

T.C.

İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI SONRASI ALMAN DİLİNDE YAZILAN

TİYATRO OYUNLARINDA ANTİ KAHRAMAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ersin YAŞAR

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı

Sahne Sanatları Programı

Eylül, 2020

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI SONRASI ALMAN DİLİNDE YAZILAN
TİYATRO OYUNLARINDA ANTİ KAHRAMAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ersin YAŞAR

(Y1612.210023)

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı

Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Prof. Mehmet BİRKİYE

Eş Danışman: Doç. Dr. Selen KORAD BİRKİYE

Eylül, 2020

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “İkinci Dünya Savaşı Sonrası Alman Dilinde Yazılan Tiyatro Oyunlarında Anti Kahraman” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (02.09.2020)

Ersin YAŞAR

ÖNSÖZ

T.C. İstanbul Aydın Üniversitesi Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı Tiyatro Yönetmenliği Programı Yüksek Lisans Tezi olarak hazırlanan bu çalışmada, kurmaca eserlerdeki kahraman kavramı incelenerek, yine bu kavramdan türeyen anti kahraman kavramının, İkinci Dünya Savaşından sonra Alman Tiyatrosuna yansımaları belirlenen model oyunlar üstünden incelenmiştir.

Yüksek Lisans eğitimim boyunca derslerine girme şerefine nail olduğum tüm öğretmenlerime ve ayrıca bu çalışmayı hazırlamamda bana ilham vererek desteğini esirgemeyen saygıdeğer tez danışmanım Doç. Dr. Selen Korad Birkiye'ye, öğrencisi olmaktan dolayı gurur duyduğum Prof. Mehmet Birkiye'ye, akademik hayat yolumda tüm varlıklarıyla yanımda olan gerçek kahramanlarım sevgili aileme teşekkürlerimi sunarım.

Eylül, 2020

Ersin YAŞAR

İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI SONRASI ALMAN DİLİNDE YAZILAN TİYATRO OYUNLARINDA ANTİ KAHRAMAN

ÖZET

Kurmaca eserlerin başkişisi anlamında kullandığımız kahraman kavramı dünyada yaşanan ve toplumsal yapıyı kökten değiştiren olayların etkisiyle yüzyıllar içinde özellikleri bakımından değişime uğramıştır. Mitler ve Antik Yunan Tragedyalarının tanrısal özellikler barındıran kahramanı, modernite ile birlikte birey merkezli bir hale gelerek tanrısal özelliklerinden sıyrılmış ve ‘an’ın kahramanına dönüşmüştür. İkinci Dünya Savaşı sonrasında ise özellikle Alman dilinde yazılan tiyatro oyunları başta olmak üzere, birçok çağdaş eserde kendi yaşamının bile kahramanı olamayan başkişiler ortaya çıkmıştır. Savaş bu bağlamda bir dönüm noktası niteliği taşımaktadır.

Bu çalışmada kurmaca eserlerin başkişisi olarak kahramanın değişim süreci tartışılmış ve anti kahraman bağlamında Alman dilinde yazılmış olan model oyunlar üstünden bir saptama yapmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Anti kahraman, Kahraman, Ana karakter, Alman Tiyatrosu, Kapıların Dışında, Büyük Romulus, Kaspar, Korku Kemirir Ruh, Kontrbas, Ateş Yüzlü, Bay Kolpert.

ANTI HERO IN THEATER PLAYS WRITTEN IN GERMAN LANGUAGE AFTER THE SECOND WORD WAR

ABSTRACT

The concept of hero, which is used as the protagonist of fictional works, has changed in terms of its features over the centuries, with the effect of events that have taken place in the world and radically changed the social structure. The hero of the Myths and Ancient Greek Tragedies, who has divine features, has become individual-centered with modernity and has been stripped of his divine features and turned into the hero of the moment. After the Second World War, protagonists who could not even become heroes of their own life, mainly the theater plays written in German language, emerged in many contemporary works. The war stands as a turning point in this context.

In this study, the transformation process of the hero as the protagonist of the fictional works is discussed and a analyzes are made on the specific plays written in the German language in the context of the anti-hero.

Keywords: Anti Hero, Hero, Main character, German theater, The Man Outside, Romulus the Great, Kaspar, Feal Eats the Soul, Contrabass, Fireface, Mr. Kolpert.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ONUR SÖZÜ	v
ÖNSÖZ.....	vii
ÖZET.....	ix
ABSTRACT	xi
İÇİNDEKİLER	xiii
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xvii
I. GİRİŞ.....	1
II. KONVANSİYONEL KAHRAMAN	11
A. Mitlerde Kahraman	12
B. Tragedya Kahramanları	15
C. Modern Kahraman	19
III. ANTİK KAHRAMAN.....	23
IV. ÇAĞIMIZDA KAHRAMAN.....	33
V. ANTİK YUNANDAN XIX. YÜZYILA KADAR BAZI ÖNEMLİ YAZARLARIN KAHRAMANLARI	39
A. Üç Büyük Tragedya Yazarının Kahramanları	39
1. Aiskhylos'un Kahramanları	39
2. Sophokles'in Kahramanları.....	41
3. Euripides'in Kahramanları	44
B. XVI. Yüzyıldan XIX. Yüzyıla Kadar Bazı Önemli Yazarların Kahramanları	47
1. W. Shakespeare	47
2. Jean Racine.....	48
3. Johann Wolfgang von Goethe	50
4. Henrik Ibsen	52
5. Arthur Miller	57

VI. İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI ÖNCESİ ALMAN TİYATROSU'NDA ANTİ KAHRAMANIN YÜKSELİŞİNE ETKİ EDEN BAZI UNSURLAR VE ENKAZ EDEBİYATI	61
A. Dönemin Genel Durumu.....	61
B. Savaş Öncesi Almanya	64
1. Alman Ekspresyonizmi	64
2. Savaştan Önce Bir Anti Kahraman: Woyzeck	66
3. Kahramanın Dönüşüm Sürecine Brecht Tiyatrosunun Etkisi	68
C. Almanya'da Savaş Sonrası Edebiyat ve Tiyatro.....	71
VII. KAPILARIN DIŞINDA ADLI OYUNDA ANTİ KAHRAMAN	79
A. Wolfgang BORCHERT (1921- 1947)	79
1. Yaşamı.....	79
2. Oyunun Konusu.....	80
3. Anti Kahraman Bağlamında Beckmann.....	81
VIII. BÜYÜK ROMULUS ADLI OYUNDA ANTİ KAHRAMAN	93
A. Friedrich Dürrenmatt (1921 - 1990)	93
1. Yaşamı.....	93
2. Oyunun Konusu.....	93
3. Bir Anti Kahraman Olarak Romulus.....	95
IX. KORKU KEMİRİR RUHU ADLI OYUNDA ANTİ KAHRAMAN	101
A. Rainer Werner Fassbinder (1945 - 1982)	101
1. Yaşamı.....	101
2. Oyunun Konusu.....	102
3. Bir Anti Kahraman Olarak Salem (Ali) ve Emmi	102
X. ATEŞ YÜZLÜ ADLI OYUNDA ANTİ KAHRAMAN	109
A. Marius von Mayenburg (1972 -).....	109
1. Yaşamı.....	109
2. Oyunun Konusu.....	109
3. Bir Anti Kahraman Olarak Kurt	112
XI. KONTRBAS ADLI OYUNDA ANTİ KAHRAMAN	119
A. Patrick Süskind (1949-)	119
1. Yaşamı.....	119
2. Oyunun Konusu.....	119
3. Bir Anti Kahraman Olarak Kontrbaşçı.....	120

XII. BAY KOLPERT ADLI OYUNDA ANTİ KAHRAMAN.....	131
A. David Gieselmann (1972-).....	131
1. Yaşamı.....	131
2. Oyunun Konusu.....	131
3. Anti Kahraman Bağlamında Bay Kolpert Oyunu	132
XIII. KASPAR ADLI OYUNDA ANTİ KAHRAMAN.....	139
A. Peter Handke (1942-).....	139
1. Yaşamı.....	139
2. Anti Kahramandan Kimliksiz Özneye	139
XIV. SONUÇ	145
XV. KAYNAKLAR.....	157
ÖZGEÇMİŞ.....	163

ÇİZELGELER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 1. Konvansiyonel Kahraman ve Anti Kahramanın Karşılaştırma Tablosu.....	32
Çizelge 2. Anti Kahraman Özelliklerinin Kapıların Dışında Oyunu ile Karşılaştırılması	92
Çizelge 3. Anti Kahraman Özelliklerinin Büyük Romulus Oyunu ile Karşılaştırılması	99
Çizelge 4. Anti Kahraman Özelliklerinin Korku Kemirir Ruhu Oyunu ile Karşılaştırılması	107
Çizelge 5. Anti Kahraman Özelliklerinin Ateş Yüzlü Oyunu ile Karşılaştırılması	116
Çizelge 6. Anti Kahraman Özelliklerinin Kontrbas Oyunu ile Karşılaştırılması.	128
Çizelge 7. Anti Kahraman Özelliklerinin Bay Kolpert Oyunu ile Karşılaştırılması	136
Çizelge 8. Anti Kahraman Özelliklerinin Kaspar Oyunu ile Karşılaştırılması	144
Çizelge 9. İncelenen Oyunlardaki Anti Kahramanların Karşılaştırma Tablosu ..	148
Çizelge 10. Kahraman Kavramının Tarihsel Süreçteki Karşılığı.....	155

I. GİRİŞ

Kökeni mitler ve Antik Çağ'a dayanan kahraman kavramı geniş bir anlam yelpazesine sahiptir. Dünyada yaşanan büyük toplumsal değişimler kavramın yeni anlamlar barındırmasına hatta dönüşmesine ve kendi içinden yeni bir kavramın, anti kahraman kavramının türemesine neden olmuştur. Antik Çağ'ın kolektif bir ürünü olan kahraman, ilk olarak modernite ile dönüşüm sürecine girmiştir. Endüstri devriminden sonra toplumsal yaşamın değişime uğraması farklı sosyal ilişkiler doğurmuş ve yeni sınıflar ortaya çıkarmıştır. Bilimsel bilginin ön plana çıktığı aydınlanma çağıyla beraber kahraman da sorgulanmaya başlamış, Antik Çağ'ın kahramanı artık bireyselleşmeyle beraber toplumu yansılayan kahraman olmaktan ayrılarak kendi yaşamının kahramanı olma yolunda dönüşmeye başlamıştır. Özellikle Alman dilinde üretilenler olmak üzere, birçok çağdaş tiyatro oyununda, Antik ve Klasik dönemden farklı olmak üzere, konvansiyonel kahraman özelliklerine sahip olmayan başkişilerin olduğu gözlenmiştir. Bu gözlem çerçevesinde, tüm dünyayı derinden etkileyen, toplumsal yaşamı ve ilişkileri, bireyi, bireyin yeryüzündeki benliğini, yaşam ve dünya algısını derinden değişime uğratan Büyük Savaş ve ardından gelen İkinci Dünya Savaşı gibi durumların çok büyük bir etkiye sahip olduğu düşünülmektedir. Tüm bu toplumsal yaşamı etkileyen büyük değişimler, kurmaca eserlerin başkişilerinin yeniden dönüşüme uğramasına neden olmuş ve özellikle İkinci Dünya Savaşından sonra üretilen kurmaca eserlerin başkişilerinin kendi yaşamının bile kahramanı olmadıkları gözlemlenmiştir.

Bu çalışmanın amacı özellikle, İkinci Dünya Savaşı sonrası değişen dünya algısının bir yansıması olarak, Alman dilinde yazılan tiyatro oyunlarının başkişilerini anti kahraman bağlamında, "antagonist" ten (karşıt kahraman) farklı olarak, onları anti kahraman yapan özellikleri, konvansiyonel kahramandan farklılıklarını, belirlenen model oyunlar üzerinden saptamak ve incelemektir. Bu sebeple kahraman kavramının evrim sürecini daha iyi anlamak için birinci bölümde, kahraman kavramının etimolojisi ve içerdiği anlamlarla birlikte, bir eserdeki başkişi olarak kahramanın, Antik Çağ'dan günümüze kadar geçirdiği evreler; Konvansiyonel

Kahraman, Anti Kahraman ve Çağımızda Kahraman başlıkları altında bölümlenerek gösterilecektir. Konvansiyonel kahraman başlığı altında Mit, Tragedya ve Modern kahramanı inceleyeceğiz. Çağımızda kahraman başlığında ise; post-dramatik tiyatrodaki metnin dönüşümü ve bir teklif olma sürecinin kahramanı ve karakteri nasıl kimliksiz bir yapıya büründürdüğü ele alınacaktır.

XVIII. yüzyılda bireyci düşüncenin ve eğitimin etkisi, psikolojinin bilim olarak kabul edilmesi gibi nedenlerle eserlerdeki kahramanın kişilik kazanmış olması ve birey eksenli bir yapıya doğru evrime uğraması, devamında bu durumun XIX. yüzyılda tepe noktaya ulaşmasına neden olmuştur. Her dönemin kendi siyasi, toplumsal ve sanatsal yapısının belli başlı özellikleri çerçevesinde kahraman kavramına nasıl yansıdığı anti kahraman sürecini anlamak adına önemlidir. Bu sebeple çalışmanın ikinci bölümünde, Antik ve Klasik Kahramana önemli tiyatro eserlerinden örnekler verilecektir. Birinci bölümdeki Anti kahraman başlığında ise; klasik kahramanın geçirdiği evrimi, bu evrime neden olan faktörler üstünden açıklayarak anti kahramanın yolculuğu var mıdır yok mudur sorusuna cevap arayacağız. Bununla beraber özellikleri ve farklılıkları bakımından kahraman ve anti kahramanın bir tablosunu oluşturacağız.

İkinci bölümde değineceğimiz bir diğer konu ise; İkinci Dünya Savaşı'nın anti kahramanlık bağlamında Alman Tiyatrosuna etkisi olacaktır. Bu sebeple Alman Tiyatrosunun İkinci Dünya Savaşından önceki yapısını ve dönemin genel durumunu inceleyeceğiz. İki Dünya Savaşından önce yazılan, Georg Büchner'in Woyzeck adlı oyununu anti kahraman bağlamında inceleyip, Alman ekspresyonizminin ve Bertolt Brecht'in tiyatrosunun anti kahramanın gelişim sürecine katkısını tartışacağız. Bununla birlikte, İkinci Dünya Savaşı sonrası Almanya'da edebiyat ve tiyatroyu ele alacağız. Çalışmanın örnekleminin yer alacağı son bölümde ise; anti kahraman başlığında yapacağımız saptamalara göre, İkinci Dünya Savaşı sonrasında Alman dilinde yazılan (Wolfgang Brochert'in Kapıların Dışında, Friedrich Dürrenmatt'ın Büyük Romulus, R. Werner Fassbinder'in Korku Kemirir Ruhu, Patrick Süskind'in Kontrbas, Marius von Mayenbug'un Ateş Yüzlü, David Gieselmann'ın Bay Kolpertz ve Peter Handke'nin Kaspar) oyunlardaki başkişilerin anti kahramansal özellikleri araştırılacaktır. Dolayısıyla çalışmamızda sosyal bilimler alanında kullanılan içerik analizi ve nitel araştırma yöntemlerinden biri olan metin analizi yöntemi

kullanılacaktır. Ayrıca bu çalışmanın sınırlılığı örnekleme yer alan ve yukarıda bahsi geçen oyunlar olacaktır.

Her yüzyıl ve dönem onun kendi içerisinde kurduğu gerçeklik anlayışı ile değerlendirilir. Sanat yapıtlarının da konu ve biçim olarak geçmişin birikiminden hareketle kendi yüzyılından etkilenmesi yine sanatçının gerçeklikle kurduğu ilişki ile ilgidir. Farklı sanat anlayışı ve akımların ortaya çıkmasının sebeplerinden biridir bu. Konuyla ilgili Yıldız Ecevit, “Türk Romanında Postmodernist Açılımlar” adlı çalışmasında; “*Sanatın gelişmesini yönlendiren olguların başında onun gerçeklikle kurduğu ilişki gelir*” şeklinde bir açıklamada bulunmuştur (Ecevit, 2001: 17). Çağlar boyunca değişen toplumsal yaşam, bu düşünceyi benimseyen bireyi de değiştirmiştir. Bireylerin toplumsal gerçeklikten kendi gerçekliğine doğru ilerlemesinde üretim ve değerler doğru orantılı olmaması en büyük etkenlerdendir. Var olan bu değişimden en büyük payı kurmaca eserlerin en önemli unsuru olan başkişi (kahraman) almıştır.

Kahramanın temel yapısı toplumsal değerleri simgeler, varoluşu bu değerlerin etrafında döner fakat bu değerlerin sarsıntıya uğrayıp çökmeye başlaması yine en çok kahramanı etkilemiştir. Değişen dünya, toplum ve bireyle birlikte kahraman da değişmeye, dönüşmeye başlamıştır. Çalışmanın sonraki bölümlerinde detaylı bir şekilde açıklayacağımız bu durumu şu şekilde özetleyebiliriz.

Antik Çağ’ın kahramanları tanrı ya da tanrısal özellikler taşıyarak merkezi konumundayken zamanla gerçeklik algısının değişime uğraması, kahramanın XVII. yüzyıldan itibaren geleneksel yapısının değişmesine, eski formundan uzaklaşmasına neden olmuştur. Bu durum özellikle XIX. yüzyıl ve XX. yüzyılda değişerek daha gerçekçi bir yapıya bürünmüş ve tamamen bireysel bir forma girmiştir. Geleneksel değerler hakkında şüphelerinden dolayı bireyselleşmeye başlayan kurmaca eserlerin başkişisi, onu kahraman yapan geleneksel bağlamından koparmış, toplumun kendisi için biçtiği yapıdan uzaklaşarak/uzaklaştırılarak kendi anti tezinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Anti kahraman olarak adlandırdığımız bu kahraman tipi değişen dünyanın ve değişen toplumsal yaşamın bir ürünü olarak karşımıza çıkmıştır. Dolayısıyla toplumsal gerçeklikten uzaklaşan kahraman artık modernleşmeyle beraber yerini kendi gerçekliğinin peşinde koşan anti kahramana bırakmaya başlamıştır.

“Kahraman öldü; çünkü modern toplumun değerlerini simgeleyen kimse, sıradan bir insandan daha iyi değildir. O, sadece numara yapan bir kişidir. İkiyüzlü bir tiran ve yanlış olan bir kitle kültürünün saçma iddiaları ve düzeni arasında yaşayan kimsedir. Anti kahraman onun yerini almak için doğdu. Modern toplum oluştuğunda kahraman yavaş yavaş değişti” (Harms, 1965: 74).

Bir eserdeki kahramanda sözlükteki ilk anlamının özellikleri bulunmayabilir. Bu durum onun niteliksel özelliklerinden ziyade kurmaca eserlerdeki başkişiyi temsil etmesiyle alakalıdır. Son yüzyılda çokça karşılaştığımız Anti kahraman kavramını daha iyi kavrayabilmek adına kahraman kavramını açıklamak gerekiyor. Çoklu bir anlam barındıran kahraman kavramını edebi metinler ve sahne sanatlarındaki karşılığı olarak başkişi anlamında açıklayacağız.

Kahraman sözcüğünü kaynakları referans alarak incelediğimizde, yazılı eserlerdeki başkişinin niteliksel sıfatlarına bakılarak açıklandığını söyleyebiliriz. Kahraman, etimolojik olarak Farsça bir kelimedir. Köklü bir geçmişe sahip olan kahraman terimi sadece yazılı eserlerde değil, mitolojik anlatı, efsaneler ve masallardaki başkişiyi de ifade etmektedir.

Türk Dil Kurumu sözlüğünde kahraman kavramı şu şekilde açıklanmıştır. “1. Savaşta ve tehlikeli bir durumda yararlık gösteren (kimse), alp, yiğit. 2. Bir olayda önemli yeri olan kimse. 3. Roman, hikâye, tiyatro vb. edebiyat türünde en önemli olan kişi.” olarak ifade edilir (Türk Dil Kurumu, 2019).

Başka bir kaynağa göre kahramanın anlamı şudur: “1. a: büyük bir güç ve yetenek bahşedilmiş tanrısal soydan gelen mitolojik veya efsanevi figür. b: meşhur bir savaşçı. 2. a: yazınsal veya dramatik bir çalışmadaki ana erkek karakter. b: bir olay, dönem veya akımdaki merkez figür” (Merriam-Webster, 2012). Bu tanımlar göz önüne alındığında bir karakteri kahraman olarak adlandırmak biri teknik diğeri niteliksel olmak üzere muhtemel iki yorumu beraberinde getirir: bu kişi merkez karakterdir ve erdemli, cesur bir kişidir (Kadiroğlu, 2014: 15).

Cambridge sözlükte şu şekilde tanımlanır: “1. Cesur Kimse: İnsanların saygı duydukları veya onlara hayran oldukları cesur veya iyi şeyler yapan biri 2. Ana Karakter: Genellikle iyi olan bir kitapta veya filmdeki ana erkek karakter” (dictionary.cambridge.org/tr/, 2019).

Oxford İngilizce sözlükte ise “*Hero: 1. Antik Çağlarda tanrılar tarafından bahşedilmiş insanüstü güç, cesaret ya da beceri gibi özelliklere sahip olan daha sonraları yarı tanrı ya da ölümsüz bir varlık olarak gösterilen erkek. 2. Cesur ya da asil bir eylem gerçekleştiren kimse; ünlü savaşçı. 3. Hiçbir iş, ödül ya da kurumla bağı olmadığı halde olağanüstü cesaret, dayanıklılık, olgunluk sergileyen erkek; başarıları ve asil özelliklerinden dolayı saygı gösterilen, hayranlık duyulan erkek. 4. Bir efsane ya da mitin konusu olan erkek; bir hikâye ya da şiirin ana erkek karakteri biçiminde tanımlanır*” (en.oxforddictionaries.com/definition/hero, 2019).

Tanımlara baktığımızda “hero” nun erkek karakter olarak belirtilmesinin sebebi İngilizcede kadın kahraman anlamına gelen başka bir kelimenin yani “heroline” kelimesinin bulunmasıdır. Cinsiyetsiz olan Türkçede ise böyle bir karşılık yoktur.

Laftsidis, Yunan Kahraman Tipleri tezinde, kahraman kelimesinin etimolojisini incelerken “ata” anlamında kullanıldığını belirtmiş zaman içerisinde kelimenin “cesur savaşçı” anlamda kullanıldığını söylemiştir. Laftsidis “cesur savaşçı”yı vazife kahramanı şeklinde yorumlamıştır (Turan Tilbe, 2009: 143).

“Hero kelimesi ilk defa Rönesans döneminde Fransa ve İngiltere’de benzer zamanlarda kullanılmaya başlanmıştır. Daha da ötesinde, eski Yunanlılar ve Romalılar tarafından kullanıldığı düşünülmektedir. Hero, Rönesans döneminde tanrılar tarafından verilmiş özelliklere sahip erkek olarak tanımlanmıştır. Hero kelimesi, XVII. yüzyılın sonlarında önemli cesaret ve başarı gösteren erkekler için kullanılmaya başlanmıştır. 1690’da yayımlanan Dictionnaire Etymologique adlı sözlükte ise, hero kelimesinin edebi bir eserdeki ana karakter için kullanılmaya başlandığı belirtilmektedir”

İnsanlık var oluşundan bu yana karşılaştığı zor durumlarda kendisini kurtaracak kahraman arayışına girmiştir. Umudu hep bu yönde olmuştur. İlk başlarda sözlü anlatılarda kendisine yer bulan kahraman daha sonra yazılı metinlerde yer edinmiştir. Lilian Furst’un kahraman yorumu şu şekildedir:

“Kahraman bir eserdeki teknik anlamdaki esas başkişidir... Öncelikli olarak başkişiyi sunmak için var olan eserlerin merkezinde neredeyse diğer karakterleri gölgede bırakacak kadar açık bir şekilde yer alır.

Karakter tanımlaması (characterisation) onun üzerine yoğunlaşır”

(Furst, 1976: 55-56).

Kahraman denince, o kişinin yürekli ve gözü pek biri olduğu anlamı çıkar ki bu niteliksel bir önem veya mizaca ilişkin bir özelliktir. Bunun yerine başkişi anlamında kullanılan kahraman teknik bir boyut ile ilgilidir. Bazı durumlarda ise kahraman her iki anlamın bir araya geldiği bir düzlemde işlev görür: cesaret, erdem ve büyük başarısı ile bilinen başkişi. Terimin anlam çerçevesini oluşturan kaynaklardan biri sözlüklerdir. Örneğin, bu sözlükler, kahraman maddesi için başkişi ve cesur kişi açıklamalarını kullanır. Genellikle birinci anlam veya tanım mitolojik ve efsanelere bağlı referanslar içerir: tanrısal kalıtıma sahip güçlü, yiğit adam. Çoğunlukla son tanım için ise kahraman roman, şiir veya dramatik bir eserdeki esas karakterdir (American Heritage, Hero, 2000). Örneğin; Aristoteles Poetika’da karakterden bahsederken onun dört özelliği olduğunu söylemiştir. Birincisi ve en önemli özellik “ahlak” bakımından “iyi-erdemli” olması gerektiğidir. İkincisi “uygunluk” tur. Üçüncüsü “benzeyiş” tir. Dördüncüsü “tutarlılık” tır (Aristoteles, 2005: 24). Bu duruma göre sıradan insandan daha üstün olarak nitelendirildiğini söyleyebiliriz.

Bir tiyatro oyununda oyunun başkişisinin kahraman olarak atfedilmesinin başka alt nedenleri de vardır. Oyunun başkişisi oyundaki eylemi yönlendiren merkezi figürdür. Bundan dolayı oyundaki karakter özelliklerine, eylem ve amaçlarına ya da tam tersi durumlarda önemli anlamlar üretir. Ancak oyunun başkişisini hikâyenin odak noktasına koyan şey onun amaç ve hedefleri ve hatta daha da belirleyici unsur olarak eylemleridir. Aristoteles, trajedinin insanların taklidi değil eylemlerin ve yaşamın kendisinin taklidi olduğunu belirtir. Amaç her türlü eylemdir. İnsanlar karakterlerine göre belirli bir türdedir, ancak eylemleri bakımından mutlu ya da zıt hale gelirler. Böylece insanlar karakterlerini trajedinin hedefi olan eylemleriyle elde ederler ve bu eylemler çok önemlidir (Aristoteles, 2005: 27). Bu nedenle, kahraman ve kahramanlık üzerine yazan birçok eleştirmen, kahramanın eylemlerini görevine başlamak, kötülüğü öldürmek, savaşlar kazanmak vb. tipolojinin belirleyici faktörleri olarak görür. Bu tipoloji için kahramanlık, insan türünün yolunu aydınlatan “*üstün ahlaki mükemmelliğin değil, üstün işlevsel verimliliğin idealidir*” (Raglan, 1956: 146 aktaran Kadiroğlu, 2014: 20).

“Kahraman, yerel ve kişisel tarihsel sınırlamalarla çatışarak onları aşmış ve genel geçerliliği olan, olağan insani biçimlere ulaşmış olan kadın ya da erkektir. Böyle birinin tasavvurları, fikirleri ve esinleri insan yaşamı ve düşüncesinin temel pınarlarından taptaze çıkar. Bu yüzden onlar yeteneklidir, mevcut, çözülen toplumdan ve ruhtan değil, toplumun yeniden doğduğu tükenmez kaynaktadırlar” (Campbell, 2013: 30-31).

Kahraman kavramına bu tanım ve anlamlar üzerinden bakıldığında, topluma faydası olan, toplumca benimsenmiş hem kendi hem de diğer insanların problemlerinin çözümünde etkili olmuş, içinde bulunduğu toplumun bir yansıması haline gelerek topluma rol model olmuş ve dolayısıyla toplumun değer yargılarının bedene ulaşmış, hali olarak nitelendirilebiliriz.

1965 yılında yayınlanan makalesinde Harms, kahramanı ikiye ayırır. Ona göre kahraman sıradan bir insana göre daha iyi olmalı ve başkası için kahramanlık yapmalı ve toplumu yansıtmalıdır (Harms, 1965: 2-3). Toplum yansıması yönüyle kahramanı “sosyal kahraman” şeklinde değerlendirir. Kahramanı her zaman akıntıya uygun şekilde yol alan, bireyleri memnun etmeye çalışıp toplumsal bir imaj oluşturan kişi olarak yorumlar (Harms, 1965: 70). Literatürde modern zamanlardan önce trajik kahraman veya destansı kahraman *“Her ne kadar o, ortak insan deneyimi yelpazesinin üstünde ve ötesinde, sonuçta bir tanrı değil insandır”* Ancak Romantik döneme geldiğimizde, kahraman herhangi bir ahlaki mükemmellik nedeniyle kahraman değildir; o *“iyinin ve kötünün ötesinde”*, ortak ahlak değerlerinin ötesinde bir kahramandır.

Eleştirinin Anatomisi adlı eserinde kurmaca kavramına Poetika üzerinden bakan edebiyat eleştirmeni Northrop Frye, edebi kurmacayı kahramanın yapısı ve kahramanın gerçekleştirdiği eylemin belirlediğini söyler. Kahramanların eylemleri üzerinden bir değerlendirme yaparak edebi eserler beş farklı kategoriye ayırır. Bu kategori Frye’ye göre şu şekildedir;

1. *“Kahraman türü bakımından insanlardan daha üstünse ilahi varlıktır ve hikâye mit ekseninde gerçekleşir. (Efsanevi)*
2. *Kahraman insansa ve derece bakımından insandan üstünse romance (romantik) kahramandır.*

3. *Kahraman diğer insanlarla eşit derecede ancak doğal güçleri varsa, liderdir. (Yüksek mimetik)*
4. *Kahraman sıradan biriye bizdendir ve bu tür kahramanlar komedyaya ya da gerçekçi kurmacanın kahramanıdır. (Düşük mimetik)*
5. *Eğer kahraman sıradan insanlardan daha alt dereceye ait birisi ise ironik kipe ait kahramandır” (Frye, 2015: 59-61’ten akt. Tilbe, 2019: 145).*

Kahramanın yüzyıllar içindeki dönüşümü ve özellikleri edebiyatın dönüşmesine, dönemlere ayrılmasına ve türlerinin belirlenmesi üzerinde etkili olmuştur. Frye’e göre son yüzyıldaki eserler ironik kipe doğru yol almıştır. Sıradan insanlardan daha alt derece olarak tanımladığı ironik kip tezimizin de merkezinde yer alan anti kahramanı karşılamaktadır. Daha sonra derinlemesine olarak özelliklerinden bahsedeceğimiz anti kahraman kavramı, yapısı bakımından Frye’nin kategorisine göre ironik kahramandır.

Yukarda kahramanların özelliklerine göre türlerin sınıflandırmasında trajik üstmimetik kipi ortada bulunduğunu görüyoruz. Frye’e göre tanrısal kahramanlık ile fazlasıyla insani olan ironinin tam ortasında trajik üstmimetik bir dengede durur. Bu kipte, kahramanın düşüşü işlenir ve geleneksel katharsis kavramı burada gözler önüne serilir. Altmimetik tragedya ise acıma ve korku heyecan şeklinde kendini dışa vurur. Yazar altmimetik tragedyaya örnek olarak pathos’u gösterir. Yalnız kalan kahramanın gözyaşlarının sunulduğu pathos un ana fikri bizimle aynı konumdaki bir bireyin, ait olmaya çalıştığı bir sosyal gruptan dışlanmasıdır. Tragedyanın amacı toplumla uzlaşmayan kahramanı toplumdaki soyutlamaktır. Frye, daha sonra trajik kurmaca ile ironi arasındaki ilişkiye değinir. İroni kavramına, ilk defa Aristoteles in Etik adlı kitabında rastlanıldığından söz eden yazar, ironi teriminin insanı Üstmimetik: Epik ve trajedide ana karakterlerin doğanın düzenine dâhil ve toplumsal eleştiriye tabi olsalar da bizim güç ve otorite seviyemizin üzerinde olduğu edebiyat kipi. Altmimetik: Çoğu komedyaya ve gerçekçi kurmaca eserinde olduğu gibi, karakterlerin bizimle aynı seviyede eylem gücü sergilediği edebiyat kipi.

Efsaneler ve mitlerde toplumun bütünlüğü, idealleri ve topluma faydası bakımından kahraman önemli bir noktada konumlanır. Bu durumun bir nedeni içinden çıkan toplumun bir tezahürü olmasındandır. Orada kahramanın yolculuğu toplumsal bilincin etkisiyle şekillenmiştir. Zaman içerisinde bu anlatılara anlatıcı dâhil olmuş kahramanın bağlamı değişerek olay örgüsü değişime uğramıştır.

Aydınlanma ile birlikte toplumsal bilincin tezahürü ve idealizmin etkisi konumundan uzaklaşan kahraman hayatın gerçekliğine doğru bir akış yaşamış ve çağına göre şekillenmiştir. İçinde bulunduğu çağın özelliklerini barındıran kahraman, mitik ve destansı yapısından uzaklaşmaya başlamış artık bireye odaklanılmıştır. Bireye odaklanmasıyla ve kolektif bilinç etkisiyle ortaya çıkan, üstün özelliklerle donatılmış kahraman, mevcut yapısından uzaklaşıp içimizden biri olmuştur artık.

II. KONVANSİYONEL KAHRAMAN

Eski toplumlar tarihsel serüvenlerinde kendi değer yargılarını, kültürlerini sonraki nesillere aktarabilmek adına yazılı ve sözlü kaynaklarında çeşitli kahramanlar yaratmışlardır. Bu kahramanlar yaratıldığı kültürün izlerini taşımakta ve o kültürün bir yansıması olmakla beraber yerel sınırlarından çıkıp evrensel öze de sahip olabilmektedir. Çünkü her toplum kendi bütünlüğünü korumak, yenilmez, güçlü ve soylu olduğunu gelecek kuşaklara aktarmak adına yazılı ve sözlü eserlerinde üstün yetenekli bir kahraman yaratmıştır.

Kahraman ve kahramanlık geleneği ile ilgili en eski eser, M.Ö. XII. yüzyıla ait olduğuna inanılan Sümer efsanesi Gılgamış Destanıdır (Hourihan, 1997: 10). Batı edebiyatında Homeros'un İlyadası, ilk kahramanlık kaynağıdır (Miller, 2000: 70). İki büyük komutan olan Agamemnon ve Akhilleus arasındaki Truva Savaşı'nın son yıllarının hikâyesini anlatıyor. Bin Yüzlü Kahraman'da Joseph Campbell, "kahramanın mitolojik yolculuğunun standart düzeni, başlangıç – kabul töreni – geri dönüşten oluşan, törenler ve gelenekler ile temsil edilen bir formülün büyütülmüş halidir" (Campbell, 2017: 28 akt Kadiroğlu, 2014: 19). Bir kahraman, onun için, dünyayı doğaüstü merak alanına dönüştürüyor. Bazı kötülüklerle karşı karşıya kalır ama sonunda kazanır. Bereket verme gücü ile bu maceradan eve geri döner. Böylece geçtiği kahramanca görev tamamlanır ve sonunda toplumunu yönetmeye hazır olgun bilge bir adam olarak eve geri döner. Campbell, mitlerin algılanış sürecini şu şekilde gösteriyor.

"Çağdaş akıl mitolojiyi, doğanın dünyasını açıklamak için ilkel, arayış içindeki çaba (Frazer); sonraki çağların yanlış anladığı, tarih öncesi zamanlardan gelen şiirsel fantezinin bir ürünü (Müller); bireyi topluluğuna göre şekillendirecek bir alegorik bilgi deposu (Durkheim); insan ruhunun derinliklerindeki aarketipsel dürtülerin belirtisi olan bir dizi rüya (Jung); insanın en derin metafizik sezgilerinin geleneksel aracı (Coomaraaswamy); ve Tanrı'nın Çocuklarına Görünmesi (Kilise) olarak yorumlamıştır. Mitoloji bunların hepsidir" (Campbell, 2017: 338).

A. Mitlerde Kahraman

İnsan yeryüzünde ne kadar zamandır varsa mitolojik anlatılar da o denli eskidir. İnsanlığın yaşamına ve evrenin doğasına dair bir takım bilgiler içeren mitler Yunanca söz, öykü anlamına gelir. Mitler, içerdiği bilgilerle nesilden nesile aktarılarak insan ve toplum yaşamıyla, doğayı yorumlamanın en temel işlevini görür. Barthes'a göre, *“bir mit bir şey üzerine düşünme, onu kavramlaştırma ya da anlamamanın kültürel yoludur. İkel mitler yaşam ve ölüm, insan ve tanrılar, iyi ve kötü hakkındadır, çağdaş mitler ise erillik ve dişillik, aile, medya, polis, bilim hakkındadırlar”* (akt: Akpınar, 2014: 9). *John Fiske, Barthes'a dayanarak, mitlerin ana işlevinin tarihi doğallaştırmak olduğuna ve aynı zamanda belli tarihsel dönemde egemen olan bir toplumsal sınıfın ürünleri olduğuna işaret etmektedir* (Akpınar, 2014: 9). İnsanlık tarihindeki bu en eski sözlü kültürün tamamı neredeyse bir kahramanın etrafında şekillenir. Mucizevi olan bir doğuş, hızlı bir yükseliş, kötülerle olan hesaplaşma, başarı ya da kendini feda etme mit kahramanının temel özellikleridir. Bu kahramanlar tanrı ya da yarı tanrı olabileceği gibi insan olarak da karşımıza çıkabilir. Kahramanlar mitlerin merkezinde yer alırlar. Bütün uygarlıklar kendilerine mitler üreterek toplumun ortak davranışlarını kutsallaştırarak bir kahraman üzerinden dışarı vurmıştır. Mitlerdeki kahramanlar tanrı dahi olsalar insani özellikler barındırırdı. Çeşitli zaafı, güçlü veya güçsüz yanlara sahiplerdi (Akpınar, 2004: 2). *“Mit kahramanı, kendi zamanı ve coğrafyasının da ötesinde toplum için evrensel olan genel geçer duygu, düşünce ve davranışı simgeler”* (Fiske, 2003). Halkını en zor durumlardan kurtaran bir yapıya sahip olan evrensel kahraman miti bireylerin kendilerini onunla özdeşleştirmeye yöneltir (Jung, 2016: 89). Yeryüzünde en yaygın mit olan kahraman mitidir. Bu tür mitlerde kahraman, tarihin ötesine geçerek ve kendi toplumunun dışına çıkmayı başararak tüm insanlığı kapsayıcı duygu, düşünce ve davranışa sahip olup evrenselliğe ulaşır.

“Mit, tören, büyü ve din sadece dışarıdaki çevreyle değil, aynı zamanda düşünsel güçlerle de bir uzlaşma sağlar; yani bu, insanın kendi hayaletleriyle, kendi düzensizliğiyle, ubris'iyle, çelişkileriyle, kendi buhranlı doğasıyla vardığı insan ruhunun içinde gerçekleşen içsel bir uzlaşmadır” (Morin, 2011: 150).

Mitlerle kahramanların bağlantısı arasındaki ilk çalışmalardan biri Lord Raglan tarafından yapılmıştır. Raglan, Yunan mitleri ağırlıkta olmak üzere farklı kültürlere ait mitlerden yola çıkarak yaptığı çalışmayı 1934 yılında *The Hero* adıyla yayımlamıştır. Bu mitleri sahip olduklarını düşündüğü benzerlikleri noktasında incelemiş ve mitlerin yirmi iki özelliğini bir şema olarak çıkarmıştır. Bu çalışması sonucunda Raglan, mitleri, benzerlikleri açısından özellikle birbirine bağlı olarak gelişen üç ana bölümde incelemenin mümkün olduğunu belirtmiştir. Bu bölümleri kahramanın doğusu, tahta çıkışı ve ölümü olarak adlandırmıştır (Ekiz, 2019).

Lord Raglan'ın oluşturduğu yirmi iki maddelik şema şu şekildedir:

1. Kahramanın annesi soylu bir bakiredir;
2. Babası bir kraldır
3. Baba çoğunlukla kahramanın annesinin yakın bir akrabasıdır.
4. Kahramanın anne rahmine düşüş şartları olağan dışıdır.
5. Kahraman aynı zamanda bir tanrının oğlu olarak kabul edilir.
6. Çoğunlukla baba tarafından onu öldürme girişiminde bulunulur.
7. Kahraman gizli bir yere gönderilir.
8. Uzak bir ülkede evlat edinen aile tarafından büyütülür.
9. Kahramanın çocukluğu hakkında bize hiçbir şey anlatılmaz.
10. Kahraman yetişkinlik çağındayken gelecekte kral olacağı yere gider.
11. Kahraman; kral, dev ejderha veya vahşi bir hayvana karşı zafer kazanır.
12. Kral'ın kızıyla ya da başka bir prensesle evlenir.
13. Kral olur.
14. Bir süreliğine olaysız biçimde egemenlik sürer.
15. Kanunlar yazar.
16. Daha sonra kahraman tanrıların ve/veya halkın sevgisini kaybeder.
17. Tahtından ve şehirden uzaklaştırılır.
18. Kahraman esrarengiz bir şekilde ölümle tanışır.
19. Çoğunlukla bir tepenin üzerinde ölür.

20. Çocuklarından hiçbiri -eğer varsa- onun yerine geçemez.

21. Kahramanın vücudu gömülmez.

22. Kahramanın gömülü olduğu kabul edilen bir veya daha fazla kutsal mezarı vardır (Raglan, 1998).

Lord Raglan, oluşturduğu bu şemayı yirmi bir kahraman üzerinde uygulamış ve belirli bir yapıya uyup uymadığını incelemiştir. Bu incelemenin sonucunda bu mitlerdeki kahramanlar arasında benzerlikler olduğunu ve bunun rastlantı sonucu olmayacağını belirtir. İncelediği kahramanların her zaman Kral soyundan geldiğini, hemen hemen bütün hikâyelerde annenin ilk çocuğu olarak dünyaya gelmesi ve bazı durumlar dışında kahramanın babasının kesinlikle ikinci bir evlilik yapmaması bu benzerliklere örnek olarak gösterilebilir. Lord Raglan'a göre bir kahraman bu özelliklerden ne kadar çoğunu kendinde topluyorsa kutsal kahraman arketipine o kadar yaklaşıyor demektir (Ekiz, 2019).

Çoğu zamanda şu şekilde çıkar karşımıza; Kahraman genellikle kraliyet ailesinin oğludur. Doğduğunda, onu öldürmek için bir girişimde bulunulur, ancak uzak bir ülkede koruyucu ebeveynler tarafından kurtarılır ve yetiştirilir. Çocukluğuna dair herhangi bir açıklama olmadan, erkeklığe ulaşmak için eve döner. Devi veya kralı yendikten sonra bir prensesle evlenir ve kral olur. Ülkesini, Tanrı'nın veya özneleninin gözündeki lütuftan düşene kadar bir süre yönetir. Tahtı ve şehri terk eder ve üzerinde gizemli bir ölümle karşılaştığı başka bir yolculuğa çıkar (Raglan, 1956: 174-175).

Kahraman mitlerine baktığımızda hepsinin ortak yanlarının olduğunu görürüz. Bunlar, genellikle mucizevi bir doğum, hızlı yükseliş, kötü olanlarla mücadele, kendini feda ediş, olağanüstü güçler, ihanete uğrama gibi durumlardır. Kahraman mitlerinde kahramanların öyküleri farklı olsa da yolculukları ve özellikleri bakımından büyük benzerlikler göstermektedirler. Onlar benliğin başlıca simgesi olarak kabul edilir ve sadece benliğin farklı bölümlerini temsil etmezler, benliği bütün olarak temsil ettikleri için merkezi arketip olarak kabul edilirler (Indick, 2011: 153). Bu noktada kahraman topluma birey olma yolunda bir örnek teşkil etmektedir.

“Kendi yaşamının daha derin bir anlamı olduğu duygusunun insanı yalnızca almak-vermek durumunun üstüne yükselttiğini belirten Jung, bu duygunun yokluğunun insanı ‘yitik’ kıldığını öne sürer.” (Jung, 2016: 89). Bu yitklik hissiyatı

yüzyıllar boyu süre gelen, yeryüzündeki toplumsal ani deęişikliklerle kendisini göstermeye başlamış ve bu durum edebi eserlere de yansiyarak anti kahraman olgusunu oluşturmuştur. Kahraman olgusu nasıl birey olarak var olma öyküsü ise anti kahraman olgusu da bireyin var olamama, benliğini oluşturamama ya da kaybetmenin, yaşama değer katacak bir çıkış yoluna ulaşamamanın olgusu olarak kendisini var etmiştir.

B. Tragedya Kahramanları

Mitlerin edebi yöne doğru yol almaları Homeros ve Hesiodos'un onların törenlerdeki büyüsel yönlerini azaltarak destan malzemesi olarak kullanmaları yoluyla başlamıştır. Bununla birlikte Tanrıların kahramanlıklarının ve kutsallıklarının etkilerinin de azaltılarak insani bir yapıya çekilmeleri ve bu büyük iki ozanın bunları konu edilmesiyle mitler edebi olana doğru yol almaya başlamıştır (Akgül, 2014: 5).

Mitlerin sözden yazılı dile evrilme süreci, tanrısal olan söz ve söylencelerin etkisinin kutsanmış yapısının azalmasına sebebiyet vermiş, insanın yaşamı anlama yolundaki süreciyle birlikte mitostan eposa (destan) ve tragedyaya geçişi edebiyatta kendi dilinin ve mantığının oluşmasını sağlamıştır. Bu oluşturulan dil ve mantık tragedyalar yoluyla insanların, o dönemin düşünsel mantığını, insanların nasıl davranması gerektiğini aktarmıştır (Akgül, 2014: 5). Bu aktarım tragedyalardaki kahraman yoluyla gerçekleştirilmiştir. Tragedya yazarları mitlerin konularından faydalanarak çağın toplumunun problemlerine odaklanmış ve bu problemlere dikkat çekmek isteyerek ortaya çözümler sunmuşlardır.

Tragedya kahramanlarının eylemleri, kahramanlıkları ve karşılaştıkları sorunlar ve çözüm yolları doğal olarak içinde buldukları çağın özellikleriyle paraleldir. Yalnızca yaşamın kaynağına dair sorulara cevaplar değil, geçmiş söylencelerden ve geçmiş ideolojilerden de beslenip geliştirilen bir yapıyla birey ve toplumun davranış tarzının belirlenmesi amacı güdülmüş olup yine kendi ideolojisini kendi anlamlandırma yöntemiyle topluma benimsetilmeye çalışılmıştır. İşte bu anlamda mitlerden beslenen tragedya yazarlarının bir ideoloji aktarma yöntemi taşıdıkları açıktır. Bu bağlamda denilebilir ki; "İdeoloji mitolojinin ve dinin etkilerini de taşıyan bir anlamlandırma sistemidir" (Çoban, 2013: 266). Bu durumda tiyatrunun da başta

barındırdığı misyonu dönüşüme uğrayarak politik olana doğru yol almaya başlamıştır (Akgül, 2014: 6).

Antik Yunan tragedyalari toplumun her üyesinin kendisinden bir parça bulduđu ve özdeşleşme yaşadığı bir yapıydı. Mevcut olan ideolojinin benimsetilmesi ise tragedya kahramanının aracılığıyla benimsetilmeye çalışılıyordu. Toplumun bir bütün olarak arınabilmesi toplumun her bireyinin kendisinden bir parça bulması yoluyla gerçekleşebilirdi. Mitoslardan beslenerek edebi olanı ortaya çıkaran tragedya yapısı gitgide karmaşık bir hale gelmeye başlamıştır. Başlangıçta doğayla birlik kurma düşüncesi yerini dünyanın karmaşık yapısının çözümlenmesine bırakacaktır (Akgül, 2014: 6). Bu tam da Nietzsche'nin tragedyanın ölümü dediğı şeydir. Başlangıçta, tragedyanın akıldışı olan dürtüsel olana çağırın sesi, sonraki tragedyalarda değışime uğrayarak, seyircinin aklını ve dikkatini çekmek için kullanılmaya başlanmıştır (Güçbilmez, 2006: 27- 44).

“Mitolar artık düzenin, sistemin, hâkim ideolojinin devam ettiricisi olarak oyun- larda kullanılmakta; Tanrılar, yarı tanrılar ya da soylu kahramanlar aracılığıyla izleyenini sistem içinde kalmaya ikna edecek şekilde düzenlenmektedir. Bu büyük öykünün kahramanları tragedya da seyircinin önünde tartışma konusuna dönüşür. İzleyici de artık kahramanın aracılığıyla asıl konu edinilenin kendisi olduğunu keşfeder”
(Vernant ve Naquet, 2012: 255).

Politik bir işlev kazanan tiyatro, Aristoteles'in Poetikasında da savunduđu ölçülü olmak üzerine kuruludur. Katharsis etkisiyle seyircide bir bilinç uyandırma durumu da bu ölçülüğe işaret eder. Toplumun belirlenmiş düzen içinde kalması ve bunun dışına çıkmaması için seyircinin ruhunu ve yaşamlarını tragedyanın kendi kurallarıyla Aristoteles bu ölçülülüğün içine hapsedmiş olmuştur. Tragedya kendi kuralları içinde aşırı olmamayı, düşündürmesi anlamında ideolojik ve politiktir. Erdemli olma, iyilik ve mutluluk olarak belirlenmiş olan tragedyanın amacının temeli yine ölçülü olmaya dayanmaktadır (Akgül, 2014: 7).

Tragedya kahramanının mutluluktan mutsuzluğa doğru yol alışı ölçsüzlük, seyirciye ölçsüzlüğün bireyi ve toplumu nasıl etkilediğini gösterir. Bundan dolaydır ki tragedyaların sonundaki kutsal döngü ile seyircinin bir düşünceye varması sağlanmış olur. Toplum için yararlı olan sistem, yapı bozulmaz ve ilahi adalet sağlanır. İyi bir tragedya da kahraman mutluluktan yıkıma sürüklenen erdemli

kişi değildir. O, yıkımdan mutluluğa doğru da yol almaz. Sadece bir yanlıgı içine düşer (Aristoteles, 1993: 43) Burada amaç seyirciyi yalnızca doğru yola sokmaktır. Aristoteles, bireyin değişmeyen kaderini vurgular ve bu kader mevcut iktidarın ideolojik ve politik söyleminden asla ayrı olamaz. Bu bağlamda tragedya kahramanları önemli bir amaç doğrultusunda hareket etmişlerdir (Akgül, 2014: 7).

Trajik karakterin nasıl çizildiği de burada büyük bir önem taşır. “Tragedya kahramanının üstün özellikler taşınmasına karşın kusurları da olması, hata yapabilmesi, ona insanlığın temsilcisi olabilme şansını verir. Tragedya kahramanı hem çok özel hem de insanlığın ortak özelliklerini taşıyan kişidir. Hem özel hem tipik hem üstün hem de kusurlu olması kahramanın çok yönlü bir karakter olmasını sağlar.” (Şener, 2001: 88).

Tragedyalarda olay ve anlatılmak istenen ideoloji karşısında temelde kahraman ikinci planda yer alır. Bu durumun sebebi henüz bireysellik düşüncesinin gelişmemiş olmasıdır. Dolayısıyla bu oyunlardaki kahramanların karakter analizlerini yapmak oldukça zordur. Trajik kahraman, kendi iradesi dışında seçim yapmadan doğrusal bir ilerlemeye sahiptir ve bu sebeple asla kararsızlık içine düşmez (Karabulut, 2010: 39).

Toplumu bir ideoloji ve birlik altında tutma düşüncesi de barındıran kahraman olgusu günümüze ulaşana dek değişimler geçirmiştir. Örneğin klasik kahramanlık anlayışında kahraman “*Soylu ve yüksek sayılan değerlerin temsilcisidir; bunları olağanüstü bir kuvvetle, olağanüstü zorluk altında, olağanüstü fedakârlıkla temsil eden kişidir. Antik-klasik kahramanlık anlayışında nihai ölçüt canını ortaya koymaktır. Kahraman, insanlıkla tanrısallığın ara katında yer alır. Kültleştirilmesi bundandır. Kahramanın eylemi, sıradan insanların kabiliyeti dışına taşınır, ancak hayranlık ve ihtiramın konusu olabilir. Bu hayranlık ve ihtiram kahramanın temsil ettiği değerlere, onun davasına sadakat yükümlülüğünü de inşa eder. Böylelikle kahraman, tutunum ve özdeşleşme sağlayan bir işlev görür, cemaat inşasının harcı olur. Kahramanca eyleme yönelen kişi de kendini kurban ederek, fedada bulunarak, varlığının değerini ve cemaatin bir parçası olduğunu teyit ediyordur; dolayısıyla aynı zamanda tanınma talebinin zirvesidir kahramanlık*” (Bora, 2012: 56).

Kahraman, bize nasıl yaşayacağımız ve öleceğine dair bir ders vermek için bir araç görevi görür. Campbell, kahramanı “*genel olarak geçerli, normalde insan biçimlerine olan kişisel ve yerel tarihsel sınırlamalarını aşarak savaşılabilen erkek*

veya kadın” olarak tanımlar (Campbell, 2017: 18). Bu bağlamda, kahramanların eylemleri, insanın canlı bir yaşam için kırılğanlığının baskıcı sınırlarının daha da ötesine geçme arzusunu içermektedir. Kahramanın hikâyesi, evrendeki yerini tanımak, yaşamın önemini ve anlamını öğrenmek ve bir amacı olmakla ilgilenen her bireyin hikâyesidir. Amacına ulaşırken yaptığı eylem insan karakterinin yükselmesi içindir. Kahramanlık hikâyesi insanın zayıflığının baskıcı sınırları ile başka bir deyişle onun varlığı ile ilgilidir.

Kökeni mitler ve Antik Çağ’a dayanan kahraman kavramı modernitenin beraberinde dönüşüm sürecine girmiştir. Endüstri devriminden sonra toplumsal yaşam değişerek farklı sosyal ilişkiler doğurmuş ve yeni sınıflar ortaya çıkarmıştır. Bilimsel bilginin ön plana çıktığı aydınlanma çağıyla beraber kahraman da sorgulanmaya ve dönüşüm yaşamaya başlamıştır. Bu süreçte iradesiyle eylemi ateşleyen ve kendi yazgısına mücadele eden kahraman yerini modern kahramana yani toplumsal koşullar karşısında mücadele ederek kendini savunan gerçek bireye bırakmaya başlamıştır. Başka bir ifadeyle, Antik Çağ’ın kahramanı bireyselleşmeyle beraber kendi yaşamının kahramanı olmaya başlamıştır. Kendi yaşamının kahramanı olmak isteyen orta sınıfın, soyluların kahramanlıklarını seyretmek istememesi de kahramanın dönüşümü sürecinde en etkin rollerden birini oynamıştır (Karabulut, 2010). Bu durumu tarihçi Arnold Hauser şu şekilde açıklıyor.

“Orta sınıf tiyatro sanatı, başlangıcından beri, aristokratik ve kahramanlara özgü erdemleri küçültüp normal ölçülere uydurmaya çalışmış ve burjuva ahlakının bir reklamı ve hakların eşit olarak dağıtılmasını savunan orta sınıfın bildirisi durumuna gelmiştir. Bu tiyatronun tarihi, burjuva sınıf bilincindeki kökeni tarafından belirlenmiştir. Kuşkusuz bu sanat, oluşum nedeni sınıf çatışmasına bağlı olan ilk ve tek tiyatro sanatı değildir. Fakat tiyatro tarihinde bu çatışmayı konu edip kendini bu çatışmaya adanmış olan ilk tiyatro sanatıdır. Tiyatro her zaman maddi yönden destek gördüğü sınıfların propaganda aracı durumunda olmuştur, fakat sınıf farklılıkları hiçbir zaman bu denli açık seçik olarak konu edilmemiştir.” (Hauser, 2006: 71).

Böylesine bir deęişim tragedya kahramanını modern kahramana doęru evriltti 'kahraman' artık daha derinlikli, daha yařamın içinden biri ve birey olmaya bařladı. Böylece kahraman artık ölümsüz deęil 'an'ın kahramanı haline gelmeye de bařlamıř oldu.

C. Modern Kahraman

Klasik kahramanın ortaya çıkıřı Rönesans dönemine dayanır. Bu dönemde bireye olan yönelimle ortaya tanrısal, yüce, üstün özellikli vasıfları bulunan Antik kahramandan, yine güçlü yönleri olan ancak sosyal özellikli kahraman ortaya çıkmaya bařlamıřtır. Bu bağlamda Don Quijote, Faust, Hamlet gibi eserler bireye odaklanan eserler olarak deęerlendirilebilir. Aydınlatma ile birlikte psikolojinin bilim kabul edilmesi bireyin sorgulanmaya bařlanmasına neden olur. Lukacs, Antik Çaę'ın toplum idealizminden sıyrılan ve kendi soyut idealizmine dönen kahramanı üçe ayırır. Bu modern kahramana en iyi örneęin Don Quijote olduęunu söyler. Bu kahraman, gördüęü řeye deęil bildięi řeye inanır. Modern romanda bu tip kahramanların yanında dünyadan umudunu kesmiř ve umutsuzlařmıř kahramanlar da mevcuttur. İkinci örnek olarak da Oblomov'u gösterir. Üçüncü örnek ise; bu iki kahramanın sentezi olan Goethe'nin Wilhelm Meister'i dir. Batı edebiyatının XIX. yüzyıla kadar ürettięi kahramanlar toplumsal yapının çeřitlilięinin göstergesi olarak karřımıza çıkmaktadır (izdiham.com, 2019).

Tarih boyu ortaya çıkan toplumsal, siyasi ve sanatsal her yeni düşünce, kendisinden öncekine karřı gelerek var olmuřtur. Ortaya çıkan sanat akımları da kendisinden öncekine her karřı geliřte önceki birikimi içinde barındırarak kendi dönemine yeni bir söz söyleme uğrařına girmiřtir.

Rönesans'tan önce doęaüstü yönelime sahip olan sanat Rönesans ile birlikte doęaüstünden dünyaya, insana yönelmeye bařladı. Rönesans ile birlikte bu yönelim karanlık Orta Çaę'ın skolastik düşüncesinden uzaklařarak aydınlanmaya doęru yürüyen bireyin, bir anlamda aklının özgürlüęüne yürümesiydi. Bu özgürlük yürüyüřü XX. yüzyıl sanat akımlarının da ortaya çıkmasına neden oldu.

Rönesans döneminde ulus devlet anlayıřının ve burjuvazinin yükselmesi, din merkezli devlet anlayıřından uzaklařılması, insanların kiři olarak deęil birey olarak görülmeye bařlanması ve her bir bireyin ulus devletin parçası olarak kabul edilmeye

başlanması, onların yöneticiler, din adamları ve soylular karşısında özgür olma bilincine ulaşmasına neden oldu (Çüçen, 2005). Merkezi krallıkların zayıflayarak burjuvazinin güçlenmesi toplumsal ve siyasal yaşamın değişmeye başlaması durumu sanatta da kendisini göstermiştir. Güçlenen burjuvazi aydınlanmayı savunmuş ve bu etkiyle sanatsal yönelimlerde burjuvazinin beğenisine göre değişime uğramıştır. Burjuvalar sıradan fakat zengin insanlar olduğu için “Tiyatro oyunları günlük konuları ve sıradan kişileri göstermelidir”, “Duygulara hitap etmelidir” gibi görüşler ortaya çıkmıştır (Şener, 2006). İşte bu düşünce temelinde Antik Yunan tragedyalarına özenilen ‘Klasisizm Dönemi’nin soylu kahramanları değişime uğrayarak ‘Aydınlanma’ ile birlikte ‘Romantizm Dönemi’nde sıradan kişilerden oluşmaya başlayacaktı.

Modern kahramana doğru evrime neden olan durumlardan birisi de Aristoteles’in peripeteia kavramının değişime uğramasıdır. Orta sınıfın XVIII. yüzyılda trajik olaylar ile karşılaşması, kahramanın dönüşüm sürecine adeta bir baht dönüşü yaşatır ve kahramanın psikolojik ve çevresel faktörleri değişir, günlük olaylar etrafında dolanarak, karakteri daha da zenginleşmeye başlamıştır. Bunun yanında kahraman yoluyla insan psikolojisine ve derinliğine yapılan yolculuk, hamartia kavramının da askıya alınmasına neden olur ve klasik kahraman biçimsel anlamda bambaşka bir kişilik kazanır (Karabulut, 2010: 19-20).

Fransa’da Diderot, Almanya’da Lessing, tiyatronun duygusal etkisinin kuramını saptamışlardır. Tiyatronun seyircinin duygularına yönelmesi, kötülükleri değil erdemli davranışları göstermesi, iyiliğe karşı tatlı duygular ve güçsüzlere, ezilmişlere, yoksullara karşı sevgi ve acıma duygularını uyandırması gerekli görülmüştür. Bu işlevi ile tiyatronun, insanların kişiliklerini geliştireceği ileri sürülmüştür. Soylu beğenisinin kalıpları kırılmaya başlanmış, tiyatrodaki günlük olaylara, sıradan kişilere yer verilmesi hatta oyunların günlük konuşma dili ile yazılması onaylanmıştır (Şener, 2006: 116-118).

Romantizm, XVIII. yüzyılın sonlarından ile XIX. yüzyıl ortalarına kadar etkisini devam ettirmiş sanat akımıdır. Fransız devriminin alt yapısını oluşturan düşünceler romantik düşüncenin zeminini oluşturmuş, Alman idealist felsefesi ise, romantizmin temel fikirlerini oluşturmuştur (Şener, 2006). Romantik tiyatronun amacı, tanrısal gerçeğe ve insanın doğal özüne ışık tutmak; görevi, insan kişiliğini bu gerçek doğrultusunda yoğurmak, yetkinleştirmektir. Bunu başarmak için yazarın,

gerçeği uzak açıdan görmesi, yaşamın çelişkisini tanınması, sonra da onu özüne en uygun bir biçim içinde ifade etmesi gerekir. Biçimlemede, klasikçilerin birlik ilkesine karşın bütünlük ilkesi benimsenmiştir (Şener, 2006: 132). Romantizm, izleyicinin duygularına hitap etmeyi, klasik olandaki gibi mevkiye yüksek birisi ile kurulan bağı değil, karakter ile seyircinin duyguları üzerinden bağı kurmayı hedeflemiştir. Bunun da en büyük etkenlerinden biri burjuvazi sınıfının beğenisidir. Romantizm döneminin ardından gelen ‘Realizm’ (Gerçekçilik) akımı için, ‘Romantizm’e tepki olarak doğduğu söylenir. Realizm’in bu bağlamda sadece romantizm’e karşı değil, XIX. yüzyıla gelene kadarki süreçte, pek çok sanat ve tiyatro düşüncesine karşı tepki içerdiğini söyleyebiliriz. Realizm sözcüğü -etimolojik olarak incelendiğinde- Latince “şey” anlamına gelen “res” sözcüğünden türediği görülür. Realizm sözcüğü, yeni bir sanat anlayışına ad olarak ilk kez Fransa’da kullanılmaya başlamıştır. Alman modernizmi terimi de yine bu yüzyıl içinde, ilk kez 1880’lerde, realist akım yazarları olarak kabul edilen Ibsen, Strindberg, Hauptmann ve Wedekind’in oyunları için kullanılmıştır. Almanca’da realizm, modernizm anlamına geliyordu. Böylelikle realizm, modernizmi adı verilen ilk sanat akımı oluyordu (Karabulut, 2010: 48). Yaşam gerçeğinin olduğu gibi gösterilmesi, bilimin bir yöntem olarak kullanılması, sahne üzerinde bir illüzyon yaratılması gibi ilkeler benimsenmiş ve uygulanmaya başlanmıştır. Romantik tiyatrunun, günlük yaşam sorunlarına eğilmemesi de eleştirilmiştir. Bunun yerine gerçekçi akım günlük yaşam sorunlarına eğilmeyi, toplumsal sorunlara deneysel yöntemlerle inceleme yapılması gerektiğini savunmaktadır. Her ne kadar Realizm’in, Romantizm’e karşı olduğunu söylesek de Modern tiyatrunun başlangıcını Realizm olarak gören tiyatro tarihçilerinin yanı sıra, Romantizm’i, Realizm’in ilk aşaması olarak gören sanat tarihçileri de vardır (Şener, 2006). “Gerçekçi tiyatro düşüncesinin ilkeleri saptanırken gerçeğin yansıtılması kavramına yeni bir yorum getirilmiş, tiyatrunun topluma karşı sorumluluğunun altı çizilmiş, bilimsel yöntemin nasıl uygulanacağı açıklanmış, illüzyon yaratma teknikleri üzerinde durulmuştur.” (Şener, 2006: 52).

Realizm ile Romantizm, temel olarak belli başlı konularda çatışırlar. Bunlardan bazıları şu şekilde sıralanabilir; Romantizm’in toplumun yaşadığı gerçeklerden uzaklaşması, konularını bireye, öznele dönmesi, Realizmin somut olması, olanı olduğu gibi göstermesi. Romantik, tozpembe hayaller kurdururken, gerçekçilik, acı

gerçekleri göstermektedir. Romantizmde oyun kişileri tiptir. Realizmde ise psikolojik, fizyolojik ve sosyolojik boyutları olan karakterler yer almaktadır. Romantizmin düştüğü duygusallığa, realizm düşmemiş, akli ve mantığı birinci plana koymuştur. Romantizm bir konuya tek taraflı yaklaşırken, realizm, onu pek çok açıdan ele alır, seyircisinin de düşünmesini ister. Romantizm şekle önem verirken, Realizm konunun özüne inmeyi ve bilgi vermeyi de hedeflemiştir. Romantizm oldukça renkliken, Realizm göz boyamaktan kaçınır, sıradan olanı sahneye koyar (Şener, 2006).

XX. yüzyılda Avrupa'da yaşanan ekonomik, siyasal ve kültürel değişimler, Realizm'in şekillenmesine neden olmuştur. Sanayinin gelişmesiyle Burjuvazi, güçlenmiş ve Aristokrasinin önüne geçerek egemen sınıf olmuştur. 1830-1848 Devrimlerinin yaşanmasıyla, toplum yapısında gerçekleşen kökten değişimler, sanatçıları toplumun sorunları üzerine daha çok yönelmeye itmiştir. Tiyatroda da toplumun sorunlarına kayıtsız kalınmayarak, sorunlar sahnede bütün gerçekliğiyle sergilenmiştir (Karabulut, 2014).

III. ANTİ KAHRAMAN

Anti kahraman kavramı özellikle günümüzde televizyon dizileri, filmler, romanlar ve çizgi romanlar sayesinde oldukça popülerdir. Buna karşılık bu kavramın tarihsel kökeni varoluş ile birlikte ortaya çıkan kahraman kavramında dayanmaktadır. Daha önce açıkladığımız kahraman kavramına baktığımızda onun geçirdiği evrime değinmiştik. Kendi içerisinde çoklu anlam barındıran kahraman kavramı yaşadığı dönüşümler ile birlikte anti kahraman kavramını doğurmuş ve bu dönüşümü onu (anti kahramanı) her eserde kendine özgü hale getirmeye kadar ulaşmıştır. Konvansiyonel kahraman özelliklerini taşımayan bu yeni kahraman, onun tüm özelliklerini kaybetmesinden dolayı anti kahraman'dır. Geniş anlamda bakıldığında, Bir terim olarak anti kahraman, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra değişen dünya anlayışı ile edebi eserlerin başkişisi olarak çokça görülmeye başlamıştır (Kadiroğlu, 2014). Kavramın bilinen ilk kullanımı on sekizinci yüzyıla dayanır. Ancak yine de anti kahraman arketipine daha önce de değindiğimiz üzere Antik Çağ'da mitler, destanlar ve Yunan Tragedyalarında rastlanmaktadır. Homeros'un *Odyseia*'sının ilk anti kahraman olabileceğini söyleyen Lamont, karakterin kahramanlığa özgü özelliklerden yoksun olduğunu belirtir (Turan Tilbe, 2019: 153). İki kapsamlı sözlük olan Merriam-Webster ve Oxford English Dictionary kelimenin ilk olarak 1714'te kullanıldığını belirtir (Oxford and Collins, anti kahraman, 2012). Bu terimin ilk kez kullanıldığı edebi eser Fyodor Dostoyevski'nin *Yeraltından Notlar* (1864) adlı eseridir. Yeraltı adamı okuyucuya ondan beklenileni vermiyor, buna karşın ana karakter olma özelliğini taşıyordu. Dostoyevski'nin belirlediği bu anti kahramanlık geleneği, dünyaya uymak için mücadele eden yabancılaşmış bireyin durumunu tasvir ediyordu. Kahramandan farklı olarak kendisine has özellikler barındıran anti kahraman, çeşitli sözlüklerde farklı şekillerde tanımlanmıştır. Bunlar arasında “bir kahramandan beklenen özellikleri taşımayan başkişi”¹, “akıl ve ruh asaleti, eylem ve amaçla yönlendirilmiş bir hayat ya da tutum gibi kahraman figürünü oluşturan özellikleri taşımayan başkişi”², “kahraman olmayan ya

¹ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/antihero>

² <https://www.dictionary.com/browse/antihero>

da geleneksel kahramanın antitezi”³ gibi tanımları vardır. Bu noktada anti kahraman için geleneksel kahraman özelliklerinden yoksun başkarakter diyebiliriz.

Terimin kullanımı 1970’lerde daha da artmıştır (Oxford and Collins, anti kahraman, 2012). Ayrıca bir sözlük olarak sözlüklere dahil edilmeye 1970’li yıllarda başlanması da savaşın bu tip bir edebiyatta yer etmesindeki etkisini göstermiştir. 1972 yılında A Supplement to the Oxford English Dictionary I adlı sözlüğe şu şekilde girmiştir: “Kahramanın karşıtı veya tersi olan kimse; geleneksel kahramandan tamamıyla farklı olan şiir, oyun veya öyküdeki özellikle başkarakter” (Kadiroğlu, 2014). Britannica’da, Genel anlamda bir oyunun ya da bir anlatının kahraman nitelikleri taşımayan başkahramanıdır. Bu tip kahramanlara ilk olarak Antik Yunan devri yapıtlarında rastlanır ancak tüm ulusların edebi eserlerinde bulmak mümkündür.” “Antihero” (britannica.com/art/antihero, 2019).

Bir oyun, kitap ya da filmde geleneksel kahraman niteliklerine sahip olmayan başkarakter. “Antihero”. (dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce/antihero, 2019).

“Merriam-Webster's Collegiate Dictionary adlı kaynak da 1973 yılında bu terimi içermeye başlamıştır: “Bilhassa kahramansı niteliklerden (cesaret ve fedakârlık gibi) yoksun olan başkişi” (Merriam-Webster’s, 1973: 50). Sözlüklerde bir maddenin dahil edilmesinde seçim kriterinin basılı materyallerdeki sık kullanıma dayandığı göz önünde bulundurulduğunda terimin savaş sonrasında 1970’lerde sözlüklere girmesi şaşırtıcı değildir. Adı geçen sözlüklere göre, anti kahramanın giriş yaptığı on yıllık süreç, yazı dünyasında yoğun bir pratiğin hız kazandığı dönem ile kesişmektedir. Bu husus da savaş sonrası dönemin şekillendirdiği bazı etkenlerin yeni bir kahraman fikrini doğurduğunu statiksel olarak göstermektedir. Terimin akademi dünyasında incelenmeye başlaması, savaş sonrası bulur. Pek çok envanter bilgisini bulduran bir kaynağa göre bir inceleme konusu olarak anti kahramanların tez çalışmalarında yer alması 1948’de başlar. İlk olarak Duke Üniversitesi’nde yapılan “The Spanish Picaro as an Anti-hero: Exemplified by Lazarillo, Guzman and Pablos” adlı tez çalışması 1948’de basılır. Sonrasında ise 1957 yılında Şikago Loyola

³ http://web.cn.edu/kwheeler/lit_terms_A.html#antihero_anchor

Üniversitesince “The Hero and the Anti-hero in the Novels of Jane Austen” başlıklı bir tez çalışması basılır (books.google.com, 2019).

Konvansiyonel kahramanın antitezi olan başkişi şeklinde tanımlayabileceğimiz anti kahramanlar kendi içlerinde de farklı nitelikler barındırdığından birbirlerinden ayrılırlar. Toplum ya da toplumlar tarafından kabul görmüş üstün, yetenekli, güçlü, asil ve olağanüstü özellikler barındıran kahramanlara nazaran eylemsiz, yalnız, başarısız, çirkin, toplum tarafından ötekileştirilen ya da toplumu kendinden öteki gören, marjinal anti kahramanlar vb. şeklindedir.

Anti kahraman terimi ilk kez Dostoyevski tarafından Yeraltından Notlar’da eserin başkişisi için kullanıldığına dair birçok eleştirmenin ortak görüşü vardır. Anti kahraman üzerine önemli inceleme eserleri yazan eleştirmenler Victor Brombert ile William Walker, bu görüşü savunan önde gelen eleştirmenlerdendir (1999: 1; 1985: 16’dan aktaran Kadiroğlu, 2014: 240). Terimin ilk defa Dostoyevski tarafından kullanıldığına dair makalelerinde not düşen Todd ve Furst’de Walker ve Brombert ile aynı fikirdedirler (aktaran Kadiroğlu, 2014: 240). Ancak bu genel kanıya rağmen anti kahraman terimi ilk defa Richard Steele’in yazdığı The Lover eserinde kullanılmıştır. Dostoyevski kahramanlık dışı erdemsizlik vasıflar taşıyan başkişi anlamında anti kahramanı ilk olarak kullanırken; Steele, kahraman niteliği taşımayan kişi anlamında bu terime yer verir. Dostoyevski, başkişinin kahramana özgü tavırlar sergilemesi ve erdemli bir duruşunun olması gerektiğini vurgulamış, ancak eserin sonunda bunun tersine çizdiği portrenin ancak bir anti kahraman olduğunu ve kahraman yerine, zaaflarını ve çelişkilerini resmettiği anti kahramanın hikâyesini sunmak zorunda kaldığını belirtmiştir. Dostoyevski’nin özellikle vurguladığı husus ise bu tipin “hoş olmayan bir izlenim” bıraktığıdır. Kahraman veya başkişi olarak ifade edilen bir edebi eserin ana karakterinin, eylem ve sözleriyle okurda empati duygusunu uyandırması beklenir. Bu beklentinin destanların esas karakterlerinin güçlü kahraman kişiliklerinden kaynaklandığını savunan eleştirmenler Childs ve Fowler, epik kahramanların bu mitsel statüleri nedeniyle, başkişinin kahraman özellikleri ile donatıldığını ileri sürer. Ancak hayranlık duygusu uyandıran sempatik karakterlerin yerine okurda karışık duygular uyandırarak, aynı anda hem iğrenme ve hem beğeni hem hayranlık hem antipati hissini tetikleyen başkişi, anti kahraman olarak anılır (Kadiroğlu, 2014: 241). Anti kahramanlık ve kahramanlık, sosyolojik, tarihsel, politik, etik ve psikolojik boyutları olan ve bu bağlamlarda incelendiğinde zengin bir

anlam ve çağrışım dünyasına sahip olan kavramlardır. İlk bakışta kahramana zıt düşen her karakter kahraman karşıtı veya bir anti kahraman gibi görünebilir.

Pek çok eleştirmen, aynı başkişileri sahip oldukları nitelikler nedeniyle anti kahraman olarak kabul ederler. Bu modern terim Dostoyevski'nin XIX. yüzyılda yazılan romanında ilk olarak görülse de anti kahraman örnekleri Antik Çağ'a kadar geri gider ve anti kahramanlık nitelikleri gösteren kişilerin yer aldığı farklı tür ve tarzda yazılan birçok eserden söz edilebilir. Ancak "Romantik Kahraman" olarak da adlandırılan Romantik dönem başkişisinin, modern anti kahramanın öncüsü olduğu söylenebilir. Bu yeni tip, İkinci Dünya Savaşı sonrasında kaleme alınmış eserlerin anti kahraman başkişisinin ilk örneklerindedir. Epik şairler, kahramanın kötü insanlar ve güçler üzerindeki galibiyetlerini öyküleştirenken, iki dünya savaşından sonraki eserler, insan yaşamının ne kadar değerli olduğunu gözler önüne serer. Bu çağın kurgusal ürünleri, zafer, yenilgi, kahraman, zalim gibi kavramların göreceli olduğunu vurgulamaktadır. Savaş hikâyelerinde kahramana yapılan övgülerin ve kötü adamı yererek ders vermenin geçerliliği bu dönem eserlerle ortadan kalkmıştır; çünkü taraflar eskisi kadar belirgin değildir. Ölen de öldüren de insandır. Bugün Gılgamış'taki gibi bir Humbaba veya Beowulf'taki Grendel artık yoktur. İnsana karşı olan yine insandır ki bu da kahramanın ve kötü gücün belirgin rolünü içinden çıkılmaz bir hale getirir. İkinci Dünya Savaşı sonrası, savaşan taraflar bu kavranın amacını sorgulamakta ve herkes kendine göre bir sonuç çıkarmaktadır. Kimi davasını meşrulaştırmaya çalışırken kimisi bunu anlamsız bulur; "kahramanca ölüm" bir paradoks olmaktan öteye geçemez.

Anti kahraman kavramı her şeyden önce çok geniş ve karmaşık bir olgu, günümüz yazınında ve sinema gibi görsel sanatlarda sıkça rastlanan modern bir eğilimdir. Diğer taraftan ise anti kahraman terimi önceki bölümlerde değinildiği gibi Antik döneme dayanır ve çok çeşitli siyasi, felsefi, bilimsel, ekonomik ve tarihsel gelişmelerden ve edebi akımlardan etkilenerken ve şekillenerek varlığını korumuştur. Bu da doğası gereği onu çeşitlendirmiş ve girift bir yapıya büründürmüştür (Kadiroğlu, 2014: 13).

Anti kahramanın söylemi varoluşsal bir iç sıkıntısının etrafında üretilir. Eylemsiz olan anti kahraman ile konvansiyonel kahraman dış güçlere karşı savaşarak hayatını kavramaya ve kontrol etmeye çalışan kişiler olduğu gerçeği ile birbirinden ayrılır. Anti kahraman başarısız olabilir ve ölebilir. O, kaderine yol verebilen ya da

kendi yolunu çizebilen biri değildir. Herhangi bir mücadeleye girişme ve onunla baş etme yetisine sahip değildir. Başka bir durumda ise bunu değersiz olarak gören kişidir. Anti kahraman “öncelikle mağdurun kılığında ortaya çıkar, oyunculuk değil, dünya tarafından hareket ettirilir” (Hassan, 1995: 59 aktaran Kadiroğlu, 2014: 23). Toplumun ya da sistemin baskısıyla yönetilen bir kukla gibidir. Özellikle İkinci Dünya Savaşı'nın insanlarda yarattığı buhranın etkisi baskı ve korku içinde bir toplum yapısı oluşturmuş dolayısıyla izole edilmiş kurbanlar ve bu türden eylemsiz, yabancılaşmış karakterleri doğurmuştur.

Anti kahramanlar topluma en çok çatışan karakterler olarak başı çeker ve onlar “Acaba yaşamak için verilen tüm bu mücadele anlamlı mıdır?” sorusunu uyandırır. Anti kahramanlar kendilerine ve yaşama yabancılaşarak bir sorgulama yoluna girer ve dolayısıyla topluma da kendilerine de yabancılaşırlar, bireyselleşirler.

Bu noktada Louis Althusser'in ideoloji ve edebiyatın ideolojiyle ilişkisi konusundaki tezlerinde; İdeoloji'yi “*bireyin gerçek varoluş koşullarıyla aralarındaki hayali ilişkilerin bir tasarımı*” olarak tanımlar (Althusser, 2000: 51). İdeoloji'nin bireyin gerçek varoluş koşullarıyla aralarındaki hayali ilişkilerini temsil ettiğini söyler. Buna göre ideoloji bir yanılsamadır. İdeolojide, insanın gerçek varoluş koşulları, gerçek dünyaları, gerçek üretim kişileri değil, onların bu varoluş koşullarıyla ilişkileri temsil edilir. Gerçek dünyanın ideolojik, yani, hayali olarak her tasarlanmasının merkezinde bu ilişki yer alır. Her ideoloji, zorunlu olarak hayali çarpıtması içinde, var olan üretim ilişkilerini değil, fakat her şeyden önce bireylerin, üretim ilişkilerini ve onlardan türeyen ilişkilerle olan hayali ilişkilerini gösterir (Akyıldızı, 2000: 52). Öyleyse insanlar, normalde “hayali ilişkiler” içinde olmaları nedeniyle farkında olmadıkları gerçeklere toplum tarafından ötekileştirilmiş ya da toplumu ötekileştirmiş anti kahramanlar üzerinden dramatik bir ilişki kurabilirler. Özellikle İkinci Dünya Savaşı ve çağımıza kadar gelen süreçte bu yüzleşmeyi, her biri kendi dönemi ve sorunsalı içinde sağlayan dramatik eserler olmuştur (Akyıldızı, 2000: 52).

Başta da belirtildiği üzere terimin incelenmesinde açıklığa kavuşturulması gereken iki husus vardır: birincisi anti kahramanın belirli bir tanımının mümkün olmayışı; ikincisi ise kahraman/başkişi veya anti kahraman başkişi ifadelerinin birbirleri yerine kullanılması. “Unheroic Modes” başlıklı makalesinin başında Victor Brombert çalışmasının başlığının (In Praise of Antiheroes) Dostoyevski'nin kendini

anti kahraman olarak ilan eden başkişisinden esinlendiğini söyler ve tanımının güçlüğü ve eserindeki tercihi ile ilgili şu notları düşer:

...“anti kahramanlar” Dostoyevski'nin başkişisinin tek aykırı model olmadığını anlamına gelmektedir. Amacım sadece bir türü tanımlamak değil, bunun yerine modern edebiyatta yaygın ve karmaşık bir akımı araştırmaktır. Açıkça görülüyor ki, tek bir tanım veya açıklama işe yaramayacaktır... Her ne kadar yaratıcı olsa da tek bir teorik formülasyonun belirli bir eserin kesin niteliğini ve değerini içermesi mümkün olmayabilir. Önceden biçimlendirilmiş betimlemelere karşı ihtiyatlı davranarak tartışma konusu eserlerin gözlemci bir okuyucusu ve yorumlayıcısı olmayı; herhangi bir yaklaşımı benimsemede sabit kalmamayı ve birbirinden ayrı metinlerde “anti kahramanlık” temasını irdelemeyi tercih ettim” (1999: 1,2).

Kahraman gibi anti kahraman da hem kahraman hem de anti kahraman olmak gibi girift bir yapıda görünebilir. Bu fikir oyunun merkezinde olan başkarakter olmasından gelir. Kahraman, konvansiyonel kahramanlık özelliklerine uymuyorsa, bazı görüşlere göre, ona anti kahraman denir. Quinn'in açıklaması bunu doğruluyor. Ona göre, antihero “genellikle 'kahramanlık' olarak kabul edilenlerin tersini gösteren bir oyun ya da romandaki temel karakterdir” (Quinn, 2006: 28-29). Bununla birlikte, bu açıklama bir anti kahramanın kim olduğunu ve kim olmadığını belirlemek için yeterli değildir. Böyle bir genellemeyle, bir kötü adam da bir anti kahraman haline gelir. Sorunun, kahraman / anti kahraman ve kahramanı terimlerinin birbirinin yerine kullanılabilmesinden kaynaklandığı açıktır. Bu durumu daha net bir şekilde açıklamak gerekir. Anti kahraman günümüzde kendi içeriğinin dışında başka anlamlarla karıştırılmakta ve kullanılmaktadır. Genel itibariyle söylemek gerekirse, bir film-dizi-roman vb. eserlerde kahramanın karşısında bulunan, ona zıt olan ve kahramana kötülük yapma uğraşında olan, genellikle ikinci derecede öneme sahip kişi yerine kullanılmaktadır (Huyugüzel, 2018: 268). The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms (2001)'de Anti-hero ve anti-heroine başlığında Chris Baldick, Antagonist (karşıt kahraman) ve Villian (kötü kahraman) kavramlarının anti kahraman ile karıştırılmaması gerektiğini söyler. Ona göre anti kahraman, kahraman özelliklerinden yoksun ve koşulların etkisi altında eylem koymayan başkarakterdir. Baldick'in sözlükte Don Quijote'tan sonra yerini idealist kahraman tercihinden

parodiye bırakan batı romanlarındaki kahraman yerini yetersizlik bağlamında anti kahramana bırakmaya başlamıştır. Bunlara verdiği örnekler Flaubert'in Emma Bovary (Madam Bovary,1857) ve Joyce'un Leopold Bloom (Ulysses, 1922) dir. (Baldick, 2001: 13).

Anti kahramanın mesleğinin başarısızlık olduğunu söyleyen J.A. Cuddon, A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory (2013) adlı sözlüğünün antihero başlığında güçlü, anti kahramanı, cesur ve becerikli olan kahramanın anti tezi olarak gösterir. Anti kahramanın beceriksiz, aptal ve soytarı özellikleri bakımından tarihsel bağlamının Yeni Yunan komedisi olduğunu belirterek, bu yapıya en erken örneğin Don Quijote (1605) olduğunu söyler (Cuddon, 2013: 41). Don Quijote siyaset gündeminin dışında kalan hayata dikkat çekmesiyle, Robinsın Crusoe ise döneminin toplumunun bireyciliğini anlatması bakımından önemli işlevler görür (Aydın, 2002: 352). İlk roman örneklerindeki bu konular sözel anlatılardan sonra gelişen romanın içeriğindeki değişimin görülmesi bakımından son derece önemlidir. Birey ve bireysel konular romanın ana meselesi haline gelir. Sözel anlatıların kolektif ideal kahramanları ilk roman örneklerinde yerlerini bireye ve tecrübelerine bırakır. Romanın asıl konu olarak bireye odaklanması kahramanın tarihsel yolculuğu açısından gerçekleşen değişimin ana kaynağıdır. Roman kahramanı kendinden önceki kahramanların aksine tüm boyutlarıyla ele alınan gerçek bir bireydir (Tilbe, 2019: 148).

Antik Çağ'dan itibaren karşılaştığımız anti kahraman özellikli karaktere XVI. yüzyıl'da İspanya'da ortaya çıkan pikaresk romanlarda da rastlayabiliriz. Bu tür romanlar eşitsizliği protesto eder bir nitelikteydi. Bu türün ilk örneği olarak Lazarillo de Tormes (1554) kabul edilir ve eser anonim niteliktedir. Bu türü başlatan eserler arasında Cervantes'in Don Quijote'u da kabul edilir. Pikaresk romanlarda İspanya'daki eşitsizlik protesto edilir ve içeriğinde toplumsal eleştiri mevcuttur. Ana karakterin yaşamda ayakta kalma çabası, yiyecek bulma arayışı, konaklama sıkıntısı ve aile özlemi, farklı kimliklere bölünme zorunluluğu şiddet ve suç gibi durumların içinde olması sebebiyle anti kahraman özelliklerine sahip pikaresk romanların olduğunu söyleyebiliriz. Ancak bu kısıtlı anlamdadır. Çünkü bazı pikaresk roman örnekleri anti kahraman özelliklerini içinde barındırmaz. "*Bir pikaresk karakter kahraman, anti kahraman ya da bunların hiçbirisi olabilir*" (Seven, 2007: 36). Onlar düzene toplumsal adaletsizlikten ötürü düzene başkaldırır, toplumsal baskıdan

kurtulma çabasıdadır. Hayatta kalma çabasıyla kanunları çiğneyebilir ve hileye başvurabilir. Onun kendisine has ahlak kuralları vardır. İstedğini elde etmek için suç işleme pişliğe batmış dünya içinde var olabilmektir.

Romantik şairler Milton'ın Şeytanını eserin kahramanı olarak gördüler. Bu zamandan sonra, kahramanlık zaferleri ve değerlerinden bağımsız bir başkişi anti kahraman olarak edebiyatta varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Bu husus önem arz etmektedir; çünkü modern anlamda başkişi (protagonist) konsepti geçerlilik kazanmıştır. Şeytanın teknik bir kahraman olduğunu ifade eden Dryden, teknik bir kahramanlığın niteliksel bir kahramanlıktan ayrılması gerektiğinin daha iyi anlaşılması için İngilizce'de "başkişi" terimini kullanan belki de ilk kişidir. Dryden bu kelimeyi ilk defa *An Evening's Love* (1671) adlı şiirinin önsözünde kullanır ve Dryden'dan bu yana birçok yazar bir oyun, hikâye veya romandaki ana karakter anlamında "başkişi" ifadesini kullanmıştır (Burchfield, 1996: 634'ten aktaran Kadiroğlu, 2014: 18). Dryden'in zamanında kahraman olanı ve olmayanı ayırt etme ihtiyacı doğdu ve bu gereksinim hala sürmektedir. Bugün, kahraman kavramının karmaşasından kurtulmak için bazı eleştirmenler, modern romandaki başkarakter tanımlamak için 'başkişi' kelimesini tercih ederken (Quinn, 2006: 195 aktaran Kadiroğlu, 2014: 18), bazıları yazınsal yapıları daha kapsamlı anlamının önündeki engeli aşmak için bazen yanıltıcı olan 'karakter' (character) terimini kullanır (Childs and Fowler, 2006: 106 aktaran Kadiroğlu, 2014: 18). Başkişi veya karakter gibi anti kahraman da birçok baş ve ikincil karakter için kullanılan bir terimdir; ama bir başkişinin cesur ve erdemli işlerin peşinden koşan kişi olma durumu, anti kahraman için tartışmalıdır (Kadiroğlu, 2014: 18).

Konvansiyonel kahraman ve anti kahraman sosyolojik, tarihsel, politik, etik ve psikolojik açılardan analiz edilebilecek büyük konulardır. İlk bakışta, kahramana muhalefet eden her karakter kahramanca veya bir anti kahraman gibi görülebilir. Eleştirmenlerin bir kısmı, özellikleri bakımından bazı kahramanları anti kahraman olarak ele almışlardır. Her ne kadar bu modern terim başlangıçta XIX. yüzyıl Dostoyevski romanında ortaya çıktığı kabul edilse de, anti kahraman için verilen birçok örnek, post-modern zamandan antik döneme kadar uzanır ve anti kahramanlık düşüncesine bağlı olarak farklı tür ve biçimlerde birçok eser inceleme altına alınabilir. Bununla birlikte, modern anti kahramanın, İkinci Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında yazılan eserlerde yükselişe geçtiği gözlemlenmiştir. İkinci Dünya

Savaşı dönemi ve sonrası yazılan oyunlarda yaşamın ne kadar değerli olduğu ve ne bir zafer ne de bir yenilgi ya da bir kahraman ya da bir kötü adam / dev olmadığını öldüren ve öldürenin insan olduğu fikri ortaya koyuluyordu. Bugün Humbaba (Gılgamış'taki dev) veya Grendel (Beowulf'ta) yoktur. İnsan, kahramanın ve kötülüğün açık rolünü karmaşıklaştıran insana karşıdır ve savaşanlar, savaşma amacını sorgulayıp kendi sonuçlarını çıkarır. Bazıları nedenlerini haklı çıkarır, bazıları anlamsız bulur: “kahramanca ölüm” bir paradoks olmanın ötesine geçemez. Bu nedenle, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki dönem, anti kahramana sahip oyun yazımında yükselişe geçilen bir dönemi yansıtmıştır. Bu nedenle, kahraman modeli kadar belirgin olmayan bir anti kahraman model, literatürde belirsiz bir şekilde şekillendirilmiştir. Onun belirsizliği, zamanımızdan ve zamansal algılarımızdan kaynaklanır. Evrensel ahlaki yasaların mitolojik veya kahramanca zamanlarında yaşamıyoruz. George Roche'un Kahramansız Bir Dünya kitabında belirttiği gibi, bizimki “mutlaklığın olmadığı” göreceli ahlaki yasaların dünyasıdır (Roche, 1987: 15).

XX. yüzyıl daha çok zayıf, etkisiz, solgun, aşağılanmış, kendinden şüphe duyan, beceriksiz, zaman zaman umutsuz anti kahramanlarla doludur ki bunlar kendi durumlarının bilincinde, felç edici bir ironinin esiridirler. Bu tür karakterler konvansiyonel kahraman modelleri ile uyum içinde değildir (1999: 2). Eylem gerçekleştiren konvansiyonel karakter başarısızlığa ve ölüm tehlikesine rağmen mücadele eder ve kendi yaşamını kontrol altına alarak kendini gerçekleştirir, Eylemsizliğin anti kahramanı ise bu gibi durumlara karşı mücadele vermez. Konvansiyonel kahraman modeli yaşamdakinden daha fazlasına sahiptir. Anti kahraman ise; idealizm, soyluluk, yücelik, fedakârlık gibi özelliklerden uzaktadır. Bunların yerine gaddar, acımasız, alaycı, toplumsal değerleri küçümseyicidir. Ancak bu özellikler anti kahramanın her zaman salt kötü bir karakter olduğunu göstermez. O, kötü karakterin özelliklerine sahipken konvansiyonel kahramanın dürtüleriyle de hareket edebilir fakat onun yöntemi farklıdır.

Brombert, anti kahramanların birbirinden farklı olduğunu belirterek, “onun tek bir yüze sahip olmadığını” dolayısıyla tek bir tanımının yapılamayacağını söyler. Anti kahramanı “birçok yüze sahip kişi” olarak tanımlar (Brombert, 1999: 1). Romans ve epik çağlarda olduğu gibi her çağın birbirinden farklı özelliklere sahip kahramanları olduğu gibi yine bu kavramdan türeyen anti kahramanın da çeşitleri

vardır. Daha doğru bir tabirle her anti kahraman kendisine özgüdür. Bu sebeple ortaya çıktığı dönemin özelliklerini de saptamak gereklidir. Bu bağlamda ve tüm bu değerlendirme çerçevesinde, anti kahraman ile konvansiyonel kahramanın genel özelliklerinin bir tablosunu oluşturacağız. Bununla birlikte örneklem bölümünde inceleyeceğimiz oyunlarda oluşturacağımız bu tablodan yararlanacağız.

Çizelge 1. Konvansiyonel Kahraman ve Anti Kahramanın Karşılaştırma Tablosu

Konvansiyonel Kahraman	Anti Kahraman
İdealist	Realist
Bariş yanlısı	Asi
Kötülerle mücadele eder. Mucizelerle karşılaşır.	Pasif veya sistemin parçası haline gelmiştir.
Problemlerle yüzleşir.	Problemden kaçır ya da basit yolu seçer.
İyi niyetli duygularla dürtülenir.	Genellikle temel duygularla dürtülenir.
Genellikle yakışıklı veya güzeldir.	Genellikle sıra dışı bir görünüme sahiptir.
Aşkı karşılıklıdır ve kazanmak için mücadele eder.	Karşılıksız aşk yaşır ya da kaybeder.
Olağanüstü yetenekleri vardır.	Sıradandır.
Geleneksel ahlaki değerlere sahiptir.	Kendisine özgü ahlaki kurallara sahiptir.
Yasalara bağlıdır.	Çoğu zaman suçludur. Bireysel anarşisttir. Hedefine giden yolda her şey mubahtır.
Karar verir, uygular ve olayların seyrini değiştirir.	İradesi dışında bir şeye itilebilir. Hakkında karar verilir.
Tipik bir şövalye ve beyazatlı prenstir.	Hor görülendir.
İradelidir.	İradesiz ve savruktur.
Hedefinde başarılıdır ya da hedefi uğruna ölür.	Başarısızdır, hedefsizdir veya kaybetmeye mâhkumdur.
Yaşam amacını keşfetmek, sorunların üstesinden gelmek ve kaderinin peşinden gitmek ister.	Kişisel çıkarlarına göre hareket etme ve dış dünyaya karşı kendisini koruma eğilimindedir.
Yaşadıklarından ders çıkarır ve değişir.	Değişmez.
Karmaşa içinde dahi olsa kararsız değildir.	Kararsız ve gizemlidir. Çoğu zaman anlaşılmaz ve öngörülemez olabilir.
Toplumun bir parçası ya da lideridir.	Toplum tarafından ötekileştirilmiş ve dışlanmıştır.
Toplumu önemser.	Toplumu değil kendini önemser.

IV. ÇAĞIMIZDA KAHRAMAN

Geleneksel temsil araçlarını kullanarak fakat eleştirel bir yaklaşımla yapı bozuma uğratan iki farklı tiyatro türü olan absürd ve epik tiyatrodan sonra geleneksel olan her şeyin yıkılmaya başlaması yine bu çağda, XX. yüzyılda meydana gelmiştir. Dünyada yaşanan hızlı ve büyük değişimler dramatik metinlere de yansımış; kahraman, karakter, olay örgüsü, dil, zaman ve mekân gibi olgular yeniden keşfedilmiş ve bu yüzyılda postdramatik tiyatro kavramı ortaya çıkmıştır. Bu tiyatro anlayışında metnin işlevi değişmiştir. İşlevi değişen metnin sahnedeki karşılığı azalmış ve metinden giderek uzaklaşmıştır. Hans-Thiras Lehmann, bu yönelimi “dramın öteki tarafı” şeklinde açıklamıştır (Kanpolat, 2012: 135). Yaşanan bu büyük kırılma kurmaca eseri karşı kurmacaya dönüştürmüş dolayısıyla karakterin de parçalanmasına neden olmuştur. Kurmacada yaşanan parçalanma dilde bir anlam bozumu ortaya çıkararak ‘çok sesliliğe’ doğru giden bir yönelime neden olmuştur (Karacabey, 2007, 132). Dramatik metinlerdeki bu çözülmeye Lehmann’ın dikkat çektiği üzere 1970’lerden bu yana drama artık dramatik olmayan tiyatroya yani postdramatik yapıya doğru bir yönelim göstermiştir. XX. yüzyılın sonuna doğru 1996 yılında, Elinor Fucks’un *The death of Karakter / Karakterin Ölümü* kitabı ile birlikte XXI. yüzyıla girerken postdramatik tiyatro olarak adlandırılan bu yeni biçime ilgi daha da artmıştır. Dramatik metinlerdeki bu çözülmelerin yeni konumu Getrute Stain’in oyun düşüncesine dayanan peyzaj metin kavramıyla karşılanmıştır. Metnin yaşadığı bu dönüşümü ise Patris Pavis şu şekilde belirtmiştir.

“Metin dönüş yapıyor, evet, ancak sürgünü boyunca, fetiş, kutsallaştırılmış, buyrukçu nesne olma kasıntısı azalmıştır. Bizi bugün eski hortlaklarından kurtulmuş olarak sorguluyor, sadakatin ve ihanetin ikili terörist yüzünün ona yaklaşmayı yönetmesine artık izin vermiyor”
(Pavis, 1999: 60).

İçerik ve biçim uyumu özellikle Rönesans sonrasında Peter Szondi’nin “Modern Dramın Teorisi” isimli kitabında belirttiği üzere uyumsuz bir hale dönüşmeye başlamıştır. Dünyadaki yeni gelişmelerin neden olduğu bu durum daha

sonraki yıllar içinde bir kriz etkisi yaratacaktır. Özellikle iki savaş arasında etkili olan ekspresyonizm, fütürizm, sürrealizm ve dada gibi avangard hareketler dramatik yapının edebiyattan uzaklaşarak tiyatralleşme yoluna girmesi ile kendi yolunu çizmeye başlamıştır. Tarihsel avangardlarla birlikte başta karakter olmak üzere dramatik öğelerin organik yapısı bozulmuştur. Bu durum kimi zaman düşler yoluyla, açık biçimle, bölümlerden oluşan nedensellik bağlantılarıyla gerçekleşmiştir. Tarihsel avangardçıların özellikle Rönesans sonrası değişen gerçeklik algısının tersine akıl-akıldışı, gerçek-düşsel, iletişim-iletişimsizlik gibi yönelimleri o güne kadarki bütün genel geçer yargıları sarsıntıya uğratmışlardır. Tüm bunların yanında tarihsel avangardların muhalif duruşu postdramatik tiyatronun önünü açan bir diğer önemli etken olmuştur. Bir diğer önemli etken ise Artaud, Peter Brook, Robert Wilson, Grotowski gibi öncü isimlerin yaratıcı çalışmalarıdır.

Bu sürecin gelişiminde etkili olan başka bir unsur ise kültürlerarası tiyatro çalışmalarıdır. Bu çalışmaların mit, ritüel ve arketiplere doğru olan yönelimleri dramatik tiyatrodaki mimesis merkezli olan metin, öykü, karakter ve zaman uzam anlayışını kırmıştır. 1990'lı yıllardan bu yana yeni medya araçlarının ve internetin sahneye farklı olanaklar getirmiş olması yaşanan bu kırılmaya başka bir boyut getirmiş ve postdramatik tiyatronun yükselişinde etkili olmuştur.

Tek dünya düzeni oluşturma gayesi içinde olan kapitalist sistemin etkisiyle farklı toplumların iç içe geçmesi, her bireyin bir göçmen hatta mülteci durumuna gelmesi, bireylerde birincil kimlikleri oluşturan ulus, dil, din gibi toplumsal aidiyet duygusu hissettiren kavramların parçalanması ve karışması karmaşık bir yapı ortaya koymuştur. Bu karmaşık yapının oluşturduğu yeni dünya düzeni içinde sanatta kendisini sonsuz bir özgürlük imgesiyle yeniden şekillendirme yoluna girmiştir.

Postdramatik tiyatrodaki toplumsal bir tema oluşturma koşul değildir. Bununla birlikte kendisinden önceki tüm formal koşulları da bunun dışında tutmuştur. Örneğin Lehman, postdramatik tiyatroyu medya toplumunun durağı olarak tanımlamıştır (Lehmann, 2006: 33). Dramatik metni bozmanın yanında medya desteği de tiyatrodaki daha aktif kullanılmıştır.

Sanatçıların gerçeklikle kurduğu ilişki o yüzyılın kendi içinde oluşturduğu gerçeklik anlayışıyla değerlendirildiğinden daha önce bahsetmiştik. XX. yüzyılın sonu ve XXI. yüzyılın başı ile birlikte dünyada yaşanan hızlı teknolojik gelişmeler

gerçek ile kurmaca arasındaki mesafeyi giderek birbirine yaklaştırmış ve iç içe sokmuştur. Baudrillard'a göre "*gerçeklik bir yanılsamadır ve her düşünce öncelikle onun maskesini çıkarmak zorundadır*" (Baudrillard, 1998'ten aktaran Karacabey, 2003: 43). Yaşanan bu temsil krizinin temelinde çağdaş dünyanın gerçeklik ve kurmacanın ilişkisinin iç içe girmiş, belirsiz durumu yatar. Dolayısıyla dramatik metinler yapı bozuma uğratılmış olur. Burada amaç, dramatik metindeki öykünün kurmaca dünyasından uzaklaşarak tiyatronun şu an ve burada ilkesi ile kendi iç gerçekliğini oluşturarak gelenekselin özdeşliğinden uzaklaşma arzusudur. Bu özdeşlikten kurtulma ve kendi iç gerçekliğini oluşturma durumu tiyatronun oyun niteliğinin oluşturduğu yanılsamaya karşı çıkıştır (Karacabey, 2007: 76).

Bu bağlamda postdramatik tiyatroya kadar olan süreçten önce, kahramanın geçirdiği evrime kısaca değinecek olursak eğer: Konvansiyonel kahraman ölümsüzdür. O, kendisinden sonraki insanlığa aktarılan, düzenin sağlanmasında etkili tanrısal ve unutulmayan kahramandır. Modernist kahraman ise "an"ın kahramanıdır. Hayatımızın büyük bir bölümünde bize kahraman olmadığımızı, ancak bir 'an' için kahramanca olmanın mümkün olduğunu söyler. Her kahraman, kendi yolculuğunda kritik bir 'an' ile karşılaşır. Bir karakterin becerisinin, karakterinin, cesaretinin ve erdemin zorlu bir teste tabi tutulacağı bir "hakikat anı" vardır. Dolayısıyla modern kahramanlık, bütün bir insanı kahraman olarak etiketlemek yerine, tek bir anda var olur. Bu an, içsel olanın şüpheleri, düşünceleri, mantığı ve duygusuyla dışarının tehditleri, ihtiyaçları ve potansiyel ölümünü birleştiren net bir kararı içinde barındırır. Anti kahramanlar ise büyük kusurlara sahiptir ve kahraman gibi idealist değil realisttirler. Anti kahramanlar, suçlu olabilir, toplumun benimsediği bir yapıda ve genellikle kaliteli bir rol model olacak türden kişiler değildir. Anti kahraman kavramının içinde barındırdığı çoklu ve kapsamlı yapısını kısaca özetlemek gerekirse; Kahramanlar kötü adamlarla savaşan iyi adamlardır ve anti kahramanlar, daha kötü adamlarla savaşan kötü adamlardır. Buradaki 'kötü' sözlükteki karşılığının ötesinde anlamlar barındırır. Postmodern çağın şekillendirdiği toplumdan soyutlanmış anti kahraman da giderek post modern metinlerde kimliksiz bir yapıya büründü. Özellikle 2000 sonrası teknolojinin getirmiş olduğu yeni iletişim ağları yaşam içinde bireyi giderek bunalımına sokmuş ve en sonunda kimliksizleştirmiştir. Oluşan bu kimliksiz yapı kendisini postdramatik metinlerde göstermiştir.

Dramatik biçimi sorgulayarak, adeta bir protesto niteliğinde olan bu metin tiyatronun geleneksel her şeyine karşı durmuştur. Gerçeklik anlayışının katmanlı yapısının artması, bunun yanında anlamın ve öznenin yozlaşarak kaybolduğu bu çağda artık kurmacanın yarattığı kahramana da ihtiyaç kalmamıştır. Toplumun etrafında toplandığı kahraman artık yoktur. Kurmaca metnin yerini alan metinler arası yapı geleneksel olanda betimsel olarak verilmek isteneni kırarak çok sesli ya da tamamen sessiz ve öznesiz söyleme/söylem ötesine doğru evrilmiştir. Yapısal kırılmaların beraberinde getirdiği parçalanma günümüz tiyatrosunda kahramanı ve dolayısıyla karakteri de parçalamış tamamen kimliksiz hale getirmiştir (Karacabey, 2007).

Bu bağlamda şimdiki zamana ve şimdi olana odaklanan yapı içinde minimal bir ilerleme mevcuttur. Örneğin; Stein'in peyzaj metin uygulaması bu türün yapısını belli bir sonu olan çatışma üzerine değil mekânsal ilişkiler üzerinden kurmuştur. Dolayısıyla postdramatik tiyatrodaki kahraman olamayacağı gibi tanımlanabilecek bir kimlikte yoktur (Kanpolat, 2012: 139-140). Dünyadaki gerçekliği yansıtma amacı taşıyan klasik anlayışın dünyada yaşanan büyük savaşlar, toplumsal değişimler, teknolojinin yaşam üzerindeki etkisi gibi nedenlerle ve gerçeklik algısının değişmesi sonucunda bu yönelim biçim değiştirerek bilinçaltı gerçeğini ortaya çıkarma üzerine doğru yol sürmeye başlamıştır.

İnsanlık tarihi bir düşünüş ile başlar. Âdem ile Havva cennetten kovulup dünyaya, hiç bilmedikleri bir yere gönderilmiş, yabancı ve yalnız oldukları bu yerde var olmak zorunda kalmışlardır. Âdem ile Havva'dan bu yana insanı anlatmada kullanılan en eski temalardan biri olan yolculuk bu bağlamda içinde bir düşünüşü barındırır. İnsanoğlu hep yolcu konumunda bu düşünüşü yaşamıştır. Antik Çağ'dan günümüze (mitler, efsaneler, destanlar vb.) ister müzik ister edebiyat ister bir tiyatro eseri olsun, tarihsel süreçte ortaya koyulan kurmaca eserlere bütünsel bakıldığında, insanı konu edinen yapıtların çoğunda bu düşünüş gözlemlenir. İşte bu düşünüş, Antik kahramandan anti kahramana olan yolculuktur.

Tarih boyunca yapılan yolculuklar da dönemin gerektirdikleriyle paralel gelişmişlerdir: Mitolojide Tanrılarla savaşan ve yollar kat eden kahraman savaşçılar, yeni yerler keşfetmek adına kıtaları aşan seyahatlerde bulunanlar, yeni bir kimlik kazanmak adına farklı kıtalara göç edenler, dünyayla yetinmeyip uzayın sonsuzluğunda bir şeyler aramaya gidenler. Bugün ise merkezinden uzaklaşan bir

yapıda öznesizleşme ön plandadır. Sonuçta hep bir arayış, yenilik ya da zorunluluk söz konusudur. Bu bağlamda postmodernin ne olduğuna dair Baudrillard şü cümleleri kurar.

“Her şey kendi kendisini imha etti. O nedenle geriye yalnızca kırıntılar kaldı. Bundan sonra yapılabilecek tek şey, kırıntılarla oynamaktan ibaret. Kırıntılarla oynamak- işte bu postmoderndir” (akt. Emre, 2006; 129).

Postmodern metinlerin karakterleri birbirlerine eşit mesafede ve kimliksizdirler. Post modern metinlerin içerdiği metinlerarasılık, rüya ve gerçekliğin iç içe olma durumu, gerçek ve düşün ayırt edilememesi, metropol yaşamındaki büyük belirsizlik ve kaos gibi öğeler içerir. Postmodern metinlerdeki kişiler, kahramanın ötesine hatta çok genel bir tanımla kahramanın özelliklerini kapsamayan olarak tanımladığımız anti kahraman kavramının da ötesine taşındığını söyleyebiliriz. Postmodern dünyanın eleştirisi bağlamında anti kahraman da kendi yolunu çizmeye devam edecektir.

V. ANTİK YUNANDAN XIX. YÜZYILA KADAR BAZI ÖNEMLİ YAZARLARIN KAHRAMANLARI

A. Üç Büyük Tragedya Yazarının Kahramanları

1. Aiskhylos'un Kahramanları

Aiskhylos'un kahramanları sorunlarını uzlaşma yoluyla ve mantık çerçevesinde çözer. Bu durumdan önce kahramanlar yıkıcı bir yanlışın içine girerler. Oyundaki trajik hatalar kahramanlarda "günah ve "ceza" kavramlarıyla yorumlanır. Aiskhylos'un oyunlarındaki ana problem ahlaktır ve bu sorun tartışılarak çözüme kavuşturulur. Kahramanların sonu oyundaki ahlaksız ve günahkâr olanlar için hiçte mutlu bir son durumu taşımaz. Günahkâr olanlar ölmelidir. Örneğin; Agamemnon ve Klytaimnestra yaşamamalıdır ya da Prometheus'un Zeus ile olan uzlaşmazlık durumu çözülemeyeceği için ceza alması gereklidir. Bundan dolayı da sonsuz bir acı yaşaması gerekir (Güçbilmez, 2005: 41).

Aiskhylos için varolan düzen korunması gereken bir düzendir. Otoriter yapının korunması gereklidir. Geleneksel inançlara bağlı olan Aiskhylos, bu inançların kendi içindeki derin anlamını bulma amacındadır. Düzen, hak, ahlak ve kural gibi sorunların yanıtlarının peşindedir ve bu sorunları Zeus inancı doğrultusunda oyunlarına taşır. Tüm bir yaşamın kaynağını tanrısal düzende anlamlandırılmalıdır. Bundan dolayı mitoslardaki deęişim, yaratıcılık dönemin yazarları tarafından geleneksel bir taraftan işlenmiş ve var olan düzenin korunmasına katkı sağlanmıştır.

Aiskhylos'a göre insanın en önemli yetisi özgür seçimidir. Bu seçim bir taraftan da insana sorumluluk verir. Tıpkı Zeus'tan ateşi çalan Prometheus gibi. Ancak özgür seçimin tanrılar tarafından nasıl karşılanacağı ve sonucunun ne olacağı da önemlidir. Ölümlülerin ateşi bulduğunu fark eden Zeus, Prometheus'u Kafkaslardaki bir dağa zincirler. Gündüz bir akbabanın, Prometheus'un ciğerini parçalaması ve ardından gece yeniden oluşan ciğeri, ertesi gün tekrar akbabanın parçalaması ile sonu gelmeyecek bir işkence ve acı içine girer. Bu durum temelde insanlığın hayata yeni biçimler kazandırmanın simgesi olarak karşımıza çıkar.

Prometheus'un yaşadığı işkence onun içsel çatışmasıdır. Hayata yeni bir biçim kazandırmanın sonucu olarak yaşanan durum ise endişe ve suçluluğun simgesidir (May, 2013: 175-176).

Düzeni tehlike içine sokacak her durum Tanrı Zeus tarafından cezalandırılır. Bunun nedeni insanoğlunun yükselme çabalarını kıskanmasıdır. Tıpkı Âdem ve Havva gibi Prometheus'un eylemi de bir başkaldırı niteliğindedir. Bu durum tragediyaların temel konusudur. İnsanlık kendi çizgisini aşmaya başladığında tehlike açığa çıkar. Agamemnon'un Truva savaşındaki kibir ve öfkesi bu duruma ayrıca bir örnek teşkil eder. Tragedyalar insanlığın bu zaafına karşı önleyici bir nitelik taşır. Tragedya yazarları da sistemin bir parçası olarak mitler ve efsaneler yoluyla insanlığa yapılacak uyarıyı hangi yolla yapacağını kurgulamışlardır (May, 1992: 177). “*Tragedya aynı anda hem düzen hem de düzensizliktir. Yazar, siyasi düzeni değiştirir, ters çevirir ve bazen de onu yok eder*” (Vernant ve Naquet, 2012: 353). Bu durumda dinsel geleneğin bir parçası olarak tanrıların eylem karşıtlığı, tragedya kahramanının karşı çıkışıyla paralellik gösterir. Oedipus'un babası, oğlunun gelecekteki kudretini kıskanması ve onu kurtlara bırakması, Antigone oyununda Kreon'un güç arzusu yeni olana karşı olan tanrının, otoritenin, sistemin, dogmatik olanın ve katı geleneğin kendisidir (May, 1992: 177).

Aiskhylos “*ele aldığı hanedanların yaşam öykülerinde, insanın toplumsal ve düşünsel gelişmesini ortaya koymaya çalıştı. Bu gelişme, kalımsal bir suçun, günah'ın ya da mit'in kuşaktan kuşağa geçirilip, sonunda bir insanlık dersine bağlanmasıyla ifade edildi ve belli mitoslar, verilmek istenen derse göre yeniden kurgulandı*” (Paksoy, 2011: 99). Persler oyununda ise; Yunanlıların cesareti yerine, Persler'in yenilgisini ele alması yine tanrıların arzusunun gerçekleşmiş olduğunu belirtmek üzereydi.

İşlenen günah ve bu günahın neden olduğu sonuçlar, üçlemenin ilk eseri olan Agamemnon'dan sonraki oyunları da etkilemiştir. İlk oyun bekleyiş, öç alış ve öldürme üzrinedir. Oyunun konusu, Truva Savaşından dönen Agamemnon'un karısı olan Klyteimnestra ve onun aşığı tarafından öldürülmesidir. Truva Savaşına çıkmak isteyen Agamemnon'un kızı Iphigenia'yı kurban etmesi durumu, Klyteimnestra'yı kızının intikamı için aşığı olan Aigistos ile birlikte Agamemnon'un savaştan dönmesini beklemesine neden olmuştur. İkinci oyun olan Adak Taşıyanlar

da ise Agamemnon'un ölümüyle tahta geçen Aegisthus; korkak ve ahlaksız olarak işlenir.

Clytemnestra ve Aegisthus, Argos kentinde tiranlık kurmuş ve zorba bir yönetim sergilemektedirler. Oyunun konusu Argos'u zorbalıktan kurtarmak, düzen, adalet ve özgürlük getirmek üzerinedir. Bu sebeple halk, Argos'a gelen Orestes'i kurtarıcı olarak görür. Çünkü onun soyu iyi yönetimi temsil ederken, Aegisthus'un soyu tiranlığı simgeler. Orestes ve Elektra babalarının öcünü almak amacıyla annelerini ve sevgilisini öldürerek katil olurlar. Burada Aiskhylos, seyirciye katil olan Orestes'i haklı göstermeye çalışmıştır. (Arıcı, 2011: 5). Ancak Aiskhylos'a göre adalet ve düzen için kan dökülmesi meşru bir olaydır ve tanrılar buna izin verebilir. “Üçlemenin son oyunu *Eumenides*'te, cinayeti işleyen insanları cezalandırmakla görevli *Erinyes*'ler adı verilen öç perileri, Orestes'in peşine düşerler. Atina da, Tanrıça Athena'nun yargısıyla Orestes mahkemede aklanarak bağışlanır. Öç perileri olan *Erinyes*'de *Eumenides*lere dönüştürülerek iyilik yapanlar anlamını almışlardır” (Nutku, 2011: 37). Bu durumda demokratik hiçbir yapı kalmamıştır. Başta Agamemnon'un ölmesi tüm dengeleri bozmuş, ardından Orestes'in aklanması bozulan toplumsal dengenin yeniden inşa edilmesine neden olmuştur. Hayırlı Tanrıçalar oyunu ile de yenilenen gelenek Atina halkına anlatılmıştır. Aiskhylos'un kahramanları gurur, kin ve öç alma duygularıyla beslenir. Sistem ve denge bozulur ve tanrıların yardımıyla kahraman tarafından düzen yeniden inşa edilir.

Konvansiyonel kahraman önündeki engelleri aşarak var olma mücadelesi içine girer. Bu var olma mücadelesi eylem koymaktan geçer. Başka bir deyişle, Orestes'in eylemi dünyaya yeni bir soluk getirmiştir. Burada kahraman hem benliğini geliştirmiş, var olmuş hem toplumu değiştirmiştir (May, 1992: 123). Tanrıların desteğiyle düzen ve baskın ideoloji korunmuş oldu. En nihayetinde Aiskhylos'a göre doru olan sisteme uymak ve onu korumaktır.

2. Sophokles'in Kahramanları

Sophokles'te ise kahramanlar tutkuludurlar ve eylemleri ile vardırırlar. Öyle ki bu tutku onların toplumsal dengelyi bozmasına neden olur. Ancak bu durumda kahraman kendisine ceza vererek bozmuş olduđu dengelyi kendi sonu ile tekrar var etmektedir.

Yunanlılara göre, öldükten sonra toprağa gömülmek, her yurttaş için bir onur vesilesiydi. Ancak Atinalılar, vatan haini saydıkları bir kimseyi kendi topraklarına gömüyorlar, yalnız ölen kişinin akrabalarının yabancı bir toprakta bir cenaze töreni yapmalarına izin verebiliyorlardı. İşte Sophokles'in Antigone oyununda Polyneikes, bu haktan bile mahrum bırakılmıştı ve onun için sadece mücadele eden Antigone'ydi. Antigone kendi kararında direnirken aynı zamanda tüm Thebai yurttaşlarının da sözcülüğünü yaptığına inanıyordu (Paksoy, 2011: 130).

Yunan'da ölümden sonra kendi toprağına gömülmek kişinin onur vesilesiydi. Fakat Atinalılar'a göre vatan haini olan bir kişi yalnızca yabancı bir toprakta gömülebilir ve yakınları da orada tören yapabiliirdi. Sophokles, bu haktan bile mahrum bırakılmış olan, Polyneikes'i savunan ve Thebai yurttaşlarının sözcülüğünü yaptığını düşünen Antigone'yi yazdı. Bu oyunda savaşlarla birlikte meydana gelen siyasal ve toplumsal düzenin bozulması ve bunun neden olduğu durumların tanrı yasaları yerine akıl yollu yasaların önerilmesinin yanında, Antigone'nin mücadelesi ortaya koyulmuştur.

Antigone'nin Polyneikes'in gömülmesi konusundaki tutumu apolitik bir tutumdur. O, geleneğe bir yandan karşı çıksa da diğer taraftan yas tutma noktasında geleneğinde savunucusu konumundadır. Sophokles tragedyası bu noktada denge üzerine kurulmuştur. Sophokles'e göre akıl tanrının insana vermiş olduğu bir lütuftur. Bu yetiyi insan dikkatli kullanmalıdır ki tanrılar geri almasınlar.

Koro: "Bu ne şaşılması hüner/ne ustalık/ usunu kimi zaman iyiye/kimi zaman kötüye kullanır. Yasaları ve toprağın tanrılarını/ gözettiği sürece/ üstün saygınlığa ulaşır. Kendi yarattığı/ güçlü devletin yurttaşıdır. Ama yersiz yurtsuz kalır/ yoz tutkulara kapılan kişi. Böylesi irak olsun evimden ocağımdan/ paylaşamam onun düşüncelerini" (Sophokles, 1997: 78).

Sophokles'in kahramanları bilgisine, aklına ve deneyimlerine güvenir. Hakkını arayan kahraman kendisini özgür hisseder. Burada önemli olan hakkını ararken yasalara ve vicdanına karşı görevini yerine getirirken toplumsal yararı elden bırakmamalıdır (Şener, 1993: 49). Onun kahramanları dönemin ideolojisini benimsemiştir ve taşıyıcısı konumundadır.

Sophokles mitoslardaki konuları alışılmıřın dıřında bir ynelimle ele almıřtır. Devlet sisteminin iřleyiřinin nemli olmasının yanında bilginin, erdemnin ve ahlakın yine devleti ycelten deęerler olduęunu savunmuřtur. Tm bunlarla birlikte onun kahramanları ahlak, sevgi ve erdemli olma halini zerlerinde tařımıřlardır. Sophokles var olan ideolojiyi savunmuř olmasına karřın yeni fikirler ile bir atıřma da ortaya koymuřtur. Var olan ideoloji ile yeni fikirleri atıřtırmıř olması dięer taraftan toplumu uzun sre ayakta tutan unsurdur. Sophokles burada yeni bir dřnce ne srer ya da var olan geleneksel biimi devamlılıęı iin ver. İřte atıřmanın temel ęesi budur ve bu řekilde kahramanları zerinden mesajını verir. Sophokles'in kahramanları kendi srdę yolda yalnızdır. nemli olan bireyin deęil toplumun hakkı ve ıkarıdır. Bu durumda yařama hakkı bile elinden alınabilir. *“Kendi sesini duyurmak adına mcadele eden Antigone bu yzden, yani polis ıkarlarına karřı geldięi gerekesiyle, Kreon tarafından lm cezasına arpıtılmıřtı.”* (Paksoy, 2011: 120). Burada n plana ıkan devletin deęerleridir. Bunun gerekleřmesi iin ancak insanların bilerek ahlaklı ve erdemli olmaları gereklidir. *“Antigone, doęanın dzenini kadar toplumun dzenine, yeryz kadar gkyzne, oęul kadar kıza zen gsterilmesini, yazılı olan yasalar kadar yazılı olmayan yasalara uyulmasını istemektedir. O bize, gc elde etmek iin edilmiř bařtan ıkarıcı ve gsteriřli, ama bir o kadar da ii boř szlerin dzenini tehdit ettięini, bunların yerine yazılı olmayan yasaların sylediklerine kulak vermek gerektięini, yazılı olmayan o yasalarla uyumlu yeni bir dzenin kurulmasının zorunlu olduęunu syler.”* (Aysever, 2012: 21).

Kral Oedipus kasıtlı ve isteyerek sonunu hazırladı. *“Ancak olduęunu sandıęı kiřinin tam tersi olduęunu keřfedince manasını bulacaęı bilmecenin ta kendisi olduęunu nereden anlasın?”* (Vernant ve Naquet, 2012: 45). Bununla birlikte, Oedipus'un gerek bilgiyi edinmesini engelleyecek bir g yoktur. Gereęi farkettięinde, gzlerinin kr olmasını ister. Oedipus'un gnahı babasını ldrmek ve annesiyle evlenmektir. Fakat sonu olarak, cezası tanrılar tarafından yapılan baskı veya yargılama yoluyla deęil, kendi zgr seimiyle olur. Bu seim onu toplumun gznde řanlı kılar. Bir kahramanın en temel zelliklerinden biridir toplum tarafından benimsenmiř olması. Bu durum, Oedipus'un erdeminin, ahlakının, sevgisinin ve halkına karřı sorumluluęunun bir sonucudur. Thebai mitine gre, bařından beri gnahkr sayılan Oedipus, tragedyanın sonunda gnahtan arındırılmıřtır. Ancak bu kez Sfenks'ten ve vebadan kurtarılmıřtır řehri. Burada

kahramanların cezalandırılması da onları izleyici nezdinde şanlı kılar ve bu gelişme ile toplum içinde bir denge kurulmuş olur. İşte bu dengenin sorumluluğu kahramanların üzerindedir.

Bu toplumu oluşturan herkes, devlet yönetiminde eski Yunan toplumunun gelenekleriyle çelişmeyen bir düzen oluşturmakla sorumludur. Sophokles, mitolojideki kahramanları erdem, bilgi ve ahlakın sembolleri olarak tasvir ederek, hukuk ile düzen, gelenek ve toplum arasında zıtlık oluşturarak siyasi otoritenin sürekliliğini ve gücünü savunarak Yunan demokrasisini destekliyordu.

3. Euripides'in Kahramanları

İzleyicinin var olan gerçekleri akıl yoluyla bir süzgeçten geçirebilmesi, ne ile kaşı karşıya olduğunu bilmesi durumunda mümkün olur. Euripides'e göre tanrıların sesi halkın sesini bastırmamalıdır. Bu nedenle Euripides'in draması mitolojinin temelinden kopmuştur. Örneğin Euripides Orestes'i, Aiskhylos'un ki gibi mutlu bir sonla değil, insanlığı derin bir çıkmaza sürükleyen trajik bir sonla bitirir. Euripides, "*Orestes*" oyununda, insanların nasıl tanrıların elinde oyuncak haline geldiğini, seslerinin nasıl bastırıldığını ve isyanlarının nasıl bastırıldığını gösteren tüm karakterlerini kurbanlara dönüştürdü.

Euripides, onlarla konuşmak için Tanrı'nın dili yerine insanların dilini kullandı, trajedinin tüm mistik ve mitolojik yönlerine akılcı bir bakış açısıyla karşı çıktı, kişisel ve sosyal olayların dünyasını gözler önüne serdi, felsefi konuşma modelini sahneye çıkardı ve bir sanat anlayışı oluşturdu. Bunu gerçekçi sanat olarak tanımlayabiliriz. Burada mitos aynı zamanda hikâyelerin veya mesajların gücünü vurgulayan bir araçtır. Mitolojik modelleri ve toplumsal sınırları olabildiğince eleştirerek ve mitolojiyi mitsel dünyanın dışından ve tanrıların düzeni üzerinden eleştirerek kendi gelenek ve evren anlayışıyla dramasını kurdu.

Euripides'in tragediyalarında mantıksızlık yerine gerçeği düşünmek önemlidir. Gerçek olan, ideal olmayan durumlarda insanları, olayları ve sonuçları ortaya çıkarmaktır. Bu nedenle Euripides, soyluluğa karşı karmaşık bir bakış açısı ortaya koyar. Bu nedenle oyunlarında karşıt görüşlerle çatışarak her şeyin net olarak anlaşılması gerektiğini savunur. O, kişisel çıkarların mitolojik düşünceyi baltaladığına ve insanlar arasındaki ilişkiyi yansıtan manevi bir dünya yarattığına inanıyordu.

Mitolojik karakterler ve hikâyelerle ilgilenirse de onları tersine çevirir. Örneğin, Orestes trajedisini demokrasinin çöküşü olarak görüyor. Mitolojinin, mitolojik temelinden koparak tanrıların arabuluculuğunu gerektirmediği gibi oyunu mutlu bir sonla bitirmez. İnsanlığın bir çıkmaza girdiğini gösteren trajik bir sonla biter.

“Kutsal kahraman burada, kendi iradesi olmaksızın bir tanrının (Apollon’un) emirlerini uygulayan aciz bir insana dönüştürülmüştü. Tiran Aigisthos’un adamları tarafından ele geçirilen argos kenti ise halkın ve yönetimin yozlaştığı bir polis olarak karşımıza çıkartılıyordu. Mecliste toplanan halk, demokratik çözümlerle değil; yasadışı, hatta ilkel yöntemlerle, Orestes’ten ve ona yardım edenlerden (Elektra ve Pylades’ten) öç alma çabasındaydı (hatta çoğunluk, Orestes’in taşlanmasıyla yanaydı)” (Paksoy, 2011: 148).

Demokratik sistemi eleştiren Euripides, Atina'nın yozlaşmış ve aşağılayıcı olduğunu göstermek istedi, bunu efsanelerden faydalanarak yaptı, ancak onu idealleştirme amacı içinde değildi. Mitler, hem bir birleştirici unsur hem de ayrıştırıcı bir unsur olarak kullanılır. Parlamentoda kaos hüküm sürer, yasalar değil. Halkın coşkusu ve duyguları doğrultusunda politikalar geliştirildiğinde hiçbir değer etkili olmadığını vurgular. Bu nedenledir ki Orestes’i, Atina’da bir kahramandan ziyade genç siyasi figürün sembolü olarak gösterir.

Euripides, efsaneyi alt üst ederek ilahi adaletin ortaya çıkışını yani çözümün tanrılarda yattığını değil, onların ortaya çıkışını çözümsüzlüğün bir işareti olarak kullanır. Çünkü toplumun gözünde tanrı artık hüküm süren değildir.

Bu nedenle bir denge unsuru olması gerektiğini ve denge unsurunun "orta sınıf" dan oluşacağına işaret eder. Efsaneyi tersine çevirir ve monarşiden ziyade demokrasinin sınırlarını ve üstünlüğünü gösterir. Euripides toplumdaki çelişkileri çok iyi anlatır, ancak çözümü sunmaz. Toplumun kucağında ne ‘mitos’ ne de ‘logos’ yaraya merhem olamaz. Euripides, yaşamın sonunda nihilist bir gizemciliğe sığınmıştır (Keskin-Big, 2013: 385-404).

İlgilendiği mitleri tanrılardan çok insan dilinde yazıyor. Gizemli evrenin dağınık olduğunu ve yeryüzüne gönderdiği tanrının -yüreği zayıf olan tanrı- aslında insanlığın bir yansıması olduğunu vurguluyordu. Nietzsche: *“gerçekte seyirci, Euripides’in sahnelerinde, kendi benzerini gördü, dinledi ve konuşmayı böyle iyi*

anladığına sevindi” (Nietzsche, 1996: 65). Çünkü Euripides, Atina demokrasisinin çökeceğini görmüş ve bu çelişkiyi oyunun temelinde yerleştirmiştir. Dramasının yıkıcılığı, bu çelişkileri sağlam tutmasıdır.

Devlete olan güven büyük ölçüde azalmış bunun karşılığında eski düşünce tarzlarının tam tersi düşüncelerle karşılık vermeye çalışmıştır. Mitolojik olaylar trajedinin merkezinde yer alsa da, bu olayları oluşturan bakış ve zihniyeti ortadan kaldırır ve olayların kahramanları olarak kadınları göstererek en belirgin örneği verir. Kadınlar trajedilerin yanı sıra gerçekçi ve çağdaş yüzlerle tiyatro gösterilerine de katıldı.

Aiskhylos ve Sophokles tarafından yaratılan karakterler güçlü, asil, erdemli ve ahlaki değeri yüksek insanlardır. Bununla birlikte, Euripides'in oyunları büyük kahramanlar yerine sıradan insanları da içerir. “*Savaş kahramanları yerine, aşağılık serseriler; vatanseverce davranış yerine “seks ve cinayet”; sapına kadar erkek olanlar yerine yalaka dolandırıcılar! Tragedya idealler ülkesinden lağuma dönmüştür*” (Latacz, 2006: 255).

Aiskhylos ve Sophokles trajedide öğretici bir öneri öne sürseler de, Euripides soru sormaya, ona eleştirel bakmaya ve bunu izleyicilere göstermeye daha isteklidir. Genel olarak, Euripides'in ahlaki, politik, ideolojik veya dini olarak neyi savunduğunu belirlemek zordur. Euripides'in soyut fikirleri seven bir entelektüel olup olmadığını veya insan psikolojisinin gerçekçiliği konusunda tutkulu olup olmadığını belirlemek ya da Olympia dinine karşı çıkan akılcı mı olduğuna karar verilmesi güç görünüyor” (Güçbilmez, 2005: 46).

Euripides'in demokrasinin anlaşılması, Sophokles, Aiskhylos veya Aristoteles anlayışıyla tutarsızdır ve Sophokles, Aiskhylos veya Aristoteles, trajedinin kurallarını belirlemek için bunlara dayanır. Euripides'in de belli bir demokrasi anlayışı vardı ama bu demokrasiye farklı bir anlam verir. Euripides'in demokrasi anlayışı daha çok bugüne yakındır. Dolayısıyla Euripides, dünyasında ne tanrılar ne de var olan demokratik düzen, o dönemin mitleri ve trajedileri insanların sorunlarını çözemez.

B. XVI. Yüzyıldan XIX. Yüzyıla Kadar Bazı Önemli Yazarların Kahramanları

1. W. Shakespeare

William Shakespeare, I. Elizabeth Döneminde (1558-1603) yaşamış yani bir Rönesans dönemi yazarıdır. Kendi döneminin ve öncesinin kuramcıları etkisinde kalmayıp bu kuralların dışına çıkmıştır. O, üç birlik kuralı, türlerin kesinkes ayrımı gibi kurallara uymayıp bu bağlamda yenilikçi olmuş bir yazardır.

Shakespeare'in Hamlet oyunu kendi dönemi içindeki rönesans insanın yapısıyla eş değer özellikleri barındırdığı söylenebilir. Hamlet'in aldığı eğitim ve sanata ilgisinin yanında, onun meraklı yapısı ve felsefi alandaki alt yapısı bu duruma örnektir. İnsan aklını ön plana alan bireyci anlayış bu dönemin temel özelliğidir. Shakespeare'de bir nevi Hamlet aracılığıyla yaşadığı dönemin insanlık anlayışını ortaya koymuştur. Rönesans ile birlikte Antik Yunan'a doğru olan eğilim, Hıristiyanlığın ve çağın sorgulanmasına neden olmuş, sanatta hümanizm temel alınmış, insan merkezli bir yapı ön plana çıkararak, doğaya yönelim oluşmuştur.

Shakespeare'in diğer trajik kahramanları gibi, Hamlet'te kraliyet doğumu, zarif ve çekici kişiliği ve kendi vatandaşları arasında popülerliği gibi olağanüstü niteliklere sahiptir. Bu nitelikleri bakımından Hamlet, bir kahramanın sahip olması gereken özelliklere sahiptir denilebilir. Esasen asil düşüncelere de sahiptir. Erdemli tarafları çoktur. Yüksek bir entelektüel niteliğe sahiptir. Dindar ve çok hassastır. Onu diğer karakterlerin üzerinde tutan tüm bu yüksek niteliklere sahip olmasına rağmen, Bradley'nin "trajik kusur" olarak adlandırdığı karakterindeki kusur, çöküşüne yol açar ve onu trajik bir kahraman yapar. Hamlet, dünya ile bir savaşa girer fakat bu kokuşmuş dünya altında ezilir. Bu bağlamda hem zeki hem de mücadele edemeyecek kadar hassas bir karakterdir Hamlet. Annesi Kraliçe Getrude'un, amcası ile evlenmesi Danimarka'nın yozlaşmış yapısı Hamlet'in halet-i ruhiyesini etkileyen önemli faktörlerdir. Hamlet, bununla mücadele etmeye başladığı andan itibaren ölüme doğru sürüklenir.

Konvansiyonel kahramanın birçok özelliğini bünyesinde barındırmasına rağmen Hamlet, bunun yanında anti kahraman özellikleriyle de ön plana çıkmaktadır. Örneğin oyunun ünlü tiradında, amcası Claudius'un babasını öldürmesi ve annesiyle evlenmesinin ardından, Danimarka kralı olması durumunun etkisi onda intikam duygularını tetikler, ancak kararsızlığı Hamlet'i bir kaosa sürükler ve intihar

düşünceleri eylemini gerçekleştirme noktasında başarısızlığa yönlendirir. Yine tıpkı bir anti kahraman gibi bütün suçu başkasına yani annesine atar. Konvansiyonel kahraman, başkalarının zarar görmesine neden olmaz veya onların zarar görmesine izin vermez. Genellikle davasına inanan ve başkalarının desteğine sahip olan kişidir O. Hamlet, bildiklerini asla başkasına anlatmaz ve sonuç olarak tek başına hareket etmeye mahkûmdur. Diğer yandan sorunlara doğrudan, bir kahramanın yapabileceği gibi yaklaşmak yerine, ona dolaylı bir şekilde yaklaşır. Hamlet, mevcut konumunu güçlendirmek yerine eylemlerindeki kararsız tavrıyla kahramanın zıttı bir yönde hareket eder. Ophelia'yı güvende tutmak isterken onun ölmesine katkıda bulunur.

Tüm bunların yanında Hamlet'in eylemsizliğinin birkaç nedeni vardır. Birincisi, doğası gereği hareket etmekten çok düşünmeye eğilimlidir. İkincisi, ahlaklı bir adamdır Hamlet, fakat onun ahlaki idealizmi, babasının ölümünden sonra annesinin amcası Claudius ile evlenmesiyle şoka uğramıştır. Tutarsızlaşır ve akıl yürütme yoluyla sonuca varan bir kişi olmaktan uzaklaşır. Doğanın kendisine emrettiği rolü -bir intikamcı rolü- tam olarak kabul edemez ve bu nedenle hızlı hareket edemez. Hamlet, trajik kahramanın içimizde derin bir acıma ve korku duygusu uyandırması, hayatlarımızı nasıl yönetmeyeceğimizi ondan öğrenme konusunda Aristotelesçi şartı yerine getirmiş olur. Bu bağlamda Hamlet kahramandır. O, bizim gibidir. Aynı anda hem kafası karışmış hem de insan olmaktan kaynaklanan sonsuz ikilemlerle baştan çıkarılmıştır.

2. Jean Racine

Neoklasik Çağ'ın seçkin Fransız yazarlarından Jean Racine (1639-1699), oyunlarında karaktere çok önem verir ve çağdaşlarına göre aşk tutkusuyula daha çok ilgilenir. Racine'in oyunlarında belirleyici unsur olan aşk tutkusu, oyunlarının merkezini oluştur; özellikle güçlü tutkuları olan kadınlar dramlarına hâkimdir. Racine, kasıtlı olarak kadınların etrafında trajedi yaratan bir yazardır. Kadınların tutkusunu, zayıflığını ve ezici duygularını tasvir eder. Racine, karakterlerin tasvirlerini sunarken karakterlerinin psikolojik yönlerine odaklanır ve bu bağlamda modern psikolojik dramaya katkıda bulunur. O, oyunlarında iç çatışmayı başarılı şekilde ortaya koyan ve tutkuları çatıştırarak güçlü bir gerilim yakalayan yazardır. Neoklasik teorinin estetik ilkeleri, Yunan ve Roma drama pratiğinden ve Aristoteles'in yazılarından alınmış, Antik klasik modelin taklidi de dahil olmak üzere

dramatik eserler için bazı kurallar ve ilkeler önererek, orta ve geç dönemlere hakîm olur. Racine'nin trajedileri, eski tarihsel veya mitolojik motifleri uyarlamaya olan ilgisini göstermektedir. Racine, aşk temasının ana meselesini takip ederek yeteneğini mitin temsilini sunmak ve şiirsel dili ve karakterlerinin psikolojik karakterizasyonunun yardımıyla romantik aşkı ortaya çıkarmak için kullanır. Dahası, Racine, bir tiyatro izleyicisinin duygusal tepkisinin uyarılmasına katkıda bulunan bir gerçek olan olayların ve mitlerin düzenlenmesinde yaratıcılığını gösterir.

Phaedra'nın önsözünde Racine, Phaedra'nın karakteri fikrinden dolayı Euripides'e minnettar olduğunu söyler. Çünkü Phaedra'nın Aristoteles'in trajik karakter taleplerini yerine getirdiğini ve bu özelliğin acıma ve dehşet uyandırmak için gerekli olduğunu belirtir. Racine'e göre: Phaedra ne suçlu ne de tamamen masumdur; kaderi ve tanrıların gazabıyla, dehşetini ilk hissettiği kanunsuz bir tutku içinde yer alır; bunun üstesinden gelmek için her türlü çabayı gösterir. Phaedra, bir trajedinin farkında olmadan kurbanı olarak tasvir edilir. Hippolytus, tanrılar ve hemşiresi Oenone'ye olan aşk kurbanıdır; bu yüzden tamamen suçlu değildir.

Phaedra, belki de çifte acıma ve dehşet duygusunu bu kadar başarılı bir şekilde uyandırdığı için, Racine'in en ilgi çekici yaratımlarından biridir. Kahraman günahkâr olmaktan öte bir kurbandır. Fakat bu onu suçsuz yapmaz. Örneğin Hippolytus'a karşı son komplosu tam bir bilinçle planlanmıştır ve bu sebeple bir cinayettir. Bunun yanında Phaedra, izleyicinin gözünde arınır ve ne tamamen kötü ne de tamamen iyidir. Racine kahramanlarını, insanlık sınırı içinde tutma eğilimindedir. Tüm bunlara rağmen trajik mesafeyi ihmal etmez. Phaedra'nın mitolojik geçmişi, suçunun muazzamlığı, tanrıların örtük varlığı, onu korkunç bir ihtişamla çevreler, ancak bu yine insanlığını yok etmeyen bir ihtişam içinde kendisine yer bulur.

Racine'in kahramanlarının bu oyunda başarılı bir şekilde ortaya koyduğu en belirgin sorun, siyasi otorite sorunudur. Siyasi tabloya bakıldığında, Troezen'de kral olmadığı için siyasi bir belirsizlik ortaya çıkmış. Kralın oğlu olarak Hippolytus ve kralın karısı Phaedra görevlerini ihmal etmiş. Racine, bu noktada, tutku ve görev, birey ve devlet meselesi ile ilgilenmiş ve karakterlerin iç dünyalarına odaklanmıştır. Onları hem birbirlerine aşık hem de devleti ve yönetme görevini hiçe sayacak şekilde yaratır. Buna ek olarak Racine, karakterleri bir birey olarak resmetme derken devleti yönetemediklerini de ortaya koymaktadır. Böylece sahnede seyirciler devlete hizmet eden ve canlarını feda eden Hippolytus ve Phaedra'yı görmezler. Greenberg'e göre

Racine, kahramanın trajik çıkmazına girişen dramatik eylemler sunuyor ve "bu çıkmaz siyasi kriz tarafından ön plana çıkıyor". Greenberg şu şekilde açıklıyor:

"...Racine hızla dış dünyanın siyasi istikrarsızlığından oyunun baş karakterinin psikolojik kargaşasına doğru ilerliyor. Son derece incelikli bir tersine çevirme oyununda, trajik komplo, trajik kahramanın fedakârlığı yoluyla siyasi krizi çözerek kendi kendine çözülecektir. Racine, kriz halindeki bir imparatorluğun daha büyük siyasi aşamasından, o dünyanın travmasının kurbanı olan, toplumun günahlarını ortadan kaldırmak için harap olan ve böylece düzeni yeniden sağlayan trajik kahramanın daha dar ama benzer mayasına doğru ilerliyor" (Greenberg, 1998: 54).

Eski Yunan'ın biçimini kullanan Racine'in oyunları soylu seyirciye kraliyet koruması altındaki tiyatrolarda oynardı. Oyunların temelinde akıl ve erdemlilik arasındaki çatışmanın yarattığı trajedi ön plandaydı. Oyunun sonunda ise ahlaksal ve dinsel değerler vurgulanıyordu.

3. Johann Wolfgang von Goethe

Goethe'nin Faust'u yazdığı Aydınlanma Çağı, sosyal bir dönemdi. Aydınlanma ve 1789 Fransız Devrimi birlikte gelenekselliğin sonu gelmeye başlamıştı. Bir yandan teknolojik ve sosyal değişiklikler, ekonomik büyümelerin ve bireyin insan potansiyelinin farkındalığına vardığı dönemde yaşamıştı Goethe. Öte yandan, aynı zamanda hızlı büyümenin yol açtığı yozlaşmanın neden olduğu bireylerin yabancılaşması dönemi bu. İşte böyle bir dönemde Faust'un kimliği bunların bir sonucu olarak ortaya çıkmıştı. Dönemin kendini arama ve gelişme, deneyim ve yabancılaşmanın yanında benlik arayışı ve bu yabancılaşmış benlik, yaratıcı güç, varoluşçu varlığının en derininden olanıydı. Birey böylesine bir durumda, modernitenin hem coşkusu hem de çelişkilerini yaşar ve böylece, varoluşuna yeni bir benlik yaratma eylemiyle anlam vermeye çalışır. Yaratıcı insan enerjisi, insan gücü, özellikle sanayide erkek güç, savaşta dönemin her türlü çatışması, Goethe'nin yeniden yazması ile edebiyatta kendini gösterir.

Bu bağlamda evrenin sırlarını çözme yolunda hayatını tüketmiş olan Faust; tıp, felsefe, doğa ve teoloji konularında çalışmalar yapmış bir bilim adamıdır. Yaşamın tadını çıkaramadığını ve bu konuda başarısız olduğunu ve içinde bulunduğu bu

huzursuzluktan kurulmayı başardığında ruhunu şeytana satmaya hazır olacağına dair söz verir. Bunu duyan Şeytan, Faust ile bir pazarlık yapar. Faust, yaşamın hazzını çıkarırken bir kadın ile tanışır ve birbirlerine aşık olurlar. Daha sonra Şeytan harekete geçer ve bu ilişkiyi bitirmek için elinden geleni yapar. Evde birlikte yakalanan Faust ve sevgilisi hakkında yakılma kararı alınır. Ateşe verilen kadının yanına gelen Faust, sevgilisiyle birlikte yanarak ölür. Sevgisi uğruna yaşamı hiçe sayan Faust, burada şeytana karşı mücadelesini aslında kaybetmemiştir. Şeytan, yaptıklarını tanrıya anlatır. Fakat tanrı bu durumun ilahi bir şey olduğunu söyler.

Goethe'nin kahramanlarının talihsizlikleri XVIII. yüzyılın sonları ve XIX. yüzyılın başlarındaki dinamik yıllarda Avrupa toplumunu saran zorluklara denk gelir. Faust, prototip bir romantik kahramandır çünkü tutumlarının dönüşümü, Goethe'nin oyunu tasarladığı toplumda meydana gelen daha büyük dönüşümü yansıtır. Faust'un macerası, onu aydınlanmanın soğuk mantığına bağlılıktan, romantik ruhu tanımlayan zevklere duyulan tutkuya götürür. Bu noktada Faust, yalnızca ahlaki çelişkileri ifade etmekle kalmaz. Başta dünyadan ve insanlardan kendisini soyutlamış olan Faust, temelde bir eylem koyarak dış dünyaya bir açılım yapar. Bu noktada; Faust'un "Başlangıçta eylem vardı" ifadesi, insanın eylemleriyle yaşam içinde kendisine bir yer edinebileceğinin bilincinde olması anlamını taşımaktadır. Ancak Faust, dünyevi konumunu ilerletmek için çaresizdir. Şeytan'la "ruhumu tüm insanlığı kapsayacak şekilde genişletmek" için bir anlaşma imzalayacak kadar ileri gitmeye hazırdır. Macera ve tutku dolu bir hayata ulaşmak için her şeyi yapacaktır ve Napolyon gibi, herhangi bir güç tarafından fethedilebileceğine inanmamaktadır. Tüm kahramanlar gibi Faust da bu durumda mahkûmdur. Çünkü kişiliğinde ölümcül bir kusur vardır. Bununla birlikte, Faust'un egosunun egemenliği, onun kahramanlığını özellikle romantik yapan şeylerden biridir. Romantik hareket, kişinin duygularına, arzularına ve duygusal derinliklerinin soyut işleyişine - benliğe vurgu yapar. Kendine özgü tutkularının o kadar doymak bilmez olduğuna gururla inanır ki, Şeytan tarafından yaratılanlar bile dünyanın tüm zevklerinin onu tatmin edemeyeceğini düşünür.

Goethe'nin trajik bir kahraman olarak ele aldığı Faust, günah ve sahtekârlık macerasına karışmış bir kahramandır. O, ölümüne yaklaşırken şeytanın peşinden gitti ve yanına terkettiği masum bir sevgilisi Gretchen'ı da aldı. Onun zindana düşmesine ve ölümüne sebep oldu. Fakat bilinçli olarak yaptığı ilk kötülük Mephistopheles'e

yaşlı çifti araziden çıkarmasını emretmesidir. Bu bağlamda Gretchen ve yaşlı çift eski dünyayı simgelemektedir. Faust, kendisine geçmişini hatırlatan hiçbir şeye tahammül edemez hale gelmiştir. Ancak eski dünyanın üzerine kurmaya çalıştığı yeni dünya eskisi olmaksızın ayakta kalamayacaktır. İşte bu modern dünyanın simgesidir. Faust, trajik bir kahramanın özelliklerini somutlaştırdı, bir anlamda sürekli vicdanıyla savaştı ve iyiyle kötü arasındaki sınırlarda dolaştı. Başka bir deyişle Faust, önünü tıkayan her şeyi ortadan kaldırmış ve sonunda bunu gerçekleştiren kişiyi yani kendisini yok etmiştir.

4. Henrik Ibsen

Kadının toplumdaki konumunu anlatan, oyunlarında kişisel özgürlüklerden sosyal gerçekliklerden bahseden tüm dünyada etkili biridir Henrik Ibsen. Oyunlarında kadın karakterleri o güne kadar görülmemiş bir gerçeklik ve duyarlılıkla işleyen Ibsen'in ailesinde ve yaşamındaki kadınlar en az oyunlarındaki kahramanlar kadar sıra dışıdır (Akpınar, 2015: 23). Ibsen'in yaşadığı dönemde Norveç henüz ekonomik kalkınma düzeyinde değildi, halk geçimlerinde deniz ticaretine ve balıkçılığa bağımlıydı ayrıca sosyal yaşamdaki özel günler dışında pek fazla insan bir araya gelmezdi. Bu dönem öncesinde yazılan şiir ve hikâyelerin çoğu ve ünlü yazarların eserleri Danimarka dili ve Almancayı kapsamıştır ve ancak bu dönemde Norveççe eserler yazılmaya başlamıştır. XIX. yüzyıl çağdaş tiyatrunun kurucularından biri olan Henrik Ibsen'in eserlerinde döneme uygun toplumun aile hayatı kavramına uyan, katı ahlaki bir dünya modelini yansıtmaması beklenir ancak beklentinin aksine kadınların toplumdaki statüsünü anlatan oyunlarında, kişisel özgürlük ve sosyal gerçeklikten bahseder. Kadın sorunlarıyla ilgilenmek; düşünme, idealler ve kişilerarası ilişkiler aynı kalırken, batı kültürünün simgesi olan yıkıcı rolün bir parçasıydı. Modernist düşünür Branders'ın etkisi altında kalan Ibsen, kadınların statüsünü genişleterek modern gündemin bir parçası yaptı; toplumsal cinsiyet rolleri hakkındaki eski ve olgun düşünme biçimini dinamik olarak sorgulamanın bir yolu olarak kullandı.

Ibsen'in ailesindeki ve hayatındaki kadınlar, en az onun oyunlarındaki kahramanlar kadar göze çarpmaktadır, kadın karakterlerini tiyatrodaki eşsiz bir gerçekçilik ve duyarlılıkla ele almıştır. Dollhouse ve Hedda Gabler oyunu, evli kadınların hayatlarını daha önce görülmemiş bir şekilde yansıtan oyunlardır. Hedda

Gabler oyununda hiçbir ahlaksal gönderme yoktur. Hedda Gabler, oyunda “Hedda”, “Tesman” olarak tanıştığımız ana karakterin kızlık soyadıdır. Bayan Tesman, merhum General Gabler'in sosyal olarak hayal kırıklığına uğramış ve nevrotik kızıdır. General Gabler, fakir olmasına rağmen siyasi ve sosyal olarak hala Norveç aristokrasisinin bir üyesi olup kızı, Hedda'ya miras kalan tek şeyi, askeri portresi ve kılıfı ve iki düello tabancasıydı...

Oyun, Hedda ve akademisyen kocası Jørgen Tesman'ın altı aydan fazla süren balayı seyahatlerinden dönmeleriyle başlıyor. Aslında Hedda, zengin olmayan küçük burjuva George Tesman'la sadece eski sevgilisine, yani yazar Eilert Lovborg'a ve Yargıç Brack'e inat olsun diye evlenmiştir. Çünkü Victoria dönemi toplumu, evli bir anne olmasını ve kadınlara yönelik katı ahlaki değerlerine ve normlarına uymasını ona dayatıyordu. Hedda, üst sınıfın zengin yaşam tarzını yaşamak istiyordu ve kocası Tesman'dan zengin bir bölgede lüks bir ev satın almasını ve pahalı mobilyalarla donatmasını istemişti. Ancak Tesman bu borçlarını ödeyebilecek durumda değildi ve asla geri ödeyemezdi.

Kişisel özgürlük ve bağımsızlık arayışındaki Hedda, oyundaki diğer karakterlerin çoğunu amansızca kontrol etmeye ve manipüle etmeye çalışır. Aynı zamanda kocası Bay Tesman'ı da hor görür. Çünkü Tesman'ın hiçbir finansal imkânı yoktur ve tüm geleceğini koymuş olmasına rağmen Hedda'nın beklentilerini karşılayamaz. Sınıfsal hırsları ve yüksek yaşam ihtirası, sosyal, kültürel ve sanatsal açıdan hayal kırıklığına uğramış bir Hedda, alçakgönüllü kocasına karşı hiçbir his beslemez. Hedda Gabler: Bu, toplumda oluşan ataerkil geleneğin reddedilmesine dayanan bir oyundur. Oyunda ayrıca psikolojik çatışmalar da vardır.

Ibsen, modern tiyatronun kurucusu olarak kabul edilir ve “Hedda Gabler” i yazarken Freud'un psikanalistik araştırmasından da yararlanır. Oyunun kahramanı Hedda, aslına bakılırsa can sıkıntısından yeni evlenmiş bir kadın. O, birçok özelliği bakımından, bir "anti kahraman" olarak kabul edilebilir. Jørgen'in teyzesi "Juliane Tesman" (Juliane Tesman) yeni evli çiftten dört gözle bebek haberi bekliyordu. Ancak Hedda bu fikri çok korkunç buluyordu, yazıldığı döneme göre bu durum dönemin çok ilerisinde kabul edilebilir. Çünkü o dönemde “böyle bir hayata çocuk getirmek istemiyorum” düşüncesi oldukça aykırı ve tehlikelidir.

Hedda'nın en büyük zevklerinden biri babasının silahıyla uğraşmaktır. O dönemin şartlarında kullanmak istemesi ve bir yerlere ateş etmesi çok aykırıdır. Hedda toplumun dayattığı ve kabul görmüş kadın statüsüne çok uzak ve zıt karaktere sahiptir. Silah kullanımı çevresinde kabul görmese de aldırış etmez, ateş etmeye devam eder. Çevresini dinlememesi ne kadar aykırı ve uzlaşmaz olduğunun da göstergesidir. Kahramandaki bu aykırılık Ibsen'in tiyatroya getirdiği yeni akımın hayat bulmuş haliydi. Hedda Gabler karakteri sert ve sürekli oyunun akışında ciddi değişiklikler getirebilecek eylemlerde bulunan bir karakterdir. Kendi kendine kötülük ettiği açıkça ortadadır.

Hedda Gabler, dramatik tiyatro örneği sayılmasına rağmen, bu türün birçok özelliğini taşımayan bir yapıdadır. Belki de tiyatronun öncü oyunlardan biri sayılmasının nedenlerinden biri budur. Dramatik tiyatronun belirgin örneklerine baktığımızda, Çehov, Tennessee Williams, Strindberg, Eugene O' Neill gibi yazarların oyunlarında genellikle aynı antik tragedyadan beri süregelen karakterlere/ kahramanlara rastlarız.

Kahramanlar, sürekli bir çatışma halindedir. Karşılarında bir anti kahraman ya da yaşam vardır. Bu karakterler ya bu tür bir hayata ait olmadıklarını ya da hayatın yaşanacak yer olmadığını düşünürler. Ya kendilerinden kaçmak gibi metaforlarla ülkeyi ve şehri değiştirmeye çalışırlar ya da kendi kaderlerine razı olmaya çalışırlar. Örneğin Tennessee Williams'ın karakterleri (Arzu Tramvayı'ndaki Blanche, Sırça Kümes oyunundaki Tom karakterleri gibi) sürekli kendilerini bulma arayışında oradan oraya savrulurlar.

Hedda ne anne ne de eş olmak istiyordu. Eş oldu ama istediği varoluş, bir erkeğin karısı olmayı tercih ettiği kimlik değildi. Ayrıca eşinin ailesine yakınlık kurmayı da tercih etmiyordu. Kendi güzelliğinden dikkat çekiciliğinden hoşnut değildi ve kendisine edilen iltifatları hakaret sayar, rahatsız olurdu. Normal herhangi bir kadını mutlu edebilecek davranışlar ve sözler onu mutlu etmezdi. Hayattan ne beklediği belli değildir. Hangi durumdan mutlu olacağını tahmin etmek neredeyse imkânsızdır. Kafasında kimsenin anlayamayacağı bir gerçek var gibidir ve bu onun kendi gerçeğidir. Başkalarının anlaması kolay değildir.

Bir generalin kızı olan Hedda Gabler bu sıfatla her zaman öne çıkar. Kendince bir dünyada yaşamak ister ve kimsenin onun bu dünyasını keşfetmesine izin vermek istemez. Toplumun yadırgadığı biçimde Lövborg'la arkadaşlık eder. Toplum tarafından görmezden gelinen güçlü sezgileri vardır. Göz ardı edilen şey ise onun mutluluğunun toplum tarafından çalınmış olmasıdır.

Hedda Gabler topluma olan düşmanlığını ve öfkesini insanlardan almak ister gibidir. Belki de hayatta istediği mutluluğu bulamadığı için duygularını, Yargıç Brack'a olan samimiyetsiz yaklaşımı tamamen kendi aradığı mutluluğun belki onda olabileceği içindir. Kimi sevdiği belli değildir ancak hiç kimseyi sevmiyor gibidir de aynı zamanda. O, duyguları olmayan ve bu durumu kendince kabul etmiş biridir, sanki insanları kötülüğe sürüklemeye gelmiş gibidir.

“Ibsen’in oyunlarında her zaman toplumsal, ailesel, kalıtsal-psikolojik belirlenmişlikle varoluşçu gelişme ve koşullarını aşma diyalektik ilişki içindedir: Önceden belirlenmişlik seçimlerimizi etkiler ancak seçimlerle belirlenmişliği aşabiliriz. Kahramanların çoğu bunu başaramasa da, başarabilen kişiler vardır: Thea sevmediği kocasını bırakıp başka bir erkeğin kendine üstünlük ve aşkınlık sağlayan bilimsel uğraşına ortak olabilen, bunu insanların ne diyeceğini hiç umursamadan yapabilen bir kadındır. Hedda ise hem aşırı güçlü bir benlik duygusuna ve gurura sahip olduğundan hem de üst tabakadan geldiği için çalışmak nedir bilmediğinden, Thea'nın girdiği erkeğin yardımcısı, “esin perisi” konumunu kendine yediremez. Dahası kendini “sıkıntı” denen varoluş boşluğuna, bunalımına bırakmıştır” (Özdemir, 2009: 136).

Gerek evlerine gelen eski okul arkadaşı Elvsted'e gerek eşine gerek eşinin halasına gerek hizmetçi kadın Berta'ya gerek yargıç Brack'e gerekse eski erkek arkadaşı Lövborg'a -ki onunla ilişkilerinin de geçmişte ne aşamada olduğu tam olarak anlaşılamamaktadır- davranışlarında dengesizlik göze çarpar. Yargıç Brack ile samimiydi, ancak yakınlığından memnun değildi. Lövborg'a karşı da benzer eylemler görülür. Eşinin değer verdiği şeyler onun için önemli olmadığı gibi çevresindekilerin duyarlılığı için de önemli değildir. Tüm bu olumsuz tavırlara ve sert mizaçlara rağmen, oyundaki tüm karakterlerden daha gelişmiş bir düşünceye sahiptir. Görünüşe göre; sanki bütün insanlar onun merkezini oluşturduğu bir dünyanın çevresindedir. İlgi odağı olan ve her daim herkesin ilgisini çekmeyi

başaran Hedda, etrafındakilerin istediği her şeyi yapmasına hükmedebilecek güçtedir. Lövborg'a silahını verir ve ondan gidip kendini öldürmesini ister. Bir süre sonra Lövborg'un vurulduğu haberi gelir. Hedda, tam intihara teşvik etmesinden haz almaya başladığında, Yargıç Brack'ten kendini vurmadığını, kazayla ya da Diana tarafından vurulduğunu öğrenince hüsrana uğrar. Heda'ya göre, "kendini öldür" dediği adam sözünü tutmamıştır. Lövborg'un silahı Hedda'dan aldığını anlayan yargıcın bu durumu Hedda'ya karşı kullanacağını kolaylıkla anlayabiliriz. Hedda bu durumdan çok rahatsızlık duyar. Etrafında birden fazla hayranı ile yaşayan bir kadın, bir erkek tarafından kapana kısılmıştır. Bu Hedda için kabul edilemez bir şeydir. Hedda, bir kişinin kontrolü altında olacağını ve kendisi tarafından kullanılacağını anlayınca ölümü seçer. Onun özgürlüğü her şeyin üstündedir. Eşinin dahi özgürlüğünü kısıtlamasına tahammülü olmayan Hedda için Yargıç Brack'in istediklerini yaptıracığı bir duruma düşmesi mümkün değildir. Bu denli özgür bir kadının intihar etmesi şaşırtıcı görünmez, ancak ölümünden önce sadece iyi bir insanın davranışlarını benimsemiş ve kocasını kıskanmadan başka bir kadına bırakmıştır. Eşi de kitap yazarak kariyerini yükselteceği için bir anda Hedda'dan vazgeçer ve onu yaşlı Brack'in önüne iter. Yargıç Brack, cinsiyetçi davranışın prototipidir. Gördüğü fırsattan hemen yararlanacaktır. Hedda'nın hayatı kötülüklerle dolu olsa da risk alma ve erkekler tarafından kullanılmama hakkına sahiptir. İronik ve son derece gerçekçi olarak ölümü tercih eden Hedda, ata binen, her zaman silahlarla ilgilenmiş, rol model olarak babasını seçmiş ve hayatını silahlarla bitirmiştir.

Eski trajediler ve dramatik metinlerde yol süren kahramanlar, çoğu kez farkında olmadan hatalar yaparlar. Hemen sonrasında yanlışın ya da hatanın farkına varır ve pişman olarak düzeltmek için mücadele verirler. Fakat burada kahramanın kendisini tüketmesine şahit oluruz. Hedda Gabler, bir dizi hatalar zinciriyle çevrilidir. Çoğu davranışı, bir anti kahramanı andırır. Davranışları neredeyse kasıtlı olarak felaketlere neden oluyormuş gibidir. Pişman olduğunu anlayacağımız hiçbir şey yapmaz. Alında onun yaşayacağı her şey baştan belli gibidir. Felaketlerin düzenli bir şekilde ilerleyeceği neredeyse hissedilir. Ancak Hedda, en büyük yanlışını Lövborg'a karşı yapar. Önce yazdığı kitabı saklar, sonra kendini silahla öldürmesini ister. Bu iki büyük yanlış temelde Hedda Gabler'in kendi sonunu getirir.

5. Arthur Miller

Çağdaş dünya tiyatrosunun en önemli yazarlarından ve Pulitzer ödülü sahibi olan Miller, eserlerinde çağının önemli siyasi, toplumsal ve ahlaki sorunlarını işledi. Miller, ilk yapıtlarında Amerikan rüyası peşinde koşan bireylerin bu yolda hayatından neleri verdiklerini konu edindi. Ahlaki zayıflıklar ve bunların psikolojik nedenlerine değindi.

Cadı Kazanı adlı oyunu sadece Amerika değil tüm dünyada halkının özgürlüğe karşı uğradığı baskı dönemine denk geliyordu. Bütün Oğullarım oyununda bir uçak motoru satıcısının insani değerleri hiçe sayarak defolu malzemeleri bilerek ve isteyerek cepheye göndermesi sonucunda ölümüne neden olduğu askerleri ele alıyordu. Bu oyunda Miller, kapitalist sistem içinde ne kadar insan kalınır sorusuna cevap arıyor ve kutsal aile kavramına değiniyordu.

Arthur Miller'ın Satıcının Ölümü adlı oyunu 1940'lı yıllarda büyük değişim ve gelişim içinde olan Amerika Birleşik Devletleri'nin New York ve Boston kentlerinde geçer. Her şeyin para, başarı ve saygınlık olduğu toplumda bireyin yaşam savaşı ve inandığı değerler uğruna yok oluşunun öyküsüdür. Satıcının Ölümü'nde bireyin ruhsal bunalımından yola çıkılarak, toplumun önemli bir sorunsalına dikkat çekilmektedir. Arthur Miller bu oyunda, hem Amerikan toplumunun yüzeysel başarıya fazla değer vermesini eleştirmekte, hem de toplumda sağlam ahlak değerlerinin yaşadığına inandığını belirtmektedir. Ancak toplumda bir yandan başarının kazançla ölçülmekte oluşu, bir yandan insanın onurlu yaşamı ve çalışma duygusunun yüceltilmesi kişinin iç dünyasında bir çelişki doğurmaktadır.

Oyunun kahramanı Willy Loman, Amerikan kapitalist düzeninde iş gücünü yitirmiş, zamanını doldurmuş bir satıcıdır. Amerikan toplumunda yaşayan bir bireyin başarılı sayılması için gerekli değerler peşinde koşmuş, ailesini de bu yönde kanalize etmeye çalışmıştır. Doğru bildiği yoldan sapmamış, hiç taviz vermemiş, kimseden emir almadan başına buyruk çalışmaya alışmıştır. Ama başarıya giden yolu bir türlü bulamamıştır. Seyyar satıcılıktan yıprandığı gün ise artık kendisini tamamen hayal dünyasına kaptırır. Bu renkli ve gelecek dolu hayaller kaskatı gerçeklere çarptıkça dağılır ve yok olur. Aslında karısı onun içine düştüğü bunalımı anlamaktadır ama ömrünce o kadar ümitle bağlandığı oğulları kendisini beceriksizlikle suçlamış, onunla sürekli çatışma içine girmiş ve babasının yıkımını çabuklaştırmıştır.

Miller'ın kahramanı Willy Loman, kendine güveni olmayan ve tatminsiz bir bireydir, hayatında başarısızdır. Willy, oyun boyunca yaşadığı ihtişam sanrıları ve sahip olduğu gerçekçi olmayan yüksek imajla tanımlanır. Willy'nin yaşamdan duyduğu memnuniyetsizlik, bir satıcı olarak işindeki başarısızlığının, kendisi için belirlediği yüksek idealleri karşılayamamasının, her iki oğlunun yerleşik bir yaşam kurmadaki başarısızlığının ve ayrıca sürekli bir suçluluk akışının bir sonucudur. Willy, geçmiş zaferleri üzerinde durma eğilimindedir. Bununla birlikte, sorunları kısa sürede üstesinden gelemeyecek kadar külfetli hale gelir ve çaresizliğin üzerine çökmesine neden olur. Willy çoğu kez kendi söylemleriyle çelişen bir yapı ortaya koyar. Örneğin, Chevy'sini “şimdiye kadar yapılmış en büyük araba” olarak tanımlar ve daha sonra Chevrolet'nin üretiminin yasaklanması gerektiğini söyleyerek kendi sözleriyle çelişir. Ayrıca oğlu Biffi tembel bir serseri olarak tanımlayıp daha sonra Biff'in tembel olmaktan başka bir şey olmadığını söyler. Bir kişiye karşı davranışları da her dakika değişebilir çünkü geçmişi günümüzden ayıramaz. Düşünceleri, duyguları, davranışları etrafındaki insanlarla olan etkileşimleriyle gelişir. Bununla birlikte, şimdiki konuşmalarını geçmişten gelen konuşmalarla karıştırmaya ve her ikisini aynı anda oluyormuş gibi ele alma eğilimindedir. Willy'nin yaşamdaki tatminsizliğinin başlıca nedeni, Amerikan Rüyasına olan aşırı inancıdır. Willy'ye göre Amerikan Rüyası, sadece karizma ya da çok beğenilme yoluyla başarılı olma yeteneğidir. İnsanlar üzerinde bir izlenim bırakmak konusunda son derece endişelidir ve başarıya ulaşmanın tek yolunun bu olduğuna inanır. Willy, fırsat özgürlüğü fikrine ve popülerse, her bireyin başarıya hakkı olduğu fikrine çok fazla güvenen biridir. Bu fikri Biff ve Happy'e çocukluklarından itibaren aşılamaya çalışır ve Biff'in hayatta sadece akranları tarafından beğenildiği için başarılı olacağından emin konuşur. Willy'nin ciddi sosyal onay ihtiyacı ve beğenilme arzusu, evlilik dışı ilişkisi ile kendini gösterir. Willy, onay ihtiyacını karşılaması ve kırılğan egosuyla ilgilenmesi için ona güvenir. Ona iltifat eder ve onu seçtiğini söyler.

Willy sık sık ağabeyi Ben'e atıfta bulunur ve Afrika'da elmas madenlerine sahip olduğu için onu kahramanlaştırır. En büyük pişmanlıklarından biri Ben ile Alaska'ya gitmemektir ve hayattaki başarısızlığını bu karara bağlar. Ancak Ben'in başarısı neredeyse tamamen şansa bağlıdır ve Willy bunu fark edememiştir. Willy'nin halüsinasyonlarının çoğu, kendisiyle ayrıntılı konuşmalar yaptığı Ben'i içerir ve Willy'nin intihar eğilimleri bunlara yansır. Bu eğilimleri kendi canına

kıymasına neden olur. Ayrıca başarılı bir satıcı olduđu için komşusu Charley'e karşı fazlasıyla güvensiz ve kıskançtır, öte yandan artık takdir edilmediđi bir şirketle çalışmak zorunda kalır. Willy, artık insanlar tarafından ciddiye alınmadığını fark eder ve bu farkındalığını, insanlar üzerinde bir etki yaratmadaki başarısızlığını, giyim tarzı ve görünüşüyle ilişkilendirir. Böylece başarılı bir insan olma çabalarına rağmen, Willy'nin cephesi, çelişkili davranışları, güvensizliği kısa sürede onun üstesinden gelir ve kendini tam bir başarısız birey olarak algılamaya başlar.

Bireysel ve toplumsal konuları birbirine bađlı bir yapı içinde ele alan Miller hem bireylerin gerçeđini hem de toplumun gerçeđini ortaya koyma konusunda usta bir yazardır. Onun oyunlarının merkezinde topluma yabancılaşmış birey yer alır. Mevcut düzeni ve toplumu eleştirir. Çađdaş Amerikan dramı ile Antik Yunan tragedyası arasında bir karşılaştırma yoluna giden Miller, Antik Yunan'da toplumu ile bütünleşmiş bireyin tragedyası ile toplumun dramını eserlerinde bireylerin üstünden yansıtır. Toplumsal değerlerle çelişen birey zamanla güçsüzleşir, ezilir ve yok olur. Oyun kişileri toplumun yanlış koşullanması sonucu ortaya çıkan kimliklerdir. Klasik anlamdaki kahramandan tamamıyla uzaktadırlar. Toplumun beklentilerini ve ideallerini karşılayabilecek güç onlarda yoktur. İki kimlik arasında sıkışıp kalırlar.

Toplumda var olabilmek ve kendisini kanıtlayabilmek adına benliğinde ayrıca bir kimlik yaratmak durumunda kalırlar. Bu çatışma anti kahramanların kendisiyle olan çatışmasına çok yakındır.

VI. İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI ÖNCESİ ALMAN TİYATROSU'NDA ANTI KAHRAMANIN YÜKSELİŞİNE ETKİ EDEN BAZI UNSURLAR VE ENKAZ EDEBİYATI

A. Dönemin Genel Durumu

Nazi Almanya'sı İkinci Dünya Savaşı'nın çıkışında etkili olan temel faktördü, 8 Mayıs 1945'te imzalanan kapitülasyonlar, 5 Haziran Berlin bildirisi, Nazi Almanya'sının teslim olmasına neden oldu. Dört yıl süren işgal döneminde ortada ne bir devlet ne de bir toplum bütünlüğü kalmıştı. Toplum tamamıyla bir çöküşün içinde yaşamını sürdürmeye çalışıyordu (Klönne, 2008: 41'den akt. Ekinci, 2017: 90). Bu durum Almanların yeni bir başlangıç noktası içinde olmasına neden oldu. Milyonlarca insanı öldüren, Avrupa ülkelerinde ağır kayıplara neden olan bu savaşın sona ermesiyle birlikte yeni başlangıç içinde olmak mecburiyetinde kalan Almanların artık temel amacı "yeniden inşa" idi. Yeniden yapılanma, özellikle Almanları ve tüm dünyayı ilgilendiren bir durumdu. Artan komünizm tehlikesi nedeniyle yakın gelecekte dünya ikiye bölünecek, batılı ülkeler bu güç mücadelesinde Avrupa'yı ve dünyayı kendi çıkarları için yeniden tasarlama yoluna gideceklerdi. Almanya'nın ise bu dönemde uğraşması gereken en önemli konu toplumun temel ihtiyaçlarını karşılama meselesiydi. Savaşın sona ermesinin önemli bir bölümünü kaybeden Alman nüfusu, bu topraklardan gelen göçmenler nedeniyle 66 milyona yaklaşmıştı ve bu sayı 1939'da 59,8 milyonu bulmuştu. Bu yaklaşık 10 milyon göçmen demekti ve Almanya'daki sosyal düzen bu sebeple derinden sarsılmıştı. Bu göçmenlere "sırt çantalı Almanlar" denildi. Bu yabancı Almanlar, bazı kasabalarda ekonomik bir yük olarak görülüyorlar ve istenmiyorlardı. Bazı yerlerde ise toplumdan izole ediliyorlardı. Bu mülteci sorununun neden olduğu bir diğer önemli konu ise yerleşim sorunu olmuştu. Savaş, Alman yerleşim alanlarını yok ederken, birçok Alman evsiz kalmıştı. Dortmund ve Köln gibi şehirlerde binalar savaşın daha fazla etkilenmişti. Müttefikler konut sıkıntısını hafifletmek için Almanları hasarsız binalara veya hızla inşa edilen geçici kamplara yerleştirdiler. Barınma probleminin yanında en büyük problem gıdaydı.

Müttefik devletler, üretimde etkin olamayan Almanlara yeme, içme ve barınma gibi konularda, aralarında anlaşarak yardım etmeye çalıştılar. Müttefik devletlerin bu dönemde izledikleri politikalara “mide politikası” denildi. Bu dönemde müttefik devletler, her Alman vatandaşına günde ortalama (1948’e kadar geçerli olan rakamlar) 1250 gr. kalori değerinde yiyecek yardımı yapılmasına karar verdiler. Örneğin Amerika, 1946 ile 1947 yılları arasında Almanya’ya 1,596 ton yiyecek yardımında bulunmuştu. Kıtlık sorunu bu döneme damgasını vurarak şehrin çeşitli bölgelerinde karaborsaların kurulmasına, tefecilerin yaygınlaşmasına ve gıda veya kömür gibi ihtiyaçların küçük çapta çalınmasına neden olmuştu. Bazı Almanlar kendilerine verilen gıdalardan memnun olmadılar, kırsal kesime giderek yaşamlarını sürdürmek için tarlalardan lahana, patates gibi ürünleri çalarak karınlarını doyurdular. Savaşın sonraki bu zor koşullar sosyal ahlakı da olumsuz etkilemişti. Kadınlara yönelik şiddet ve tecavüz, yiyecek karşılığında fuhuş gibi meseleler, savaş sonrası Alman toplumunun en karanlık parçası haline gelmişti. Savaş sonrası yıllarda, bu çöküş aile kurumları üzerinde en büyük etkiyi yaratmıştı. Kadınlar, kocalarının savaşın son ordudan ayrılıp ayrılamayacaklarını bilmiyorlar, hayatlarını ve ailelerinin hayatlarını desteklemek için iş hayatına katılmaları gerektiğini düşünüyorlardı. Çalışma hayatına katılan bazı kadınlar, savaşta eşlerini kaybettikleri ya da uzun süre tutuklu kaldıktan sonra eve dönen eşleriyle geçinemedikleri ve savaşın psikolojik olarak etkilendikleri için bu dönemde boşanma sayılarında ciddi artışlar olmuştu. Sonuç olarak, 1948'deki boşanma oranı savaş öncesine kıyasla iki katına çıkmıştı. Doğrudan aile kurumlarıyla ilgili bir sorun da savaşın esirleri sorunuydu. Savaşın sonunda düşman, 11 milyon Alman askerini ele geçirmişti. Müttefikler tarafından madencilik veya diğer ağır işler için kullanılan Alman mahkûmların yaklaşık onda biri esaret altında hayatını kaybetmişti. Batı işgal güçleri yavaş yavaş esirlerini serbest bırakırken, Rusya tutsakları serbest bırakmak için acele etmemiş, Ruslar, Alman askerlerini savaşın yaklaşık beş yıl sonra serbest bırakmıştı (5 Mayıs 1950) (aktaran Ekinci, 2017: 90-91).

Tüm bunların yanında işgalcilerin bir başka sorunu da Almanları Nazi ideolojisinden tamamen uzak tutmak istemesiydi. Müttefiklere göre, Nazizme katılmaktan dolayı, suçlu veya şüpheli olanlar görevden alınmalı ve yerine demokratik kurumların gelişmesine yardımcı olabilecek siyasi ve ahlaki niteliklere

sahip yetenekli kişiler alınmalıdır (Taylor, 2011 akt. Ekinci, 2017: 91). Ancak Müttefiklerin Almanya'ya yönelik farklı politikaları arınma sürecini kesintiye uğrattı. Bu aksiliklere rağmen, NSDAP (Nasyonal Sosyalist Alman İşçi Partisi) görevlileri ve işgal altındaki tüm bölgelerden SS üyeleri, belediye başkanları ve üst düzey yetkililer Müttefikler tarafından gözaltına alındı ve yerlerine anti-faşistler getirildi. Nisan 1949'a kadar, Federal Almanya Cumhuriyeti'nin kuruluşundan birkaç gün önce Amerika Birleşik Devletleri, aralarında doktorlar, avukatlar, sanayiciler, diplomatlar ve generaller bulunan yaklaşık 200 üst düzey Nazi yetkilisini yargıladı. Ayrıca toplama kamplarında insanlığa karşı suç işleyen kişileri bulmak için alt düzey Nazileri de yargılamak istediler. Bununla birlikte, bu kapsamlı temizlik süreci, resmi kurumlarda veya fabrikalarda personel sıkıntısına neden oldu. Bu durum kamu ve resmi makamlarca eleştirilmiş ve sosyal af tartışmalarına yol açan siyasi bir mesele haline gelmiştir. Sonuç olarak, CDU (Hıristiyan Demokrat Birliği) hükümetinin desteğiyle, Alman mahkemeleri ilk adımı attı ve geçmişte Nazi avını önlemek için işlenen suçları ele almak için 31 Aralık 1949'da kapsamlı bir af yasası çıkardı. Alman yargı sistemi yavaş yavaş Nazi karşıtı meseleleri tekeline aldı (aktaran Ekinci, 2017: 91-92).

1945 yılı sonrası Almanların, müttefiklerce teslim alınması durumu, bir süre tüm tiyatroların kapatılmasına yol açtı fakat sonra işgalcilerin gözetimi altında tiyatroların açılmasına olanak sağlandı. 1945 ve 1949 yılları arası “Savaş Sonrası” olarak bilinir. 1945’de İkinci Dünya Savaşı bittikten sonra “nasyonal sosyalizm” çöktü ve 1949’da Almanya “doğu ve batı” olarak ikiye bölündü. 1960’ların ortaları artık ‘yeni bir başlangıç’ şeklinde ifade edildi (Herr, 1985: 3). 1945’ten sonra Alman tiyatrosu gelişmeler yaşadı. 1945’ten sonra Almanya’da iki bölgede de tiyatrolarda birbirine benzeyen durumlar fark edilir. Sadece “Batı Almanya’da” yüz yirmisi devlet tiyatrosu, toplamda yüz yetmiş beş tiyatro bulunmaktadır, bunun yanında Doğu Almanya’da hepsi devlete bağlı olan 135 farklı profesyonel tiyatro topluluğu mevcuttur. Her kente ait bir tiyatro topluluğu, birçok kentte ise opera ve bale yapan gruplar vardır. Her tiyatro grubunda bir dramaturg sanatsal konularda ve oyun seçimi konusunda danışmanlık ederdi (Brockett, 2000). Savaşta yüzden fazla tiyatro binası yıkılmış, 1950 yılından sonra “yeniden inşa” programı ile birlikte onarılmıştır. 1960’lı yıllara doğru ulaştığımızda ise Almanların tiyatrosu Avrupa’daki en mühim ve köklü tiyatrolar arasına girmiştir.

B. Savaş Öncesi Almanya

1. Alman Ekspresyonizmi

Tiyatroda dışavurumculuk ilk kez Walter Hasenclever'in "Yarının Tiyatrosu/Tinsel Sahneye Çağrı" denemeler dizisinde kullanılmıştır. Özellikle Almanya'da gelişen bu akımın yandaşları, kendilerini çevreleyen dünya karşısında yaşadıkları içsel karmaşayı yansıtmışlardır. Uygarlık, teknolojik gelişim, büyüyen kentler, burjuva ailesinin ahlaki baskısını bireyin kuşatılması olarak yorumlayan dışavurumcular, diğer hareketlerde tepki duyulan ve yok edilmeye çalışılan ben'i -dışavurumcu ben olarak- kullanmışlardır. Kuşkusuz dışavurumculuktaki özne, geleneksel öznenin bütünlüğüne sahip değildir ve öznelliğin dışavurumu "özerk psikolojik benliğin bir biçimde tasfiyesi"ni içeriyordu, (Lunn, 1995: 81). Fakat tüm parçalanmışlığına karşın dışavurumcular için egonun Çözülmesi olumlu bir gelişme değildi, acı veren bir şeydi.

"Benlik üzerine düşünceye dalma hiçbir teselli sağlamaz; çünkü kişi benliğin ne ve nerede olduğundan bile emin değildir(...) Sembolistler için bir nimet olan dil kültürü, insan ruhunun yoksunluğunu azaltacak herhangi bir teselli ya da herhangi bir güç sağlamaz."

Benlik modern dünyada yitirilmiştir ve bu dünyanın yarattığı kaotik duyum sanatçının öznel bakışından seyircinin imgesine iletilir (Ines, 72). Sanatçı nasıl duyumsuyorsa öyle aktaracaktır nesnel dünyayı, öznel bir prizmada kırılmış bu gerçeklik nesnel bir gerçeklik değildir. Dışavurumcu oyun yazarları karamsar bir bakışla kavradıkları dünyayı "imgelerin özgür birlikteliği" ile klasik yapıya uygun bir gelişime temellenmeyen olay örgüsü ile aktarırlar. Bu oyunlarda "zaman ve mekân yaşantıyı biçimlendiren kategorilerdi" (Ines, 69). Diyalog Örgüsü ise seyircinin kolektif bilinçaltına yönelmeyi hedefler. Sözler doğrudan, dolaysız ve yoğundur, nedeni ise "tepkilerin bilinçaltına ait ya da Pavlovcu olmalarıdır (Ines, 72). Ruhsal gerçeklikten kopmuş bir konuşma, "duygusal iş gören sözleri" ve "imalı vokal sesleri" içerir. Kesintili konuşmalar, tekrarlar, abartı gündelik dilin mantıksal yapısını bozuma uğratar. Çarpıtılmış imgelerin çoğu zaman bir karabasan formunda üretildiği estetikleştirme, dışavurumcu oyunların karakteristiği olarak nitelenebilir. "Pathos, bathosa döndüğü noktaya kadar abartılır ve simgesel anlam ilişkisini yitirecek ve anlamsız hale gelecek kadar büyütülür (Ines, 73).

Dışavurumcu tiyatronun temel dramatik formu istasyon modelidir. Strindberg tarafından geliştirilen bu modelde,

“(...) oyunun gelişimi psikolojik bir nedensellikten kaynaklanan eylemler zincirine dayanmaz; oyunun gelişimi eylemde bulunan oyun kişisini sürekli yeni olaylara, yeni yargılara sürükleyen her bağımsız oyun bütünlüğü içerisindeki duraklarla sağlanır. Bu sırada, çoğunlukla, gerçeklik düzlemleri de değişir. Düş, imge, masal dünyası ve somut gerçeklik son derece karmaşık, ancak eylemde bulunan kişilerin yaşantılarında söz konusu olabilecek bir oyun dünyası oluştururlar. Duraklar birbirini zamansal ardışıklık ilkesine göre izlemezler, kolayca yer değiştirebilirler; geçmiş, şimdi ve gelecek iç içedir” (Verlag, 1982).

İstasyon modeli yabancılaşmış bir benin dünyadaki yolculuğunun çeşitli durakları üzerine kurulurken, klasik dramdaki yapı özellikleri değişmiştir. Bütünlük ideali ve gerçekliğin kavranabilir olmasına bağlı olan özne nesne özdeşliği, eylemin amaçlılığı, dilin benle başkaları arasında bir anlam taşıma araçlılığı parçalanmış; birey ile gerçeklik arasındaki çelişki uçuruma dönüşmüştür. Strindberg’in Şama Doğru ve Bir Rüya Oyunu’nda geliştirdiği bu teknikle birlikte anılan rüya sahnesi tekniği de sahnedeki olayların olduğu gibi öznel bir zamandır. Dışavurumcu tiyatronun dramatik metinlerde gerçekleştirdiği değişimlerin yoğunluğu ve şiddeti, yazarların tutumuna göre farklılık gösterse de Strindberg’in oyunlarında istasyon veriyi sahnesi tekniğinin, temel kalıplarıyla kullanıldığı söylenebilir (Karacabey, 2007).

Dışavurumcu tiyatronun dili ve dramaturgisi natüralizmle benzer bir ilişki içineydi. Dışavurumculuk, kopuş ile yenilenme ütopyasından bahsediyordu. Bu durum sonucunda, tiyatro ve sözün sanatsal yapısı arasındaki zıtlık geçilerek, tiyatro ve zamanın oyun yazarlığıyla yeni bir bağıntı oluşuyordu. Dışavurumcu tiyatro, amacına dışavurumcu duygu ve düşüncelerle sahnelediği klasik oyun sahnelemeleriyle ulaştı. Dışavurumcu tiyatro kendi ilkeleri doğrultusunda ve dünyaya bakış açısıyla “yeni insan”, “kopma”, “değişim”, “eylem” fütürist ve dadacıardan ayrı bir konumda duruyorlardı.

Alman dışavurumculuğunu kuramsal açıdan en iyi ortaya koyan kişi “Soyutlama ve Özdeşleşme” başlıklı doktora teziyle Wilhemlm Worringer’dir. Bu kavramların gerçeklik karşısındaki temel ve karşıt sanatsal bakışı dile getirmiştir. W.

Worringer, öznenin gerçekliğinin duyumsanmasının ön koşulunu, gerçekliğin anlaşılabilir ve bireyler ile gerçek arasındaki yabancılaşmanın üstesinden gelinmiş olması olarak belirtir. W. Worringer, bireyin kendisini güvende hissetmediği yabancı ve tehlikeli olarak gördüğü bir gerçeği duyumsayabilmesini imkânsız bir durum olarak nitelendirir.

Dışavurumcular, yabancılaşılan gerçekliğe estetik soyutlama yolunu kullanarak yaklaşırlar. Bu yolla yabancılaşmanın önüne geçmeye çalışılarak, gerçekliğin yarattığı korku yenilebilecektir.

Dışavurumcu akım içinde değerlendirilen en iyi örneklerden biri, Georg Kaiser'in (1878-1945) "Gaz" (1918 ve 1920) adlı oyunudur. Oyun, sanayileşmenin toplum üzerindeki etkilerini derinlemesine bir şekilde ortaya koyarak sonuçlarını gösteriyordu. Kapitalizmin avucunun içinde olan insanlığın, maddi ve manevi anlamda nasıl sömürüldüğünü anlatıyordu (Nutku, 2008: 143).

Ernst Toller'in (1893-1939) Dönüşüm adlı oyununu iki farklı düzeyde (gerçekçi/simgesel) geliyordu. Gerçekçi sahneler oyunun kahramanının günlük yaşantısını anlatıyor, simgesel sahneler, kahramanın bilinçaltında gerçekleşen olayları içeriyordu. Bu oyunun kahramanı toplumu yöneten kapitalistlere ve savaşa karşı bir tutum içinde olarak yeni bir düzenin ve insanlığın ortaya çıkması gerektiğini belirtiyordu (Nutku, 2008: 144).

İlk Dışavurumcu oyun örneği olarak gösterilen Reinhardt Sorge'nin (1882-1916) "Dilenci" (1912) adlı oyununun kahramanı hiç kimsenin söylediğine inanmadığı bir şairi anlatıyordu ve bu bağlamda toplumun yalancı ve güvenilmez gördüğü bir portre çizmesi bakımından temel bir anti kahraman özelliğine sahipti (Nutku, 2008: 146).

2. Savaşın Önce Bir Anti Kahraman: Woyzeck

Almanya'da Ekspresyonizm'in başlangıcı olarak kabul edilen "Strum Und Drang" (Fırtına ve Atılım) Romantik akımın da gelişmesinde rol oynamıştır. XIX. yüzyılda Fırtına ve Atılım akımının etkisinde olan Georg Büchner 1813-1837 yılları arasında yaşamasına karşın Woyzeck adlı oyunu 1910-1911 yıllarında ortaya çıkan ekspresyonizm akımının içinde değerlendirilir.

Ekspresyonist tiyatrodaki sahne karabasıdır. Bu durum, Woyzeck'in doğadan duyduğu sesler ve yerin altında çalan davullar duyması, konuşmaların kesik kesik şekilde oluşu, oyunun tablolardan oluşması, Woyzeck'in düşsel sıkıntılar çekmesi gibi örneklerle açıklanabilir elbette. Ekspresyonizm'in bir diğeri özelliği öznelciliktir. Woyzeck oyununda "ben" kendini dile getiren bir durumdur. Burada amaç kişiyi toplumdaki soyutlamak hatta kendisinden bile soyutlamaktır. Bu durum daha önce birinci bölümde de açıkladığımız üzere anti kahraman'a çok yakın bir durumdur. Oyun ekspresyonist dönemde yazılmamasına karşın toplumsal yaşamın sanatçı üzerindeki etkisi kendini göstermeye başlamıştır. Bu konudaki görüşleri destekleyen bir mektubunda Büchner şöyle demiştir.

"Yazar ahlak hocası değildir. Yazar geçmiş zamanları tekrar canlandırır ve insanlar buradan aynı tarihi incelerken olduğu gibi çevrelerinde olup bitenler konusunda ders çıkarmalıdır. Eğer ahlaka aykırı olan şeylerin varlığını bilmek istemiyorsak o zaman tarihi de incelemeyelim, bilmeyelim, at gözlüğü takıp dolaşalım" (Bayındır, 1997: 47).

Büchner, diğeri oyunlarından ziyade Woyzeck'i herhangi bir akımın etkisinde kalmadan kaleme almış ve oyun, kendisinden sonraki yüzyılda ortaya çıkan ekspresyonizm içinde değerlendirilmiştir.

Toplumun erdemli ve ahlaklı olma konusunda baskıladığı bir bireyin, bu kavramlar altında nasıl ezildiğini ortaya koyma, bir hekim tarafından, bilimin nesnesi haline dönüştürülmüş olması, yüzbaşı tarafından günah keçisi haline getirilmesi Marie'yi bıçaklamasının onu suçun nesnesi olma durumuyla karşı karşıya bırakması gibi durumlar anti kahramana özgü olan özelliklerdir.

Bir başka anti kahraman özelliği olarak Woyzeck; güçsüzdür, yoksuldu. Kahraman olmaya çalışan değildir ve bu aklının ucundan geçmez. O, başkaları tarafından "olması istenen" bir insan konumundadır. Topluma yön veremez, toplum onu yönlendirir. O, kendi yaşamının iktidarı olmayan hem toplumun içinde hem de toplumun dışında olandır. Woyzeck, ahlaklı ve erdemli olmanın uzağında, huzursuzluk, uyumsuzluk ve korku hissederek yaşamını sürdürür. Ancak yine de bunları hissetmesinin nedeni kendisi değildir, adlandıramadığı bir gücün, kendisine hükmettiğinin bilincindedir. Marie'yi bıçaklamasının tek nedeni onun askerlerle birlikte olması değildir. Woyzeck'in kendisi toplum baskısıyla bir bıçağa dönüşmüş haldedir. Oyunun finalinde Marie'yi bıçakladıktan sonra göle koşar, bıçağı göle

fırlatır, yakına düştüğünü düşünerek daha uzağa atmak için göle girer ve suda ilerler. İki adamın arasında geçen konuşmadan Woyzeck'in boğularak öldüğünü söylemek mantıksız olmaz.

Daha önce de belirttiğimiz gibi Antik Çağ'dan bu yana anti kahraman ile karşılaşabiliriz ancak Büchner'in Woyzeck'i için, birçok anlamda olduğu gibi, anti kahraman anlamında da geçiş oyunu özelliği taşıdığını söyleyebiliriz. Çünkü kahramanlar ya iktidara karşı mücadele ederek ayakta kalır ya da onlarla birlikte bir güç unsuru oluşturur. Woyzeck'in ise böyle bir eylemi yoktur. Onun eylemleri bile dış dünya tarafından yönlendirilmektedir.

3. Kahramanın Dönüşüm Sürecine Brecht Tiyatrosunun Etkisi

Tiyatro tarihi içinde Brecht'in kendisine özgü bir yeri vardır. Antik Yunan'dan ve özellikle burjuvazinin ortaya çıktığı dönemden itibaren ve avangard döneme kadarki süreçte tiyatro, politik bir baskı aracı olarak kullanılmış, devamında Marksizmin etkisi sanatta da kendisini göstermiş ve bir felsefik temel oluşturmuştur. Bundan böyle tiyatro tanrısal düzenin peşinde değil toplumsal çelişkilerin peşine düşmüştür. Bunun sonucunda tiyatro yeni sahneleme biçimine ve içeriğine sahip olacaktır. Bunu yaparken hem geçmişten beslenecek, geçmişin olanaklarını kullanacak hem de yeni politik görüşler doğrultusunda yeniden değerlendirilecektir. Geçmişin olanaklarını kullanma konusunda Bertolt Brecht, "Sezuan'ın İyi İnsanı" adlı oyununda tanrılar yeryüzüne iner. Tanrıların yeryüzüne inmesi, insanlarda bazı beklentilerin oluşmasına neden olacak fakat bu beklentiler boşa çıkacaktır. Bunun sonucunda Tanrı'nın varlığının yürürlükten kaldırılması, oyun sürecinde işlenmiş olacaktır. Diğer yandan tanrılar kendilerinin yok oluşlarını da yeryüzüne inerek sağlamış olurlar. Brecht, Sezuan'ın İyi insanı oyununda geleneksel tiyatrosunun yapısını kullanarak ve onun mayasından faydalanarak bir şablon oluşturmuştur. Fakat bunu dönüştürerek oluşturmuştur. Böylesine bir durumda kahraman da dönüşüme uğramıştır.

Brecht'in ilk oyunu olan Baal'e (1918) baktığımızda ise; kahraman, kendi sonunu hazırlar. Brecht bu oyununda adını Suriye yer tansından alan Baal'in öyküsünü anlatır. Brecht'in, François Villions'un şiirinden esinlenerek yazdığı bu oyunda sahneler arası nedensellik ve olay birliği yoktur. Burada kahraman, yaşam doyumsuzluğu içindedir. Baal; uyumsuz, katil, sarhoş ve serseridir. Oyunda

Büchner'in ve Wedekind'in etkisi kendisini karamsar dünya açısından hissettirir boyuttur. Lukullus'un Sorgulanması adlı oyununu ilk kez radyo oyunu olarak yazan Brecht, daha sonra oyunu sahneye uyarlamıştır. Oyunun başkişisi Lukullus'u sorgulayanlar, onun bir şekilde zarar verdiği alt tabakadan insanlardır. Lukullus'un Sorgulanması oyunu Brecht'in, savaşa ve kahramanlık olgusuna farklı bir bakış açısı oyunudur.

Brecht'in tiyatrosunda olaylar ön plandadır. Öykü ise olaylar üzerinden aktarılır. Oyun süresince kişilerin söylemleri hiçbir şekilde değişmez kişiler başta neyse sonunda da aynıdır. Oyun kişilerinin yaşam, sistem ve durum hakkındaki düşünceleri seyircilere iletilmez ancak finalde sonucu öyle bir ortaya koyar ki seyircide bir düşünce oluşur. Brecht tiyatrosunda klasik kurtarıcı kahraman ya da toplumsal uyum mesajı bulunmaz. Örneğin, Sezuan'da iyi bir insan olunamayacağını anlatan olaylar gösterilir. Oyunun örgüsü, içerdiği tez-antitez üzerine kurulmuştur. Sezuandaki düzenin çelişkisi seyircinin çözüme doğru ilerlemesi anlamında verilmiştir

Brecht'in epik tiyatrosuyla metin, sahneleme anlayışı, dekor, müzik, ışığın oyundaki etkisi gibi birçok şey özel bir biçime dayandır. Sahne ve seyirci arasındaki dördüncü duvar yıkılarak ve politik bir tavırla, sınıfsal ayrılık içindeki toplum ve sömürü düzenine karşı durma durumunun etkisi, seyircide dikkat çekmeyi oluşturur. Dolayısıyla seyirci pasif durumdan aktif duruma getirilmiş olur ve gözlemci durumuna erişir.

Brecht, -tiyatronun toplumsal öğretisi- etkisinin doğruluğunu savunurken klasik tiyatronun, *katharsis* kavramına karşı çıkar. Onun istediği sahne ve seyirci arasındaki özdeşleşmeyi kırarak seyirci de bilinç düzeyinde bir alımlama süreci yakalamaktır (Temel, 2011, 76-85). Yani seyirci bu tiyatrodaki oyunun başkişisi ile özdeşleşme yaşayamaz. Bu durumda *katharsis*'in yaşanması da mümkün değildir zaten. Seyirci seyredilenin bir oyun olduğunun bilincindedir. Ayrıca yabancılaştırmayı da kullanan Brecht, toplumu bilinçlendirmenin yollarını araştırmıştır.

Bu noktada kahramanların etkisi, insanların varoluş sürecinde dünyayı anlamlandırma sürecinin ilksel yapısıyken, Brecht ile birlikte, -dünyayı anlamlı kılmanın yanında onu dönüştürmektir- haline dönüşmüştür. Brecht bu noktada, seyircisine eleştirel bilinç katmak adına burjuva ideolojisinin mitlerini dönüştürerek

onlara eylemlilik kazandırmıştır. Brecht' e tarihsel bir süreç kazandıran yapı budur. Brecht ile birlikte seyirci sorgulayan düşünen eleştiren bir süreç içine girer. Kollektif bir bilinç kazanır. Burada amaç kişiyi bilinçlendirme değil, toplumsal bir bilinçlenme yaratmaktır.

“Brecht, geleneksel tiyatronun idealist felsefeye epik tiyatronun ise materyalist felsefeye temellendirilmiş olduğunu belirtir. Bu nedenle, geleneksel tiyatro doğayı yazgının egemenliğinde değişmez bir yapı olarak ele alırken, epik tiyatro doğayı koşullara göre değişirlik içinde gösterir. Başka bir ifadeyle, epik tiyatro materyalist felsefe çerçevesinde insanın tarihsel süreçteki değişimi üzerine kuruludur” (Karabulut, 2010: 129).

Brecht tiyatrosunda biçim ile birlikte başkışı de değişime uğramış ve kahramanlık vasıflarından ayrılmıştır. Kahraman, burada bütünün bir parçası haline gelmiştir. Seyirci seyrettiği şeyin gerçek olduğu hissinden uzaklaştırılarak, şimdi ve şu anda seyrediyorum hissene ulaştırılmak istenmiştir. Bu bağlamda Brecht' in öyküden çok olaylarla bir öykü yaratma eğilimi vardır. Dolayısıyla olaylara odaklanan bir yapı içinde kahramanın öyküsünden çok toplumun öyküsü ortaya çıkmaktadır. Böylesine bir odaklanma sonucundadır ki; Brecht'e göre, *“İhtiyacımız olan şey kahramanlar değil, kahramanlara ihtiyaç duyulmayan bir toplum”* düşüncesi ön plandadır. Brecht tiyatrosundaki karakterin özne konumundan nesne konumuna geçmesi, toplumsal varlığın düşünceyi belirlemesi temeline dayandığından dolayı karakterin nesne haline gelmesi durumu, kahramanı da beraberinde nesne konumuna getirmiştir. Brecht geleneksel dramdaki kahraman gibi eylemi ilerleten unsurlara odaklanmaz. O, anlatıya odaklanır.

Örneğin Brecht, “Galileo'nun Yaşamı” adlı oyununda Galileo, öğrencilerinin onu görmek isteyeceği tarihsel kahramanlık rolünü yerine getiremez, çünkü insan kırılabilirliği yasasını aşamaz ve umutsuzca kurbanı olur. Brecht'in Galileo'da izlediği sanatsal yöntem, temsil edilen şeyden ve temsil tarzının olgusal olaylara dayandığı ilişkiden bir gerilim geliştirmez. Daha önce de belirttiğimiz üzere geleneksel dramada kahraman, eylemi ilerleten unsurlara odaklanma eğilimindedir; Ancak Brecht, anlatı tarzını benimsemiştir ve bu durumda ortaya konvansiyonel kahraman yerine nesnel bir yapı çıkmıştır. Brecht'te tanık olarak adlandırılan seyirci, olayları yeniden değerlendirmeye yönlendirilir.

Galileo'nun teması gerçeği keşfetme sürecidir. Galileo'nun başarısızlığı, Marksist tarihsel diyalektiğin temel bir başarısızlığını gösterir. Tarihin tematikçi görüşü, ilke olarak bir politik eylem etiği üretme yeteneğine sahiptir. Galileo, Brecht'in belki de 1953'te özgürce rıza göstermeye zorlanması gibi, zalim bir tehditten önceki bir feragat etme hikâyesidir.

Brecht'in tercih ettiği hareket tarzı şudur: oyun yazarı yapılandırılmış bir performans modu sunmalıdır. Bunun sonucunda toplum ise yapılandırılmış bir örgütlenme biçimi ortaya koymalıdır. Oyunlar sadece sorunların ve olası çözümlerin örneklerini sunmakla kalmaz, aynı zamanda problem ve çözüm kurma üzerine nasıl düşünülmesi gerektiğine dair örnekler de sunar. Destansı teatral olaylar, izleyiciye bir dereceye kadar bir şeyleri bir araya getirme özgürlüğü sunan farklı bir bakış açısı sağlar. İzleyiciden farklı bakış açılarını tartması, aralarında seçim yapması ve gerekirse yenilerini icat etmesi istenir. Brecht'in gerçekliği tarihselleştirme girişimleri, "belirli bir sosyal sistemi başka bir sosyal sistem bakış açısından" yargılama girişimidir. Brecht'in kaygısı, insanların onları keşfetmekten çok kendi başlarına bulmalarına yardım etmektir. Galileo'nun Hayatı, üç ana alan - Gezegenler ve İtalya'daki Katolik toplumu ve Galileo Galilei'nin yaşamının yıldızları. Bu üç alandaki farklı hareket hızları, oyuna rakip perspektifler sağlar ve buradaki çatışma kahramanın çatışmasından çok farklı olarak ana tematik çatışmalar yaratır. Seyirci, son bir söz söylemeden bırakılarak, bir bütün olarak oyunun eyleminden kendi 'son sözünü' inşaa etmeye zorlanır.

Bunlara ek olarak, konvansiyonel kahramanın yerini anti kahramana doğru bırakmasında etkili olan diğer etmenler, günlük yaşam ve dilin daha da ön plana çıkması, agangardların etkisinin yanında doğunun kaynaklarına inilmesi, ilkel ritüellere yönelik gibi durumları da eklemek gerekir. Ayrıca Piscator ve Brecht'in anlatsal katkısı kahramanın dönüşüm sürecinde etkili olan diğer durumlardandır.

C. Almanya'da Savaş Sonrası Edebiyat ve Tiyatro

Almanya'da İkinci Dünya Savaşı sonrasında toplumsal hesaplaşma önce edebiyatta; kavramlar, anlam dünyası ve toplumsal anlaşma biçimlerinin bulunması çabasıyla olmuştur (Lobensommer, 2010'dan aktaran Ekinci, 2017: 92). Edebiyat alanında peşine koşulan durum, içinde oldukları zorlu durumu unutturamasa da atlatabilecekleri bir teselli bulmak ve bir Alman olarak tekrar saygın olabilmektir.

1948’de yayımlanmış şiir seçkisinin ‘Enkazda Teselli’ (Trost in Trümmern) ismini alması, bu arayışı ortaya koyan en doğru başlıktı (Bormann, 2006: 77’den aktaran Ekinci, 2017; 92). Wolfgang Brochert’in deyimiyle, “*nihilizmin temizlenmiş uzayında, hayır demenin zindeliğinde, taştan ve düşünceden oluşan yeni yapılar inşa*” etmenin derdindeydiler (aktaran Ekinci, 2017: 92).

Savaşta sonra Almanya’da psikolojik buhranın etkisiyle ortaya “enkaz edebiyatı” adını verdikleri bir edebiyat türü ortaya çıktı. Savaşta ve savaş sonrasında yaşanan zorlukların ortaya serildiği bu edebiyat toplumsal bir nitelik taşımaktaydı (Aytaç, 2005). Gençliğini savaşta, esir kamplarında, açlığa ve yoksulluğa katlanarak geçiren bir kuşağın sesi olmaya çalışan bu edebiyat dönemin toplumsal açıdan problemlerinin bir yansımasını oluşturmaktaydı (Böll, 1985; 31-35 aktaran Ekinci, 2017: 92).

Savaş sonrası Alman edebiyatı, Alman askerlerinin hapsedildiği "Eve Dönüş Edebiyatı" dahil "Savaş Edebiyatı" ve "Enkaz Edebiyatı" ndan oluşuyordu. Bu yazarlar, kasıtlı olarak edebiyatlarını "parçalanmış edebiyat" olarak adlandırarak savaş alanlarında veya hapisane kamplarında açlık ve yoksulluk içinde zaman geçiren bir genç neslin sözcüsü oldular. Böylesine bir yönelimle dönemin açlık, yoksulluk, evsizlik gibi sorunları edebiyat aracılığıyla ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır (akt Ekinci, 2017: 92).

Kahlschlag, Nazi Almanya’sının eski ve görkemli söz ve anlamlarını reddeden, birçok kelimenin kullanımına karşı çıkan ve dil deneyiminin ifade gücünü sorgulayan, ancak söylenenin söylenmemiş birçok şeyi ifade edebileceğine inanan basit bir formdur. Bu yeni form ile İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra, Alman edebiyatı gerçek durumunu ifade etme eğiliminde oldu ve edebiyat alanında yeni bir başlangıç noktası başlattı. Hans-Werner Richter ve Alfred Andersch’in girişimiyle, savaş sırasında Alman edebiyatının yayınlanmamış eserlerini gözden geçirmek için yıllık bir toplantı yapıldı. Bu toplantılar o dönemin edebiyat dünyasının önde gelen isimlerini bir araya getirdi ve sonunda Gruppe 47 adında bir organizasyon kuruldu. Alfred Andersch, Gruppe 47’nin ikinci toplantısında edebiyat stüdyosu için yeni bir plan olarak kabul edilen bir makale yayınladı. “Alman Edebiyatının Kararı” başlıklı bu yazısında Andersch, şu ifadelere yer verdi: “Gerekli olan yeni ve orijinal bir oluşum hareketinin; Alman düşünce hayatındaki bir yeniciliğin önünde durmaktadır” (Andersch, 2004: 210’dan aktaran Ekinci, 2017:

93). Bu anlayışa göre yeni bir yaşam alanı açmak için Nazi belasının ortadan kaldırılması gerekiyordu. Bu nedenle, şiirler, öyküler veya romanlar gibi tüm edebi türler, estetik kaygılar göz ardı edilerek, olabildiğince basit bir şekilde yazılmalı ve iletilmeliydi. Dönemin ünlü şairlerinden Günter Eich, bu hareketin doğasını şu şekilde tanımlamıştır: “Şiir ne kadar uzunsa, o kadar kötüdür. Şiirde kullanılmayan kelimeler yoktur”. Bu nedenle, yeni başlayanlar önceki nesillerden tamamen kopmalı ve daha önce hiç denenmemiş yeni formlar yaratmalıdır. Bu nedenle Nazilerin 20 ile 40 yaşları arasında yürüttüğü savaş nedeniyle "kayıp nesilleri" hayatlarını, işlerini ve geleceklerini kaybetmiş, kendilerine yeni bir edebi eser inşa etmeye ve savaşın kalan dilini korumaya çalışmışlardır. Yeni edebiyat yaratmaya çalışmanın amacı, eski şeyleri iyi olarak tanımlamak veya bugünü görmezden gelmek değil, savaş ve savaş sonrası yıkımı ve tüm gerçeklerini tanımlamaktır. Bu bakımdan Nazi dönemini eleştiren, farklı form ve ifadeleri benimseyen yeni nesil, Alman edebiyatına yeni bir canlılık katmıştır. Bu yeni belgelerle çözülen sorunlar, yazarların katıldığı ve yukarıda ayrıntılı olarak tartışıldığı tarihsel koşullar tarafından sağlanmaktadır. Wolfdietrich Schnirre'in dediği gibi, Nazizm ve onun yıkımı sürecinde, "uyuşturucuya değil, hakikate ihtiyaç vardır". Schnell'in "gerçek" dediği şey, tüm deneyimlerin ve mevcut dış gerçekliğin bir X-ışını incelemesidir. Gerçekçi röntgenler, herhangi bir ideoloji sorunu ve doğru bakış açısı olmaksızın yalnızca ifade biçimleriyle ilgilenir. Yeni nesil yazarlar, antik militarizme ve büyük estetiğe yönelik eleştirel bir tavrın ifadesi olan dil estetiğinden kaçınmayı tercih ediyorlardı. Edebiyatı, savaş sonrası Almanya'daki acı durumu, yıkılan şehirleri, kaybolan beyanları, yavaş yavaş salıverilen savaş esirlerini, aç insanları, maddi ve manevi imkânsızlığı çıplak bir şekilde ifade etmek için kullanılıyorlardı. Gottfried Benn'in 1948'de yazdığı "Berlin" şiiri, medeniyet adına Ruslar tarafından işgal edilen ve yıkılan bir şehri tasvir eder. Bertol Brecht'in 1948'de yazdığı "Eve Döndüğümde" şiirinde de benzer bir duygu vardır. Brecht ölü bir ülkeyi ve harabe haline gelen ve geçmişin karanlık günlerinden şüphe duyan Almanya'nın dehşetini dile getirdi bu şiirde (akt Ekinci, 2017: 95).

Bu dönemde Almanya'da açlık ve sefalet nedeniyle karaborsa ve fuhuşta patlama yaşandı. Ancak tüm bunlara rağmen, insanlar bir yandan hala yeni bir başlangıç arzusu içindeydiler. Bu yeni başlangıç, siyasi görüşlerden de tam anlamıyla kurtulmadı. Bir yandan Nazi geçmişini edebi düzeyde değerlendirirken, diğer yandan

Almanlar için en büyük siyasi sorun olan savaş suçları ve suçluları temasını da işliyordu. (akt Ekinci, 2017: 95).

Nazi rejiminin neden olduğu yıkımı ve Yahudi soykırımını konu alan romanlar, Almanların o dönemdeki pişmanlıklarını ve iç hesaplarını anlatıyordu. Ulusal sosyalizmi benimseyen yazar Wolfgang Koppen "Tauben am Gras" (1951), "Das Treibhaus" (1953) ve "Der Tod in Rom" (1954) romanlarında Nazi rejimindeki patolojik fikir dünyasını ve savaştan sonra başlayan siyasi ve sosyal koşulları ortaya çıkarmaya ve Nazi geçmişiyle bütünleşmeye çalışıyordu. Koeppen, "Tod im Rom" adlı kitabında özellikle Nazi düşüncesinin psikolojik ve sosyo-psikolojik arka planını açıklamaya çalışmıştı. Öyle ki Alman filozof ve psikiyatrist Karl Jaspers, Koeppen'in "Wohin treibt die Bundesrepublik" (1965) romanında Koeppen'in romanının birçok bölümünü Felsefi olarak tartışılmıştır (Hinderer, 1994: 131'den aktaran Ekinci, 2017: 96). Aynı zamanda kiliselerin ve üniversitelerin ulusal sosyalist ideolojiye karşı tutumlarına ilişkin çalışmalar da ortaya çıktı.

Heinrich Böll, "Wanderer kommst du nach Spa" (1950) ile 1972'de Nobel Edebiyat Ödülü'nü kazandı. Bu eser, savaşla ilgili en popüler edebi eserdendir. Heinrich Böll, Alman edebiyatına yeni bir soluk katan, savaş sonrası Almanya'nın gerçekliğini neredeyse tüm eserlerinde yansıtmaya çalışan, toplumun bireysel davranışları enjekte etme girişimlerine direnmeye çalışan ve başkalarının yaşamlarına ve düşüncelerine saygı duyan bir yazardı. Heinrich Böll, edebiyat dünyası tarafından yeni kurulan Alman Konfederasyonu'nun vicdanı ve savaş sonrası Alman edebiyatının en büyük yazarı olarak tanınır ve Nazi yönetiminin verdiği zararları eserlerinde anlatır (Bandet, 2006: 138'den aktaran Ekinci, 2017: 96). Enkaz belgeleri, Nazi rejiminin kurbanlarının sadece Yahudileri ve diğer ülkeleri değil aynı zamanda Almanları da içerdiğini göstermektedir. Özellikle Heinrich Böll'ün hikâyesi, savaşta Nazi kurbanı olarak bomba ile öldürülen Alman babayı veya anne bombasıyla öldürülen bir Alman kızı içerir. Böll'e göre, tüm dünya iki kategoriye ayrılmıştır: "üst" ve "alt". "Üst", sistemi kontrol eder, "alt" sistem tarafından dışlanır, küçümsenir. Böll, kendini "aşağı" olarak tanımlayarak, dünyaya alt sınıfa mensup "iyi Almanlar" ile üst sınıfa mensup "Naziler" arasındaki farkı göstermeye çalışmıştır. O, Almanlara atfedilen toplu suç tezini çürütmek istemiş ve yeni kurulan Federal Almanya Cumhuriyeti'ni edebiyat ve kültür yoluyla Batı medeniyetine yeniden entegre etmek istemiştir (akt Ekinci,2017: 97).

Savaş edebiyatının bir başka unsuru, Alman askerlerinin düşman toplama kamplarında yakalanmasıdır. Savaşın dehşeti, hapishane kampının sembolü haline gelen Stalingrad'ı ele almaya çalışan birçok roman ve hikâyeye konu olmuştur. Heinrich Gerlach'ın "Die verratene Armee" (1955), Heinz G. Konsalik'in "Der Arzt von Stalingrad" (1956), Fritz Wöss'in "Hund Wolf Al Leben" i (1958), Willy Heinrich'in "Das geduldige Fleisch" (1955) ve Gerd Leding'in "Die Stalinorgel" (1955) adlı eserleri bu edebi türe örnek olarak gösterilebilir. Bununla birlikte, 1950'lerin ortalarından itibaren Federal Almanya Cumhuriyeti'nin sosyal, ekonomik ve politik yapısının güçlenmesi ve halkın refahının iyileşmesi nedeniyle, 1960'ların başından itibaren halkın savaş romanlarına olan ilgisi genel olarak azalmıştır. Federal Cumhuriyet'in ekonomik gücünün ve itibarının artması, Almanya'nın savaş yıllarının romanları ve öyküleri yerine ders kitapları na ilgisinin artmasına neden oldu. Bu gelişmelerin sonucu olarak 1965 yılından itibaren insanların edebiyata genel ilgisi azalmış, halkın sosyoekonomik, sosyal psikoloji ve Yeni Çağ'ın ruhunu yansıtan eleştirel kitaplara ilgisi de artmıştır. Dolayısıyla Theodore Adorno, Walter Benjamin, Alexander Mitsrich ve Jurgen Habermas gibi ünlü eski yazarların eserlerinden çok bu düşünürlerin eserlerinin okumaya ve tartışmaya değer olduğu ortaya çıkmıştır (akt Ekinci, 2017: 97).

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Alman sosyal ve politik meselelerine odaklanan, bu yeni akım "enkaz edebiyatı" olarak adlandırılıyor ve bu totaliter sistemle Nazi rejiminin neden olduğu yıkımla ve milyonlarca insana yapılan zulümle başa çıkmaya çalışıyordu. O dönemin edebiyatçıları, Alman toplumunun tarihsel koşullarını içbükey ve dışbükey bir dünyaya batırarak yaralarını eleştirel bir şekilde iyileştirmeye çalışsa da Almanların, Nazilerin kurbanı olduğunu ve savaştan sonra onu yeniden şekillendirmek zorunda kaldıklarını vurguluyorlardı. Bu dönemin yazarı, savaş sonrası Almanya'da yaşanan trajik durumu; yıkılan şehirleri, kaybolma ilanlarını, kemikleri zayıf ve açık olan insanları, savaş esirleri yavaş yavaş serbest bırakılan insanları, karaborsa dönemini, gıda istihkakını, fuhuşu ve imkânsız olanları anlatmak için edebiyatı bir araç olarak kullanıyorlardı.

Savaştan sonra da Almanlar tiyatro yapmak için mücadele vermiş ve yapmaya çabalamışlardır. Maddi imkânların el vermemesi ile çoğu zaman dekorsuz, bir bodrum katı ya da küçük alanlarda tiyatro yapmışlardır. Savaştan sonra en önemli değişim dilde yaşanmaya başlamıştır. İkiye bölünen Almanya da iki farklı dünya

görüşünün dile de yandığı gözlemlenir. Sözcüklere farklı anlamlar yüklenir. Etkileşimler nedeniyle yabancı kelime kullanımı kendini gösterir.

Belirlenen oyunlarda genellikle toplumu haksızlığa karşı bilinçli hale getirme ve seyircinin bu duruma bir tepki uyandırması hedeflenir. Savaşın öncesi sonrası ve toplumda bıraktığı yaraya eleştirel bir gözle sahnelenerek seyircide farkındalık yaratılmak istenir. Yazılan tiyatro oyunlarında da “politik” ve “ideolojik” konulara eğilim gösterildiği fark edilir. İkinci Dünya Savaşı’nın yarattığı psikolojik etkiden dolayı yaşanmış olan acıların anlamsız gelmesi mantığa oturmaması durumu “Absürd” tiyatronun ortaya çıkmasına neden oldu. Bu akla ve mantığa uymayan tiyatro akımı, yaşam içinde insanın uyumsuzluğu ve doğadan kopuşunu ortaya koymayı hedeflemiş ve bunu ortaya koyarken yeni bir biçim yaratmıştır. Absürd tiyatro gerçek olanı anlaşılabilir olarak değerlendirmiş ve bir karmaşa olarak açıklamıştır. Savaşın acılarını yaşayan toplumda boş vermişlik duygusu ortaya çıkmış ve Absürd tiyatro bu boş vermişlik duygusunun bireylerde yarattığı bakış açısını inceler (Şener, 2000).

1945’ten sonra görülüyor ki Almanya’da savaşın etkisiyle kültürel ve sanatsal yaşam etkilenmiştir. Nazi yasakları ve sürgünleri zaten zorlu olan süreci daha da olumsuz etkilemiştir. Sürgün edilen yazarların geri döndüklerinde karşılaşmış oldukları manzara karşısında yazınsal hayatlarının temelini oluşturmuştur. Savaşı yaşamış olan yazarların kalemlerinden toplumun yaşadığı acı fışkırmıştır adeta. Bu buhran öylesine büyüktür ki, anlatmak istedikleri, dikkati probleme çekmek amacıyla abartıya başvurmuşlardır. Anlam verilemeyen, akla ve mantığa aykırı gelen durumların etkisiyle de aşırı yadırgatıcı, kaba olarak bilinen grotesk oyun biçimi ortaya çıkmıştır. Savaştan önce aile yaşamları ve sevdikleri ve umutları ellerinden alınan kuşak, savaştan sonra ağır bir yük yüklenmiş ve hayatlarına bu yükle devam etmek zorunda kalmışlardır. Sanatçılar da aynı ruh haliyle eserler ortaya koymuş ve bu psikolojik etkiyi duyurmak istemişlerdir.

Tüm bunların yanında Brecht ve sonrasında Max Frisch ve Friedrich Dürrenmatt Alman tiyatrosunda öne çıkan en önemli isimlerdir. 1960’lı yıllara gelindiğinde savaşın etkisinin azaldığı gözlemlenebilir. Bu dönemde yazarların ele almış oldukları konularda değişiklikler vardır. Geleneksel tiyatronun etkileri ön plana çıkarak günlük yaşamdaki karakterler ve çağdaş yaşamın umursamaz tavırları işlenmeye başlanır.

Ayrıca “belgesel tiyatro” ve “olay tiyatrosu” gibi güncel olayları barındıran biçimlere de rastlarız (Brockett, 2000).

1959 yılıyla birlikte radyo oyunu ön plana çıkmaya başlar. Radyo oyununda zamansal birlik bulunur. Olaylar bağlantılıdır. Anlatıcının yanında, diyaloglar da mevcuttur. Farklı seslerin kullanılmasındaki ana hedef dinleyicisinin etkilenmesidir (Baumann, 1999).

Bir örnek olarak tezimizde de inceleyeceğimiz Wolfgang Borchert’in “Kapıların Dışında” adlı eserdir. Eser bir radyo oyunu olarak kaleme alınmış, dönemin sıkıntılarını sarsıcı bir şekilde ortaya koymuştur. Kapıların Dışında Alman tiyatrosunun en önemli eserleri arasında kendisine yer bulmuştur.

VII. KAPILARIN DIŐINDA ADLI OYUNDA ANTI KAHRAMAN

A. Wolfgang BORCHERT (1921- 1947)

1. YaŐamı

20 Mayıs 1921 tarihinde Hamburg’da doŐan Borchert, kendisini annesine yakın hissediyor ve doŐumunu “anne cennetinden kovulma” olarak dűŐunuyordu. Annesi, millet sevgisiyle ilgili yazılar yazıyor, babası ise öğretmenlik yapıyordu. Borchert derslere pek ilgisi olmadığı için 7. sınıfta okulunu bırakmıŐtı. Borchert’in ailesiyle sececeĐi meslek üzerine fikirleri pek uymuyor ve bu konuda bazı kararsızlıklar yaŐıyordu. Çocuk yaŐtan itibaren tiyatro oyuncusu olmak istiyordu fakat ailesi bu fikre pek yanaŐmıyordu. Ailesi, Borchert’in hayal ettiĐi iŐi deĐil de sürekli para kazanabileceĐi bir iŐte çalışmasını istiyordu. Fakat Borchert kendi hayalinden vazgeçmeden gizlice oyunculuk dersleri alarak edebiyat toplantılarına katıldı. Aynı zamanda kitapçılık yaptı. Edebiyata olan yeteneĐi küçük yaŐta yazdđı Őiirlerle ortaya çıkan Borchert’in, kendine güvenen yapısı sayesinde özgür ruha sahip olduĐunu ve en kötü zamanda bile olsa edebiyattan uzak kalamayacağını kanıtlamıŐtır. Borchert, ilk Őiirini (Reiterlied) 1938 yılında, yani daha 17 yaŐındayken Hamburg Anzeiger’de yayınlanmıŐtı.

YaŐadđı yıllarda diĐer insanlarla aynı acıyı yaŐamıŐ olan Borchert, diĐerleri gibi sessiz kalmadan anlatmayı tercih etmiŐtir. 1941 yılında doĐu cephesine gönderilen Borchert için bu yıl dönüm noktası olmuŐtur. Burada kendisine ilham kaynaĐı olan tecrübeler kazanmıŐtır. 1942 yılında hastalıkları önce sarılıkla baŐlar ardından eli yaranır. Almanya’da askeri hastaneye sevk edilir ve kendine zarar verme suçundan hâkim karŐısına çıkarılır, devlet aleyhine yazdđı mektuplardan dolayı tutuklanır. 1943 yılında ise ayaklarındaki rahatsızlıktan dolayı askeri hastaneye sevk edilir. Eylül 1943’de izinli olan Borchert, evine dönerek bir tiyatroda iŐe baŐlar. Askerlik görevini yerine getirilemeyeceĐi için terhis edilerek cephede tiyatroda görevlendirilir. Tiyatroda devlet aleyhine oyunlar sergileyen Borchert, tutuklanır sonra serbest bırakılır. 1944 yılında tekrar tutuklanınca 9 ay hapse mahkûm edilir. 1945 yılında Hamburg’da kadın oyuncularla birlikte

Hinterhoftheater'i kurarlar. Aynı zamanda Hamburg Tiyatrosunda reji asistanlığı yapar. Fakat hastalıklarından dolayı işi bırakır. 1946 yılında iyice artan hastalığı nedeniyle hastaneye yatar ama orda da yazmaya devam eder. Çektiği acıları 24 hikâyede anlatmıştır ve Hundeblyme adı altında 4 hikâyeye yazmıştır. Yıl Sonunda ise Laterna Nacht und Sterne adındaki kitabını bitirmiştir.

En güzel yaşlarını cephede savaşta geçiren Borchert, Kar eserini yazarak insanların sesi olmuştur. Yaşadığı savaşın acımasızlığı kısa hikâyelerinde karşımıza çıkar. Uzun yazacak kadar vakti kalmadığını düşünen Borchert, kısa hikâyelerin etkileyici tarafını da bilmektedir. Diğer önemli özelliği ise hikâyelerinde grosteskin hâkim oluşudur.

26 yaşında ölen Borchert tüm bu kısacık yaşamı içinde hem erkenden olgunlaşmış hem de ince alaylarla yazılarını yazmıştır. Askerlikten sonraki iki yılda birçok eser vermiştir. Borchert'in eserlerinde yaşadığı tüm acıları ve askerlikte çektiklerini karamsar, acı ve güldürücü öğelerle işlemiştir. Hikâyelerinin hepsinde bunları görebiliriz. Yazdıkları sadece dönemin gerçekleridir. Yaptığı açıklamalar, yazdıkları onun hücreye atılmasına ve hastalıklarla savaşmak zorunda kalmasına neden olmuştur. Yapılan tedaviye vücudu cevap vermemiş ve bir neslin hastalığı olan bu hastalık onun sonunu getirmiştir. Borchert, yaşadıklarını hazmedememiş ve düşüncesizce hatalar yapmıştır. Fakat sanatına sadece inandıkları neden olmuştur. 20 Kasım 1947'de ölen Borchert, son günlerini Basel'de bir hastanede geçirirken son eserini yazmıştır. Öldüğünde 26 yaşında olan Borchert'in son eseri savaş karşıtı bir bildiri olmuştur.

2. Oyunun Konusu

Sibirya'da üç yıl esir kalan ve savaştan dönen bir asker olan Beckmann memleketi Hamburg'a döner. Ancak hiçbir şey bıraktığı gibi değildir. Kendisi de. O, girdiği tüm kapıların dışında kalan Beckmann artık dönebileceği bir evinin olmadığını farkına varır. Bitmiş, zayıflamış, yaralanmış halde. Karısı bir başkasıyla birlikte, hiç göremediği çocuğu ölmüş. Anne babası kendilerini gazla zehirlemiş. Beckmann nereye gideceğini bilemez bir hale gelir. Başta kendini suya atıp boğulmak ister fakat Elbe Nehri bile kabul etmez ve kıyıya vuru onu. Sonra sanki bir umut doğar Beckmann için ve bir kadın onu evine alır ancak kadının kocası geldiğinde Beckmann yine kapının dışında kalır. Eski albayının yanına gider. Albayı

savaşta ona yirmi adamın sorumluluğunu vermiş, bunların on biri ölmüştür. Beckmann rüyasında her gece ölenlerin yakınlarının kendisine sorular sorduğunu, bu sorumluluğu taşıyamayacağını ve Albay'ın bu sorumluluğu kendisinden almasını söyler. Albay ise oldukça gülünç karşılar Beckmann'ı. Oyunun son bölümünde sırayla herkesle yüzleşen Beckmann, yaşadığı tüm bunalımın kaynağı olarak onları görür. Öteki'nin de sesi kısılmaya başlar artık ve bir süre sonra duyamaz olur. Beckmann artık tamamen yalnız kalır.

3. Anti Kahraman Bağlamında Beckmann

Kapıların Dışında “Draussen vor der Tür” isimli oyunu Wolfgang Borchert 1946'da tamamladı. Borchert'in tek tiyatro oyunu olan Kapıların Dışında, Alman tiyatrosunda çok önemli bir yere sahiptir. Oyun, Borchert'in ölümünün hemen ardından yani bir gün sonra sahnelenmiştir. Borchert'in Kapıların Dışında oyununa kendi yaşamından izlerini de yansıttığı düşünülür. Savaşın kendisinde yarattığı neredeyse tüm izler oyunda kendisini gösterir. Sekiz günde yazılan oyunun alışkın olunan tiyatronun sahnelenme biçimini düşünmemiş olduğu fark edilir. Oyunun en önemli özelliklerinden biri de uzun zaman boyunca, İkinci Dünya Savaşı sonrası yaşanan buhran ve çaresizliği anlatan tek oyun olmasıdır.

Anti kahraman bağlamında ele aldığımız Kapıların Dışında oyununda Beckmann'ın umutsuzluk durumunun, umuda dönüşmesine ait bir cevap oyunda yoktur. Beckmann'ın oyunun başından itibaren hâkim duygusu ölümdür. Ölüm duygusu ise savaşın etkisiyle toplumun hâkim duygusudur. Beckmann topluma hâkim olan duygunun simgesidir. Onun bir çıkar yolu yoktur.

Oyunun başında Cenaze Servis Müdürü'nün iskelede gördüğü kişi Beckmann'dır. Onun, Beckmann hakkındaki yorumları temelde bize anti kahraman olması yönündeki ilk doneleri verir.

“Cenaze Servisi Müdürü: ... Aha, işte biri. İskelede. Üniformalı da galiba. Evet, sırtında eski bir asker kaputu. Başında kasket yok. Saçları kısa, fırça gibi. Suyu da oldukça yakın duruyor. Neredeyse suya girmiş. Bunda bir iş var. Akşam akşam karanlıkta su başına dikilenler ya sevdalı çiftlerdir ya da şair. Yoksa canından bezmiş sürü sürü insanlardan biri mi? Böyleleri vururlar tekmeyi, ortadan çekilirler. Dubanın üstündeki şu adam, bunlardan biri galiba. Suyu bu kadar yakın oluşu tehlikeli

doğrusu. Yalnızca da benziyor. Sevdalı bir çift desem değil, çiftler ikişer kişi olurlar hep. Şair de değil. Şairlerin saçları uzundur. Dubadakinin saçları ise makineye vurulmuş. Tuhaf, dubadaki bu adam, pek tuhaf” (Borchert, 2018: 27).

Oyunun bu bölümünde Cenaze Servisi Müdürü ve İhtiyar Adam’ın aralarında geçen konuşmalar savaşın psikolojik etkisini çarpıcı bir şekilde ortaya koyuyor ve başkişi Beckmann hakkında fikirler elde etmemizi sağlıyor. Bu bağlamda hâkim hislerden birisi de; Dünya artık eskisi gibi değildir ve tanrı dünyada yaşananlara karşı kayıtsızdır.

Cenaze Servisi Müdürü’nün İskelede gördüğü kişinin bir asker olduğunu anlaşılr, hatta daha sonraki sahnelerde anlayacağımız üzere o kişinin Beckmann olduğunu söyleyebiliriz. Cenaze Servisi Müdürü savaştan dönen askerleri *-canından bezmiş sürü sürü insanlar* olarak görür. Onun suya yakın oluşu, ölüme yakın oluşunu simgeler. İhtiyar Adam ile karşılaştıklarında, İhtiyar Adam kendisinin artık kimsenin inanmadığı Allah olduğunu söyler, kendi çaresizliğinden bahseder. Cenaze Servisi Müdürü’nün ölüm olduğunu, bu durumda Allah’ın da “O” olduğunu söyler. Bu durum artık insanların inandıkları tek gerçeğin ölüm olduğunu vurgular niteliktedir. Cenaze Servisi Müdürü’nün geçirmeleri ise bitmek tükenmek bilmeyen cenazelerden dolayıdır.

“ÖLÜM: Öyle, ben bu yüzyılda biraz yağ bağladım. İşler iyi gitti. Harp harbi çekti. Sinekler gibi! Ölümler bu yüzyılın duvarlarına sinekler gibi yapıştılar.

Zamanın penceresi önünde ölümler, sinekler gibi kurumuş, kaskatı yatıyorlar (Beckmann, 2018: 30).

ÖLÜM: Çok yedim de ondan. Ne varsa sildim süpürdüm. Hepsi bundan ibaret Bugün kü günde geçirtiden baş almak kabil değil. Hıkk! Pardon!” (Beckmann, 2018: 30).

Oyunun başkişisi Beckmann hakkında ön oyunun sonunda Ölüm’ün (Cenaze Servisi Müdürü) söyledikleri klasik kahramanın özelliklerinden çok uzaktadır. Klasik kahraman toplum tarafından sevilen, benimsenen güçlü karakterdir. Cenaze Servisi Müdürü Beckmann ya da bir başkasının düşmanı değildir. Borchert burada okuyucuya savaştan dönen askerlerin toplumca nasıl görüldüğü ve onların içinde bulunduğu

psikolojiyi ortaya koyar. Onu bezmiş, aciz, istemen, tuhaf, ümitsiz ve yalnız olarak görür.

“ÖLÜM: ...Asker kaputu giymişti, saçları makineye vurulmuştu...Bu gece suyun başında duranlar sevdalı çiftler değil artık. Artık istenmeyen ya da bezmişlerden yalnız bir tanesiydi o. Artık aciz kalanlar, gece vakti bir yerden kendilerini sessizce bırakıverirler... Artık aciz kalmışlardan yalnız bir tanesiydi o; ümitsizlerin büyük yığınlarından sadece biri... bir tanesi...” (Borchert, 2018: 30-31).

Anti kahramana ait en önemli durumlardan biri de onun çaresizlik içinde olup bundan kurtulamamasıdır. Oyundaki rüya sahnesinde çaresizlik içinde olan Beckmann’ın nehre atlaması bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Bu sahnede Beckmann;

“BECKMANN: Uyumak. Yukarıya dayanamıyorum artık. Artık kuvvetim kalmadı. Ben uyumak istiyorum. Ölü olmak. Bütün ömrüm boyunca ölü olmak. Ve uyumak. Nihayet rahat bir uykuya kavuşmak. On binlerce gece uyumak” (Borchert, 2018: 32).

Klasik kahraman modelinde kahraman yaşamı pahasına da olsa halkı için savaşmaktan mücadele etmekten vazgeçmeyen kişidir. Cesurdur, iyi görünümlü ve güçlüdür çoğu zaman. Oyundaki Beckmann karakterine baktığımızda fiziksel olarak da çaresizlik içindedir. Beckmann ise ölümü istemektedir, daha 25 yaşında gençliğinin en güçlü çağındadır fakat bu artık çaresizliğin onu getirdiği nokta çok büyük bir yük oluşturur sırtında. Ayağı sakat bir şekilde savaştan dönen Beckmann’ın, saçı da geldiği yerde savaşan askerlerinki gibi tıraş edilmiştir. Cephede gözlüğü kırıldığından görme problemi olan askerlere dağıtılan gaz maskesini takar, üzerindeki kıyafetleri ise intihar teşebbüsü sebebiyle ıslanmıştır ve garip görünür. Bu özellikleri itibariyle Beckmann karakteri konvansiyonel kahramandan farklıdır.

Beckmann’ın, savaştan döndüğünde ilk büyük yıkımı karısının başka biriyle birlikte olması ve Beckmann’ı iyi bir şekilde karşılamamasıdır. Savaşın verdiği yıkımı ve kendi ruh halini düzeltmek isteyen, fakat bir çıkış yolu bulmakta çaresiz olan Beckmann’ın belki de en ufak umudu, karşısına çıkan ve içinde olduğu durumdan kurtaran “Kız” da yaşar, fakat bu durum “Kız”ın kocasının da savaştan geri gelmesine kadar sürer. Beckmann istenmeyendir. Öyle ki, Rüya sahnesinde

Elbe'nin intihar etmek isteyen Beckmann'a söyledikleri bu durumu en iyi şekilde anlatan sahnedir.

“ELBE: Hayır, seni intihar düşkünü sümsük seni! Hayır, işitiyor musun? Sen sanır mısın ki karın artık seninle oynamak istemiyor, topallıyorsun, karnın zil çalıyor diye burada benim eteğimin altına girivereceksin? Cump diye suya atlayıvermekle olup biter mi bu iş? Azizim, aç kalan herkes kendini suda boğmaya kalkışsaydı bu biçare dünya kel bir hamal kafası gibi çıplak kalırdı, dazlak ve pırl pırl. Yağma yok, delikanlı! Bu kaçamak ağızları yutmam ben. Bana sökmez bu ağızlar. Sana bir güzel sopa çekmeli, yavrucuğum, evet! İstersen altı sene askerlik etmiş ol! Bu işi herkes yaptı. Topallayan bir taraf mı ararsın, çook, hepsinde. Yatağında başkası yatıyorsa sen de kendine başka yatak ara! O biçare ve azıcık hayatını istemem ben. Sen benim için nesin ki, yavrum? Bir ninenin sözü kulağına küpe olsun: Hele önce yaşa! Önce çiğnen bakalım! Sen de çiğne! Hele burnunun ucuna kadar, şuraya kadar dol, ensende boza pişsin hele, yüreğin yüzükoyun yerlerde sürünsün bir; bu işi ancak o zaman tekrar konuşabiliriz. Ama şimdi delilik etme, anlaşıldı mı? Şimdi buradan çek git, gözümün nuru! O senin yerin dibine geçesi bir avuççağız ömrün benim için nedir ki? Senin olsun! İstemem onu, sen ki yeni başladın hayata. Kapa ağzını, benim küçük adamcağızım! Bak, sana bir şey söyleyeceğim, gayet yavaş, kulağına, gel hele: İntiharının içine edeyim senin! Süt kuzusu! Aç gözünü, bak seni ne yapıyorum ben! (Yüksek sesle.) Heyy, gençler! Bu yavruyu Blankenese'ye, tekrar kumların üstüne fırlatın! Yeniden deneyecek, şimdi bana söz verdi. Ama yavaş olun, ayağı sakatmış. Hey gidi yontulmamış, acemi çaylak hey!” (Borchert, 2018: 33).

Ön oyun ve Rüya sahnelerinde Borchert, savaştan dönen askerlere toplumun bakışını, acıları ve askerlerin yarına karşı umutsuzluğunu ortaya koyar. Birinci sahneye geldiğimizde ise hiçbir şeyin artık eskisi gibi olmadığını görürüz. Bunun ilk örneği Beckmann'ın iç sesi olan Öteki ile aralarında geçen konuşmadadır. Burada karısının Beckmann'ı terk ettiğini anlarız. Savaştan evine dönen Beckmann'ın suratına kapanan ilk kapı kendi evinin kapısıdır. Bir diğer yandan birinci sahnede, Beckmann'ın içindeki “Öteki” onun iyimser tarafı olarak çıkar karşımıza. Tanrı

inancını yitişmiş olan Beckmann ölümü, Öteki ise tanrıyı simgeleyen bir anlatıma sahiptir. Bireyler yaşadıkları olumsuz durumların sebebini kendisinden atmak için mücadele verirken suçu başkasında bulurlar. İşte bu durumun yansıması oyundaki Yaşlı adamda, Levazımatçı' da ve Çöpçü figürlerindedir. Öteki, Beckmann'ın geride bırakamadıklarıdır. Savaşın acısından kalandır. Bu sahnede Öteki kendisini şu şekilde anlatır.

“Öteki: Benden kurtulamazsın. Benim binlerce çehrem var. Ben herkesin tanıdığı sesim. Ben her zaman var olan ötekiyim. Öteki cevap veren. Sen ağlarken gülen. Sen yorgunken dürten. Dürten, gizli kalan, bir vicdan gibi tedirgin edenim ben. İnanan, gülen, sevenim ben! Topallayarak da olsa yürüyerek gidenim ben. Sen hayır derken evet diyenim ben! Ben evet diyenim! Ben...” (Borchert, 2018: 35).

Beckmann'ın savaştan döndükten sonra yaşadığı ilk yıkım karısı tarafından sıcak karşılanmadığı için olmuştur. Artık kendisini tamamen yalnız hisseden Beckmann'ın, Birinci Sahne'de umutsuzluğun belki de çok az bir şekilde umuda dönüşme ihtimalini karşılaştığı “Kız” ile görürüz. Ölmeyi istediğini söyleyen Beckmann Kız'ın yardım etmek istemesine olumsuz bir cevap veremez çünkü yaşamda ayakta kalabilmek adına yeni bir umut doğmuştur onun için ve onunla birlikte eve gitmeyi kabul eder. Klasik Kahraman ile karşılaştığımızda sevdiği kadın tarafından terk edilen, aldatılan bir kahraman karşısına çıkan yeni kadınla büyük bir aşk yaşar o zamana kadar yaşadığı tüm olumsuzlukları unuttur ve umutsuzluk artık umuda dönüşür. Beckmann için bu durum farklıdır. O, tüm kapıların suratına kapandığı biridir. Umudunun oluşma ihtimali bile daha kötüsünü yaşaması için karşısına çıkmıştır adeta. Bu sahnede umutsuzluğun umuda dönüşümünü yine Öteki'nin şu sözlerinde görürüz.

“ÖTEKİ: Gittiler. Böyledir bu iki bacaklılar. Bu yeryüzü insanları pek gariptirler. Kendilerini önce suya atarlar, çılgın gibi ölümdedir gözleri. Derken bir başka iki bacaklı, karanlıktan tesadüfen çıkar gelir; etekli, göğüslü, uzun saçlı biri. O zaman yaşamak birdenbire yine çok güzeldir, tatlıdır. O zaman hiçbir erkek ölmek istemez. O zaman artık hiç ölü olmak istemezler. Birkaç tel saç yüzünden; beyaz bir ten, birazcık kadın kokusu uğruna. O zaman ölüm döşeklerinden kalkarlar, şubatta on binlerce geyik gibi zindedirler. O zaman bu lanetli, boş, sefil yer

yuvarlağında yaşamaya dayanamadıklarını iddia eden, sular içinde o yarı ölüler bile dirilir. Sulardaki ölüler yine kıvılcıdamaya, yürümeye başlarlar... Hepsi o bir çift göz, o bir parça yumuşak ve sıcak sevgi, o ufak eller, o narin boyun uğruna. Hatta sudaki ölüler bile. Ah bu iki bacaklılar, ah şu dünyanın bu pek garip insanları...” (Borchert, 2018: 41).

Kız'ın evine giden Beckmann, burada savaşın acılarını unutamaz. Böylesine bir iletişimde Kız'ın istediği sadece yalnızlıktan kurtulmaktır. Klasik Kahraman'ın asil, soylu, güçlü, yakışıklı duruşu yoktur Beckmann'da ve belki de bu nedenledir ki ıslak olduğu için Balık diye seslenir ona. Kız'ın kocasının Stalingrad'da olduğunu öğrendiğinde onun hayaleti olan “Tek Ayaklı Adamı” görür Beckmann ve aklına kendi karısının başka bir adamla aynı durum içinde olduğu gelir. Bu yer ona ait değildir. Artık kendisini hiçbir yere ait hissetmeyen Beckmann, evden dışarı koşar ve tekrar Öteki ile karşılaşır.

Anti kahramanlar bir tercih olarak eylem koymayan ya da eylem koymaktan aciz, başkaları tarafından yönlendirilebilen kişilerdir. Beckmann tam da bu noktada kendi kararlarını veremeyecek durumdadır. İntihar da bir çeşit eylemdir ancak yaşam ve ölüm arasında sıkışıp kalan Beckmann acılarından kurtulmanın peşine düşmüş fakat girdiği her kapının dışında bulmuştur kendisini. İkinci sahnenin sonunda bu durumdan kurtulmak için Binbaşı'nın evine giden Beckmann, burada da kapının dışında kalandır. Beckmann, kendi yaşadıklarını kendi sırtında taşımaya mâhkumdur. Örneğin; Albert Camus'a göre birey kendi çağının sıkıntılarını, yabancılaşmışlığını ve bulantısını varoluşunda barındırır. Bu sebeple Sisifos Söyleni'nde intihar konusunda “*Gerçekten önemli olan tek bir felsefe sorunu vardır, intihar*” (Camus, 2009: 15) der. Beckmann çağının acılarını tüm bedeninde, varoluşunda yaşar ve intiharı düşünür ancak eylem koyamaz. Beckmann, kahramanın tersine kendi kararları dışında bir güç (Öteki) tarafından yönlendirilir. Üstündeki sorumluluktan, yükten kurtulmak için “Binbaşı”nın evine gider. Ancak yine başarılı olamaz.

Klasik kahramanın en belirgin özelliklerinden bir diğeri hızlı bir yükseliş yaşamasıdır. Kahraman bu noktada önüne çıkan zorluklara karşı mücadele verir. Oysa Beckmann'da yükselmek gibi bir gaye yoktur.

“BİNBAŞI: (Sert değil.) Edindiğim kuvvetli kanaate göre siz onlardan birisiniz, azıcık bir harp karşısında akli karışanlardan biri. Siz neden subay olmadınız? Bambaşka çevrelere girebilirdiniz. Kibar bir karınız, şimdi de hoş bir eviniz olurdu. Bambaşka bir insan olurdunuz. Neden subay olmadınız?” (Borchert, 2018: 54).

“BECKMANN: “Sesim çok yavaştı, Binbaşım, sesim çok yavaş.” (Borchert, 2018: 54).

Beckmann'ın yaşadığı acılar onu zayıflatmıştır. Kendisine komutanının verdiği kıt'a sorumluluğu ona ağır gelmiştir ve sorumlu olduğu askerlerin hayatını kaybetmiş olması da ayrıca bir ağırlık oluşturarak rüyalarına girmesine neden olmuştur. Klasik anlamda kahraman rüya gördüğünde bu durum ona bir işarettir. Rüyasını anlamlandırır ve işaretin peşinden giderek içindeki umuda yolculuk eder. Ancak Beckmann tam tersi bir yola koyulur. Gördüğü rüyalar öylesine karanlık, öylesine acı vericidir ki tam manasıyla umutsuzluğa ve huzursuzluğa sürüklerler onu. Bu durumun temel nedeni kendisini suçlu görmesidir. Komutanına, kendisinde bulunan bu sorumluluğu iade etmek istemektedir. Onun huzursuzluğu söylediği sözlerle anlaşılmaktadır.

“BECKMANN: Beckmann! diye böğürüyorlar. Beckmann Çavuş! Hep Beckmann Çavuş! Böğürüşleri büyüyor. Böğürmeleri yuvarlanarak geliyor; bir tanrı haykırıyormuş gibi vahşi, yabancı, soğuk muazzam böğürtüleri büyüyor, yuvarlanıyor, büyüyor, yuvarlanıyor! Öyle büyüyor, öyle boğarcasına büyüyor ki ben artık soluk alamaz oluyorum. O zaman bağıryorum, gecede bağırmağa başlıyorum. O zaman bağırmağa zorunda kalıyorum; korkun., korkunç şekilde bağırıyorum. Bu haykırışım üzerine de hep uyanıyorum. Her gece. Her gece bu kemik ksilofon konseri, her gece sözkorusu, her gece korkunç haykırış. O zaman artık bir daha uyuyamıyorum, çünkü sorumluluk bende kalmıştı. Evet, bende kalmıştı. İşte size bunun için geldim, Binbaşım; çünkü artık bende uyumak istiyorum. Artık tekrar uyumak istiyorum. İşte size bunun için geldim, çünkü uyumak istiyorum, artık tekrar uymak istiyorum

BİNBAŞI: Peki benden ne istiyorsunuz?

BECKMANN: Onu size geri vermeye geldim.

BİNBAŞI: Neyi?

BECKMANN: (Adeta saf.) Sorumluluğu. Ben size sorumluluğu geri vermeye geldim...” (Borchert, 2018: 59-60).

Beckmann’ın komutanı onun bu isteğine karşılık vermez ve Beckmann acılarına devam etmek zorunda kalır. Diğerinin mücadelesiyle biraz olsun cesaretlenmeye çalışır ancak yine çaresizlikle boğuşmaya devam eder ve suçluluk duygusu daha da büyümeye başlar. Konvansiyonel kahraman modelinde zor bir durum karşısında kalan karakter bir çözüm yoluna ulaşırken Anti kahraman modelinde çözüme ulaşamaz. Ayrıca İkinci Dünya Savaşı’nın tüm etkisi kendisini burada da göstermektedir. Beckmann’ın bu çaresizliği ve umutsuzluğu o dönemde yaşayan insanlığın ortak acılarıdır. Beckmann ve onun gibiler toplumda istenmeyendir ve zaten kendisi de topluma yabancılaşmıştır. Daha önceki bölümlerde anti kahraman hakkında bahsettiğimiz bu yabancılaşma ve dışlanma durumu Beckmann’ın da yaşadığı bir durumdur. Beckmann’ın yaşadıkları ve kaderi insanlığın savaş sonrasında yaşadığı ortak kaderidir. Toplumca dışlanmış olmasının nedeni savaşı unutmaya çabalayan toplumun, savaşın izlerine tahammüllü olmamasından dolayıdır. Beckmann ve onun gibileri görmek istememeleridir. Anne’nin “*üşüyorum*” demesi bu yüzdendir. Çünkü Beckmann, onlara biten savaşı hatırlatmaktadır. Bu sebeple iş bulamamakta ve destek görememektedir. Kahramana özgü olmayan bir başka durum ise Beckmann’ın üçüncü sahnenin sonunda ekmek ve rom şişesini çalmasıdır. Dalgınlığından sıyrılıp bağırmasıyla beraber kargaşa ortamının oluşması ve ışığın sönmesiyle birlikte gerçekleşen bu olay, ışığın tekrar yanmasıyla anlaşılır. Kuru ekmek, Beckmann için acı dolu yaşamda mecburen hayatta kalmayı simgeler. Temelde Borchert’in anlatmak istediği toplumsal statü farklılığının yanında savaşı hatırlamak istemeyenler, yaşamına rahatça devam edebilenler ile bunu gerçekleştiremeyen insanların ayrımıdır. “*Anne: İyi ama kuru ekmeği nasıl yer?*” (Borchert, 2018: 65). Anne bu duruma inanmak istemez çünkü savaşı hatırlamak istemez. Anne’nin gözünde kuru ekmek savaşta askerlerin tükettiği bir yiyecektir. Beckmann ise hala savaşın tüm ağırlığına sahiptir. Binbaşı’ya rüyasını ve acılarını anlatmış fakat kurtulamamıştır. Tüm bunların yanında kahkahalarına katlanmış, isyan da edememiştir.

Beckmann, bir kahramandan beklenen iradeye sahip değildir. İradesizdir, savruktur. Öteki’nin yönlendirmeleriyle hareket eder, iradesi dışında kararlar verir ve her seferinde hüsrana uğrayarak tüm kapıların dışında kalır. Bu sebeple

yaşadıklarından dersler çıkaramadığını söyleyebiliriz. Kahraman; yaşadıklarından dersler çıkararak, problemlerle yüzleşen kişidir. Ancak Beckmann daha çok basit yolu seçmeye meyillidir, çünkü güçsüzdür. Kahramanın tersine temel duygularla dürtülenir. Çok yönlü bir yapıya sahip değildir. Ne evi bıraktığı gibidir ne eşi ne de ülkesi. O artık hiçbir yere ait değildir. Ekmek ve rom çalar. Nihilist bir tavırla ölümü arzular.

Beckmann'ın gözlüğüne savaş sırasında bir kurşun isabet etmiş ve gözlüğü kırılmıştır. Savaştan sonra da gözlüğü olamadığı için gözleri bozuk olan askerlere verilen gaz maskesini kullanmaktadır. Bu yüzden diğer insanlara farklı ve tuhaf görünür. Saçları asker tıraşlıdır. Klasik anlamda bir kahraman çoğunlukla iyi görünümlüdür. Dördüncü sahne dâhil olmak üzere oyunun başından itibaren tüm sahnelerde Beckmann'ın tuhaf görüldüğü dile getirilir. Dördüncü sahnede “Kabare Direktörü”nden iş isteyen Beckmann kendi görünümünü hakkında şunları söyler.

“BECKMANN: ...Fakat çirkinliğiyle Allahın belası bu gözlük, sahneye çok daha iyi gider sanırım.

DİREKTÖR: Ne gibi?

BECKMANN: Yani daha komik bir etki yapar. Millet beni bu gözlükler görünce kahkahadan kırılır. Sonra saçımın biçimi, kaputum. Sonra yüzüm, düşünün hele, yüzüm. Bütün bunlar müthiş eğlendirici değil mi?”

(Borchert, 2018: 69).

Beckmann da kahramana özgü sıfatlar yoktur, sıradandır hatta sıra dışıdır. Kabare Direktörü, Beckmann'ı hortlağa benzetir ve onun gibi birisini sahneye çıkarmak istemez. Sanatçının müspet olması gerektiğini söyler. Verdiği örnekler dünyaca kabul görmüş kişilerdir. Mozart, Goethe, Jeanne d'Arc, Wagner, Schmeling, Shirley Temple gibi kişilerdir. Oysa Beckmann sadece Beckmann'dır. Savaşın acılarını iliklerine kadar hisseden Beckmann, yaşattığı tüm bu acıları ve hayal kırıklığını şu sözlerle anlatır.

“BECKMANN: Evet, Goethe için. Shirley Temple ya da Schmeling için. Ama sadece Beckmann'im ben. Gözlüğü gülünç, saçları gülünç Beckmann. Topal bacaklı, Noel Baba kılıklı Beckmann. Ben sadece, harbin yaptığı soğuk bir şakayım, dünden kalma bir hayalet. Bir Mozart değil de sadece bir Beckmann olduğum için, kapalı bana bütün kapılar. Hıkk! Bu yüzden kapıların dışındayım. Hıkk! Tekrar! Hıkk!

Daima dışında! Hıkk! Bir acemi olduğum için de hiçbir yerde çalışmaya başlayamıyorum. Sesim çok yavaş çıktığı için subay olamadım. Sesim çok yüksek çıktığı için seyircileri korkutuyorum. Geceleri, ölüleri hatırlayarak haykıran bir kalbim olduğu için önce yeniden insan olmayı öğrenmeliyim. Binbaşı'nın eskilerini giyerek
İşte bitti içki Dünya boz renkli Yaşlı bir domuzun Postu gibi!
Cadde kan kokuyor, çünkü gerçeği öldürdüler ve bütün kapılar kapalı. Ben evime gitmek istiyorum, ama bütün sokaklar karanlık. Yalnız aşağıya, Elbe'ye giden yol aydınlık Ah ne iyi, o yol aydınlık!" (Borchert, 2018: 77-78).

Savaştan döndüğünde umduğunu bulamayan Beckmann'ın en büyük güvensizliği başlamıştı ancak oyunun başından itibaren sezilen güvensizlik durumu en çok kendisini beşinci sahnede gösterir. Bu sahnede Beckmann'ın kişiliğiyle alakalı bunalım yaşadığını söyleyebiliriz. Dördüncü sahnenin sonunda Öteki tekrar Beckmann'a umut aşılayarak annesinin evine gitmesi gerektiğini söyler ve Beckmann beşinci sahnede soluğu doğduğu evin kapısında alır. Ancak ailesi artık hayatta değildir. Oyunda birçok motif dönemi ve dönemin insanların psikolojik yapısını ortaya koymaktadır. Bu sahnede "Yaşlı Adam" "Allah"tır. "Çöpçü" ölümü simgeler. Öyle ki, savaş hep ölümü hatırlatır. Beckmann'ın da aklının büyük bir bölümünü işgal eden ölüm duygusu ona en yakın duygudur. Savaşın beraberinde; yaşamın bir anda değişmiş olması, insanlığın arzularını gerçekleştirmekte imkânsız hale gelişi, arzu edilen yaşama ulaşamama gibi durumlar insanlığın üzerine çökmüş ve bu buhran Beckmann'ı güvensizlik içinde boğmuştur. Beckmann hem fiziksel hem de ruhen tükenmiş biri haline dönüşmüştür. Bu dönüşüm onu kendi yaşamının bile merkezinden uzaklaştırmış, kendi yaşamının kahramanı olamayan birine, dolayısıyla bir birey olamama haline sürüklemiştir. Birey olamama hali anti kahramana özgü bir durumdur. Klasik kahraman modelinde karakter kendisine güvenen bir yapıya sahiptir. Anti kahraman modelinde ise başarıma duygusundan ziyade kendisine karşı güvensizlik durumu vardır. Onun eylemleri başarıya ulaşmaz, ulaşamaz. Hep bir engel vardır. Beckmann'ın eylem koyabilecek yetileri yoktur. Kendisinden hep bir adım geridedir. Oysa klasik anlamda kahraman karşısındaki engelleri aşar. Yaşamı pahasına bile olsa eylem koyar. Beckmann ise her sahnede

ölüm arzusuna daha da yakınlaşır. Kendisini bu duygudan kurtaracak bir şey yapamaz. Beklentisi bir güç tarafından kurtarılmaktır.

“BECKMANN: ... Bu kalp, sesi kısılana kadar bağırdı da çığlığını hiç kimse duymadı. Ne aşağıda ne yukarıda hiç kimse! ...” (Borchert, 2018: 86).

Savaş sonrası toplumun içinde bulunduğu umutsuzluk halini en iyi yansıtan sahnelerden biri de Beckmann'ın Beşinci sahnede Yaşlı Adam (Allah) ile konuşmasıdır. Beckmann bu sahnede Allah'tan hesap sorar. Fakat o artık kimsenin inanmadığıdır. Bu sebeple Beckmann'a göre Allah'ta kapıların dışında kalandır. Bu durumda tek bir açık kapı vardır artık. O da ölümdür.

“BECKMANN: Bugünkü günde ihtiyarların hali harap, kendilerini yeni şartlara uyduramıyorlar bir türlü. Biz hepimiz sokaklardayız, Allah da sokakta. Kimsenin kalkıpta Allah'a bir kapı açtığı yok. Yalnız ölüm kaldı, kapısını açıp bizi nihayet içeri alacak bir ölüm kaldı. Ben de işte oraya gidiyorum” (Borchert, 2018: 96).

Yaşadığı büyük hayal kırıklıkları Beckmann'ın içindeki tanrı inancını yok etmiştir. Onun tanrı inancı taşımadığını şu sözlerinden anlıyoruz.

“BECKMANN: Demek sen Allah Baba'sın. Bu ismi sana kim taktı, Allah Baba? Ha? Yoksa sen kendin mi taktın?

ALLAH: Allah Baba adını bana insanlar taktı.

BECKMANN: Garip; sana bu ismi takanlar, herhalde çok garip insanlar. Bu işi yapanlar herhalde memnun, tok, mesut ve senden korkan insanlar. Gün ışığında yürüyen ya aşık ya tok ya memnun yahut da geceleri korkularla boğuşan kimseler. Bu gibiler Allah Baba, Allah Baba derler. Ama ben Allah Baba demem, anlıyor musun, ben Allah Baba diye birini tanımıyorum” (Borchert, 2018: 92-93).

Oyunun son bölümünde sırayla herkesle yüzleşen Beckmann yaşadığı tüm bunalımın kaynağı olarak onları görür. Beckmann'ın iyimser tarafı olarak nitelendirdiğimiz Öteki'nin de sesi kısılmaya başlar. Bir süre sonra duyamaz olur onu ve tamamen yalnız kalır. Beckmann savaş sonrası toplumun acı dolu çığlığıdır. Ölüme yakındır ancak bir kahramanın ölümü göze alıp seçtiği bir yol değildir bu. Tanrı inancı olmadığı için cennet ve sonsuz yaşam yolunda da yürümez. Beckmann'ın yolu çaresizliğin yoludur ve O, tamamen terk edilmiştir. Kendisini

öldürmek istediğinde Aşağıda çizelge 2’de bulduğumuz anti kahraman özellikleri Beckmann ile karşılaştırılmış ve bir tablo hazırlanmıştır. Yukarıdaki incelemeler de göz önünde bulundurulduğunda, her anti kahramanın kendisine özgü özellikler barındırabileceğini öz önüne alıp, aynı durumun incelenecek olan diğer oyunlar için de geçerli olacağını belirtmek gerekiyor.

Çizelge 2. Anti Kahraman Özelliklerinin Kapıların Dışında Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Kapıların Dışında “Beckmann”
Realist	✓
Asi	✓
Pasif veya sistemin parçası haline gelmiştir.	✓
Problemden kaçar ya da basit yolu seçer.	✓
Genellikle temel duygularla dürtülenir.	✓
Genellikle sıra dışı bir görünüme sahiptir.	✓
Karşılıksız aşk yaşar ya da kaybeder.	✓
Sıradandır.	✓
Kendisine özgü ahlaki kurallara sahiptir.	✓
Çoğu zaman suçludur. Bireysel anarşisttir. Hedefine giden yolda her şey mubahtır.	✓
İradesi dışında bir şeye itilebilir. Hakkında karar verilendir.	✓
Hor görülendir.	✓
İradesiz ve savruktur.	✓
Başarısızdır, hedefsizdir veya kaybetmeye mâhkumdur.	✓
Kişisel çıkarlarına göre hareket etme ve dış dünyaya karşı kendisini koruma eğilimindedir.	✓
Değişmez.	✓
Kararsız ve gizemlidir. Çoğu zaman anlaşılmaz ve öngörülemez olabilir.	✓
Toplum tarafından ötekileştirilmiş ve dışlanmıştır.	✓
Toplumunu değil kendini önemser.	✓

VIII. BÜYÜK ROMULUS ADLI OYUNDA ANTI KAHRAMAN

A. Friedrich Dürrenmatt (1921 - 1990)

1. Yaşanı

F. Dürrenmatt 5 Ocak 1921 tarihinde İsviçre’de dünyaya geldi. Bern ve Zürich’te Felsefe ve Edebiyat okudu. İlk oyununu 1943 yılında yazdı. Dünya çapında üne kavuşmasını sağlayan oyunu Yaşlı Kadının Ziyareti adlı oyunudur. Dürrenmatt Alman tiyatrosunun en önemli yazarlarından biri ve Alman-İsveç zincirinin son halkalarındandır. İlk sahnelenen oyunu 1946’da “Kitapta Yazar”dır. Devamında 1948 yılında “Kör Adam” ve 1949 yılında ise “Büyük Romulus”tur. 1952’de Münih Oda Tiyatrosu tarafından Dürrenmatt’ın diğer oyunları olan “Bay Mississippi’nin Evliliği” ve “Babil’e Bir Melek İniyor” adlı oyunları sahnelenmiştir. Kendi tiyatrosunun temellerini açıkladığı eserinde (Tiyatronun Sorunları- 1955) Dürrenmatt; ancak komedyanın dünyamıza uygun olabileceğinin altını çizer. Çünkü Dürrenmatt’a göre insan ölmek zorunda olacağı için gülünçtür. 1969’da Temple Üniversitesi’nce edebiyat doktorosayla ödüllendirildi, 1970’de Zürich Schauspielhaus’a sanat danışmanı oldu. 1976’da Galler Sanat Kurulu Uluslararası Yazar Ödülü’nü, 1977’de de Yahudi-Hıristiyan işbirliği Derneği’nin BuberRosenzweig Madalyası’nı aldı. Çağdaş Avrupa tiyatrosunun önde gelen adlarından olan Dürrenmatt, dünyanın değişebilirliği karşısında karamsarlığı seçen oyunlarını ‘tragikomedya’ olarak adlandırmıştır; burada, trajik öge, insanın kaçınılmaz yazgısından kaynaklanırken, komik öge insanın içinde bulunduğu bu umutsuz durumdan kurtulmak için giriştiği boşuna çabalardan kaynaklanır. Arkasında çok önemli eserler bırakan Dürrenmatt, 14 Aralık 1990 Neuchâtel’de yaşamını yitirdi (Taş, 2007).

2. Oyunun Konusu

15 Mart 476 sabahı Romalı bir asker Spurius Titus Mama, İmparatorun kaldığı villaya gelir ve İmparatora kötü bir haber iletmek üzere onunla görüşme talep eder. Ancak İmparatorun hizmetlisi Achilles ve Pyramus mesajın önemsiz olduğunu

düşünerek Titus'u çiftlik ağasına yollarlar. Kısa bir aradan sonra Romulus görünür ve ekonomi bakanının devletin iflasını örtmek amacıyla devlet kasasıyla birlikte kaçtığını öğrenir. İmparator kahvaltısını ister ve hizmetlilerinden tavukları hakkında bilgi alır. Tavuklara o dönemin önemli kişiliklerinin isimleri verilmiştir. Bu arada içişleri bakanı İmparatora gelir ve Spiritus Titus Mamma'nın iletmek istediği kötü haberi derhal İmparatora iletmesi gerektiğini söyler. Ancak İmparator onu hemen geri yollar ve Titus'un yatıp uyumasını emreder. Kahvaltı sırasında antikacı Apollyon da gelir. İmparator ona eski İmparatorların heykellerini satmaktadır. Bu arada İmparatoriçe Julia ve savunma bakanı Mares'de İmparator'dan Titus'un getirdiği kötü haberi dinlemesini isterler. İmparator bu isteği reddettiği sırada Mares ona Romalı askerlerin son adama kadar Almanlara esir düştüğünü söyler. Sabahın ilerleyen saatlerinde Ostrom İmparatoru Zeno, Romulus'tan sığınma talep eder ve aynı zamanda Almanlara karşı koymasını ister. Romulus sığınma talebini kabul eder. Ardından zengin pantolon fabrikatörü Caesar Rupf gelir ve Romulus'a bir iyilik yapabileceğini söyler. Parası sayesinde Almanların Roma topraklarından çekilmesini sağlayacağını belirtir. Karşılık olarak da İmparator'dan kızı Rea'yı eş olarak ister. Romulus bunu kesin bir tavırla red eder, fakat çiftliktekiler Romulus'un derhal kızıyla konuşup onu ikna etmesini ister. Romulus, İmparatorluğun düşüp düşmemesinin umurunda olmadığını açıklayınca karısı ile tartışma başlar. Öğleden sonra içişleri bakanı, ekonomi bakanı, Spiritus Titus Mama ve İmparatoriçe Zeno villanın önündeki devasa tavuk çiftliğinde otururlar. Bu esnada kalem odasında arşivler yakılmaktadır. Bakanlar idarenin merkezini Sicilya'ya taşımanın planlarını yaparlar. Çünkü Almanlar Roma'nın kapılarına dayanmak üzeredirler. Bu arada Rea'nın nişanlısı Amilian villaya gelir. Birkaç senedir Almanlara esir düşmüştü. Artık o kadar değişmiştir ki, kendisini Rea da tanıyamaz. Amilian durumları öğrendiğinde Rea'dan fabrikatör Ceasar'la evlenmesini ister. Rea razı olur ve çiftliktekiler bunu kutlar. Bu sırada İmparator Romulus öğle uykusundan gelir ve kızına evlenmeyi yasaklar. Romulus, akşam hizmetlileriyle birlikte odasındadır ve karısının Sicilya'ya kaçmak için toparlandığını saptamaya çalışır. Julia gelir ve kocasından Roma'yı kurtarmasını ister. Ancak Romulus bunu red eder. Julia Romulus'u "Roma'nın haini" olarak görür, ancak Romulus ise kendini "Roma'nın hakimi" kabul eder. Rea gelir ve Rupf'la evlenmek istediğini belirtir. Ancak Romulus onun Almanlar tarafından öldürüleceğini düşünerek kızından yolculuğa çıkmasını talep eder. Böylelikle Julia, kızı Rea ile birlikte oradan ayrılır. Romulus'un

yatak odasında ardı ardına, saklanmış olan Amilian, içişleri bakanı Tullius Rotundus, Spurius Titus Mama, Ostrom İmparatoru Zeno, hizmetlileri, İmparatorluk Mareşali Mares, aşçı, Pyramus ve Achilles ortaya çıkarlar. İmparatorluğu Romulus'tan geri isterler. Amilian, Romulus'u Roma'ya ihanet etmekle suçlar. Romulus ise İmparatorluğun çöküş zamanının geldiğini söyler ve bunu hak ettiğini belirtir. Roma'nın artık kendini savunmaya hakkı olmadığını düşünür. Romulus kendini savunmayı sürdürür ve komplocuların ne planladığını da bilir. Onları ya kendisini öldürmeye ya da Almanlara teslim olmaya davet eder. Tam bıçaklar Romulus'a çekilmişken, Almanların geldiğine dair ses duyulur. Herkes panikten kaçar ve Romulus hiçbir şey olmamış gibi uykuya yatar. Ertesi sabah Romulus, hizmetlileri Pyramus ve Achilles'ten ailesinin ve tüm çiftlik halkının Sicilya'ya giderken boğulduklarını öğrenir. Almanların her an villaya gelebilecek olmaları korkusuna rağmen Romulus gayet sakin bir şekilde kahvaltısına başlar. Bu arada Romulus, Ceasar Ruf'un yanında iyi bir işe girmiş olan hizmetlilerini serbest bırakır. İki Alman villaya girer. Bir tanesi Romulus'u öldürmek ister, ancak amcası tarafından dışarıya yollanır. Romulus epey bir süre Almanla dostça sohbet eder. Ardından tanışır, Alman, Odoaker Generali'dir. Romulus ölümünü bekler, ancak Romulus'a son derece saygısı vardır. Hatta askerlerinin onun önünde eğilmelerini emreder. Romulus artık generale ölmek istediğini iletir ancak general ölümün bir çözüm olmadığını söyler ve Romulus'u emekli yapmak ister. General, daha önceden Romulus'tan büyük kimseyi görmediğini söyler ve kendini İtalya'nın Kralı ilan etmesini sağlar. Romulus'a villası ikamet yeri olarak tahsis edilir ve yıllık 6000 altın maaşa bağlanır. Bunun üzerine Romulus, İmparatorluğundan kalan son şeyleri de alır ve emekliliğine ayrılır. Tam bu sırada, Romulus'u öldürmek için yatak odasına girmiş olan ve orada uyuya kalmış olan Spurius Titus Mama görünür. İmparatorluğun artık var olmadığını öğrenince şaşkına döner.

3. Bir Anti Kahraman Olarak Romulus

Kanlı bir tarihe sahip olan Roma Devletinin son kralı olan Büyük Romulus, hem sistemin en tepesindeki biri olarak hem de devlet işleriyle ilgilenmeyip kendisini tavuk yetiştiriciliğine adanarak, Roma Devletinin ortadan kalkmasını amaç edinmiştir. Oyunun başkişisi olan Romulus bu yönüyle klasik kahramandan tamamen uzakta konumlanır. Oyunda Romulus ile ilgili Dürrenmatt'ın verdiği ilk parantez içinde, rahat ve olduğu gibi görünen bir insan olduğundan bahseder. Bir kral'ın

olabileceği ışıltılı ve gösterişli bir yapıdan uzak olması bu yönünü destekler niteliktedir. Romulus dünya adaletini sağlamak için kötü bir krala karşı savaş açmamıştır. O, kendisini sistemin en tepesindeki biri olarak dünyanın yargıci ilan eder. Dolayısıyla hem geçmişten hem kendi zamanından hesap sormak için sitemin en tepesini ele geçirerek onu yıkmak ister. Romulus kraldır fakat kendisini de yok etme amacındadır. Bu bağlamda anti kahramanların önemli bir özelliđi olan ‘kendisiyle mücadele’ farklı bir yüz ile oyununda kendisini gösterir. Çünkü Romulus’un bu mücadelesi bilinçlidir. Romulus, imparatorluđun yıkımını bilinçli olarak hazırlamasıyla bir başkaldırı gerçekleştirilmektedir. İmparatorluđun yıkımını hazırlayan süreci, hükümdar olmasına karşı bilinçli olarak hazırlamasıyla bir karşı-kahramana dönüşür. O, salt kötü bir kral değildir ya da halkını ferah ve barış içinde yönetme arzusu taşıyan kahraman bir kral da değildir. O, barışın ve insan sevgisinin varlığına inandığından bu yolu seçmiştir. Roma Devlet’i ortadan kalkarsa dünyanın daha iyi bir yer olabileceđi inancını taşımaktadır. Ne var ki, Romulus’un bu düşüncesi oyunun sonunda gerçekleşmez. Bu noktada Dürrenmatt’ın dünya görüşü devreye girerek finalde paradokssal bir yapıya ulaşır.

Dürrenmatt’a göre günümüz dünyasında kahramanlara yer yoktur.

“Günümüz dünyası örneđin Schiller’in dramaturjisiyle yansıtılamaz (...) çünkü bugün artık Schiller’in dünyasının kahramanlarına (belki Napoleon bu anlamda son kahramandı) yer yoktur bizim dünyamızda. Bugün artık trajedi kahramanları değil dünyaya hakim olan ‘kasaplar’ ve eylemleri gerçekleştiren ‘kıyma makineleri’ söz konusudur. Hitler ya da Stalin’den Wallensten’lar türetilemez. (...) Sanat ancak gözle görülebilenleri yansıtır; bugün ise devletlerin güçlerinin sınırlarını belirlemek olanaksızdır, her şey anonim bir nitelik kazanmıştır (...) Trajedi kahramanlarının adları yoktur, gerçek sorumlular elle tutulur nitelikte değildir. Sanat da ancak olayların sonuçlarını, ezilenleri gösterebilmektedir, yoksa asıl gücü elinde bulunduranları değil. (Dürrenmatt, 1967: 44 /akt: Kuruyazıcı, 184).

Oyunda tarihsel bir eleştiri gerçekleşir. Geçmişten bugüne iktidar ve başa gelenlerin tavırları, adalet anlayışları fazla göze batmadan komedinin içinden taşlanır. “Eine ungeschichtliche historische Komödie / tarihsel olmayan tarihi bir komedi” olarak belirtilen oyunda, Dürrenmatt gelmiş geçmiş tüm imparatorluklara

ve devletlere, onların adalet anlayışlarına, yönetme biçimlerine eleştiride bulunmaktadır (Başokur, 92).

Oyunda Romulus, klasik kahraman bir yana, Kral denildiğinde akla gelebilecek hemen hemen her türlü özelliklerden uzaktır. Romulus ile ilgili Dürrenmatt “özellikle ilk iki perde seyirciye asla sevimli görünmemeli” der ve bunun ulaşılmasının imkânsızlığından da bahseder. Romulus’un asıl gayesinin üçüncü perdede ortaya çıkması gerektiğini belirtir. Romulus için çizdiği portreyi şu şekilde anlatır.

-alaycı, rahat, insancıl, doğru, ama işin sonunda son derece fütursuz ve pervasız hareket eden, başkalarından da kat'iyet istemekten çekinmeyen de bir insan, planı kendi ölümüne göre hazırlayan tehlikeli bir adam; bu imparator ve tavuk yetiştiricisinin bu deli kılığındaki dünya yargıcının korkunç yönü budur. Kaderinin trajik tarafı, sonunun güçlülüğünde emekliye sevk edilmişindendir; ama, o, bunu da kabul edecek anlayışa ve bilgeliğe sahiptir, ve onu büyük yapan da sadece budur (110).

Dürrenmatt’ın dünya görüşü ve benimsediği tiyatro biçimi, onun metinlerinde kahraman olamayacağını ortaya koyar. Dürrenmatt için; “*tiyatronun görevi sınırları, şekilleri kaybolmuş olan dünyaya net bir görüntü kazandırmaktır. Bu da Dürrenmatt’a göre en iyi şekilde komedi ile sağlanacaktır. Araya mesafe koyan bu biçim sayesinde seyirci içinde yaşadığı dünya karşısında kaybettiği farkındalığını yeniden yakalayacak ve etrafında olanları doğru bir şekilde yorumlayabilecektir. Dünya karmaşık, kaotik bir durumdadır ve biçim kazanmaya, şekle girmeye ihtiyacı vardır. Grotesk resimlerden farkı olmayan ortamlarda yaşanılmaktadır, ancak insanlar bunun asla bilincinde değillerdir. Bugünün dünyası atom bombası yüzünden grotesk bir hale gelmiştir. Yaşananlar son derece korkunçtur, fakat insanlar her şey yolundaymış gibi yaşamaya devam ederler. Kimliğini kaybeden dünyanın içinde yaşayan insanlar da paradoks düşüncelerin esiri olmuştur ve dolayısıyla sanatta durum farklı değildir. Bugün yaşananlar Dürrenmatt’a göre tiyatrodan ibarettir, ancak bunları tiyatro sahnesinde yansıtmak kahramanlar yoktur. Toplum, devlet, insanlar değiştiğinden, yaşananlar kahramanı olmayan tragedyalardır. Artık insanların devlet içindeki kimlikleri belirsiz bir hale gelmiştir, insanlar toplu olarak yok edilmektedir, her şey karanlık ve karmaşık bir haldedir. Dürrenmatt, toplumsal koşulların değiştiğini böyle bir ortamda ve tragedyanın yazılmasının mümkün olmadığı görüşündedir (Başokur, 10). Buradan anlaşılıyor ki Dürrenmatt’ın grotesk*

tiyatrosundaki karşıtlıkların uyumu ve bireyin uyumsuzluğu ortaya bir anti kahraman olarak Romulus'u da çıkarmıştır. Kendisini Roma İmparatorluğu'nun yargıcı ilan eden Romulus, sonunda kurban durumuna düşmektedir.

“İmparatorluğu geçmişinden dolayı suçlarken bir yandan savcılık görevini yüklenmiş, öbür yandan yargıç olarak suçlu bulunduğu Roma'yı yıkılmaya mahkûm etmiş, Germanlerin gelip kendisini öldürmesini beklerken de kendini 'kurban' etmeyi göze almıştır. Böylelikle hukuksal bir yargılama sürecinde ayrı kişilerde toplanan çeşitli işlevler, suçlayan (savcı), yargılayan (yargıç), hükmü yerine getiren (cellat) ve cezalandırılan (kurban) tek bir kişide birleşmiş olur” (Kuruyazıcı, 97).

Romulus'un bir Kral'a ait olabilecek en önemli özelliğinin onun cesareti olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bununla birlikte oyunun sonunda Romulus'un trajik bir insana dönüşmesi de söz konusudur. Tüm yaşamını Roma Devletinin ortadan kaldırmaya adanmış Romulus, böylesine bir son ile karşılaşması sebebiyle başarıya da ulaşamamış ve hatta tüm çabaları boşuna olmuştur. Bir anti kahramanın bireysel anarşist özelliğini barındırmasının yanında kahramanın başarısından da son derece uzaktır. Romulus'un bir kral olarak dünya barışı için Roma Devletini ortadan kaldırma cesareti ve bu uğurda kendisini kurban durumuna sokması kahramanca bir davranış gibi görünse de diğer taraftan planları başarısızlığa ulaştığı için oyunun finalinde acınılası bir duruma düşer.

Oyunun birinci bölümünde Romulus kötü bir imparator olarak gösterilir. İkinci bölümünde imparatorluktan ayrılması gerektiği vurgulanır. Bu iki bölümde de Romulus olaylar karşısında alaycı bir tutum içerisinde. Devlet işleriyle ilgilenmeyip tavuklarına zaman ayırır, saygısız ve umursamaz görünür. Çökmek üzere olan bir devletin çöküşü karşısında eylemsiz kalır. Bu iki bölümde de anti kahramansal özelliklere sahiptir ve gerçek kişiliğini anlamak oldukça güçtür. Onun asıl kişiliği ve amacı üçüncü ve dördüncü bölümlerde ortaya çıkar. Üçüncü bölümde Romulus dünyayı yargılar. Son bölümde ise dünya Romulusu'u yargılar. Oyunun sonunda Roma Devleti yıkılır ancak Romulus'un adaleti yerini bulur mu? Dürrenmatt'ın oyunlarının paradoksal yapısı burada ortaya çıkar. Oyun sonunda bir kurtuluş olarak öldürülmeyi isteyen Romulus'un ömür boyu emekliye ayrılması başına gelebilecek en kötü şeylerden birisidir. Ölümü kurtuluş yolu olarak görmek ve bu durumu arzulamak anti kahramanların genel özelliklerinden biridir fakat bu

arzuya ulaşmamak yine anti kahramanların kaderi olduğu gibi Romulus'un da kaderidir. Roma yıkılır ancak yerini artık Germanlar almıştır. Eylemsiz kalarak temelde bir eylem gerçekleştiren ancak başarısız olan, 'kral' ancak bir başka gözle kendisine karşı da mücadele veren bireysel anarşisttir Romulus ve tarihsel göndermeler barındıran bu oyununda Dürrenmatt'ın en önemli anti kahramanlarından birisidir.

Çizelge 3. Anti Kahraman Özelliklerinin Büyük Romulus Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Büyük Romulus "Romulus"
Realist	Bir kral (kahraman) idealizminden uzak kendine has bir idealizmi vardır.
Asi	Bir kral olarak mevcut düzene karşı gelir.
Pasif veya sistemin parçası haline gelmiştir.	Eylemsizliği bir çeşit eylem olsa da sonunda arzusunu gerçekleştiremez.
Problemden kaçır ya da basit yolu seçer.	Problemi kendisine has bir yolla çözüme eğilimi gösterir.
Genellikle temel duygularla dürtülenir.	İyi niyetli duygularla dürtülense de içinde bulunduğu topluma zarar verir.
Genellikle sıra dışı bir görünüme sahiptir.	✓
Karşılıksız aşır yaşır ya da kaybeder.	✓
Sıradandır.	Bir Kral'a göre oldukça sıradan görünür.
Kendisine özgü ahlaki kurallara sahiptir.	✓
Çoğu zaman suçludur. Bireysel anarşisttir. Hedefine giden yolda her şey mubahtır.	✓
İradesi dışında bir şeye itilebilir. Hakkında karar verilendir.	Oyunun finalinde iradesi dışına itilir.
Hor görülendir.	Ailesi ve tebaası tarafından hor görülür.
İradesiz ve savruktur.	✓
Başarısızdır, hedefsizdir veya kaybetmeye mâhkumdur.	Bir hedefi olsa da başarısızdır ve kaybetmeye mahkûm bir duruma gelir.
Kişisel çıkarlarına göre hareket etme ve dış dünyaya karşı kendisini koruma eğilimindedir.	Kral olarak devletin çıkarlarına göre hareket etmez. Ancak kendisini de dış dünyaya karşı korumaz.
Değişmez.	✓
Kararsız ve gizemlidir. Çoğu zaman anlaşılmaz ve öngörülemez olabilir.	✓
Toplum tarafından ötekileştirilmiş ve dışlanmıştır.	✓
Toplumunu değil kendini önemser.	Kendisini önemsemez. Dünyanın geleceği konusunda endişelidir.

IX. KORKU KEMİRİR RUHU ADLI OYUNDA ANTI KAHRAMAN

A. Rainer Werner Fassbinder (1945 - 1982)

1. Yaşanı

Rainer Werner Fassbinder, 31 Mayıs 1945'te küçük Bavyera'nın kaplıca kasabası Bad Wörishofen'de kültürlü bir burjuva ailenin çocuđu olarak dünyaya geldi. Annesi tarafından, tek çocuk olarak yetiştirilen Fassbinder, beş yaşındayken anne-babasının boşanmasının ardından, doktor olan babasıyla sadece ara sıra temas kurdu. Bir Rudolf Steiner ilkokulunda ve ardından Münih ve Augsburg'da eğitim gördü, final sınavlarını geçmeden önce okulu bıraktı. Fassbinder ilk kısa filmlerini yirmi yaşında yaptı. Amatör yönetmenlik-senaryo-oyunculuk çabalarından sonra Fassbinder, profesyonel oyunculuk stüdyosunda dersler aldı ve onun sayesinde uluslararası bir yıldız haline gelen en önemli aktrisi Hanna Schygulla ile tanıştı. Fassbinder ilgisini tiyatroya çevirmesi Schygulla aracılığıyla oldu. 1967'de Fassbinder, Münih Action-theater'a katıldı. 1968'de Fassbinder, kendi yazdığı ilk oyun olan Katzelmacher'ı (Kerhaneci) yönetti.

1969'dan 1976'ya kadar olan yıllar, Fassbinder'in en üretken dönemi idi. Tiyatrodaki olađanüstü kariyerinin üstüne filmlerin, televizyon filmlerinin, uyarlamaların ve hatta bir televizyon varyete şovu gibi birçok işe imza attı. Aynı dönemde radyo oyunları oynadı ve Volker Schlöndorff'un Brecht uyarlaması Baal'de başlık bölümü de dahil olmak üzere diđer yönetmenlerin filmlerinde rol aldı. 1976'da Fassbinder uluslararası bir yıldız haline geldi. Paris, New York, Los Angeles'taki büyük film festivallerinde, galalarında ve retrospektiflerinde ödülleri, ve çalışmaları üzerine Londra'da ortaya çıkan ilk eleştirel çalışma, onu tüm dünyadaki sinemaseverler arasında tanıdık bir isim haline getirmişti.

Fassbinder, 1982 Berlin Film Festivali'nde Altın Ayı ödülünü almış olsa da Haziran 1982'de uyuşturucu ve uyku hapi kombinasyonundan kaynaklanan ani ölümü, Alman sinemasının 1920'lerden beri tanıdığı en heyecan verici ve deneysel dönemin sonu onun ölümüyle gelmiş oldu.

2. Oyunun Konusu

60 yaşındaki Alman temizlikçi Emmi ve 29 yaşında genç Faslı göçmen işçi Salem bir barda tanışır. İkisinin de yalnızlığı onları bir araya getirir; Emmi, yaşlanmış yalnız, dul bir kadındır. Salem, Almanya'da yabancıların ötekileştirilmesinden muzdariptir. İkili çevrelerinin direnişine karşı evlenmeye karar verirler, ancak toplum baskısı özellikle Emmi tarafında artar. Emmi, komşuları, meslektaşları tarafından fahişe olarak tasvir edilir, ailesi tarafından reddedilir ve hatta bakkal tarafından bile dışlanır. Bir süre sonra birbirinden uzaklaşan çift kendi çevrelerine döndüğünde dış baskıdan da uzaklaşmış olurlar. Bu durumda Emmi'ye göre, Salem artık duygusal bir özne değil, insanlara "sahip olmak" için kullanılan bir nesne konumuna gelir. Yaşlı ile genç, yerli ve yabancı arasındaki çatışmalar, ikisinin ilişkisine tamamen sızmıştır. Her şeyin başladığı barda son bir buluşma gerçekleşir ancak bu buluşma Salem'in rahatsızlığı sebebiyle hastaneye taşınır.

3. Bir Anti Kahraman Olarak Salem (Ali) ve Emmi

Rainer Werner Fassbinder'in kadın erkek ilişkisi üzerinden birçok olguyu ele aldığı *Angst essen Seele auf* (Korku Kemirir Ruh), oyunu tarihsel sürecin utanç verici gerçeği olan ırkçılık, yabancı işçi, öteki olgusunu bu ilişki üstünden merkeze alır. Nazi partisinin düşünceleriyle yoğrulmuş Alman vatandaşı olan 60 yaşın üzerindeki temizlik işçisi Emmi ve Fas'tan Almanya ya göç etmiş Salem arasındaki toplumsal ve kültürel ayrımcılık sebebiyle imkânsızlaşan bir aşk ilişkisidir bu. Oyunda politikleşmiş bedenin yarattığı çatışmanın, İkinci Dünya Savaşı sonrası Almanya'sında bireyler üzerindeki etkisi tüm gerçekliğiyle anlatılmaktadır. Ancak aşk politikleşmiş bir bedeni ne denli kurtarabilir? Yazdığı oyununun Filmini de çeken Fassbinder, filmin Almanca isminde bilerek yabancı Almancası şeklinde bir kullanım tercih etmiştir. "*Angst essen Seele auf*", Salem'in Emmi'ye söylediği bir sözdür ve bu sözün doğrusu 'Angst isst Seele auf' şeklindedir. Bunun yanında yazdığı bu oyunun filmini çekerken 'Alle Türken heißen Ali' (Bütün Türklerin Adı Ali'dir) şeklinde bir isim kullanılmıştır. Filmin üst başlığı olan ama daha sonra

kullanılmayan bu isim toplumsal bir eleştiriyi de içermektedir. Almanlara göre, bütün Türkler birbirine benzer ve kategorik olarak aynıdır. Hatta bütün kara kafalılar Türk ve Ali'dir. Yabancılara birey hatta insan gözüyle değil de sadece 'yabancı' gözüyle bakıldığı, hepsinin birer Ali olduğu yaklaşımına bir eleştiridir bu isimlendirme. Bununla birlikte oyunda, Salem ve Emmi'nin tanıştığı sahnede Salem, Emmi'nin içtiği kolayı öderken kendisini "Ali" olarak tanıtır ve bu ötekileşme/ötekileştirme durumu oyunda karşımıza ilk anti kahramansal özellik olarak çıkar.

"Salem: Ben ödüyorum. (Barbara'ya bir Mark verir) Buyurun.

Emmi: Çok teşekkür ederim ama...

Salem: Sen Ali'yle konuşuyor, Ali kolayı ödüyor.

(Barbara gider, arkasına döner ve ikisine bakar)

Emmi: Adınız Ali mi?

Salem: Ali değildir. Ama herkes Ali diyor. Bende Ali oluyor.

Emmi: Peki asıl adınız nedir?

Salem: El Hedi Ben Salem Mübarek Muhammed Mustafa

Emmi: Oo, çok uzun isminiz.

Salem: Evet. Tismit'te herkesin uzun ismi" (Fassbinder, 2002: 64).

Fassbinder'in oyunları ve filmlerinin teması sömürü üzerinedir ve Fassbinder bunu şu şekilde açıklar; "Her iyi yönetmenin tek bir teması vardır ve nihayetinde tekrar tekrar aynı filmi çeker. Benim ana konum, hislerin sömürülebilmesi, sömüren kim olursa olsun. Bu sömürü asla bitmez. Sürekliliği olan bir temadır bu. Devletin vatanseverliği sömürmesi, bir ilişkideki sömürü olsun fark etmez; biri muhakkak diğerini yok eder." Oyunda Alman kimliğinde ve Nazi partisinin faşist görüşleriyle yetişmiş olan Emmi ile Fas'tan Almanya'ya çalışmak için gelen Salem arasındaki ilişkinin nasıl bir sömürüye dönüştüğü anlatılmaktadır. Emmi, Salem'e göre yaşça büyüktür ancak Salem için Emmi belki de toplum tarafından dışlanmışlığının çıkış yoludur. Salem ise Emmi için genç bir beden ve yalnızlığın sonudur. Temelde oyundaki tüm karakterler birbirlerinin sömürüsü durumundadırlar. Diğer yandan Emmi'nin Salem gibi genç biriyle olması herkesin yapmak isteyip yapamadığı bir şeydir. Toplumun algısıyla kendilerine bir kalıp belirleyen insanlar belirledikleri bu kalıplar çerçevesinde kendi gibi olmayanları sömürmeye başlarlar. Bu durum diğer taraftan ötekileştirmeyi de beraberinde getirir. Oyunda bu iki başkişinin en

büyük eylemi evlenmeleridir. Ancak bu eylem kahramanın eylemi gibi var olan problemi dönüştürmez. Oyunun finalinin bu evlilik olduğu düşünüldüğünde, evlenmeyi bir karşı eylem olarak ele alıp kahramanın eylemi ile kıyaslayabilirdik fakat oyunda bu evlilik sömürü düzeninin değişmesine neden olmadığı gibi toplumsal dışlanmayı bir kat daha arttıran etkiye sahiptir. Bu durum genellikle anti kahramanların yaşadığı bir döngüdür.

Oyunda Salem ile Emmi arasındaki tek benzerlikleri, Emmi'nin temizlik işinde çalışmasından Salem'in araba tamiri yapmasından dolayı, sınıfsal yakınlıklarıdır. Etnik farklılık ve yaş farkı daha ön planda yer almaktadır. Emmi yaşlı ve beyaz bir Alman, Salem ise genç, siyahi ve Fashl'dır. Bu durum bile aralarındaki ilişkiyi toplum tarafından kabul edilemez bir hale getirir. Kaldı ki Emmi de kimliğini taşıdığı toplum tarafından tam bir Alman olarak kabul edilmez. Onun da soyadının yabancı olması apartman sakinleri tarafından sorgulanır.

“Bn. Ellis: Bayan Karges?”

Bn. Karges: Biliyor musunuz? Bayan Kurowski'nin yanında bir yabancı var.

Bn. Ellis: Ne?

Bn. Karges: Ya! Hem de bir siyah.

Bn. Ellis: Zenci mi?

Bn. Karges: Yok canım o kadar da kapkara değil. Ama epeyce kara.

Bn. Ellis: Ama zaten o da tam Alman sayılmaz. Kuroswki. Soyadı bile yabancı” (Fasbinder, 2002: 66-67).

Toplumun karşı çıkacağı bir evlilik olacağı baştan beri bellidir aslında ancak böyle bir eylemle birlikte oyunun başkışileri kahramanın yükselişini yaşayamazlar. Ancak bu evlilikte en büyük dışlanmayı Emmi yaşar. Çocukları tarafından terk edilir. Mahalle bakkalı mal satmaz olur. İş arkadaşları kendisini dışlar ve artık onunla konuşmazlar. Böylesine bir toplumsal dışlanma anti kahramanların yaşadıkları bir dışlanmadır.

Henüz oyunun başında Salem ve Emmi'nin tanışma sahnesinde kimlik farklılığın etkisi kendisini gösterir. Salem ve Almanya'da işçi olarak çalışan tüm yabancılar öteki olmanın getirdiği etkiyle kendi çevreleri dışında sosyalleşmeden uzak dururlar. Bu sebeple sosyalleşmek için hep aynı barda buluşurlar. Daha sonra Salem Emmi'nin evine gitmeye başlar ve sürekli gittiği barda Salem sorgulanmazken

Emmi'nin evine çok gittiği için Salem'in niyeti bar çevresi tarafından sorgulanmaya başlanır. Bu durum politikleşmiş bedeninin tezahürüdür.

“Emmi: Himm. Akşamları da buraya geliyorsunuz öyle mi?”

Salem: Evet. Müzik güzeldir. Arap arkadaşlar vardır. Ben bilmem başka yer. Arap ile Alman beraber iyi değil.

Emmi: Neden?

Salem: Bilmiyorum. Alman'la Arap eşit insan değildir.

Emmi: Ama... işyerinde mi?

Salem: Eşit değil. Alman efendi, Arap köpektir.

Emmi: Ama bu...

Salem: Boşver. Çok düşünmemek iyidir. Çok düşünmek çok ağlatır”

(Fassbinder, 2002: 63-64).

Oyunda katmanlı bir ‘ötekileşme’ söz konusudur. Örneğin Emmi bir temizlik işçisi olarak Alman toplumu için bir ‘öteki’dir ancak Salem’e göre daha güçlüdür. Salem ise Alman toplumuna göre tam bir öteki olmasına rağmen kendisini Emmi’ye göre daha genç olduğu için üstün görmektedir. Toplumun dışladığı Emmi ve Salem birlikte olmalarına rağmen birbirlerini de ötekileştirerek bu katmanlı yapıyı başka bir noktaya götürmüşlerdir. Bu bağlamda ikisinin de anti kahraman özellikleri taşıdığını söylemek yanlış olmayacaktır. Her ikisi de toplum tarafından dışlanmış olsalar da bu dışlanmanın onlarda yarattığı etki birbirlerine karşı da ötekileşmeye neden olmuştur. Bu duruma en iyi örneklerden birisi de nikâhtan sonra gittikleri Restoran sahnesidir. Emmi içinde bulunduğu toplum tarafından mecburi olarak etkilenmiştir. Onun davranışlarında da ırkçılığı okumak mümkündür. Emmi’nin Salem’i götürdüğü restoran biz zamanlar Hitler’in yemek yediği restorandır.

“Emmi: Burası Hitler’in 1929’dan 33’e kadar yemek yediği yer. Hep buraya gelmek istemiştin. Hitler’i biliyorsun değil mi?”

Salem: Hitler? Evet” (Fassbinder, 2002: 80).

Gittikleri bu restoranda da kendilerini öteki hissederek. Emmi en pahalı yemekleri söylemek ister ancak daha önce böyle bir restorana gitmediği için anlamakta epeyce güçlük çekerler. Neredeyse buldukları her yerde dışlanırlar. Oyundaki en büyük eylem Emmi ve Salem’in evlenmiş olmalarıdır fakat bu eylem

onların hayatları için bir devrim gerçekleştirecek kudrete sahip değildir. Böylesine bir amaçları da yoktur zaten ve mevcut durumlarını kabullenmişlerdir. Bu kabulleniş durumu kahramanın mücadelesinden uzak ve daha çok anti kahramansal bir özelliktir. Oyun, başından sonuna kadar neredeyse tüm sahnelerinde öteki ve sömürü düzenini bir şekilde ele alır. Emmi ve Salem de bu yapının birer parçasıdır. Emmi'nin temizlik yaptığı apartmandaki arkadaşlarında, yaşadığı apartmanda ve hatta alışveriş yaptığı bakkalda bile bir sömürü vardır.

Oyunda Salem'in bedeni üzerinden yürütülen politik tutum kendisini en çok BN. Ellis'in ağır eşyalarının taşınması için Emmi'den yardım istediği sahnede ve Emmi'nin çalışma arkadaşlarının onları ziyarete geldiği sahnede kendisini gösterir. Emmi'nin çalışma arkadaşları ve hatta Emmi, Salem'in bedeni hakkında yorumlar yaparlar. Bu sahnede Emmi arkadaşlarının Salem'in bedenine dokunulması için Salem'den kaslarını göstermesini ister. Salem bu durumdan memnun olmasa da dokunmalarına izin verir. Bu sahnede Salem'in bedeni sömürüye uğrar. Emmi bunu arkadaşları tarafından kabul görmek ve Salem'in evdeki varlığının toplum tarafından kabul edilmesi için yapar. Emmi'ni toplum tarafından kabul edilmesi Salem'in bedeninin toplum tarafından ne kadar kullanıldığıyla alakalıdır.

Fassbinder'in kişileri anti kahramanların bir özelliği olan eylemsizliği farklı bir şekilde taşırlar. Onun kişileri tamamen eylemsiz değillerdir ancak gerçekleştirdikleri eylemleri tekrar ederek bir döngüye girerler. Emmi ve Salem evlenerek aile ve toplum baskısının önüne geçebilmiş olsalar da temelde bu durumu içselleştiremedikleri hem evliyken birbirlerine karşı hem dışarıda toplumla kurdukları ikiyüzlü ilişkilerde ortaya koyulur. Salem ve Emmi, kültürel ve toplumsal baskının ortadan kalkmasını ve kendilerinin toplum tarafından kabul edilmesini ekonomik ve günlük yaşamdaki çıkarların uyuşması bağlamında düşünerek bir yanılığa düşmüşlerdir. Evlenmeleri toplumun benimsemeyeceği bir durumdur. Bu durum karşı bir eylem gibi görünse de Salem ve Emmi bu eylemi taşıyamazlar ancak yine de bir şeyleri değiştirebilmek adına ilk adımı atmış olurlar. Burada karşımıza eylem gerçekleştiren bir anti kahraman çıkıyor olsa da eylemin devamında toplumun bir kabullenışı olmadığından klasik anlamdaki kahramandan uzaklaşırlar. Burada toplumun benimsemediği bir eylemi gerçekleştiren birey toplum tarafından daha da ötekileşir. Bu durumda ise yine baştaki gibi birbirlerine karşı bir çıkar çatışması yinelenmiş olur. Toplumsal geleneklere karşı olarak atılan bu ilk adım Salem'in evi

terk ederek Emmi'yi aldatmasıyla geri atılmış olur. İlişkilerin biçimini toplumun tutumları belirler. Böyle bir yapının içinde aşkın devrimi başarısız olur. Terk edilen Emmi'nin tüm mücadelesi boşa çıkmıştır. Hem aşkını kaybeden hem de ailesini ve tüm toplumu karşısına alan ve başarısız olan Emmi, bu sahnenin sonunda umutsuzluk ve pişmanlıkla ağlar. Toplumun benimsemeyeceği eylemi gerçekleştiren Salem ve Emmi, birbirlerinden tamamen koparsa bu sefer toplum baskısı karşısında korunmasız bir duruma düşme riski ile karşı karşıya kalırlar. Oyun boyunca kendi mutluluğu için ailesini ve toplumu karşısına alan Emmi, tamamen yalnız kaldığında daha da korunmasız hissedeceğinden dolayı aldatılmış olmasına rağmen önce Salem'in iş yerine sonra da tanıştıkları yabancı işçi meyhanesine gider (Mungan, 2007, s. 235). Burada Fassbinder, parantez içinde Emmi için; *“Emmi ilk akşamki gibi içeri girer. Aynı yere oturur”* der. Fassbinder, toplumun alt tabakasındaki bu insanların değişebileceğine inanır ve bu durumu Filmkorrespondenz'de yayımlanan söyleşisinde şu şekilde açıklar. *“Bu insanların değişebileceğine inanıyorum ben”* (1974). Oyunun sonunda Salem, mide rahatsızlığı sebebiyle hastaneye kaldırılır. O' da Almanya da çalışan her işçi gibi strese bağlı ülser geçirmiştir. Emmi finalde Salem'in yattığı yatağa oturur, elini tutar. Bu sırada Salem'e serum bağlıdır ve uyumaktadır. Emmi ağlar. Bu her şeyin yeniden başlaması için bir fırsat olsa da diğer taraftan toplumun daha büyük bir baskısından kaçışı ifade eder. Bunun yanında hiçbir şeyin bitmediğini, sömürü döngüsünün, toplumsal şiddetin ve baskının devam edeceğini gösterir. Bu döngü tam da anti kahramanların döngüsüdür. Çünkü anti kahramanlar için çıkış yolu yoktur ve onlar kendi yaşamlarının kahramanı olabilecek yetilere sahip değildirlere.

Çizelge 4. Anti Kahraman Özelliklerinin Korku Kemirir Ruhü Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Korku Kemirir Ruhü Salem-Emmi
Realist	Başarısız idealist.
Asi	Ezilen konumdadırlar.
Pasif veya sistemin parçası haline gelmiştir.	✓
Problemden kaçar ya da basit yolu seçer.	✓
Genellikle temel duygularla dürtülenir.	✓
Genellikle sıra dışı bir görünüme sahiptir.	✓
Karşılıksız aşk yaşar ya da kaybeder.	Temelde çıkar ilişkisidir.

Çizelge 4 (devam). Anti Kahraman Özelliklerinin Korku Kemirir Ruhu Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Korku Kemirir Ruhu Salem-Emmi
Sıradandır.	✓
Kendisine özgü ahlaki kurallara sahiptir.	Toplumun benimsediği ahlaki kurallar altında ezilseler de buna bağlı kalmazlar.
Çoğu zaman suçludur. Bireysel anarşisttir. Hedefine giden yolda her şey mubahtır.	✓
İradesi dışında bir şeye itilebilir. Hakkında karar verilendir.	✓
Hor görülendir.	✓
İradesiz ve savruktur.	✓
Başarısızdır, hedefsizdir veya kaybetmeye mâhkumdur.	Eylem koysalar da eylemlerinin sonucu başarısızdır.
Kişisel çıkarlarına göre hareket etme ve dış dünyaya karşı kendisini koruma eğilimindedir.	✓
Değişmez.	✓
Kararsız ve gizemlidir. Çoğu zaman anlaşılmaz ve öngörülemez olabilir.	✓
Toplum tarafından ötekileştirilmiş ve dışlanmıştır.	✓
Toplumunu değil kendini önemser.	✓

X. ATEŞ YÜZLÜ ADLI OYUNDA ANTİ KAHRAMAN

A. Marius von Mayenburg (1972 -)

1. Yaşamı

Marius von Mayenburg 1972 yılında Münih'te dünyaya geldi. Münih'te Eski Alman Dili ve Edebiyatı, Berlin Sanat Üniversitesi'nde Dramatik Yazarlık okudu. 1997'den beri eserleri otuzdan fazla dile çevrilmiş ve sayısız kez oynanmıştır. 1998'de Thomas Ostermeier ile birlikte Deutsches Theater'da, 1999'dan beri de Schaubühne'de dramaturg-yazar ve yönetmen olarak çalıştı. Bunlara ek olarak çevirmenlik yaptı. Thomas Ostermeier'in Shakespeare yapımları için; Hamlet (2008), Otthello (2010), Kısasa Kısas (2011), III.Richard (2015) çevirmenlik yaptığı oyunlardır. Ayrıca Sarah Kane, Martin Clip ve Oscar Wilde'nin eserlerini de tercüme etti. 2009'dan beri Schaubühne'de yönetmenlik çalışmaları yapmakta ve hala bu görevlerine devam etmektedir (schaubuehne.de/de/personen/marius-von-mayenburg.html).

Mayenburg'un Feuergesicht (Ateş Yüzlü) adlı oyunu ona iki ödül kazandı. Kleist Özendirme Ödülünü 1997'de ve Frankfurt Yazarlar Derneği'nin verdiği ödülü 1998 elde etti. Bunların dışında 1999'da Yılın Genç Oyun Yazarı ödülüne layık görüldü.

2. Oyunun Konusu

Mayenburg'un eserlerinde şiddet, şiddeti ateşleyen durumlar ve intihar ön plandadır. Ateş Yüzlü oyunun çevirmeni olan Sibel Arslan Yeşilay kitabın sondundaki "Mayenburg ve Şiddetin Yüzleri" adlı yazısının bir bölümünde Mayenburg'un şu sözlerine yer vererek onun eserlerindeki kişiler hakkında şu yorumları yapmıştır.

“Bir oyun yazarken modern mi değil mi diye düşünmem. Benim eski, gelenekten gelen yazarlardan farkım, olayı bütün fikir ve ideolojilerle birlikte ortaya koymam. Bence yeni dramaturgi herhangi bir ideolojiye gereksinim duymuyor. Yazmanın modu değişti artık. Çalışmalar gösteriliyor ve insan bedeni bunun anahtar motifi. Benim amacım şok etkisi yaratmak değil. Aslında ben korku yoluyla bunun sebeplerini ortaya koymak istiyorum. Bu arayış sırasında da hiçbir ilacın kar etmediği şiddetle yüz yüze geliyor insan. Şiddetin kaynağına inmeye çalışırken en kötü ihtimaller, göz önüne alıyorum,” diyen Mayenburg, ilk oyunundan itibaren oyunlarında şiddet temasını ele alır.; kahramanları insan doğrayan, öldüren, kundaklayan kişilerdir: *“Benim için önemli olan oyun kişilerinin kendileriyle çatışmaları, temel çatışmanın da bu çatışmadan çıkması önemli, yani dış etkinin değil içsel çelişkilerin çatışmaların ön planda olması önemli.”*

“Bu yüzden onun kahramanları kendi kendilerinin tutsağı olmuş insanlar. İsteseler de istemeseler de, öteki insanlara karşı ve sonunda da kendilerine karşı şiddet kullanıyorlar. Çünkü başka bir çözüm yolu yok önlerinde” (Yeşilay, 59-60).

Ateş Yüzlü oyunu aile bireylerinin bir masa etrafında yemek yerken, Kurt’un kendi doğumunu hatırladığını söylemesiyle başlar. Kurt’un kız kardeşi Olga bu duruma karşı çıkararak Kurt’a doğumunu hatırlayamayacağını söyler. Daha sonra Kurt tuvalette gördüğü kan izlerinden bahseder. Anne bu kan izlerinin kendisine ait olduğunu belirtir ve bu durumu Kurt’un bilmesi gerektiğini, bilmiyorsa açıklanması gerektiğini söyler. Baba ise bu konunun konuşulmasından rahatsızlık duyar. Bu sırada Olga kadınların her ay kanama geçirdiğini ve bunu daha önce kendisine gösterdiğini söyler. Bir sonraki sahnede Kurt ve Olga odalarındadır ve bir süre sonra Kurt, Olga’nın yatağına girer doğumu hakkında konuşmaya devam ederek birbirlerine dokunurlar. Ardından Anne, Olga ile cinsellik hakkında konuşmak ister. Olga ise bu konuyu daha önce babasıyla konuştuklarını söyler. Sonraki sahnede Olga ve Kurt’u banyoda görürüz. Olga, Kurt’un yüzündeki kılları kesmek için onun yüzüne tıraş köpüğü sürer ve tıraş eder. Kendi vücudu ve Kurt’un cinsel organı hakkında konuşur. Bu sırada Anne ve Baba kendi odalarındadır. Baba gazetedeki cinayet haberlerini okur. Anne ise Baba’dan ilgi bekler fakat karşılık görmez. Tekrar banyo sahnesi gelir. Bu sefer banyoda Anne ve Kurt vardır. Anne yıkanmak için

soyunur, bu sırada Kurt dişlerini fırçalar ve bunu görmek istemediğini söyler. Anne bir yandan bacaklarının arasını yıkarken bir yandan Kurt'un doğumundan bahseder. Sonraki sahne salondadır. Olga, Kurt'un pantolonundan içeri elini sokar, bu sırada Baba gazetede ölüm haberlerini okur. Şehirde fahişelerin öldürüldüğünü bunun Olga'yı korkutup korkutmadığını sorar. Olga ise korkutmadığını kast ederek kendisinin fahişe olmadığını söyler. Ardından Olga ve Kurt odalarında ve sevişirler. Bir sonraki sahne yine Anne ve Olga gençlik, olgunluk ve cinsellik hakkında konuşmalar yaparlar. Devamındaki sahnede Anne elinde yanmış bir gazete kâğıdı ile gelir. İçinde yakılmış bir karatavuk olduğunu, bu durumla ilk kez karşılaşmadığını ve yapan kişinin Kurt olduğunu söyler. Baba durumu çok önemsemez. Ardından Olga ve Kurt aralarında geçenler hakkında konuşurlar. Bir sonraki sahnede Olga, erkek arkadaşı olan Paul'ü ailesiyle tanıştırır. Paul ve Baba birlikte içki içerler. Sonraki sahnede Kurt'un saçları yanmıştır ve yüzünün merhemli olduğu görülür. Okulunu nasıl kundakladığından ve okula gitmek istemediğinden bahseder. Daha sonra Paul tek gözü morarmış olarak gelir. Babasıyla kavga etmiştir. Anne ve Baba, Paul'e yardım edip etmeme hakkında konuşurlar. Kurt, Paul'e; Olga ile aralarındaki cinsel yakınlıktan bahseder. Ardından Paul, Olga ile konuşur ve bu durumun sapıklık olduğunu, Onun bir orospu olduğunu söyleyerek gider. Baba ve Anne, Olga'nın terk edilişi konusunda tartışırlar. Daha sonra Paul, Olga ile konuşmak için döner. Önce Kurt'un tımarhaneye kapatılması gerektiğini söyler. Olga, Paul'ü affetmez. Kurt nereyi patlatması gerektiği hakkında düşünür. Olga, kiliseyi patlatanın Kurt olduğunu anladığını söyler. Sonra Paul gelir ve Kurt ile tartışırlar. Paul içtiği suyla birlikte kusar. Olga, Paul'ü istemez ona “-def ol” der ve sonra Paul banyo yapacağını söyleyerek çıkar. Paul geri döndüğünde çıplaktır. Kurt onun eşyalarını yakmıştır. Kurt dikiş atölyesini nasıl kundakladığını anlatır. Paul gelir ve onunla dövüşürler. Kurt ailesi tarafından teyzesinin evine gönderilir. Bir süre Olga ile Kurt mektuplaşırlar. Geri döndüğünde Kurt, anne ve babasını kendisini polise teslim etmek istediği için öldürür. Paul evin kapısına gelir. Olga ile konuşur ancak onun konuşmalarını Kurt yönlendirir. Daha sonra Olga, Paul'ü içeri alır ve Paul'e Kurt'un işlediği cinayeti anlatır. Paul, Olga'yı dışarı çıkarır ve finalde Kurt benzinle kendisini yakar.

3. Bir Anti Kahraman Olarak Kurt

Mayenbourg'un 1998 yılında yazdığı Ateş Yüzlü oyunu iç içe geçmiş sahnelerden, montaj yoluyla soyutlaştırılmış zamansal atlamalardan oluşur. Tek perdedir, sahneler kısadır ve sahneler arası zamanlar belirsizdir. Oyunun merkezinde aile vardır. Mayenbourg, kendi çağının en büyük problemi olan toplumu ve insanın ne derece toplumsal bir varlık olduğu sorgulamasını aile teması üzerinden ele almıştır. Öyle ki; oyunda Baba karakteri sürekli gazete okuyan toplumsal olaylara karşı duyarlı biridir ancak kendi aile problemlerine karşı oldukça pasif biridir. Oyunun merkez karakteri olan Kurt ise kendisini toplum bir tarafta dursun, ailesine karşı bile ait hissetmemektedir. Temelde bu durum Kurt'u anti kahraman yapan özelliklerin başında gelir. Oyunda aile içi çatışma, şiddet ve ensest gibi durumlar ön plandadır.

Oyun, toplumu oluşturan en küçük yapı birimi üzerinden ele alınmıştır. Baba ve Anne toplumsal yaşamın devamlılığını sağlayan unsurlardır. Bu unsura regl olan Olga katılır ve hatta daha sonra bu yapıya Paul de eklenir. Kurt ise kendisini ailenin bir parçası olarak kabul etmez. O, bu yapının karşısındadır ve hatta düşmanıdır.

“ANNE: Biz bir aileyiz.

KURT: Sen olabilirsin. Ama ben değilim” (Mayenbourg, 2002: 15).

Çizelge 1'de kahraman ve anti kahraman karşılaştırmasında kahramanın yasalara bağlı bir birey olduğunu göstermiştik. Paul ise tam tersine toplumun koyduğu kurallara tümenden karşı gelir hatta aile ve toplumsal yapıya öylesine karşıdır ki bu yapıyı yıkmaya çalışır. O, bireysel anarşisttir. İktidara karşıdır. Onun bu karşıtlığını Olga ile yaptığı şu konuşmadan anlıyoruz.

“OLGA: Bu çok önemli bir an sakallarını sabunlayacağım.

KURT: Onlarla uğraşmak istemiyorum. Babalar gibi kokmak istemiyorum. Hayır.

OLGA: Sen Kurt gibi kokuyorsun, ama böyle kıllı bir suratla hasta gibi görünüyorsun...” (Mayenbourg, 2002: 13).

Kurt, ataerkil bir yapının içindedir fakat bu yapıya tam manasıyla biat etmez. Aile kavramını benimsemez ve dolayısıyla toplumun kurallarını da reddeder. Kurt'un toplumsal kurallara karşı isyanını oyunda en net ortaya koyan şeylerden birisi de toplumsal kurumları yok etme dürtüsünden anlaşılır. Dikimevinin yanı sıra toplumun

dini ve eğitim gibi kurumları olan okul ve kiliseyi kundaklar. Bunun için bomba imal eder.

Kahraman, ailesine ve içinde bulunduğu topluma öncülük eder, gerektiğinde korur. Ancak Kurt kahramanın zıttı olan bir yapıdadır. Onun toplum tarafından kabul edilemez bir durumu vardır. Ablası Olga ile esnet ilişki içindedir. Toplum ve toplumsal kuralları reddetmiştir. Kurt'un aile içindeki tutumları onun ergenlik döneminde olmasına bağlanır ve aile tarafından başta müdahale edilmez. Ancak olduğu gibi de kabul edilemez. Baba, Kurt'un Paul gibi olmasını ister. Çünkü Paul toplumsal yapıya uyum sağlamış bir bireydir, ergenliğini tamamlamıştır ve Baba'nın gözün de tam bir erkektir. Baba'nın bu konudaki sözleri şöyledir.

“BABA: Ailede ikinci bir erkeğin olması ne güzel

OLGA: Ama biz daha evlenmedik.

PAUL: Üstelik oğlunuz Kurt da var.

BABA: O daha ergenlik çağında” (Mayenburg, 2002: 24).

.

.

.

BABA: İnsan Paul'le konuşabiliyor. Tam bir erkek” (Mayenburg, 2002: 43).

Kahramanların en önemli özelliklerinden birisi de onların barış yanlısı bir tutum sergilemeleridir. Bu durumun aksine Kurt asi'dir. Onun varoluşu şiddetle ilişki içindedir. Bomba imal eder ve Herakleitos okur. Herakleitos'a göre evrende her şeyin ateşle ilişkisi vardır, her şey tekrar ateşe döner ve ateşle yok olur. Nitekim Kurt oyunun sonunda kendisini de ateşe verir. Oyunun finalinin bir motifi ve habercisi olarak Kurt'un, karatavuşu gazeteye sarıp yakması olayını gösterebiliriz. Baba'nın ergenliğe bağladığı bu olay, Anne tarafından önemsenmiş olsa da yine de yeterince ciddiye alınmaz ve felaketler ardı ardına gelmeye başlar.

“KURT: Evren ateşten doğar ve sonsuzluk içinde sürekli değişerek belirli dönemlerde tekrar ateşe karışıp yok olur.” (Mayenburg, 2002: 34).

Anti kahramanlar klasik ya da antik kahramanın dönüşümünü yaşayamazlar. Onlar genellikle eylemleriyle hiçbir şey elde edemezler ya da mevcut durumlarından daha kötüye doğru bir dönüşüm yaşarlar. Kurt, iyi niyetli duygularla dürtülenmez tam tersine onu dürtüleyen duygular şiddet içeren duygular ve toplumun reddettiği

arzularıdır. Kurt'un şiddet arzusu sadece çevresine karşı değildir. Onun varlığı şiddettir. Bu sebeple kendisine de zarar verir. Finalde kendisini yakması dışında okulu kundakladığı zaman yüzünü ve saçlarını fark etmeden yakar. Öyle ki acıyı eylemi sırasında hissetmez, eyleminin sonrasında hisseder.

“KURT: Teneffüste sınıftan çıkmadım. Yalnızdır. Alevlerin perdeye doğru nasıl turmandığına baktım, yanmış eşyalar aşağıya düşüyor, koyu bir duman çıkarıyordu. Her şey çok çabuk oldu, kendine özgü bir kokusu vardı. Başımı öne eğdim, çenem birbirine vuruyordu, ateşin çıtırtısı içinde müthiş bir huzur duydum. Yukarıda yanan bir parça aşağı doğru yelken açıyordu. Kenarlarından dumanlar çıkarıyordu, yukarısı alevler içinde kalmıştı. Sonra iyice yaklaştı, yüzüme doğru geldi. Önce derin bir soluk aldım. Ve koyu yeşil dumani içime çektim, tenimin eridiğini hissettim. Yalnızca külleri yüzümden silkeleyebiliyordum. Acıyı çok sonra hissettim” (Mayenburg, 2002: 27).

Kahraman genellikle iyi görünüme sahip kişidir. Toplum tarafından beğenilir, çevresinden görünüm olarak daha iyidir. Alaya alınacak bir görünümü olmaz. Bu noktada Kurt, hem ergenlik döneminde olduğundan tam bir yetişkin görünümüne sahip değildir hem de okulu kundaklarken fark etmeden yüzünün ve saçlarının yanmasına sebep olmuştur. Bu sebeple yüzü beyaz bir merhemle kaplıdır. Baba bu davranışı aptalca bulur. Bu görünümü Paul tarafından da alaya alınır ve komik bulunur. Olga başta Paul'ün bu davranışına karşı çıkıyor olsa da daha sonra kendisi de komik karşılar.

“(Kurt'un yüzü beyaz bir merhemle kaplıdır. Saçlarının bir kısmı yanmıştır.)

KURT: İşte. Şunun haline bak.

BABA: Ayy. Acıyor mu?

ANNE: Sorduğun soruya bak. Yüzünü hareket bile ettiremiyor. Konuşamıyor.

BABA: Böyle aptalca bir şey yapmanı anlayamıyorum. Daha geçenlerde bir delikanlı evlerini yakmış. Kundaklama. Senin şansın varmış.

ANNE: Nasıl konuşuyorsun öyle. (Yüzü merhamle maskelenmiş Kurt'a sarılır) Yüzün. Yüzüne dikkat etmelisin. Yüz insanın hayattaki kartvizitidir.

(Kurt tepki vermez.)

BABA: Her şey düzelecek. (Elini oğlunun omzuna kayar) Düzelecek. Daha çok genç, çabuk iyileşir. Doktor ne zaman okula gidebilir demişti?

ANNE: Okula mı? Ne okulu? O iş bitti, okuldan atarlar mutlaka.

(Ağlar. Baba sarılmaya çalışır, ama kafasında bir başka şey vardır)

PAUL: Kardeşin çok komik.

OLGA: Kardeşim hakkında bir şey söyleme.

PAUL: Ben sadece, onun komik olduğunu söylemek istemiştım, öyle bembeyaz yüziyle.

OLGA: Sen onu komik falan bulmuyorsun tamam mı. Yüzünün yanması hiç de komik değil. Hiç böyle bir acı yaşadın mı sen ha, o gıkını bile çıkarmadı, istifini bile bozmadı.

PAUL: İstese bile bozamaz ki istifini.

OLGA: Komikmiş.

PAUL: Evet. (Sırttır.)” (Mayenburg, 2002: 25-26).

Ortaya koyduğu eylemlerinde hata olan kahraman bu hatalarından dersler çıkarır ve sonraki eylemlerinde aynı hataya düşmez. Onun eylemleri giderek büyür. Toplum için veya ailesi için mücadele eder ve fedâkardır. Bir kahramanın eylemlerinde kendisinden öte toplumun ve çevresinin önceliği vardır. Değişen toplumsal yapının yansıması olarak, Ateş Yüzlü oyununda insanın ne derece toplumsal bir varlık olduğu da sorgulanmaktadır. Kurt’un eylemleri ne aile ne de toplumsal kurallara göre şekillenir, onun eylemleri kendi kurallarına göre şekillenir. Bunun yanında Kurt, arzusu dışında hakkında karar verilen kişidir. Baba, Kurt’u teyzesinin evine göndereceğini söyler. Kurt tepkisini eşyaları sağa sola fırlatarak ve kırarak gösterir fakat tek bir kelime edemez. Bu durum onun asi olan yapısını ortaya koyar, uzlaşmadan da uzaktır. Ne var ki, ataerkil yapıya biat etmek durumunda kalır ve teyzesini evine gider. Bu durumda Kurt, tam anlamıyla kendi kurallarını uygulayamayandır. Bu konuda Baba’nın sözleri şu şekildedir.

“BABA: Anna’nın yanına köye gidiyorsun. Yaz boyunca onun yanında kalacak, ona yardım edeceksin. Onların güçlü kuvvetli erkeklere ihtiyaçları var. Çalışmak sana da iyi gelecektir. Burada boş boş oturmaktan dahi iyi.

(Kurt bakar)

Bir şey söylemene gerek yok. Her şey ayarlandı. Zemin katta ki odada kalacaksın, sadece sana ait olacak.

(Kurt bir cam alır ve kırar)

Bu da ne demek?

(Kurt gürültü çıkarır. Öfkeli değil, sakindir.)

Bırak saçmalamayı. Bırak onu. Bir işe yaramaz. Her şeyi de kırıp döksen teyzene gidiyorsun.

(Kurt eline ne geçerse kırıp döker, babası onu engellemeye çalışırken sağa sola fırlatır elindekileri)” (Mayenburg, 2002: 46).

Kahraman yasalara bağlıdır. Toplumun çıkarlarına aykırı olan durumlara karşı mücadele verir. Bunu yaparken toplumun koyduğu kuralları çiğnemez. Ancak Kurt suçludur ve suçlu olduğu için ailesi tarafından polise verilmek istenir. Bu durumun sonucunda da Kurt, Anne ve Baba’yı öldürür. Bu durum Kurt’un başkaldırısı olarak görülebilir. Otoriteye, topluma ve aileye başkaldıran Kurt bu başkaldırısından sonra Olga’yı da kaybedeceğini fark edince kendisini yakar. Kurt, kendi düşüncesine göre yok olmamış, ateşe dönüşmüştür. Bunun sonucunda Kurt için kendi yolunda doyumuna ulaşmış bir anti kahraman olduğunu söyleyebiliriz.

Çizelge 5. Anti Kahraman Özelliklerinin Ateş Yüzlü Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Ateş Yüzlü “Kurt”
Realist	✓
Asi	✓
Pasif veya sistemin parçası haline gelmiştir.	✓
Problemden kaçır ya da basit yolu seçer.	✓
Genellikle temel duygularla dürtülenir.	✓.
Genellikle sıra dışı bir görünüme sahiptir.	✓
Karşılıksız aşk yaşar ya da kaybeder.	✓
Sıradandır.	✓
Kendisine özgü ahlaki kurallara sahiptir.	✓
Çoğu zaman suçludur. Bireysel anarşisttir. Hedefine giden yolda her şey mubahtır.	✓
İradesi dışında bir şeye itilebilir. Hakkında karar verilendir.	✓
Hor görülendir.	✓
İradesiz ve savruktur.	✓

Çizelge 5 (devam). Anti Kahraman Özelliklerinin Ateş Yüzlü Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Ateş Yüzlü “Kurt”
Başarısızdır, hedefsizdir veya kaybetmeye mâhkumdur.	✓
Kişisel çıkarlarına göre hareket etme ve dış dünyaya karşı kendisini koruma eğilimindedir.	✓
Değişmez.	✓
Kararsız ve gizemlidir. Çoğu zaman anlaşılmaz ve öngörülemez olabilir.	✓
Toplum tarafından ötekileştirilmiş ve dışlanmıştır.	✓
Toplumunu değil kendini önemser.	✓

XI. KONTRBAS ADLI OYUNDA ANTI KAHRAMAN

A. Patrick Süskind (1949-)

1. Yaşanı

Patrick Süskind, 1949 yılında Almanya'nın Münih kenti yakınlarındaki Ambach'ta doğdu. Alman edebiyatının uluslararası alanda en tanınmış yazarlarından biri olan Patrick Süskind'in babası Wilhelm Emanuel Süskind'te hem bir yazar hem de bir gazeteciydi. Süskind, Holzhausen'de ilkokul ve liseye devam ederken aynı zamanda piyano dersleri aldı. Askerden döndükten sonra 1968 yılında Münih Üniversitesi'nde Orta Çağ ve Modern Çağ Tarihi okumaya başladı. Yüksek lisans yapmak için gittiği Fransa'da hem Fransız dilini geliştirdi hem de Fransız kültürünü yakından tanımış oldu. Başlarda televizyon dizilerine senaryolar yazan Süskind daha sonra 1985'te ilk romanı *Koku* ile dünya çapında ün kazandı. Gutenberg, Faz ve Tukan ödüllerini reddetti. 1980 yılında yazdığı ilk oyunu *Kontrbas* 1981'de Münih'te sahnelendi. Kontrbas oyunu Almanya, İsviçre ve Avusturya'da en çok sahnelenen oyunlar arasına girdi ve birçok dile çevrildi. 1986 yılında Helmut Dietl ile beraber yazdıkları *Monaco Franze. Der ewige Stenz* senaryoları televizyon dizisi olarak yayımlandı. 1988 yılında *Güvercin* 1991'de *Herr Sommer'in Öyküsü* adlı romanları yayımlandı. Bugüne kadar çalışmalarındaki başkışileri neredeyse her zaman toplumun dışında olan, toplum tarafından ötekileştirilmiş ya da toplumun dışına itilmiş kişilerden oluştuğu gözlemlenen Süskind'in eserleri onu günümüz Alman edebiyatının en saygın yazarlarından biri haline getirmiştir.

2. Oyunun Konusu

Patrick Süskind'in Kontrbas adlı oyunu Devlet Operasında çalışan bir Kontrbasçının performansa çıkmadan önceki son saatlerini anlatıyor. Kontrbasçının ses yalıtımlı evinde geçen oyun, onun dış dünyadan ve toplumdan ne ölçüde uzaklaştığını ve yaşamında kontrbasın ne denli büyük bir alan işgal ettiğini gözler önüne seriyor. Oyunun başında Brahm'ın İkinci Senfonisi çalar ve Müzisyen mırıldanarak bu senfoniye eşlik eder. Daha sonra Kontrbasın önemi hakkında

konuşmalar yapar. Kontrbas olmadan bir orkestranın kurulamayacağını söyler ve bu sırada bir taraftan da bira içer. Soprano ve bas arasındaki ilişkiyi anlatırken orkestranın sopranosu Sarah'tan da kısaca bahseder ve daha sonra ona aşık olduğunu öğreniriz. Kontrbası hakkında bilgiler vermeye devam ederken çalgının yayına değşnir ve bu sırada çeşitli notalar çalar. Kontrbasın tarihi ile ilgili de bilgiler verir daha sonra kontrbas çalmanın zor taraflarından bahsetmeye başlar. Onun baskın bir alet olduğundan ve yaşamında engeller teşkil ettiğinden bahseder ancak yine kontrbasın onun kaderi olduğunu düşünür. Ardından Wagner'den bahseden Müzisyen, Wagner'in *Tristan* oyununu eleştirir ve konuyu psikanalize getirir. Daha sonra kontrbasın dışı bir çalgı olduğundan ve ölümü simgelediğinden bahseder. Kontrbas çalan müzisyenleri Antik Yunan figürlerine benzetir. Tekrar konuyu Sarah'a getirir. Koro ve orkestracıların bir arada oturmadıklarını söyler ve daha sonra yalnızlık çektiğini anlatır. Kontrbası şişman bir kadın, iğrenç bir çalgı ve bir gulyabani olarak tanımlar. Orkestradaki hiyerarşi hakkında açıklamalar yapar. Kontrbasın orkestra içinde geri planda olduğundan bahseder ve yapılan düzenlemeyle birlikte kontrbas için hiçbir şeyin değışmediğinden şikâyet eder. Daha sonra, Mozart'tan bahseder ve onun müzisyenliğinin abartılmış olduğunu söyler. Mozart konusunu bitirdiğinde bir yudum daha içki içmek için yerinden kalkar ve yürürken ayağı kontrbasa takılır. Kontrbasa bağırır. Sarah'a geri döner ve kendisine zıt yapıda olan birisiyle beraber olabileceğine dair düşüncelerinden bahseder. Sarah'ın başka erkeklerle olma düşüncesi onda kıskançlık uyandırır. Sarah'ın dikkatini çekmek amacıyla akşam orkestrada çalarken “-Sarah” diye bağırıldığını hayal eder ve nasıl bir etki oluşturabileceğini düşünür. Daha sonra geceleri rüyasında Sarah'ı şarkı söylerken duyduğunu ve bunun sonucunda bağırarak uyandığından bahseder. Gündüzleri de Sarah'ın hayalini gördüğünü söyleyerek kontrbasıyla ona nasıl dokunmayı hayat ettiğini anlatır. Daha sonra operadaki performansına gitmek için hazırlık yapar ve operada bağırıp bağırılmayacağı konusunda çok net bir durum bırakmaksızın uzaklaşır. Bu sırada Schubert'in Alabalık Beşlisi duyulur.

3. Bir Anti Kahraman Olarak Kontrbasçı

Temel olarak Alman idealizmine bir eleştiri niteliğinde olan Kontrbas oyununda Müzisyen, kendisini yaşamın merkezine koyan bireyin varoluş sancısı, kendini önemli hissetme arzusu ve yaşamın birey üzerinde yarattığı ağırlık gibi durumlardan dolayı anti kahramanların bazı özelliklerine sahip olduğu söylenilebilir.

Oyunun başkişisi, Devlet Orkestrasında memur statüsünde görev alan ve kontrbas çalan bir müzisyendir. Müzisyen; yaşama, müziğe dair eleştirileri ve yalnızlığı ön planda olmasının yanı sıra müzik dünyasındaki hiyerarşik düzen ve toplumsal cinsiyet konularını tartışmaya açar. Bizde bu bölümde, müzisyenin anti kahraman özelliklerini inceleyeceğiz.

Bir anti kahramanın en temel özelliklerinden birisi de onun kendisiyle olan çatışmasıdır, diyebiliriz. Kontrbas oyunundaki en temel çatışmalardan birisi de budur. Müzisyenin Devlet operasında çalışmasının yarattığı çatışma sanatçı ve memur çatışması olarak karşımıza çıkar. Bu çatışma ayrıca müzisyen-enstrüman şeklinde de karşımıza çıkar. Oyunun başında enstrümanın özelliklerinden bahsederken ses özelliklerini öven Müzisyenin, zaman geçtikçe onun hayatında nedenli büyük bir alanı işgal ettiğini fark ederiz. Bu durum tipik bir anti kahraman özelliği olarak karşımıza çıkar. Müzisyenin toplum içinde kendine önemli bir rol biçme arzusu oyunda adeta itirafa dönüşür. Oyunda enstrümanı hakkında ilk serzenişi şu şekildedir Müzisyenin;

- "...gönüllü olarak kontrbas çalmaya başlamış bir meslektaş bilmiyorum hani. Eh, bir yerde anlaşılır bir şey. Öyle pek kullanışlı bir çalgı değil. Bir kontrbas, nasıl diyeyim, çalgı olmaktan çok engeldir. Taşıyamazsınız, sürüklemeniz gerekir, bir düşerse parçalanır. Arabaya ancak ön sağ koltuğu sökerseniz sığar. O zaman da doldurmuş olur zaten arabayı. Evde hep etrafından dolaşmak zorunda kalırsınız, öyle... öyle salak salak durur ortada ama bir piyano gibi de değil, öyle ya, piyano mobilyadır. Kapatır, olduğu yerde bırakırsınız. Kontrbası bırakamazsınız. Hep ortalıkta kalır, şey gibi..." (Süskind, 2018: 22).

Konvansiyonel kahraman genellikle yaptığı bir işte ya da toplumda işini ve kendini geliştirerek yücelten bir halet-i ruhiye içindedir. Oyundaki müzisyen de mesleği ve sanatı hakkında gerekli donanımlara sahip olmasına rağmen ön plana çıkamamasından ve orkestradaki hiyerarşiden yakınmaktadır. Bu durum toplumsal statünün bir eleştirisi olarak karşımıza çıkar. Oyunda müzisyen kontrbas çalmaya nasıl başladığını şu şekilde anlatıyor.

- "Yok, gerçekten, insan anasından kontrbasçı doğmuyor. Kişiyi oraya götüren yol nice yanlışlardan, rastlantılardan, hayal kırıklıklarından geçiyor. Diyebilirim ki, bizim Devlet Orkestrası'ndaki

sekiz kontrbasçı içinde bir tanesi bile yoktur ki hayatın sillesini yememiş olsun ve de yediği sillelerin izi bugün bile hâlâ yüzünden okunmuyor olsun. Tipik bir kontrbasçı kaderi olarak kendiminkini örnek gösterebilirim: baskın bir baba, memur, sanatla filan ilgisi yok; zayıf bir anne, flüt çalar, akli fikri sanatta; ben çocuk olarak annemi taparcasına seviyorum; annem babamı seviyor; babam küçük kız kardeşimi seviyor; beni seven yok - yani şimdi öznel açıdan bakınca. Babama olan nefretimden memur değil, sanatçı olmaya karar veriyorum; ama annemden öç almak için de en büyük, en kullanışsız, soloya en elverişsiz çalgıyı seçiyorum; üstelik hem onu ölesiye incitmek hem de babama mezarı başında bir tekme atmış olabilmek için tutup gene de memur oluyorum: Devlet Orkestrası'nda kontrbasçı, üçüncü sıra. Bu sıfatla günbegün, dişi çalgıların -yani şimdi biçim bakımından- en büyüğü olan kontrbas aracılığıyla kendi annemin ırzına geçiyorum ve tabii bu bitmek bilmez sembolik ensest ilişkisi her seferinde ahlaki bir felaket oluyor; her başının alnının ortasında yazılıdır bu ahlaki felaket. Çalgının psikanalitik tarafı böyle. Ne var ki, bunları bilmek pek bir işe yaramıyor” (Süskind, 2018: 24-25).

Anti kahramanların daha önceki bölümlerde ölüme yakınlıklarından bahsetmiştik. O hem toplum tarafından ötekileştirildiği için hem de kendisini topluma kabul ettirme gayreti içinde olmadığından en yakın duygu olarak ölümü hisseder. Oyunda ölüm üzerine ilk düşünce, müzikte dişilik temelli bir durumdan dolayı ortaya çıkar. Kontrbas'ın dişi bir enstrüman olduğunu söyler ve onu ölümün simgesi olarak niteler.

- “...Şimdi, kontrbas dişi bir çalgıdır, demiştik. Adı kulağa erkekçe geliyorsa da, dişi bir çalgı – ama ciddi mi ciddi bir çalgı. Ölüm de öyledir ya - şimdi çağrışımsal duygu değeri olarak- , dişiliği esirgeyici zalimliğindedir ya da başka bir deyişle- kucak açıcılığının kaçınılmaz oluşunda; öte yandan yaşam ilkesinin, doğurganlığın, toprak ananın vesaire tamamlayıcısıdır, haklı değil miyim? Ve bu işlevi bakımından – şimdi gene müzikten söz edecek olursak- kontrbas, ölümün simgesi olarak, içinde müziğin de hayatın da aynı biçimde yitip gitme

tehlikesiyle karşı karşıya olduğu mutlak hiçliğe karşı savaşıır” (Süskind, 2018: 27).

Müziyene göre kontrbas ölümün simgesi olmasına rağmen aynı zamanda müziğin vazgeçilmez bir parçasıdır. Tıpkı insanın dünyadaki varlığı gibi. Bu bağlamda Müzisyenin yaşamdaki var olma halinin simgesi kontrbastır fakat bu var olma hali beraberinde büyük bir ağırlığı getirir. Müzisyen bu bölümün devamında Kontrbasçılarını, Yunan mitolojisindeki bazı karakterlere benzetir. Anti kahramanların bir diğer özelliklerinden olan suçlu olma hali, oyunda direkt olarak kendisini göstermese de Müzisyenin benzetimi bu yöndedir. Yunan mitolojisindeki bu karakterlerin ortak yönleri suç işlemiş, cezalandırılmış ve acı çekiyor olmalarıdır. Oyun boyunca eylemsizlik hali içinde olan Müzisyen oyun sonunda eylem koyma arzusu gösterse de bu duruma şahit olmayız ancak bahsettiği eylem de içeriğinde suç barındıran bir eylemdir.

- *“Biz, kontrbasçılar, bu açıdan bakılınca, hiçliğin katakomplarındaki Ceberuslarızdır⁴, ya da başka bir deyişle, bütün müziğin anlam yükünü omuzlarında tepe yukarı sürükleyen Sisyphos⁵ gibi – rica ederim bu tabloyu bir gözlerinizin önüne getirin! – aşağılanan, yüzüne tükürülen, ciğeri didik didik edilmiş – yok, o ötekiydi... Prometheus’u⁶ (Süskind, 2018: 27).*

Toplumsal ayrışım ve yalnızlık Müzisyenin en çok bahsettiği konulardandır. Şehrin göbeğinde tek başına yaşayan müzisyenin evi ses izolasyonuna sahip olduğu için pencereyi açmadıkça içeriye ses almaz. Bu durum bir müzisyen için olağan olsa da içinde çoklu bir anlam barındırır. Bunlardan birisi de onun yalnızlığıdır ve Müzisyen sık sık yalnız kaldığından bahsetmektedir. Ayrıca Orkestradaki konumundan ve orkestra içindeki sınıfsal farklılıklardan da bahseder. Özellikle Sarah’ın da içinde bulunduğu koro üyelerinin müzisyenlerle farklı otellerde kaldığından ve aynı yerde eğlenmediklerini söyler. Anti kahramanların en belirgin özelliklerinden olan kalabalık içerisinde kendisini yalnız hissetme durumu Kontrbasçının da yaşadığı bir şeydir. Bu klasik anlamdaki kahramanın tersine bir durumdur. O, çoğu zaman kitleleri peşinden koşturana bir halet-i ruhiye içindedir.

⁴ Yunan mitolojisinde, yer altı dünyası Hades’in girişindeki korkunç bekçi köpek.

⁵ Yunan mitolojisinde, tanrılara karşı işlediği suçlar yüzünden, binbir güçlükte tepeye çıkardığı kayanın sürekli aşağı yuvarlanması gibi çeşitli cezalara çaptırılan kişi.

⁶ Yunan mitolojisinde, tanrılardan ateşi çalıp insanlara getirdiği için bir kayaya zincirlenen, her gün bir kartalın gelip karaciğerinden bir parça kopardığı yarı tanrı.

Yalnız bile olsa mücadelesinde kararlıdır ve sonunda toplum onunla birlikte hareket eder. Tüm bunların yanında Kontrbasçı, içinde bulunduğu Devlet Orkestrasının bir parçasıdır ve bunun ötesine geçmez. Üstelik orkestra içinde geri planda konumlandırılmıştır. O, bunun ötesine geçemez. Bunun ötesine geçebilmesi için bir eylem koyması gerekir. Bu eylem memurluk statüsünde olan Kontrbasçı için mecburi anlamda devlet aleyhinde olacaktır. Bu yolu seçmek klasik anlamdaki kahraman için bir dönüm noktasıdır. Burada karşımıza Kontrbasçı için başka bir anti kahraman özelliği çıkmaktadır. O da düzenin veya sistemin bir parçası olarak yaşamına devam etmesidir. Bu kabulleniş oyununda kendisini şu şekilde göstermektedir.

- “... Bense alt tarafta bir tuttistim⁷. Yani yerim üçüncü kontrbas sırası. Birinci sırada solistimiz oturur, yanında yardımcı solist, ikinci sırada grup başı ile ikinci grup başı, onların ardından da tuttistler gelir. Kaliteyle pek ilgisi yoktur bunun, kadrolar böyle işte. Çünkü bir orkestra, gözünüzün önüne getirin şimdi, sıkı bir hiyerarşiye göre kurulmuş bir yapıdır, böyle de olmalıdır ve bu niteliğiyle insan toplumun aynasıdır. Belli bir insan topluluğunun değil, genel olarak insan toplumunun:

Her şeyin üstünde GMD yer alır, sonra birinci keman gelir, sonra birinci ikinci keman, sonra ikinci birinci keman, sonra geri kalan birinci ve ikinci kemanlar, fagotlar, madeni nefesliler; en sonunda da kontrbas. Bizden sonra gelen bir tek davul vardır ama o da sırf kağıt üzerinde bizden sonra, çünkü tek başınadır davul, yeri de yüksektir, herkes görebilir, üstelik daha da hacimlidir. Davul bir ses verdi mita en arka sıraya kadar duyulur, herkes de, hah, davul, der. Ben çalınca kalkıp da, hah, kontrbas, diyen olmaz, çünkü bütünün içinde kaynar giderim ben. Bu yüzden davul pratikte kontrbasın üstünde yer alır...

Kontrbasçı iseniz – tabiri mazur görün – her bakımdan yeriniz itten aşağıdır!” (Süskind, 2018: 33-34).

Kontrbasçı, orkestrayı toplumun bir yansıması olarak görür. Aslında O, kendi yetersizliğinden muzdarip olan küçük bir burjuvadır. Kendisini önemsiz hissedenden müzisyen, bu yetersizliğinden kaçma eğilimindedir. Bu durumun bir etkisi olarak kendisine bir günah keçisi arar. Bir kahraman kendi yetersizliğini fark ettiğinde çıkış

⁷ Orkestra “tutti” (hep beraber) çaldığında katılan çalgıcı.

yolunu yine kendinde arar, bulur ve bunun için bir çaba sarf eder. Kontrbasçı ise, kendisine günah keçisi arar. Bu günah keçisi ailesi ve enstrümanıdır. Başka bir ifadeyle, kahraman problemleriyle yüzleşendir fakat bir anti kahraman, problemlerinden kaçma eğilimleri gösterir ve suçu çoğunlukla başkalarında bulur.

İkinci Dünya Savaşı sonrası Alman toplumuna ve idealizmine bir eleştiri niteliği taşıyan Kontrbas oyununda, Müzisyenin anlatımlarından en belirgin olanı, orkestra ile toplumu benzetmesi durumudur. Müzisyen toplum içindeki hiyerarşinin, kişi için değişebilme umudu taşıdığını düşünse dahi orkestrada böyle bir umudun olamayacağını düşünür. Bu umutsuzluk halini, yani kolay olanı tercih etmek, problemden kaçmak, iradesiz ve savruk olmak, yine klasik anlamdaki kahraman ile uyuşmayan özelliklerdendir. Bir kahramanı kahraman yapan şey onun, hedefleri ve umutları uğruna yol sürmesi ve gerekirse bu uğurda ölmesidir. Anti kahraman ise tam tersine düzene ayak uydurur ve baş kaldırmaz. O başarısız, hedefsiz ve kaybetmeye mahkûmdur. Bir kahraman gibi idealleri yoktur. O, daha çok gerçekçidir.

- *“İşte bu yüzden diyorum ki, orkestra insan toplumunun bir aynasıdır. Çünkü gerek birinde gerek öbüründe, zaten en pis işleri yapanlar bir de üstüne ötekiler tarafından horlanır. Hatta insan toplumunda olduğundan daha bile kötüdür orkestra, çünkü toplumda, hiyerarşinin basamaklarını çıka çıka günün birinde piramidin en tepesinden aşağıya, altındaki solucanlara bakarım umudu vardır. – teorik olarak... Böyle bir umudum olabilirdi yani...*

(Daha alçak sesle)

... Ama orkestrada, orada böyle bir umut yoktur. Orada becerinin amansız hiyerarşisi hüküm sürer, günün birinde verilmiş bir kararın korkunç hiyerarşisi, yeteneğin tüyler ürpertici hiyerarşisi, titreşimlerin ve seslerin tabiatça yasalaştırılmış, sarsılmaz, fiziksel hiyerarşisi; siz siz olun, sakın bir orkestraya girmeyin!...” (Süskind, 2018: 34).

Müzisyen, düzene ayak uydurduğunu ve bu bağlamda gerçekçi olduğunu şu sözlerle dile getirir.

- *“...Yakınıyor değilim. Gerçekçiyimdir ben ve ayak uydurmayı bilirim. Ayk uydurmayı bilirim. İyi öğrenmişimdir, Allah bilir ya!...*

(İçini çekeri birasından içerek kuvvet toplar)

...Ve doğru olanda budur diyorum! Orkestra üyesi olarak tutucu bir insanım ben, sahip çıktığım değerler var, düzen, disiplin, hiyerarşi ve önderlik prensibi gibi (Süskind, 2018: 34-35).

- *... Kontrbas şimdiye kadar icat edilmiş çalgıların en iğrenç, en hantal, en kaba saba olanı. Çalgı değil, gulyabani. Bazen içimden atıp parçalamak gelir. Testereyle doğramak. Baltayla kıymak, kıymak, talaşını çıkarıp, un ufak edip odun gazıyla işleyen bir arabada yakıp geçmek! – Yo, onu sevdiğimi gerçekten söyleyemem. Çalması da felaket bir şeydir, üç yarım ses için bütün bir karış gerekir. Üç yarım ses için!” (Süskind, 2018: 29-30).*

Bir anti kahramanın, toplumsal genel geçer ahlaki kurallar dışında, kendisine özgü ahlaki kuralları olduğundan daha önceki bölümlerde bahsetmiştik. Böylesine bir durum Kontrbasçı için de söylenebilir. Tablo 1’de belirttiğimiz üzere anti kahraman özelliklerinin birçoğu Kontrbasçının davranış özelliklerindedir. Kahramanın en önemli özelliklerinden biri olan barış yanlısı bir tutum Kontrbasçı için söylenemez. Kontrbasçı asi bir tutuma sahiptir. Hem tarihsel müzik adamlarına hem içinde bulunduğu orkestraya, hem ailesine ve özellikle enstrümanına karşı. Bir kahraman gibi yaşamsal problemin temeline inmez, probleminden kaçma eğilimleri gösterdiği anlatılarından anlaşılır. Olağanüstü durumlardan bahsetmez ya da böyle bir durumla karşılaşmaz, onun için sıradan olan şeylerden bahseder ki kendisi de sıradan biridir. Otuzlu yaşlarının ortasında biri için yaşamı keşfedememiş, daha doğrusu benliğini geliştirememiş birisidir. Sorunlarının üstesinden gelebilecek eylem ve tutum içine girmez ve tam tersine bir anti kahraman gibi dış dünyaya karşı kendisini korumaya yönelik tutumlar sergiler. Onun bu asi, kendini gerçekleştirememe ve dış dünyaya karşı izole hali oyunda şu şekilde karşımıza çıkmaktadır.

- *“...Hay Allah’ın cezası, dikkat etsene! Hep yolun ortasında salak şey! Kuzum bana söyler misiniz, nasıl olur da otuzunun ortalarına bir adam, yani ben, sürekli olarak kendisine sadece engel olan bir aletle beraber yaşar?! İnsani, toplumsal, ulaşımsal, cinsel ve müziksel yönden “sadece” engel olan bir aletle?! Onu damgalayan bir aletle?! Siz bana bunu açıklayabilir misiniz?*

- *Bağırduğım için özür dilerim. Ama burada istediğim kadar bağırırım. Şu yalıtım levhaları sayesinde, bir duyan olmaz. Sesimi duyan bir insan bile olmaz... Ama vurup bitireceğim işini günün birinde, günün birinde bitireceğim işini...*” (Süskind, 2018: 39).

Kontrbasçı, oyun boyunca aralıklarla aynı koroda çalıştığı Sarah adlı genç bir sopranodan bahsetmektedir. Daha en başından ona karşı ilgisi, yaşlarını karşılaştırmasından anlaşılmaktadır. Onun harika ve büyüleyici bir kadın olduğundan, günün birinde çok yükseleceğinden bahseder bir süre sonra açıkça Sarah’a karşı olan hislerini dile getirir.

- *“Bir kere daha bir kadınla ilişkim olursa – pek olası değil ya, çünkü otuz beş yaşımdayım; ama niceleri var ki benim kadar yakışıklı değiller, hem ne de olsa memurum, üstelik daha aşık olabilirim!-*
- *Biliyor musunuz... “oldum” bile ashında. Ya da tutuldum, bilmiyorum. O da bilmiyor daha. O, dediğim... şey... demin söyledim ya... operadaki korodan, şu genç şarkıcı, adı Sarah..”* (Süskind, 2018: 23-24).

Toplumsal statü farklılıklarının orkestra içinde de kendisini gösterdiğini söyleyen Kontrbasçı, Sarah’a olan aşkı imkânsız bir aşk olarak görür ve bu sebeple ona yaklaşamaz. Aynı koroda olmalarına karşın Sarah’ın kendisini tanımadığını söyler. Kendisini yetersiz görür. Anti kahramanların genel anlamda yaşadığı bir durumdur bu. Bir kahramanın aşkı karşılıklıdır ya da aşkı uğruna mücadele vererek ona ulaşır. Kontrbasçı için aynı şeyi söylemek ise mümkün değildir. O, aşık olduğu kadın için herhangi bir eylem koyabilecek yetiye sahip değildir. Kendisini aşık olduğu kadından daha aşağıda görür. Oyunun finalinde “Sarah” diye bağıracağını söylese de oyun boyunca Sarah uğruna giriştiği bir mücadeleden bahsetmez, aşkı için bir çaba içine girmez.

- *“Ben izin veremem karım olan kadının, sırf sopranoymuş da günün birinde Dorabella’yı, Aida’yı ya da Butterfly’i söyleyecekmiş diye, bense bir kontrbasçı parçası!”* (Süskind, 2018: 42).

Tüm bunların yanında Kontrbasçının düşünceleri değişkendir ve kararlı bir yapıya sahip değildir. Ani bağırılmalar ve kendisini küçümseyici cümleler kurar. Hatta çoğu zaman yaptığı işi küçümser ve “gülmekten kırılır insan” der. Kahramanın

tersine bir durum da burada karşımıza çıkar. Anti kahramanın problemden kaçış ve basit yolu seçişi, Kontrbaşının şu cümleleriyle karşımıza çıkar.

- *“Benim neye ihtiyacım var, biliyor musunuz? Bana hep, ele geçiremeyeceğim bir kadın gerek. Ama “onu” ele geçiremediğime göre, kadına da ihtiyacım yok demektir”* (Süskind, 2018: 43).

Kahraman karar verir ve uygular. Bir anti kahraman ise kendi içinde çelişkiler barındırdığından eyleme geçemez. Onu eyleminden alıkoyacak dış güçler tarafından baskı altındadır. Bu kimi zaman toplum baskısı kimi zaman kendi iradesizliğidir. Oyunun sonunda Kontrbaşının bahsettiği eylemi gerçekleştirip gerçekleştirmediğine şahit olamıyoruz. Ancak bir kahramanı kahraman yapan ve toplum tarafından benimsenmesini ve yüceltilmesini sağlayan temel durum onun eylemleridir. Kontrbaşının anlatımları, Onun kendi yaşamının bile kahramanı olmadığını hem yaşam içinde hem de orkestra içinde en geri planda olduğunu net bir şekilde göstermektedir. Bu durum özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası değişen dünya algısının bir yansıması olarak baskılanan ve yalnızlaşan bireyin yaşadığı sanrı olarak metinlerde karşımıza çıkmaktadır.

Çizelge 6. Anti Kahraman Özelliklerinin Kontrbas Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Kontrbas Müzisyen
Realist	Realist ve eylemsiz idealist.
Asi	✓
Pasif veya sistemin parçası haline gelmiştir.	✓
Problemden kaçır ya da basit yolu seçer.	✓
Genellikle temel duygularla dürtülür.	✓.
Genellikle sıra dışı bir görünüme sahiptir.	✓
Karşılıksız aşk yaşar ya da kaybeder.	✓
Sıradandır.	✓
Kendisine özgü ahlaki kurallara sahiptir.	✓
Çoğu zaman suçludur. Bireysel anarşisttir. Hedefine giden yolda her şey mubahtır.	✓
İradesi dışında bir şeye itilebilir. Hakkında karar verilendir.	✓
Hor görülendir.	✓
İradesiz ve savruktur.	✓

Çizelge 6 (devam). Anti Kahraman Özelliklerinin Kontrbas Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Kontrbas Müzisyen
Başarısızdır, hedefsizdir veya kaybetmeye mâhkumdur.	✓
Kişisel çıkarlarına göre hareket etme ve dış dünyaya karşı kendisini koruma eğilimindedir.	✓
Değişmez.	✓
Kararsız ve gizemlidir. Çoğu zaman anlaşılmaz ve öngörülemez olabilir.	✓
Toplum tarafından ötekileştirilmiş ve dışlanmıştır.	✓
Toplumunu değil kendini önemser.	Kendisini önemsiz hisseder.

XII. BAY KOLPERT ADLI OYUNDA ANTI KAHRAMAN

A. David Gieselmann (1972-)

1. Yaşamı

David Gieselman 1972 yılında Köln’de dünyaya geldi. 1994’te Berlin Güzel Sanatlar Yüksek Okulunda Dramatik Yazarlık bölümünü bitirdi. Yazarın ilk oyunları olan “Ernst in bern” ve “Die Globen” Berlin’de oynandı. 1999’da Deutschland Radio Berlin’de yayınlanan Blauzeugen isimli radyo oyunu, aynı radyo oyunu seçildi. Aynı oyun ile Berlin Güzel Sanatlar Akademisi’nin düzenlediği Radyo Oyunları Haftasında Dinleyici Ödülü’nü kazandı. Aynı yıl Yeni Alman Oyun Yazarları Haftası için Londra’daki Royal Court Theatre’a davet edildi ve 2000 yılında aynı tiyatrodaki “Bay Kolpert” in dünya prömiyeri yapıldı. Almanya’da ilk kez Berlin’de Schaubühne’de Marius von Mayenburg tarafından 2000 yılında sahnelendi. Bu sahnelemenin ardından içinde ABD’nin de olduğu birçok Avrupa ülkesinde sahnelendi. Bay Kolpert, Almanya’nın en önemli oyun yazarlığı ödüllerinden Heidelberg Stückemarkt Ödülleri’ne aday oldu.

2. Oyunun Konusu

Kaos araştırmacısı olan Ralf ve sevgilisi Sarah, günlük yaşamın sıkıntılarından uzaklaşıp heyecan arayışına girerler. Evlerine yemeğe davet ettikleri Bastian ve Edith Mole çiftine işlemiş oldukları cinayet hikâyesinden bahsederek onlara eziyet etmeye başlarlar. Öldürdüklerini söyledikleri kişi Sarah ve Edith’in iş yerinde çalışan Bay Kolpert’tir. Ralf, cesedin odadaki sandıkta olduğunu söyler. Başta bunun bir şaka olduğunu düşünen Bastian ve Edith Mole çifti sandıktan gelen sesle birlikte anlatılan hikayenin gerçek olduğuna inanmaya başlarlar. Edith, Bay Kolpert ile iş yerinde yaşadığı ilişkiden bahseder. Bir süre sonra pizza siparişi verilir. Bu sipariş verilirken bir kaos ortamı oluşur. Oyunun sonuna doğru kurbanların ve faillerin rolleri gittikçe bulanıklaşır, bir anda herkes suçlu olur ve karışıklık içine girer. Tüm maskeler düşer ve herkes soyunmaya başlar.

3. Anti Kahraman Bağlamında Bay Kolpert Oyunu

Oyunla aynı ismi taşıyan Bay Kolpert, oyunda şaka yoluyla ölü olduğu söylenen kişidir. Oyunda onu asla göremesek de oyunun merkez kişinin ölü olan Bay Kolpert olduğunu söylemek pek hata olmaz. Oyunun merkez kişinin ölü olması durumu ayrıca daha sonra inceleyeceğimiz bir durumdur. Oyunun başında Ralf ve Sarah'ın konuşmalarından eve davet ettikleri kişileri tamamen eğlence amaçlı olarak çağırdıkları açıkça ortadadır. Burada Ralf ve Sarah toplum tarafından aşağılanan konumdan uzaktadırlar. Onlar bu durumun aksine toplumu ve çevresini eğlence amaçlı aşağılayan konumdadırlar.

“Ralf: İş arkadaşını o garip kocasıyla birlikte kibarlıktan davet etmedik ya eve, eğlenelim diye çağırdık.

Sarah: Doğru, aslında bunun üstünde bir de tüfek fazla kaçardı... Böyle söyleyerek onları ilk anda kafaya almayalım.

Ralf: Silahsız olduğumuzu mu?

(Gülerler)

Sarah: Tabii ki, bizi eğlendirecekler ya, ondan söz ediyorum.

Ralf: Tabii, sevgilim, konumuz bu.

Sarah: Haklısın.

Ralf: Daha kapının eşiğindeyken onlara kömürlükte bir ceset olduğunu söyleyip kafaya alalım onları” (Gieselmann, 2008: 6).

Oyunda çağın koşullarının bireye ve onun yaşamına nasıl etki ettiğine dair bazı veriler mevcuttur. Bunlardan birisi de mesleki olarak genel uzmanlık alanlarının özel ve özgül bir uzmanlık alanlarına dönüşmesi ile alakalıdır. Teknolojinin ve gelişen yaşamsal faaliyetlerin yeni spesifik mesleki alanlar yaratması ayrıca iletişim ve medya çağının dünyayı büyük bir köy haline getirmesinin etkisiyle kişilerin yaşam alanlarının daha da daralmasına neden olduğu oyunda şu şekilde karşımıza çıkmaktadır.

“Ralf: Tıpkı diğerleri gibi bir meslek işte. Çatı ustası çatı yapar, filozof felsefe yapar, doktor hastaları iyileştirir. Meslek dünyası aslında özellikle bilim alanında giderek uzmanlık alanları yaratmaya başladı. Bugün artık yalnızca özel bir uzmanlık alanının özel bir alanında uzmanlaşmış kişiler var.

Bastian: (Başıyla onaylar) Diş doktorları.

Edith: (Başıyla onaylar) Düz çatı ustaları.

Sarah: (Başıyla onaylar) Sosyologlar.

Bastian: Ama hepsi de hizmet sektörü.

Ralf: Günümüzde sosyoloji bile fazla genel bir kavram haline geldi.

Örneğin benim arkadaşım yarı iletken fizikçi.

Edith: Yarı... Ne?

Sarah: Yarı iletken fizikçi.

Edith: Tanrı aşkına neymiş şu yarı iletken fizikçi?

Ralf: Şey alanında çalışıyor... Yarı iletken fizikçi alanında.

Bastian: Yarı iletken.

Ralf: Yani bazı maddeler iletkendir, örneğin metal gibi, bazı maddeler de vardır, iletken değildir, örneğin...

Bastian: tahta.

Edith: Tahta, bir de bazı maddeler vardır, öyle yarım iletirler.

Edith: Ha. Ne işe yarar peki bunlar?

Ralf: Örneğin bilgisayar yapımında, çip üretiminde” (Gieselmann, 2008: 14-15).

Asilik ve saldırganlık bir anti kahraman özelliği olarak değerlendirilebilir. Oyundaki Bastian karakteri eve gelir gelmez kendisine ceset şakasının yapılmasının ardından içecek teklif edilmesine sinirlenir ve Ralf'in yakasına yapışır. Bu durum diyatbet olması ile alakalı olsa da sınırlarına hakim olamaz. Bunun dışında Ralf'in karısı ile dalga geçtiğini düşündüğünde de aynı tepkiyi gösterir. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Ralf'i bağlar ve bir süre onu etkisiz hale getirir. Karakterlerin her biri şehir yaşamının etkisiyle duygularından uzaklaşmış kişilerdir. Konformizmin bireyleri uyuşturduğu bu çağda, bireylerin insan olma çabası oyunun temel dinamiklerinden birisidir.

Kişilerin meslekleri bu çağdaki yaşam hakkında ortaya bazı düşünceler koyar. Örneğin şehir yaşamının bireyler üzerinde yarattığı kaos ve onun mimari yapılaşmadaki simgesi, mimar olan Bastian'dır. Bu kaosun araştırmacısı ise Ralf'tir. Çağımızda şehir yaşamını kaosa dönüştüren bir diğer etmen olarak artan mimari yapılaşma ve metropol yaşamıdır. Günlük yaşamın monotonluğundan uzaklaşmak isteyen kişiler temelde özgür bireyler olabilme dürtüsü ile hareket etmek istemektedirler. Sarah, oyunda bu durumu şu şekilde anlatır.

“Sarah: Günlük yaşamdan bıktık. Hafta içi indirimli kulüp üyelik aidatları, pikselleşmiş Mona Lisa’lar, kahve fincanlarındaki süt kabarcıkları. Hafta sonları da insan dışarı çıkıp, dışarı çıkan insanlara bakıyor. Ben ve Ralf, biz hafta sonları hep diskolarda lisede birlikte okuduğumuz insanların dans edişini izleriz ve onların sanki okulu daha dün bitirmişler gibi davranmak için nasıl çaba harcadıklarına, nasıl duygulu olmaya çabaladıklarına, bakarız, bu da onları gülünçleştirir. Oysa gerçekte her yerde insanlar bunların arkasına saklanır. Biz ikimiz, Ralf’le ben artık duygulanamıyoruz. Gerçekten bir şeyler hissetmek istemiştik. İnsan olduğumuzu hissetmek. İşte o zaman bu cinayet fikri geldi aklımıza. Önceden planladık, uygun bir bedene işkence edip parçalamayı. Bay Kolpert bu iş için bize gayet uygun geldi, çünkü son derece zararsız görünüyordu. Üstelik yokluğunu da kimse fark etmezdi. Ben bugün Bay Kolpert’i buraya getirttim. Ralf izindeydi sözde. Acaba Bayan Mole’yle asansörde yatmanın yanı sıra benimle de yatakta yatar mıydı?” (Gieselmann, 2008: 28).

Oyundaki cinayet fikri şehir yaşamının neden olduğu baskılar sonucu duygularını yitiren bireylerin gittikçe daralan bir özgürlük alanından kendilerini itmeleriyle ortaya çıkıyor. Bu bağlamda oyun kişileri özgürlük çöküşüyle birlikte iyiyi ve kötüyü reddederek hareket ediyorlar. Bu reddediş anti kahramana özgü bir reddediştir. Tıpkı çağın ve koşulların bireylere uyguladığı bu baskıyı oyun kişileri birbirlerine uygulamış oluyorlar. Böylesine bir ortamda kahraman olabilecek tek bir kişi vardır o da Bay Kolpert’tir fakat Bay Kolpert bir ölüdür. Bu durum yeniden insan olabilme çabası olarak karşımıza çıksa dahi özgürlüğe ulaşmanın ve kaybolan duyguları yeniden kazanmanın yolu bir başka insana dilediğini yapmakla ulaşılabilecek bir şey olmadığını da aynı zamanda ortaya koyar niteliktedir.

“Sarah: Evet, haklısın, ama biz daha fazlasını ummuştuk

Ralf: Neyi?

Sarah: Şeyi, birini öldürmeyi daha farklı sanmıştık, ama acayip normal bir şeymiş.

Ralf: Belki de insanın ulaşabileceği tek şeydir.

Sarah: Nasıl yani?

Ralf: Yani her şey normal görünürken, insanın bunun altında normal birşey olduğunu bilmesi. Normalin altındaki anormal. Sütlü kahve olayındaki gibi.

Sarah: Belki de biz yanlıyoruz. Belki birini öldürmek çok normaldir.

Ralf: Pek sanmam.

Sarah: Bilmiyorum.

Ralf: Şimdi ne yapacağız?

Sarah: Bunu da bilmiyorum.

Ralf: Edith'e Bastian'ı ne yapacağımızı soralım. Onu da sonsuza kadar diğerlerinin yanında içeride tutamayız.

Sarah: Haklısın. Ben dışarı çıkmak istiyorum.

Ralf: İstersen şimdi çıkalım.

Sarah: Edith'i diğer üçüyle yalnız mı bırakalım?

Ralf: Neden olmasın. Kolpert öldü. Bu bizim sorunumuz. Pizzacı öldü, Bastian yaşıyor. Buda Edith'in sorunu" (Gieselmann, 2008: 50-51).

Günlük yaşamın sıradanlığı ve saçmalığı en çok kendisini pizza siparişi sırasında gösterir. Bu sahnede tüm siparişler birbirine öyle karışır ki çağımızın iletişimsizliğinin bir göstergesi niteliğini taşır. Oyun kişileri günlük yaşamın içinden sıradan kişilerdir. Bu kişiler neredeyse tek boyutlu ve yüzeyseldirler. Karakterlerin derinliği yoktur. Yazarın niyeti burada içinde bulunduğumuz çağın bireyleri nasıl şekillendirdiğini ortaya koymaktadır. Çağımızın insanı artık kendi yaşamının kahramanı bile olamamakta ve adeta bunun sancısını çekmektedir. Bu sebeple yaşamlarına bir anlam yükleyebilmek adına harekete geçerler ancak eylemleri de içinde buldukları çağın bir yansımasına dönüşür. Yaşamdaki bilinmezlik ve belirsizlik iletişimde de kendisini gösterir ve bu durum ayrıca bir kaosa neden olur. Oyun, oyunun içinde oynanan kim kimdir(?) adlı oyunun kendisi gibidir neredeyse. Bu oyunda herkesin alnında bir isim yazan kağıt vardır. Ralf'in başında yazan isim "Goofy" dir. Goofy dağınık bir kişilik yapısına sahip, şapşallığıyla bilinen komedi karakteridir. Bu bağlamda Ralf ile Goofy benzerlik gösterirler.

Anti kahramanın tek bir yüzü olmadığından, sadece toplum tarafından ötekileştirilen aynı zamanda toplumu da ötekileştirebileceğinden daha önce bahsetmiştik. David Gieselmann'ın Bay Kolpert adlı oyununda Gieselman, tüm anti kahramanları karşı karşıya getiren bir yapı kurmuştur. Böylesine bir yapının ön plana

çıkması kuşkusuz günlük yaşamın ve çağın problemlerinin bireyleri rutine salması ve bireyin yaşamda oluşturduğu şekillerin kırılması sonucunda yeni bir şekil oluşturma çabasının yani yeni bir heyecan arayışının olmasıdır. Bir başka deyişle, içinde bulunduğumuz çağın rutinliği ve bireylerin bu rutin yaşamdan uzaklaşma arzusu onları farklı bir heyecan arayışına sürüklemiştir. Bu heyecan arayışının çağın bireyine yansması klasik kahraman için kullanılan *hamartia* kavramı içinde kalır ve bunun ötesine geçemez. Bu bağlamda bireyin heyecan arayışı onu bir hataya sürükler, fakat yüzyıllar boyu çeşitli şekillerde nesiller boyu aktarımla ötekileşmiş birey çağın koşullarında bunun üstesinden gelecek yetiye artık sahip değildir. Burada bireyin heyecan arayışı kendi varlığını yeniden oluşturma çabası olarak karşımıza çıkar. Bu sebeple kendi özüne ve benliğine dönme arzusu taşıyan oyun kişileri oyun sonunda çırılçıplaktır. Ne var ki böyle bir çağda birey, heyecan yoluyla kendi yaşamının kahramanı olabilme arzusu taşıyabilir fakat bu noktada içinde bulunduğumuz çağın koşulları da buna el vermez. Burada bireyin heyecan arzusu çağın koşullarıyla uyumsuzluk gösterir ve böyle bir durumda ortaya ancak bir anti kahraman çıkabilir.

Çizelge 7. Anti Kahraman Özelliklerinin Bay Kolpert Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Bay Kolpert
Realist	Anti realist
Asi	✓
Pasif veya sistemin parçası haline gelmiştir.	✓
Problemden kaçar ya da basit yolu seçer.	Problemin üstüne gider. Başka bir problem ile karşılaşır.
Genellikle temel duygularla dürtülür.	✓.
Genellikle sıra dışı bir görünüme sahiptir.	Sıradan tiplerdir. Sıra dışı olan eylemleridir.
Karşılıksız aşk yaşar ya da kaybeder.	Aşkın ötesinde bir heyecan aranmaktadır.
Sıradandır.	✓
Kendisine özgü ahlaki kurallara sahiptir.	✓
Çoğu zaman suçludur. Bireysel anarşisttir. Hedefine giden yolda her şey mubahtır.	✓
İradesi dışında bir şeye itilebilir. Hakkında karar verilir.	Birbirlerinin iradesi üstünde etkendirler.
Hor görülür.	Hor görüldükleri için hor görenlerdir.
İradesiz ve savruktur.	✓
Başarısızdır, hedefsizdir veya kaybetmeye mâhkumdur.	✓

Çizelge 7 (devam). Anti Kahraman Özelliklerinin Bay Kolpert Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Bay Kolpert
Kişisel çıkarlarına göre hareket etme ve dış dünyaya karşı kendisini koruma eğilimindedir.	✓
Değişmez.	✓
Kararsız ve gizemlidir. Çoğu zaman anlaşılmaz ve öngörülemez olabilir.	✓
Toplum tarafından ötekileştirilmiş ve dışlanmıştır.	✓
Toplumunu değil kendini önemser.	✓

XIII. KASPAR ADLI OYUNDA ANTI KAHRAMAN

A. Peter Handke (1942-)

1. Yaşamı

1942 yılında Avusturya’da dünyaya geldi. 1968 yılında sahnelenen Kaspar adlı oyunu Samuel Beckett’in Godot’u Beklerken oyunuyla eleştirmenler tarafından eşit önemde tutuldu. Yazdığı oyunlar, romanlar ve denemelerle dönemin en üretken yazarlarından biri oldu. 1967 yılında “Gerhart Hauptmann Ödülü”, 1973 yılında “Georg Büchner Ödülü”, 1988 yılında “Avusturya Büyük Devlet Ödülü”, 2009 yılında ise “Franz Kafka Ödülü”ne layık görüldü.

2. Anti Kahramandan Kimliksiz Özneye

Dilin sınırlarının ne kadar olduğuna dair sorular Eski Yunan filozoflarından, günümüzün dil bilimcilerine kadar tekrar tekrar sorulmuştur. Bunun yanında dil ve gerçeklik, dil ve iletişim çok sayıda yazar tarafından ele alınmıştır. Peter Handke’nin “Kaspar” adlı oyunu, Kaspar Hauser adlı tarihi bir figüre atıfta bulunur. Handke, oyunda tarihsel gerçekliği bulunan figürü temel alır ancak onun yaşamını merkeze almaz. 1828 yılında Nuremberg’de ortaya çıkan Kaspar Hauser, geçmişi hakkında hiçbir bilgiye sahip değildir. 16 yaşında olan Kaspar tek bir cümle söyler, doğru dürüst yürüyemez ve koşamaz. 16 yıl boyu küçük bir odada tutsak edilen Kaspar, yalnızca su ve ekmekle beslenmiştir ve sadece iki oyuncak ata sahip olabilmiştir. Başta akıl hastası sanılan Kaspar bir süre hapsedilir ve daha sonra akıl hastası olmadığı anlaşılınca ünlü bir profesöre emanet edilir. Eğitimi boyunca önemli bir entelektüel gelişim kat eden Kaspar Hauser, 1830 yılında yaşamını yazmak istediğini açıkladıktan sonra bıçaklı saldırıya uğrar, 1833 yılında ise göğsünden bıçaklanarak öldürülür.

Oyunda ön planda olan dilsel sosyalleşmenin bir vaka çalışması olması durumudur. Handke, oyunun ön sözünün başında oyun hakkında şu sözleri söyler. *“Bu oyun Kaspar Hauser’in gerçekte ne olduğunu göstermiyor. Bir insanla neyin mümkün olduğunu gösteriyor. Bir insanın konuşmak aracılığıyla*

konuşturulabileceğini gösteriyor. Oyuna aynı zamanda dil işkencesi de denilebilir” Oyunda Kaspar dilsel bir işkenceye maruz kalır. Başlangıçta konuşamayan ve yürüyemeyen Kaspar, yalnızca bir cümleye sahiptir. “*Başka birinin bir zamanlar olduğu gibi biri olmak istiyorum*” (Handke, 2018; 12). Oyundaki dış sesler (suflörler) tarafından bu cümle yerine başka cümleler konulur. Bu işkence ve sahip olduğu tek cümleyle Kaspar, konvansiyonel kahramandan daha en başta uzakta konumlandığını gösterir niteliktedir.

Handke, ayrıca oyunda sahne üstünde bulunması gereken bir gözden bahseder. Bu göz işkencenin sahnede biçim kazanması amacıyla ve Kaspar’ın maruz kaldığı işkencenin şiddetinin derecesini belli eder bir formda kullanılır. “*Kahraman kendini ne kadar şiddetle savunursa, daha şiddetle saldırılacak ve göz de daha şiddetle kırpacaktır*” (Handke, 2018: 7). Bunun yanında Handke’nin, Kaspar için söylediği şu sözler son derece önemlidir. “*Kaspar (Almanca Kasper palyaço demektir) başka bir komedyene benzememeli; sahneye çıktığında daha çok Frankenstein’in canavarını andırmalı (ya da King Kong’u)*” (Handke, 2018: 7). Handke burada tercih etmek istediği yapıyı anlatırken, sahne tasarımının nasıl olması gerektiğinin yanında bu tasarımın seyircide nasıl bir etki uyandırması gerektiğinden de bahseder. Yazar anti illüzyonist bir yapı tercih eder ve seyircinin oyundaki konumunu bilinçli olarak yapaylık oluşturma yoluyla görünür kılar. Bu sebeple sahnedeki her şeyin teatral görünmesi gerektiğini, ayrıca hepsinin oyunun nesnelere olduğunu ve geçmişlerinin olmadığını belirtir. “*Perde açık olmalı, seyirci sahneyi herhangi bir odanın sahnelenmesi olarak değilde sahnenin sahnelenmesi olarak görmeli. Sahne sahneyi temsil etmeli*”, “*... seyirci; başka bir gerçeklikte değil sadece sahnede yaşanacak bir olayı seyretmeye geldiğini ilk anda algılamalıdır. Bir öykü yaşamayacaktır teatral bir olay izleyecektir. Bu olay perdenin kapanmasına kadar sürecektir, öykü yaşanmayacağı için seyirci hikâyenin bir devamı olduğunu tahayyül edebilecek durumda olmayacaktır*” (Handke, 2018: 8). Oyunda geleneksel olarak kullanılan öyküden ve görsellikten soyutlamaya gidilmiştir. Brecht’in tiyatrosundan da etkilenen Handke, Brecht’in yabancılaştırmayı tam olarak gerçekleştiremediğini düşünür. Brecht’in bir yanılısamayı kırarken yeni bir yanılısama içine girdiğini belirtmiş, bunun yanında konuyu biçimlendirdiğini ve değiştirdiğini ancak konusu ezen ve ezilen ilişkisi olduğu için öyküye bağımlı kaldığını söylemiştir. Handke’ye göre konu ve öykü insanları kendi gerçekliğinden uzaklaştırır. Brecht ile başlayan

öykünün hükmünün sona erip ikinci plana atılması, benzetmeciliğin kırılması, ele alınan sorunun özünün araştırılması gibi durumlar, Handke ile birlikte, öykünün tiyatrodan tamamen uzaklaştırılmasıyla yeni bir boyut kazanmıştır (Yıldız, 2007: 140-141).

Kaspar, dil aracılığıyla uygarlaştırma ve toplumsal bir özne haline getirilme öyküsünden yola çıkılarak kaleme alınmış bir metin olmasına rağmen Handke'nin niyeti bu öyküden farklıdır. O'nun, ön sözde belirttiği bu yapı aslında tiyatronun XX. Yüzyıla kadar önem verdiği ne varsa sonudur. Daha doğru bir tabirle sonun başlangıcıdır. Burada bahsettiğimiz öykü, konu, olay, yazınsal anlatı ve dilin de yanında tabii olarak karakter ve kahramandır. Böylesine bir yapı içinde geriye artık soyutlanamaz -salt- insan varlığı kalır, dolayısıyla artık sadece tiyatro vardır (İpşiroğlu, 1978: 21). Çoklu anlamın ön plana çıktığı, parçalanmış kimliğin olduğu bir durumda özne ve nesne arasındaki ilişki de birbirine geçmiştir artık. Modern sonrası metinlerde merkezi konumunu kaybetmiş öznenin yaşamsal deneyiminden de bahsetmek imkânsızlaştığından dolayı artık kahramanlar karşımıza parçalanmış dünyanın içinden haykıran, parçalanmış birer figür olarak çıkabilmektedirler.

Bununla birlikte Kaspar'ın bir geçmişi yoktur ve o adeta sahneye doğar. Ona dil ve nesnelere yardımıyla yaşamın kendisi empoze edilir ve oluşturulmaya çalışılır. Bu bağlamda anti kahraman özellikleri barındırsa dahi Kaspar, ilkel bir insanken ve toplumsallaşmamışken, uygarlığın nesnesine dönüşerek (Dış seslerin etkisiyle burada aynı zamanda bir kimlik inşası da söz konusudur. Kaspar kendi kimliğini dış seslerin etkisiyle oluşturur) kimliksizleşir ve bu durumda anti kahramandan da uzaklaşmış olur.

“Kaspar'ın özlemle okuduğu duası “Başka birinin bir zamanlar olduğu gibi biri olmak istiyorum”, görünmez “suflörler” tarafından yerine getirilir. Teatral metafor, normalde dışsal “kitabın” içsel temsil edilişi ile karmaşık ilişkisini ilginç bir biçimde metne taşır. Görünmez konuşmacıların konuşma biçimleri ‘gerçekte onlarla dinleyicileri arasında varolan madeniliği taşımaları: santral sesleri, radyo ve televizyon spikerlerinin sesleri, ... trenlerin kalkış ve varışlarını anons eden sesler dil dersleri bantları.’ Bunlar, yardımcı dil metinleriyle alıştırılmalar yaptırarak, Kaspar'ı ‘başka birinin bir zamanlar olduğu gibi’ birine dönüştürecektir. Kaspar konuşma/yazma ikilisini, teatral var olma ile

görecelendirerek yapı sökümüne uğratmaktan çok, bunun tam tersini yapar. Sahne performansının geleneksel merkezi bileşenlerinden biri olarak karakter tanımlı konuşma, burada, sadece, anonim bir linguistik birikimin yan ürünüdür; arkasında bir otorite olmayan bir otoritenin sesidir.

Kendi benliği karşısında var olma (kendine aşikar olma) amacıyla dalga geçilir” (Fuchs’tan aktaran Yıldız, 2007: 146).

Oyunun başında bir tiyatro figürü olarak sahneye doğan Kaspar daha sonra yürümeyi ve konuşmayı öğrenecektir. Sahip olduğu cümleyi (Başka birinin bir zamanlar olduğu gibi biri olmak istiyorum) oyunun sonuna kadar kullansa da nesnelere tanımaya başladığı andan sonra kaybetmeye başlar ve daha sonra söyleyebildiği tek cümlesi de parçalanmaya başlar. Bu onun bütün bir yapıdan parçalı bir hale geçişidir. Onu kendisi ve belki de bir birey yapacak tek şeyi de kaybetmeye başlamış olur. Dış seslerin etkisiyle birlikte alınan eğitim sonucunda Kasparlar arasına katılır.

Sistemin bir parçası olma ya da sistem karşıtı olma durumu anti kahramansal bir özellik olarak alınabilir. Kaspar’ da ise sistemin parçası olma hali her şeyi öğrenme yoluyla gerçekleşir. Kaspar, kendisine söylenen cümleleri tekrarlayarak sistemin bir parçası olma durumuna girerek, öğrendiği düzene göre hareket eder ve oyunun sonuna doğru toplumsallaşma arzusu kendisini gösterir. Bu toplumsallaşma arzusu anti kahramanlara özgü olmayan bir durumdur. Anti kahramanlar toplumun geri kalanından farklı kendisine has özellikler barındırır. Kaspar ise kendisine has olanı kaybeder ve aynılaşır. Bu açıdan bakıldığında toplumsal yapının bir parçası haline getirilir.

“Özgün Kaspar ilk defasında olduğu gibi sahneye çıkar. Fakat bu sefer perdenin aralığını aramaz. Hareketleri özgüvenlidir ve diğer Kasparlara benzer. Onun maskesi de memnuniyet taşımalıdır. Sağlam adımlarla sahnenin önüne kadar eşyaların arasından kibarca geçerek yürür. Mikrofonun önünde durur. Altı Kaspar da sessizdir” (Kaspar, 2018; 92-93).

Kaspar’ın sesinin mekanikleşmesi de topluma ayak uydurmasının bir yansımasıdır. Oyundaki dış sesler Kaspar’ı bir uyumun içine sokarlar ve bu uyumla birlikte diğer Kasparlar ile birlikte olur artık.

“Oyunun sonunda Kaspar içinden doğduğu “kendi” diline geri döner, ama aslında bu sadece fisiltıyla konuşan suflörlerin sesidir. “Bütün boşlukları sözcüklerle doldurmayı öğrendim” der Kaspar. Son sözleri olan “keçiler ve maymunlar, keçiler ve maymunlar”, metal törpülerin mikrofona sürtülmesi ve diğer Iago benzeri Kaspar soytarılarının dalga geçerek Kaspar’ın söylediklerini tekrar etmeleriyle yaratılan kakafoni içinde birkaç kez tekrarlanır. Alıntı iki bakımdan ümitsiz bir tavrı temsil eder: insanlığın sunduğu amansız alternatif ortadadır ya metin olacaksın ya da hayvan” (Fuchs’tan aktaran Yıldız, 2007: 150).

Anti kahramanlar her ne kadar toplum tarafından dışlanmış ya da toplumu bir şekilde dışlamış olsalar da bir birey olarak kabul edilebilirler. Onlarda kahramana ait özellikler bulunmaz ancak Handke’nin kurduğu yapı çerçevesinde ise Kaspar, birey değil özne konumundadır. Kaspar, sürekli bir oluşum halindedir. Bu oluşum hali dil ile gerçekleşir. Kaspar’ın burada biyolojik kimliğiyle var olmadığını, hatta tarihsel bağlamından da uzakta tutulduğunu görürüz. Böyle bir durumda oyun kişisi olan Kaspar’ın varlık amacı metindeki sözleri aktaran olmasıdır. Ne kendini gerçekleştirebilir ne de diğerleri gibi olabilir. O, yabancılaşmış bir varlık ya da oluşturulmaya çalışılan bir özne ve hatta nesneye doğru yol alan “şey”dir. Her yönüyle konvansiyonel kahramandan uzak, anti kahramana yakındır.

Antik Çağ’da tanrı merkezli dünyada tanrısal özellikler barındıran kahraman, modernizmle birlikte birey merkezli ve bireyin ön plana çıktığı ve bir anlamda bireyin tanrılaştığı bir biçime evrilirken, bu durum postmodern dünyada Kaspar’da olduğu gibi bireyi ötekinin nesnesi haline getiren, mekanikleştiren ve kendine benzeten hatta onu ortadan kaldıran bir sürece dönüşmüştür. Kurmaca eserlerin başkışisi olan kahramanın tarihsel süreci; tanrısal özellikleri içinde barındıran kahramandan, önce kendi yaşamının kahramanı olan bireye, daha sonra kendi yaşamının bile kahramanı olamayan anti kahramana ve sonra da bireyden, yani postmodernistlerin tabiriyle, öznenen nesneye dönüşmüş ve dolayısıyla kimliksiz bir yapıya bürünmüştür.

Çizelge 8. Anti Kahraman Özelliklerinin Kaspar Oyunu ile Karşılaştırılması

Anti Kahraman	Kaspar
Realist	Nesne
Asi	✓
Pasif veya sistemin parçası haline gelmiştir.	✓
Problemden kaçar ya da basit yolu seçer.	Problemler onun üstüne gelir.
Genellikle temel duygularla dürtülenir.	✓
Genellikle sıra dışı bir görünüme sahiptir.	✓
Karşılıksız aşk yaşar ya da kaybeder.	-
Sıradandır.	Sıra dışıdır ancak sıradanlaştırılır.
Kendisine özgü ahlaki kurallara sahiptir.	Kendisine özgü olanı kaybederek toplumsal uyuma yönlendirilir.
Çoğu zaman suçludur. Bireysel anarşisttir. Hedefine giden yolda her şey mubahtır.	Toplum tarafından dönüştürülerek hedef konumuna gelmiştir.
İradesi dışında bir şeye itilebilir. Hakkında karar verilebilir.	✓
Hor görülendir.	✓
İradesiz ve savruktur.	✓
Başarısızdır, hedefsizdir veya kaybetmeye mâhkumdur.	✓
Kişisel çıkarlarına göre hareket etme ve dış dünyaya karşı kendisini koruma eğilimindedir.	✓
Değişmez.	Değiştirilir
Kararsız ve gizemlidir. Çoğu zaman anlaşılmaz ve öngörülemez olabilir.	✓
Toplum tarafından ötekileştirilmiş ve dışlanmıştır.	✓
Toplumunu değil kendini önemser.	✓

XIV. SONUÇ

Anti kahraman çerçevesinde incelediğimiz yedi farklı oyunun başkişilerinde yapılan saptamalar ve oluşturduğumuz tablolar bize gösteriyor ki; İkinci Dünya Savaşı sonrası Alman dilinde yazılan eserlerin başkişileri konvansiyonel kahraman özelliklerinden uzak, birer anti kahramandır. Savaştan sonra yazılan bu yedi oyunun başkişilerinin değişim süreci kahramanın dönüşümü noktasında tarihsel bir süreci de içinde barındırıyor. XIX. yüzyıl sonundan itibaren dünyada yaşanan büyük değişimler, iki büyük savaş ve bu savaşların sonuçları, bunun yanında modernitenin sunduğu umutların toplumda karşılığının bulunamamasıyla yaşanan umutsuzluk ortamı, kurmaca eserlerdeki kahramana yansımıştır. Eylem koyan, tutarlı ve güçlü olan konvansiyonel kahraman, değişerek yerini modernitenin doğurduğu sonuçlar itibariyle parçalanmış, toplum ve sistem tarafından baskılanmış ve ötekileştirilmiş bir kahramana yani anti kahramana bırakmaya başlamıştır. Avrupa'da Rönesans ve Reform hareketlerinin ortaya çıkması, feodal düzenin yıkılması ve beraberinde burjuvazinin güçlenmesi, sanayi devrimi ile onun getirdiği ekonomik gelişmeler toplumsal yaşamı kökten değiştirmiştir. 1789 yılında Fransız Devrimi'nin gerçekleşmesi ulus devlet anlayışını ortaya çıkarmış ardından emperyalizm yükselişe geçmişti. XX. Yüzyılın ilk yarısında Büyük Savaş'ın patlak vermesi, İkinci yarısında ise İkinci Dünya Savaşı'nın patlak vermesi ile artık toplum kendisini kurtaracak bir kahraman arayışında değildi. Tamamıyla umutsuz bir ortam içine düşmüştü. Dünyada yaşamın bu gelişmeler kurmaca eserlerdeki kahraman kavramının evrimsel sürecine büyük bir etkide bulunmuş, toplumun ve bireylerin içinde bulunduğu umutsuzluğun yansımaları haline gelmiştir. Birey, Modern Çağ'ın öznesi konumundan bu gelişmeler ve değişimlerin sonucu olarak nesne konumuna doğru evrilmeye başlamıştı. Dolayısıyla kahraman artık romanlarda ve tiyatro oyunlarında tarihsel bağlamından kopuş yaşayarak anti kahraman haline dönüşmeye başlamıştır.

Konvansiyonel kahraman ile karşılaştırıldığında anti kahraman, "aşırı öz-bilinç, ya da umutsuzluktan doğan sorgulama ile hiçlikle yüzleşme, toplumsal dışlanma veya toplumu dışlama, toplumsal değerleri yıkması ve kendi yıkıcılığında,

bir kahraman modeli olarak ortaya çıkmıştır”. Bu tür anti kahramanların ortaya çıkışının dönüm noktası, insanlığın yaşadığı umutsuzluk ve hayal kırıklığının bir etkisi olarak dünyada yaşanan savaşlardı. Napolyon savaşlarıyla başlayan sürecin ardından gelen savaşlarla birlikte dünya, kendine ve topluma yabancılaşan bireyler meydana getirdi ve parçalanmış anti kahramanların ortaya çıkmasını sağlayan yazarlar yarattı.

Antik Çağ tragedya kahramanları sıradan insanlar değil soylu, kral ya da tanrı-tanrıça gibi kişilerdi. Bu durum XVIII. yüzyıl sonu ve özellikle XIX. yüzyılda klasik kahramanın ortaya çıkışı ile değişmeye başladı. Romantik dönemde ortaya çıkmaya başlayan bu kahraman türü soylu ya da tanrı değil, üstün meziyetlerle donatılmış, sıradan bir insandı artık. Modernleşmenin etkisiyle toplum yapısının hızlı bir değişime uğraması, Birinci ve İkinci Dünya Savaşları gibi insanlık üzerinde derin ve etkisi geçmez yaralar açan olaylarla birlikte ortaya, geleneksel kahraman kavramını yıkan ve üçüncü kahraman çeşidi olan, anti kahraman başkişisi çıkmıştır.

Yaratıldıkları zaman içinde belirli özelliklere sahip olabilecek çeşitli anti kahramanlar vardır. Her anti kahraman benzersizdir, konuştuğu ve hareket ettiği zamana göre tanımlanmalıdır. Ancak özellikle yirminci yüzyıl, savaş sonrası dönem, anti kahramanın olumsuz yaşam görüşünün oluşturduğu farklı duygusal ve zihinsel süreçten kaynaklanan, farklı dünya görüşüne sahip yeni bir şahsiyet doğurdu.

Anti kahraman üç ana dinamiğe göre gelişti. Bunlardan ilki romantizm ile gelen yeni kahraman kavramı. Romantizmle birçok yönden daha önceki kahramanlardan farklı olan kahraman, anti kahramanın başlangıcıdır. Başka bir dinamik, edebiyatta ikinci başkişinin ortaya çıkmasıdır. Üçüncü dinamik ise modernitenin yarattığı bilimsel kültürün beraberinde kahraman kelimesinin birebir ötüşmemesi ve buna ek olarak, XX. yüzyılda Nazizm ve Stalin'in diktatörlüğü gibi iki dünya savaşı ve olgusu olmuştur. Üç yüzyıl öncesi, yani XVII. yüzyıl hakkında yorum yapan Edith Kern, “Bir kitabın kahramanı artık kahraman olmak zorunda değil. Gerçekten de tam tersi olabilir. Anti kahramanın ortaya çıkışının habercisi olmasına rağmen çok daha önce, kahramandan kahraman olmayana, anti kahraman, XIX. yüzyılın ortalarında modern edebiyatla başlar. Bu evrim süreci de bir devrim sürecidir, çünkü kahraman idealinin yerini alacak anti kahramanın ortaya çıkışı modern dünyada kahramanlığın imkânsızlığını gösterir durumdadır”.

Romantik kahramanlık, kahramanlıktan anti kahramanlığa geçti ve bu sürecin sonunda, anti kahraman, kahramanlık değerlerin tersini taşıyan karakterler olarak ortaya çıktı. Kahramanlık değerlerini ve özelliklerini taşımayan bu başkışı ahlaki yasaların çok ötesinde kendisine yer bulur. Böylesine bir durumda onun için başarı ve mutluluk gibi durumlar söz konusu değildir. Doğası gereği bir paradoks, belirsizlik ve tekinsizlik içindedir. Artık toplumun kurtarıcısı olabilecek cesarete, isteğe ve mistona sahip değildir. Belki de Dürrenmatt'ın Büyük Romulus oyununda olduğu gibi yöntemi farklıdır. Bahsi geçen belirsizlik ve tekinsizlik durumu tam olarak savaş ve savaş sonrasında insanlığın içinde bulunduğu durumla aynı durumdur. Kahramanlık üzerine yazan eleştirmen George Roche'un da dediği gibi yaşadığımız dünya "kesinliklerin olmadığı" (Roche, 1987: 15), kişiye göre farklılık gösteren, göreceli ahlaki yasaların dünyasıdır (aktaran, Kadiroğlu, 2014: 242).

Kahraman, politik ve ekonomik nedenlerle birlikte tarihsel ve kültürel faktörlerin de etkisiyle topluma, kendisine ve hatta yaşama karşı yabancılaşmıştır. Beraberinde tanrısal sorgulamaya giderek tanrı inancını yitirmiş, dolayısıyla eylem koymaktan uzaklaşarak anti kahramana dönüşmüştür. Anti kahramanların birbirinden farklı özellikleri olsa da genel olarak oyunlardaki ortak özelliklerinden birinin ölüm olduğunu söyleyebiliriz. Bununla birlikte örneklem bölümünde incelediğimiz oyunlarda da olduğu gibi; belirsiz ve umutsuz sonlar, yaşamda kendine bir yer edinememe, geleceğe karşı duyulan şüphe, hayatın anlamsızlığı gibi düşünceler hemen hemen savaş sonrası eserlerdeki anti kahramanların ortak özellikleri olarak nitelendirilebilir. Anti kahramanlar geçmişte yaşarlar. Bu sebeple hem geleceğe dair umutları yoktur hem de içinde buldukları toplumun kurallarına uyum sağlayamadıkları için yabancılaşırlar. Bu yabancılaşmanın merkezinde savaşın neden olduğu yıkım ve bu yıkım sonrasında insan yaşamının ne denli değersiz olduğu düşüncesi vardır. Diğer taraftan tanrı inancı da anti kahramanlar ile birlikte bir yıkım sürecine girmiş ve hatta dini öğretileri reddetmişlerdir. Genel olarak anti kahramanlar için inançlı olmak anlamsızlaşmıştır. Çünkü savaşla birlikte umutsuzlaşan bireyler için dini öğretilerin de anlamı yitirilmiştir.

Tarihsel avangardların hem kahramanın değişim sürecine hemde dramatik olanın değişim sürecine etkisi yadsınamaz. Simgesel tiyatrodaki dolaylı anlatım ve içsel olanın araştırılması, Ekspresyonistlerin ise insanın doğanın dış gerçeği yerine iç gerçeğini yansıtırma eğilimi ile birlikte abartılı jest ve mimiği ön plana çıkarması,

Surrealistlerin parçalı imgeler kullanması, Fütüristlerin makineyi ve teknolojiyi dahil etmesi, Dadacı tiyatronun 1960 lı yıllarda happening gösterileri üstünde etkili olması gibi gelişmeler devamında postdramatik tiyatronun önünü açan açılımlar getirmişlerdir. Kahraman kavramının dönüşüm sürecini Alman dilinde yazılan oyunlar üzerinden incelediğimiz bu çalışmada, kahraman kavramı, dramanın öteki tarafına geçen postdramatik tiyatro ile birlikte bugün kimliksiz bir yapıya bürünmüştür. Buradaki 'post' temelde köklerden kopmayı değil, ancak kendi zamansal gerçeğini, üretme yöntemini ve bunun getirdiği özgürlüğü ifade etmektedir. Yaşamın her alanına nüfuz eden yeni medya teknolojilerinin etkisi olarak popüler kültür çağı, tüketim toplumu, görme ve düşünme biçimlerinin değişmeye başlaması, metin merkezli tiyatronun önemini kaybetmeye başlamasına neden olmuştur. Bu bağlamda tiyatronun popüler kültürle ilişkisinin yeniden kurgulanmaya başlanması yeni sahneleme buluşlarının aranmasına neden olmuştur. Bu arayış dramatik olanın sunduğu her şeyi kırdığı gibi kahramanı ve karakteri parçalamıştır. Özellikle XXI. yüzyıl'dan itibaren siyasi anlamda küreselleşen dünyada toplumsal meselelere yönelen ve onlara cevaplar arayan tiyatro anlayışından uzaklaşmıştır. Böylesine bir söylemden uzaklaşılacak bir algıda, kahramana da ihtiyaç duyulmamıştır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra değişen dünyanın ve yaşam algısının toplumdaki karşılığı özellikle Alman tiyatrosunda en hızlı şekilde kendisine yer bulmuştur.

Çizelge 9. İncelenen Oyunlardaki Anti Kahramanların Karşılaştırma Tablosu

Anti Kahraman	Kapıların Dışında Beckmann	Büyük Romulus Romulus	Korku Kemirir Ruhu Salem Emmi	Ateş Yüzlü Kurt	Kontrbas Müzisyen	Bay Kolpert	Kas Par
Realist	✓	Bir kral (kahraman) idealizmin den uzak kendine has bir idealizmi vardır.	Başarısız idealist.	✓	Realist ve eylemsiz idealist.	Anti realist	Nesne

Çizelge 9 (devam). İncelenen Oyunlardaki Anti Kahramanların Karşılaştırma Tablosu

Asi	✓	Bir Kral olarak mevcut düzene karşı gelir.	Ezilen konumundadırlar	✓	✓	✓	✓
Pasif veya sistem in parça sı haline gelmiş tir.	✓	Eylemsizli ği bir çeşit eylem olsa da sonunda arzusunu gerçekleştiremez.	✓	✓	✓	✓	✓
Problem den kaçır ya da basit yolu seçer.	✓	Problemi kendisine has bir yolla çözme eğilimi gösterir.	✓	✓	✓	Problem in üstüne gider. Başka bir problem ile karşılaşır.	Problem ler onun üstüne gelir.
Genel likle temel duygularla dürtü lenir.	✓	İyi niyetli duygularla dürtülense de içinde bulunduğu topluma zarar verir.	✓	✓	✓	✓	✓
Genel likle sıra dışı bir görü nüme sahip tir	✓	✓	✓	✓	✓	Sıradan tiplerdir. Sıra dışı olan eylemleridir.	✓
Karşı lıksız aşk yaşar ya da kaybeder.	✓	✓	Temelde çıkar ilişkisidir.	✓	✓	Aşkın ötesinde bir heyecan aranmaktadır.	-
Sıra dan dır.	✓	Bir Kral'a göre oldukça sıradan görünür.	✓	✓	✓	✓	Sıra dışıdır ancak sıradanlaşır.
Kendisine özgü ahlaki kural lara sahip tir	✓	✓	Toplum un benimsedi ği ahlaki kurallar altında ezilseler de buna ba ğlı kalmazlar	✓	✓	✓	Kendi sine özgü olanı kaybederek toplumsal uyuma yönlendirilir

Çizelge 9 (devam). İncelenen Oyunlardaki Anti Kahramanların Karşılaştırma Tablosu

Çoğu zaman suçlu dur. Bireysel anarşisttir.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Toplum tarafından hedef konumuna gelmiştir.
Hedefine giden yolda her şey mubahtır.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
İradesi dışın da bir şeye itilebilir. Hak kında karar verilir.	✓	Oyunun finalinde iradesi dışına itilir.	✓	✓	✓	Birbirlerinin iradesi üstünde etkendir ler.	✓
Hor görülür.	✓	Ailesi ve tebaası tarafından hor görülür.	✓	✓	✓	Hor görüldük leri için hor görenler dir.	✓
İrade siz ve savruktur.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Başarı sizdir, hedef sizdir veya kaybetmeye mâhkûm dur.	✓	Bir hedefi olsa da başarısızdır ve kaybetmeye mahkûm bir duruma gelir.	Eylem koysalar da eylemlerinin sonucu başarısızdır.	✓	✓	✓	✓
Kişisel çıkarlarına göre hareket etme ve dış dünya ya karşı kendi sini koruma eğilimindedir.	✓	Kral olarak devletin çıkarlarına göre hareket etmez. Ancak kendisini de dış dünyaya karşı korumaz.	✓	✓	✓	✓	✓
Değişmez.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Değiştirilir

Çizelge 9 (devam). İncelenen Oyunlardaki Anti Kahramanların Karşılaştırma Tablosu

Karar sız ve gizemlidir Çoğu zaman anlaşılmaz ve öngörü lemez olabilir	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Top lum tara fından öteki leştirilmiş ve dışlan mıştır.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Toplumu değil kendini önem ser.	✓	Kendisini önemsemez. Dünyanın geleceği konusunda endişelidir.	✓	✓	Kendisini önemsiz hisseder.	✓	✓

Yukarıdaki tablo incelendiğinde ortaya bazı benzerlikler ve farklılıkların çıktığını görüyoruz. Bu benzerlikler ve farklılıklarda yazarların dünya görüşü ve niyeti çok önemli bir etken olsa da oyunlardaki her bir anti kahraman yazıldığı dönemin koşullarının sonucu olarak konvansiyonel kahraman idealizminden uzaktır. Örneğin; çizelge 9’da belirtildiği üzere “Kapıların Dışında” oyununda konvansiyonel kahramanın bir özelliği olan idealist yapı bulunmaz. “Beckmann” savaşın tüm ağırlığını ve savaşın oluşturmuş olduğu tüm olumsuz duyguları üstünde taşıyan realist bir anti kahramandır. Borchert, “Kapıların Dışında” oyununu 1947 yılında yazmış, savaşın sıcak etkisini cephede yaşamış biri olarak içinde bulunduğu dönemin etkilerini üstünde taşımıştır. Yazar dönemin gerçekliğini ortaya koymaya çalışarak bu gerçekliğin bireyler üstündeki etkisini “Beckmann” üstünden ortaya koymuştur. Bu bağlamda diyebiliriz ki; “Beckmann”, direkt olarak savaşın doğurduğu bir anti kahramandır.

Dürrenmatt’ın “Büyük Romulus” oyununda “Romulus” tablodaki diğer anti kahramanlardan farklı olarak, konvansiyonel kahramana ait bir özelliği taşır. “Romulus” idealisttir fakat Dürrenmatt, konvansiyonel kahramanın bu özelliğini kırmıştır. “Romulus” bir kral idealizminden uzaktır ve bir kraldan beklenmeyecek şekilde kendisine özgü idealist yapıya sahiptir, dünyanın geleceği konusunda endişelidir. Bu durum Dürrenmatt’ın dünya görüşüyle ve benimsemiş olduğu tiyatro biçimiyle de alakalıdır. 1958 yılında kaleme aldığı oyun, çağının gerçekliğini tarihsel

bir kurmacaya dayandırır. “Romulus” burada ezilen, toplumun alt tabakasından olup ötekileştirilen biri değil, bir “Kral”dır (tebaasının dışladığı) ve bir “Kral” olarak kendisini dünyanın yargıcı konumunda bile görebilecek güce sahiptir. Onu incelediğimiz anti kahramanlar arasında toplumsal statü bağlamında en farklı ve en güçlü olarak değerlendirebilsek de; bir kral idealizminin uzağında olması, devleti yönetmeyi bırakıp tavuk yetiştiriciliğiyle uğraşması ve anti kahramanların oyun sonlarında karşı karşıya kaldığı sonuçlar bağlamından diğer anti kahramanlara yakındır.

Bir eylem ortaya koyup o eylemin sonuçları bağlamında başarısız olan anti kahramanlar, “Korku Kemirir Ruh” oyununda karşımıza çıkarlar. “Salem” ve “Emmi” öteki konumunda oldukları halde toplumun benimsemeyeceği bir eylem koyarak evlenmişlerdir. Ne var ki bu eylemin sonuçlarının oyunda var olan durumu dönüştürmemesi, onları da diğer anti kahramanlarla benzer bir duruma getirir. Çizelge 9’u incelediğimizde anti kahramanların bir diğer ortak özelliğinin, kendilerine has ahlâk kuralına sahip olma durumunun olduğunu görürüz. Oyunlardaki tüm anti kahramanların bu bağlamda kendilerine has ahlâk kuralları olsa da toplumun ahlâk kurallarını hem benliğinde taşıyıp hem bu kurallar altında ezilip, buna rağmen eylem gerçekleştiren anti kahramanlar “Korku Kemirir Ruh” oyunundaki “Salem ve Emmi”dir. Bu durumda toplumsal ahlâk kurallarına aykırı tavır sergileyerek eylem koyan “Ateş Yüzlü” oyunundaki “Kurt”tan farklıdır. Fassbinder, İkinci Dünya Savaşı’nın ve Nazi yönetiminin bireyler üzerindeki etkisini, insan yaşamının nasıl politikleştiğini tüm gerçekliğiyle anti kahramanları üzerinden aktarmıştır.

Mayenburg’un “Ateş Yüzlü” adlı oyununda ise en belirgin özelliklerden biri “Kurt”un bireysel anarşik yapısıdır. “Kurt”, Tablo 5’ te görüldüğü üzere belirlemiş olduğumuz tüm anti kahramansal özellikleri “Beckmann” ile birlikte barındırmaktadır. Buradaki fark “Kurt”un başkaldırarak ölüme gitmiş olmasıdır. Bu başkaldırının sonucunda “Kurt”, arzusuna ulaşamamış, bu sebeple ölümü tercih etmiş ve bu durumu “Beckmann” gibi hiçlik olarak algılamamış, “ateşe dönüşmek” olarak algılamıştır. Nitekim ikisi de var olan durumu kahraman gibi dönüştürememiştir. “Kurt”un eylemleri topluma ya da ailesine göre şekillenmemiş, kendi kurallarına göre şekillenmiştir. Bu bağlamda “Kurt” ve “Romulus” diğer anti kahramanlardan

farklılaşır. Örneğin Kontrbas oyunundaki “Müzisyen” kendisini var olan durumdan daha kötüye götürecek bir eyleme bile oyun boyunca sahip değildir.

“Kontrbas” adlı oyunun diğer oyunlardan anti kahraman bağlamındaki farkı; oyun boyunca görmediğimiz idealist tavrın ve eylemin, oyunun sonunda kendisini gösterir gibi olmasıdır. “Müzisyen” gerçekleşeceği kesin olmayan bir eylemden bahsederek kahraman idealizmine bir kapı açar. Ancak oyun burada biter ve eylemi gerçekleştirip gerçekleştirmediğini, gerçekleştirirse sonuçlarının ne olacağını bilemeyiz. Bu sebeple “Kontrbas” oyununda “Müzisyen”in diğer anti kahramanlardan farklı olan özelliği onun eylemsiz idealist olmasıdır. “Salem” ve “Emmi” gibi o da toplumsal statü farklılıklarının etkisiyle öteki konumundadır.

Gieselmann’ın 2000 yılında yazdığı “Bay Kolpert” oyununda ise anti kahramanların genel özelliklerinden bir olan realist yapının zıttı ile karşılaşırız. Bu oyundaki karakterler incelediğimiz diğer oyunlardan farklıdır. Anti kahramanların eylemsiz olma hâli “Bay Kolpert”te yoktur. “Bay Kolpert”te karakterler eylem koyarlar ancak eylemin sonuçlarının neler olabileceğine dair bir düşünceye girmezler. İçinde buldukları çağın koşullarından olumsuz etkilenecek, çağın gerçekliğinden de uzaklaşmışlardır. “Bay Kolpert” oyunundaki karakterleri anti realist yapan durum; eylemlerinin doğruluğu ya da yanlışlığı, gerçek ya da yalan olması durumunun onlar için önemli olmamasıdır. Onlar sadece çağın sıkıntılarından uzaklaşmak adına bir eylem gerçekleştirmişlerdir. “Bay Kolpert” oyunundaki karakterler konvansiyonel kahramanın idealist eyleminden bu bağlamda uzakta oldukları gibi; eylemsiz, topluma ve kendisine karşı realist tavırda olabilen anti kahramanlardan da bu bağlamda farklıdır.

Kaspar’da ise Handke’nin benimsemiş olduğu tiyatro biçimi bu farklılıkta önemlidir. Handke, geleneksel olan tüm yapıyı bozmak ister. Bunun için çıkış yolu tarihsel bir konu olsa da oyundaki karakter tarihsel olan Kaspar değildir. Öyküyü merkeze almadığı gibi kahramanı da merkeze almaz. Burada oyun kişisi üstünden dilin bir insanı nasıl dönüştürebileceğine vurgu yapar. Bu bağlamda kahraman kırılarak özne durumundan nesne durumuna doğru bir yol almış olur.

Konvansiyonel kahramanı “kahraman” konumuna getiren onun eylemleridir. “Beckmann”ın her eyleminin başarısız olması, “Romulus”un eylemsiz kalma yoluyla gerçekleştirdiği başarısız eylem, “Salem” ve “Emmi”nin evlenerek gerçekleştirdikleri

eylemin sonucunda var olan durumlarının deęiřmeyerek birbirlerine karřı da öteki durumuna gelmeleri, “Kurt”un eylemlerinin onu her defasında daha kötü bir duruma sokması; “Kontrbas” oyunundaki “Müzisyen”in oyun boyunca eylemsiz kalarak oyun sonunda gerçekleşeceği kesin olmayan bir eylemden bahsetmesi; “Bay Kolpert”te oyun kişilerinin iyi ve kötü kavramlarını reddederek gerçekleřtirdikleri eylem; “Kaspar”ın eylemlerinin kontrol altına alınmış olması gibi durumlar yolculukları bakımından farklılıklar ortaya çıkarsa da sonuçları bakımından birbirlerine benzer bir durum yaratır.

Temelde anti kahramanların çalışma boyunca bahsi geçen birbirinden farklı özellikleri, onların yaşamında bir dönüşüme neden olmamakta ve onları “kahraman” a yaklařtırmamaktadır. Yani anti kahramanların özellikleri farklı olsa da özelliklerin yarattığı sonuçlar benzerdir. Bu halde ortaya çağını tanıyan konvansiyonel “kahraman” ve tanımayan “anti kahraman” çıkmaktadır. Yüzyıllar önce kahramanın kendi çağına göre bildikleri bizim kendi çağımıza oranla çok daha fazlaydı. Kendi dünyasına hakimdi. O, içinde yaşadığı toplumu tanıyordu. Yaşadığı toplumun bir parçasıydı. Toplum kendisine karşı olacaksa bile “kahraman” tanıdığı toplumu dönüştürebilecek bilgiye ve güce sahipti. Bugün ise bireyler yaşadığı çağın hızına yetişmek çabasıdadır. Bu durumda bilebilecekleri çok olmasına rağmen çağına oranla bildikleri “az” olan durumuna girmiştir. İnsan ile yaşadığı çağın bu uyumsuzluğu insanlara açık açık kendisini hissettirmektedir. Tarihsel bir yükün getirdiği sonuçlar altında olan insanlığın bu çabası, çağın yazarlarının ve yönetmenlerinin ele aldığı bir problem olmuştur. “Çağının ötesinde biri olmak” artık ne kadar mümkün? Bireyler de kahraman da artık nesneleşerek yolculuğuna insanlıkla “paralel”, “belki biraz gerisinde” ancak asla “ileride deęil”, devam etmektedir.

Yüzyıllar içerisinde siyasal, toplumsal, ekonomik ve kültürel olarak deęişimlere uğrayan yaşam, kurmaca eserlerin yapısını da biçimlendirilmiş, dolayısıyla kahraman da bu deęişimden nasibini almıştır. Dramatik olan formun içinde barındırdığı kahraman (başkiři) ve onun dięer bileşenleri, bir alt model haline gelerek bu modelin kırıntılarıyla birlikte tarihsel zaman içindeki tüm türler ve formlar arasındaki sınır ortadan kalkmıştır.

Çizelge 10. Kahraman Kavramının Tarihsel Süreçteki Karşılığı

Antik Kahraman	Modern Kahraman	Anti Kahraman	Postmodern Kahraman
Tanrısal	Birey	Öteki	Özne Nesne

Postmodern süreç içinde kahraman artık kendisini yok ederek özneleşmiş, kendisine ait tüm özellikleri ortadan kalkmıştır. Dolayısıyla hem kavramsal hem de niteliksel olarak kendisinden uzaklaşmıştır. Modernizmde önemli bir yere sahip olan birey, postmodernizmde yeri bir başkası ya da bir başka şey tarafından doldurulabilecek bir özne haline gelmiştir. Dünyada yaşanan bu köklü değişimler sonucunda tiyatro metinlerinde ve diğer kurmaca eserlerde (tanrısal) özellikler barındıran kahraman, önce sıradan kahramana (birey) daha sonra antitezi olan anti kahramana (öteki), bugün ise duygularından, düşüncelerinden ve bedeninden soyutlanmış ve paramparça bir hale gelerek (özne) durumundan (nesne) durumuna gelmiştir.

Çizelge 10'a bakıldığında 'kahraman'ın adeta bir 'düşüş' yaşadığı gözlemlenmektedir. Tüm bu araştırma çerçevesinde de görülmüştür ki; insanlık tarihi boyunca yaşanan siyasi, toplumsal, ekonomik ve psikolojik vb. etmenlerin, toplumsal düzeni sağlama görevi ve gücü olan konvansiyonel kahramanın dönüşümünde son derece etkilidir. Dünyanın bu denli hızlı dönüşümüne ayak uyduramayan kahraman, zamanla baş eğen ya da başkaldıran, öteki, eylemsiz, başarısız ve uyumsuz hale gelerek dönüşüme uğramıştır. Kahramanın bu 'dönüşüm'ü, insanlığın kurduğu medeniyetin 'yükselişi' ve bu yükselişin sonucu olarak 'birey'in merkezden kayması, içinde bir 'düşüş'ü barındırmıştır. Kendi döneminin gerçekliğinin bir yansıması olarak, kurmaca eserlerin 'kahraman'ı da 'birey' ile paralel olarak özellikleri bakımından yüzyıllar boyunca hep bir 'düşüş' yaşamıştır.

Bununla birlikte, insanlığın medeniyet oluşturma serüveni içinde görülmüştür ki; toplumların, devletlerin vb. yapıların birbiriyle olan tüm mücadelesi 'öteki' olma/olarak görme yoluyla gerçekleşmiş ve bu bağlamda sonuçlar doğurmuştur. I. Dünya Savaşı'nda yenilen, maddi ve manevi büyük kayıplar veren Alman İmparatorluğu (1871-1918), Avrupa için 'öteki' konumunda olmuştur. Versailles (Versay) Antlaşması (1919) ile uğruna savaşılan her şeyi kaybeden ve büyük bir siyasi yalnızlık yaşayarak ötekileşen Almanya'da ırkçılık baş göstermiştir. Bu

durumun bir politik karşılığı olması gereklidir. Bu 'ötekileşme' karşısında yeni ve güçlü olabilecek tek ideoloji, 'öteki' olarak görme üzerine inşa edilmiş Nazi düşüncesidir. Şekiller anlamını yitirdiğinde ayakta kalabilmek için yeni bir şekil yaratmak gereklidir. Bu bağlamda, savaşı kazınıp 'kahraman' olamayan ve ötekileşen Almanya için, yeni birleştirici düşünce olarak Atlantis miti temel alınmıştır. Üstün ırk düşüncesi politik bir araç olarak kullanılmış, kendi dışındaki ırklar ise 'öteki' olarak görülerek propagandalar yapılmıştır. Burada Atlantis miti ile kendi ırkını tarihselleştirerek yükseltme durumu, bahsi geçen 'düşüşün' bir sonucu olarak yükselebilmek çabasıdır. Savaşta kaybettiklerini geri almak isteyen Almanya, bu kez İkinci Dünya Savaşı'nda da yenilince tam bir umutsuzluk ortamı oluşmuş, Nazi düşüncesinin etkileri devam etse de temelleri derinden sarsılmıştır. Böylesine bir siyasi ve toplumsal yapıda kendi çağının gerçekliğini ortaya koyan, özellikle de Alman dilinde üreten yazarların başkışileri pek tabii artık toplumu birleştirici gücü olan kahraman yaratmaktan tamamen uzaklaşmıştır. Kendisine ve dünyaya yabancılaşarak 'birey' olma yetisini kaybeden başkışı artık 'öteki'leşmiştir. XX. yüzyılda gelişen bu olaylar neticesinde, başta Alman dilinde üretilenler olmak üzere yazılan oyunların başkışileri siyasi, toplumsal ve bireysel olarak 'öteki'leşmiş ve 'öteki' olarak görmüş bir yapının yansıması olarak kendisini kaçınılmaz bir biçimde ve kendiliğinden 'anti kahraman' formunda göstermiştir. İncelenen oyunlarda da görülmüştür ki; yazarlar farklı temalar üzerinden içinde buldukları yüzyılın yarattığı umutsuzluk, bozuk düzen, adaletsizlik, baskıcı rejimlerin etkisi, yitik aile ilişkileri, toplumsal uyumsuzluk, ırkçılık gibi 'öteki'yi oluşturan durumları anti kahramanları yoluyla ön planda tutmuşlardır. Bu bağlamda anti kahramanlar, eylemsizlik ve başarısızlık yoluyla kendi çağının insanının yansıması olmuşlardır.

XV. KAYNAKLAR

KİTAPLAR

- ARISTOTELES. (2005). **Poetika**. (çev. N. Kalaycı.) Ankara: Bilim ve Sanat.
- BROMBERT, V. (1999). “In Praise of Antiheroes: Figures And Themes In Modern European Literature”. Chicago: University of Chicago.
- BORA, T. (2012). “İnsani Kahramanlık, Sebat Kahramanlığı, Medeni Cesaret: Enkazda Altın Tozları” **Birikim Dergisi**, Sayı: 277, İstanbul: Birikim Yayınları, s. 56
- BORCHERT, W. (2018). **Kapıların Dışında**, Can Yayınları, çev. Behcet Necatgil. 2. Baskı.
- BROMBERT, V. (2001). “In Praise of Antiheroes: Figures and Themes in Modern European Literature”, 1830-1980. Chicago: University of Chicago Press.
- BURMEİSTER, R. ve Diğerleri (2005). **Resim Sanatının Öyküsü**, (Çev. Dilek Zapçioğlu), İstanbul: Literatür Yayınları
- CAMPBELL, J. (2017). **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, (S. Gürses, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- CAMUS, A. (2009). **Sisifos Söyleni**. (Çev. T. Yücel). İstanbul: Can Yayınları.
- CARROLL, N. (2012). **Sanat Felsefesi, (Çağdaş Bir Giriş)**, (Çev. Güliz Korkmaz Tirkeş), Ankara: Ütopya Yayınevi, 1. Baskı.
- CUDDON, J.A. (2013). A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory. U.K: Blackwell Publishers.
- ÇÜÇEN, A. K. (2005). Batı Aydınlanmasının Düşünsel Kökenleri ve Eleştirisi, **Prof. Dr. Süleyman Hayri Bolay Armağan Kitabı**, Gazi Kitabevi, Ankara 2005. ss. 115-122.
- FASSBINDER, R.W. (2002). **Toplu Oyunları 1 “Korku Kemirir Ruhı”**, Mitos Boyut. 1.Basım.

- FISKE, J. (2002). **Mitler ve Mit Yapanlar** (U. TUĞLU Çev.). İstanbul: Öteki Yayınları.
- FRYE, N. (2015). **Eleştirinin Anatomisi**. çev: Hande Koçak. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- FUCHS, E. (2003). **Karakterin Ölümü**, 1. Baskı, Çev: Beliz Güçbilmez, Dost yay. Ankara, 285 s.
- GIESELMANN, D. (2008). **Bay Kolpert**, Mitos Boyut Yayınları. İstanbul.
- GOMBRICH, E. H. (2002). **Sanatın Öyküsü**, 3. Baskı, (Çev. Erol Erduran, Ömer Erduran), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- GÜÇBİLMEZ, B. (2005). **Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı**, Ankara: Deniz Kitabevi.
- HANDKE, P. (2018). **Kaspar**, Türkçesi: Mehmet Fehmi İmre, İmge Kitabevi Yayınları, 1. Baskı, Ankara.
- HAUSER, A. (2006). **Sanatın Toplumsal Tarihi**, Çev. Yıldız Gölönü, Ankara, Deniz Kitabevi.
- HUYUGÜZEL, Ö, F. (2018). **Eleştiri Terimleri Sözlüğü**, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- INDICK, W. (2011). **Senaryo Yazarları için Psikoloji**, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2011, s. 153
- İPŞİROĞLU, N ve M. (1979). **Sanatta Devrim**, İstanbul: Ada Yayınevi.
- İPŞİROĞLU, Z. (1978). **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**, İstanbul Üniversitesi Y.D.Y.O Yayınları, İstanbul, 1978, 21 s.
- JUNG, C.G. (2016). **İnsan ve Semolleri**, Kabalcı Yayınevi, çev: Hatice Mukaddes İlgün, İstanbul.
- KARACABEY, S. (2007). **Moden Sonrası Tiyatro ve Hainer Müller**, Deki Yayınevi.
- MAY, R. (1992). **Yaratma Cesareti**, çev; Alper Oysal, İstanbul: Metis Yayınları.
- MAYENBURG, M,V. (2002). **Ateş Yüzlü**, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul.

- MORİN, E. (2011). **Yitik Paradigma: İnsan Doğası**, (D. Çetinkasap, Çev.). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- ÖZDEMİR, N. (2000), **Dünya Tiyatro Tarihi 1**, (Başlangıçtan 19. Yüzyıl Sonuna Kadar), İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- ÖZDEMİR, N. (2000), **Dünya Tiyatro Tarihi 2**, (Başlangıçtan 19. Yüzyıl Sonuna Kadar), İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- PAKSOY KILAN, B. (2011). **Tragedya ve Siyaset**, İstanbul: Mitos-Boyut Yay.
- PAVİS, P. (1999). **Sahneleme**, Çev. Sibel Kamber, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- RAGLAN, L. (1998), **Geleneksel Kahraman**, (Çeviren: Metin Ekici). Milli Folklor, 37, 126-138.
- SENER, S. (2000), **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Ankara: Dost Kitabevi.
- SOPHOKLES. (1997). **Antigone**, çev; Güngör Dilmen, İstanbul: MitosBoyut.
- SÜSKIND, P. (2018). **Kontrbas**, Can Yayınları, çev: Tefik Turan. İstanbul.
- VERNANT, J. PIERRE & NAQUET, PIERRE V. (2012). **Eski Yunan'da Mit ve Tragedya**, çev; Sevgi Tamgüç-Reşat Fuat Çam, İstanbul, Kabalcı Yay.

MAKALELER

- AKGÜL, T.Y. (2014). “*Bir İdeoloji Taşıyıcısı Olarak Mit ve Tragedya*”, **Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi**, sayı 11, s 1-16.
- AKYILDIZI, H. (2014). “*Eylemsizlik ve Anti kahramanların Dönüştürücü Gücü Üzerine*”, **HUMANİTAS Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi**, cilt 2, sayı 4, ss 17-29.
- ARICI, O. (2011). “Oresteia: Bir Modern Devlet ve Adalet Tartışması”, **Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölüm Dergisi**. İstanbul (17): 1-17.
- EKİNCİ, O. (2017). Edebiyat Sosyolojisi Bağlamında II. Dünya Savaşı Sonrası Alman Edebiyatı Üzerine Bir İnceleme, **Folklor/Edebiyat**, cilt 23, sayı 91.
- İNCE, B. (2004). “XX. yüzyıl sanat hareketleri perspektifinde Sanat Eğitiminde Teknolojiye Bağlı Değişimler Üzerine Bir Deneme”, 2. *Sanat Eğitimi Sempozyumu*, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları.

- KADİROĞLU, M. (2012) “Anti-Kahramanın Soykütüğü”, **Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi**, cild 52, sayı 2.
- KURUYAZICI, N. (1992). Dürrenmatt’ın Üç Oyunu ve Değişik Bir Adalet Arayışı, Kış Gündoğan.
- KIRMIZI, B. (2017). “Heinrich Böll’de Savaş ve Evlilik”, **Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**, sayı 37, ss 113-130.
- ÖZDEMİR, E. (2009). “Henrik Ibsen’in Modernizmi”, **Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi** cilt49, sayı 1, ss 119-143.
- TEMEL, T. (2011). “Epik Tiyatro’da "Siyasal Olan" ve "Gestus" Kavramlarını Hannah Arendt ile Okumak”, **Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi**, cilt 0, sayı 17, ss, 76-85.
- TURAN TİLBE, B. (2009). “Antik Kahramandan Anti kahramana: Kahraman Kavramının Kökeni ve Gelişimi”, **Çeşm-i Cihan Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi**, cilt 6, sayı 1, ss 142-158.
- ULUSAY, N. (2011). “Yalnız Anti kahramanlar: Jean Gabin ve Alain Delon”. **Kültür ve İletişim Dergisi**. Cilt 14. Sayı 1. ss. 69-103.

TEZLER

- AKPINAR, N,Ş. (2014). “Türk Sinemasında Kahraman Miti”, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul.
- BAŞOKUR, E. (2008). “Dürrenmatt’ın Tiyatro Oyunlarında Grotesk Özellikler”, İstanbul Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi.
- BAYINDIR, H. (1997). “Georg Büchner’in “Woyzeck” Oyunundaki İktidar Figürleri”, Anadolu Üniversitesi.
- BAYKAL, M. (2011). “Bertolt Brecht’in “Der Kaukasische Kreidekreis” ve Wolfgang Borchert’ in “Drauben Vor Der Tür” Adlı Eserlerinde 1945 Sonrası Alman Tiyatrosunun Teknik ve İçeriksel Yönelimleri” Çukurova Üniversitesi.

- DİCLE, E. (2013). “Kültürel Farklılıklar Bağlamında Popüler Kültürde Anti kahraman”, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- EKİZ, C. (2019). “Kahraman Olgusu ve Kahramanın Yolculuğunun Akira Kurosawa Sinemasında Yansıması: Yojimbo ve Sanjuro Örnekleri” Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- HARMS, D. R. (1965). “The Development of the Anti-Hero in the American Novel: 1883-1962”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. USA: Kansas State Teacher College of Emperia The Department of English.
- KADİROĞLU, M. (2014). “Savaş Sonrası (1950-1960) İngiliz Tiyatrosunda Anti kahraman”, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri Edebiyatı Blümü, Doktora Tezi.
- KARABULUT, T. (2010). “Modern Tiyatronun Analizi Klasikten, Postmoderne Oyun Yazımı ve Sahnelemedeki Yönelişler”, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Tezi.
- LAFTSİDİS, A. (1993). “Homeros’ta Yunan Kahraman Tipleri”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- TOKÖZ, Y. (2016). “The Rise of The Anti-Hero: Pushing Network Boundaries in The Contemporary U.S. Television”, Kadir Has Üniversitesi
- TAŞ, C. (2007). “Aziz Nesin’in Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz”, Carl Zuckmayer’in “Köpenick’li Yüzbaşı” ve Friedrich Dürrenmatt’ın “Büyük Romulus” Adlı Eserlerinde Mizah, Hiciv ve İroni”, Uludağ Üniversitesi.
- YILDIZ, T. (2007) “Postmodern Oyunlarda Kurgulam Teknikleri ve Model Oyunlarda Yansıması”, Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Sanatları Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

Url-1 <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/27600/antihero>

Url-2 <http://www.merriam-webster.com/dictionary/antihero>.

Url-3 <https://www.oed.com/view/Entry/8637?p=emailAezSUIXzuGPCY&d=8637>.

Url-4 <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/antihero>.

Url-5 <https://sites.google.com/site/mreverhartsflyingcircus/modernism-and-postmodernism>

Url-6 <https://ahdictionary.com/word/search.html?q=hero> <https://www.americanheritage.com/sixties-counterculture-hero>

DİĞER KAYNAKLAR

ANTİ KAHRAMAN. (2012). **Oxford English Dictionary**. Alınma tarihi 14 Mart 2012.

ANTİ KAHRAMAN. (2012). **Collins Dictionary**. Alınma tarihi 14 Mart 2019.

ANTİ KAHRAMAN. (2012). **Encyclopædia Britannica**. Alınma tarihi 14 Mart 2019.

ANTİ KAHRAMAN. (2012). **Merriam-Webster**. Alınma tarihi 14 Mart 2020.

HOURİHAN, M. (1997). *Deconstructing The Hero: Literary Theory and Children's Literature*. London: Routhledge.

MILLER, D. A. (2000). *The Epic Hero*. Baltimore: The J. Hopkins UP.

QUINN, E. (2006). *A Dictionary of Literary and Thematic Terms*. New York: Infobase.

ROCHE, G. C. (1987). *A World without Heroes: the Modern Tragedy*. Michigan: Hillsdale College.

VERLAG, R. (1982). *Theater und Expressionismus: das Stationendrama*”, Theater

ÖZGEÇMİŞ

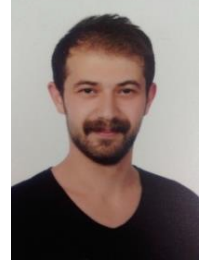
Kimlik Bilgileri

Ad, Soyad: Ersin YAŞAR

Cinsiyet: Erkek

Doğum Tarihi ve Yeri: 04.12.1989 / Giresun

E-mail: ersinyasar53@gmail.com



Eğitim Bilgileri

Yüksek Lisans: 2017-2020 İstanbul Aydın Üniversitesi Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı, Sahne Sanatları Programı

Drama ve Oyunculuk: Kartal Belediye Tiyatrosu Konservatuvarı

Pedagojik Formasyon: 2014-2015, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Lisans: 2007-2015, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi / Tarih Bölümü

Çalışma Bilgileri

DasDas Tiyatro, Atölye Prodüksiyon Amiri/Işık. 2019-Devam Ediyor.

Ajans2023 Yapım, Yayın, Reklam, Organizasyon Yöneticisi

Tiyatro Çalışmaları

2020, Bayan Kostak ve Kuzgun, Tiyatrokronotop (Işık Tasarımı)

2019, Peruz Hanım, Tiyatro Teğet, (Yönetmen)

2019, İç İçe, Tiyatro Borderline (Işık Tasarımı)

2018, Zamanın Kudüs'ü Kudüs'ün Zamanı, (Oyuncu)

- 2018**, Evlilikte Ufak Tefek Cinayetler, Tiyatro Merdiven (Işık Tasarımı)
- 2017**, Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz, Aziz Nesin, (Oyuncu)
- 2017**, Gizli Oturum, J.P. Sartre, (Yönetmen)
- 2013**, Matruşka, (Yönetmen)
- 2013**, Gereksiz Terbiye – Kim Var Orada?- Gişe, Jean Tardieu, (Yönetmen)
- 2012**, Mahagonny Kentinin Yükselişi ve Düşüşü, B. Brecht, (Yönetmen)
- 2011**, Babil'e Bir Melek İniyor, F. Dürrenmatt, (Yönetmen)
- 2010**, Sinekler, J. P. Sartre, (Oyuncu)
- 2009**, Carmela ve Paolino, J. S. Sinisterra / Uyarlayan: A. Savelli, (Oyuncu)
- 2008**, Dilencinin Kehaneti, M. Murat İldan, (Oyuncu)
- 2007**, Fizikçiler, F. Dürrenmatt, (Oyuncu)

Workshoplar

- Ses ve Diksiyon Atölyesi (Hülya Savaş)
- Tiyatrodan Dansa Danstan Tiyatroya (David Bower – İsolte Avila)
- Kukla Yapımı ve Oynatımı (Yılmaz Angay)
- Doğaçlama Tiyatro (Burak Tamdoğan – Koray Tarhan)
- Postdramatik Oyun Yönetimi (Selen Korad Birkiye)
- Tiyatroda Işık Tasarımı (Yakup Çartık)
- Tiyatroda Kostüm Tasarımı (Şirin Dağtekin)
- Drama ve Oyunculuk Atölyesi (Erdal Yıldırım)
- Oyuncularla Dans Hareket Atölyesi (Pınar Ataer)