

PAPER DETAILS

TITLE: SAMUEL BECKETT'IN "OYUN SONU" ADLI OYUNUNA GÖSTERGEBİLİMSEL BİR
YAKLASIM

AUTHORS: Duygu Çeber

PAGES: 37-49

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/29010>

ÖZET

Samuel Beckett'in Oyun Sonu adlı oyun göstergebilimsel yaklaşımla incelendiğinde oyunun göstergesel yapısının hem içerik ve hem de biçim bakımından derinlikli, çok anlamlı bir yapısı olduğu görülmektedir. İnsanın anlamsızlığını, sefilliğini ve çaresizliğini çeşitli şekillerde oyun oynayarak, oyalanarak ve erteleyerek geçiştirmesi, oyunun göstergebilimsel olarak incelenmesiyle oyunun ne denli zengin, çarpıcı göstergeleri var ettiğini ortaya çıkarmaktadır.

ANALYSIS OF THE END OF GAME BY SAMUEL BECKETT THROUGH SEMIOTIC METHOD

The aim of this study is to analyze Endgame by Samuel Beckett through Semiotic Method. The semiotic structure of the play has depth and polysemy both in content and form. Man's ignorance of his meaninglessness and despair demonstrates how the play creates devastating and generous signs by playing games and putting the meaninglessness and futility of man back through Semiotic Method.

Anahtar Kelimeler : göstergebilim, Oyun Sonu, Samuel Beckett

Key Words : semiotic, The End of Game, Samuel Beckett

Göstergebilim dizgeyi (yapıyı) oluşturan göstergelerin incelenmesine dayanır, gösterge bu bilimin temelidir. “Kendisi o şey olmadığı halde, o şeyi çağrıştırarak iletişim sağlayan her araç bir göstergedir. Yani benzin deposunda ne kadar benzin olduğunu gösteren araç, bir trafik işareti, bir resim ve sözcükler v.b. hepsi birer göstergedir.”¹ Gösterge, ‘gösteren’ (biçim) ve ‘gösterilen’ (içerik)den oluşur. Saussure “kavramla işitimi imgesinin birleşimine gösterge diyoruz. Kavram yerine gösterilen ve işitimi imgesi yerine de gösteren terimleri benimsenmelidir.”² fikriyle yola çıkar ve “dilsel olgulara bakış açımızı da baştan sona yeniler, araştırmalarımızı daha da ileriye götürmemizi sağlayacak bir yöntemin temellerini atar.”³ Bu göstergebilimdir. Gösteren bir göstergenin görsel ya da işitsel kısmı, gösterilen düşünce ve kavram kısmıdır. Örneğin “su” sözcüğünün göstereni s/u harflerinin bir araya gelişiyle oluşan görsel bölümüdür. “su” sözcüğünün zihnimizde uyandırdığı su kavramı ise gösterilendir. Zihnimizde oluşan su belirli bir su, örneğin içme suyu, deniz suyu, nehir suyu, bulaşık suyu v.b.ne değil genel bir su kavramına gönderme yapar. Gösterilen hiçbir zaman gerçek dünyanın birebir kopyası değildir, o gerçek dünyanın bir soyutlamasıdır. Göstergeler, görüntüsel gösterge (ikon), belirti (indeks) ve simge olarak üç asal türe ayrılırlar. Görüntüsel gösterge temsil ettiği şeyi doğrudan gösterir; bir fotoğraf, bir resim, şematik bir tablo gibi. Bu göstergeler varlığına işaret ettiği şeyle kendi arasında benzerlik ilişkisine dayanır. “Dramatik gösterilerin tümü asal gösterge olarak ikoniktir: dramatik aksiyonun her anı hayalin ya da gerçeklerin doğrudan görsel ve işitsel göstergeleridir. Dramatik gösteride varolan bütün öteki tür göstergeler bu temel ikonik mimesis kapsamındadır.”⁴ Temsil ettiği şey ile çağrışımsal ilişki kuran göstergeler ise belirtke veya indeks göstergelerdir. Bulutların yağmurun göstergesi olması gibi... Simge ise uyuşmaya dayalı göstergedir. Zeytin dalı barışı simgelediği gibi simgelerde gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki genellikle bir neden bağlantısı içermez. Ancak mutlaka uyuşmaya (evrensel bir öğrenmeye) dayalıdır. “Göstergebilimin tanımı ise şu biçimde yapılabilir; Gösterge dizgelerini betimlemek, göstergelerin birbiriyle kurdukları bağıntıları saptamak, anlamların eklenerek oluşma biçimlerini bulmak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini sınıflandırmak, dolayısıyla insanla insan, insanla doğa arasındaki etkileşimi açıklamak, bu amaçla da bilimkuramsal, yöntembilimsel ve betimsel açıdan tümü kap

* Arş. Gör., Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, ERZURUM.

1- Fatma Erkman, **Göstergebilime Giriş**, Alan Yayıncılık, Ankara, 1987, s. 10.

2- Ferdinand de Saussure, **Genel Dilbilim Derleri**, Çev. Berke Vardar, İstanbul, 1998, s. 109.

3- Tahsin Yücel, **Yapısalcılık**, YKY, İstanbul, 1999, s. 26

4- Martin Eslin, **Dram Sanatının Alanı**, Çev. Özdemir Nutku, YKY, İstanbul, 1996, s. 36.

sayıcı, tutarlı ve yalın bir kuram oluşturmak gibi birbirinden farklı birçok araştırma Türkçe’de göstergebilim diye adlandırılan bir bilim dalının alanına girer.”⁵ Sistematik düşünebilmeye olan ihtiyaç göstergebilim gibi eleştiri yöntemlerini doğurur. Özellikle de tiyatrodaki yöntemli inceleme metotlarının kısırlığı göstergebilim açısından verimli bir alana işaret eder. Bir oyunu anlama, onu doğru değerlendirip değerlendirememeye konularındaki düşünceler de göstergebilimin tiyatrodaki varlığının sebeplerinden biridir. Göstergebilimin iddiası, verileri yöntemli şekilde çözmeye dayalıdır, dille başlayan bu süreç tüm iletişim kodlarına yayılır, reklamdan kültürlere kadar oldukça geniş bir alanda uygulanmaktadır.

Ancak günümüz kültür ve sanatı çok bileşenli, ‘yığmaca’ bir hale dönüşmektedir. Sanatta bilinçli olarak ortaya çıkan ‘yığmaca’ gösterge kullanımları göstergebilim gibi bir yöntemin alanını aşmakta, gösteren ve gösterilen arasında oluşan uyumsuzluk göstergebilimi sürekli değişen, sistematik alt yapısı gelişen bir alan olarak karşımıza çıkarmaktadır. Bu bakımdan tek bir göstergebilimden değil göstergebilimlerden söz etmek yerinde olacaktır. Partice Pavise “Gösterim içerisinde her şey bir gösterge olabiliyorsa ve eğer her şey kesin olarak gösterge olabiliyorsa ve eğer hiçbir şey kesin olarak gösterge değilse, hala göstergebilimden yararlanmak gerekli midir?”⁶ sorusunu sorarak tiyatrodaki göstergebilimini enerji noktalarına odaklanarak oluşturmayı seçer, geniş inceleme yapma, kafamızdaki dar kalıpları yıkmaya ve özgürleşme alanı olarak göstergebilimi işaret eder.

“Samuel Beckett’in Oyun Sonu adlı oyununa göstergebilimsel bir yaklaşım” başlıklı bu makale bu çoklu alana işaret etmeyi amaçlar. Özellikle Oyun Sonu oyununun gösterge ‘yığmacası’yla kurulu olduğu düşünülürse incelemenin incelenen ekseninde kendi yöntemini belirttiği de düşünülebilir. Oyundaki göstergelerin kaygan bir zeminde durması, göstergelerin merkezsiz bir daireden sağa sola, geliş güzel atılımlar ve geri dönüşler yapmaları oyunun göstergebilim açısından çok uçluluğunu gösterir. “Yorum sonsuzdur, çünkü gösterenlerle gösterilenler arasındaki bağlantı kopmuştur. Göstergeler bir yokluğa işaret ederler: “anlam bir gösterenler zinciri boyunca sürekli devinir, asla kesin “yerlemi”nden emin olamayız.”⁷

Oyunun Konusu ve Genel Yapısı

Oyun Sonu adlı oyun sığınak ya da hapisane benzeri bir evde, tüm dünyadan uzak yaşayan efendi, felçli, baba Hamm, köle, hastabakıcı, oturamayan, evlatlık ya da oğul Clov ve Hamm’ın çöp kutularında yaşayan kötütüm ebeveynleri Nell ve Nagg arasında geçer. Hamm ve Clov ikilisi birbirlerinden kopamazlar ancak aralarında herhangi bir iletişim ya da sevgi bağı da yoktur. Birbirlerini ve bulundukları yeri terk edemezler. Onlar, içeride kaldıklarında çıkışsızlıkla, dışa yeltendiklerinde ölü bir dünya ile karşılaşır. Başladığı biçimde biten oyun, yaşamın kısır döngüsüne işaret eder.

Oyunun Uzamı ve Zamanı: Erika Fischer-Lichte uzamla ilgili göstergeler ele alındığında şu sorulara cevap verilmesi gerektiğini ifade eder: “(a) uzamın anlam üreten bir dizge olarak nasıl işlediği, (b) üretilen anlamların hangi kategorilere ayrılabilirliği.”⁸

Oyunda uzam şu şekilde verilir; “Boş bir evin içi. Gri ışık. Arkada, yukarda, sağda ve solda perdeleri kapalı iki küçük pencere. Önde sağda bir kapı. Kapının yanında yüzü duvara dönük bir resim asılı. Önde solda, eski bir çarşaf ile örtülü, birbirine değen iki kül kutusu. Ortada, tekerlekli sandalyede eski bir çarşaf ile örtülü Hamm. Kapının orada, hareketsiz, bakışları Hamm’a çevrili olan Clov.”⁹ Burada yaşamsal doku en azdadır, boşluğun yanı sıra hapisane ya da sığınak çağrışımı da verir. Sıkışmışlık ve boşluk birbirini tetikler, çatışır. Sahne dışında Clov’un girip çıktığı, nasıl olduğunu bilmediğimiz bir de mutfak vardır, Clov mutfaktan Hamm’ın isteklerini getirip götürmek dışında öylece durduğunu söyler. Mutfak bilinmeyen sahne dışı olarak oyunun sahne-sahne dışı

5- Mehmet Rifat, **Dillbilim ve Göstergebilim Çağdaş Kuramları**, Düzlem yayınevi, İstanbul, 1990, s. 83.

6- Hasibe Kalkan Kocabey, **Tiyatrodaki Göstergebilim**, e yayınları, İstanbul, 2008, s. 113.

7- Süreyya Karacabey, **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, de ki yayınları, Ankara, 2006, s. 113.

8- Hasibe Kalkan Kocabey, **Tiyatrodaki Göstergebilim**, s. 61.

9- Samuel Beckett, **Oyun Sonu**, Çev. Abet Limm, Düzlem Yayınları, İstanbul, 1993 s. 7.

arasındaki boyutsuzluğu gösterir. Oyunun nerede geçtiği bilinmez, sınırların, yönlerin ortadan kalktığı bir sahne alanıdır orası. “Beckett oyunlarında kurgusal bir mekân tasarlanmaz. Sahne uzamıdır Beckett karakterlerinin yeri. Yani hiç bir yer ya da tüm dünya.”¹⁰ Clov pencerelerin birinden karanın, diğerinden denizin görüldüğünü söyler, dışarı hep aynıdır, hiç değişmez. Dış uzam bir fotoğraf gibi donmuş, sessiz, neredeyse ölüdür, güneş batmaz parlamaz da. “Hamm’ın hücrelerini çevreleyen bu denize, bu sahile, bu ölü doğaya inanmayız, Beckett de inanmamızı beklemez.”¹¹ Çünkü bir sahne dışı yoktur, hem dünyanın tükenmişliği anlamında hem de sahne gerçekliği bakımında çift uçluluk gösterir. Doğa ölü ve geniştir. Derinlik ifade edilmekle birlikte perspektifi olmayan bir manzara resminin derinliği ancak söz konusudur. “Beckett sonrası izleyici şu iki silinmez imgeyle baş başadır; içindeki insanlardan daha fazla bilgiye sahip, peyzaj ve yok olmuş bir dünyada görmeyen bir figürün boş bakışları. Bu izleyici, Beckett öncesi izleyiciyi bozguna uğratan temelsizlik halini kavramıştır: insan ile dünya, içerisi ile dışarı, art alan ile ön alan arasındaki sınırların yıkımı. Bu anlamda Beckett izleyiciye postmodern peyzaj sahnesini işaret etmiş ve sahenin merkezini dağıtmıştır.”¹²

“Hamm: (...) Saat kaç?

Clov: Hep aynı.

Hamm: (sağdaki pencereye doğru bakar.) Baktın mı?

Clov: Evet.

Hamm: Nasıl?

*Clov: Sıfır.”*¹³

Oyun kişileri zaman merhumundan uzaktır. Örneğin Hamm yeni uyanmış olmasına rağmen yeniden uyumak ister, ilacını aldıktan hemen sonra ilaç içme vaktinin gelip gelmediğini sorar. Zaman ne gecedir ne gündüz. Oyunun geçtiği tarihten de hiç bahsedilmez; dünyanın sonunda, dünya bittikten sonraki ya da dünya kurulmadan önceki bir zamanda (kaosta) geçiyor olabileceğine dair çağrışımlar verilir. Kahramanlar geçmiş-şimdi-gelecek bağlantısından kopmuşlardır. Öyle ki “zamanın geçtiğine dair bütün işaretler başarısızlığın işaretleridir.”¹⁴ İlerleyen, devam eden zaman iptal edilmiş, boyutsuz bir ‘şimdi’de kalmıştır. Son, başlangıç yalnızca ‘şimdi’yi gösterir. Zamanın, son ve başlangıçlığı, son ve başlangıç arasındaki mesafe ve derinlik tek bir yüzey haline gelecek kadar birbirine yaklaştırılır; burası sonsuz şimdidir.

Eyleyenler: Greimas’ın eyleyenler modeli ikili karşıtlıklar üzerine kurulur. “Greimas’a göre anlatının temel birimi insan ya da insan biçimsel bir kavram olarak belirlediği “eyleyen”dir. Eyleyen, içinde bulunduğu durum ve çevresindekilerle ilişkileri açısından ayırıcı nitelik taşıyan kişidir. Araştırmacı, Propp’un eylem ortamı bağlamında belirlediği yedi çeşit oyun kişisini ikili karşıtlıklardan oluşan üç eyleyen ulamına indirger.”¹⁵ Oyun Sonu oyunu Hamm ve Clov ikilisi düşünüldüğünde ikili karşıtlık üzerinde durur. Ancak Beckett ikili karşıtlığı hem kurar hem de karşıtlığı oluşturan ikililiği iptal eder.

Eyleyenler modeli üç büyük anlam eksenine üzerine kurulur, kişilerin eylemi bu eksenler üzerinden değerlendirilir;

a. Özne/ nesne çifti (isteyim eksenine): “Özne nesneye yönelir, onun üzerinde bir eylem gerçekleştirilmeye çalışır. Eylemin yönünü çizen eksendir. İlerlemek için öznenin aşmak zorunda olduğu engellerle doludur. Nesne ise göndericinin ilettiği ya da alıcının yoksun bulunduğu şeydir.”¹⁶ Özne genellikle önemli eylemlere katılan başkahramandır. Nesne ise kahramanın elde etmeyi istediği soyut ya da somut şey, ya da kimsedir. Bu, bir hazineyi bulmak, bir kadını baştan çıkarmak, bir ülkeyi terk etmek, bir bilgi elde etmek, bir hastalıktan kurtulmak vb. olabilir.”¹⁷

10- Tülin Sağlam, **İbsen’den Beckett’e Uzamın Dönüşümü**, Tiyatro Araştırma Dergisi, Sayı:23, Ankara, 2007, s. 60.

11- John Fletcher, **Samuel Beckett’s Art**, Barnes & Noble, Inc., New York, 1967, s. 48.

12- Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü**, Modernizmden Sonra Tiyatro, Dost Yayınları, Ankara, 2003, s. 126.

13- Samuel Beckett, **Oyun Sonu**, s. 9.

14- Laura Cerrato, **Postmodernizm ve Beckett’in Başarısızlığın Estetiği**, çev. Mehmet H. Doğan, Kitap-lık, S. 97, Eylül 2006, s. 62.

15- Ayşegül Yüksel, **Yapısalcılık ve Bir Uygulama**, Gündoğdu Yayınları, Ankara, 1995, s. 60.

16- Ayten Er, **Boris Vian’ın İmparatorluk Kurucuları ya da Le Schmürz Adlı Oyununda Eyleyenler ve İşlevleri**, Göstergebilim Tartışmaları, Multilingual, İstanbul, 2001, s. 112.

b. Gönderici/ alıcı çifti (iletişim eksen): “Bütün iletim, aktarım ve alım olgularının gerçekleştiği düzlemdir. Göndericinin işlevi, alıcı bir şey iletmek ya da onun hangi nesneye gereksinimi olduğunu belirlemektir.

c. Yardım eden/ karşı çıkan çifti (yapım eksen): Nesneyi elde etmek için yapılan eyleme yardım eden kişi veya karşı çıkan kişi veya nesnedir. Bu işlev iki yönde de çalışan muhalif bir çifttir. İletişimi kolaylaştırır veya engeller, eylemin koşullarını oluşturur. Engelleyici de aynı aynı biçimde bir kişi, bir nitelik, bir bilgi olabilir ya da bunların hepsinin birden içerebilir, temel özelliği öznenin işini güçleştiren olumsuz bir güç olmasıdır.”¹⁸

Oyun Sonu’nda ana eyleyenler Hamm ve Clov’dur. Hamm öznesi, yaşamının anlamını bulmak için hep adımlar atar ve her seferinde başarısız olur. Yaşamının anlamını edinmek için önce kendi yerini belirlemek, kendisini bir başkasının gözünden görmek, kabul edilmek zorundadır. Hamm anlamını ararken acı çeker, anlamını aramaya devam ettikçe de acı çekecektir. Ancak anlamını aramaktan başka çaresi yok gibidir. Hamm’ın başarısızlığı, felçli bedeni ve körlüğüyle belirtilir. Hamm kendini başkasının gözünden göremez, çünkü ironik biçimde kördür, oysa buna ihtiyacı vardır, körlüğüne rağmen kendini görebileceği tek yer Clov’dur. Arayış Hamm ile Clov arasında zorlama, acı bir oyuna dönüşür. Hamm varlığını bilmek için Clov’a mecburdur. Hamm ve Clov Efendi-köle ilişkisi içindedirler. Clov, Hamm’in oyununun kölesidir. Kendisini diğerinin gözünden görmek zorunda olan efendi için köle bir gerekliliktir. “Hegel’in bu süreç konusundaki düşünceleri şu şekilde özetlenebilir: 1. Bir özbilincin var olabilmesi, yani insanın kendi hakkında, bir insan olduğuna dair öznel hakikatini nesnel hakikat haline getirebilmesi için en az iki öznenin bir savaşta, sırf saygınlık için, kendi hayatlarını tehlikeye atmaları gerekir. 2. Bu savaşta, başlangıçta iki benzer tutuma, yani her iki öznenin de saygınlık uğruna savaşa girme kararına karşın, bu iki taraftan biri tutumunu değiştirmeli ve böylece, başlangıçtaki amacı terk etmelidir. (...) eğer efendinin amacı kendini kabul ettirmekse, o bu savaşın sonunda hasmının hayatını bağışlamalı ve onun yalnızca özerkliğini yok etmeli, ya da tek bir sözcükle, onu “köleleştirmelidir”. O halde sonuçta, zorunlu olarak, taraflardan biri kabul edecek, diğeri ise yalnızca kabul etmekle yetinecek yani bir köle ve bir efendi ortaya çıkacaktır.”¹⁹ Bu bakımından özne/nesne çifti oyunda nesnenin sürekli denenen ancak bir başarısızlıktan öteye geçemeyen durumuyla ikili karşıtlığı bozarak bu karşıtlığın ortasına oturur. Karşıtlık sonuçsuzdur.

Clov, Hamm’in oyununa uymak zorunda olan köle oyuncudur. O gitmeyi ister. Gitme bir ayrılma, kopma, ölme durumudur, her durum da oyunun bitmesidir. Clov, oyuna devam etmekle oyunu bırakmak, bitirmek arasında kalmıştır. Bu ara Clov’un mekânı, zamanı(şimdi’si), yaşamıdır. Dış dünya- ev, geçmiş-gelecek karşıtlıkları Clov’un aralığıyla iptal edilir. O efendisine bağımlı bir köledir, efendinin ortaya çıkardığı ölüm korkusuyla çalışmaya devam eder, efendisi için çalışır ya da efendisi için oyun oynar.

İletişim eksen, kendini kabul ettirmek zorunda olan efendi-köle ilişkisi üzerine kurulur. “Efendinin, uğruna hayatını tehlikeye attığı bir özbilinç olarak varoluşu, özbilinç olmayan bir şey, bir nesne tarafından kabul edilmiştir. Onun gerçekten kabul edilmiş olması için, kendisi de özbilinç olan bir varlık tarafından, (...) kabul edilmesi gerekirdi. Oysa bu, efendi için mümkün değildir. Kölenin kendini kabul ettirmesi efendi olması demek olacağına göre, efendinin onu kabul etmesi kendisinin gerçekleştirdiği efendilik kavramıyla çelişecektir. Bu nedenle, kendini kabul ettirme biçimi olarak efendiliği seçen, ama böylece, başlangıçta (savaşa girerken) amaçladığı noktaya yani “bir insan tarafından kabul edilmiş bir insan olma” noktasına ulaşamayan efendinin gerçek doyuma ulaşması imkânsızdır. Efendinin tragedyası, onun içinde bulunduğu açmaz, o halde, ortadadır.”²⁰

Oyunun yardımcı eyleyenleri Hamm’in anne ve babası Nell ve Nagg’dır. Geçirdikleri bir bisiklet kazası sonucu kötürüm kalmışlardır. Onlara tek bakacak kişi ise çocukluğunda ona iyi davran

18- Ayten Er, **Boris Vian’nın İmparatorluk Kurucuları ya da Le Schmürz Adlı Oyununda Eyleyenler ve İşlevleri**, s. 112.

19- Tülin Bumin, **Hegel**, YKY, İstanbul, 2005, ss. 36-37.

20- T. Bumin; **a.g.y.**, ss. 39-40.

makları, sevgisizce büyüttükleri Hamm'dır. Hamm de onlara aynı biçimde davranır. Nell ve Nagg'ın işlevleri beşikten mezara acı çeken çaresiz insan profilini desteklemenin yanı sıra kısır döngüye işaret eder. *"Clov durgun, mağdur hizmetkârı, Ana Pegg'in "ışksızlıktan" ölmesine izin veren Hamm da sert ve cimri bir efendidir çünkü Clov ona hatırlatmaya özen göstermesine rağmen Ana Pegg'e lambası için gaz veremeyecek kadar cimridir. Rahatsız eden bir eş gibi Clov, oyun boyunca Hamm'ı rahatsız eden vicdanıyla barışık olarak yaşamasına izin vermeyecektir. Diğer Beckett'yan kahramanlar gibi, Hamm de aklının bir köşesindeki üzüntüyü şeytani bir boyuta taşımak için kendine bir hikâye anlatmaya çalışmaktadır."*²¹ Hamm, Clov, Nell ve Nagg arasındaki zorunlu beraberlik birbirlerine kin beslemelerine neden olur.

Kesitleme: "Göstergebilimsel bir çözümlemede metnin kesitlere ayrılması işlemi "metnin organizasyonunu gün yüzüne çıkartır: kesitler, olayların sunumu, anlatıyı, anlatma biçimini düzenlerler. Kesitleme işlemi metne ilk giriş olarak kabul edebiliriz."²² Herhangi bir anlatıyı göstergebilimsel açıdan çözümleyebilmek için önce bu anlatıyı kesitlere ayırmak gerekir. Kesitleme, anlatıyı ya da metni, anlam kavşaklarına, bir başka deyişle, okuma birimlerine ayırmak demektir. Bu anlamda oyun taşıdığı genel izleklerine göre bir kesitlemeye tabii tutulabilir."²³ Mehmet Rifat kesitleme ölçütlerini şu şekilde sıralamıştır: 1. Basımsal ayrılığa göre kesitleme; 2. Zamansal ayrılığa göre kesitleme; 3. Uzamsal ayrılığa göre kesitleme; 4. Kişi ayrılığa göre kesitleme; 5. Mantıksal ayrılığa göre kesitleme."²⁴

Bu çalışmada kesitleme mantıksal ayrılığa göre kesitleme ölçütüne göre yapılmıştır. Mantıksal ayrılığa göre kesitlemeyi Mehmet Rifat, Tahsin Yücel'in Yaşadıktan Sonra adlı anlatılarından örnek vererek şöyle açıklamaktadır; "Yapıttaki tüm öykülerde kullanım sıklığı nedeniyle dikkati çeken bir sözcük vardır; Ama sözcüğü. Bu birim yalnızca kullanım sıklığı yüksek olduğu için değil anlam kavşaklarını birbirine karşılaştırarak yaklaştırdığı, düşünce ya da edimlere yeni boyutlar kazandırdığı için kesitlemenin uğrak noktalarından biri olmak zorundadır."²⁵ Oyun Sonu oyununda 'bitmek', 'geçmiş', 'mutluluk', 'anlamı olmak' ve 'anlamsızlık' kelimeleri kilit kelimeler olarak göze çarpar. Bu kelimeler oyunun sarmal yapısını ve bütünlüğe karşı çıkışını gösterirler.

I. Kesit: Bitme, bitirme(me) eylemi: "Clov: (Dik bir bakış, donuk bir sesle) Bitti, o bitti, hemen hemen bitti, hemen hemen bitmiş olmalı."²⁶ Oyunun bu ilk diyalogu başlangıç-son mantığını yıkar. Oyun daha başında hem kendisinin hem de seyircisinin konumunu kaypak bir alana çeker. Başlangıç ve son tek bir yüzeye indirgenmiştir. Böylece seyirci varlığı ve nerede olduğu konusunda sarsıcı bir şüphe atmosferine itilir.

Bu kesit Hamm ve Clov ikisine dair bilgi vermenin yanı sıra oyun boyunca devam edecek olan 'gitme', 'kopma', 'gidememe', 'kopamama' motiflerini başlatır. Hamm için bu bir oyundur; boşluk içinde kendisini ve diğerini belirleme çabasıdır. Bu kesit boyunca, çabalarına rağmen Hamm 'boşluk' içinde kendini bir yere koyamaz, kendini bir insan, özbilinç olarak göremez. Clov gitmekle kalmak arasında ikilemde kalır. Aralarındaki ilişkiyi yoklarlar ve sonuç değişmez.

II. Kesit: Geçmişe özlem: Bu kesitte yardımcı eyleyenler Nell ve Nagg yaşadıkları çöp kutularından kafalarını uzatırlar. Oldukça yaşlıdırlar, anlaşılmakta güçlük çekerler. Nagg karısına geçmişte yaşanan anılarından bahseder, Nagg artık dün-bugün-gelecek bağıntısından uzaklaşmıştır. Oyun onlar için de tek bir yüzeydeki 'şimdi'dir. Geçmiş ve mutlu oldukları söylenen anları şimdiye taşıyamazlar. Nagg son bir çabayla uzun zamandan beri anlattığı ve eskiden kahkahalarla güldükleri "pantolon" hikâyesini oldukça beceriksiz şekilde anlatmaya çalışır. Hikâye anlatılamaz. Sözün taşıyıcısı, hikâye anlatan oyuncuya karşılık, bu oyundaki oyuncular anlatamazlar. İmkânsızlaşan, yok olamaya yüz tutan ancak hiçbir zaman tamamen yok olamayan bir dil kullanırlar. Onlar bir türlü doğru sözcükleri

21- John Fletcher, *Samuel Beckett's Art*, s.s. 53-54.

22- Hilmi Uçan, *Dilbilim*, Göstergebilim ve Edebiyat Eğitimi, Hece Yayınları, Ankara, 2008, s. 191.

23- Mehmet Rifat, *Gösterge Eleştirisi*, Kaf Yayıncılık, İstanbul, 1999, s. 162.

24- M. Rifat; *A.g.y.* s. 31.

25- M. Rifat; *A.g.y.*, s. 35-36.

26- Samuel Becket, *Oyun Sonu*, s. 8.

seçemezler ve zaten zaman duygusunu yitirmiş olmaları nedeniyle de hikâyenin giriş, gelişme, sonuç bölümlerini oturtamazlar. Hamm onların konuşmalarını Clov'dan bidonların kapaklarını kapatmasını isteyerek durdurur. Ebeveynler başka bir 'yokluğa' dönerler.

"Eserlerinde, öz, özne, dil, dünya gibi felsefi kavramlarla oynayan Beckett, bu kavramların modern dünyadaki genel geçer anlamlarını yerlerinden etmekle kalmaz; aynı zamanda öznellik, yazarın otoritesini, uzam- zaman, bilinç ve ifadenin olanaksızlığı ile birlikte zorunluluğu, dolayısıyla dilin yetersizliğini de vurgular. Üstelik Beckett'in anlatı evreninin, öznel-dilsel edimle dil yapıları arasındaki bağıntı, dil ve anlam, dilsel anlamın kaynağı olarak öznel mevcudiyetin yapıbozumu, anlatan-anlatılan arasındaki sınırların belirsizliği gibi"²⁷ kullanımlar ifade etmenin parçalı, karmaşık bir yolunu sunar.

III. Kesit: Anlam ve amaç bulma eylemi, nafil eylem: Bu kesitte Hamm kendisinin ve diğerinin var olan ya da olabilecek olan anlam ve amacını belirlemeye çalışır. Clov ise efendisi Hamm'ın buyruklarından ve bencilliğinden iyice sıkılmış, gitme eylemini az da olsa öldürme eylemine dönüştürür. Clov'un gidip gitmeyeceği bir merak unsuru olarak oyun boyunca devam edecektir. Ayrıca bu kesitte dış uzama dair bilgiler verir. Seyirci de Hamm gibi Clov'un pencereden dışarı bakarak anlattıklarının doğruluğundan hiçbir zaman emin olamaz. Bu oyunun bulanıklığına işaret eder.

Hamm anlam arayışının sonucuna varamaz. Clov'a gitme önerisinde bulunur. Plan, bir sal yapmak ve dalgaların sayesinde uzaklara ulaşmaktır. Clov'un planı beğenmemesine karşılık Hamm tek başına gideceğini söyler. Az sonra da Clov dış dünyanın karşısına neler çıkaracağını bilmekten korkar ve gitme eylemi gidememe eylemine dönüşür yeniden. Hamm'a göre bir gün Clov da Hamm gibi kör ve felçli olacaktır, kısır döngü aksamaz devam edecektir. Clov bu gerçeğe hala karşı çıkmaktadır, gideceğini ve Hamm'ı yalnız bırakacağını söyler. Hamm, Clov'a bir işkence gibi gelen 'oyun'a devam eder. Bu noktada ileri doğru yapılan atılım, yeniden eski noktaya döner. Öyle ki, Oyun Sonu adlı oyunun gerilimini, ilerleyen bir çizgi üzerinden değil de bir noktadan sağa sola, geliş güzel sapmalar ve bu sapmaların geriye dönüşleri biçimindedir.

IV. Kesit: Oyunu bitirme: Bu son kesitte 'oyun'dan iyice sıkılma hâkimdir. Clov gitmek ister, Hamm onu bırakmaz. Herşeye rağmen 'oyun'a devam ederler. Hamm oyalanmasına Nell ve Nagg'i de dâhil etmek ister. Hamm'ın hikâye adını verdiği monologu, Clov'la tanışmalarıyla ilgilidir. Clov, Hamm'ın isteğiyle pencereden bakar. Bu kesitte Clov'un zihinsel etkinliğinin yavaşladığını ve algısının karıştığını görürüz. Hamm'ın yok olan hareketine karşılık, hareket edebilen Clov'un zihni yavaşlamıştır. Sonuç olarak Clov güçlükle pencerelerden birine merdivenle çıkar ve küçük bir oğlan çocuğu gördüğünü söyler. Bu bir değişimin işareti midir? Bundan sonra Clov artık gitmeye hazırlanır. Hazırlıklarına devam ederken, yeni şeyler için çok yaşlı olduğunu ve gidemeyeceğini söyler. Beckett'in Godot'yu Beklerken adlı oyununun finalinde söz-eylem karşıtlığı vardır; Vladimir ve Estragon sözselsel olarak gitmekten bahsederken, eylem olarak kıpırdamazlar;

"Vladimir- Gidiyor muyuz?

Estragon- Gidelim.

*(Yerlerinden kıpırdamazlar) "*²⁸

Bu oyunda ise Clov gidemeyeceğinden bahsederken, eylem olarak gitmek için hazırlık yapar. Oyunun finalinde Clov dışarı çıkmak için hazırlanır ve eşikte öylece kalakalır.

27- Mukadder Erkan, *Samuel Beckett, İfadenin Arayüzeyi/ Postyapısalcı Bir Yaklaşım*, ss. 14- 15 .

28- Samuel Beckett, *Godot'yu Beklerken*, çev. Hasan Anamur, Can Yayınları, İstanbul, 1990, s. 106.

“Clov- Bazen,- kendime diyorum ki, Clov, - bir gün, seni cezalandırmaktan usanmalarını istiyorsan, acı çekmeyi öğrenmelisin. Bazen, - Clov diyorum kendime, bir gün, gitmene izin vermelerini istiyorsan, burada olman gerek. Fakat, yeni alışkanlıklar edinmek için çok yaşlı, çok ilerlemiş hissediyorum kendimi. İyi, sonu olmayacak hiç, gitmeyeceğim hiç.”²⁹

Clov hem gideceğinden hem hiçbir zaman gitmeyeceğinden, hem dışarı kıyafetleriyle kapıya yönelirken hem de bakışlarını Hamm’de sabitleyerek kapının ağzında öylece durmakla karşılıkları birbirine karıştırır.

“(Clov girer, gitmek üzere giyinmiştir. Panama şapka, yün ceket, kolunda yağmurluk, şemsiye, çanta. Kapının yanında ayakta durur, duygusuzdur ve hareketsiz, gözleri Hamm’a çevrili, sonuna kadar.)”³⁰

Göstergeler:

Gösterge kavramı göstergebilimin temelidir, bir oyun üzerine yapılan göstergebilimsel eleştiri, oyunu göstergeler düzeni olarak görmek ve bu göstergelerin kodlarını çözmeye dayanmaktadır. “göstergebilim, göstergelerin bilimi olduğuna göre, bütün bilgileri, bütün deneyimleri de kapsar, çünkü her şey göstergedir: Her şey gösterilen, her şey gösterendir.”³¹ Oyundaki göstergelerin incelenmesi oyunun içerik ve biçimine dair düzeni içerisinde temel olarak seçilen göstergeler üzerinden incelenecektir.

Sahnede ilk görünenler, neredeyse sıfıra indirgenmiş bir mekân, tekerlekli sandalyede çarşafı örtülmüş Hamm ve kapının yanında, hareketsiz, bakışları Hamm’a dönük Clov’dur. Kısa bir süre kımıldamadan dururlar, bu ikonik gösterge oyunun finalinde yeniden karşımıza çıkacak olan oyunun yapı taşlarından biridir. Clov ayakta ve bundan sonra hiç oturmayacaktır, Hamm tekerlekli sandalyede ve merkezdedir, hiç kalkmayacak ve hemen hemen merkezden hiç ayrılmayacaktır. Hamm hep ortada, merkezde kalmak ister, oysa oyunun bir merkezi yoktur. Hamm merkezde olma çabası oyunun Hamm’in kafasının içinde geçtiğine dair bir görüşü doğurur. Hamm deli bir ressam tanıdığından bahseder, bu ressam dünyanın sonuna gelindiğine ve kurtulan tek kişinin o olduğuna inanmakta ve her şeyi kül rengi görmektedir. Hamm’ın bu deli ressam olup olmadığı belirsiz bir sordur, sahnede kapının yanında ters çevrilmiş resim de bu sorunun belirsizliğini pekiştirir.

Beckett özneyi yok etmek ister. Onu ‘sıfır’a indirgemek için dilini, bedenini, kişiliğini parçalar. Oyun Sonu Hamm’ın oyalanmak için uydurduğu bir oyundur. Bu gerçeğin yeniden yeniden yok edilip, kurulmasıdır. Hamm, hem kendini anlatır, hem de parçalanmış kişiliği anlamında başkası tarafından anlatılır. Hem o hem de başkasıdır. Kimliksizleşir. Yazma= Konuşma= Erteleme=

Oyalanma= Sürdürme=Yaşama

Ayrıca bu kısa duruş, kahramanların ‘sinsice’ alanın bir tiyatro sahnesi olduğunu, onların da birer oyuncu olduklarını göstermeleri olarak da düşünülebilir. Kısa duruşun ardından Clov ritüel havasında “sözsüz oyun”unu başlatır. Merdivene çıkarak perdeleri açar, pencerelerden bakar. Clov’un kısa gülüşlerle bezenen eylemleri tiyatroya, sahneye, oyununa dair göndermeler taşır. Oyun kişileri hep aynı oyuna mahkûm edilmiş birer aktör gibidirler ve oyunun bitmesini isterken, tek var oluş yerleri olan sahneden ayrılmak da istemezler. Clov pencerelere baktıktan sonra Nell ve Nagg’ın yaşadığı kutuları kontrol eder ve Hamm’ın çarşafını kaldırır, katlar, koluna alır. Clov burada hem oyunu başlatan bir aktörü hem bir yönetmeni hem de bir köleyi çağırıştırır. Clov yine kısa bir “gülüş atar”, seyir

29- Samuel Beckett, **Oyun Sonu**, s. 53.

30- S. Beckett, **A.g.y.**, s. 54.

31- Pierre Guiraud, **Göstergebilim**, Çeviren Prof.Dr. Mehmet Yalçın, İmge Kitabevi, Ankara, 1994, s. 58.

ciye bakar ve diyalogu başlatır. İlk repliğin seyirciye bakarak söylenmesi oyunsallığın vurgulanmasıdır.

“Bitti, o bitti, hemen hemen bitti...” repliği bir tür yabancılaşma da kurar. Yabancılaştırma olgusu “Çağdaş tiyatrodaki Brecht oyunları ile özdeşleştirilen bu olay iki yanlı olarak değerlendirmektedir: a) sahneyle seyirci arasında bir estetik uzaklık koymak için gerçekleştirilen yabancılaştırma; b) belirli bir durum, nesne, kişi ya da düşünceyi, izleyene “yabancı” kılacak bir biçimde dile getirerek otomatik algılamadan ötesinde “gerçek” bir algılamaya sağlamak yolunda gerçekleştirilen yabancılaştırma. Prag Okulu yapısalcuları “yabancılaştırma” olgusunu tanıdık/yabancı” kavramlarının ikili karşıtlığı içinde ele aldılar ve bu karşıtlığı “önseme/otomatikleştirme” kavramlarıyla belirlediler. Bu yaklaşıma göre bir eylemin otomatikleştirilmesi, eylemin bilinçlilikle olan ilişkisinin azaltılması, önsemesi ise bilinçlilikle olan ilişkisinin yoğunlaşması demektir.”³²

Hamm’ın ilk repliği “oyun- (ara) bende”dir ve Hamm hem kendi oyununu hem de seyirciye oynanan oyununu başlatır. Aynı gösterene sahip iki gösterilen vardır; biri Hamm ve Clov arasında oynanan oyun, diğeri sahne oyunu.

“Hamm:(...) Geçen gece göğsümün içini gördüm. Büyük bir yara vardı.

Clov: Peh! Kendi kalbini gördün.

*Hamm: Hayır, canlıydı.”*³³

Oyun kişilerinin ölmeleri de mümkün görünmez; yaşayıp yaşamadıklarını bile tam olarak bilmezler. Hamm göğsünün içinde canlı bir şey olmasına inanamaz ve eğer varsa yani yaşıyorsa bunun bir anlamı olmalıdır. Oysa hayatı boyunca herhangi bir anlamı olduğunu görememiştir.

“Hamm: Biz bir şeylerin... Anlamı olmaya başlıyor muyuz?

*Clov: Bir şeylerin anlamı olmak! Sen ve ben bir şeylerin anlamı (kısa gülüş) Bu güzel işte!”*³⁴

Oyunda trajik ve komik olan iç içedir; komik olan aynı zamanda trajik, trajik olan aynı zamanda komiktir. İkisi arasında gidip gelen bir ara ton hâkimdir.

*“Nell: Hiçbir şey mutsuzluktan daha gülünç değildir. Emin ol .”*³⁵

Nagg’in anlatı biçimindeki pantolon hikâyesi de hem komik hem de trajiktir. “Trajik ve grotesk dünyada durumlara zorunluluk ve kaçınılmazlık yüklenmiştir. Seçim ve karar özgürlüğü bu zorunlu durumun parçasıdır. Öyle ki onda trajik kahraman ve grotesk figür mutlağa karşı savaşım-larında daima kaybeder. Grotesk figürün yıkımı mutlağın alayı anlamında ve mutlağın kutsallığını bozarken, trajik kahramanın yıkımı mutlağın kabul edilmesi ve doğrulanmasıdır.”³⁶

Oyunda tiyatronun kendi biçimsel öğelerine dair bir başka gönderim hareket komikleri ya da sirk gösterilerini andıran hareketlerdir. Bu hareketler sahne üzerinde hareket eden oyuncunun varlığına bir işaret, oyuncu olarak hareket ederken, oyuncu olarak hareket etme temsil edilir. Gerçek yaşamın temsili değil, sahnenin temsili söz konusudur. Ancak bu sahne temsil etme öğelerine karşılık temsil edememeyi gösterir. Temsil etme-temsil etmeme(edememe) karşıtlığı temsil fikrine odaklanır. “Oyunlardaki tüm dış hareketler; düşmeler kalkmalar, üst üste yığılıp ayrılmalar, yürümeler, merdiven çıkıp inmeler, giriş çıkışlar, araç gereç ilişkileri, farsa özgü dış hareketin de ötesinde, kodlanmış hareket planları ile sınırlanmış gibidir.”³⁷ Clov’un oyunun sonuna doğru algısının ve hareketlerinin yavaşlamaya başladığındaki hareketleri sirk gösterisine, Clov’un da bir soytarıyı andırmasına neden olur. Derinliği olan kişileştirme yerine, birer kuklaya dönüşmüş olan oyun kişileri, sahnede kendi içine doğru daralmış, tek bir yüzey haline gelmiş oyuncuya işaret ederler.

32- Ayşegül Yüksel, **Yapısalcılık ve Bir Uygulama**, M.Cevdet Anday Tiyatrosu, s. 65.

33- Samuel Beckett, **Oyun Sonu**, s. 25.

34- S. Beckett; **A.g.y.** s. 25.

35- S. Beckett; **A.g.y.** s. 38.

36- Ronald Hayman, **Samuel Beckett**, Frederick Ungar Publishing Co. New York, 1968, s. 50.

37- Türel Ezici, Pozitif Yoldan Negatif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemeci ve Analitik Stratejiler, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, Sayı 23, Ankara, 2007, s. 179.

*“Hamm- Çevrene bak.
Clov- Bakmıştım.
Hamm- Dürbünle mi?
Clov- Dürbüne gerek yok.
Hamm- Dürbünle bak.
Clov- Gidip dürbünü alayım. (çıkar)
Hamm- Dürbüne gerek yok.
Clov- (Elinde dürünle gelir.) Tekrar döndüm, dürbünle. (Sağdaki pencereye gider, bakar.)
Merdiven gerek.
Hamm- Neden? Kısaldın mı? (Clov elinde dürbünle çıkar.) Hiç Hoş değil. (Clov merdivenle gelir, fakat dürbünsüz.)
Clov- Tekrar geri döndüm, merdivenle. (Merdiveni sağdaki pencerenin altına yerleştirir, üstüne çıkar, dürbün olmadığının farkına varır, aşağı iner.) Dürbün gerek. (Kapiya doğru gider.)
Hamm- (sertçe) Fakat dürbünü aldın.
Clov- (durur, sertçe) Hayır dürbün yok! (Clov çıkar.)
Hamm- Öldürür insanı.
Clov- (elinde dürbün gelir. Merdivene doğru gider.) Şu canlı şeyler. (Merdivene çıkar, dürbünü kaldırır, bırakır.) Kasten yaptım.(İner, dürbünü alır, seyircilere çevirir.) Bir kalabalık... görüyorum... Kendinden geçmiş... sevinen. (ara) Abartma buna derim. (Dürbünü indirir, Hamm’a doğru döner.) Evet! Gülmeyecek miyiz?
Hamm- (düşünüp) Ben gülmem.
Clov- Ben de. (Merdivene çıkar, dürbünü ayarlar.) Görelim. (Bakar, dürbünü dolaştırır.)
Sfır... (bakar) Sfır...(bakar)... ve sıfır.”³⁸*

Oyunda özellikle Shakespeare’in oyunlarıyla metinlerarası bir ilişki kurulur. “Hamm: Krallığım bir pislige feda mı?”³⁹ Beckett, Shakespeare’in parodisini yaparak, Shakespeare oyunlarının derin anlamlı yapısını derin anlamsızlığa dönüştürerek ironik göstergeler oluşturur. “Parçalanma, süreksizlik, belirsizlik, çoğulluk, metakurgusalılık, heterojenlik, metinlerarasılık, merkezsizlik, yerinden etme ve oyunculuk gibi tekniklerle tanımlanan postmodern kurgu”⁴⁰ Beckett örüntüsünde mevcut olan yapılardır.

Oyun duygusunun verildiği bir başka gösterge de tiyatro terimlerine başvurulmuş olmasıdır, diyalog, apar gibi tiyatro terimleri kullanılarak oyunun kendi gerçekliğine gönderme yapması sahnedekinin bir tiyatro oyunu olduğu gerçeği oyunun kendi gerçekliği üstüne kapanarak gerçeklik duygusunun yıpratılır.

*“Clov: Seni terk edeceğim.
Hamm: Hayır.
Clov: Beni burada tutacak ne var?
Hamm: Diyalog.”⁴¹*

Hamm, Clov’dan pencerelerden bakmasını ister. Clov sağdaki pencereden denize bakar, aynı olduğunu söyler. Soldaki pencereden okyanusa bakar; temeli kalmış deniz feneri de artık tamamen yok olmuştur. Ne bir dalga ne bir martı ne de ufuk da bir şey yoktur. Güneş sıfırdır, gri renktedir. Batmıyordur, doğmuyordur da. Tüm dünya hatta evren rengini ve değerini kaybetmiştir. Onların yiyecekleri de tükenmektedir; ağrı kesicileri, bisküvileri vb. Dünya artık tükenmektedir. Ortaya çıkan, yaşayan tek şey ise pire ve faredir. Evren tükenmektedir. Hamm Clov’a tohumlarının filizlenip fili

38- Samuel Becket, *Oyun Sonu*, ss. 22-23.

39- S. Becket, *A.g.y.* s.

40- Mukadder Erkan, **Samuel Beckett**, İfadenin Arayüzeyi/ Postyapısalcı Bir Yaklaşım, s. 14.

41- Samuel Becket, *Oyun Sonu*, s. 40.

zlenmediğini sorduğunda Clov “onlar asla filizlenmeyecek” der. Clov sadece yaşamın bitmesi konusunda biraz enerji gösterir. Çılgın hareketlerle, böcek ilacını üzerindeki pireye püskürtür, mutfaktaki fareyi avlar ve pencereden gördüğü küçük çocuğu ortadan kaldırmak için zıpkınıyla dışarı koşmaya hazırlanır. Clov “Onu ben öldürmezsem o zaten ölecek” diyerek, herkesin aklındaki tükenişin kaçınılmazlığını vurgulamaktadır. Ölüm bu konuşmanın tek başlığı değildir. Onlar için ölüm tek gelecektir. Hamm sığınagın dışının ölüm olduğunu söyler. Sığınagın içindeki gereçler sınırlı ve karakterler arasındaki ilişki zayıftır. Oradakilerin arasındaki ilişkinin bozulmasıyla bu korkunç belanın daha da kötüye gittiği ve doğal kaynakların giderek tükendiği dünyanın küçük bir Beckett portresidir. Hayatta kalan birkaç kişiyle sığınak imajı, bir çeşit katliamdan sonra kurtarılan sadece birkaç kişiyi göstermesiyle Nuh’un Gemisi hikâyesiyle benzerlik göstermektedir. Oyunun güçlü örüntüsündeki Hamm’ın Gemisi modern kültürün, dinin ve diğer sosyal yapıların göstergelerini taşır. Kıyametin modern hayatta kalanları Nuh’un Gemisi’ndeki seçilenlerden açıkça farklıdır, öyle ki onlar türlerinin en iyi örnekleri değildirler. Fakat bu Beckett’in Son’a (evrenin sonuna) getirdiği yorumdur.”⁴²

“Hamm: Hep pis Kokuyorsun. Her yer pis pis ölü kokuyor.

Clov: Bütün uzay.”⁴³

“Hamm: Git bak ölmüş mü? (Clov Nell’in kutusuna gider, kapağını kaldırır, eğilir, içine bakar.)

Clov: Öyle gibi. (Kapğı kapar, doğrulur. Hamm şapkasını çıkarır. Ara. Tekrar giyer.)

Hamm: (eli şapkasında) Ya Naag? (Clov, Nagg’ın kutusunun kapağını kaldırır, eğilir, içine bakar. Ara.)

Clov: Yok değil. (Kapağı kapatır.)

Hamm: (Elini şapkasından çeker.) Ne yapıyor?(Clov, Nagg’ın kapağını kaldırır, eğilir, içine bakar. Ara.)

Clov: Ağlıyor. (Kapağı kapatır, doğrulur.)

Hamm: O zaman yaşıyor.”⁴⁴

Burada Nell’in ölüp ölmediği net bir şekilde verilme de Hamm’ın şapkasıyla yaptığı jestinden ölmüş olduğunu fikrine kapılırız. Nagg ise ağlıyordu. Bu diyalogun düzanlamı Hamm’ın da söylediği gibi ölümler ağlayamadığına göre Nagg yaşıyordu. Diyalogun yananamları ise insanın yaşıyor olduğunun en önemli belirtisi, onun dünyadaki çektiği acıdır. Acı çekmek= yaşamak.

Oyun boyunca parantez içlerinde sık sık karşımıza çıkan “ara” ve “susma”lar dilin yok olması, iletişimin olanaksızlığını gösterir. Sözel bütünde kahramanların yaşama, devam etme sözcükleri yerine sürdürme, sürüklenme sözcüklerini kullanmaları aynı eksenlerdeki göstergedir. Sürdürme eylemi, yaşamaktan ziyade oyalanmayı, ertelemeyi ifade eder. “Hamm: Sürdüren yaratıcı güç.(ara) Kendimi denize kadar sürükleyebilsem.”⁴⁵ “Hamm: Hayat sürmekte.”⁴⁶

Sahne Etmenlerinin Göstergebilimsel Yapısı:

Işık: Sahne gri bir ışıkla aydınlatılmıştır. Gri soğuk bir renktir ve tüm sahnenin enerjisini kendine çeker. Gri ne tam siyahtır, ne tam beyazdır.

Dekor: Dekor bir sahne ögesi olarak yoktur, yalnız oyun kişilerinin gereksinimlerine karşılayan eşyalar vardır. Hamm felçli olduğu için tekerlekli sandalyeye, Nagg ve Nell yaşayabilmek için yuvalarına, Clov pencerelerden bakabilmesi için merdiven ve dürbüne ihtiyacı vardır.

42- Lalita Ramakrishna, **Samuel Beckett Time and the Self in His Plays**, Harman Publishing House, New Delhi, 1997, s. 10

43- Samuel Beckett, *Oyun Sonu*, s. 33.

44- S. Beckett; A.g.y. s. 50.

45- S. Beckett; A.g.y., s. 42.

46- S. Beckett; A.g.y. s. 45.

Oyuncu: Tüm oyun kişilerinin bedensel kusurları olması eksiklik ve olanaksızlığı işaret eder. Ayrıca bu gösterge insanın dünyadaki çaresiz, sefil durumuna da gönderme yapmaktadır.

Kostüm kullanımları: Hamm üzerinde sabahlık, ayaklarında terliklerle tam bir hasta görünümündedir. Clov'un kostümü, gitmek üzere olduğunda hırka ve şapka giymiş, elinde yağmurluğunun olması dışında belirtilmemiştir. Dekor gibi kostümler de ayrıntılı işlenmemiştir ve tarihsel bilgi vermezler.

Hamm'ın kanlı mendili; ikonik göstergedir. Hamm'ın kafasında kanayan bir yara yerine beyninin kanaması genel mantığı kıran göstergelerden biridir; kan nasıl dışarı çıkmıştır? Mendilin kırılması ve oyunun başında Hamm'ın yüzüne kapatılmış olması, oyun biterken Hamm'ın kanlı mendilini tekrar yüzüne kapatması tiyatroya dair bir göndermedir. Mendil tiyatro perdesidir.

Dramatik İşlev:

Oyunda ana gerilim Clov'un Hamm'i terk edip etmeyeceği üzerine kurulmuş olmasının yanı sıra ucu açık bırakılan bir sorundur. Oyun kişileri sorunları ertelerler, sorun hep önlerindedir, bazen bununla uğraşırlar, bazen ondan kaçarak oyalanırlar ancak sorunun gerilimini devamlı hissederek, sorunu çözemezler, bitirmezler ya da bitiremezler.

Oyun ikonik gösterge ve asıl gösterge (belirti, indeks) olarak nitelendirilen göstergelerden kuruludur. Simgesel göstergeye neredeyse hiç başvurulmaz. Beckett kodlaşmış anlamlar yerine, yeni anlam düzlemleri ve yolları denemektedir. Var olan anlamların ise altını oyar. Oyun ayrıca göstergenin gösteren ile gösterilen bağlantısını da uyumsuz bir yere taşır. Uyum ve düzene beklentisine karşılık bu durum güvensizlik ve sarsıcılık doğurur. Gerçeğin bu nedenle uyumdan yoksun biçimde dile getirilişi dramatik işlev açısından önemlidir. Oyun ortaya koyduğu düzensizlik, bilinemezlik, anlamsızlık, anlam çokluğu ve anlam kaypaklığı başka bir dramatik işlev gerçekleşir. Oyunda birçok gösterge gerçekte kullanıldığından değişik biçimlere ve anlamlara bürünür. Örneğin çöp atmaya yarayan bidonlar, kötürüm yaşların yuvalardır. Yuva ise hayvan barınağını çağırıştırır. Bu sakat, eksik, hayvana yaklaşmış insandır. Nell ve Nagg'in yaşadıkları yer (yuvaları) bir kapıyla belirtilen bir yan oda değildir örneğin. Yuvalar sahne üzerindedir, böylece sahne dışını sahne üzerine gelir.

Sonuç olarak Oyun Sonu oyununda neredeyse tüm göstergeler parçalanır, hazır bulunan kodların bütünlüğü sarsıcı, tutarlı olmayan, tam olarak bilinemez bir anlatım düzleminde yer alır. "Beckett, karakterlerini yaşamdaki olaylara, "çok eskiden işitilmiş bir öykü, bir başkasının yaşamında iyi söylenmemiş, iyi duyulmamış ve yarısından fazlası unutulmuş bir an" olarak"⁴⁷ ortaya koyarken bütünlük anlayışını bozar. Aynı zamanda mantığa aykırı göstergeler de kullanılır. Hamm'ın felçli olması tutarlı bir göstergeyken Clov'un hiç oturamıyor oluşu mantığa aykırı bir göstergedir. Anlatım, sahneleme öğeleri, kişileştirme, zaman ve uzam ufulanıp sıfır noktasına vardırırlarken beden de eksik bir bütün olarak sahnede yerini alır. Oyunun göstergeleri yokluğa, çokanlamlılığa, nedensizleşmeye doğru hareket eder. Temsil edilen evren tükendiği gibi onu temsil eden tiyatro da tükenmektedir. Tiyatro araçları kendi tükenmişliklerine vurgu yaparak var olurlar. Tıpkı tükenmiş, anlamsızlaşmış, zemini kaymış yaşam gibi aynı ortamı solurlar. Göstergeler temsil ettikleri şeyin dışında kendilerini referans alırlar. Biçim ve içerik düzlemleri de tek bir düzleme indirgenmiştir. "geleneksel içerik/biçim ayrımının ve bu ayrıma dayalı incelemelerin, bu iki ögenin ayırt edilemez biçimde iç içe girdiği Beckett tiyatrosu söz konusu olduğunda iflas ettiğini anımsamak gerekmektedir."⁴⁸ Bu kendi üstüne kapanan yapı, evrenin yani referans alınan dünyanın yok olmasıyla ilgilidir. Bu nedenle oyun gerçek içinde yeni bir gerçeklik kurmak yerine kendi gerçekliğini dünyanın gerçekliğine dayatır. Bu bakımdan seyirci kendi dünyasının penceresinden oyuna bakamaz, çünkü Oyun Sonu seyircinin dünyasını

47- Laura Cerrato, *Postmodernizm ve Beckett'in Başarısızlığın Estetiği*, s. 66.

48- Beliz Güçbilmez, *Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı*, Deniz Kitapevi, Ankara, 2005, s. 111.

da yeniden kurar. Oyunun zemini gibi seyircinin de zemini kaypaklaşır. Bu bakımdan çalışma, göstergelerin bağlantılarını incelerken göstergelerin birbirlerinden ayrılmalarını değil, birbirleriyle bağlanmalarını araştırmaya çalışmıştır. Sonuçta tüm göstergeler, çokanlamlılıkları içerisinde eksik, yalnız oyun oynayarak tükenmişliğe katlanabilen kişilerin kısır bir döngüyü tekrar tekrar yaşayarak, bitmeyen bir ‘şimdi’de asılı kalmalarını getirirler. “Dehşetin Görüntüsü olarak Oyun Sonu gerçekten hazırlığını yaptığı dehşeti görünür kılar. Artık alıntılama biçiminde bile dünya yoktur, azaltılmış bir biçimde bile olsa doğa yoktur. Hamm’ın yarattığı bir dünya olarak sahne yokluğun beklenmesini içerir. Hatta beklenmesi bile anlamsızdır, son bir ölüm olarak gelmiştir, aile kül kutuları içinde sadece burada oluşun yararsızlığına hizmet ederler, Kör Hamm, kendi yarattığı dünyanın merkezine oturmaya çalışır, herkes ve her şey çoktan ölüdür ve hiçbir anlam, hiçbir simge iletilmez.”⁴⁹

“Clov: (yalvarır) Oyunu bırakalım!

Hamm: Asla!(ara) Beni tabutuma koy.

Clov: Başka Tabut yok.

Hamm: O zaman bitsin. (Clov merdivene doğru gider.) Ansızın!”

49- Süreyya Karacabey Çelik, **Beckett ve Estetik Şok**, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı 23, Ankara, 2007, s. 151.

KAYNAKÇA

- BUMİN, Tülin; **Hegel**, Yky, İstanbul, 2005
ERKAN, Mukadder, **Samuel Beckett, İfadenin Arayüzeyi/ Postyapısalcı Bir Yaklaşım**, Çizgi Kitapevi, Konya, 2005
ERKMAN, Fatma; **Göstergebilime Giriş**, Alan Yayıncılık, Ankara, 1987
ESLİN, Martin; **Dram Sanatının Alanı**, Çev. Özdemir Nutku, YKY, İstanbul, 1996
FLETCHER, John; **Samuel Beckett's Art**, Barnes & Noble, Inc., New York, 1967
FUCHS, Elinor; **Karakterin Ölümü**, Modernizmden Sonra Tiyatro, Dost Yayınları, Ankara, 2003
GUIRAUD, Pierre; **Göstergebilim**, Çeviren Prof.Dr. Mehmet Yalçın, İmge Kitapevi, Ankara, 1994
GÜÇBİLMEZ, Beliz; **Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı**, Deniz Kitapevi, Ankara, 2005
HAYMAN, Ronald; **Samuel Beckett**, Frederick Ungar Publishing Co. New York, 1968
KALKAN KOCABEY, Hasibe; **Tiyatroda Göstergebilim**, e yayınları, İstanbul, 2008
KARACABEY, Süreyya; **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, de ki yayınları, Ankara, 2006,
KIRAN, Ayşe-KIRAN Zeynel; **Yazınsal Okuma Süreçleri**, Seçkin Yayınevi, Ankara, 2000
PAVİS, Partice; **Gösterimlerin Çözümlemesi**, Dost Kitabevi, Ankara, 2000
RAMAKRİSHNA, Lalita; **Samuel Beckett Time and the Self in His Plays**, Harman Publishing House, New Delhi, 1997
RİFAT, Mehmet; **Genel Göstergebilim Sorunları**, Sözce Yayınları, İstanbul, 1986
RİFAT, Mehmet; **Gösterge Eleştirisi**, Kaf Yayınları, İstanbul, 1999
SAUSSURE, Ferdinand de; **Genel Dilbilim Derleri**, Çev. Berke Vardar, İstanbul, 1998
UÇAN, Hilmi; **Dilbilim, Göstergebilim ve Edebiyat Eğitimi**, Hece Yayınları, Ankara, 2008
YÜCEL, Tahsin; **Yapısalcılık**, YKY, İstanbul, 1999
YÜKSEL, Ayşegül; **Samuel Beckett Tiyatrosu**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1997
YÜKSEL, Ayşegül; **Yapısalcılık ve Bir Uygulama**, M. Cevdet Anday Tiyatrosu, Gündoğdu Yayınları, Ankara, 1995

MAKALELER

- CERRATO, Laura; "Postmodernizm ve Beckett'in Başarısızlığın Estetiği", çev. Mehmet H. Doğan, **Kitap-lık**, sayı 97, Eylül 2006
ER, Ayten; "Boris Vian'nın İmparatorluk Kurucuları ya da Le Schmürz Adlı Oyununda Eyleyenler ve İşlevleri", **Göstergebilim Tartışmaları**, Multilingual, İstanbul, 2001
EZİCİ, Türel; "Pozitif Yoldan Negatif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemeci ve Analitik Stratejiler", **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, Sayı 23, Ankara, 2007
KARACABEY ÇELİK, Süreyya; "Beckett ve Estetik Şok", **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, Sayı 23, Ankara, 2007
SAĞLAM, Tülin; "İbsen'den Beckett'e Uzamın Dönüşümü", **Tiyatro Araştırma Dergisi**, Sayı:23, Ankara, 2007
YÜKSEL, Ayşegül; "İbsen'den Beckett'e: Yıkım Öncesi ve Sonrası", **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, Sayı 23, Ankara, 2007

OYUNLAR

- BECKETT, Samuel, **Godot'yu Beklerken**, çev. Hasan Anamur, Can Yayınları, İstanbul, 1990
BECKETT, Samuel, **Oyun Sonu**, Çev. Abet Limm, Düzlem Yayınları, İstanbul, 1993

