

## BECKETT'İN OYUN SONU VE RİDLEY'İN KÜRKLÜ MERKÜR OYUNLARINDA ŞİDDET KAVRAMININ ONTOLOJİK BOYUTU

Levent BERBER<sup>1</sup>  
Çınar TAŞDEMİR<sup>2</sup>

### Özet

Şiddet, en temel kavramsal anlamıyla bir tür aşırılığa işaret eder. Aşırılığın kendisi, varlık alanına içkin olan temel dürtüyü ortaya çıkarır. Varlık, kendi sınırlarını şiddetle ihlal etmeden bir oluş biçimi kazanamaz. Özellikle 20.yy sonrasında gelişen dünyada şiddetsizlik üzerine kurulu olan düzenin kendisi içten içe bozulmaya, şiddetin bir çok alanda virtüel bir biçimde gezindiği görülmektedir. Şiddet eyleminin bu tekinsiz yapısı sürekli olarak tahrik edilir. İkinci dünya savaşı sonrası oluşan anlamsızlık ile Soğuk Savaşın yarattığı müthiş gerilim sonrasında içine düşülen anlamsızlık durumu birbirlerine çok yakındır ancak farklı etkilere sebep olur. Özellikle 60 sonrası tiyatro ile 90 sonrası tiyatro biçimlerini bu iki durum çok etkiler. Absürt ve In Yer Face akımlarının temelinde anti-hümanist şiddetin varlığı göz önündedir. Bu bağlam ışığında Beckett ve Ridley'in kurdukları dünya içerisinde şiddetin ontolojik yeri sorgulanacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** şiddet, tekinsiz, absürt, virtüel, kıyamet.

## THE ONTOLOGICAL DIMENSION OF THE CONCEPT OF VIOLENCE IN BECKETT'S ENDGAME AND RIDLEY'S MERCURY FUR

### Abstract

Violence implies a sort of extremism in the very basic conceptual meaning. Extremism itself exposes the most basic impulse related to field of presence. The presence can not earn or achieve a form of being without breaching its own borders through violence. The world developing after 20 th century has been witnessing the order built upon non violence breaking down or rotting away and thus violence virtually wandering about in various fields. This spooky structure peculiar to action of violence is incessantly being provoked. Meaninglessness of people trapped by the second World War and the absurdity felt following violent tension of the Cold War were closely similar to each other but nevertheless they led to different consequences in nature, both of which had profound impacts on forms of theater after 1960s and 1990s. The very presence of antihumanistic violence basically lies in the Movements of Absurd and In Yer Face theaters. In this context, the ontological importance of violence is to be interrogated in the world installed by Beckett and Ridley.

**Keywords:** violence, spooky, absurd, virtual, apocalypse.

<sup>1</sup> Doktor Öğretim Üyesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü Sahne Sanatları ASD, [levent.berber@deu.edu.tr](mailto:levent.berber@deu.edu.tr), İzmir/Türkiye, ORCID: 0000-0001-7424-1569.

<sup>2</sup>Yüksek Lisans Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları ASD, [cinar.tasdemir@gmail.com](mailto:cinar.tasdemir@gmail.com), İzmir/Türkiye, ORCID: 0000-0003-3057-143X.

## GİRİŞ

Batı medeniyeti, kendisinin bir parodisine dönüşmüş durumdadır. İkinci dünya savaşında Aydınlanmanın bütün olanakları kendisini ters çevirmiş, kendilerinin birer parodisine dönüşmüşlerdir. Savaşları bitiren savaş olarak adlandırılan Birinci Dünya savaşının daha karanlık bir parodisi olarak Medeni Avrupa'nın içindeki vahşeti ortaya çıkarmıştır. Aydınlanmanın negatif tarafının bu denli yoğun bir biçimde ortaya çıkmasıyla birlikte Avrupa, kendi kimliğini tamamen bunun karşısında konumlandırarak yeni bir anlam inşasına girişir. Böylece Aydınlanma hareketinin içindeki denge bozularak her şeyi bir parodi haline getirir. Üzerinde bulunulan düşünsel zeminin muğlaklığı eşliğinde her şey bir şiddet aracına dönüşmüştür. Aşırılık olağan bir biçimde her şeyim içerisine sirayet eder. Bu metafizik ayırım zamanla kendisini bütüne, yani eylemin kendisine de vardıracağıdır. Elimine edilen aşırılığın kendisi şiddetli bir biçimde gerçekleşmektedir. Dilin bu bölünmüşlüğü içerisinde insan salt olarak sınırlara doğru meyledebilir. Bu nedenle şiddetin birçok farklı veçhesi anlamın içerisine sirayet etmiştir. Özneyi belirleyen şey şiddetin kendisidir. Özneliğin şiddeti ne kadar yüksek olursa o kadar özne olunmaktadır. Ya da tarifi başka bir şekilde yapalım. Özne, varlığının şiddetini nasıl gösterirse o dur. İkinci dünya savaşı sonrasında gelişen bütün tiyatro akımlarında bu şiddet başat bir unsur haline gelir. Özellikle Beckett tiyatrosunda şiddetin yeri kaçınılmazdır. Onun dünyasında her şey şiddetli bir şekilde hareket eder. Hatta hareketin kendisi doğrudan şiddetle ilintilidir. Oyun kişilerinin tamamı bir eylemi yapmaktan daima çekinmiş, ancak oyun başladığı ve zaman ileri doğru aktığı için korkunç felaketlerine doğru sürüklenmişlerdir. Hiçbir şey yapmamak Beckett için en önemli haldir. Felakete doğru kurulu insanın sonunda şiddetin kendisine ulaşacağı açıktır. Bu meta düzeyinde tiyatro için geçerlidir. Oyunlar mutlak olarak şiddetin en üst noktasına ulaşmak zorundadır. Beckett bunun yerine oyunlarını barok bir döngü içerisine hapseder. Bir sarmal olarak oyun sürekli kendini takip eder. Dönüşün momentinin sürekli değişimi bu kıvrımların içe veya dışa doğru açıldığı izlenimini uyandırmaktadır. Şiddetli bir etkiyle oyun kendisini momentini sürdürür. Beckett dikey bir şiddet anlayışının yerini yatay bir akıştaki şiddete bırakmıştır. Bu onun bütün karakterlerini etkileyen yegâne noktayı oluşturur.

Philip Ridley'in Kürklü Merkür oyununda ise Ridley daha farklı bir yol izlemiştir. Kürklü Merkür tam olarak kıyamet sonrası bir zamanda, artık hiçbir geleceğin olmadığı bir zaman parçasında gerçekleşir. Bu durum karakterler için oyunun içinde keşfedilen bir şey değil, daha çok anımsamayı anımsayamama durumuna bir örnek olarak sahneye taşınır. Elliot ve Darren

açıkça Beckett karakterlerine benzerlikleriyle ön plana çıkarlar. İkisi de sistem içerisinde basit dışlılardır. Ridley, bu iki karakterin dünyasında net bir tarih bırakmaz. Onlar için zaman artık uyuşturucu niteliğindedir. Tarih yeniden oradadır. Bu sefer Tarih, artık bütün bir yıkımların, katliamların tarihi olarak bir mutlaklık sağlar. Oyunun böylesi bir zeminin üzerine kurulu olması açıkça zaman mefhumunun nasıl işlediğine dair bir fikir vermektedir. Zaman, büyük ölçüde yıkımların zamanıdır. Oyunda hafıza üzerinden girilen kısımlar tam olarak soyutlama üzerinden ilerler. Hatırlama eylemi çoğunlukla vahşetin hatırlanmasıdır. Oyunun pek çok anında karakterler anımsadıkları anları seyircilere aktarır ancak burada olayın faileri yerini olayın vahşetine bırakmıştır. Beckett'in Oyun Sonu metninde sözü edilmek istenen ancak bir türlü dile gelmeyen vahşet, Ridley'in Kürklü Merkür'ünde bir yarık olarak daima sahnededir. Hatırlanmak istenen ile unutulamayan arasındaki bu geçiş, açık olarak vahşet kavramının Absürd tiyatro sonrasında bıraktığı etkinin bir parçasıdır. Artaud'dan beri vahşetin tiyatrodaki nasıl işlediğini görürüz. Artaud'nun tiyatrosunda yıkmak istediği asıl şey metafizik algılama biçimimizdir. Bu nedenle en temele, yani insanın kendisini en güvende hissettiği Aile ve Zaman kavramlarına saldırır. Freud'un Un-heimlich (tekinsiz) kavramının sahne üzerine taşınmasında Artaud, büyük öncüllerden biri olarak karşımıza çıkar. Ridley, bu anlamda Kürklü Merkür oyununda Artaud'nun teatral mirasını devralır. Böylelikle temelde kurucu işlevi olan Aile ve Zaman mefhumlarına açık bir şekilde saldırır. Kavramları anlamsız ve değersiz kılarak tek geçerli kavramın Vahşet olduğunu söyler. Oyunda Aile, zamanın belirsizliği ile ilintili olarak dağılan bir imgedir. Ridley, oyunda Aile kavramının peşine düşmek yerine, konuyu yeniden zaman meselesine getirir. Zaman ve oluş üzerinden Elliot ve Derran karakterlerinin ne kadar vahşi bir düzen içerisinde yer aldıklarını sorgular. Burada yeniden Beckett'in, Hamm ve Clov karakterleri ile Ridley'in, Elliot ve Derran karakterlerinin benzerliklerine bakmakta fayda var. Bu benzerlik açıkça aile vahşeti üzerinden şekillenir. Hamm ve Clov, Baba-oğul mu yoksa sahip ve köpeği mi arasında bırakır bizi. Beckett için iki ilişkide aynı biçimde şiddet taşır. Aile içinde yaşadıkları deneyimi bir türlü dile aktarmazlar. Bu deneyimlerinin ne derecede korkunç olduğu ile ilgili şüpheyi izleyicide bırakır. Sürekli olarak gündelik yaşamın gereksiz ayrıntıları, kendi hayatlarının vasatlığı ve acınası hali ile birbirine karışır. Bellekleri açık bir şekilde deforme edilen bu karakterler artık gereksiz ayrıntıların esiridir. Elliot ve Derran ise tam tersine sadece vahşeti anımsarlar. Oyunun içerisinde özellikle belirtilen kundaklama eylemi, doğrudan unutuşla ilişkilidir. Karakterler kendi belleklerini vahşice yok ederler. Böylelikle doğrudan oluş halleri ile ilgili temel yapıyı, yani belleklerini böylece yitirmiş olurlar. Bu temel olarak karakterlerin doğrudan ölüm ile kurdukları ilişkiyi anımsatır. Ölüm bu dünya için her an gerçekleşecek şeydir. Hamm ve Clov

için ölümle randevu maalesef kaçırılmıştır. Bu nedenle bekleme durumunda oldukları tek şey ölümün kendisidir. Elliot ve Derran ise her an o randevu için hazırlardır. Daha doğrusu oyun içinde onu geciktirmeye çalışsalar bile asıl olarak ölüm daima kendini gerçekleştirme için farklı suretlere bürünmektedir. Özellikle kurban ile kurulan ilişkinin temel noktası ölümün suretlerini bizlere göstermektir. Tam olarak antik yapıların trajedi anlayışına karşı olarak unuttukları ile trajediyi iptal ederler. Hatırlayamadıkları veya yaktıkları anılarda biriken trajedi artık sadece bir uyuşturucu olarak karşımıza çıkabilir. Bu nedenle tarihsel olan zamanın kendisine doğrudan sıçrayacak uyuşturucular edinirler. Hegel, insan zihninin bu geriye dönük atlamasına mutlak geri tepme adını vermiştir. Zihin şu andan çıkmadığı için geriye doğru müthiş bir sıçrama yapar. Bu da bellekteki anıları deforme eder. Çoğunlukla geçmişe duyulan özlem olarak karşımıza çıkan nostalji kavramı asıl olarak şu anın çözümsüzlüğü içinde geriye doğru atılan adımdır. Bu durum bütün gerçekliği değiştirecektir. Belleklerdeki deformasyon onların gerçek algısını yıkar. Ridley'in modern sonrası dönemde Post-Truth diye adlandırılan mefhumu açıkça göndermede bulunduğu görürüz. Büyük trajediler artık deneyimlenemez olan bir alana çekilmiştir. Bunun nedeni ise açıkça gelişen kapitalist sistemin kendisidir. Ölümün bu denli uzaklaştırıldığı bir dünyada Gerçeklik kendisini yeniden kuracak dinamiklerinden bağımsızlaşarak bir boşluğun kendisine dönüşür. *“Ölümü bastıran kapitalist sistem sadece ölümle sonlandırılabilir. Baudrillard, tikel (besondere) bir ölüm dürtüsü tasavvur etmekte ve bunu Freud'un ölüm dürtüsü versiyonunun karşısına koyup ölüm başkaldırısı olarak radikalize etmektedir.”* (Han, 2021: 17) Han'ın tarifıyla ölümün bu denli radikalleşmesi açıkça Ridley tiyatrosunun temel dinamiğini oluşturur. Gerçekliğin bu denli kolay yitirildiği bu dönemde Hafıza/Vahşet ilişkisinin temel olarak öznenin kurucu yapıları olarak karşımıza çıkarır. Bu noktada Beckett ve Ridley'nin oyunlarının Özne ile olan ilişkisi Şiddet ile doğrudan ilintilidir.

### 1. Beckett ve Ridley'nin Makineleri

Beckett hangi makineyi işlemeye çalışır? Bu bir savaş makinası, tüketme makinası ya da kıyamet makinası değildir elimizdeki. Bir tür zaman makinasıdır. Ancak işlevsiz bir makinedir. Daha doğrusu bütün alamet-i farikası işlevsiz olmasıdır. Tıpkı bir demonte sandalyenin montajından sonra kalan vidalar, somunlar gibi. Asla nereye uyduğunu anlamadığımız bir makinedir bu. Ancak onu çıkardığımızda bu ne anlama gelir? Beckett karakterlerinin çok varyasyonları yoktur. Bizlere bir geçmiş veya gelecek vermezler. Bir şey anlatmazlar. Sadece denerler. Yeniden hatırlamayı denerler. Bu noktada karşımızdaki karakterler için daha uzağa

Tarih'e bakmamız gerekir. Tarih, bugün ki anladığımız anlamda Kartezyen öznenin belirlenim aracı değildir. Tam tersine artık Tarih sadece bir söylevidir (ideoloji). Tarih bugün sadece bir araç olabilir. Bu noktada Aydınlanma hareketinde doğalcılık fikri altında aslında sermayenin gelişimi görülür. Görünmez elin müdahalesiyle birlikte sermaye kendi gerçekliğini kurmuş olur. Aynı şekilde İdeolojilerde tarihçilik adı altında metafizik egemenlik kurulmaya çalışılır. Buna tam anlamıyla Tarih demek yanlıştır. Tarihten parçalar alınmış ve bunlar İdeolojinin organları olmuşlardır. Fakat onda fazla olan, atıl olan başka parçalar vardır. Bu parçalar *Anti-tarihtir* (Deleuze, 2019: 80). Burada Anti-tarih mefhumu açık olarak tarih karşıtlığı demek değildir. Tam tersine tarihin içinde olan fazlalıklardır. Asıl olarak Tarih kavramına ulaşılabilecek parçalardır. Söylev için fazla olan, adlandırılmayan parçalardır. Epik-Mitik bir anlatı oluşturularak anlatılan yüce Tarih'in kalanları artanlarıdır. Beckett, bu parçayı alır ve işler. Ancak bu kalan parçalar genel olarak negatiftir. Hiçtir. Madde ile birleştiğinde yok olan anti madde gibidir. Tam olarak pozitiflik üzerine kurulan dünyanın artıkları olarak vardır. Beckett, *Oyun Sonu* oyununda Hamm ve Clov karakterleri asıl olarak tarihin bu negatif parçalarını hem taşır hem de İdeolojik anlatımlara karşı olarak onları anımsatan nesnelere. Birer savaş artığı olarak onlar artık ihtiyaç fazlalarıdır. Tarihin içinde görünmez ancak onunla yürürler. Burada asıl bahsettiğimiz tarih nötrdür. Bütün olağanlığı içerisinde yüce ve vasat olanı birlikte barındırır. Burada nötr olan tarihin kendisi, salt olarak, mutlak olarak Tarihtir. Bu noktada benim ona borcum yoktur. Hamm ve Clov'un Efendi-Köle diyalektiğinin müthiş uyumlu parçaları olduğunu görürüz. Efendinin köleye olan muhtaçlığını tam olarak Hamm'ın kör ve sakat olması gibidir. Hamm'ın elindeki anahtar bütün bir tarihsel anlatının metaforudur. Clov'un sürekli olarak ayakta beklemesi ve Hamm'ın sürekli ona seslenmesi ile hazır olması tam olarak Hegel'in bahsettiği efendi-köle ilişkisini oluşturur. Clov'un bütün varlığını belirleyen şey bu ilişkiden kalan Borç'tur.

Derrida, Borç kavramını (yani benden fazla olan ve sürekli eksilerek benden daima kaçan şey) beni tanımlayan şey halini alır. Clov artık bütün varlığı ile borç halini alır. Kararsızlığı ve akıl karışıklığı buna daırdır. Kafka'nın *Dava* romanındaki Josef K. Karakterinin son hali gibidir. Nihai efendisi ile buluştuktan sonra onun bir parçası haline gelmiştir. Bu hem karşıt hem de içkin olan ilişki biçimi asıl olarak diyalektiğin en önemli kısmını yani negatife doğru kurulan yanını gösterir. Olumsuzluğun müthiş derecede arttığı kıyamet sonrası bu dünyada onu ne hayatta tutuyordur? Onu hayatta tutan nihai olumsuzluktur. Hamm ve Clov arasındaki ilişkinin şiddeti çok yüksektir. Aralarındaki kırıcı ton oyunun sonuna kadar sürer. Bu sürtüşmeden

hiçbir şekilde bir ateş çıkmaz. Ancak bu olgular hep bir fazla olanı yani bundan kaçan, görünmeyeni üretir. Beckett, bu söylevi oluşturmak için vaz geçilenleri ele alır. Hamm ve Clov bu fazlalardır. Kıyamet zamanının artığıdır onlar. Onlar bir fotoğraftır artık. Bu nedenle fazla olurlar. Hamm, Alev makineleri der. Şimdi parça parça edecek aç savaş makinalarından bahseder. Bu makinalar geride kalmış ancak sokakta, diğer makinelerin içinde, onlarla kaynaşmış ve onlardan olmuşlardır. Sesleri bütün sesleri bastırır. Tıpkı sinik ideoloji gibidir. Fazladır. Ama fazlalığından, aldığı artı keyiften asla bahsetmez. İki suç ortağı, iki gölge, iki fazla ve iki eksik. Bu karakterler tam ortadan gelişir. Tam olarak tarihin ortasından. Bu nedenle borç öznenin değildir. İdeolojinin ürettiği öznenindir. Fakat borcu biten(kat-eden) bu iki yaratık artık neredeyse insan bile değildirler. Onlar fazlalık halini aldıkları andan itibaren öznelliklerini yitirmişlerdir. Bu nedenle sıradandırlar. Normaldirler. Kendileri fazladır. Bu nedenle başka fazlalıklara ihtiyaç duymazlar. Ancak bu bildiğimizi sandığımız, gördüğümüzü sandığımız anda (heimlich anda) her şey tersine dönüşür. Tam olarak heimlich kelimesinin un-heimlich eki almasıyla oluşan durumdur bu. Tekin olan *Tekin-sizleşir* (Freud, 2019).

Beckett bu durum içinde Tarih'i kesmez, onu kat eder. Onu bitirir ve içindeki sinik ideolojiyi çıkarır. Karakterler tarihi geçerler. Tekrar, tekrar katlarlar. Tarih, oralarda bir yerde mutlaklır. Atıldır, bitiktir. Ancak bu bir son değildir. Quad'da olduğu gibi Oyun Sonu'nda da geometri içinde bir geometri taşır. Bu Malevich'in Siyah kare eseri gibidir. Yeğnikleri farklı olsa da zemini reddetmez, onu kat eder. Tarih de öyledir. Onu konuşmak için onu kat etmeliyim ki en sonunda ondan ayrışabileyim. Bu karenin kendisini kat ederken, ayrılıp diğer bir kareyi kuran geometri gibidir. İlk kare diğerinin oluş halidir. Bir noktadan diğerine geçişteki bükülmeleri gösterir. Bu hareket Tarih zemininde mümkündür. Burada tarihten çıkarılan parça oturmaz, uyumsuz ancak onun bir parçasıdır. Onun tekrarının bir sonucudur. Kendiliğinden parlayan bir şey değil, tam tersine bir bombanın şarapneli gibi hareket eder. Tarihin anında patlayan olay, saçılan bütünlükler olarak göz önüne gelir. Bu noktada tarih ideolojiden taşar. Kendisini adlandırmanın karşısına geçer. İktidar onun karşısına bir makine olarak çıkar. Bir arzu makinesi olarak. Ateş makinaları altında ölmeyen o ikili için o makinalar hala vardır. Sokaktadırlar, her an bir yerlerde. Ancak artık savaş değil arzu makineleridir. Hamm'ın bahsettiği ressamın gördüğü küller tam olarak Clov'un oyun sonunda betimlediği dünya ile aynıdır. Kıyamet çoktan kopmuştur. Tarih paramparça olmuştur. Simgesel olarak belirtilen satranç metaforu artık hiçbir anlam ifade etmemektedir. Artık baktıkları her yerde kıyametin izlerini görürler. Tarihin bu parçalanmışlığı karşısında zihin dayanamaz. Beckett oyunlarında sıkça karşımıza

çıkan bu zihnin parçalanması durumu asıl olarak bilinçle bilinç dışının yer değiştirdiği anlar gibidir. Tarih parçalandığı anda zihinde parçalanır. Hegel, tarihin kat edilmeden konuşulamayacağından bahseder (Hegel, 2016). Bu noktada İdeolojiyi kat etmem onu aşmam, ancak onu bilmem gerekir. Bu noktada eksikliklerin, oturmamaların, titremelerin ve geri dönüşlerin hepsi Fark etmek içindir. Bu noktada oyun sona ulaşır. Bu Hegel'in Tarihin sonu değildir. Tam tersine tarihin sonlarından biridir. Artık tarih, olay olarak tekrar açığa çıkana kadar bitiktir. Bu noktada Fukuyamacı bir mutlakiyet yoktur. Bu daha çok Derridacı erteleme (*Differance*) durumudur (Derrida, 2007).

Beckett işte bize tam bu anda bir anahtar sunar. Beklemek felaketin kendisi, aslında insan zihninin fazlası, artığı, adlandıramadığıdır. Bir tür oluş eksikliğinden mustarıptir. Bu nedenle yok sayar. Görmezden gelir. Dil sürçmeleri gibi bakış kayıpları yaşanır. Adeta iki gözün arasında kalan boşluk gibidir. Tam olarak doldurduğumuzu düşündüğümüz fazlalık, aynı zamanda kör noktamız, eksikimizdir. Göz eksikli bir yapıdır. Oluşumunda ışığa olan hassasiyeti hareket yüzünden oluşmuş ve onu kavramak için gelişmiştir. Fotoğraf çekmez, bir akış görür. Ancak bu sabitleyememek ona yanılma payını, yani eksigi, yani anlam fazlalığını verir. Görebilmek, anlayabilmek için görüntünün detaylarından feragat eder. Bu fedakarlığın kendisinden şu soru sorulabilir. İnsan özgürlüğü adına neleri feda ettik? Anlamın kendisi de öyle işler. İlk olarak anları kesmeye, kurgulamaya başlarız. Anlat emiri geldiğinde bu olur. Bu bir hatırlama değildir. Bir kanıt, bir imgedir. Hamm'ın kör olması ve geçmişe olan bağlılığı tam olarak bu durumların göstergesidir. Hamm bakışı kaybettiğinde özgürlüğünü yitirir. Özne olarak benlik denen durumundan feragat eder. Bu eksiklik çoğunlukla onu nostaljik anılara sürükler. Zihninin bölünmüşlüğü içerisinde bazı anıları yakalarken bazıları kaybolur. Gereksiz görünen (benim değil büyük öteki tarafından) anlar silinir. Bu eylem benim değildir. İçime sinen, bende, benden fazla olan benim işidir bu. Yani sinik ideolojinin işidir. Ondan bir söylev yaratırız. İçinde bir kıssa vardır. Bu nedenle bu fazlanın, artı keyfin, kıssanın kendisi ideolojiyi kurar. O tarih değildir. Onun çatlaklarını doldurur. Ona iktidar verir. Gerçeğin kendisinden anlamak adına feragat edilir. Onu kat etmeden onu anlayamam. Bu nedenle onu kurgularım. Öznenin bakışı başından beri eksiklidir. Bu nedenle Anlamı fazlalaştırır. Böylelikle eksiklik ile fazlalık arasında diyalektik bir ilişkinin kurulacağı açıktır. Böylece ben, anlam için daima eksiltecek, ama aynı zamanda eksikliklerimin dolmasına da izin vereceğimdir.

Ridley'in Kürklü Merkür oyununda ise bu arzu makinalarının daha da çoğaldığı göz önündedir. Ridley'in karakterleri asi olarak kıyamet makinaları olarak işlerler. Onlar için zaman çoktan olmuş bitmiş bir şeydir. Bu nedenle Tarih onlar için çoktan son bulmuş, katılmış bir nesnedir. Bu nesne oyunda karşımıza açıkça kelebekler olarak karşımıza çıkar. Ridley kelebekleri birer uyuşturucu olarak karşımıza çıkarsa da asıl olarak görevleri tam olarak unutturma üzerinedir. Özellikle Tarihte olmuş olan bir ana dönerek bunu yaşarlar. Deneyimin eksikliği oyun boyunca bu kelebekler sahne üzerine taşır. Sartre'ın Tarihin öznesi olarak atfettiği kişiler yoktur karşımızda. O fırsat çoktan kaybolmuş, Tarih nihai olarak sona ulaşmıştır. Kıyamet sonrası bir zamanı yazan Ridley açık bir biçimde Tarihin öznesi olarak ona müdahale edecek olan öznenin ölümünü ilan eder. Beckett'ten farklı olarak Ridley dünyanın içerisinde bulunduğu durumun korkutuculuğunu absürd bir şekilde sahneye taşır. Elliot ve Derran özne olarak sadece kıyameti durdurabilmek için vardır. Oyunun sonunda gelişen kıyamet asıl olarak onların suçudur. Bu suç açık bir şekilde tekrar Tarihin özneleri olmaları için ortaya koydukları sevginin bir göstergesidir. Kıyameti durdurmak yerine onu gerçekleştirirler. Makine olarak kıyameti getiren makinanın tetikleyicisidirler. *“Savaş makinasını askeri bir aygıtta, bir savaşa dönüştürebilecek olan tek şey onun devlet tarafından mal edilmesidir”* (Raunig, 2013: 51). Büyük öteki oyunda zamansal olarak her şeyi kontrol eden gücün kendisidir. Parti konuğu bütün müstehcenliği ile bir arzu makinasıdır. Tatmin edilememesi doğrudan bir yıkımı, bir yok oluşu gerçekleştirecektir. Beckett ve Ridley arasındaki fark temel olarak burada şekillenir. Beckett olan durumun içerisinde bir parçayı sökerken Ridley, bu durumu alıp bütün bir zaman algısına taşır. Elliot ve Darren unutmak için geçtikleri tüm mekanları kundaklarlar. Oyunda bu eylemlerini Darren hatırlayamaz. Kundaklanan yerler çoktan zihinden de silinmiş olur. Unutmanın kendisi temelde bastırma ile doğru orantılıdır. Tanık oldukları vahşeti bastırarak onu unuturlar. Oyunda adı geçen Edelweiss şarkısı aslında bir Nazi marşdır. Elliot torbacılık yaptığı esnada müşterisi olan Naz'ı hatırlayamaz ama şarkının adını duyduğunda ondan tiksindir. Vatanperverlik üzerine olan parça Elliot'u iğrendirir. Şiddetin kişide bıraktığı izler derinin altına işler. Bu yüzden Elliot ne kadar unutsa da bütün benliği her zerresine kadar şiddetle vardır. Onun kurucu yapısı tam olarak şiddettir. Ridley, oyuna Kürklü Merkür ismini verirken bu durumdan yararlanır. Oyun ismi açık bir şekilde Sahcer-Masoch'un Kürklü Venüs romanına bir atıf taşır. Venüs'ün etkisiyle çıldıran Severin ve Wanda'nın karşısında bu sefer Merkür etkisiyle parçalanan Elliot ve Derren vardır. Merkür astrolojik temsiliyet bakımından arkadaşlığın, dostluğun ve kardeşliğin simgesidir. Kürklü Merkür oyunu tam olarak bu iki erkeğin şiddetle oluşan öznelerinin gerilemekte olan bir yıkımlar dünyasında var olma çabasıdır. Merkür, bilginin, haberin ve hatırlamanın tanrısı olarak Antik Yunan'da karşımıza



çıkarak. Onun etkisiyle oluşan unutkanlık ve cehaletin sınırlarında gezen bu karakterlerin yıkıcı olmaları anlaşılabilir. Şiddetin etkisini daima unutmayı seçerler. Ancak bu unutma hali karakterlerin makine oluş hali ve özne olma hali arasında bir dengesizlik oluşturacaktır. Açıkça oyunun sonunda gerçekleştirilen eylem bu bastırmanın doğrudan bilinçdışını tetiklediğini ve oluş hallerindeki bu bozulmayı göz önüne getirdiğini görebiliriz. Elliot ve Darren'ın tek bir görevi vardır. Parti konuğunu mutlu etmek. Bu borcun altına girdikleri andan itibaren büyük bir sorumluluk altında olduklarının farkındadırlar. Beckett ve Ridley'in temeldeki farkları burada daha açık bir şekilde görülebilir. Beckett, Karakterlerinin yaklaşan yabancıya karşı takındıkları tutum sıradan bir şekilde eksiktir. Onu nasıl karşılayacaklarını bilmedikleri için sadece bunun gerginliğini yaşarlar. Ridley'de ise gelen yabancı(n) en iyi şekilde ağırlanması gerekir. Beckett'te son yaklaşırken ne yapacağını bilemez halde duran karakterler varken, Ridley'de ise o sonu ertelemenin/bekletmenin müthiş telaşı göz önündedir. Makine olarak kıyamet makinasının en küçük ancak en önemli parçalarıdır. Bir Kurban sunusunu hazırlayan modern rahiplerdir. *“Kimi en yaygın yasaklar cinsel yaşamla, kimileri de ölümle ilgilidir, öyle ki gerek cinsel yaşam gerekse ölüm, dine bağlı kutsal bir alan oluşturur”* (Bataille, 2020: 7). Bataille'ın gösterdiği bu ritüel alanının kendisi asıl olarak ölüm ve cinsellik üzerine kurulu olan kurban motifini anlaşılır kılmaktadır. Ridley, Kürklü Merkür oyununda tam olarak Lacancı Ölüm dürtüsünün bir ritüelini sahneye taşımaktadır. Ölüme doğru kurulu olan bütün bir mekanizma içerisinde bu kıyamet makinaları büyük bir yıkımı engelleyebilmek için küçük kurbanları bu mekanizmanın önüne servis eder. Başkasının ölümü doğrudan öznenin ölümüne bir göndermede bulunacağı için, bastırma oyununun bütün zihinsel mekanizmasını açığa çıkarır. Elliot ve Darren'ı makineden özneye doğru geçişleri işte bu ritüeli bozmalarıyla başlar. Darren'ın başlattığı hareket Elliot ile devam eder. Bu zincirleme reaksiyon oyununun bütün bir anlamını bozar. Sahnede kalan tek şey yeni bir öznelliğin ilk karakterleridir. Bunun için kendi ölümlerini öteki için gerçekleştirirler. *“Demek ki, çevresi tarafından ele geçirilmiş, yabancılaştırılmış, belirlenmiş ve bağımlı kalmış bireyin özgürlüğünden bahsetmek her zaman kolay değildir. Zira söz konusu birey ancak ötekinin bakışında, ötekiyle ilişkisinde, ötekiyle olan bağında var olabilir”* (Terlemez: 2018, 47) Beckett gibi Ridley karakterleri de bu bağlamda ötekiden bağımsız değildirler. Kürklü Merkür de daha görünür olan ötekinin, Lacancı anlamda *objet petit a*'nın asıl olarak bir öteki olarak karşımıza çıkmasıdır. Elliot ve Darren onun bu arzu nesnesi durumundan onu kurtarır. Efendinin bakışındaki müstehcenlik asıl olarak vahşetin kendisidir. Çünkü o bakış bütün öznelere arzu nesnesine dönüştürür. Ridley karakterlerinin asıl olarak eyleme geçmeleri, beklenmeyi yapmaları tam olarak virtüel bir hareket olarak sahnenin bütün anlamını değiştirmeleriyle

makine oluşlarını sonlandırır. Birer kıyamet, yıkım makinesi olmakta özne oluşun kendisine doğru geçerler. Bunun bedeli tam olarak ölümün kendisidir. Elliot ve Darren'ı, Hamm ve Clov'den ayıran temel hareket bu virtüel edimdir.

## 2. Kıyamet Sonrası Dünyanın Özneleri

İki oyununda kıyamet sonrası bir zamanda geçtiğini tasavvur etmek yazarları bakımından zor bir işlev olarak karşımıza çıkmaz. Beckett, kıyameti karakterlerinin olağan durumu içerisinde küçük kıyametler olarak sahnelerken Ridley, bu kıyameti bütün bir insanlığın başına gelen müthiş bir vahşet olarak göz önüne getirir. Beckett karakterleri böyledir. Hem eksiklerdir hem de fazladır. Bir anlatının fazlalıklarıdır, içlerindeki eksikliği ararlar. Onlar anlatıların dışındadır. Bu nedenle küçük kıyamettir yaşadıkları. Yaşamın akışına dahil olamazlar. Bu dahil olmayışlarının içinde karakterler hırlayıp tıslayarak ve tam olarak kendilerini oturtamayarak konuşurlar. Göremeyen Hamm ve bir türlü yerine oturmayan Clov gibi. İki dünya savaşının fazlalıkları aynı zamanda modern zamanın eksikleridir. Anılarını oturtamazlar. Birbirlerinin zihninde bir imge oluşturmaya çabalarlar ancak bu imgeler solar ve dağılır. An, sabitlenmez, adlandırılmaz. Birbirleri içinde tek dayanak kırılğan bir mutlaklık içinde anıdır. Bir şeyi kat ettiklerini bilirler. İkisi de savaş makinalarını iyi tanırlar. Onlar durmaz, hep aç, hep parçalamaya hazırdır. Alev saçan makinalar söylevin(ideolojinin) bir parçası olmak için gelirler. O kadar genişlerler ki her şey olurlar. Artık her yere sirayet etmişlerdir. Bu nedenle sürekli olarak anıları bölerler. Sesleri hep duyulur. Savaşın diliyle konuşurlar. Ancak bu dil ölmüş geriye kekelemeler, titremeler ve dişlerin zangırdamaları kalır. Hamm ve Clov da onlardandır. Bu dil ile bir nakarat oluştururlar. Asla savaştan söz etmezler. Ama savaş oradadır. Hamm'ın bir komutan, Clov'un ise onun emir eri olduğunu da düşünebiliriz. Konuşmanın konusu savaş olmasa da tonu savaştır. Savaşı sürekli olarak tekrarlarlar. Öyle ki artık zeminin her yeri kat izidir. Bu nedenle onu konuşmanın bir anlamı yoktur. Böylelikle bu kat yerlerinden oluşan farklı kat yerleri oluşturularak bölünen şey görünmez olur. Biter. Ancak kat yerleri(makineler) hala bellidir. Bu olumsuzluk, bu rasyonel yok olabilme biçimi bir fantezi aracı halini almaz. Hamm için her şey çok gerçektir. Bütün despotluğu ile sahnenin tam orasında bütün anlamı kendisine doğru bükür. Clov, onun etrafında kara deliğe çekilen bir gezegen gibi sağa sol savrulur.

Bu anlar bir türlü tortullaşmaz, zihinde kalmaz. Anlatıya dahil edilmez. Daha çok anıyı hatırlamaya çalışmanın anıdır. Bu nedenle anımsanmaya çalışılan şey ile kaydedilmesi gereken şey çatışır. Bu durumda vasat olan hatırlamaya çabalama anı gözden kaçır. İki gözün arasında kör noktada kalır. Merkezdedir ancak görünmez. Bu noktada deneyim dışı bir deneyim oluşur. Yaşanır ama algılanamaz. Daha doğrusu algılanmak istemez. Gramlarına, fotonlarına ayrılmadan düşünüldüğünde salt bir vasatlıktır. Hareketin korkunç tekrarından, işe yaramaz bir andan başka bir şey değildir. Ancak düşünceyle birlikte bir anlam kazanır. Hareketin kendisiyle düşünüldüğünde, onunla hareket etmeye başladığında süreç anlamlanır. Böylece Hamm anlatısını nevrotik söylev üzerinden devam ettirmez. Uymayan şey buradadır. Bu andır. Ancak bu uyumsuz hal teatral değildir. Teatral olan bu anın sürekli olarak bükülmesidir. Beckett bu nedenle Baroktur (Terlemez: 2018, 42). Aralara karışması ve geri dönmeleri ile Hamm ve Clov'un sohbetinin düzlüğü de burada gizlidir. Gri anılar, yatak örtüsündeki gibi kendi boşluklarını ve eksikliklerini gösterir (Deleuze, 2010: 67). Hamm'ın olmayan bacakları veya Clov'un bir türlü hareketi bırakamaması gibi uyumsuzdur. Rahatsız eder. Anlam tekillikten çıkar. Büküldükçe değişir ve dönüşür. Anıların boşluğu, yaşamın boşluğu, damak ve protez arasındaki mesafe. O ince sızı. Hiçliğin var olduğu anlar karşımızdadır.

Bu durumda bu iki karakter hem hatırlama hem de ona bağlı olarak devam eden eylemleri sürdürmez. Oyun boyunca yemek istedikleri bisküviyi bir türlü yiyemezler. Yemek için geç kalmışlardır. Artık o kadar genç değillerdir. Gençlik (Budalalık) çoktan ölmüştür. Genç nesillerin budalılığı onlardan diama kaçır (Badio, 2018: 8). Bunun nedeni budalılığı kat etmiş olan bu ikilinin aslında budalalığın şiddetine maruz kalmış olmalarıdır. Oyunun sonunda dışarıda bağırsakları elinde ölü olan çocuk tam olarak şiddetin gençliğinin (ve budalalığının) göstergesidir. Gelecek yoktur, ancak bunun sayesinde şiddette bir daha var olamayacaktır. O da bütün dünya ile yok olmuştur. Beckett, burada tam olarak diyalektik ilişkisini kurar. Eğer genç sahneye girer ise Hamm ve Clov yok olur. Burada derisinden soyularak ortaya atılmış bu iki karakterin kemik halini görürüz. Onlar kıyameti yaşamış ve hayatta kalmışlardır. Gençlik ve yeni olan için fazladır ve aynı zamanda eksiktirler. Bir önceki çağın kemikleridir. O zamanın yitirilmiş olanlarıdır. Viski yapımı esnasında viski, son halini almadan önce gözle görülür bir miktar kaybolur. İrlandalı viski üreticileri bu kaybolan paya Meleklerin payı adını vermişlerdir. Hamm ve Clov tam olarak bu eksiklik/fazlalığın kendisidir. Çağın Tarih oluşunu anlamamızı sağlayan onlardır. Şehirlerin topolojisi, insan topolojisiyle birlikte değişmiştir. Dışarı artık bilinen bir dünya değil, karmaşık yapıların, zehirli gazların ve bataklıkların

dünyasıdır. Gerçeklik pek çok yerinden kırılmış ve dağılmıştır. Bu kıyamet sonrası dünyada belleğin yapısı da buna göre geriye, eskiye doğru kurulmaya başlar. Elleri bir hikâye kalmadığı için bir hikâye kuramazlar. Parçalar ve fragmanlar vardır. Dramatik anlar çok geride, geçmişle anlamlandırılabilir şekilde kaybolmuştur. Onlar sadece hareket eder, konuşur ve olurlar (Badio,2018: 22). Açıkça çağın suskun öznelere olarak oradadırlar. Dünya'nın değişen çehresi gibi, Hamm ve Clov'un öznel çehresi değişmiştir. Artık eksik öznelere olarak karşımızdadır. Ölüm, onlar için çok önceden gelmiş, bütün neşeyi beraberinde götürmüştür. Öznelere olarak zayıf, cılız ve ahlaksızdırlar. Geriye sadece modern yaşamın kabuğu kalmıştır. Bu nedenle ahir zamanların Araf'ındadırlar. Beckett, bu iki karakterin özneliği ile ilgili bir şeyi bizlere asla göstermez. Sahneler, ancak sadece biri var diye öteki oradadır. Bir anlam oluşturabilmek için birbirlerine muhtaçtırlar. Beckett bu kıyamet sonrası dünyayı asıl olarak bugün yaşanan dünyaya uyarlar. Muhtaçlık, karakterler için birbirlerinin işkencesi halini alır. Hamm'in elinde tuttuğu anahtar ve Clov'un bacakları bu muhtaçlığının imgeleri halini alır. Beckett, aileyi bir işkence olarak görür ve oyunlarında aile bir işkence makinesidir. Hamm'in Nell ve Nagg ile bulunduğu durum bu işkence makinesinin işleme vaziyetidir. Aile mefhumu korkunç bir kurumdur. Beckett'in yaşanan aile üyelerine davranışında gördüğümüz asıl olarak ölüyor olma durumunu getirdiği müthiş olumsuz durumdur. Öznelere dar bilen alan içerisinde bütün özneliklerini bu şiddet üzerine kurar. Hamm'in elindeki mutlak güç asıl olarak anahtarın kendisidir. Anahtar, işlevsel organlarını yitirmiş bir canlının tek işlevsel organıdır. Hamm, bütün iktidar mekanizmasını buradan kurar. Burada Zizek, organı, *"bir rütbe işareti, bir kral ya da yargıcın nişanlarını taktığı gibi takılan bir maske olarak düşünülmelidir"* (Zizek, 2013: 138) diye açıklar. Fallusun yüceliğinin işlevi bir yansıtma sayesinde gerçekleşir. Böylece ailenin tersine dönüşünü görürüz. Asıl babalık formu arkada çöp tenekesinde olan o iki ucubeden anahtar vasıtasıyla Hamm'a geçer. Onları çöp kutusunda saklar ve ölmelerini bekler. Klasik bir despot olarak bütün vasatlığına rağmen yüce bir yerden sembolik düzeni korumaya çalışır. Hamm'in elindeki bu güç, oyunun sembolik düzenini kuran bu anahtardır.

Kürklü Merkür'de ise öznelik formülü daha farklı bir çerçevede ilerler. Kıyamet sonrası zamanın kendisinde artık özneyi kuracak hiçbir yapı kalmamıştır. Sürecin kendisi sado-mazoşist bir arzulanma halini alır. Bu kıyamet sonrası dünya tıpkı İd'in bütünsel bir salınımı gibidir. Her şey zevk ve arzuyla vahşice kirletilir. Özellikle Naz karakteri hem en yüce meleksi olanı hem de en vasat olanı yani bedenini satan insanı aynı anda verir. Aydınlanmanın etikle arasındaki denge tersine dönmüştür. Artık Despot, bütün varlığı ile ahlaksız olanı ister ve ona

göre davranır. Burada bilincin tersyüz edilmesine şahit oluruz. Sado-mazoşist yapı asıl olarak bu kırık bilince bir anlam veren öz eylem halini alır. Böylesi tehlikeli bir eylem doğal olarak ölümle alakalıdır. Ölüm, Ridley’in dünyasında Şimdiyi oluşturur. Her an ve her şekilde gelebilir. Sado-mazoşist eylem tam olarak burada var olabilir. Naz’ın tüketim öznesinden cinsel bir obje halini alması çok kısa sürer. Naz’ın tekinsiz varlığı burada konumlanır. Schrödinger’in kedisi gibi Naz, hem eşcinsel, uyuşturucu bağımlısı ve seks objesi hem de meleksi yanıyla bütün dünyayı algılamaya çalışan şeydir. Bütünsel olarak virtüeldir. Bu dünyada tekinsizlik, anlamın boşluklarında sürekli olarak dünyayı yeniden kurar. Temel olarak görülen aile mefhumu bile dağılıp yok olur. Oyun kişilerinin bir aile olduklarını ancak bastırılmış anıların geri dönüşü vasıtasıyla görürüz. Bölünmüş ve parçalanmış belleklerinde vahşetin izleri çok net bir şekilde görünmektedir. Bergson, bütün bir özneliği hafıza üzerine kurmuştur. Hatırlanan zaman açıkça öznenin varlık alanını etkilemektedir. Elliot ve Darren’in vahşeti açıkça zamanın kendisinin vahşiliğinden kaynaklanır. Özneler oluş biçimlerini vahşet üzerinden kurarlar. Modern dünyanın yok olduğu bu kıyamet sonrası dönem açıkça orta çağı andırmaktadır. Vahşetin temel olarak ortaya koyduğu kuralsızlık açıkça kendisine yeni bir vahşet tanrısı yaratmıştır. *“Vahşet tiyatrosu Tanrı’yi sahneden kovar. Onun yerine yeni bir ateist söylemi sahneye koymaz; sözü ateizme vermez, tiyatro mekanının bir kez daha, bıktırması, Tanrı’nın ölümünü ilan eden felsefeci mantığa terk etmez. Teatral vahşet pratiği, edimiyle ve yapısıyla teolojik olmayan bir alanda yaşar, daha doğrusu böyle bir alanı üretir”* (Derrida, 2020: 311). Bu üretilen yeni alan doğrudan Vahşet Tanrısının alanıdır. Teatral alan üzerinde oluşan boşluk doğrudan metafizik bir alandır. İnsan böylesi bir alanı doğrudan din olgusuyla birlikte yeniden üretecektir. Oyunda Babanın işlevi açıkça modern bir etkiyle başlar. Cezalandırıcı Spinx Baba bütün vahşetiyle kendini göstermeyen bir gösteren olarak kurucu işlevdedir. Elliot ve Darren’in bütün anlam dünyasını oluşturan o dur. Ancak oyunun sonunda gerçek Vahşet Tanrısı yani Büyük Öteki olarak Parti Konuğu oyuna dahil olur. Bu andan sonra Spinx basit bir hizmetkar, vasat bir ebeveyn olarak yerini alır. *“Totem ve Tabu’nun bize öğrettiğine göre babanın arzuyu etkili bir şekilde yasaklayabilmesinin tek nedeni ölü ve dahası ölü olduğu gerçeğinden bihaber olmasıdır. Modern insanı Tanrı’nın ölü olduğunu bildiğine inanan insan olarak görürsek Freud’un modern insana sunduğu mit budur”* (Lacan, 2015: 35). Kıyametin duracağına dair taşınan inanç, sahne Teatrallığında oluşacak boşluğun nasıl yeni bir din ile doldurulacağına en pratik göstergesidir. Sahne, en arkaik anlamda bile bir ritüelin parçasıdır. Post-modern dönemde bunun bir etkisi olarak sahnede vasat köleler olarak modern insanlar vardır. Artık bunların özneliği konuşulmaktadır. Aile mefhumunun bile anılar gibi bölük pörçük ve silik olmasının altında bütünsel bir vahşet edimi durmaktadır. Ridley, en

temelde bir totemi bozarken aslında o tabunun altından çıkan yeni bir totemi gözler önüne getirmektedir. Elliot ve Darren karakterlerinin temel anlamda bir karakter olarak ele alınmasının sebebi budur. Öznelliklerini bu vahşet totemi üzerinden kurarlar. Bütün edimleri bu vahşet kültü üzerine kuruludur. Oyun bu anlamda müthiş bir kötümserlik içermektedir. Öznenin kendisi müthiş bir mutsuzluk içerisinde kendinin ne olduğuna dair parçaları uyuşturucuda, yani Tarih'te arayacaktır. Toplumsal olarak yaşanan büyük trajedilerin oluşturduğu arınma temel olarak öznenin kurulacağı aidiyet hissini de beraberinde getirir. Ancak Ridley, burada bu uyuşturucularla kullanıcısının bu milliyetçi duygularla tatmin olmasına izin vermez. Araya yeniden tekinsiz bir boşluk koyar. Darren, kelebeği yediği zaman toplumsal trajedinin baş kahramanına yani "halk düşmanına" dönüşmektedir. Böylelikle yine toplumdaki, arınmadan koparılır. Özne, mutlak bir biçimde modernist özne oluşumlarından sürgün edilmiştir. Oyunda bütün karakterler açık bir biçimde bu yarım özneliğin (Lacan'ın özne formülü ile (S)), yani arzu nesnesine sahip olamamanın acısını duyarlar. Oyunun Ödipal karmaşası açık bir şekilde öznelerin oluşumuna engel olmaktadır. Anne, yani Düşes'in vasatlığı açıkça Ödipal karmaşanın bir sonucudur. Beckett'te yerli yerinde olan bütün bir kült, Ridley'de dağılıp gitmiştir. Bu sebeple Beckett öznelerinin eksikliği doğrudan ölüm dürtüsü ile alakalıyken Ridley karakterlerinde ölüm dürtüsü, dolaylı olarak iş başındadır. Ridley yavaş yavaş seyircinin elinden her şeyi alır gibi gözükürken aslında Lacancı hakikati seyirciye sunmaktadır. Lacan, Gerçek ve Hakikat kavramlarını birbirlerinden ayırırken Hakikati, tam olarak kıyamet sonrası bir mekân gibi anlatır. Ridley, bu anlamda Gerçeğin doğrudan bakılamayan kısmını yavaş yavaş seyircinin gözünde belirtir. Karakterler bu noktada öznel dönüşümlerini yeniden kökene ait bir noktada yani sevgide bulacaklardır.

### 3. Vahşet ve Sevgi: Beckett ve Ridley'in Hegelci Dönüşümü

Beckett, bizlere Hamm ile Clov'un birlikteliği ile en temelinde Baba-oğul birlikteliğinin vasatlığını gösterir. İki adam karşı karşıya geldiklerinde içlerinden her şey alındığında bütün tarih bittiğinde geriye bu vasatlık kalır. Beckett'te adeta *Tin Kemiktir* (Zizek, 2019: 220) diye bağırır. O tin (kafatası) boşluğun kendisidir. Yankılanır. Bu yankı tıpkı kafatası boşluğunda sesin çarpması ve geri dönmesidir adeta. Hamm ve Clov'un içinde bulunduğu oda, bu kafatası gibidir. Çarpma anı; bilginin, saf bilginin kendisidir. Ölümün bilgisidir. Bu nokta "*Tanrının kendisi ölmüştür. Bu katı anlatımın anlattığı şey en iç yalın kendini bilmedir*" (Hegel, 2015: 313). Bilinmeyen bilinenler olarak o anlar insana sirayet eder. Bizler onu görmekten kaçırız. Ancak Beckett onları yakalar.

Beckett'in özneleri oyun boyunca vasat sakinliğin çıldırtıcı etkisi altındadır. Her şey birbirinin aynı olarak tekrar eder. Bu tekrarlar o kadar çoktur ki en sonunda başa sarar, dağılır veya kesilir. Bu konuşmayı böler. Anlatımı eksiltir. Seyirci bir şey yakalayacağı anda onu sahnedan kovar. Anlamsızlık için yapmaz bunu. Onun için doğal olan budur. Anlam daima bölünür. Her şey sahne üzerinde deus ex machina olarak çalışır. Oyunu böler. Müdahalenin kendisi İlahidir. Mutlaktır. Ancak bu sefer oyunu kurtarmak için değil onu yıkmak için gelirler. Belirlenmiş felaket anlarıdır bunlar. Trajedinin mutsuzluğu burada komediye dönüşür. Beckett karakterlerinin bilinci budur. Mutsuz bilinçtir. Bu mutsuzluk bugün bildiğimiz anlamda arzularla ilgili değildir. Daha çok komediye aittir. Tıpkı Chopin'in Funeral march eseri gibidir. O bitik, soğuk melodi sürekli kendisini tekrar eder. Tıpkı hayatın kendisi gibi o da tekrarlanır. Ancak dalgalanmalar olur. Şarkı yükseldikçe karakterler bilinçlerinin farkına varır. Ölüm nihaidir. Kişi kiplerini ortadan kaldırdığımızda Ölüm master olarak oradadır (Thomson, 2014: 133). Merkezdedir. Ancak onu anlamlandırmak için onu geriye iteriz. Etik ortadan kalktığında, anlam ortadan kalktığında ölümün eksik/fazlalığı ortaya çıkacaktır. Şarkıdaki gibi anlar kendilerini kurmadan sadece bir nakarat olarak kendilerini gösterirler. Ve aynı şekilde son bulurlar. Başladıkları gibi. Ölümün özneliği ortadan kaldırıldığında geriye öznedekalmaz. Hamm ve Clov burada duran takılan bölen şey bu master halindeki Ölüm düşüncesidir. Zaman onlar için kırık bir ayna misali, bakışın değişikliğine göre parlayıp sönen, kaybolan şeylerdir. Onları ayakta tutan tek şey birbirlerine duydukları vasat sevgidir. Oyunun bütününde yok olmaya yüz tutmuş bu iki şeyi konuşuran tam olarak budur. Bütün nesnelere özneliğin boğuculuğunu onlara yaşatmak için yaklaşırken bu iki adam artık sadece birbirlerine tutunabilir. Burada sevginin vahşi ve sert tarafıyla karşı karşıyayızdır. Beckett, bizlere "onlara acımayın" der. Tam tersine bütün soğukluğuyla onları severiz. Unutulmanın, geride kalmanın, varlık olarak değersizliğin buradaki tek ilacı o soğuk Sevgiden geçer. Bu nedenle bu varlık oluş biçimlerini ancak bunun üzerinden oluşturabilir. Birbirlerinin zorlaması sayesinde hatırlarlar. Özne olduklarını onlara bu mutsuzluğun getirdiği sevgi hatırlatır.

Hamm konuş(ama)manın sonunda monoloğa girer. Bu beyhude çaba orada da kendisini gösterir. "Asıl biz, birbirimize teşekkür ederiz." (Beckett, 2014: 72) Sessizlik araya girer. Tıpkı ölümün kendisini andığımız anda oluşan sessizlik gibi. Sonra her şey yeniden başlar. Clov'un bütün eylemleri yeniden, bıktırıcı bir tekrarla devam eder. Tıpkı her şeyin normale döndüğünü düşündüğümüz. Ölümü göz önünden kaldırdığımız o an gibi. Ancak Beckett bu son anı parlatır.

Eylemler yoğunlaşır her şeyin üzerine binerler. Kreşendo anında düdük sesi hepsini bastırır. Tıpkı yaşıyor olmanın kendisinin ağırlığı gibi. Ölümün eksikliğinde bu sefer yaşam fazlaşır. Bu boğulma hissi her şey nihayete erdiğinde sessizlik bütün metni kat-ettiğinde son bulur. Beckett'in özneleri birer Hegelci semptom olarak oradadırlar. Hamm son sözlerinde *“Yalvarırdın... Ağlardın gece gelsin diye. Yaklaşıyor. İşte geldi bile”* (Beckett, 2014: 73) Hegel'in Nihai gecesinden bahseder. Bütün bir olumsuzluk ölüm gibi üzerlerine çöker. Kıyamet çoktan kopmuş olsa bile hala direnmeye çalışırlar. Aralarında birbirlerine dost derler. Hegel'in sevgisi tam olarak bu kıyamet sonrası sevgidir. Menfaat oluşturacak her şey çoktan yok olmuştur. Kalan sadece bu vasat duygudur.

Ridley'de bu sevgi mefhumu bütün oyunun anlamını baş aşağı çevirir. Ölümün bu denli mutlak olduğu oyunda Naz'ın ölümüne Darren seyirci kalmaz. Oyunun başında Elliot ve Darren'ın sevgi biçimine tanık oluruz. Sevgileri o kadar vahşidir ki sevginin bu olmadığını düşünürüz. Ancak Hegelci anlamda sevgi tam olarak Elliot ile Darren arasındaki sevgi gibidir. Ridley burada Absürdlerin yaptığı gibi dilin soğukluğunda anlamı çürütmez. Tam tersine en vahşi ancak en samimi olanı seyirciye sunar. Elliot ve Darren'ın birbirlerini öldüresiye sevmeleri asıl olarak aralarındaki bağın bu kıyamet sonrası dönem içerisinde ne kadar önemli olduğunu gösterir. Travmalardan arınmış gibi gözükten tek bir anıları vardır. Çocukken oynadıkları oyunun hatırası asıl olarak kullandıkları dilin oyunsu yapısının köklerini gösterir. Kendilerini hala kaybetmemelerinin asıl sebebi tam olarak bu sevgidir. Aralarındaki bu tekinsiz sevgi en sonunda oyunu bütün kötümserliğinden kurtarır. Darren, Naz'ın ölmesine izin vermeyerek dünyayı yok eder, ama hangi dünyayı? Ridley burada vahşileşen ve yalnızlaşan, aslında tam olarak Lacancı ayna evresinden öncesine dönmüş olan insanlığa yeniden bir ayna tutar. Bebeklerin şizofrenik dünyalarının yıkımını sağlayan ilk adım aynayla, yani ötekiyle karşılaşmaktır. *“Biz ancak Düşman karşısında kendi ölçümüze, kendi sınırimıza, kendi varlığımıza sahip oluruz. Düşman olarak tanımlanan Öteki'nin dışlanması mükafatı, bitmiş, kesin bir özimgedir. Düşman imgesi ne kadar belirginse, kendi varlık şeklim o kadar net kontürlere kavuşacaktır. Düşman imgesi ve özimgе birbirini şart koşar, birbirini doğurur. Kısacası, Öteki'ne doğru akan yıkıcı enerjiler, hatları net çizilmiş bir Kendi'nin oluşması için kurucu önemdedir”* (Han, 2018: 53). Darren ve Elliot hiçbir kendilik göstermezken, Parti konuğu ile düşman oldukları anda bütün kendilikleri ile eyleme geçerler. Darren ve Elliot bu noktada dünyanın yıkımını seçerek aslında oyunun bütün karamsarlığını ters çevirir. Müthiş bir Hegelci dönüşüm söz konusudur. Darren'ın Naz'a, dolaylı olarak kendi ötekisine karşı



duyduğu sevgi ağır basar. Öteki ile olan ilişkide sevgi ve nefret aynı anda işlemeye başlar. Ridley, insanlıktan ümidini kesmiş bir kötümser olarak karşımıza çıkmaz. Tamda bu kıyamet sonrası zaman için bizlere yeniden bir kapı açar. Sevginin bu soğuk, tekinsiz ve tehlikeli yanına güvenmeyi seçer. Böylelikle aşktan kaçmak yerine aşka düşer (Fall in Love), bütün şiddetli ve vasat yanıyla ona tutunur. Bu günümüz öznesini kuracak temel yapıdır.

## SONUÇ

Beckett; Oyun Sonu metnini, oyunun sonunda yeniden yapıma girer. Metnin kendisi artık işleyen bir makine gibi hareket etmektedir. Bu anlamda tiyatronun tekil bir makinası olarak değil, daha çok birçok parçasının başka yerlerden geldiği bir melezlenme makinası olarak işe başlar. Bütünlük, başta nerdeyse sonda da oradadır. Her şey kıvrım kendi üzerinden açılır ve yine kendi üzerine kapanır. Beckett işlemeyen bir metni yeniden yazmak için bilindik kuralları askıya alır. Metni soyarak içindeki en vasat anı çoğaltarak onun üzerinde yeni bir mekanizma üretir. Bu tam olarak Modern sonrası tiyatronun yeniden yazım mekanizmasının anahtarı olarak karşımıza çıkar. Tiyatroda salt figür denilen yapıların asıl olarak işleyişinin büyük metinlerden daha önemli bir hale geleceğinin sinyallerini verir. Beckett'in verdiği bu sinyaller dönemin felsefecileri tarafından büyük bir coşkuyla karşılanmıştır. Post yapısalcılığın özne anlayışına dair ufak bir yolculuğumuzda hemen bir Beckett karakteri karşımıza çıkar. Bu noktada Beckett bir dönemim bütünlüklü öznellik anlayışını sahneye taşımış, aynı zamanda yeni bir şekilde tiyatronun kendisini dönüştürmüştür. Özellikle Beckett oyunları ve Michel Foucault'un ölmeden önce yazmaya başladığı ancak bitiremediği fragmanı Rezil İnsanların Yaşamı birçok noktadan benzerlik göstermektedir. *“Sanki hiç var olmamış, yalnızca onları yok etmek ya da en azından unutturmak isteyen bir iktidarla girdikleri çatışmadan sağ kurtulmuş yaşamlar; bize yalnızca çok sayıda tesadüf sonucu geri dönmüş olan yaşamlar: burada birkaç kalıntı halinde bir araya getirmek istediğim rezillikler işte bunlardır”* (Foucault, 2021: 24). Sanki Foucault burada, bir Beckett oyununu sunuyor gibidir. İki yazarın bir noktada birleşiyor olması dönemin getirdiği gerçekliğin artık ete kemiğe büründüğünün bir göstergesi olarak karşımızdadır. Bu edebi ve felsefi mirasın taşıyıcısı olarak Ridley, bu karakterleri oldukları gibi devralır. İkinci dünya savaşının yıkımının, yok oluşunun aslında bir simülasyon olarak sürekli devam ettiği bir dünya yaratır.

Ridley ise Beckett sonrası tiyatronun büyük ölçüde taşıyıcılığını devralmış yazarlardan biridir. Birçok modern sonrası yazar gibi yazım biçiminde yeni olanaklar ararken asıl olarak öznelğinde yeni biçimlerini aramaktadır. Özellikle popüler kültürü ve toplumsal tabuları oyunlarında büyük bir infial aracı olarak kullanır. Yazımında asıl olarak hareketi, öznelğin bugün nasıl olması gerektiği üzerine temellendirmeyen Ridley; bizlere hali hazırda durmadan işleyen bir boşluğun, öznelğin kurucu boşluğunu gözler önüne getirir. Metin, bütün vahşeti ile üzerimize doğru yaklaşan kontrolden çıkmış bir makine gibidir. Onu görmezden gelebilmek imkansızdır. Ancak biraz daha yamuk bir bakışla geldiği yönün asıl olarak başka bir olanağı taşıdığını fark ederiz. Ridley'in karakterlerinin oluş halini bütün sınırları zorlayarak oluşturduğu açıktır. Bunun için hiç çekinmeden sahneye dünyanın bütün olanaklarını yığar. Birçok biçimi yapıtlarında kullanırken hem kendi yazarlığını hem de karakterlerinin oluş hallerini sınamaktadır.

## KAYNAKÇA

- Badiou, Alain (2018). *Beckett: Tükenmeyen Arzu*, çev. Zeynep Turan, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Bataille, Georges (2020). *Madam Edwarda*, çev.: Yaşar Avunç, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Beckett, Samuel (2014) *Oyun Sonu*, çev.: Genco Erkal, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Beckett, Samuel, Deleuze, Gilles (2010) *Quad ve Diğer Televizyon Oyunları/Bitik*, çev. Ayşe Orhun Gültekin, Can Gündüz, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Bergson, H., (2019), *Metafizik Dersleri*, çev. Burag Garen Beşiktaşlıyan, İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Bergson, Henri (2018) *Yaratıcı Tekâmül*, çev. Mustafa Şekip Tunç, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Deleuze, Gilles (2019) *Bindirmeler*, çev. İnci Uysal, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Derrida, Jacques (2019) *Marx'ın Hayaletleri*, çev. Alp Tümertekin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Derrida, Jacques (2020) *Yazı ve Fark*, çev.: P. Burcu Yalım, İstanbul: Metis Yayınları.
- Foucault, Michel (2021) *Rezil İnsanların Yaşamı*, çev.: Emre Koyuncu, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

- Freud, Sigmund (2019) *Tekinsizlik Üzerine*, çev. Hasan Şahin, İstanbul: Laputa Kitap.
- Han, Byung-Chul. (2018) *Şiddetin Topolojisi*, çev.: Dilek Zaptçioğlu, İstanbul: Metis Yayınları.
- Han, Byung-Chul. (2021) *Kapitalizm ve Ölüm Dürtüsü*, çev.: Çağlar Tanyeri, İstanbul: İnkâ Kitap.
- Hegel, G.W.F. (2015) *Tinin Görüngübilimi*, çev.: Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea Yayınevi.
- Hegel, G.W.F. (2020) *Tarihte Akıl*, çev. Önay Sözer, İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Lacan, Jacques. (2015) *Dinin Zaferi*, çev.: Deniz Kurt, İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.
- Raunig, Gerald. (2013) *Bin Makine*, çev.: Münevver Çelik, İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Sartre, Jean-Paul. (2018) *Öznellik Nedir*, çev.: İnci Malak Uysal, İstanbul: Can Yayınları.
- Terlemez, S.A. (2018) *Samuel Beckett'in Adlandırılmaz Tiyatrosu*, çev. İsmet Birkan, İstanbul: Epos Yayınları.
- Thomson, Iain (2014) *Ölebilir Miyim? Derrida'nın Heidegger'in Ölüm Düşüncesine Yaklaşımı*, der.: Sadık Erol Er içinde, *Heidegger Paris'te & Fransızların Heidegger Okuması* (s.133-162), çev.: Celal Sabancı, İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Zizek, Slavoj (2013) *Bedensiz Organlar*, çev.: Umut Yener Kara, İstanbul, MonoKL Yayınları.
- Zizek, Slavoj (2019) *İdeolojinin Yüce Nesnesi*, çev.: Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.