

Gergedanlaşan Dünyada İnsan Kalmanın Varoluşsal ve Ahlaki Çıkmazları Üzerine

On the Existential and Moral Dilemmas of Staying Human in a Rhinocerized World

FİLİZ BAYOĞLU KINA 

Atatürk University

Received: 05.02.2025 | Accepted: 25.03.2025

Abstract: Eugene Ionesco, one of the most important representatives of the Theatre of the Absurd, emphasizes in his plays the lack of communication between people and the absurdity of the world. Arguing that theology and philosophy cannot explain their reason for existence and cannot convince themselves of the need to give meaning to life, Eugene Ionesco maintains that truth in fiction is more meaningful than everyday reality. For this study, his play *Rhinoceros* was chosen. The study draws parallels between the rhinocerotism in the play and the creature-like state into which modern people have been transformed, highlighting the difficulty and necessity of staying human (or, more accurately, becoming human). In doing so, he conducts an existential investigation that demonstrates how fanaticism gradually deepens, how dictatorships are formed with everyone's consent, and how people contribute to establishing regimes that will eventually oppress them. As a solution, he points to human consciousness and the existential power to act with that consciousness. Instead of saying, 'If I don't do it, someone will certainly do it; what I don't do, others will do it', he draws attention to the fact that reality is only in action, in work. Because human; his life consists of the sum of his actions.

Keywords: Eugene Ionesco, rhinoceros, existentialism, ideology, becoming human.



Giriş

“Gerçek farkındalık kendisi olmayı başarmaktır. Ve ancak bütünüyle kendimiz olursak başkaları da olma şanslarına sahip oluruz”

Eugene Ionesco

Rumen asıllı Fransız oyun yazarı Eugene Ionesco (1909-1994), absürd tiyatro'nun en önemli temsilcilerinden biri olarak kabul edilir. Absürd tiyatro, asıl gerçekliğin ayrımında ve bilincinde olmadan yaşanan yaşamlar ile dinsel inançlardaki azalmanın insanı kesinlikten yoksun bıraktığı bir dünyadaki insanlık durumunun saçmalığını ortaya koymayı amaçlayan tiyatroya verilen isimdir. Savaş sonrası sıradanlaşan ve saçma bir hal alan yaşamları; amaçsız olarak bekleyen, yalnız, sıkılmış, bitkin, ölüm korkusu barındıran, iletişimsizlik ve uyumsuzluk içinde yaşayan insanların içinde bulundukları trajik durumu komikle buluşturup anlatır (Özcan, 2015, s. 485). Albert Camus'un belirttiği gibi, ne kadar hatalı olursa olsun, akıl yürütmeye açıkla-nabilen bir dünya, tanıdık bir dünyadır. Ancak aniden yanılsamalardan ve ışıktan mahrum kalan bir evrende, insan kendini yabancı hisseder. Vatani-nin anılarından mahrum olduğu kadar, gelecek vaat edilmiş bir toprağın umudundan da yoksun olduğu için bu telafisi mümkün olmayan bir sürgündür. İnsan ile yaşamı, aktör ile sahne arasındaki bu ayrılık, ona göre gerçek-ten de absürdlük duygusu oluşturur (Camus, 2008, ss. 17-18). Bu duygu in-sanı özeleştiriyi zorlayarak kendi gerçekliğinin donmuş bir gerçek olduğu-nun bilincine varmasını sağlar; onu kendi kendiyi hesaplasmaya, düşün-meye iter. Bu şekilde bir hesaplasmının ürünü olarak yaşamı çıplak gerçeği içinde görmenin gerekliliğine dikkat çeken absürd oyunlar, insanı toplum-sal durumunun rastlantısal koşullarından ya da tarihsel bağlamından sıyrıl-mış bir halde, varoluşunun temel seçenekleri ile yüz yüze bırakır.

Çalışmamız bu absürd oyunlardan biri olarak kabul edilen *Gergedanlar* üzerinden varoluşçu bir değerlendirme sunar. Eserin yazıldığı tarihten günümüze insanların insanlıktan çıkıp dönüşümlerini yani gergedanlığın nasıl bir hal aldığını, neye evrildiğini tartışır. Literatür taraması sırasında metin hakkında arka plan bilgisini geliştirmek için çeşitli kaynaklar araştırıldı ve

¹Bu tiyatro türü için “absürd tiyatro”, “saçma tiyatro”, “uyumsuz tiyatro”, “aykırı tiyatro”, “öncü tiyatro” gibi birçok ad kullanılır. Bu çalışmada “absürd tiyatro” kullanımı tercih edilmiştir.



eserin farklı şekillerde yorumlanıp ele alındığı görüldü. Araştırmalar genel olarak oyunu 1930'da Romanya'nın arka planındaki sağ kanat fanatizm hareketleriyle ilişkilendirip, gergedan kalabalığını Nazi kalabalığıyla karşılaştırır. Daha başka okumalarda insan, absürd ve fantastiğin garip karışımı arasında görülür. Burada hem meydan okumanın hem de konformizmin, absürdlüğe eğilimli olduğu dikkat çeker. Edebiyat çalışmaları alanındaki çağdaş gelişmeleri eleştiren, edebi biçimler ve edebiyatın konumlarındaki açık bir değişimi gözlemleyen çalışmalar yanında *Gergedanlar*'ın belirli sosyolojik ve edebi yönlerini keşfetmeye çalışan eleştirmenler de vardır. Bu çalışmalar oyundaki anlamın çokluğunu araştırarak oyunun belirli sosyolojik ve dilbilimsel özelliklerini ortaya koyar. Ayrıca oyunu post-hümanizm merceğinden inceleyen çalışmalar da mevcuttur². Bu çalışma ise absürdün birey ve toplum arasındaki etkileşimi sorgulamak için yararlı bir araç olduğuna odaklanarak, varoluşunun temel seçenekleri ile yüz yüze bırakılan insanın varoluşsal ve ahlaki çıkmazlarına dikkat çeker. Çözüm olarak insani farkındalığa ve bu farkındalığa sahip varoluşsal eylem gücüne işaret eder. 'Ben yapmasam, elbet bir yapan çıkar; benim yapmadığımı başkaları yapar' demek yerine gerçekliğin sadece eylem içinde, iş içinde olduğuna dikkat çeker. Çünkü insan; yaşamından, eylemlerinin toplamından ibarettir.

Varoluşsal kaygıları derinlerinde hisseden Ionesco, *Notlar ve Karşı Notlar* adlı denemesinde, "kendimi en içteki benliğimden yükselen umutsuz ve çözülmemiş bir çatışmada çarpışan kör güçler tarafından parçalanmış olarak görüyorum... kim olduğumu veya neden var olduğumu asla bilemeyeceğim" (Ionesco, 2020, ss. 157-158) diye yazar. Yaşamın anlamsız olduğunu düşünen ve bu anlamsızlık ile yüzleşerek samimi bir gerçekliği ortaya çıkarmaya çalışan Ionesco, varoluşçular gibi öznel deneyime inanır. Ona göre; modern insan bir kukladır ve bu insanın genel eğilimi otoriteye teslim olmasıdır. Kendi öz bilincini kullanamayan bu insan; düşünemeyen,

² Bkz. M. Calinescu, M. Ionesco and Rhinoceros: Personal and Political, East European Politics and Societies, 1995, 9(3), 393-432; M. Cap-Bun, M. Human Condition Between the Fantastic and the Absurd in Eugene Ionesco's Rhinoceros. Analele Universității Ovidius din Constanța. Seria Filologie, 2011, 22(2), 71-82; N. K. Hayles, How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics, University of Chicago Press Journals, 1999; J. Wallace, Literature and posthumanism. Literature Compass, 2010, 7(8), 692-701; Q. Abbas, Deconstructing the Binary: A Post Humanist Rereading of Ionesco's Rhinoceros, Critical Review of Social Sciences and Humanities, 2022, 2(2): 30-39.



başkalarına uyan ve sloganların etkisinde olan insandır. Bu nedenle onun temel uğraşı, birey ve onun modern dünyadaki varoluşudur. Eserlerini, kavranılamaz bir evren olarak gördüğü şeyle yaşadığı iç çatışmaları sunmak, kendi varoluşuyla yüzleşmekte yaşadığı zorlukları ifade etmek için ortaya koyan Ionesco'nun, *Gergedanlar* oyunu onun en sosyal ve politik draması olarak kabul edilir. Oyun, özgün bir bireyin kolektifle mücadelesini sunmasıyla varoluşçuluğun bir tezahürüdür. Bireyselleşmiş insan yaşamının yönlerini hem komik hem de trajik deneyim biçimleriyle aktarmayı deneyen Ionesco oyununda, bir bireyin dilin klişeleri ve yalanları, kültürel gelenekler, politik konformizm ve felsefi idealizasyon tarafından nasıl tuzığa düşürüldüğünü ortaya koyar. Oyun ayrıca; insanın yabancılaşmasına, varoluşsal sıkıntısına, yaşamının acısına, ölüm korkusuna, anlamsız evrende sürekli anlam arayışına ve sonunda kendini uçurumda bulmaya yönelen bireyselleşmenin bir alegorisidir (Kaur, 2016, ss. 3-4). Gazeteci Denis de Rougemont'un Nazi gösterisinde bulunması esnasında Hitler'in gelişle yapılan büyü sloganların kendinde yarattığı kabul etme ve etmeme düşüncelerini Ionesco'ya anlatması ile ortaya çıkan oyun hakkında Ionesco şunları yazar:

1938'de bir Nazi eylemi sırasında yazar Denis de Rougemont Almanya'da Nuremberg'de bulunuyormuş. Hitler'in gelişini bekleyen yoğun kalabalığın ortasında bulunduğunu anlatıyor bize. İnsanlar sabırsızlık belirtileri göstermeye başlamış ki bir bulvarın ta sonunda uzaktan ta minnacık bir şekilde Führer ve maiyetindekiler gözükmüş. Anlatıcı, uzaktan, kalabalığın yavaş yavaş giderek yükselen bir histeriye kapıldığını ve kendinden geçerek uğursuz adamı alkışladığını görmüş. Histeri bir dalga gibi Hitler'le birlikte yayılarak ilerliyormuş. Anlatıcı özne bu hezeyana şaşırılmış. Ama Hitler çok yakınına gelince ve genel histerinin yanındaki insanlara bulaştığını görünce Denis de Rougemont içinde tüm bedenini kaplamaya başlayan o öfkeyi, 'kendisini eyleme doğru iten' o hezeyanı hissetmiş. Tam bu büyüün etkisine kapılmak üzereymiş ki varlığının en derinlerinden bir şey yükselmiş ve bu toplu fırtınaya direnmiş. Denis de Rougemont kalabalıkta kendini rahatsız, korkunç yalnız, hem dirençli hem tereddütlü hissettiğini anlatıyor bize. Sonra kafasındaki saçlar 'kelimenin gerçek anlamıyla' diken diken olarak Kutsal Dehşet'in ne olduğunu anladığını söylüyor. O anda düşünen onun düşüncesi değildi, aklına gelen gerçekler değildi, ama



bütün varlığı, bütün ‘kişiliği’ karşı çıkıyordu (Ionesco, 2020, s. 196).

Nazi devletinin baskı ve terörüne karşı bir hiciv olarak görülen oyun hakkında Ionesco şöyle der: “Oyunun niyeti, gerçekten de bir yandan bir ülkenin Nazileştirilme sürecini, öte yandan salgına karşı doğası gereği alerjik olan birinin toplumsal ve zihinsel dönüşümüne tanık olma rahatsızlığını betimlemektir. Başlangıçta ‘gergedanlaşma hastalığı’ bir Nazizm’dir elbette” (Ionesco, 2020, s. 203). Ancak ifadelerinin devamında oyunun sadece Nazi karşıtı bir oyun olarak okunmasının eksik kalacağını yazar. Eserin ayrıca “ideolojileri, akıl ve düşünce görünüşü altında saklansa da ancak bir mazeret olan, toplu ağır hastalıklardan başka bir şey olmayan toplu histerilere ve salgınlara karşı bir oyun” olduğunu belirtir. Kelimenin tam anlamıyla ‘konformizm’ konusu üzerine ‘evrensel bir benzetme’ olarak yazılmış olan oyun, insanın uyum sağlama dürtüsü hissedebileceği herhangi bir ideoloji ya da fikir akımına da uyarlanabilir. Konformizmin, bulaşıcılığının klinik bir incelemesi olan yapıt; akımların nasıl doğduğunu, nasıl fanatikleştiğini, nasıl herkesin sessizliği ile diktatörlüğe dönüştüğünü ve nasıl insanların kendilerini ileride ezecek olan rejimlerin kurulmasına katkıda bulunduklarını gözler önüne serer. Ona göre hangi toplum olursa olsun, toplumunun düşünce sistemini ya da hâkim ideolojisini benimseyen ve eleştirmeyen konformisttir ve bu ortalama insan her yerdedir. Aslında o, günümüz dünyasının kanyan bir yarasına, farklı görünümelerde hüküm süren ama aynı ilkeden gelen tuhaf bir hastalığa işaret eder. Bu, puta tapmaya dönüşen ideolojilerin ve otomatik düşünce sistemlerinin, zihin ile gerçeklik arasında bir ekran gibi yükselerek sağduyuyu çarpıtması ve insan ile insanlıktan çıkardıkları insan arasında barikat oluşturma durumudur. Bu durum insanların kendilerine, diğer insanlara, hayata ve dünyada olan bitene, insan olmanın değerinin bilisiyle bakabilmenin önemini kavratır. Ioanna Kuçuradi sanatçı ya da yazarların işinden sorumlu olduğunu, onların işinin ise ‘insanlara İnsanı göstermek’ olduğunu söyler. Bu, sanatçının kendi insan imgesini kendi çağının gerçekleri içine yerleştirmesi, kendi insanını çağının sorunlarından seçtiği ilişkiler içine sokmasıdır. Yani insanın gerçeğini insanların gerçeği içinde anlatmaktır. Böylece yeni yaşantı ve eylem olanakları belirir (Kuçuradi, 2009, s. 13). Ona göre, yazar ana kişilerini çağdaşlarının gerçekleri içinde yaşatmakla, çağının insanlarına yeni olanakları gösterir. *Gergedanlar* da ‘kollektif dönüşüm sürecini’ tanımlayarak yeni yaşantı ve eylem olanaklarını



sorguladır.

Eski değerlerin yıkılıp, altüst olduğu, başka şeylerin kendini dayattığı durumlar için Ionesco şöyle der:

İnsanlar birdenbire yeni bir dinin, bir doktrinin, bir fanatizmin... etkisi altına girerler. O zaman gerçek bir zihinsel dönüşüme tanık oluruz... İnsanlar artık sizin görüşlerinizi paylaşmadığı zaman, artık onlarla anlaşamadığınız zaman, canavarlara (örneğin gergedanlara) hitap ediyormuş izlenimine kapılırsınız... Eğer onlar gibi düşünmüyorsanız vicdanları rahat bir şekilde sizi öldürebilirler. Ve şu son çeyrek yüzyıl boyunca tarih bize, böyle dönüşüme uğramış olan insanların yalnızca gergedana benzetmekle kalmadığını, gerçek anlamda gergedanlara dönüştüklerini kanıtladı (Ionesco, 2020, ss. 201-202).

Tam da bu nedenle Ionesco, bir toplum içinde var olurken aynı zamanda bireyselliği sürdürmenin mümkün olup olmadığını ve uyumdan kaçınmanın önemini göstermeyi denediği oyununda ilk önce anlamsızlığı ve saçmayı göz önüne serer.

Anlamsızlık ve Saçma

Ionesco'nun en popüler oyunlarından biri olan *Gergedanlar* üç perdeden oluşur, birinci ve üçüncü perdelerde bir sahne, ikinci perdede ise iki sahne vardır. İlk perde, bir taşra kasabasının meydanında, Berenger ve Jean adlı arkadaşların bir bakkal dükkânına bakan kafenin dışında buluşmalarıyla başlar. Oyunun başında Jean, Dudard, Daisy, Papillon vb. tüm karakterler hem psikolojik hem de sosyal olarak çok normal görünürler. Kayıtsız ve ayyaş olmakla eleştirilen tek kişi Berenger'dir. Jean, Berenger'i çaba göstermediği, içkiye ve kayıtsızlığa gömüldüğü, giysileri temiz ve düzenli olmadığı için azarlar ve Berenger'in birçok eksikliğini sıralayarak kendini motive eder. John, Berenger'e sürekli normal bir vatandaşın pozisyonundaki görevlerini hatırlatır, Berenger ise onu utançla dinler. Ancak John ilginç bir şekilde gergedana dönüşen ilk kişilerden biridir. Dayatılan toplumsal normlara inanmaktan aciz olan Berenger ise, gergedana dönüşmeyen tek kişidir. Berenger'in can sıkıntısı, ilk başta sürdürdüğü mekanik hayatın sonucunu gibi görünür. İçki içmesini şöyle açıklar: "Bu kasabada çok az dikkat dağıtıcı şey var-çok sıkılıyorum. Yaptığım iş için yaratılmamışım... her gün ofiste, günde sekiz saat çalışmak-ve yılda sadece üç hafta tatil! Cumartesi gecesi geldiğinde kendimi bitkin hissediyorum ve bu yüzden- nasıl



olduğunu bilirsiniz- sadece rahatlamak için...” (Ionesco, 1996, s. 10). Daha sonra bu ıstırap varoluşsal çağrışımlar kazanır:

Aslında içkiyi o kadar sevmiyorum. Ama içmezsem de olmuyor. Sanki bir şeyden korkuyormuş gibiyim hep, korkum geçsin diye içiyorum... Açıklanması zor korkular. Yaşamda insanların arasında kendimi rahat hissetmiyorum ancak gidip bir kadeh bir şey içince rahatlıyorum, gevşiyorum, unutuyorum... Yorgunum yıllardan beri yorgunum. Bedenimin ağırlığını güç taşıyorum... Her an bedenimin varlığını hissediyorum sanki kurşundanmış gibi, ya da sırtımda birini daha taşıyormuşum gibi. Kendime alışamadım bir türlü. Ben ben miyim, değil miyim bilemiyorum (Ionesco, 1996, s. 22).

Dünyayı ayakta tutan, insanların dünyaya uyum sağlamasını mümkün kılan klişeleri kabullenmek sessizliğin ve dehşetin egemen olduğu alana sürüklenmektir ve bu alan insanların maddi baskısının istilas altındadır (Williams, 2018, s. 227). Bu baskı kişilerin insansal olanaklarını geliştirebilmelerini sağlamadığı gibi olan bitenlerdeki değer sorunlarını görebilmelerine de yardımcı olmaz. Sadece insanı, anlamsız bir dünyada bedeninin ağırlığı ile yapayalnız kalmış olarak hissettirir.

Ionesco, oyunlarında yaşamın saçmalığını görsel olarak sunmak için birçok geleneksel olmayan teknik kullanır. Bu oyunda kullandığı en belirgin teknik, gergedan, insanların temel vahşetinin ve evrenin anlamsızlığının şiirsel bir metaforu olarak kullanmasıdır. Neden gergedanı seçtiğini şu sözlerle anlatır: “Boğa? Hayır: Çok soylu. Su aygırı? Hayır: Çok cansız. Manda? Hayır: Mandalar Amerikalı’dır ve politik ima içermezler... Gergedan? Sonunda, rüyamın gerçekleştiğini, somutlaştığını, gerçek ve kitle olduğunu görüyordum. Gergedan! Hayalim!” (Kıraç, 2023, s. 40). Gergedan, daha önceki dönemlerin oyunlarını karakterize eden güzellik ve asalet imleriyle bir tezat oluşturur. Bu tezatlıkla paralel bir şekilde mantıklı ve düzenli diyalog da ilk sahnede reddedilir ve iç içe geçmiş konuşmalar birleşerek kaos izlenimi verir. (Berenger ve Jean’ın diyalogları ile Mantıkçı ve Yaşlı Adamın diyalogları) Sahnede olup bitenlerin sembolik kullanımları nedeniyle kavranması kolay değildir. Esslin, *Absürt Tiyatro* adlı makalesinde seyircilerin “sahnedeki olayları tamamen dışarıdan gördüklerini, bu garip olay örüntülerinin tam anlamını asla anlamadıklarını” belirtir (Esslin, 1960, s. 5).

Anlatının zeminine yerleşen gergedanların kasada ilk olarak (önce bir gergedan görülür) görülmesi ve bu tuhaf varlıklara anlam verilememesi



oyunda dikkat çeken ilk şeydir. Bu anlamsızlık, Ionesco'nun kullandığı yöntemlerden biridir. Ev Kadını, Bakkal, Bakkal Kadın, Yaşlı Adam, Mantıkçı, Masalara Bakan Kız, Patron karakterleri neredeyse aynı anda “Ah, bir gergedan!” der. Yorumların hepsi birbirine benzerdir ve bu insanlar orijinal yargılarda bulunma yeteneğinden yoksun olarak resmedilir. Oyunun daha başlarında, her bir kişinin düşünmeden başka birinin hareketlerini ve sözlerini tekrarladığı bir tür ‘kitle zihni’ dikkat çeker. Hiç kimse gergedanları gelecekteki bir eğilimin habercisi olarak görmez ya da görülmelerinin arındaki anlamı sorgulamaz. Sadece bu olayın tuhaflığı hakkında bir miktar şaşkınlık ifade edilir. Ev hanımı paniğe kapılır, sahneye koşar ve yiyecek sepetini düşürür. Bakkalın karısı gergedanı yalnızca ev hanımının bakkaldan yiyecek almaması nedeniyle ona karşı bir intikam aracı olarak görür. Yaşlı beyefendi gergedana yalnızca yüzeysel bir ilgi gösterir. Çoğunlukla ev hanımının sevgisini, dağılmış erzakları toplamasına yardım ederek kazanmakla ilgilenir. (Kadın toplamayı bitirip gitmeye hazırlanırken, ona eşlik etmeyi teklif eder.) Daha sonra toplumun baskın kaygısı, sert ve tehlikeli bu hayvanların tek boynuzlu mu yoksa iki boynuzlu mu, Asyalı mı yoksa Afrikalı mı olduğunu tartışmak olur. Bu çevresel, tek fikirli karakterler gergedanın ortaya çıkışını anlamaktan acizdir ve sonunda gergedana dönüşmelerini sağlayan şey de bu düşünce eksikliğidir.

Oyunun devamında bir gergedan ev hanımının kedisinin üzerinden geçip ölümüne neden olduğunda, acıklı bir yas tutma başlar (Ionesco, 1996, ss. 14-35). Ölüm, oyundaki tüm karakterlerin ev hanımına karşı sempati duymasını sağlar. Acıma ifadelerinin tekrarı duygunun basmakalıplığını ve boşluğunu vurgular. Ev hanımının kedisinin kaybı için üzüntüsü ve onun iyi niteliklerini övmesi (O kadar iyiydi. O, her zaman tepsisini kullanırdı) aynı anda ilişkilerde gülünç ve şefkatli olanın iç içe geçtiğini ortaya koyar. Burada varoluşçuluğun yaşamı en çıplak haline indirgeyen ve tüm bağları sadece yaşamın saçmalığı ile ele alan tutumu vurgulanır. İnsan durumunun anlamsızlığı ontolojik olarak sunulur. Hayat ve ölüm her ikisi de bir boşlukta gerçekleşir ve tesadüfi, boşuna bir varoluştaki birbirinin yerine kullanılabilir. İnsani yanılışmaların meydana geldiği bütünsel durumda sadece ölüm ve ıstırap gerçektir. Gülünç dış görünüşün arkasında kendi yasalarına göre işleyen bağımsız bir şiddet vardır ve bunun farkında olmak hem acı çekmek hem de özgürleşmektir.



Ionesco, karakterlerin dar görüşlülüğüyle alay eder. O, burjuva zihninin, ortaya çıkabilecek her türlü olguyu haklı çıkarmak için rasyonaliteye ve ‘mantıksal zorunluluğa’ nasıl güvendiğini Mantıkçı ve Botard karakterlerini kullanarak tasvir eder. Ona göre, onların akıl yürütmeleri ve kendi entelektüel üstünlüklerine olan egoist inançları, saçmalıktan başka bir şey değildir. Mantıkçı, ilk perdedeki karakterler arasında en bilge ve en makul kişi olarak sunulur ve gergedan hakkındaki anlaşmazlıkları çözmesi için ona güvenilir. Mantıkçı ile Yaşlı Adam arasındaki konuşma, Mantıkçının her soruna karşı sözde entelektüel yaklaşım sunduğu mantık etrafında döner. Mantıkçı, akıl ve mantıkla ilgili ‘saçma’ önermeler sunarak Yaşlı Adam’ı etkiler. Şöyle ki Mantıkçı: “Tüm kediler ölümlüdür. Sokrates de ölümlüdür. Öyleyse Sokrates bir kedir” der (Ionesco, 1996, s. 24). Mantıkçı karakterinin sorulara verdiği yanıtları ve Sokrates’in bir kedi olduğuna dair sözde ‘kanıtları’, aracılığıyla Ionesco, mantıksal önermelerinin doğruluğunu tartışmaya açar. Yaşlı Adam modernitenin kolayca şekillendirdiği insan tipine örnek olarak görülür. Ionesco saçmanın saçmalanarak verilmesinden hareketle, modernitenin dayattığı aklın saçmalığını ortaya koyar (Arıkan, 2017, s. 48). Bu perdedeki Berenger ile Jean ve Mantıkçı ile Yaşlı Adam arasındaki diyaloglar dilin sıradanlığını açığa çıkarır. Hem Mantıkçı hem de Jean tarafından ileri sürülen iddialar, pozitif Kartezyen mantıksal paradigmayı zayıflatan klişelere dönüşür. En kararlı görünen ve kendi doğru bildiğinden şaşmayan Botard karakteri de meslektaşları tarafından pek takdir edilmese de ‘metodik zihniyle’ övünür ve hayata dair kesin, bilimsel bir görüşe sahip olarak resmedilir (Ionesco, 1996, s. 46). Gergedanlarla ilgili raporlara alaycı bir şekilde güler ve bunları gazetecilerin hayal gücüne bağlar. Bir gergedan gördükten sonra bile, “hiçbir şey göremiyorum. Göz aldatmacası bu” (Ionesco, 1996, s. 56) der. Botard, yanıldığı apaçık ortaya çıktıktan sonra, gergedanların varlığından şüphe ettiğini reddeder, sorunu en başından beri takip ettiğini ve kimin sorumlu olduğunu bildiğini iddia eder (Ionesco, 1996, s. 63). Kendi hatalarını kabul etmeye isteksizdir ve bu nedenle tamamen asılsız suçlamalarda bulunur. Botard ve Mantıkçının mantıksızlığı aracılığıyla insan muhakemesinin, esasen anlamsız olduğunu göstermek isteyen Ionesco’nun iç dünyası mantıksız ve saçmadır. O, evreni anlaşılır bir bütüne bağlayan hiçbir geçerli mantıksal kural görmez. Ona göre, insan muhakemesi dünyaya düzen getiremez çünkü kendisi saçmalıktan başka bir şey



değildir. Ancak Jean ve Mantıkçının birinci perdede yankılanan gerçekleri, mantığı ne kadar gülünç hale getirmiş olursa olsun, oyunda hiçbir yerde aktarım kullanımı tamamen itibarsızlaştırılmaz ya da terk edilmez. Üçüncü perdede, Berenger'den farklı olarak görünüşte iyi uyum sağlamış bir adam olan Dudard'ın, panikleyen arkadaşını sakinleştirmek için mantığı etkili bir şekilde kullandığı görülür. Dudard, Jean'ın sarsıcı bir şekilde benimsediği geleneksel görüşleri sakin bir şekilde onaylar. Akılcılık, görev ve ataerkillik söylemlerini içselleştirmesi, Berenger'in varoluşsal sıkıntısının aksine, ona normallik havası verir. Daisy'nin kendisinin yerine Berenger'i seçmesinden rahatsız olduğunda, eylemlerini haklı çıkarmak için geleneksel kalıpları ve ifadeleri kullanarak, gevezelikle biraz da alaycı bir şekilde gergedanlar topluluğuna katılmayı seçer.

Karakterlerin dönüşümleri oyunun odak noktasıdır. Bir insan olarak kimliğini kaybetmek ve hayvanlığı benimsemek saçmadır ancak karakterler bunu kabul ederler çünkü yaşamdaki varoluşları daha da saçmadır. Abbotson bu durumu şu şekilde ifade eder:

Modern varoluşun saçmalığının entelektüel olarak iletilemeyeceğini hisseden Ionesco, izleyicilerine bunu nedenselliğe inananlarla alay eden ve insanların hayatlarının ve ilişkilerinin anlamsızlığını ve mantıksızlığını, iletişim kuramamaları nedeniyle kendilerini ve başkalarını insanlıktan çıkarmaya yol açan karakterlerin sunumunda ortaya koyan bir oyun aracılığıyla hissettirir (Abbotson, 2003, s. 2).

Absürdlük belirsizliğe neden olur ve dünyayı anlaşılmasız bir yere dönüştürür. Dünyaya olan güvensizlik varoluşçu temalarından biridir. Dünya, açıklanamayan ve bilinmesi olanak dışı olan kaoslarla örülüdür. İnsan da kaosu ortasında ne yapacağını bilmeyen, direkt bir tehditle karşı karşıya bulunduğu bilincinde, yalnız ve umarsız, korku ve kaygı yüklü bir varlıktır. Dünyanın maddi yapısından, devletlerin yönetim anlayışından, insanlar arasındaki sosyo-ekonomik, etik ve ideolojik vb. durumlardan kaynaklanan tehditlerle karşı karşıyadır. Meydana gelen doğal afetler, insanları topluca, bir hiç, uğruna katleden totaliter rejimler, toplumsal ilişkileri yok eden sosyal sınıflar arasındaki ülküsel yönelimler ve yaşam tarzları dünyayı yaşanmaz bir yer haline getirmiştir.



Uyumsuzluk ve Yalnızlık: İstenmeyen Kişi

İnsan doğası olarak ifade edilebilecek evrensel bir özün olmadığı düşüncesi varoluşçuluğun temelini oluşturur. İnsan önce var olur. Bu temel, tüm sorumluluğu insana yükler. Yaşanmaz hale gelen dünyada karar verme ve sorumluluk duygusu ise insanda bunalıya neden olur (Sartre, 2003, s. 35). Ionesco, böyle bir bunalıyı derinlerinde hissederek, çevresine uyum sağlayamayan Berenger karakterini kullanarak kitle ile birey arasındaki uçurumu göstermek ister. Onun için kitle insanı: “En kurnazları, olaylara adım uydurabilenler, başarıya ulaşıyor. Akıntıya karşı yüzmüyorlar. Böylece hep karlı çıkıyorlar. Kazançlılar ama yaşamıyorlar, kendileri yok ortada, akımın içinde eriyorlar, onun biçimini alıyorlar, kendi biçimleri yok” (İpşiroğlu, 1978, s. 23). Bu şekildeki kitle insanının oluşturduğu toplum, normlara ve değerlere karşı duyarlılığını kaybetmiştir ve bunların ihlaline karşı tepki göstermez. Ona göre; çağımızda ‘insan’ ve ‘yeni (modern) insan’ olmak üzere iki insan türünden söz edilmesi daha doğrudur. Yeni insanın karşılığı olan gergedan, normal insandan farklıdır ve bu farklılık şu ifadelerle dile getirilir:

Yeni insan bana yalnız psikolojik açıdan değil, fizik açıdan da insandan ayrılıyor gibi görünüyor. Ben yeni insan değilim. İnsanım. Düşünün bir kere: Bir sabah kalktığınızda gergedanların ortalığı sardığını görüyorsunuz. Gergedanların moral anlayışı, gergedanların felsefesinin egemen olduğu bir gergedan dünyasında buluyorsunuz kendinizi. Yaşadığınız kenti bir gergedan yönetiyor. O sizin sözcüklerinizi kullanıyor ama sizin dilinizi konuşmuyor. Onun için sözcüklerin ayrı bir anlamı var. Böyle bir kimseyle nasıl anlaşabilirsiniz? (İpşiroğlu, 1978, ss. 24-25).

Berenger, oyundaki diğer karakterlerden çok daha fazla hayatın gerçekliğini görür ve bu vizyondan kaçmak için içer. Özellikle ilk sahnede, etrafında olup biten olaylardan kopuk görünür. İlk gergedana pek dikkat etmez ve genel olarak tutarsız bir izlenim verir. Gergedanın nereden geldiği konusunda spekülasyon yapması istendiğinde, “Belki bir taşın altında saklanıyordur?... Ya da belki de solmuş bir dalda yuva yapmıştır?” der (Ionesco, 1996, s. 19). O, hayatta nihai anlam ve gerçeği arar. Özellikle Jean olmak üzere arkadaşlarına hayranlık duyar ve aradığı şeyi bulmak için onlara bakar. Arkadaşları birer birer gergedanlara dönüştükçe hayal kırıklığına uğrayan Berenger’in akıl ve kültüre olan inancı yerle bir olur. Jean, Berenger’in



gözleri önünde bir gergedana dönüşür. Aslında bu, görünmez olanın görünür hale gelmesinin bir örneğidir. Çünkü Jean, hayvani bencilliği, duyarsızlığı, hayal gücü eksikliği, inatçılığı, mantıksız öfkesi, hükmetme arzusu ve saldırganlığı nedeniyle zaten bir gergedandır.

En yakın arkadaşı Jean'ın dönüşümünden sonra Berenger, iş arkadaşı Daisy'nin varlığı ile aşka tutunmak ister. Karşılıklı olarak birbirlerine duygularını ve sevgilerini ifade ettikleri son perdede Berenger'in evindedirler. Birlikte yaşamaktan, mutlu olmaktan ve dönüşüme direnmekten söz ettiklerinde aslında birbirlerini tanımadıkları, kendi kafalarında yarattıkları kişilikleri sevdikleri ortaya çıkar. Özellikle Berenger'in arkadaşlarının gergedana dönüşmelerine engel olamadığı için kendini suçlarken Daisy'nin kayıtsız görünmesi aralarındaki gerginliği tırmandırır. Bu kayıtsızlık Berenger'i hayal kırıklığına uğratar. Daisy ise Berenger'i gerçekçi olmakla ve romantik olmamakla suçlar. İlişkilerindeki beklentilerin farklılığı karşılıklı suçlamalara ve hayal kırıklıklarına dönüşür. Berenger gergedanlaşan dünyalarının anormal durumundan kurtulmanın çaresi olarak çocuk sahibi olup, çoğalıp, insanlığı kurtarmaktan bahsederken, Daisy çocuk istemediğini, belki de kendilerinin anormal olduklarını, kurtarılmaya ihtiyacı olanın kendileri olduğunu söyler. Sevgiyle, aşkla sorunlarını aşabileceklerini söyleyen Berenger'e karşı; Daisy, sevginin sağlıklı bir duygu, zaaf olduğunu ve kendisini utandırdığını söyler. Buna karşın gergedanlardan fıskıran olağanüstü güç birikiminden ve canlılığından bahseder. Dildeki bu kriz Daisy ile Berenger arasındaki sevgiyi dağıtır.

Üçüncü perdenin sonunda, Berenger ve Daisy yeryüzündeki son erkek ve kadın olarak kaldıklarında, Daisy Berenger'e "(gergedanların) zihinlerinin çalışma şeklini anlamaya ve dillerini öğrenmeye" çalışmalarını önerir (Ionesco, 1996, s. 100). Berenger, Daisy'e tokat atar. Daisy yanlış yerde olduğunu düşünür ve gergedan topluluğuna katılır. Nihayetinde Berenger'in aşka olan inancı da kaçınılmaz bir şekilde paramparça olur. Böylece yalnız olarak düşmanca ve anlaşılmaz bir evrene sürüklenir. O, içinde bulunduğu durumun bilincinde olan ama eyleme geçmek için yeter gücü kendinde bulamayan, eli kolu bağlı aydın sınıfının temsilcisi gibidir (İpşiroğlu, 1978, s. 28).

Oyununda ötekiyi, absürd bir hale getirerek gergedanlaştıran Ionesco, ilk perdede korkulan ve kaçınılan bir öteki olarak yer verdiği gergedanları



üçüncü perdede özenilen ve estetik bulunan bir yerde konumlandırır (Hatiboğlu, 2023, s. 92). Bu perdede gergedanlara büyük sempati duyan, git-tikçe kişiliklerinden çıkıp gergedan özellikleri gösteren ve sonunda tamamen gergedanlaşan karakterlerin çokluğu dikkat çeker. Berenger'in patronu M. Papillon gibi bazıları neredeyse hiç direniş göstermeden, her şeyden 'yönetim'in sorumlu olduğunu düşünür ve tek işlevinin emirleri yerine getirmek olduğunu söyler. Botard gibi diğerleri, ilk başta güvenilir kanıtlara rağmen 'gergedanlık' diye bir şeyin varlığını reddederek geçici, sözlü bir protesto yaparlar sonra bunu öfkeyle kınarlar daha sonra da buna katılırlar. Dudard gibi eğitilmiş olan diğerleri, tüm bakış açılarını değerlendirmeye çalışırken aşırı derecede liberal olmaya, yeni deneyimler yaşamaya, kendisine izin verene kadar yeni 'ideoloji' tarafından baştan çıkarılmış olarak sunulur. Peki, ama gerçekte karakterler neden gergedan olmayı tercih ederler. Bir grup, gergedanların sahip olduğu kaba güce ve yumuşak insancıl duyguların bastırılmasından doğan yalınlığa hayranlık duydukları için kalın derili olmayı yeğler. Hayvan içgüdü, gergedana gücün sayıca birleşenler tarafından elde edildiğini öğretir. Ve bu, karakterlerin, politik etkilerden büyülenen dönüşümünü sembolize eder. Bazıları, insanların gergedanları yalnızca onların düşünüş biçimini anlayarak insanlığa geri döndürebileceklerine inanır. Diğerleri ise (özellikle Daisy) çoğunluktan farklı olmaya dayanamadıkları için gergedan olmayı tercih eder (Esslin, 1999, s. 145). Düz mantığa sahip olanlar ve insan yaşamının saçmalığının farkında olmayanlar için gergedanlara katılmak daha kolay görünür.

Bay Boeuf'un karısına karşı şefkati, Dudard'ın gergedanların davranışlarının oyun oynayan çocukları anımsattığına dair yorumu, Mantıkçının gergedan haline geldikten sonra bile şapkasını tercih etmeye devam etmesi ve gergedanların trompet seslerinin 'melodik' korusu aracılığıyla gergedanların insani unsurlarını koruduğu ima edilir. Gerçekten de insanlar arasındaki sosyal bağlar gergedan popülasyonunun artmasına yardımcı olmuş gözüktür ve birçok insan dönüşmüş sevdiklerine katılmayı seçer. Jean ve Botard'ın durumunda, ikisinin de mizaçları nedeniyle dönüşümü seçtikleri açıktır. Jean, eylemlerini haklı çıkarmak için toplumsal olarak yerleşik görev ve irade kavramlarını alıntılaman ve kendisine ve Berenger'e şiddetle olumlu bir dünya görüşü empoze eden takıntılı bir konformisttir. Benzer şekilde, Botard da belirli ideolojileri çağrıştıran terminolojiler kullanır,



Marx'ın dini halkın afyonu olarak adlandırdığında ve Bay Boeuf'un bir gergedana dönüşmesi durumunda sigorta sağlanması için sendikal bir müdahalede ısrar ettiğinde neredeyse Jean'a benzer bir mizaç sergiler.

Sonunda Berenger'in kendini düzeltme inançları ve umutları kaçınılmaz bir şekilde paramparça olur ve düşmanca bir dünyaya karşı meydan okumasını haykırmaktan başka yapabileceği hiçbir şey kalmaz. İnsanlığa olan inancını kaybeder ve gergedanları güzel bulur. Herkes hayvan durumuna geçtiğinde ve yalnız kaldığında, onlar gibi olmak ister. Berenger bu durumu oyunda şu sözlerle ifade eder:

Derim yumuşak. Of, bedenim de bembeyaz, üstelik de kıllı! Derim sem sert olsaydı keşke, o harikulade koyu yeşile dönüşseydi, çıplaklığım da ayıp bir çıplaklık olmasaydı, onlarınki gibi kılsız bir çıplaklık olsaydı! (Böğürtüleri dinler) şarkılarının bir albenisi var, biraz hatır hutur, ama bir albenisi var! Onlar gibi yapsam. (Onları taklit etmeye çalışır.) Vuu! Vuu! Brr! Yok, olmuyor! Bir kez daha deneyeyim, daha yüksek! Vuu! Vuu! Brr! Yok, yok olmuyor, çok hafif, çok güçsüz! Böğüremiyorum. Yalnızca uluyorum... Vicdanım hele hiç rahat değil, ben de gitmeliydim peşlerinden, daha o zaman. Artık çok geç! Ne yazık, bir yarattığım artık ben, bir yarattığım ben. Ne yazık, hiç gergedan olamayacağım, hiç, hiçbir zaman! Değişemem artık (Ionesco, 1996, s. 123).

Ancak Berenger gergedana dönüşmeye çalışsa da, gergedan kükremesini taklit etse ve insan görünümünü hakkında endişelense de çok geçtir. Artık herkesle aynı seçimi yapmak istediğinden, bir alternatifin ona kapalı olduğunu fark eder. Bu, Berenger'in insan varoluşunun saçmalığının bilincinde olduğu için her zaman bir alternatiften mahrum bırakılmış olabileceğini düşündürür (Zutshi, 2013, s. 9). Teslimiyete karşı acı dolu bir protesto işareti olan tam bir umutsuzluğa karşı bilinçlenir. O, ne gergedanlar görünür olmadan önce ne de gergedanlar görünür olduktan sonra başkaları gibi sadece uyum sağlayarak ve bağlı kalarak sürünün bir parçası olmaz. Berenger kasabanın tüm sakinleri yavaş yavaş gergedana dönüşürken, sonuna kadar direnerek ahlaki duyarlılığını, bireyselliğini ve insanlığını korur. Menecius, insanların vahşi hayvanlardan farkının çok küçük olduğunu söyleyerek şöyle der: "Sürüler halinde olan sıradan kişiler bu farkı hemen yitirirken üstün insan ise bu farkı dikkatli bir biçimde muhafaza eder" (Akt. Thoreau, 2018, s. 252). Oyunun sonunda Berenger'in ağzından şu sözler işitilir:



“Hepsine karşı mücadele edeceğim, hepsine karşı! Geriye kalan son insanım ve sonuna kadar öyle kalacağım. Teslim olmayacağım!” (Ionesco, 1996, s. 107). Onun bu kararlılığı belirli bir yetenekten ya da bir kahraman olarak aşkın bir değere olan kesin inancından değil, engelliliğinden dolayıdır. Ciddi bir şekilde insan olmaya çalışması onun özrüdür. Artık her şey yer değiştirmiştir, gergedanlık normalleşmiş, insan olmak ise ötekileştirilmiştir. Aslında Berenger de dönüşmüştür. Diğer karakterler bedensel olarak gergedana dönüşürken, daha önce bastırdıkları şiddet yanlısı doğalarını örneklendirirken, Berenger’in değişimi ahlakidir ve oyunun başındaki pozisyonunun tamamen tersidir. Oyunun başında amaçsız, yabancılaşmış, çok fazla içen ve yaşamda çok az değer farkında olan, meslektaşı Daisy’nin güzelliğinden başka bir değer bulamayan sıradan bir adamdır. İşinden bıkmış, yorgun, kendini yetiştiremeyecek kadar uyuşuktur. Pasiflik, dönüşümlerin altında yatan neden olup, sorumsuzluk ve kayıtsızlık ikliminin teşvik edilmesine yardımcı olur. Ancak Berenger’in gergedanların varlığını kabul etmektense, hayatı bir saçmalık olarak tanıması karakterini değiştirmeye yöneltir. Hayatın saçmalığı, bir insan olmanın belirgin bir başarı değil, istenmeyen ve istemeden acınası bir zayıflık olmasıdır. Bloom şöyle yazar: “Zavallı Berenger kesinlikle kusurlu bir kahramandır: zayıf, kafası karışık, korkak, alkolik. Yine de pes etmeyecektir. Hiç kimse gergedanlarımıza karşı savaşı kazanamaz ve Berenger şüphesiz boynuzlanacak ancak o, insan olarak ölecektir” (Bloom, 2005, s. 248). Ancak hümanizm, baskın kalın derililerin yeni felsefesi ve yeni aksiyolojisi tarafından tehdit edilirken, Berenger’in insan ahlakından ve “insan medeniyetinin yüzyıllardır inşa ettiği, yeri doldurulamaz değerler dizisinden” vazgeçmeyi reddeden duruşu düşündürücüdür ve yeni bir olanağa işaret eder.

Özetle kimlik kaybı, aşk, bir ideolojiye kör ya da aşırı bağlılık gibi evrensel temalar içeren oyun, kitlelerin ideolojisini sorgular, bireyselliğe önem verir ve modern toplumun insanı insanlıktan çıkarmasını kınar (Lane, Nancy, 1994, s. 22). Toplum tepkilerinin bireyi nasıl belirlediğini, temsil ve kültürün insanların düşünme biçimini nasıl değiştirdiğini ve bunun da onların eylemlerini nasıl şekillendirdiğinin bir örneğini sunar. Oyun, aynı zamanda Jean’in sağlık takıntısı, güç arzusu ve ilkel devlet çağrısı, doğal ve sağlam bir saflık ve iktidar iradesi idealine olan ilgisi aracılığıyla faşist ideolojinin etkisini yansıtır. Ayrıca, gergedanların yeşil derileri, “Demir



Muhafız lejyonerlerinin giydiği yeşil gömleklerin bir hatırlatıcısı” (Dolamore, 1984, ss. 29-30) olmaları bakımından semboliktir. Duyarsız ya da daha az duyarlı insanların mutlu sürüsüne katılmayan bireyin tragedyası olan oyun, fikir akımı olarak adlandırılabilir olan şeyin, onun hızlı evriminin, gerçek bir salgına benzeyen bulaşma gücü karşısında Ionesco’nun düştüğü hayreti dile getirme çabasıdır. Ne yazık ki günümüzde bu hayreti duymadığımız tek bir gün yoktur. Çünkü Ionesco, içinde bulunduğumuz çağın her türlü merhameti yasakladığını, nefret etmemeye izin vermediğini ve yanlışların en kötüsünü ‘iyiliğin ayartmasına’ kapılmak olduğunu söyleyerek şöyle yazar:

İnsanlığın kurtuluşunu ya da mutluluğunu hararetle arzulayanlardan korktuğumu açıklarsam yeni bir şey söylemiş olmam. Doğruluk taslayan birini gördüğümde elinde kama bulunan bir katil görmüş gibi kaçırım. Günümüzde ise ‘seçim yapmak gerek’ diyorlar. ‘Daha az kötü olanı seçmek gerek. Tarihin yönünde giden şey daha iyidir’ diyorlar. Peki, tarihin yönü nerede? Sanırım bu da yeni bir yalan, hep var olan aynı katletme dürtüsünün yeni bir ideolojik savunması: Zira böylece ‘tavır alıyoruz’ ve anlaşma yapmak için öldürenlerin şu veya bu partilerine yazılmak için daha duyarlı bir nedenimiz oluyor. En son yutturmacanın en son ikiyüzlülüğü işte burada. Çok iyi gördük: Nefret etmeye cesaret edemeyen kişi toplumun gözünden düşüyor. Alçak oluyor, parya oluyor (Ionesco, 2020, s. 161).

Eserlerinde kötülüğü ortaya koyduğu ancak iyiliğin ne olduğunu söylemediği için eleştirilen Ionesco ise, insanlığa yön vermenin tarih boyunca denendiğini ve bir sonuç vermediğini belirtir. Bu eleştirileri aşmak için şöyle yazar: “Hiçbir toplum, insanın üzüntüsünü yok edemedi, hiçbir politik düzen bizi yaşamının acısından, ölüm korkusundan, mutlak olana duyduğumuz susuzluktan çekip alamaz; toplumsal koşulu yönlendiren insanlığın durumudur, aksi değil!” (Esslin, 1999, s. 106). Bu nedenle ders vermediğini ya da çağdaşlarını eğitmek iddiasında bulunmadığını, tanıklık ettiğini; açıklama yapmayıp, kendini ifade etmeye çalıştığını söyler. İşte tam da bu nedenle o, ‘toplumun basmakalıplıktan, boş formüllerden ve sloganlardan başka hiçbir şey’ olmayan dilini parçalama gereği duyar. Anlam yitmesi kaçınılmaz olarak, anlamın iletilmesinde önde gelen bir araç olan dilin sorgulanmasına yol açar. Dil, gerçek iletişimde kullanılan anlamlı bir araç olmaktan çıkar. Aynı şekilde anlamdan yoksun bir evrende felsefe ve siyaset



gevezelik konumuna düşer. Yanılsamalar ve kurgularla dolu dünya, insan davranışının absürtlüğünü, tarih de dünyanın mutlak faydasızlığını ortaya koyar. Gerçeklik ve dil tüm anlamını yitirmiş bir şekilde parçalanır. Tüm bu anlamsızlığın içinde insana yapacak ne kalır? Eyleme geçmeli mi, geçmemeli mi? Yaşamalı mı, yaşamamalı mı? Bir şey yapmalı mı? Ona göre, yazmak eyleme geçmektir. Sanatı, absürd tiyatro yazarlığını seçmesi kendi eylemliliğidir.

Oyunları aracılığıyla dinsel ya da siyasal tutuculuğun kesin kabul edilen doğrularına saldıran Ionesco, izleyiciyi rahatlığından sıyrarak, insanlık durumunun acımasız gerçekliğiyle yüz yüze getirmeyi amaçlar. Ancak seyircilerine vermek istediği mesaj umarsızlık değildir. Karşı çıkış, insanlık durumunu olduğu gibi tüm gizemliliği ve saçmalığıyla kabul etmektir. İnsan bu durumu sorumlulukla taşımalıdır çünkü varoluşun gizemlerinin kolay bir çözümü yoktur. Kolay çözümlerin, rahatlatıcı düşlerin bir tarafa bırakılması acıdır ancak özgürlük ve rahatlık duygusu verir. İşte bu nedenle absürd oyunlarının sonunda, umarsızlık gözyaşları değil, kurtuluş kahkahaları işitilir (Esslin, 1960, s. 11). Ionesco'nun farkına vardığı üzere, kurulacak sahici toplumun temelinde bütünsel yanılsamanın anlaşılması, yaşamın gülünç ve acıklı olduğunun kabulü vardır. Oysa Emerson'a göre varlığın yüce amaçları görülmeyince yaşam gülünç ve acıklıdır (Emerson, 2020, s. 170). Varlığının doğasında bulunan çelişki insanı çözüm bulmak için tepki göstermeye zorlar. İnsan, varoluşundaki ikiye bölünmüşlük karşısında edilgin kalamaz, insan olduğu için türdeşleri ve doğa ile bir birlik ve bütünlük duygusuna erişebilmek için kendisiyle dışındaki dünya arasındaki ayrılığı nasıl ortadan kaldıracığına yönelik soruya muhataptır ve yaşamının her anında varoluş ve eylemde bulunuş biçimiyle bu soruyu yanıtlamak zorundadır.

Sonuç

Varlığımız, nereden geldiğini bilmediğimiz bir yerden akar gelir. İnsan kendi varlığından kaçamaz, bu varlığın kendini gösterdiği dünyadan, dünyanın varlığından kaçamaz. Ben kimim? Neden buradayım? diye sorar. Bu tür sorular, insan kaybolduğunda, kendisini ve etrafındaki insanları tanımadığında daha belirgin olur ve anlamın eksik olduğu bir dünyada anlamın nasıl yaratılacağı konusunda bir kaygıyı paylaşır. Evreni anlamlı kılan her türlü baskın ahlaki çerçeveden tamamen kopukluk duygusunu dile getiren eserde, bu sorular Berenger karakteri üzerinden aktarılır. Ancak önceden



var olan değerlerin eksikliği her şeye izin verildiği ya da eylemin gereksiz olduğu anlamına gelmez. Daha ziyade her insanın eyleminin veya eylemsizliğinin başkaları üzerindeki etkisini tam olarak düşünme sorumluluğuna sahip olduğu anlamına gelir. Onun oyunları somut çözümler sunmadan sorular sorar ve böylece izleyicilerini diğerleriyle olan ilişkilerini sorgulamaya zorlar. Bu oyunda Berenger'in sorgulaması, gergedana dönüşen arkadaşları ve kasaba halkı içindeki yalnızlığına, insan kalma mücadelesine dönüşür. Bu mücadele günümüzde yaşamın anlamını sorgulayan ve çevresindeki kabalığa, cahilliğe, iletişimsizliğe direnen her insanın mücadelesine dönüşmüş durumdadır.

İnsanlar insan olmanın gereği olan düşünme becerilerini kullanmayıp, toplumda egemen olan normları takip ettikleri için gergedanlara dönüşmeye başlar. Diğer insanların buna tepki verme şekli, neden gergedanlara dönüştüklerinin açık göstergesidir. Berenger hariç tüm karakterler gergedanlara dönüşür, öznel kimliklerini kaybeder. Değişimleri, insan olarak saf kökenlerine dönmek değil, tehlikeli bir canavara dönüşmektir. Yeni formlarına hayran kalır ve sanki bir hayvan olmak, mevcut durumda bir insan olmaktan daha iyiymiş gibi bundan mutlu görünürler. Bu durum, insanlığın tehlikede olduğunu ve insanların insan olmaktan bıktıklarını gösterir. Hayatlarına bir anlam bulabileceklerini umarak insan değerlerini ve özelliklerini riske atan ancak başarısız olan tüm karakterler, kötü normu takip eder. Oyundaki gidişat, bu boyun eğme hızlı bir şekilde tüm dünyaya yayılarak insanlık tarihinin sona ermesine neden olabilir. Ancak tüm zorluklarına rağmen özgüven ve bireyselleşme arzusu, Berenger'in amaçsız ve alkolik bir kişiden insanlığı kurtarma görevini omuzlarında taşıyan bir insana dönüşmesini destekler. O, normal bir insan statüsüne geri dönmek ve Daisy'ye olan sevgisini açığa vurmanın tek yolunun daha iyi bir insana dönüşmek olduğuna inanır. Kalbini ve zihnini geçişe açar, kendine içki içmek yerine zihnini geliştireceğine söz verir. Söz, oyunun başında verilir ve oyunun sonunda bu değişimin sonuçlarına tanık olunur. Berenger, insanların düşüncelerini ve davranışlarını değiştirerek kökenlerine dönmeleri ve hayatlarının amaçlarını ve anlamlarını gün ışığına çıkarmaları gerektiği sonucuna varır. Bu sonuç ve kararlılık değerlidir ve günümüz insanı için umut vericidir.

Modern yaşamın getirdiği kriz durumu, kalın derileri, koca kafaları ve evcilleştirilebilir olmalarıyla gergedanlar ile umarsız davranışları, düşünce



kıtlıkları ve kolay yönlendirilmeleri nedeniyle her türlü değişikliği memnuniyetle karşılayan modern insanın (ki Ionesco buna ‘yeni insan’ der) benzerliklerini ortaya koyar. Bir sistem eleştirisi olan oyunda, bilmeden, düşünmeden, sorgulamadan, herhangi bir şeye körü körüne bağlanan insanlar yansıtılır. Toplum yaşamında fanatizme dönüşen bir akımın insanı gergedanlaştırması, daha doğrusu insanlığından çıkarması konusu, kişilerin hemen hepsinin gergedana dönüşmeye karşı diren(e)memesi ve kendilerini akıntıya kaptırması üzerinden aktarılır. Şaşırtıcı derecede gergedanlar günümüz insanına benzemektedir, oyunun yazıldığı zamandan beri salgının şiddetlenerek sürdüğü ve yayıldığı söylenebilir. Düşünsel gelişme, başkaldırabilme niteliğine dayanır. Bu, yeni düşünceleri susturmaya çalışan otoritelere ve değişikliğin anlamsız olduğunu öne süren yerleşmiş kanıların otoritesine karşı başkaldırmadır. Ancak yaşamda nihai bir anlam bulunmadığında bu yapılabilir mi? Ya da Berenger’in (tabi Ionesco’nun) düşündüğü gibi insanın kendi bireyselliğine sığınmaktan ve kendi yalnızlığı ile yüzleşmekten başka çaresi yoksa teslim olmaması neden önemli olsun?

Zerdüşt ‘her kim bizden sonra doğarsa (ki bu doğum sadece bedensel bir doğuma işaret etmez) şimdiye kadarki bütün tarihten daha yüksek bir tarihin parçası olacaktır’ derken insanın yetkinleşebilme yeteneğine vurgu yapar. Bu yetkinleşebilme, insanın amacına erişmesi gerektiği anlamına gelmek zorunda olmadığı ama erişebileceği anlamına gelir. İnsanın yaşamdaki görevi, kesinlikle bireyselliğini algılamaktır ancak bu aynı zamanda bireyselliği aşan evrensel bir görevdir. İnsan ancak kendini tümüyle geliştirdiği zaman ben’ini bir kenara bırakabilir. Dünya üzerinde yaşanan tüm değişimlerin doğmakta olan yeni bir dünyanın habercisi olduğu ve bu dünyanın ancak yeni bir insan tipinin ortaya çıkmasıyla varlık kazanabileceği aşikârdır. Bu insan tipi insanın insanlaşma yeteneğini ortaya koyan, insani olanı yapmayı göze alan ve özgün insanın gücüne inanan yaratıcı bir tiptir. Aksi halde insanın, yeryüzündeki tüm yaşamı ya da uygar yaşamı ortadan kalkar ve sağ kalanları yönetecek barbar ve totaliter bir düzen kurulur. İnsana inancın olmadığı yerde, gergedanlar türer ya da şu an olduğu gibi makinelere inanç duyulur.



Kaynaklar

- Abbotson, S. C. W. (2003). *Thematic guide to modern drama*. Greenwood Press.
- Bloom, H. (2005). *Dramatists and Drama*. Chelsea House.
- Camus, A. (2008). *Sisifos Söyleni*. Can Yayınları.
- Dolamore, C. E. J. (1984). *Ionesco: "Rhinoceros"*. Grant et Cutler.
- Emerson, R. W. (2020). *İnsanın Görkemi* (F. C. Dansuk & P. Öztamur, Çev.). Okuyan.
- Esslin, M. (1960). The Theatre of the Absurd. *The Tulane Drama Review*, 4(4), 3-15.
- Esslin, M. (1999). *Absürd Tiyatro* (G. Siper, Çev.). Dost Kitabevi.
- Hatiboğlu, B. (2023). Eugene Ionesco'nun Gergedanlar Oyunu ve Mine Söğüt'ün Gergedan Hikâyesi Bağlamında Kötülüğün Dönüşümü. *Kültür Araştırmaları Dergisi*, 18, 87-103.
- Ionesco, E. (1996). *Toplu oyunları-4* (H. Anamur, Çev.). Mitos Boyut Yayınları.
- Ionesco, E. (2020). *Notlar ve Karşı Notlar* (H. Güven, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- İpşiroğlu, Z. (1978). *Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik*. İstanbul Üniversitesi Yayınları.
- Kaur, H. (2016). Study of Eugene Ionesco's Rhinoceros. *Academic Deliberations*, 1-8.
- Kıraç, T. (2023). Bir Söylemin Devamını Yazmak: Ionesco'nun Gergedanlar Adlı Tiyatrosundan Mine Söğüt'ün Gergedan Adlı Hikâye Kitabına Devam Eden Bir Başkalaşımın Hikâyesi Ve Türlerarasılık. *Sanat ve İkonografi Dergisi*, 5, Article 5. <https://doi.org/10.5152/ArtIcon.2023.1320092>
- Kuçuradi, I. (2009). *Çağın Olayları Arasında*. Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları.
- Lane, Nancy. (1994). *Understanding Eugène Ionesco*. University of South Carolina press.
- Özcan, O. (2015). Eugene Ionesco'nun "Gergedanlar" Oyununun Türkçeye Çevirilerinin İncelenmesi. *4th International Conference on Language and Literature (Uluslararası Dil ve Edebiyat Konferansı) "In*



Memory of Sami Frasheri” (Şemseddin Sami Hatırasına) Proceedings Book, Hena e Plote Beder University, 484-496.

Sartre, J. P. (2003). *Varoluşçuluk* (A. Bezirci, Çev.). Say Yayınları.

Thoreau, H. D. (2018). *Walden Gölü Ormanda Yaşam* (C. Turan, Çev.). Say Yayınları.

Williams, R. (2018). *Modern Trajedi* (B. Özkul, Çev.). İletişim Yayınları.

Zutshi, M. (2013). Who’s Afraid of Humans? : Absurdity and Affirmation in Eugène Ionesco’s *Rhinoceros*. *Lapis-Lazuli -An International Literary Journal (LLIJ)*, 3(1), 1-12.

Öz: Absürd tiyatronun en önemli temsilcilerinden olan Eugene Ionesco, oyunlarında insanlar arasındaki iletişimsizliği ve dünyanın saçmalığını ön plana çıkarır. İlahiyat ve felsefenin, kendi varlık nedenini açıklayamadığını ve yaşama bir anlam vermek gerektiği konusunda kendisini ikna edemediğini söyleyerek kurgudaki hakikatin gündelik gerçeklikten daha anlamlı olduğunu savunur. Çalışmamız için onun Gergedanlar adlı oyunu seçilerek, eserdeki gergedanlaşma hastalığı ile günümüz insanının dönüştüğü yaratıkvari durum arasındaki benzerliğe yer verilmiş; insan kalmanın, daha doğrusu insanlaşmanın zorluğu ve zorunluluğuna dikkat çekilmiştir. Ayrıca fanatizmin nasıl yavaş yavaş derinleştiğine, nasıl herkesin rızasıyla diktatörlüklerin oluştuğuna, nasıl insanların kendilerini ileride ezecek olan rejimlerin kurulmasına katkıda bulunduklarına dikkat çeken varoluşsal bir sorgulama yapılmıştır. Çözüm olarak insani farkındalığa ve bu farkındalığa sahip varoluşsal eylem gücüne işaret edilmiştir. ‘Ben yapmasam, elbet bir yapan çıkar; benim yapmadığımı başkaları yapar’ demek yerine gerçekliğin sadece eylem içinde, iş içinde olduğuna dikkat çekilmiştir. Çünkü insan; yaşamından, eylemlerinin toplamından ibarettir.

Anahtar Kelimeler: Eugene Ionesco, gergedanlar, varoluşçuluk, ideoloji, insanlaşmak.



