şekilde olması arasında bir fark bulamaz. Daha çok rastlantı açıklar evreni ve varoluşu. *Godot'yu Beklerken*'in dünyası, böyle bir dünyadır. Bu özellikleriyle, bir hayal kırıklığını, bir güvensizliği, bir kayboluş psikolojisini yansıtır. Onda indirgenemeyecek bir şey varsa o da baştan sona sık sık yinelenen şu cümlede bulunabilir: "Yapacak bir şey yok."[8] Bekleme hâli yapacak bir şeyin olmamasıyla birleşince, oyunun temel ruh hâli de ortaya çıkmış olur. *Godot'yu Beklerken*, modern dünyanın kendi içinde derin bir çelişki oluşturan söylem ve pratikleri karşısında bir reflekstir.

## 2. Ana Motifler

Kötülük ya da şer sorunu, yalnız teolojik ve felsefî algılayış biçimlerinin değil, sanat eserlerinin, özellikle de edebiyatın en önemli sorunlarından biridir. İnsan, bu sorun karşısında denenir, kötülükle mücadele içinde insan olur, kötülük karşısında kendi insanlığını inşa eder. Edebiyat ve sanat eserleri, çizmiş oldukları tiplerle, iyiliğin ve kötülüğün irdelemesini, varoluşsal düzeyde felsefesini de yaparlar. Bütün büyük sanat eserlerine baktığımızda, kötülük sorunu bağlamında ve bu soruna oranla şekillendiklerini görürüz.

Kötülük problemi en büyük varoluşsal sorun olarak her iki oyunda da yerini alır. *Korku*'da Palyaço figürü ile, *Godot'yu Beklerken*'de ise insanın yeryüzündeki hikâyesini en trajik yönüyle simgeleyen efendi köle motifleriyle verilir. Gerçi oyun içinde, efendi köle düzeni konusunda doğrudan bir değer yargısı ortaya konulmaz; değerlendirme okuyucuya bırakılır. Bir yanda kendini dünyanın bir yerine, bir değerinin içine konumlandırtamayan Estragon ve Viladimir, öte yandan tüm varoluş biçimini "efendilik ve kölelik" tarzında cisimleştiren Pozzo ve Lucky yer alır. Kötülük olgusu, okuyucu ve seyirci açısından belirgin bir ifadeye kavuşsa da, oyundaki tiplerin kendilerine göre eylemde bulundukları, yaşam biçimlerini düzene koydukları bir değerler sistemi yoktur. Bir eylemin neden o şekilde olması ya da olmaması gerektiği konusunda da somut bir ölçüt bulunmaz. Bu, giderek "her şey mubahtır", "her şey uyar" sözü ile özetlenebilecek bir değer yoksunluğuna işaret eder. Onlar, bu varoluş evrenine yabancılaşmış tiplerdir.

Varoluş süreci, baştan sona bir anlamı inşa etme çabasıdır. Bu süreç içinde insan kendisini kaybetmek, kendi sahih varoluşundan kaçmak istediği durumlar vardır. Bu kaçış esnasında sığınabileceği başka bir nesne ya da insan arar; böylece kendinden kurtulabileceğini düşünür. Niçin yapar bunu? Çünkü kendisini taşıması ağır gelir kendisine, kendisi olmak zor gelir. Bir başkasında dinlenebileceğini, huzur bulabileceğini zanneder. Oysa varoluşun temel gerçekliği, insanın kendi varoluşundan kopamayacağı hususunu öne çıkarır. Bu nedenle kendi varlığını ne yaparsa yapsın paranteze alamayacak, bir başkasının varlığında yok edemeyecektir. Nihayetinde kendi varoluşu içinde yalın, yalnız ve çıplak bir gerçekliktir o. Pakdil, "Sığınak arıyoruz birbirimize bakarak. Bir oyuk mu var ki yeryüzünde, içine girelim? Ama adet olmuş, bakıyoruz birbirimize böyle" derken insanın birbirine sığınma eğilimine ve temel yalnızlığına işaret eder.[9] Pozzo'nun Lucky, Estragon'nun Viladimir ile olan ilişkisi, böyle bir karşılıklı bağımlılık ilişkisidir. Kendi içlerinde sıkışmış, birbirleriyle yaşamaktan yılgınlaşmış varlıklardır onlar.

---

[7] Oyun hakkında daha geniş bir değerlendirme için şu çalışmamıza bakılabilir: "Godot'yu Beklerken: Varoluşa Ağıt", *Seyir Estetik ve Sanat Dergisi*, yıl: 1997, sayı: 3, s. 20-24. Yıl: 1998, sayı: 4, s. 49-58. Yıl: 1998, sayı: 5-6, s. 37-43.

[8] Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, s. 11, 12, 19, 22, 69.

[9] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 24.

*Korku*'da, yer alan tipler, birer simge durumunda olan "kavramsal tipler"dir.[10] Pakdil, onlar vasıtasıyla kendi toplumu için bir düş görür, bir tasarı ortaya koyar. O kendi toplumuna, giderek tüm insanlığa karşı sorumluluk duyar, onlar için bir gelecek tasarımında bulunur. Oyunda ortaya çıkan bu evrensel duygu, ondaki tipleri ve düşünceleri de "anlaşılabilir" hâle getirir. *Godot'yu Beklerken*'de ise belirgin bir birey tipiyle karşılaşmayız. Ortaya çıkan karakterler birbirine bağımlı, biri olmadan diğerinin de varolamayacağı, birbirlerinde kaybolmuş silik tiplerdir.[11] Estragon Viladimir'e, Vladimir Estragon'a, Pozzo Lucky'ye, Lucky Pozzo'ya bağımlıdır. Onalar sadece insanlık adına değil, kendileri adına da bir düş göremezler, bir tasarı ortaya koymazlar. Bir fikirleri ve dünya algıları yoktur. İç dünyalarında, değer duygularında bir çoraklaşma söz konusudur. Kurtuluşları kendilerinde değil, kendilerinin dışındadır. Bunun için bir şey yapmalarına gerek yoktur; sadece beklemeleri ve görmeleri gerekir. Bekledikleri kişi ya da varlık, ya gelir ya gelmez. Dolayısıyla umutları ve kurtuluşları kendi ellerinde olmayan varlıklardır onlar. Bir tutum ve irade beyanında bulunamazlar; hiçbir şeyden emin olamazlar. Eğer anlamın, bir seçimle, bir tasarıyla, bir girişimle, bir eylemle birlikte geleceğini kabul edersek onların bu anlamı türetebilecekleri varoluşsal bir aktiviteleri yoktur.

*Godot'yu Beklerken*'de birinci bölümün sonuna doğru "ip" figürü oyuna girer. Oyundaki her şey gibi, ip öğesi de rastlantısal bir figürdür; nereden gelmiştir, niçin gelmiştir, işlevi nedir; bu soruların cevabı yoktur. İp, eğer temel bir figür olsaydı, hayatın anlamının türetilebileceği bir temel dayanağa da ulaşılmış olurdu. Ondan söz edilmesi, oyunun için de bir figür olması için neden yoktur; diğer motifler gibi o da nedensiz ve rastlantısaldır. Bir parça iplerinin olmadığına hayıflanırlar.[12] İp, burada varoluşa anlam veren değil, onu bitiren bir figürdür. Camus, "ölümle birlikte uyumsuz da biter" der. Uyumsuzu üreten bilinçtir. İp, absürdü bitiren, ama yine de varoluşa anlam kazandırmayan uyumsuz duyarlığın bir öğesi olarak oyunda yerini alır. Viladimir ve Estragon, kendilerini asmazlar, ama bu tutumları hayatı anlamlı görmelerinden kaynaklanmaz; daha çok "eylemin nedensiz" oluşundan kaynaklanır. İple kendilerini asmamaları, "yaşamayı seçiyorum, çünkü hayatın bir anlamı olabileceğini düşünüyorum" anlamına gelmez. Olmak kadar olmamanın, yaşamak kadar ölümü seçmenin de bir nedeni yoktur. Aklın ve gönlün kendisine düğümlenebileceği bir halka bulunmaz. Estragon ve Viladimir kendilerini niçin asmamışlardır? Belirli bir nedeni olduğundan, hayatı anlamlı ve değerli gördüklerinden değil. İpin kendilerini sallayıp sallamayacağından emin olamamışlardır ya da o an tatsız bir konuşmanın diyalogları arasında dikkatleri dağılıp gitmiştir. Belki yaşamak gibi ölmenin de saçma bir şey olacağını düşündüklerinden, ya da ölümü tercih etmek için de bir neden bulunmadıklarından. Onların seçimi bir seçim bile değildir; zira insan bir seçim yaptığı her bir durumda bir değeri öne çıkarmış, "hayatı seçiyorum", "yaşamayı seçiyorum" demiş olur. *Godot'yu Beklerken*'de bir irade beyanı bulunmaz, daha çok bir "kayıtsızlık" ve "rastlantı" durumlarından söz edilebilir. İpe yaklaşmak ya da ondan uzaklaşmak seçimle değil, daha çok kayıtsızlık, değersizlik ve rastlantı ile açıklanabilir.

Pakdil, "ip" motifini, varoluşun anlam damarı olarak *Korku*'ya dâhil eder. "İp", umarsızlığı değil çareyi, değersizliği değil değeri, anlamsızlığı değil anlamı, açmazı değil kurtuluşu simgeler. O, insanın kendisine tutunarak hayat bulduğu temel değerdir. Yorumcu tipi, ipin aranması ve ondan uzaklaşılmaması gerektiğini söyler. İp, pusuladır, şirazedir. Onu yok etmeye çalışmak, anlamı ve merkezî dengeyi yok etmeye çalışmak olacaktır. İple insan

---

[10] "Kavramsal kişilik" konusunda "Edebiyattaki Felsefe Felsefedeki Edebiyat" başlıklı makalemize bakılabilir, *Bizim Külliye Dergisi*, yıl: 2011, sayı: 47, s. 39-41.

[11] Burada Platon'un *Parmenides* diyaloğuna göndermede bulunulabiliriz: Efendi ve kölenin ideası yoktur. Efendi köleye göre efendi, köle efendiye göre köledir. Bkz. Platon, *Parmenides*, Çev. Saffet Babür, Ara Yayınları, İstanbul, 1989, s. 36.

[12] Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, s. 51.

olmak ve insan kalmak arasında ilgi kurulur. İpe tutunmak, insan olarak kalmanın yöntemi olarak algılanır. Bu yönüyle ipin metafizik içerimleri vardır. O fiziksel ve metafiziksel evren arasında gür akan bir ırmak gibidir. İnsan, insan olma gücünü ondan, onunla olan ilişkisinden alır. İnsanın iple ilgisi, anlama ve eyleme temelli iki ana tutumu içerir. Öncelikle anlamak gerekir, ama bu yine de kendi başına yetersizdir. Bilgi ve anlayış, eylemle tamamlanır. Anlayan ve eyleyen kişi, maddi ve manevî evren arasında kendi varoluşunun anlamını da türetmiş olur. İp, "adalet"tir, "sağduyu"dur, "doğru yol"dur. Yorumcu şöyle der: "İpi arayın her yerde. Göğe çekilmemiştir ya! Palyaço deniyor da koparamıyor bu ipi. Çok da dayanıklı bir ip. Şeflerin korkusu bu ipte yoğunlaşır; geçmişte böyleydi, şimdi de. Çünkü ipi anlayanlar çoğaldıkça sarsılıyor şeflerin durumu. Şeflerin ellerini kollarını iple bağlayabilirsiziniz artık." Bu ölçüt karşısında, eğri olan ne varsa ortaya çıkar; özellikle de zorbalar, hak yiyiciler, ellerindeki gücü kötüye kullanarak insanlığa acı verenler, bu ölçütle kötülüklerini belli ederler. Bu nedenle kendi eğrilikleri görünmesin, anlaşılmasın diye ipi yok etmeye çalışırlar." Bunun yanında, "İp sürekli konumunu izliyor insanın" ifadesi de, ipin "konum tespit eden" bir ölçüt olduğuna işaret eder.[13]

İpin kopması, zayıflaması, kötülüğün işlevsel kılınması anlamında, oyunun bir başka temel motifi olan Palyaço'nun istediği bir şeydir. Şöyle der: "Oh, Oh! İp yok bugün. Her yanım titrer onu gördüm mü, bakamam. Çünkü ona göre konumunu saptadı mı insan çok güçleşiyor işim; gene bakarım ki, boynumda."[14] Aslında insan ve Palyaço, ip karşısında ve ipe göre farklılaşırlar birbirlerinden. İnsanın insanlığı, palyaçonun palyaçoluğu, iple saptanır. Palyaço'nun görevi, ipi işlevsiz hâle getirmek ve zayıflatmaktır. Kendisi ancak o zaman yaşama şansı bulabilir. İpin kriterine göre bir "konum sapması"nı ifade eder o. İpi yok etmek istemesiyle iyilik karşıtı bir gücü, "şer"i temsil eder. Palkdil, Palyaço figürü ile kötülüğün etkinlik, etkililik, yaygınlık ve baskın karakterine dikkat çeker. Soyut düzeyde dile gelen bu figür, insanların iş ve eylemlerinde somutlaşır. Bu güç, birey ve Tanrı arasındaki iletişimi koparmaya çalışan bir nitelik taşır. "Palyaço, insanla Tanrı arasındaki konumu bozmaya çalıştı önce. Yer yer bozuluyor, yer yer yeniden onarılıyor. Bozduğu konumlar da besini Palyaço'nun." Şerrin gücü, iyiliğin güçsüzlüğü ile doğru orantılıdır. Ne kadar başarılı olursa insanı iyilikten uzaklaştırma eyleminde de o kadar başarılı olur. İp imgesi, bu bağlamda erdemi, değeri ve anlamı üreten, kötülüğün karşısında bir set gibi duran temel güç kaynağıdır; ölümü değil hayatı simgeler, ölüme doğru olmayı değil hayata doğru yönelmeyi ifade eder. "Asılanların boyunlarına geçirilen ipler oluyor ya, o ipleri bir bakışta koparıp atıyor bu ip. Palyaço'nun işi gücü bu ipi düşünmek: 'Nasıl koparabilirim?' Bir dönem geldi ip kopacak sandık; ama yeniden mavi mavi görünmesin mi?"[15]

Palyaço tipi, insanın kalbinden tabutlar yapan bir varlık olarak tanımlar kendisini. Bu, onun insanî hassasiyetleri yok eden, iyi duyguları öldüren, metafizik ilgileri kesen bir yaratık olduğu anlamına gelir. Kalbin hayat bulması, işlevsel kılınması demek, Palyaço'nun oyunun dışında kalması demektir. Bu nedenle o kalplerin hayat bulmasını istemez. Palyaço'nun bu eylemine ilişkin şu ifadeler geçer: "Şöyle bir durumla da karşılaşıyorum kimilerinde: ellerini atıyorlar kalplerine, o benim özene bezene yaptığım tabutları çıkarıp çarpıyorlar yerden yere." Tabiî ki, kalbin hayat bulması, Palyaço'nun istemediği bir şeydir. İnsanla Palyaço arasındaki karşıtlık ve savaşım şu cümlelerde ortaya çıkar: "O unuttu mu benimle savaşımını, durur muyum, hemen atlarım üstüne. Ustayımdır özgörevimde." Böylece insanı bir "av" olarak görür.[16] İnsanın absürtten kurtuluşu, adım adım anlamın aydınlık dünyasına doğru yaklaşması, kendi içinde, kendi gönlünde gerçekleşir; insan, Palyaço ile mücadele ederek, savaşım içinde insan olur. "Palyaço" figürü, insanlığı ve erdemi kemiren bir eğilim olarak insanın içindedir

[13] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 34-35.
[14] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 54.
[15] Nuri Pakdil *Korku*, s. 34.
[16] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 53, 55.

yine de; her an hayata geçmeyi, canlanmayı bekleyen bir ikinci kişiliktir. İnsanın önünde iki seçenek vardır: Ya erdemlerine sahip çıkarak insan olacak ya da insan olmanın erdeminden uzaklaşarak bir palyaço hâline gelecektir. İnsanlık özünün gelişmesi, palyaçolaşmakta değil, ondan uzaklaşmada ortaya çıkar. "Yaslarım sizi yakıtı insan olan bir ateşe" cümlesi, Palyaço'nun insan-karşıtı bir güç olarak işlev gördüğü anlamına gelir. Bu durum varoluşun anlamından bir eksilmedir. Ama yine de insanın içinde palyaçolaşmaya doğru güçlü bir eğilim vardır. Kierkegaard'un "antipatik sempati" dediği türden bir duygudur bu; hem ondan nefret eder, hem de ona doğru eğilim duyar.[17] Aradaki bu "antipatik sempati" insanı palyaçonun telkinlerine açık hâle getirir. Ne kadar çok telkin alırsa, insan olma duygusundan o kadar uzaklaşır. Oyunun bir başka temel motifi durumunda olan Yorumcu'nun görevi bu noktada ortaya çıkar. O, palyaço ve insan arasında bir engeldir; yol göstericidir, rehberdir. İnsan Palyaço'nun değil de Yorumcu'nun rolünü seçerse, hayatın ve varlığın anlamını da seçmiş olur. Palyaço, anlamsızlaştıran bir konumdur. Dolayısıyla insan, insan olma gücünü toplayabilmek için bir savaşım içindedir. İnsan insanlığını, insan olmayanla savaşım içinde kazanır. Bu nedenle Palyaço tipi, insanın kendisiyle savaşarak insanlığını elde ettiği bir figür hâline gelir. Bu nedenle, "insanın görevine giriyor benimle savaşım" der.[18]

"Neden arama", insan zihninin bir yönelimidir. Descartes'e göre gerçek bilme, nedenleri bilmektir.[19] İnsan, anlamak ve anlamlandırmak istediği durumları, bir "neden"e bağlayarak açıklar. Nedenini, niçinini, nasılını anlama, temel bilme tutumlarından biridir. *Godot'yu Beklerken*, nedenlerin dünyası değilmiş gibi görünür; dolayısıyla varoluşu açıklayabilecek bir anlamdan da yoksundur. Olayın öyle olması ya da böyle olması bir anlam ifade etmez. *Godot'yu Beklerken*'in dünyası nedenleri açıklanamaz bir dünyadır: Godot beklenir, nedeni bilinmez. Estragon, Viladimir'den her ayrılışında bir grup kişi tarafından dövülür; nedeni bilinmez. Çocuk, Godot tarafından sevilir, nedeni bilinmez. Godot gelmez, nedeni bilinmez. Ama bekleme hâlâ sürer, bunun da nedeni bilinmez. Lucky, kendisine acıyan ve yardım etmek isteyen Estragon'a karşı acımasız davranır; buna karşın kendisine hakaret eden, kendisini köleleştiren, kişiliğini yok eden Pozzo'ya karşı büyük bir bağlılık duyar; bunun da nedeni bilinmez. Bu ve benzeri pek çok unsur, *Godot'yu Beklerken*'nin dünyasını, açıklanamaz ve anlaşılamaz bir evren hâline getirir. Nedensizlik, varoluş evreninin anlamsız olabileceği ihtimalini güçlendirir; bu aynı zamanda absürdün de güçlenmesidir.

*Godot'yu Beklerken*'in dünyasını anlaşılmaz bir dünya, tiplerini de silik, belirsiz ve zayıf karakterler hâline getiren, eylemlerdeki amaç yoksunluğudur. Yapacak bir şeyleri yoktur; niçin orada bulunduklarını cevaplayabilecek tek şey de Godot'yu bekliyor oluşlarıdır. Peki, Godot kimdir? Gelecek midir, gelmeyecek midir? İn midir cin midir? Bu sorunun da açık bir cevabı yoktur. Godot, anlamdır belki, "kurtuluş"tur; o an orada bulunuşlarını kendisiyle açıklayabilecekleri ana nedendir. Bu ana nedenle kişi varoluşunu gerekçelendirebilir. Ancak Godot'nun varoluşsal zemini, bu şekilde bir gerekçelendirmeye uygun değildir. Estragon niçin ordadır, Viladimir'i niçin terk edip tekrar geri gelmiştir, Godot'yu niçin beklemektedirler, kendilerinin başka bir hayatı var mıdır, kimdirler, ne iş yaparlar, ne yiyip ne içerler, bir aileleri, anne babaları, çocukları ve eşleri var mıdır? Bütün bunlar karanlıktadır. Açıklaması ve nedeni olmayan bir dünyada yaşarlar. Bu nedenle bir özleri de yoktur. Kahramanların varoluş evreni öylesine silikleşmiş bir dünyadır ki, pişman olunacak bir şey bulmakta bile zorlanırlar. Çünkü pişmanlık da bir değer karşısında ve bir değerden ötürü ortaya çıkar. Pişman olacak bir şey yoktur; yapacak, peşinden gidecek bir iş

---

[17] Søren Kierkegaard'un "sempatik antipati" ve "antipatik sempati" kavramı için bkz. Søren Kierkegaard, *Concept of Anxiety*, Tr. Reidar Thomte, Princetion University Press, Princetion & New Jersey, 1980, s. 42 Türkçe çeviri: *Kaygı Kavramı*, Hece Yayınları, Ankara, 2003, s. 36, 109.

[18] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 29.

[19] René Descartes, *Felsefenin İlkeleri*, Çev. Mesut Akın, Say Yayınları, İstanbul, 1983, s. 34.

de yoktur; bir kurtuluş yolu, bir iyileşme çabası da yoktur. Bütün bunların olabilmesi için bir değer duygusundan hareket etmek gerekir.

Camus, içinde yaşadığımız çağı, bir "korku çağı" olarak nitelemişti.[20] *Korku*'da (*Umut*'ta da)[21] ve *Godot'yu Beklerken*'de aynı tema gün yüzüne çıkar. Güvende olmadığımız sorunu, korku ile bağdaşık bir temadır. *Korku*'daki korku ve güvensizlik durumu ile *Godot'yu Beklerken*'deki korku ve güvensizlik durumları, anlamca birbirinden farklıdır. *Korku*'da bir değer adına, bir değerden ötürü korku duyulur; değersizlikten, anlamsızlıktan korkulur, bütün bunların öznesi olarak Palyaço'nun girişimlerinden korkulur. *Godot'yu Beklerken*'de ise, korku ve güvensizlik, insanın bu dünyada bulunuşu ile ilgili, insanın bizzat kendi varlığı ile ilgili ontolojik bir durumdur. Sanki şöyle demek isterler: "Her şey yok olabilecek iken bu varlık, bu algılayan bilinç niçin var? Bütün bu olup bitenlerin anlamı ne? Biz kimiz? Niçin şimdi burada, olduğumuz bu kişiyiz?" Karakterlerin sallantılı varlığı, bu soruları esinler, ama pasif ve duyarlığını yitirmiş tavırlarına bakılırsa bir cevap bulmaktan da umutlarını kesmiş gibidirler. Umut, Godot'nun gelmesine bağlanmıştır, fakat her şeyin rengini, anlamını ve değerini baştan sona değiştirecek bu geliş bir türlü gerçekleşmemektedir. "Yapacak bir şey yok" diyen Estragon ve Viladimir, "korkuya kapılmış" hissederler kendilerini. "Acı çekme" durumundan, "kaygılı olmak"tan söz ederler.[22] Gülmeye bile cesaret edememektedirler. Pozzo ve Lucky'nin şahsında tecrübe edilen hızlı değişim de aynı şekilde güven kırıcıdır. Bir gecede kör olurlar, bir gecede sağır, bir gecede dilsiz olurlar; bir gecede ağaçların yaprakları dökülür.[23] Bu simgesel anlatımlar, insan varoluşunun gelip geçiciliğini güçlü bir şekilde vurgular. İnsan varlığı gelip geçicidir, buna karşın insan yine de bir ölümsüzmüş gibi yaşamayı tercih eder. Uğradıkları bedensel hastalıklar Pozzo ve Lucky'yi çok değiştirmiştir. Buna karşın efendi ve kölelik rollerinde bir değişim olmamıştır. Fanilik durumu, varoluş biçimlerine yansımamıştır.

1900'lü yılların başlarında dünyanın daha iyi olabileceğini düşündüklerini, bu tür bir hayal kurduklarını hatırlarlar. Eyfel kulesi aklın, bilimin, teknolojinin, ilerlemenin, umudun simgesidir o zamanlar, insanlığın geleceği adına bir umuttur. Akıl, bilim ve teknoloji, parlak bir gelecek vaat etmektedir. Ancak, geçen zaman iyi gelmemiş, cesaret ve güvenlerini kırmıştır. İnsan insana, akla, bilime ve nihayetinde Tanrı'ya duyduğu güveni yitirmiştir. Peşpeşe yaşanan iki dünya savaşı, akla, bilime, sanata ve uygarlığa dair bütün o parlak söylemlerle birlikte insanın yeryüzündeki konumunu ve ruhsal durumunu da sarsmıştır. Bunun sonucunda insan kendisini ve ürettiği uygarlık değerlerini yeniden sorgulama ihtiyacı hissetmiş, sonuçta artık yapacak bir şeyinin kalmadığına inanmaya başlamıştır. Anlam ve değer kaybı, bu tecrübenin bir sonucu olarak görülebilir. *Godot'yu Beklerken*'de akla, bilime, büyük söylemlere, hatta Tanrı'ya ve tarihe güvenini yitirmiş insanların feryatları duyulur. Karl Jaspers'in, "eskiden kendimizi yere ve göğe bağlı bilirdik, şimdi yer ayağımızın altından kayıyor gibi geliyor bize" diye özetlediği bu ruh hâli, tüm çıplaklığı ile *Godot'yu Beklerken*'de sergilenir. Estragon, "hiçbir şey kesin değil" derken uyumsuz bilincin durumuna göndermede bulunur.[24] Onun en çok tercih ettiği sözcüklerden biri, "belki"dir. Bu, içinde yaşanılan dünyayı belirsizleştiren ifadelerden biridir. Hayattan anlam çıkarabilecekleri bir tutum sergilemezler. İradeleri, özgürlükleri etkin değildir. Olup bitmekte olan şeylere bir yön vermek için çaba harcamazlar, bu yönde bir tercih yapmazlar, bir irade beyanında bulunmazlar. Bekleme hâli içinde olmalarına karşın, geleceğe yönelik umutları ve hayalleri yoktur. İçinde yaşanılan dünya, güven vermeyen, korkunun ve kaygının egemen olduğu bir dünyadır; insanın hiçbir şeyi kesinleyemediği, hiçbir dala tutunamadığı, bilincini huzura

[20] Albert Camus, *Denemeler*, Çev. Vedat Günyol – Sabahattin Eyüboğlu, Çan Yayınları, İstanbul, 1960, s. 60.
[21] Nuri Pakdil, *Umut*, Edebiyat Dergisi Yayınları, Ankara, 1997, s. 72-73.
[22] Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, s. 12-13.
[23] Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, s. 71, 83.
[24] Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, s. 16, 52.

erdiremediği bir dünyadır. Camus, bu ruh hâlini şu şekilde betimler: "bir kez olsun bu açık diyebilsek her şey kurtulmuş olurdu."[25] Bu dünyada hiç bir şey açık değildir. Bilinç yer ve zaman konusu üzerinde durdukça, eldeki bütün kesinmiş gibi görünen ifadeler bir belirsizliğe bürünür: Hangi cumartesi?.. nerede?... kim?... ne zaman?... gerçekten mi?... emin olabilir miyiz?... Godot gelmiş midir, yoksa gelmemiş mi; vakit akşam mıdır yoksa sabah mı? Bu soruların kesin cevapları yoktur. *Godot'yu Beklerken*'in dünyası, belirsizliklerin, kesinlikten uzak yaşantıların dünyasıdır. Konuşmalar gittikçe bulanıklaşır, sözler gittikçe anlamsızlaşır. Bir olayı anlatmayan, bir varoluş durumu üzerinde yoğunlaşmayan parçalı ifadeler, farklı bir varoluş evrenindeymiş hissini verir insana. "Biraz konuşmayalım!" der Estragon.[26] Bu anlaşılabilir bir şeydir, zira böyle bir durumda konuşmak susmaktan daha büyük bir boşluğu ve değersizliği simgeler.

Pakdil de insanı bir kaygı ve düşünce hâli ile kavrama eğilimi güder. Yorumcu tipi, çağdaş insanı betimlerken, onun düşünce ve his kaybı üzerinde durur; alnında bir ize, bir nişana rastlanmadığını belirtir. Bu yoksunluk insanı Palyaço'ya yaklaştırır. İnsan, içindeki palyaçolaşma eğilimi ile düşünmeyi, hissetmeyi, acı çekmeyi unutarak kendisi olmaktan uzaklaşır. Bu onun varoluşunu sahici özünden uzaklaştırma girişimidir. Palyaço, soyut bir kanserle simgelenen, insanların tinsel dünyası için zararlı olan bir duygu yayar; soyut bir virüs taşır; öyle ki, "daha öldürücüdür somutundan." Farkında olmadan bulaşır birinden diğerine. Bir soyut kanser dalgası çarpar her yerde yüzlere. Bu durum, Palyaço'nun egemenlik alanını ve gücünü de gösterir. "Yaşarken ölmek" ifadesi, palyaçonun yaydığı soyut kanser'in derecesini gösterir. Somut kanser öldürür, soyut kanser ise yaşarken öldürür. Dolayısıyla "manevî bir rahatsızlığa" işaret eder. Kurbanları için şu nitelemede bulunur: "Gene bir araya geliyorlar, gene konuşuyorlar, gene sinemalara gidiyorlar; ama hepsi de ölü." Bu durum, içtenliğini, sahihliğini yitirmiş varoluşa hayıflanan bir bakış gibidir. Palyaçonun nefesi, varoluşun renklerini soldurur. Yaydığı soyut kanser mikrobu ile varoluşun özünü ve anlamını kurutur. Bu özelliği ile Palyaço, her bir bireyin varoluşunda cisimleşen kötülük sorununun kökeninde yer alan temel figüre de işaret eder. Onun gücü daha fazla vurgulanır, zira otantik olan dağ, çiçek gibi saf ve sahih unsurlar, edilgen bir tarz içinde ortaya çıkarlar; "ne yapsın dağlar" ifadesi, kötü unsurunun etkinliği karşısında iyi unsurunun edilgenliğine işaret eder. Bu durumda, insanın iyilik karşısında kendisini sınaması gerekir: "Elinizi götürün kalbinizin olduğu yere. Bomba mı taşıyorsunuz, aşk mı? Yumuşak bir yere mi dokunuyorsunuz, yoksa çok sert bir taş parçasına mı? Ama onun özgörevi çok yumuşak kalmaktı."[27] Kötülüğün nerede ve nasıl olduğu da ortaya çıkıyor bu ifadelerde: İyi niyet ortadan kalkmış, sevgi, şefkat, merhamet gibi insanı yücelten ve insanlığı koruyan duygular zayıflamıştır. Bir başka deyişle kalp kendi özgörevinden uzaklaşmıştır.

Pakdil, anlam arayışını, bir üst bilince, her bir bilincin kendisine dayanarak, bu konumdan ötürü var olduğu, böyle bir varoluştan ötürü de a priori değer kazandığı, anlama sahip olduğu bir "mutlak bilinç"e atıfta bulunarak sonuçlandırmak, kesin bir çözüme kavuşturmak ister. Oyundaki "İnsan" tipi şöyle der: "Biri var geceyi de gündüzü de ölçen. Gece için, gündüz için tutanak." "Varoluşun kayıt altına alınması" durumu, bir üst bilinç karşısında, O'nun "huzurunda" varoluşu gündeme getirir. Bu durumda, kendi varlığının anlamını artık sadece kendisi üretmez, bu anlam aynı zamanda "huzurda olma" bilincinden de kaynaklanır. Bir bilinç karşısındaysam, bir bilinç tarafından koşullanmışsam, bu bilinç tarafından varoluşum işleniyor ve değerlendiriliyorsa, varoluşumun bir anlamı da olmalı. "Saniye dediğimiz en küçük bir parçası var ya zamanın, onun için de ayrı bir tutanak düzenleniyor."[28] Beckett de, Tanrı'nın varoluş üzerindeki tanıklığını söz arasında geçirir.

---

[25] Albert Camus, *Sisyphos Söyleni*, Çev. Tahsin yücel, Adam Yayınları, İstanbul, 1988, s. 28, 29, 36.
[26] Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, s. 17.
[27] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 46, 47.
[28] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 23, 24.

Fakat bu bir "odaklanma" değil, bir dokunup geçmedir. "Tanrı'nın beni gördüğüne inanıyor musun" diye sorar Estragon.[29] Bu soru da, tıpkı diğer sorular gibi uçucu ve anlık bir söze dönüşür, temel bir cevaba kavuşmaz ya da temel bir cevaba kavuşması için sorulmaz. Oyunun evreninde öncelikle "ciddiyet", "asıl", "öz", "temel" kaybedildiği için, söylenen sözün ve yapılan davranışın da bağlayıcı bir niteliği bulunmaz. "Tanrım acı bana!" yakarması da böyledir.[30] Sorular eğer bir cevaba kavuşsa, içinde yaşanılan varoluş evrenine sihirli bir el de değecektir. Fakat Beckett, bu elin değmesini istemez; belki de sorunun cevabını okuyucu ve seyirciye bırakır, onlar adına karar vermek istemez. Ancak Tanrı'nın varoluş üzerindeki tanıklığı, varoluşu da belirleyen merkezî bir duruma dönüşür. Kierkegaard'un "birey kategorisi"ne dayanarak söyleyecek olursak, bu durum, "Tanrı huzurunda olma" durumudur. Bu ise bireyin yeryüzündeki en temel konumudur. Zira ancak bu konum içinde tam olarak kendisi olabilmekte ve bir benlik hâlene gelebilmektedir.[31]

**Sonuç**

İnsan eylemlerine anlam kazandıran hususlardan biri, onların "nedenleri" ve "niçinleri"nin bulunması, kısaca bir "amaca yönelik" ortaya çıkıyor oluşlarıdır. Bu durum insan eylemlerine anlaşılabilirlik özelliği kazandırarak onları başkaları nazarında anlamlı kılar. "Neden", doğayı açıklayan bir kategoridir; insan dünyası ise "niçinler"le açıklanır. Çünkü insan dünyası, "istemli eylemlerin, amaçların" dünyasıdır. Bu nedenle doğayı "açıklamaya", insan dünyasını "anlamaya" ihtiyaç duyarız.[32] Buradan hareketle söyleyecek olursak, Pakdil, *Korku*'da amaçsızlığı değil amacı, durağanlığı değil eylemi, kayıtsızlığı değil ilgiyi öne çıkarır.[33] Eylem bir amaç, bir niyet tarafından güdülmediği sürece anlamsızıdır, anlaşılmazdır. Amacı, içeriği, nedeni öne çıkarması, kapalı bir dünya dilinden giderek daha açık bir kavrayış biçimine doğru yönelmesi, *Korku*'yu açıklanabilir bir evren ve toplum yapısına kavuşturur. Eylem de, hareket de, amaç da, niyet de, insanın içinde kendi insanlığını inşa edebileceği bir anlam evrenini oluşturmaya yöneliktir. Böyle bir evren, oyunun sürreel yapısına karşın, nedenleri ve niçinleri içinde açık ve anlaşılabilir bir evrendir; orada varoluş gerçekliğine bağlı kalma, onun için bir mesaj sunma, bir değerler sistemine göre varlığı ve hayatı anlamlandırma çabası öne çıkar. "Yeryüzünün anlamı", "yaratılma nedeni"[34] gibi kavramlar, sürreel yapıyı reele, absürdü anlama çevirir. Bu durum, *Korku*'nun varoluşsal dünyasını tanıma ve anlamanın imkânını sunar. Pakdil bize, absürdün dili ile anlaşılmaya çalışılan dünyanın okunmaz, yaşanmaz ve anlaşılmaz bir dünya olduğunu söyler. Varoluşun anlamı bir kez yaratılış nedenine bağlandı mı, varlığın dili, anlamın ve anlaşılabilirliğin diline tercüme edilmiş olur. Oyundaki "İnsan" ve "Yorumcu" tiplerinde de olduğu gibi, insan, anlamla insan olur, anlamla kendi varlığını kurar. Pakdil, *Korku*'da, varlığın ve varoluşun anlamsız olduğunu değil, aksine a priori bir anlamının bulunduğunu, anlamsız görüldüğünde ise tüm rengini kaybedeceğini ve yaşanmaz hâle geleceğini vurgular.

*Godot'yu Beklerken*'de oyunun temel motifi, tabiî böyle bir motiften söz edilebilecekse, "bekleme motifi"dir. Bekleme "sıkıntılı süre"dir**.** Bu süre içinde yapılacak bir şey yoktur. Oyun bittiğinde tekrar başladığı yerdedir. Bu, yaşantının kendi kendini tekrarlayacağı anlamına gelir. Ancak, yaşam döngüsü devam ederken, tek tek varoluşlar üzerinde hızlı bir değişim de gözlenir. Bu, hastalanma ve yaşlanma, sağır, dilsiz ya da kör olma durumudur. Bu

[29] Samuel Beckett, *The Copmlete Dramatic Works*, s. 71
[30] Samuel Beckett *The Copmlete Dramatic Works*, s. 71.
[31] Søren Kierkegaard, *Sickness Unto Death*, Tr. Alastair Hanay, Penguin Books, London, 1989, s. 60, 70, 111, 112, 117, 146, 147.
[32] Wilhelm Dilthey, *Hermeneutics and the Study of History*, Ed. Rudolf A. Makkreel – Frithjof Rodi, Princeton University Press, Princeton – New Jersey, 1996, s. 230.
[33] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 23.
[34] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 21.

döngü içinde varoluş hâllerine anlam kazandıran şey, "bekleme hâli"dir. Ancak bu da kendisinden bir anlam çıkarılabilecek denli net değildir; Godot kimdir, gelecek midir, niçin gelecektir, niçin beklenmektedir, nerede yaşamaktadır, niye gelmemektedir; bütün bu konularda bir açıklama yoktur. Dolayısıyla bekleme durumunun kendisine bağlanabileceği bir neden, bir anlam durumu da yoktur. Hayat, amaçsız bir devinim ve döngü içinde tekrar edip gitmektedir. Kurulan cümlelerin bile sonu gelmez çoğu kez. Eğer davranış ve sözlerin temel bir değeri yoksa, söylense de olur söylenmese de, yapılsa da olur yapılmasa da. *Godot'yu Beklerken*'in evreni, nedensiz ve niçinsiz bir evrendir. Bundan dolayı yapılacak bir iş de yoktur, ya da Godot'yu beklemek başlı başına bir "iş"tir. "Hiç'e indirgenmiş" bu dünyada, "yaşama anlam vermeye çalışmak" boşuna bir çaba olacaktır.[35] "Anlamın sürekli ertelenmesi, geleceği bekleme durumundan kaynaklanır; gelecek beklenirken şimdiki hâl yaşanır. Bu durum, yaşamın ertelenmesi ve nihai anlamın tehir edilmesidir.[36] Öteleme eylemi, hayatı tahammül edilmez kılar ve varoluşun absürt bir devinim içinde ortaya çıkmasına neden olur. Bu devinim Viladimir ve Estragon'un bir nedene bağlayamadıkları varoluşlarında cisimleşir.

"Yapacak bir şeyin olmaması" yalnız oyunun ilk cümlelerinden biri değil, son cümlelerinden de biridir. Oyun bitmiştir, ama hadise hâlâ başta olduğu yerdedir. Baş ve son arasında fark yoktur; kurtarıcı bir hamle gerçekleşmemiştir. Başta olduğu kadar sonda da yapacak bir şey yoktur. O zaman şu soru sorulabilir: Peki, yapacak bir şey yoksa oyun niçin vardır? Bu durumda düşünülebilecek en ileri çılgınlık, kendilerini asmak olurdu. Bu çılgınlık, absürdün en üst seviyesidir; zira insan bu eylemiyle doğrudan kendisine zarar vermeye yönelir. Camus, "hayatın yaşanmaya değmediği için ölen nice insanlar görüyorum" derken, bu boş yineleniş karşısındaki değerden yoksun olan tutuma atıfta bulunur. *Godot'yu Beklerken*'de "kendimizi asalım" sözü, "yapacak bir şey yok" tespiti karşısında bir alternatif sunar gibidir: hâla yapacak bir şey var. Ama kendilerini asmazlar. Çünkü bu hareketi yapmak için de bir nedenleri yoktur. Yapacak bir şey yoksa, asıl "neden" ortadan kalkmış demektir: kendilerini asmak için de, asmamak için de bir nedenleri yoktur. Nedenin tükenişi, anlamın da tükenişidir, aklın ve duyguların da tükenişidir. Viladimir ve Estragon kendilerini asmaktan vazgeçerler; fakat bu yine de onların yaşamayı tercih ettikleri, hayatı değerli gördükleri anlamına gelmez. Sağlam bir ip ve kendilerini sallayabilecek denli güçlü bir dal bulamamışlardır. "Ben bu dala güvenemem ben" der Viladimir. Vazgeçerler kendilerini asmaktan.[37] Eğer nedenler tükendiyse, varolmanın yerini varolma oyunları alır. Viladimir, Estragon, Lucky ve Pozzo'nun bu evren içindeki konumu işte böyle bir görünüm arz eder. *Godot'yu Beklerken*'de final, Godot'nun gelmemesiyle biter. Yaşama durumu, kendini yeniden tekrarlamaya koyulur. Godot gelmemiş ve kurtuluş gerçekleşmemiştir. Bu demektir ki, varoluş kendini olduğu gibi tekrarlayacaktır. Bir kez daha yapacak bir şeyin olmadığı vurgulanacak, bir kez daha bekleme sürecine girilecek; anlamsızlık, çaresizlik, umutsuzluk ve umarsızlık bir kez daha belirgin hâle getirilecektir.

Çalışmamızda ele aldığımız bu iki eser çağdaş dünyanın bilinç durumunu yansıtan eserlerdir. Bu bilinç durumu, varoluşsal bir eylem içinde değil, aksine daha çok kavramlar üzerinde, denebilirse minyatürize edilmiş bir varoluş evreninde, kavramsal düzeyde, öz şekilde ortaya çıkar. Dekordaki, varoluş evrenindeki ve ifade biçimlerindeki kimi benzerliklere karşın, onlar karşıt doğalı eserlerdir. Biri varlığını absürde yaklaşmaya ve onu yaşatmaya, diğeri ise ondan uzaklaşmaya borçludur. Pakdil, *Bir Yazarın Notları*'nda, Van Gogh'tan bir alıntı yapar; şöyle yazar kardeşi Teo'ya: "Dile gelmeyen, sözle anlatılamayan bir umarsızlık karşısında –yalnızlık, yoksulluk, bahtsızlık, her şeyin sonu, bitimi- işte o anda Tanrı düşüncesi doğar birdenbire kafamızda. Başkaları değilse de ben bunu duyarım."[38]

---

[35] Bkz. Ayşegül Yüksel, *Samuel Beckett Tiyatrosu*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1992, s. 18.
[36] Bkz.Terry Eagleton, *The Meaning of Life*, Oxford University Press, Oxford – New York, 2008, s. 59.
[37] Nuri Pakdil, *Korku*, s. 49.
[38] Nuri Pakdil, *Bir Yazarın Notları I*, Edebiyat Dergisi Yayınları, Ankara, 1999, s. 39.

*Korku*'da da bu ses duyulur. Ona ve diğer eserlerine kendi anlamını bağışlayan bu sestir. Beckett, eserinde bu sesin bir olasılık olarak kalmasını ister. Böylece, *Godot'yu Beklerken*'in temel ruh hâlini oluşturan umutsuzluğu ve umarsızlığı sürdürmek ister; denemek istediği şey budur. Bir kurtuluş hamlesinde bulunmaz. *Korku*'da ise umutsuzluğu ve umarsızlığı sürdürmek isteyen bir tutum görülmez. Aksine "Yorumcu" ve "İnsan" tipleriyle bir "kurtuluş" mesajı sunulur. İyiyi ve kötüyü tanımlayan, onlara iyilik ve kötülük değerlerini kazandıran temel ölçütler vardır. Anlam, bu dünyanın ölçütüdür, temelidir. "İp" korkuyu, umutsuzluğu, umarsızlığı sürdüren bir motif değil, kurtuluşu, anlamı ve güveni esinleyen bir değerdir. Bu yönüyle, bireyin varoluşunu anlamlı kılacak tüm birikimi kendisinden elde ettiği bir sonsuzluk işareti, kendisine tutunanlara hayatı ve anlamı ebediyen bağışlayan bir temel varoluş kaynağıdır.