



EUGENE IONESCO'NUN *GERGEDANLAR* OYUNU VE MİNE SÖĞÜT'ÜN *GERGEDAN* HİKÂYESİ BAĞLAMINDA KÖTÜLÜĞÜN DÖNÜŞÜMÜ

The Transformation of Evil in the Context of Eugene Ionesco's *Rhinocéros*
Play and Mine Söğüt's *Rhino* Story

Büşra HATİBOĞLU*

ÖZ

Eugène Ionesco'nun 1959 yılında yazmış olduğu *Gergedanlar* oyunu, İkinci Dünya Savaşı'nın izlerini absürt tiyatro ile bütünleştirerek ele alır. Tiyatro oyununda gergedana dönüşen bir topluluk içerisinde tek başına kalan Berenger ise bir insanlık savaşının ortasında yalnız başına bırakılır. Mine Söğüt, *Gergedan* hikâyesinde tiyatro oyunuyla açık bir metinlerarası bağlam kurarak devam metni oluşturur. Tiyatro metnini anti-kahramanı olarak Berenger ve yazar Ionesco'nun karşı karşıya geldiği hikâyede metinlerarasılık; yazar, kahraman doğrultusunda uygulanırken kavramlara bakışı da etkiler. *Gergedanlar* oyununda İkinci Dünya Savaşı'nın katı kötülüğünün bir temsili olarak gergedanlar yer alırken *Gergedan* hikâyesinde tek başına kalan gergedanın belirsiz bir kötülükle çizilmesi akışkan bir kötülüğü meydana getirir. Bu doğrultuda; oyun ve hikâyede yer alan aynılık-ötekilik, mekâna bakış, yazar-kahraman ilişkisi kötülük unsurları dikkate alınarak araştırmada değerlendirilmiştir. Metinlerarası bağlamda kötülük, tiyatro metninin içerisinde gergedanların varlığı ile katı bir hâlde yer alırken hikâyede anlatının tamamına süreklilik ve belirsizlik içinde yayılmıştır. Bu durumda modernist dönemin kötülük algısı ve günümüz kötülük algısı arasında yeniden yazma ilişkisi metinlerarası bağlamda kurulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Eugène Ionesco, Mine Söğüt, edebiyat sosyolojisi, kötülük, metinlerarasılık.

ABSTRACT

Eugene Ionesco's play *Rhinoceros*, written in 1959, combines the traces of World War II with the absurd theater. In the play, Berenger, who is left alone in a community that transforms into rhinoceroses, is stranded in the midst of a human war. In *Gergedan* by Mine Söğüt, an intertextual context is established through the theatrical play, creating a continuation of the original text. The intertextuality is applied in the story where the playwright and the protagonist Berenger confront each other, influencing their perspectives on concepts. While *Rhinoceros* portrays rhinoceroses

* Bilim uzmanı. Antalya/Türkiye. E-posta: hatiboglubusra@gmail.com. ORCID: 0000-0002-5138-5786.

as a representation of the rigid evil of World War II, the solitary rhinoceros in *Gergedan* is depicted with an uncertain evil, creating a fluid form of malevolence. In this direction; the sameness-otherness, view of the place, author-hero relationship in the play and the story were evaluated in the research by considering the evil elements. In the intertextual context, while evil takes place in a solid state with the presence of rhinos in the theater text, it spreads throughout the narrative in continuity and uncertainty in the story. In this case, the relation of rewriting between the perception of evil of the modernist era and the perception of today's evil is established in an intertextual context.

Keywords: Eugène Ionesco, Mine Söğüt, sociology of literature, evil, intertextuality.

Giriş

Metinlerin birbirleri ile kurdukları ilişkinin ön plana çıkması ve sanatçı ile eser arasında kurulan bağlantının geri plana itilmesiyle alakalı olarak değerlendirilen metinlerarasılık, 1960-1970 yıllarında Mikhail Bakhtin'in çalışmaları doğrultusunda "söyleşimcilik" kavramıyla odak noktası hâline gelmiştir. Birçok kuramcı tarafından farklı kavramlarla karşılanan ve tartışılan postmodern dönemin eserlerinin tekniğini önemli ölçüde etkileyen metinlerarasılık, toplumun tarihî dinamiklerine işaret etmesi açısından da oldukça önemlidir. Metinlerdeki "çoksesli" yapıya çekilen dikkatle beraber "metinlerarası" kavramını Julia Kristeva ortaya atmıştır. Metinlerarasılık, temel düzeyde bakıldığında herhangi bir görüngüye sahip iki metin arasında var olan ilişki, iletişim, koşutluk ve karşıtlık, geçişkenlik ve transfer durumlarını konu alan edebiyat teorisinde belli bir metin oluşturma ve okuma süreci olarak tasarlanan alt bir teori olarak düşünülmüştür (Bulut, 2018: 1-19). Rus biçimcileri, Julia Kristeva, Mikhail Bakhtin, Roland Barthes, Michael Riffaterre, Laurent Jenny, Jacques Derrida, Gérard Genette gibi kuramcılar farklı noktalardan ama birbiriyle sürekli diyalog hâlinde olarak metinlerarasılık kavramını ele almışlardır. Gönderge, alıntı, gizli alıntı, anıştırma, öykünme, montaj, parodi, pastiş, ironi gibi birçok farklı alt başlıkla değerlendirilen metinlerarasılık Gérard Genette'in yaklaşımıyla daha "tespit edilebilir" bir düzlemde incelenmiştir (Dicle, 2019: 379-407). Metinlerarasılık; kaynak eleştirisi, alımlama estetiği, toplumsal ve tarihsel bilgi kuramı, Freudyen bakış açısı kapsayacak şekilde farklı yorumlarla anlamlandırılır ama ortak nokta metinlerin kendilerinden önceki metinlerle alışveriş içerisinde olduğudur (Aktulum, 2000: 11-12).

Mine Söğüt'ün ana metin kapsamında değerlendirildiği bu incelemede, Gérard Genette'in metinlerarası kavramına bakışı dikkate alınarak metinlere

yaklaşılacaktır. Genette'in görüşünde temel kavramlar şu şekildedir: metinlerarası, ana metinsellik, yan metinsellik, üst metinsellik ve yorumsal üst metin. *Gergedan* hikâyesi ve *Gergedanlar* oyunu arasındaki bulunan metinlerarasılık, ana metinsellik ve yanmetinsellik temel kavramları ile değerlendirilecektir. Metinlerarası kavramını sınırlayan Genette, bir metnin diğer metindeki somut varlığını metinlerarasılık şeklinde tanımlamıştır. Anlamın bu şekilde daralması ise başka alt başlıkların oluşmasına zemin hazırlamıştır. Ana metinsellik (hypertextualité) kavramı ise metinler arasında gelişen türev ilişkisini dikkate alır. Türeyen metin "ana metin" karşılığını bulurken gönderme yapılan metin ise "alt metin" adını alır. Bu noktada aktarım ilişkisi ön plana çıkarılır. Yanmetinsellik (paratextualité) ana metnin başlıklarının alt metinle olan ilişkisine bağlı kalan bir kullanıma dikkat çeker. Bu durum resimler, ön sözler, kapaklar ile de değerlendirilebilir. Üst metinsellik (architextualité) ise alt metinle kurulan ilişkinin açıkça verilmediği ve okurun kültürel birikimi ile çıkarabileceği öteki metinler üzerinden oluşturulur. Son olarak da yorumsal üst metinsellik yazarın hayatından izler taşıyan eserlerin bir eleştiri ilişkisi ile alt metne bağlanmasıdır. Genette'nin bu yaklaşımları birbirinden kesin çizgiyle ayrılmamakla beraber çalışma alanını daha disiplinli bir hâle getirmiştir (Aktulum, 2000: 81-90).

Mine Söğüt'ün hikâye kitabına da ismini veren *Gergedan* hikâyesi temellerini Ionesco'nun *Gergedanlar* oyunundan alır. Ionesco'nun 1959 yılında yazdığı *Gergedanlar*, absürt tiyatronun önemli bir eseridir. Eugène Ionesco, tiyatroya bakışını katıldığı bir seminerde şu şekilde açıklamaktadır:

Gerçekten de bu tiyatronun ve benim tiyatromun kişilikleri, ne trajik ne komiktir ama alaycıdır. Bu kişilikler transandanyal ya da metafizik tüm kökenlerinden koparılmışlardır. Hiçbir psikolojik bağları olmayan kuklalardan başka bir şey değildirler. Kuşkusuz aynı zamanda yaşadıkları çağı tanımlayan, simgesel kişiliklerdir (Gürün Uçaner, 1988: 21-23).

Ionesco'nun bu perspektifle şekillendirdiği ve varoluş sancısının görünüş, değişimle boyutlandırıldığı *Gergedanlar* oyununda İkinci Dünya Savaşı sonrasında Nazi algısının toplumdaki yansımaları ironi ile ele alınır. İroniyi oyun içerisinde oluşturan, dönüşülen varlık olarak yer alan gergedanlar ise aynılık ve ötekilik kavramlarını sorgulamaya açar. Gergedanlaşmanın bulaşıcı bir hastalık gibi yayıldığı oyunun yazımında çıkış noktasını Ionesco şu şekilde aktarır:

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: 24-25).

Bu soruya aranan bir cevap niteliğinde oluşturulan *Gergedanlar*, Lonesco'nun birey ve toplum bağlamında öteki konumunda kalan insanına, Berenger anti-kahramanına odaklanır. Oyun sıradan bir taşra kentinin meydana nında Berenger ve Jean'ın diyalogları ile başlar. Gündelik konuşmalar ve tartışmalarla ilerleyen oyunda gergedan seslerinin duyulması ile birlikte oyunun gidişatı değişir. Gergedan seslerinin giderek artması ve ardından yoldan gergedanların geçmeye başlaması ile birlikte anlatının zeminine yerleşen bu tuhaf varlıklara anlam verilemez. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bir bulaşıcı hastalık gibi yayılan gergedanlaşma kaçılan değil, aranan bir özellik olmaya başlar. Bu sıradanlaşma İkinci Dünya Savaşı'nın ardından sorgulanan "kötülüğün sıradanlaşması"¹ kavramıyla bağlantılı olarak ele alındığında kavramların anlamsal olarak değerinin yitirmesi ve dönüşülen varlığa uyum sağlanması üzerine bir paralellik çizilir. Lonesco'nun anlatı içerisinde son insan olarak bıraktığı Berenger ise insanlık adına bir umut karpısını aralar.

İyimser olmayan bir umudun temsili olarak *Gergedanlar* oyununda son insan -bir noktada ilk insan- olarak bırakılan Berenger, Mine Söğüt tarafından bir hikâye kahramanına dönüştürülerek yeniden ele alınır. Mine Söğüt'ün *Gergedan* hikâyesi ana metin olarak ele alındığında *Gergedanlar* oyunu alt metin olarak şekillenir. Ana metin olarak hikâye ile alt metin olan oyunun bağlantısı; dönüştürülme ve yergisel bir düzenle oluşturulur. Tiyatro metninin kahramanı olarak Berenger, hikâye içerisinde gergedana dönüştürülür ve yalnız bırakılmanın eleştiri oklarını yazarı Lonesco'ya yönlendirir. Yanmetinsellik ilişkisi ise başlık geçişlerinde dikkat çeker. Eugéne Lonesco'nun *Gergedanlar* adını verdiği ve toplumda kimliksizleşen sürü algısına vurgu yaptığı eser adını, Mine Söğüt *Gergedan* hâline getirir. Bu durum ise çokluk ekiyle vurgulanan topluluk algısını birey odaklı bir zemine dönüştürdüğünü başlık üzerinden vurgulama imkânını yazara sunar. Okurun açık bir

¹ Eichmann davasının örnek gösterilmesi üzerine Hannah Arendt tarafından geliştirilen, iktidar içinde yayılım gösteren kötülük algısıyla ilgili detaylı bilgi için bk. (Arendt, 2009).

şekilde metinlerarası bağlamı görmesini sağlayan yanmetinsellik, Berenger anlatı kişinin hikâyede çizilmesinin yanında tiyatro oyununa da açık bir gönderme ile anlatıya yerleştirilir:

Bayram bana bir tiyatro oyunu anlatmaya başlıyor. Gergedanlaşan insanlardan bahsediyor. (...) Sadece Berenger... yani bu gergedan... yani bu gergedanın insan hali... oyunun sonunda son insan olarak kalmış tek başına. Ve savaşmaya devam etmek, insanlığı sürdürmek üzere bir yemin etmiş (Söğüt, 2019: 111).

Bu noktada *Gergedanlar* oyunu açık bir altmetin hâline getirilir. Oyunda son insan olarak bırakılan Berenger'in gergedana dönüşümünü tamamlamış olması hikâyeye içerisinde önemli bir detaydır. Berenger, yazarı Ionesco'dan intikam almak isteyen ve mahalle meydanında kafes içerisinde bırakılan bir hikâyeye kahramanı olarak sunulur. *Gergedanlar* oyununun yazarı Ionesco ise hikâyeye bir anlatı kişisi olarak dâhil edilir. Ionesco'nun yalnız bıraktığı oyun kahramanı Berenger tarafından sürekli bir öldürme eylemine uğraması kanıksamayı ortaya çıkarır. Bu noktada tiyatro oyununda gergedanlaşma ile birlikte sıradanlaşan kötülük, hikâyede intikam duygusundan beslenerek sürekli bir belirsizlik içerisinde "akışkan kötülük" kavramıyla karşılık bulur. Kötülüğün akışkan bir hâle gelmesi ise günlük yaşamın dokusuna nüfuz etmiş ve özüne yerleşmiş olan tüm alternatif yaşam tarzlarını mantıksız, gerçekdışı gösteren ve hatta kurtarıcı bir panzehir gibi sunulan kenarları ve köşeleri belirsiz bir kavrama işaret eder (Bauman & Donskis, 2022: 11). Berenger'in alternatifsiz olarak sunulduğu hikâyede kurgunun yaratım noktasını destekleyen oyun yazarı Ionesco'nun, alternatifsiz bir çağa zemin hazırlayan modernist düşüncenin eleştirisi ironi ile birleştirilerek Mine Söğüt tarafından hikâyede sunulur. Bu durum ise aynılık ve ötekilik, mekânın kullanımı, anlatı kişilerinin çizimi ile birlikte değerlendirilerek modern ve postmodern unsurlar içerisindeki kötülüğe bakışa metinlerarası bir zemin hazırlar. Yazarın anlatı kişisine dönüşümü ise oyun ve hikâyeye arasındaki geçişe dikkat çeker.

1. Aynılık ve Ötekilik

Kavram olarak değerlendirildiğinde aynılık ve benzerlik yakın anlamlılık ilişkisi ile bağlantılıdır. Aynılık sözcüğüne zıt anlamlılık üzerinden değerlendirildiğinde farklılık ve ötekilik kelimeleri karşılık vermektedir. Tarih içerisinde farklı yorumlarına bakıldığında ise ötekilik ile kötülüğün birlikte sınıflandırıldığı mitolojik ve dini kaynaklarla sıklıkla vurgulanır. Düalizmden semai dinlere geçişle birlikte Hristiyanlıkla beraber artan bir görüş olarak İyi

Tanrı'nın ve kötü Şeytan'ın ayrışması ve karşıtlık hâline gelmesiyle öteki konumunda kötülük, Şeytan ile sembolik bir zemine yerleşir. Bu durum ise teodise ile birlikte dinî sorgulamanın merkezinde iyilik-kötülük kavramlarını tartışmaya açar (Russell, 2018: 36). Şeytanın bir öteki olması ve iyi olanın ona göre konumlanması felsefi anlamda ötekiye bakışta da etkili olmuştur:

Husserl ve Merleau Ponty'de öteki, bilinçli özneye kendi dünya resmini ve bu resimdeki kendi yerini tanımlarken yardımcı olan, ona güç veren, bilinçli ve anlam aktaran varlıktır. Sartre'da ise öteki, dünya görüşümüzü, yaklaşımımızı bulandıran ve bizi bir nesne hâline getiren bir bakış şeklinde ortaya çıkar (Cevizci, 1999: 661).

“Öteki için varlık” kavramından yola çıkarak varoluşçu felsefenin temel sorgulamalarından birini yapan Sartre öznenin kendisine göre karşısında olan nesneyi bir öteki olarak ele almıştır ve bunun özne değişikçe bir devrim hâlinde olduğunu vurgulamıştır. Ötekinin bir dönüşüm hâlinde olduğu *Gergedanlar* oyunu ise varoluşçu felsefenin oluşturduğu düşünce sistemine paralel bir bakış çizer. Bu bakış açısının oluşmasında ise Ionesco'nun dönem sanatçılarıyla absürt tiyatronun temellerini varoluşçu felsefe ile bağlantılı olarak ilerletmeleri etkindir:

Belki de 1945-1950 yılları arasında ‘absürd’den fazlaca söz edilmesinden ve Esslin'in bizim tiyatromuzla, Jean-Paul Sartre'in, Albert Camus'un, Georges Bataille'in ve ötekilerin o yıllarda çok revaçta olan düşünceleri, teorileri, kaygılarıyla bir ilişki kurmasından olabilir. Bu tiyatro türüyle adlarını saydığım yazarların savaş sonrası dünyasına bakışları arasında ortak noktalar bulmuş olabilir (Gürün Uçaner, 1978: 22).

Eugène Ionesco, *Gergedanlar* oyununda ötekiyi absürt bir hâle getirerek gergedanlaştırır. Tiyatro metninin ilk bölümünde korkulan ve kaçılan bir öteki olarak yer alan gergedanlar oyunun üçüncü perdesine gelindiğinde özenilen ve estetik bulunan bir yerde konumlanır. Bu noktada ötekilik ve aynılık üzerinden topluluk olma algısına dikkat çekilir. Küçük bir taşra kentinde son insan olarak kalan Berenger, topluluk olarak gergedanları görmeye başlar. Böylece gergedanlar aynılık kavramı etrafında bir topluluk oluştururken Berenger nesne konumuna çekilir ve öteki hâline gelir. Dudard ve Daisy'nin gergedana dönüşmesinin ardından tek başına kalan Berenger şunları söylemektedir:

Güzel olan onlar. Ben haksızmışım! Ah, keşke onlar gibi olsaydım. Boynuzum yok, ne yazık ki! Ne kadar çirkin, dümdüz bir alın. Benim

de bir ya da iki boynuzum olsaydı sarkan hatlarımı toparlardı. O da olur, belki, ben de artık utanmam, gidip onlara katılabilirim. Ama çıkmıyor ki! (Ionesco, 2000: 123).

Anlatının sonunda Berenger'in tiradıyla beraber diyalogların monolog hâlini alması öteki konumuna geçen insana işaret eder. İnsanların gergedana dönüşmesiyle toplumsal bir dönüşmenin altı çizilirken türüne yabancılaşan insan varoluş sancısı içerisinde yalnız bırakılır. Bu noktada Berenger, yaşadığı travmalarla birlikte "özüne bağlı kalan öteki"ye işaret eder (Güneş, 2022: 393-404). *Gergedanlar* oyununda son insanın gergedan olma isteğini yerine getiren bir anlatı olarak *Gergedan* hikâyesi Berenger'in varoluş sorununa istediği şekilde bir çözüm bulur. Hikâye içerisinde öfkeli bir gergedan olarak aktarılan Berenger, istediği dönüşümü tamamlamıştır ve yazarı Ionesco'dan intikam almak istemektedir (Hatiboğlu, 2023: 83). Tiyatro metnindeki çaresiz bekleyişin yerini ise hikâyede hınç alır. Tiyatro oyununda kaderine boyun eğmiş bir saygı ile beklemekte olan Berenger ve hikâyede öldürme eyleminin sürekli hâle dönüşmesiyle oluşan hınç arasındaki bağlantı René Girard'ın bakışıyla şu şekilde açıklanabilir:

Nesneye yönelen dürtü aslında dolayımlayıcıya yönelen dürtüdür; içsel dolayımında bu dürtü bizzat dolayımlayıcı tarafından engellenir, çünkü o da aynı nesneyi arzu etmektedir ya da zaten o nesneye sahiptir. (...) Dolayısıyla özne, örnek karşısında birbiriyle çatışan iki duygu arasında bölünmüştür: en boyun eğmiş saygı ile en yoğun hınç. Bu, nefret adını verdiğimiz tutkudur (Girard, 2020: 30).

Girard'ın sistematik bir şekilde oluşturduğu "üçgen arzu" ötekiye bakışta oldukça önemlidir. Üçgen arzunun oluşumunda dolayımlayıcı, özne ve nesne köşeleri oluşturmaktadır. Öznenin nesneye yönelttiği arzunun ardında yer alan "asıl arzu"yu ise dolayımlayıcı oluşturmaktadır. Öznelerarası kurulan bu sistemli ilişki ise yapıtların arasında hem birliği hem de çeşitliliği aynı anda gösterebilir (Girard, 2020: 24). Bu doğrultuda *Gergedanlar* ve *Gergedan* başlıklı yapıtlar değerlendirildiğinde ise üçgen arzu kuramında şu sonuca ulaşılabilir:

Gergedanlar Eseri

Özne: Berenger (insan)

Nesne: Jean, Daisy, Dudard... (Berenger'in tüm tanıdıkları)

Dolayımlayıcı: Gergedanlar

Gergedan Eseri

Özne: Berenger (gergedan)

Nesne: Yazar Ionesco

Dolayımlayıcı: Ölüm

Gergedanlar oyununda Berenger'in gergedan olma arzusu dolayımlayıcı olarak yer alır. Oyunun akışında ise Jean, Dudard, Daisy ve Berenger'in diğer tanındıklarının gergedan olması ile Berenger gergedan olma isteğine yönlendirilir. Bu noktada herkesin gergedan olmasıyla Berenger'de oluşan yalnızlık hissi gergedanlaşma isteğini oyunun sonunda asıl arzu olarak şekillendirir. *Gergedanlar* oyunundaki özne ve dolayımlayıcının bütünleşmesi ise *Gergedan* hikâyesinde gerçekleşir. Öteki olan gergedanın özne ile bütünleşmesi ise kaçınılmaz olarak boşluğu özneye uyandırır. Girard bu durumu şu şekilde açıklamaktadır:

Dolayımlayıcıyla özne arasındaki mesafe kıaldıkça, farklılık azalır, kavrayış keskinleşir ve nefret de yoğunlaşır. Öznenin Öteki'nde suçlu bulduğu her zaman kendi arzusudur, ama bunun farkında değildir. Bireyci bir duygudur nefret. Artık hiçbir şeyin ayırmadığı Ben'le Öteki arasındaki mutlak farklılık yanılısamasını körükler (Girard, 2020: 77).

Girard'ın bu açıklaması oyun ve hikâye bağlamında değerlendirildiğinde metinlerarası geçişin ayrı bir boyutu sunulur. Bu boyut, *Gergedanlar* oyunu içerisinde yer alan özne ve dolayımlayıcının bütünleştiği *Gergedan* hikâyesidir. Ben ve Öteki'nin bütünleştiği hikâyede ise öldürmek ve ölmek eylemi sürekli bir boyuta gelir. Dolayımlayıcı hâline gelen ölüm, intikam duygusuyla bütünleşerek *Gergedan* hikâyesinde bir döngüye dönüşür:

İkinci Dünya Savaşı'ndan hemen sonra, 1950'lerde, 60'larda, 70'de, 80'de en son da 2000'lerin başında gelmiş Ionesco. Şimdilerde hep buralardaymış, gergedan devamlı kafesinden çıkıp çiğniyormuş onun bedenini. Sonra boynuzlarıyla delik deşik ediyormuş. Mahalleli alışmış bu görüntüye. Ne gergedana dönüp bakan varmış ne yerde kanlar içinde yatan yazara. Her seferinde büyük bir öfkeyle kafesine geri dönüp yatıyormuş gergedan. Ve Ionesco yattığı yerden kalkıp gidiyormuş (Söğüt, 2019: 113).

Kötücül bir eylem olarak öldürmek gergedan, yazar ve toplum tarafından kanıksanmış bir süreklilik içerisinde aktarılır. Aynılık ilkesine bağlı olarak gelişen bu kanıksama toplum içerisinde de kendisine karşılık bulur. Tiyatro metninde gergedan bir topluluğa karşılık gelirken hikâyede gergedan "öte-

ki” konumuna yerleştirilir. Alışılmış bir öteki olarak ise yaptığı kötücül eylem kendi içerisinde mantıklı sebeplerle çizilir. Böylece öldürme eyleminin kötücül tarafları törpülenerek akışkan bir zeminde okurun yorumuna bırakılır. Berenger’in intikamı ile “ötekinin davranışında oluşan aynılık” kötülüğün katı sınırlarını ortadan kaldırarak akışkan bir kötülüğün ortaya çıkmasına neden olur. Bu noktada Mine Söğüt, modern bir eserde yer alan katı kötülüğün aynılık ve ötekilik unsurlarını akışkan bir hâle getirir. Mine Söğüt’ün gergedanı ne bir öteki ne de bir aynıdır. Berenger alışılmış bir ötekinin temsili olarak mahallenin ortasında kapısı açık bir kafeste durmaktadır. Harekete geçtiği anlarda ise yazar Ionesco’yu öldürüp uykusuna geri dönmektedir. Öteki insan olarak tiyatro içerisinde bırakılan Berenger’in hikâyede öteki gergedan olarak yer almasına öznenin nesneleştirilmesi olarak yaklaşılabilir:

Her zaman öteyi amaçlamak, ötekini asla diyalogun ürkünç yanılışmasında aramamak; ama onu, gölgesiymiş gibi izlemek, çember içine almak bir zorunluluktur. Asla kendi olmamak, ama asla yabancılaşmış da olmamak: Ötekinin figürüne; dışarıdan gelmiş o tuhaf biçime, olaylarla ilgili süreçleri olduğu kadar tekil varoluşları da düzenleyen o gizli figüre dışarıdan dahil olmak (Baudrillard, 2021: 176).

Postmodern anlamda kötülüğe yaklaşımı öznenin yanılışmaları ile paralel çizen bu görüşle düşünüldüğünde hikâyeye içerisinde Berenger varoluşsal sorgusunu gergedan üzerinden tamamlamış ve sistemin içerisine dışarıdan dâhil olmakla beraber aynı davranışı sergilemekle sınırlanmıştır. Bu davranışın sıradanlık kazanması ile kötülüğün sınırları ortadan kaldırılmış, kötülük belirsiz bir alanda yayılım göstermiştir. Öteki olarak konumlanan kötülüğün “Ben” ile bütünleşmesi ile kötücül eylemin sorumlusu olarak gösterilebilecek bir özne kalmamıştır. Bu noktada sınırsız bir öldürme eyleminin sorumlusu sisteme dâhil edilmiştir.

2. Dış Mekân ve İç Mekân

İnsanı ve toplumu yansıtan bir yapı unsuru olarak mekânın anlatılar içerisinde kullanımı hem dönem özelliklerini hem de sosyolojik özellikleri yansıtmaları açısından oldukça önemlidir. *Gergedanlar* oyununda ve *Gergedan* hikâyesinde ortak bir unsur olarak anlatılara giriş dış mekân tasvirleri ile yapılır. Ionesco *Gergedanlar* oyununda ilk perdeyi, taşra kentinin meydanında yer alan bir kafe üzerinden dekor çizerek aktarır. Topluma açık bir şekilde yoldan geçen insanlarla bağlantılı olarak ilerleyen diyaloglarda kent mey-

danı birleştirici bir işlevi üstlenir. Bunun yanında taşra kelimesine vurgu yapılması ise ülkenin merkezi bölgelerinin dışında bir yer olduğuna dikkat çeker. Şehrin dışında bir öteki olarak konumlanan taşranın birleştirici unsuru olarak meydana, gergedanların sesleri duyulur ve ardından ilk perdede gergedan bir kediyi ezer. Bunun üzerine oluşan panik hâlinde ise başıboş gergedanlara kimse tam olarak anlam veremez. *Gergedan* hikâyesinde ise dış mekân tasviri yapılırken aynılık üzerine dikkat çekilir:

Uzun bir aradan sonra ilk kez geldim bu sokağa. Ağaçlar aynı ağaçlar. Elektrik direkleri aynı yerinde. Apartman kapılarının renkleri değişmemiş. Bakkal duruyor. Veteriner duruyor. Terzi kapalı. Harabe hâlâ harabe. Uzaktaki ganyan bayii, yanında kahve yerinde duruyor. Kaldırımlar aynı yükseklikte. Binaların boyları ve genişlikleri bıraktığım gibi. (...) Onca yıldır hiç ama hiçbir şeyin değişmediği bu sokakta değişen tek şey var. İki apartmanın arasında bir boşluğa sıkışivermiş bir gergedan kafesinin varlığı (Söğüt, 2019: 100).

Gergedanlar oyununda günlük akış içerisinde bir farklılık olarak yavaş yavaş gergedanın görülmeye başlamasına odaklanılır. *Gergedan* hikâyesinde ise sokaktaki aynılık içerisinde kafeste bulunan bir gergedan yerleştirilir. Bu noktada oyunda kediyi ezerek bir suç işleyen gergedan hikâyede kafes içerisinde ceza çekmektedir. Suçun bir ceza ile bütünleştiği bu noktada ise metinlerarası bir geçiş kriminal suçun sonucuna işaret eder. Kafes içerisinde pasif olarak çizilen gergedan uyku hâliyle paralel çizilir. Dış mekân olarak sokak içerisine yerleştirilen kafes ise mahallede öteki olarak konumlanan gergedanı bir iç mekâna çeker. Dışarının içeriye dönüştüğü bu giriş bölümünde mekânın dış ve iç olarak ayrımı belirsiz bir yere çekilir. Bu belirsizlik ise sokağın aynılık tasviri ile bütünleşerek toplum tarafından kanıksanan bir yerde konumlanır.

Gergedanlar oyununda iş yerinde yaşanan çökme ile gergedanların mekân üzerinde gerçekleştirdiği yıkıma işaret edilir. Mekânda yıkım ise dış mekânda bulunan zararın iç mekâna doğru geçişine işaret eder. *Gergedan* hikâyesinde ise gergedanın kafeste konumlanmasının ardından kahramanın geriye dönüş tekniği ile hatırladıkları yıkım ve zarar üzerine kuruludur. Hikâye kahramanı 12 Eylül darbe döneminde mahalleden tutuklanarak ayrılmıştır. Bu noktada gergedan üzerinden oluşturulan mekândaki farklılık kafesin hücreyi andırmasıyla geçmiş ile bütünleşmiştir. Oyun içerisinde iş yerinin yıkımı, hikâye içerisinde ise tarihî bir yıkım ele alınmıştır. *Gergedanlar* içerisinde yaşanan yıkım oyunun ilerleyen bölümlerinde evlere de intikal eder. Jean'ın evine giden Berenger arkadaşının tavırları karşısında şunu sormak-

tadır: “Sizden bunları duymak çok tuhafıma gidiyor, Jean dostum! Aklınız başınızdan mı gitti? Yani gergedan olmayı mı yeğliyorsunuz?” (Ionesco, 2000: 79).

Bir iç mekân olarak Jean’ın evi bireyin gergedana dönüşmesine karşılık olarak sunulur. Toplumsal olarak tanıdıkları kişilerin dışında en yakın arkadaşının gergedana dönüşmesi ve Berenger’i öldürmeye çalışmasının ardından bu mekândan kaçılır. Berenger’in kendi evi ise Jean’ın evine benzer bir dekor ile aktarılır. Bu noktada bir iç mekân olarak evin kişisel farklılıklar taşımaması modern kültürün geliştirdiği apartman dairesine yönlendirilen bir eleştiriyi içerir:

Çevre Düzeni: Çevre düzeni bir önceki tablodakinin neredeyse eşidir. Burası, Jean’inkine şaşılacak derecede benzeyen Berenger’in odasıdır. Yalnızca birkaç ayrıntıdan, örneğin fazladan bir ya da iki mobilyadan burasının başka bir oda olduğu anlaşılır (Ionesco, 2000: 83)

Modern dönem ile birlikte “kendine ait bir alan” inşa etmek için çalışan bireyin farklılık sandığı düzenine benzerlik ile yaklaşılması Jean ve Berenger’in evleri ile yansıtılır. Birbirine benzer özellikler taşıyan ev içerisinde gergedanlaşan Jean’ın ardından Dudard ve Daisy’nin gergedanlaşmasına kendi evinde şahit olan Berenger sorgu alanını değiştirir. Berenger insan olmayı mı yeğlemektedir yoksa insan kalmak zorunda mı bırakılmıştır, bunun ayrımını yapamaz. Evinin tekinsiz bir yalnızlığı paylaştığı alana dönüşmesi ile birlikte Berenger “son insan” olarak kalır. Bu noktada korunaklı bir alan olarak güvende hissedilen ev dönüşüm işaretinin beklediği bir bekleme odasına dönüşür. Berenger’in dönüşüm sırası ise Mine Söğüt’ün hikâyesinde bir sokağın ortasında gerçekleşir. Tiyatro metninde evin içinde gergedan topluluğuna bir yabancı olarak kalan Berenger, hikâye metninde kafesin içinde bir yabancıya dönüşür. Gergedanla beraber kötülüğün yaşamış olduğu bu dönüşüm Bauman’ın görüşleri ile bağlantılı olarak açıklanabilir:

Toplumsal kötülüğün “akışkanlaştırılmış” biçiminin temel kaynaklarından biri haline geldiğine inanıyorum. Parçalanmış, toz haline getirilmiş, koparılmış ve yayılmış, öncekinden tamamen farklı, merkezi olarak yönetilmesinin yanı sıra yoğunlaştırılmış ve koyulaştırılmış bir kötülük bu. (...) Bu tip yeni kötülük insanları rekabete ve çekişmeye, düşmanlıklara, karşılıklı güvensizliklere ve mesafeli durmaya itiyor; “kapabildiğin kadarını kap”, “kazanan her şeyi alır” ve nihayetinde “herkes kendi başına, altta kalanın canı çıksın” gibi

yaklaşımlar şiar haline geliyor. Kötülük, tamamen kuralsızlaştırılmış, sosyal alanın sayısız kara deliklerinde pusuda bekliyor (Bau-
man & Donskis, 2022: 57).

Hikâye içerisinde gergedanın yazar Ionesco'yu bir döngü hâlinde öldürmesi "altta kalanın canı çıksın" mantığını toplumun bakışında ortaya koymaktadır. Anlatının sonunda birçok farklı ölüm ile beraber bir genelleme içinde gergedanın ölümüne de yer verilmesi dikkat çeker. Bu noktada ise insanlar hayatın akışına devam ederken asfaltta ölümü bekleyen canlıların farkında bile değildir. Postmodern dönemde kötülük, belirsiz bir kara deliğin içine doğru çekilip alışılmış bir durum hâlinde günlük hayatın bir parçası olarak konumlanmıştır. Ionesco'nun eleştirdiği çoğul bir biçimde olan katı kötülük bu belirsizliğin içinde tekil, akışkan bir kötülük hâline dönüşmüştür. Öyle ki sokağın ortasında kafes içerisinde konumlanan bir gergedan devletin malı olduğu için toplum tarafından hiçbir zaman varlığı sorgulanmamış hatta ilahi özelliklerle donatılmıştır. Bu durumda mekân içerisinde gergedanın varlığı geçmişteki katı kötülüğün temsilini sembolik olarak içerirken Ionesco'yu sürekli öldürmesi kötülüğün sınırsızlığına hem zaman hem mekân olarak değinmektedir. Kötülüğün sınırsızlığı gergedanın ölümünde de devrim hâlinde aktarılır. Böylece hikâye metninin tamamında akışkan bir kötülük mekân içinde yayılım alanı kazanır.

3. Yazar ve Kahraman

Eugéne Ionesco, *Gergedanlar* oyunu içerisinde Berenger'in kişilik özelliklerini ilk perdede aktarır. Yakın arkadaşı Jean'ın sözleriyle ve tavırlarıyla tanıdığımız Berenger; düzensiz, alkolik, uyku problemi yaşayan, umursamaz, tepkisiz, her yere geciken bir kişi olarak aktarılır (Ionesco, 2000: 8-11). Tüm bu özellikler ise olumsuz gözükmeyle beraber diğer insanlar içinde gergedanlara karşı farklı kalmasını sağlar. Berenger'in toplum içerisinde aykırı konumlanması, Jean'ın ise toplumun örnek bir üyesi olarak anlatıda yer alması ise doğa-kültür dikotomisi açısından iki karşıt görüşe vurgu yapar niteliktedir. Bu noktada "us" kavramına bakışa yer vermek gerekir:

Ussal ya da bilinçli bir varlık olmak, aynı zamanda usu aracılığıyla toplumsal bir varlık olmak ve toplum içinde yaşamak, insan için olumsuz ve kaçınılmaz bir yazgıdır; dolayısıyla özgürlüğün kazanılmasının değil, yitirmemesinin bir olanağı olarak karşımıza çıkar. İki karşıt yaklaşım açısından bakıldığı zaman, insan yaşamında iyi ve kötü olanı ayırt etmekte önemli bir yeti olan us, hem özgürlü-

ğün önkoşulu hem de ona karşı bir görünüm kazanmaktadır (Öz-
çınar, 2013: 181-198).

Gergedanlar'da toplumsal hayata uyumlu bir şekilde çizilen Jean karakterinin yanında Berenger yer alır. Berenger ise Jean'ın tam tersi düzene ve uyuma karşı gelen bir şekilde çizilir. Böylece us kullanımının iki farklı boyutu arkadaşlık ilişkisi düzleminde çizilir. Gergedanlaşmanın toplumsal bir uyumla gerçekleştiği oyunda uyumsuz olarak çizilen Berenger'in dönüşmesi de bu bağlamda değerlendirilebilir. Tiyatro oyununun sonunda bir anti kahramana dönüşen Berenger, *Gergedan* hikâyesi içerisinde ise farklı özelliklerle yeniden ele alınır. Berenger hikâye içerisinde gergedana dönüşmüş-tür ve sürekli uyku hâlinde düşler görmektedir. Mahalleli devletin getirdiği bir demirbaş olduğu için gergedana müdahale etmemekte eceliyle ölmesini beklemektedir. Berenger'in devinim hâlinde olduğu tek an ise yazarı Ionesco'yu öldürmek için uyandırdığı andır. Bu noktada Mine Söğüt *transalorisation* (değersel-dönüşüm) tekniğini açık bir biçimde Berenger'in öldürme eylemiyle aktarır. Bu noktada Kubilay Aktulum'un belirtmiş olduğu değerler dizgisinin bütünüyle yıkılıp yerine başka ve kötücül eylem olarak öldürmenin yerleştirilmesi (Aktulum, 2000: 148) görüşüne yer verilebilir. Böylece *Gergedanlar* oyununda son insanın mecburi mücadelesi *Gergedan* hikâyesinde mücadeleye yenik düşmüş, bir sistemin parçası olmuş sürekli öldüren bir gergedana dönüşür. Berenger kendi intikamını alırken sistem içine de hap-solmuştur. Kötülük, kahramanın öldürme eylemini aşarak iktidar ve toplum tarafından sindirilmiş olağan bir şekilde sembolize edilir. Mine Söğüt, *Gergedanlar* oyununa metinlerarası bağlamda yeniden yazma metoduyla yaklaşırken modernist dönemde özellikle 2. Dünya Savaşı sonrasında şekillenen kötülük algısını günümüzde içinde yaşadığımız fark edilemeyen kötülüklerle yorumlamıştır. Tiyatro metninde Berenger tarafından aktarılan belirsiz korku dönemin varoluşsal sancısını yansıtmaya açısından değerlendirilebilir:

Tam bilemiyorum. Açıklanması zor korkular. Yaşamda, insanların arasında kendimi rahat hissedemiyorum, ancak gidip bir kadeh bir şey içince rahatlıyorum, gevşiyorum, unutuyorum. (...) Yorgunum, yıllardan beri yorgunum. Bedenimin ağırlığını güç taşıyorum... (Ionesco, 2000: 22).

Berenger yorgunluğunun geçtiği ve alkol aldığı anlarda kendisini "ben" olarak tanımlar. Kendini fark etmenin bir bağımlılıkla eşdeğer görüldüğü bir noktada korkunun belirsizliği modernist dönemin varoluşsal sancılarını da yansıtır. Berenger, gergedanlar sıkça görülmeye başladığında bu kötülüğün

kökünü kurutmak istediğinden bahseder. Diyaloglar ilerledikçe bu kötülüğün kaynağının kendileri ile olan bağlantısına dikkat çeker:

Bazen istemeden de kötülüğü dokunur insanın. Ya da kötülüğün yayılmasına göz yumar. Düşün, şu zavallı Bay Papillon'u da sevmeydin. Ama ona öyle patavatsızca söylememeliydin herhalde, Boeuf gergedan olarak geldiğinde, avuçlarının semsert olduğunu (Ionesco, 2000: 113).

Bu bakış açısı İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Hannah Arendt'in "kötülüğün sıradanlığı" kavramı ile açıkladığı iktidarlaşan kötülükle bağlantılı değerlendirilebilir. Komşunun başına gelenlere kapıyı kapatan insan aslında bir kötülük yaptığını değil, kendini güvenceye aldığını düşünmektedir. Benzer bir şekilde bir Nazi askeri insan öldürdüğünü değil, görevini yerine getirdiğini düşünmektedir. İktidarın sistem çarkı hâline getirdiği kötülük unsurları Mine Söğüt'ün *Gergedan* hikâyesinde ise Berenger'in devletin demirbaşı olarak konumlanmasıyla kendine yer bulur. Bu noktada kimse gergedanı oradan kaldırmaya cesaret edemez ama gergedanın varlığından da bir o kadar rahatsız olurlar. Sistem içerisinde bir çark olarak konumlanmaktan daha çok sisteme içkin bir kötülük olarak ortaya çıkan bu durum postmodern dönemin kötülük anlayışına paralellik gösterir. İş veya güvenceden ziyade artık kötülüğü sosyal hayatın sıradan bir noktası olan meydana bir kafesin içerisinde sergilenir. Berenger ise aciz bir anti kahraman olmaktan çıkarak ötekinin aynılaştığı sürekli öldüren bir kahramana dönüşür: "Gergedan zamanın tüm vahşetini yüklenip gelmiş bu sokağa. Bir zamanlar gelecekte olacakları sezen ve insanlığın tüm ağırlığını âciz bir kahramanına yükleyen düşüncelessiz bir yazarın peşinden." (Söğüt, 2019: 102).

Bu noktada yazarına başkaldıran bir kahraman olarak Berenger, oyunda vurguladığı kötülüğün yayılım alanında içsel bir dönüşüm yaşar. Bu dönüşümü gergedan üzerinden sembolize ederken tiyatro metnindeki Berenger'in uyku problemi ve hissettiği korku yerini sürekli rüyalara ve acımasız bir cesarete bırakır. Hikâyede Berenger'in intikam duygusunu yönlendirdiği kişi ise oyun yazarı Ionesco olur. Böylece Mine Söğüt, yeniden yazma tekniğini kahramanın dışına çıkararak oyun yazarıyla da uygulamaya zemin hazırlar. Berenger'in yazarını sürekli öldürmesi yaratım unsuruna dikkat çekerken anlatının sonuna doğru gergedanın ölümü şu şekilde aktarılır:

Gergedan kılını bile kıpırdatmadan uyumaya devam ediyor. Onu sokağın ortasına bırakıyoruz. Arabalar geçmeye başlıyor sokaktan. Kamyonlar. Tırlar. Polis araçları. Minibüsler. İtfaiye arabası. Okul

taşıtları. Servis arabaları. Panzerler. Küçük arabalar. Büyük arabalar. Bir TOMA geçiyor. Taksiler. Tanklar. Trenler. Hızla birbiri ardına geçiyor. Her biri az önce bir kedi ezdiler. Sonra bir sincap. Sonra bir kirpi. Sonra ne olduğu anlaşılmayan şey. (...) Geç geç. Bir gergedan ezdiler. Geçtiler. Sokak sakinleşti. Hiçbir şeyin değişmediği o eski sokağın asfaltında yamyassı bir gergedan ölüsü, öfkesi hâlâ içinde, ebediyen yatıyor (Söğüt, 2019: 114).

Bu bölüm ile birlikte toplum tarafında kafeste yaşamasına alışılan gergedan, Berenger tarafından öldürülen yazar Ionesco, sosyal düzenin içerisinde öldürülen Berenger akışkan kötülüğün farklı bakış açılarıyla yansımasını gösterir. Hikâye içerisinde alternatifi olmayan kötülük, dozu düşürülerek işlenir ve dozun düşmesi akışkan kötülüğü oluşturur. Bu durumda aşırılık taşımayan kötülük; birey, toplum tarafından tepki ile karşılanmaz ve içkin bir hâlde kendine yaşam alanı oluşturur. Metinlerarası bağlamda yeniden yazma tekniğini uygulayan Mine Söğüt, anlatının içinde bulunan kötülük unsurlarını da şimdiki zamanın içerisinde uyarlayarak ele alır.

Sonuç

Eugène Ionesco'nun *Gergedanlar* oyununda toplumsal hayatın bir parçası olarak insan öteki konumuna geçer. Öteki konumundaki gergedanların sayısının artmasıyla beraber toplumsal hayat gergedanlar ile özdeşleşir. Bu noktada ise "son insan" olan Berenger bir yaratık olarak kalır. Gergedanların toplumda bulunduğu bu karşılık Mine Söğüt'ün *Gergedan* hikâyesinde tekil bırakılır. Hikâye içerisinde "tek gergedan" olma özelliğini taşıyan Berenger, sinik bir hâlde bireyin engelleyemediği kötülüğün içsel dönüşümünü sembolize eder. Öyle ki insan bunun bir kötülük olduğunun farkında bile değildir. Modern dönemde aciz bırakılan bir kahraman olarak Berenger, postmodern dönemde alternatifsiz bırakılan bir gergedandır. Böylece devlet kontrolünde bir görev mahiyetinde tekrarladığı tek eylem ise yazarı Ionesco'yu öldürmektir. İntikam duygusunun sürekli öldürme ile bütünleştiği bu duruma alışılmıştır. Hıncın eylemle bütünleştiği bu süreklilik ardından gergedanın ölümüne de yönelmektedir. Böylece yazarın ölüm döngüsü Berenger'in sosyal zeminde yaşadığı ölümle kırılır. Kötülüğün belirsiz bir zeminde yayıldığı bu hikâyede bir meydanın ortasında yer alan kafes ise hem nefret edilen hem de başına bir şey gelmesinden korkulan bir nesne görevini görür. Bu nesne gergedan için bir mekân olmakla beraber dışarıya sıkışmış bir anti kahramana da işaret etmektedir.

Metinlerarası bağlamda kötülük, tiyatro metninin içerisinde gergedanların varlığı ile katı bir hâlde yer alırken hikâyede anlatının tamamına süreklilik ve belirsizlik içinde yayılmıştır. Bu durumda modernist dönemin kötülük algısı ve günümüz kötülük algısı arasında yeniden yazma ilişkisi metinlerarası bağlamda kurulmuştur. Hikâyede yazarın gergedan tarafından öldürülmesi, gergedanın birçok araç tarafından öldürülmesi *Gergedanlar* oyununda başıboş gezen gergedanların etrafa verdiği bilinçsiz zararlara paralellik göstermektedir. Ötekinin aynıya dönüşmesi, dış mekân ve iç mekânın belirsizleştirilmesi, yazar ve kahraman arasındaki bağlantıların kurulması ile gergedanlaşma şekil boyutundan çıkarılarak aynada toplumsal bir yansımaya dönüştürülmüştür. Bu yansımada ise “öteki” ile “ben” iç içe geçmiş bir hâlde yer almıştır.

Kaynakça

- Aktulum, Kubilay (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Öteki Yayınları.
- Arendt, Hannah (2009). *Kötülüğün Sıradanlığı, Adolf Eichmann Kudüs'te*. Çev. Özge Çelik, İstanbul: Metis Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2021). *Kötülüğün Şeffaflığı*. Çev. Işık Ergüden. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Zygmunt & Donskis, Leonidas (2022). *Akışkan Kötülük*. Çev. Akın Emre Pilgir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bulut Feyza (2018). “Metinlerarasılık Kavramının Kuramsal Çerçevesi”. *Edebi Eleştiri Dergisi*, 2(1): 1-19.
- Cevizci, Ahmet (1999). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Dicle, Esra (2019). “Medea, Zehra, Mediha / Her Şey Değişir Kadının Yazgısı Değişmez”. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 66: 379-407.
- Girard, René (2020). *Romantik Yalan ve Romansal Hakikat: Edebi Yapıda Ben ve Öteki*. Çev. Arzu Etensel İldem. İstanbul: Metis Yayınları.
- Güneş, Mehmet (2022). “İnsanca Yaşamının Bedeli: Eugène Ionesco'nun Gergedanlar Piyesinin Berenger'i ile Sezai Karakoç'un 'Masal' Şiir-Hikâyesinin Yedinci Oğul'unun Onurlu Direnişi”. *Diriliş Dergisi ve Sezai Karakoç*. Kocaeli: Gölcük Belediyesi, 393-404.
- Gürün Uçaner, Dikmen (1988). “Uyumsuz Tiyatro Hep Vardı ve Gelecekte de Var Olacak”. *Milliyet Sanat Dergisi*, 192: 21-23.

- Hatiboğlu, Büşra (2023). *Mine Söğüt'ün Roman ve Hikâyelerinde Kötülük*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü.
- Ionesco, Eugéne (2000). *Toplu Oyunlar 4*. Çev. Hasan Anamur. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- İpşiroğlu, Zehra (1978). *Uyumsuz Tiyatroda Gerçeklik*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları.
- Özçınar, Şahin (2013). "Doğa-Kültür Karşıtlığı Bağlamında Özgürlük Sorunu". *Kaygı*, 20: 181-198.
- Russell, Jeffrey (2018). *İblis*. Çev. Ahmet Fethi. Ankara: Panama Yayıncılık.
- Söğüt, Mine (2019). *Gergedan, Büyük Küfür Kitabı*. İstanbul: YKY.

"COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri" çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir:

Yazarın Notu: Bu makale, Büşra Hatiboğlu'nun Prof. Dr. Mehmet Güneş'in danışmanlığında hazırladığı "Mine Söğüt'ün Roman ve Hikâyelerinde Kötülük" başlıklı yüksek lisans tezinden hareketle oluşturulmuştur.

Teşekkür: Yüksek lisans danışmanım Prof. Dr. Mehmet Güneş'e teşekkür ederim.

Etik Kurul Belgesi: Bu çalışma için etik kurul belgesi gerekmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.

The following statements are made in the framework of "COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors":

Authors' Note: *This article is based on Büşra Hatiboğlu's master's thesis titled "Evil in Mine Söğüt's Novels and Stories" prepared under the supervision of Prof. Dr. Mehmet Güneş.*

Acknowledgement: *I would like to thank my graduate advisor Prof. Dr. Mehmet Güneş.*

Ethics Committee Approval: *Ethics committee approval is not required for this study.*

Declaration of Conflicting Interests: *The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship, or publication of this article.*