

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ELEŞTİRMENLİĞİ VE DRAMATURJİ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

PEYZAJ OLARAK OYUN: HEINER MÜLLER'İN
SON DÖNEM OYUNLARI

OZAN ÖMER AKGÜL

2501131104

TEZ DANIŞMANI:

DOÇ. DR. FAKİYE ÖZSOYSAL

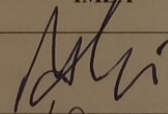
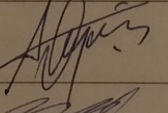
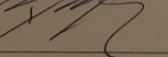
İSTANBUL, 2015

Y Ü K S E K L İ S A N S
T E Z O N A Y I

ÖĞRENCİNİN

Adı ve Soyadı : Ozan Ömer AKGÜL Numarası : 2501131104
Anabilim/Bilim Dalı : Tiyatro Eleştirmenliği ve Dalı Danışman Öğretim Üyesi : Doç.Dr. Fakiye
Dramaturji Anabilim Dalı ÖZSOYSAL
Tez Savunma Tarihi : 29.06.2015 Tez Savunma Saati : 14.00'de
Tez Başlığı : "Peyzaj Olarak Oyun: Heiner Müller'in Son Dönem Oyunları"

TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 36. Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin KABULÜ'NE OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- Doç. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL		KABUL
2-Yrd. Doç. Dr. Oğuz ARICI		KABUL
3-Yrd. Doç. Dr. Burcu Yasemin ŞEYBEN		KABUL

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- Prof. Dr. Kerem KARABOĞA		
2- Prof. Dr. Metin BALAY		

PEYZAJ OLARAK OYUN: HEINER MÜLLER'İN SON DÖNEM OYUNLARI

OZAN ÖMER AKGÜL

ÖZ

Alman oyun yazarı Heiner Müller 20. yüzyılın ortalarından başlayarak dramatik tiyatro algısını bozan bir oyun yazarı olarak bilinir. Metinleri Postdramatik veya Postmodern gibi sınıflandırmalar altında teorize edilmiştir. Bu tezde Heiner Müller'in metinleri bahsedilen sınıflandırmaların dışına çıkılarak, Gertrude Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesi ışığında okunacaktır. Gertrude Stein'in yazılarında bu peyzaj düşüncesinin izleri kolaylıkla takip edilebilmektedir. Gertrude Stein 20. yüzyılın ilk yarısında dramatik tiyatronun akışını değiştirmiştir. "Oyunlar" başlıklı konuşmasında "peyzaj olarak oyun" düşüncesinin ayrıntılarının açıklamıştır. Stein'e göre bir metin olayörgüsü, sahne, karakter, başlangıç ve son gibi dramatik metin stratejilerinden arındırılmalıdır. Bu tezin kapsamında da Müller'in 1970'lerden sonraki *Germania Berlin'de Ölüm* (1971), *Hamlet Makinesi* (1977) ve *Resim Tasviri* (1984) oyunlarındaki yazma stratejileri analiz edilecek ve Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesi adı geçen oyunlarda bir modelleme biçimi olarak kullanılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Müller, Heiner; Stein, Gertrude; peyzaj; avangard; Brecht, Bertolt; Alman Tiyatrosu; oyun

PLAY AS LANDSCAPE: PLAYS IN HEINER MÜLLER'S FINAL PERIOD

Ozan Ömer Akgül

ABSTRACT

German playwright Heiner Müller is known as a playwright whose texts have subverted the notion of conventional theatre beginning from the mid-20th century. His texts have been theorized under certain classifications such as Postdramatic and Postmodernist. The aim of this thesis is to analyze Heiner Müller's texts in the light of Gertrude Stein's notion of "play as landscape". In Gertrude Stein's writings the traces of landscape understanding are commonly seen. In the first half of 20th century Gertrude Stein changed the flow of conventional theatre. In her lecture entitled "Plays" she explained the details about the understanding of "play as landscape". According to Stein the texts should be stripped of such conventional means of theatre as story, plot, acts, characters and a proper beginning and an ending. Within the scope of this thesis Heiner Müller's texts after 1970's *Germania Death in Berlin* (1971), *Hamlet Machine* (1977) and *Description of a Picture* (1984) is to analyzed and Gertrude Stein's notion "play as landscape" is to be used a model for the texts mentioned above.

Key Words: Müller, Heiner; Stein, Gertrude; landscape; avantgarde; Brecht, Bertolt; German Theatre, play

ÖNSÖZ

Heiner Müller'in oyunları hem kendisinden sonraki yazarları etkilemiş hem de “postdramatik” (Hans-Theis Lehmann'ın adlandırdığı) tiyatro biçimi içerisinde yer alan yönetmenler tarafından metinleri sahnelenmiştir. Heiner Müller'in metinleri hem batılı yönetmenler hem de ülkemizdeki tiyatrocular için güncelliğini korumaktadır.

Bu çalışmadaki amacım Heiner Müller'in metinlerini, Gertrude Stein'in “peyzaj olarak oyun” düşüncesi ışığında okumaktır. Müller, “belirli” bir kalıbın içerisine sokularak “postmodernist” veya “postdramatik” kavramlar ışığında okunmaktadır. Ben bu çalışmada Müller'in metinlerine farklı bir bakış açısı getirmeye çalışarak Stein'in peyzaj olarak oyun düşüncesi ışığında okumayı denedim. Bu yaklaşım Heiner Müller'in metinlerinin hâlâ canlılığını koruduğunun bir ibaresi olarak görülebilir. Çünkü Müller, birçok teatral kalıbı, dramatik tiyatronun unsurlarını yıkarak yerine kendi zihninde canlandırdığı bir tiyatroyu uygulamayı denemiştir. Ben de buradan hareketle Müller'in zihninde tasarladığı (zihninde sahnelediği) oyunlarını “peyzaj olarak oyun” bağlamında bir model üzerinden somutlamaya çalışacağım.

Böylelikle bu çalışmada amaçladığım şey, Müller'in metinlerine dramaturjik bağlamda yaklaşacak tiyatro insanları için bir katkı sağlamaktır.

Müller'in tiyatrosu, “insanları sorunlara itmek ve çalışmayı sorun haline getirmek” meselesinin üzerine odaklanır. Tiyatronun “yaşayan” bir yanının olduğunu vurgular ve özellikle yaşamda birçok şeye kayıtsız kalınmamasını salık verir. Çünkü tiyatro bu “kayıtsızlık hastalığı”na yakalandığında ölmeye mahkûm olacaktır. Bu bağlamda düşündüğümde Heiner Müller'in pişen kurbağa hikâyesini hatırlamak anlamlı olacaktır. Müller'in kurbağa hikâyesi şöyledir: Eğer bir kurbağayı sıcak suya atarsanız doğal olarak olabildiğince çabuk kendini dışarı atar; fakat kurbağayı ılık suya atarsanız ve suyu yavaş yavaş ısıtırsanız huzurla pişip, ölür. Bu Müller'in toplum içerisindeki yaşamımıza dair anlattığı bir meseldir. Bu bağlamda düşünüldüğünde Müller için tiyatro toplumun küçük bir modelidir, aslında bir nevi pişen bir kurbağadır ve o kurbağanın deneyimidir...

Heiner Müller, lisans eğitimimden bu yana üzerinde çalışmak istediğim bir yazardı. Metinlerini ilk okumaya başladığımda birçok kavram benim için yerli yerinde değildi ve neredeyse her şey “tekinsiz”di. Heiner Müller’i okumaya başladığımda lisans birinci sınıftayken beni Müller ile ilgili kaynaklara yönlendiren, eğitimim boyunca her daim kafama takılan soruların yanıtlarını aldığım ve bu tez çalışmasında benden her türlü desteğini esirgemeyen değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Fakiye Özsoysal’a; lisans eğitimimde beni avangardlar ile tanıştıran ve bu konuya dair her daim hevesimi canlı tutmamı sağlayan değerli hocam Prof. Dr. Kerem Karaboğa’ya; Heiner Müller’in metinlerine ve birçok metne nasıl yaklaşacağımı gösteren ve zihnimi daima açan değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Burcu Yasemin Şeyben’e; tiyatro eğitimim boyunca “dramatik tiyatro”nun tüm unsurlarını zihnimde kazıyan ve bu sayede “dramatik olmayan” tiyatronun ne anlama geldiğini daha iyi kavramımı sağlayan değerli hocam Doç. Dr. Yavuz Pekman’a; yüksek lisans derslerinde Heiner Müller’i farklı bakış açılarıyla okumamı sağlayacak bilgileri aldığım değerli hocam Prof. Dr. Özden Sözüalan’a; tezin her türlü teknik yazım gibi birçok unsurunu benimle paylaşan ve yardımlarını esirgemeyen değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Oğuz Arıcı’ya; çalışmam boyunca benden desteklerini esirgemeyen Arş. Gör. Nilgün Firidinoğlu ve Arş. Gör. Duygu Çelik’e; tezimi yazdığım sırada benden yorumlarını esirgemeyen değerli dostlarım Ferdi Çetin ve Ali Fuat Gözcü’ye; tezimi yazarken her daim yanımda olan, beni her zaman destekleyen ve İspanyolca kaynakları taramama yardımcı olan kıymetlim Seda Çetin’e ve bu süreçte her zaman benim yanımda olan beni destekleyen, aldığım kararlarda her daim arkamda olan aileme teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

İstanbul, Kadıköy, 2015

İÇİNDEKİLER

ÖZ	i
ABSTRACT	ii
ÖNSÖZ	iii
GİRİŞ	1
1. BRECHTYEN TİYATRO MİRASINDAN “PEYZAJ OLARAK OYUN”A DOĞRU: <i>GERMANIA BERLİN’DE ÖLÜM</i>	15
1.1 Brecht’in “Öğreti Oyunları” Bağlamında Heiner Müller’in Mavzer’i	15
1.2 Peyzaj Olarak Oyun	25
1.3 <i>Germania Berlin’de Ölüm</i>	33
2 <i>HAMLET MAKİNESİ’Nİ</i> “PEYZAJ OLARAK OYUN” DÜŞÜNCESİYLE OKUMAK	44
2.1 <i>Hamlet Makinesi</i> ’nde “Peyzaj Olarak Oyun” Düşüncesinin Başlıca Unsurları	45
3 <i>RESİM TASVİRİ: “CANLI BİR TABLO”</i>	69
3.1 <i>Resim Tasviri</i> Adlı Oyunda “Peyzaj Olarak Oyun” Düşüncesinin Unsurları	75
SONUÇ	85
KAYNAKÇA	90

GİRİŞ

Bu çalışmada Heiner Müller'in son dönem oyunları, Gertrude Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesi ışığında okunacaktır. Bu çerçevede önce Stein'in düşüncesini tanımlayarak, daha sonra da Müller'in seçilen metinlerinde bu düşüncenin nasıl okunabileceği tartışılacaktır.

"Peyzaj olarak oyun" düşüncesi yalnızca dramaturjik bir model değil, aynı zamanda avangard sanat unsurlarını barındıran bir "kavram"dır. Bu düşüncüyü Amerikalı avangard yazar Gertrude Stein 1934 yılında "Oyunlar" adlı konuşmasında dile getirir. Stein bu konuşmasında ayrıca, dramatik tiyatronun temel problemlerini anlatarak, oyunun nasıl yazılması gerektiği hakkında konuşur. Bu çalışma boyunca İngilizce "*landscape*" olan kelimenin Türkçe'deki karşılığı "peyzaj" olarak kullanılacaktır. Peyzaj, Türkçe'ye *landscape* kelimesinin çevirisi olarak aktarılmıştır. Türkçe'de *landscape* kelimesini karşılayacak yaygın olarak kullanılan iki kelime mevcuttur: manzara ve peyzaj. Manzara kelimesinin genel olarak sözlük anlamları, "gözle görülen, bakılıp seyredilen yer, mevki, görünüş, konusu bir doğa veya şehir parçası olan resim, gravür veya desen, tablo"¹ olarak sıralanmaktadır. Peyzaj kelimesi ise dilimize Latin dillerinden geçmiştir ve sözlük anlamları: kır resmi, bir yerin doğal görünüşüdür. Fransızca'da ve İspanyolca'da kelimenin anlamlarından biri ise "sahne dekoru" olarak kullanılmaktadır. Tiyatro terimini içerisinde barındırdığı ve *landscape* kelimesinin anlamlarına daha yakın olduğu için bu çalışmada peyzaj kelimesi tercih edilmiştir.

Bilindiği üzere dramatik tiyatro ya da başka deyişle "Aristotelyen" tiyatro formunun temelinde altı ögesi bulunmaktadır. Bunlar; öykü, karakter, düşünce, sözel ifade, sahne düzeni ve müzik olarak sıralanabilir. Bu yapıda önemli olan ise "bütünlüklü" bir eserin ortaya çıkmasıdır. Bu yüzden de bir oyunun; başının, ortasının ve sonunun olması gerekmektedir. Aynı zamanda oyunun eyleminin/hikâyesinin A noktasından B noktasına taşınması beklenir. Bu yapı içerisinde ise eylemlerin taklidi

¹ www.tdk.gov.tr

esastır. Karakter, bu eylemleri “taklit eden” dramanın temel bir unsurudur. Bu anlatılan temel unsurlar belirli bir mekân ve zaman içinde varolurlar.

Stein avangard bir yazar olduđu için onun tiyatro düşüncesine geçmeden önce, 20. yüzyıl başı tiyatroya, diđer bir deyişle avangard sanat/tiyatroya bakmak bu çalışmanın izleđi bağlamında faydalı olacaktır.

20. yüzyıl başı avangard sanatın başlıca önemi klasik paradigmadaki sanat anlayışının birçok niteliđini sarsıntıya uğratmasıdır. Avangard terimi, 1878’de İsviçre’de *L’Avant-Garde* (Öncü Birlik) adlı dergiyi yayımlayan Bakunin’den ödünç alınmış bir terimdir. Bu terim Bakunin’in taraftarları/destekçileri tarafından sanat için kullanılmaya başlanmıştır.² Bu düşünce genel olarak “karşı olunan” olarak tanımlanır. Genel olarak söylenirse, yalnızca sanat için deđil, siyaset ve toplumsal birçok olgu ve durum için de anlam ifade eden bir terimdir/kavramdır. Avangard düşünce; yerleşik sanat yapılarını, kavramlarını reddetmek ve toplumsal kurumların kalıplaşmış göreneklerini yıkmak için bir düstur edinmiştir. Avangard sanatta, “seyirci karşıtlığı” meselesi de ön plana çıkmıştır. Seyirci karşıtlığıyla vurgulanmak istenen klasik paradigmayla yetişmiş “klasik seyirci”yi “ortadan kaldırmaktır”. Klasik seyirci, oyun biçime müdahil olmayan, yalnızca “seyreden” olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda düşünüldüğünde avandard sanat yerleşik kalıpları kırarak “yeni” bir düzenin ve yaklaşımın oluşmasına vesile olmuştur. Bu yaklaşımın, toplumsal ve sanatsal bağlamlarda bir karşılığı vardır. Peter Bürger *Avangard Kuramı*’nda avangardı bir “öz eleştiri” olarak görmektedir:

(...) Tarihsel avangard hareketleriyle birlikte, toplumsal bir alt-sistem olarak sanat, özeleştiri evresine girmiştir. Avrupa avangardı içerisinde en radikal hareket olan dadaizm, artık kendisinden önceki sanat ekollerini deđil, bir kurum olarak sanatı ve sanatın gelişiminin burjuva toplumunda izlediđi seyri eleştirir. Burada “kurum olarak sanat” mefhumuyla, sanat içerisindeki üretici ve dağıtıcı aygıtın yanı sıra, sanatla ilgili olarak belli bir zamanda hâkim ve eserlerin algılanışını önemli ölçüde belirleyen fikirler kast edilmektedir.³

² Christoper Innes, *Avant-Garde Tiyatro (1892-1992)*, çev. Beliz Güçbilmez-Aziz V. Kahraman, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2004, s. 13

³ Peter Bürger, *Avangard Kuramı*, çev. Erol Özbek, İstanbul, İletişim Yayınları, 2012, s. 62-63

Avangard sanat, “klasik” olanı yıkmanın (bir başka ifadeyle “kurum olarak sanatı”) yanında sanatın ne olduğu ve ne olması gerektiğine dair fikirleri de üretmeye çalışan bir yapılanmadır. “-izm”lere ait tüm manifestolar (fütirizm, dadaizm, sürrealizm vs.) sanat anlayışının ne olması gerektiğini radikal bir biçimde dile getirilmiştir. Bu manifestolar, hem yeni bir yöntem ve anlayış önerirken hem de akılcılık, uyum, soyluluk, sınırlılık, evrensellik, idealizm, denge, ölçülülük, güzellik, görkemlilik gibi unsurları barındıran klasik (konvansiyonel) sanatın neden ortadan kalması gerektiğini anlatmayı amaçlamıştır.

Avangard sanat anlayışı, tiyatro bağlamında düşünüldüğünde Aristotelyen tiyatro formuna radikal bir şekilde saldırdığı ve ortadan kaldırmak istediği rahatlıkla dile getirilebilir. Aynı zamanda avangard tiyatro Christopher Innes’e göre şu şekilde tanımlanır:

Avant-garde tiyatronun, anti-materyalizm ve devrimci politikalarının yanında en bilindik özelliği, aşkın olana, en geniş anlamıyla da tinselliğe yönelmedir.⁴

Aşkın olan veya tinsellik kavramlarını *Tiyatro ve İkizi* adlı eseriyle Antonin Artaud, “Yoksul Tiyatro” düşüncesiyle Jerzy Grotowski gibi isimler tiyatrolarının temellerine yerleştirmişlerdir. Bunun başlıca nedenleri arasında Aristotelyen tiyatronun tüm unsurlarını yıkarak, dramanın ilkel kültlere dayanan kökenini başka bir bağlama çekip, yeni bir tiyatro dünyası yaratmak olmuştur. Artaud ve Grotowski’in bu ilkel olan düşünceyle kurdukları ilişkide insan bedeninin bizatihi kendisi yer almaktadır. Dramatik tiyatrodaki düşüncesinde sahne ve seyirci pratiği, özellikle bu iki tiyatro insanın teatral düşüncelerinde önemli bir yer etmiştir. Klasik manada seyirci düşüncesinin tiyatronun merkezinden çekilerek yerine oyunun bir parçası haline gelmiş bir seyirci inşası üzerinde çalışılmıştır. Antonin Artaud kullanmış olduğu veba metaforundaki gibi tiyatro herkese bulaşmalıdır. Bu bağlamda düşünüldüğünde oyun yeriyle, seyir yeri arasında uçurum bu iki tiyatro insanında ortadan kaldırılma düşüncesinde bir teatral estetik oluşturulmuştur.

⁴ Christopher Innes, *Avant-Garde Tiyatro (1892-1992)*, s. 16

Avangard tiyatro; tiyatro nedir, oyuncu nedir, seyirci nedir gibi soruları sorarak, bu kavramlar arasındaki ilişkiyi sorgular.⁵ Bu adı geçen kavramlar özellikle dramatik tiyatronun tarif ettiği; eylem, karakter, olayörgüsü, oyuncu, zaman, mekân ve oyun gibi öğeleri yeniden sorgulamayı amaçlamıştır. Özellikle tiyatrodaki bu düşüncelerin sorgulanmaya başlanmasına, 19. yüzyılın sonlarına doğru tiyatrodaki “yıkıcı” bir etki gösteren Alfred Jarry, August Strindberg ve Maurice Maeterlinck gibi isimler öncü olmuştur. Özellikle Maeterlinck’in simgesel/sembolist tiyatrosu üzerine yorum yapan Innes, biçimsel ve içerik olarak nasıl bir yapının oluştuğunu şu şekilde dile getirir:

Düşüncenin rasyonel yapısına verilen bu olumsuz değer, simgecileri iletişimin söylemsel yollarına karşı, öncelikle duygusal ve bilinçaltı olan- dolaylımsız bir dil bulmaya itti. Ve görünen karşıtlıkların arasında kurulan bu bağ avant-garde dram sanatının en temel özelliği haline geldi; Artaud’nun “duyguları ve konuşmanın bağımsızlığını hedefleyen”, akupunktura benzer biçimde “imgelerin fiziksel bilgisi”ni verecek somut bir dil yaratarak, “doğrudan seyircinin organizmasını etkileme” idealine yöneltti.⁶

Görüldüğü gibi “seyircinin organizmasını” etkileme (bir başka şekilde dile getirilse “seyirci” tanımının altını oyan), özellikle dil ve biçimle kurulan ilişkide kendisini göstermektedir. Bu durum, dramatik tiyatronun temel amacı olan dil (anlatım) ve kendine ait biçimin sorgulanmasının ve “yeni” bir dil, “yeni” bir biçim yaratılmasının da başlıca niteliği olarak okunur.

Avangard tiyatronun önemli bir diğer unsuru ise tarih veya geçmiş ile kurmuş olduğu ilişkide yatmaktadır. Her ne kadar 20. yüzyıl avangardı “primitif” bir düzlemde “yeni” bir biçim oluşturma çabasına girse de, dramatik tiyatronun “bir gün bir şey olur ve bugüne yansır” ya da “geçmiş bugünü inşa eder” formülünü terk etmiştir. Bu durum dramatik tiyatronun ilerlemeci, geçmişten geleceğe doğru hareket eden bir eylem/olay gibi klasik zaman paradigmasıyla kurduğu ilişki yerine, “şimdiki” zaman içinde cereyan eden bir yapıya dönüşmesine vesile olmuştur. Artık seyirci “seyreden” olarak kalmaz, bizatihi kurulan düzenin bir parçası haline gelmiştir. Dramatik tiyatronun

⁵ A.g.e., s. 16

⁶ A.g.e., s. 38

benzetmeci/yanılsamacı (kısacası dördüncü duvar tiyatrosu⁷) biçimi, yalnızca seyredeni bir illüzyon içerisine sokarak “mı” gibi yapılarına inandırma çabası, avangard tiyatronun seyirci fikrini değiştirmesiyle radikal olarak kırılmaya başlamıştır.

Yukarıdaki tanımlamalar özellikle kıta Avrupası’ndaki avangard sanat ve tiyatro biçiminin yansımalarını oluşturmaktadır. Bu çalışmanın temel okuma argümanı olarak kullanılan “peyzaj olarak oyun” düşüncesi tam da buradan hareketle rahatlıkla dile getirilebilir.

Amerikan avangard yazınının en önemli ismi sayılan Gertrude Stein, Birinci Dünya Savaşı sırasında Fransa’ya gelir. Avrupa avangard düşüncesinin yeşerdiği bu dönemlerde yazmaya başlar. Stein yalnızca tiyatro alanında değil, roman, şiir gibi mecralarda da eser verir. Stein’in “peyzaj olarak oyun” düşüncesi, dramatik tiyatro yazınındaki yerleşik kalıpları radikal bir biçimde yıkmaktadır. Çünkü onun dile getirdiği unsurlar temel olarak dramatik tiyatro araçlarını değiştirmek üzere şekillenmiştir.

Stein, 1934 yılında “Oyunlar” adlı konuşmasında dramatik tiyatronun temel problemi olarak gördüğü bir unsurla başlar. Bu unsur, oyunun zamanıyla seyircinin zamanı arasındaki farklılıkta yer almaktadır:

(...) senin duygun baktığın ya da dinlediğin oyunun ya önünde ya da arkasındadır. Dolayısıyla seyircilerin bir üyesi olarak senin duygun hiçbir zaman oyunun eylemiyle (aksiyonu) aynı zamanda değildir.

Senin seyirci olarak duygusal zamanının oyunun duygusal zamanıyla aynı olmadığı gerçeği devamlı rahatsızlık veren şeydir...⁸

Görüldüğü gibi Stein için seyircinin duygusal zamanıyla, oyunun duygusal zamanı arasındaki farklılık her zaman sorgulanması gereken bir unsurdur. Özellikle

⁷ Gerçekçi tiyatro düşüncesinde sahneyle seyirci arasında olduğu varsayılan duvar.

⁸ Gertrude Stein, “Plays”, **Look at Me Now and Here I Am** içinde, Ed. Patricia Meyerowitz, Middlesex, Penguin Books, 1990, s. 59 (Bu çalışmada yabancı kaynaklardan yapılan alıntıların çevirisi tez yazarına aittir.)

bu farkın hem oyun hem de seyirci için ne ifade ettiđi veya ne ifade “etmediđi” tartıřılmalıdır. Buradan hareketle Gertrude Stein, “peyzaj olarak oyun” dűřüncesini řekillendirir. Bahsettiđi bu temel “problem” ancak tiyatrodaki belirli unsurların sorgulanmasıyla birlikte açıklık kazanacaktır.

Stein, “peyzaj olarak oyun” dűřüncesini tanımlarken; ilişkisellik, hikâyenin, karakterin (öznenin) ve konvansiyonel zaman ve mekânın ortadan kaldırılması, peyzajın “hazır nesne” ve varlıkların bizzat kendisi olarak oluşturulması gibi birçok unsurun sorgulanması gerektiđini belirtir. Bu unsurlar dramatik tiyatrodaki yerleşik olan karakter, eylem ve hikâye gibi temel dűřüncelerin yerine konumlandırılan kavramlardır.

Stein’in kullanmış olduđu peyzaj terimi özellikle tiyatro için yer ve mekân arasındaki durumu ifade etmek için de olanaklı gözükmektedir; çünkü, “Peyzaj, yer ve mekân arasında ‘arabulucu’ bir terim olarak özel bir değere sahiptir.”⁹ Bu “arabuluculuk”, yer (uzayda, üç boyutlu koordinat içerisinde yer kaplayan nokta) ile mekân (belirli bir yere verilen ad) arasındaki muđlaklıđı ortadan kaldırmaya çalışır. Tam da buradan hareketle dramatik tiyatrodaki sahne alanı ile oyun mekânı arasında (buna seyirci mekânı da dâhil edilebilir) yaratılan dűřünsel farklılık “peyzaj olarak oyun”da “ortadan kaldırılmıştır”. Çünkü Stein’in merkezlessiz oyun yapısında her şey bir peyzajda ilişkisellik içerisinde durmaktadır. Doğaya bakıldığında; dađların nehirlerle, ağaçların tepelerle, tepelerin gökyüzüyle bir ilişkisi vardır. Fakat bu ilişki dramatik tiyatrodaki bilinen bir nedensellik bađı ile birbirine bađlı değildir. Böyle bir durumda ise zamansal olarak ne ağacın ne de tepelerin veya herhangi başka bir şeyin önce veya sonra var olması söz konusudur. Burada önemli olan unsur “hiyerarřı”nın yıkıma uğratılmasıdır. Peyzajda hiçbir unsur diđer bir unsurun tahakkümünde değildir. Aynı zamanda doğa-insan ve peyzajda bulunan diđer unsurlar arası çeliřki bütünüyle ortadan kaldırmaya çalışılır:

⁹ Una Chaudhuri & Elinor Fuchs, “Introduction: Land/Scape/Theater and the New Spatial Paradigm”, **Land/Scape/Theater**, ed. Elinor Fuchs & Una Chaudhuri, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2002, s. 1

(...) Manzaraların [peyzajların] ve oyunların ortak “şeylik”i, doğa ile kültür, değişmeyen sabit unsurlarla insan figürleri, ya da görsel doğa olaylarıyla dil arasındaki çelişkiyi [Stein] bütünüyle yok ediyordu. (...) peyzaj ile peyzaj olarak oyun arasındaki ilişki, farklı dünyalara, doğal ve psikolojik dünyaya düğümleniyordu.¹⁰

Farklı dünyaları bir araya getirmek ve insanı da bu yapıdan ayrı tutmamak, otomatikman peyzajda bulunan bütün unsurları “eşitlemektedir”. Burada eşitlemekten kastedilen düşünce ise peyzaj olarak oyunda bir hiyerarşik düzenin oluşmamasıdır. Bu durum aynı zamanda Modernite düşüncesinin yaratmış olduğu ve dramatik tiyatronun sıkça kullandığı ikili karşıtlık düşüncesini de yıkmaktadır (iyi-kötü, haklı-haksız, erkek-kadın vb.).

Gertrude Stein, peyzaj olarak oyun düşüncesinde tanımlamış olduğu unsurları *Üç Perdede Dört Aziz* adlı oyununda gerçekleştirmiştir. Azizler bir hikâye içerisinde varolmadan ve “aziz”in toplumsal karşılığı dışında bir yerde durarak, peyzajın bir unsurunu oluştururlar. Azizler hem doğadadır, hem yan yanalardır hem de “aziz” bağlamları dışındadırlar. Yalnızca dil ile varolurlar ve dil aracılığıyla kendi peyzajlarını oluştururlar. Azizlerden oluşan bu yapıda hiçbir şey “hareket” etmez, ama her şey yerindedir. Çünkü Stein’a göre bir peyzaj hareket etmez, peyzajın tanıdık olma gibi bir problemi yoktur ve ister bu peyzaja bakan olsun ister olmasın peyzaj varlığını sürdürmeye devam edecektir. Peyzajın içindeki unsurlar “orada ve şimdi”lik içerisindeyler. Bu yüzden her kim ne zaman bu peyzaja bakarsa hep kendi “şimdisi” içerisinde bakacaktır. Bu yüzden peyzaj, zamansal ve mekânsal olarak dramatik tiyatrodaki karşılaşılacak hiçbir unsuru barındırmaz. Dolayısıyla da unsurların “bir aradılığı”nın bir nedenselliği de yoktur, bu yüzden yapı merkezsizdir.

Gertrude Stein’in tarihsel avangardlar ile kurulan ilişkisi tam da teatral düşüncesinin içerisinde yatmaktadır, çünkü onun peyzaj düşüncesi özellikle resim sanatındaki radikal farklılaşmalar ile birlikte de şekillenmiştir. Kübizmde figürlerin nedensiz bir aradılığı ve merkezi perspektifi bozguna uğratan yaklaşımı, Stein’in

¹⁰ Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü**, çev. Beliz Güçbilmez, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2003, s. 128

peyzaj düşüncesine sirayet etmiştir. Dolayısıyla Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesinde 20. yüzyıl başı avangardın izini sürmek mümkündür.

Bu çalışmada yukarıda tanımlanan açıklamalar ışığında Heiner Müller'in¹¹ son dönem oyunlarına "peyzaj olarak oyun" düşüncesi üzerine bir modelleme yapılacaktır. Özellikle Heiner Müller'in 1970'lerden sonra yazdığı oyunları arasından seçilen metinler üzerine odaklanılacaktır.

Heiner Müller'in oyun yazarlığı Jeanette R. Malkin, *Memory-Theater and Postmodern Drama* kitabındaki görüşlerinden hareketle iki dönem olarak değerlendirilebilir: Erken dönem çalışmalarında (bu da 1950'ler ve 60'ları kapsamaktadır) Demokratik Alman Cumhuriyeti sırasında Brecht'ten etkilendiği bilinmektedir. Müller, özellikle Marxist teori ve sosyalist gerçekçilik doktrini gibi içeriklerle de ilgilenmiştir. 1970'li yıllardan itibaren ise "sentetik fragman" olarak bilinen forma geçerken Brecht etkisinden yavaş yavaş uzaklaştığı da gözlenmektedir. Bu formun temel özelliği birbirine yakın olmayan farklı öğelerin yan yana getirilmesidir. Bu yapı sayesinde bütünlüksüz ve merkezsiz bir oyun yazımı elde edilir. İşte bu noktada Brecht'le metin yapısı anlamında ayrılır. Çünkü Brecht oyunlarında

¹¹ Heiner Müller'in oyun yazarlığı hakkında kısa bilgi şöyledir:

Heiner Müller oyun yazarlığına 1956 yılında kaleme aldığı *Kabuk* adlı oyunuyla adım atmıştır ve bu oyun 1958 yılında Leipsizg'te prömiyer yapmıştır. Ardından 1957 yılında *Düzeltilme* adlı oyunu yazmış ve bu oyun 1958'de Doğu Berlin'de sahnelenmiştir. Bir sonraki yıl ise Heinrich Mann ödülünü, yazar eşi Inge Müller ile paylaşmıştır. 1964 yılında ise "öğreti oyunları"nın ilki olarak bilinen *Philoktet*'i yazmış ve bu oyun 1977 yılında Berlin'de prömiyerini yapmıştır. 1965 yılında ise *Yapı* adlı oyunu yazmış fakat bu oyun komünist parti genel komitesine saldırdığından dolayı "yürürlükten kaldırılmıştır". Bu oyun ancak 1980 yılında Doğu Berlin'de sahnelenebilmiştir. 1968 yılında ise *Horatyalı* adlı metni yazmış bu metin de 1973 yılında prodüksiyonu yapılmıştır. "Öğreti oyunları"nın ikinci oyunu olan *Mavzer*'i ise 1970 yılında yazmış bu oyunun prömiyeri de Austin Texas'ta 1975 yılında gerçekleşmiştir. *Germania Berlin'de Ölüm* adlı metni ise 1971 yılında tamamlanmıştır. Aynı yıl ise filozof Wolfgang Harich'i eleştiren/saldıran bir oyun olan *Macbeth*'i kaleme almıştır. Sonraki yıllarda ise; 1972'de *Çimento*'yu, 1974'te *Savaş*'ı, 1976'da *Gundling'in Yaşamı Prusya'nın Frederick'i Lessing'in Uykusu Rüyası Çılgılığı'nı*, 1977'de *Hamlet Makinesi*'ni, 1978'de *Egoist Fatzer'in Çöküşü*'nü, 1979'da *Görev*'i, 1980'de *Kuartet*'i, 1982'de *Yağmalanmış Kıyı Medea Malzemesi Argonaut'lar ile Peyzaj [Manzara]*'i, 1984'te *Resim Tasviri*'ni, 1985'te Titus'un *Anatomisi Roma'nın Düşüşü*'nü kaleme almıştır. Bu açıklamalar Jonathan Kalb'ın *The Theater of Heiner Müller* adlı kitabının girişinde bulunan "kronoloji" bölümü dikkate alınarak yazılmıştır: Jonathan Kalb, **The Theater of Heiner Müller**, Melbourne, The University of Cambridge, 1998.

her ne kadar parçalı/episodik bir yapı kullansa da, onun oyunları bütünlüğü korumaktadır.

Heiner Müller'in, 1970'lerden 1990'lara kadar "kendi estetiğini" oluşturduğu yani kendi yazma stratejisini geliştirdiği söylenebilir. Özellikle bu son dönem oyunlarında dramatik tiyatronun temel unsurlarını yıktığı da yazarın metinlerinde gözlenmektedir.¹²

Heiner Müller'in metinleri genel olarak "postmodernist" veya "postdramatik" kavramlarıyla okunmaktadır. Tabii ki bunun haklı gerekçeleri olduğu söylenebilir. Müller'in yazdığı dönem de göz önüne alındığında bu okumaların haklılık payı vardır; fakat Heiner Müller'in tiyatrosu üzerine yapılmış çalışmalarda izlenen genel yöntem, yazarın salt metinlerine odaklanmaktan ziyade onun metinlerinin prodüksiyon aşamalarıyla ilgilenmektedir. Örneğin *Hamlet Makinesi* metni söz konusu olduğunda metinle birlikte Robert Wilson'ın 1986 yılında gerçekleştirdiği reji akla gelmekte ve metin bu bağlamda bir değerlendirmeye alınmaktadır. Bu postmodernist yöntem veya okuma biçimlerinde olanaklı olarak görülebilir; fakat metinlerin sadece kendi başlarına da anlam ürettiklerini de unutmamak gerekir. Salt metinlere yaklaşım biçimleri aynı zamanda yazarların yazma stratejilerini de açık edecektir. Böylece yazarın, yazma biçimini oluştururken nasıl bir yapı kurduğunu veya nasıl bir yapıyı alaşağı ettiği gibi soruların cevaplarına da ulaşılabilecektir. Aynı zamanda tiyatro metinlerini merkeze alarak yapılan okumalarda, metni oluşturan unsurlar da açık edilecektir. Böylece hem yazarın yazma stratejisine ulaşılabilecek hem de metnin ürettiği estetik biçim sorgulanacaktır.

Bu çalışma kapsamında Heiner Müller'in son dönem olarak nitelendirilen oyunlarına odaklanılacaktır. Son dönem oyunları içerisinde seçilen *Germania Berlin'de Ölüm* (1971), *Hamlet Makinesi* (1977) ve *Resim Tasviri* (1984) adlı metinlere bu çalışma kapsamında bakılacaktır. Bu metinlerin seçilmesinin başlıca nedeni; Heiner Müller'in yazma stratejisini, teatral estetiğini belirgin olarak yansıtması ve okunacak modele uygunluklarıdır. Bu yüzden adı geçen metinler

¹² Jeanette R. Malkin, **Memory-Theater and Postmodern Drama**, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2002, s.71-72

üzerinden Müller'in son dönem olarak nitelendirilen çalışmalarının genel bir panoramasını çıkarmak imkânlı olacaktır.

Heiner Müller'in 1970 öncesi yazma biçimi ağırlıklı olarak Brecht etkisindedir. Özellikle Brecht'in hem seyircinin hem de oyuncuların, oyunda anlatıların birer değerlendirici ve de yargılayıcı konumunda görmek isteği "öğreti oyun"ları düşüncesinden etkilenmiş ilk dönem metinleri bu estetik içerisinde değerlendirmiştir. Bu oyunlar direkt olarak Brecht estetiğini taşımasalar da, Brecht'in sosyalist dünya görüşü çerçevesinde şekillenen yapısına yakındırlar. Fakat Müller'in Brecht'i ele almaktaki düsturu, "Brecht'i eleştirerek" kullanmaktadır. Bu yüzden de Müller *Mavzer* oyununu Brecht'in *Önlem* oyununa cevaben yazmıştır. Müller'in *Mavzer*'de işlediği temel konular, devrimin bizatihi kendisi ve şiddet olmuştur. Bu iki oyun yan yana konulduğunda Müller ve Brecht'in dünyayı algılama biçimleri ve politik olanla kurmuş oldukları ilişki de ortaya çıkacaktır.

Heiner Müller, seçilen metinlerinde (ve genel yazımında) dramatik tiyatronun birçok unsurunu alaşağı etmiştir. Müller'in metinlerinde; belirli bir merkez, ilerleyen bir hikâye, dramatik tiyatro bağlamındaki karakter, konvansiyonel bağlamda zaman ve mekân gibi unsurlar yer almaz. Bu yazma biçimi Gertrude Stein'in avangard yazma biçimiyle de örtüşmektedir. Tabii ki Müller'in Stein'in metinlerine kıyasla farklılaştığı noktalar da bulunmaktadır. Bu noktalardan en belirginini Müller'in metinlerarasılığa ve "sentetik fragman" biçimine başvurmasıdır.

Heiner Müller'in özellikle son dönem oyunları birer kolaj olarak tanımlanır. Müller'in kolajının temelinde yalnızca tiyatro metinleriyle kurduğu bir ilişki yoktur; aynı zamanda toplumsal ve politik olgu ve olaylar, kendi metinleri, diğer edebiyat metinleri gibi unsurlar da yer almaktadır. Bu kolaj biçiminiyse "sentetik fragman" olarak adlandırılan bir yapı içerisinde oluşturur. Sentetik yapı, Müller'in organik, bütünlüklü bir yapıya getirdiği eleştiri olarak görülebilir. Müller'in oyunlarında kolaj, onun metinlerinin peyzajını oluşturan başlıca bir unsurdur. Çünkü Müller için kolaj, yan yana gelmeyecek birçok unsurun bir aradalığını da ifade etmektedir:

Kolaj olarak nitelenen yeni metinlerin evreni, "gerçeküstü, kaotik görünen resimlerden, klasiği, soytarılığı hatırlatan pasajlardan,

gündelik yaşam tablolarından, öz-alıntılardan, kukla oyunundan, büyümlü görüntülerden, Artaud'nun ritüel tiyatrosundan unsurlar" gibi çok çeşitli biçimlerden oluşmaktadır. Bunlar şiddetli bir resim ve metafor istilası yaratarak seyircinin alımlama olanaklarını kışkırtmayı hedefler.¹³

Heiner Müller, görüldüğü gibi metinlerini, kolaj bir resmi oluşturur gibi yazar. Özellikle son dönem oyunları arasında yer alan metinlerinde bu "sentetik fragmanlar" Müller'in peyzajının başlıca bir unsurunu oluşturmaktadır. Bu kolaj biçiminin verdiği imkânlardan bir diğeri ise metinlerarasılık kavramıdır. Çünkü Müller metinlerindeki kolaj tekniği aynı zamanda diğeri metinlerle kurulan ilişkide yatmaktadır. Müller, hem tiyatro hem edebiyat metinleriyle hem de toplumsal olgu ve olayların "metin"leriyle "metinlerarasılık" bağlamında bir diyalog kurmaktadır.

Bu çalışmanın başlıca meselesi, Gertrude Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesi üzerinden Heiner Müller'in son dönem oyunlarına bir modelleme oluşturup, bu metinlere farklı bir dramaturjik yaklaşım getirmeyi amaçlamaktadır. Çünkü Heiner Müller'in metinleri 20. yüzyıl başı avangard sanat/tiyatro anlayışının ve "modernizmden sonra tiyatro"nun da birçok unsurunu barındırmaktadır. Bu yüzden Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesini Müller'in metinlerine bir çözümleme yöntemi olarak uygulamak daha da imkânlı olacaktır. Genel olarak peyzaj dramaturjisi/düşüncesi "sahne üzeri elemanlar" ve "yönetmenler" için kullanılsa da, bu düşüncenin izlerini metinlerde de bulmak mümkündür.¹⁴

Bu çalışmada Stein'in peyzaj düzeni için açıkladığı ve kavramlaştırdığı öğelerin, Müller'in metinlerinde nasıl yer aldığı yanı sıra Müller'in kendi yazma

¹³ Süreyya Karacabey, **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2009, s. 182

¹⁴ Özellikle metin dışı bağlamında bu konuyu tiyatro eleştirmeni ve *Karakterin Ölümü* adlı kitabın yazarı Elinor Fuchs şu şekilde dile getirir: "Peyzaj olarak oyun düşüncesinin atası Gertrude Stein'di ama yaklaşımın asıl ürettiği yer, koral sahneleme biçimlerine yeniden dönen ve Brecht, Grotowski ve Living Theatre'nin dahil olduğu, yüzyıl ortasındaki yönetmenlik eğilimiydi." Görüldüğü gibi "peyzaj olarak oyun" düşüncesi ağırlıklı olarak sahne üzeri çalışmalarda varlığını sıkça göstermiştir. Elinor Fuchs'un saydığı isimlere Robert Wilson, Richard Foreman ve Heiner Goebbels gibi tiyatro yönetmelerini de eklenebilir. Özellikle Robert Wilson ve Heiner Goebbels hem Stein'in hem de Heiner Müller'in metinlerini sahneye koymuşlardır. Aslında buradan da anlaşıldığı üzere "peyzaj olarak oyun" düşüncesinin hem metin hem de sahneleme araçlarıyla nasıl birliktelik içinde olacağı bu örneklerden de rahatlıkla anlaşılmaktadır. Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü**, s. 126

biçiminde “peyzaj olarak oyun” düşüncesi dışında nelere yer verdiği de açıklanacaktır. Böylece Heiner Müller’in metinlerinin nasıl bir peyzaj dramaturjisi inşa ettiği gözlemlenecektir. Kısacası; Stein’in yanı sıra Brecht’in, ve diğer etkenlerin Müller’in metinlerinde nasıl yan yana durduğu da çalışmanın ana eksenlerinden birini oluşturacaktır.

Aynı zamanda Müller’in metinlerine yapılacak “peyzaj olarak oyun” modellemesi, dramatik biçim dışında yazılan metinlere de uygulanabilir. Böylece bu çalışma Heiner Müller’in metinleri için farklı bir yönden dramaturjik bir yaklaşım sağlamayı amaçlarken, aynı zamanda da dramatik biçim dışında yazılmış metinler için de bir okuma yöntemi önermektedir.

Bu çalışmanın ilk bölümü Heiner Müller’in yazma biçiminin Brecht’yen tiyatro mirasından (ilk dönem çalışmalarından) “peyzaj olarak oyuna” doğru geçiş aşamasına odaklanacaktır. Müller’in ilk dönem oyunlarından *Mavzer*, Brecht’in *Önlem* oyunuyla karşılaştırılacak ve iki oyunun “öğreti oyunları” bağlamında neler ifade ettiği, estetik ve anlamsal bağlamda sorgulanacaktır. Bunun neticesinde Müller’in Brecht’ten nasıl etkilendiği ve onu nasıl eleştirdiği konusunda çıkarımlarımda bulunulacaktır. İlk bölümün ikinci başlığı altında ise Gertrude Stein’in “peyzaj olarak oyun” düşüncesi açıklanacaktır. Bu düşüncenin unsurları Stein’in 1934 yılında “Oyunlar” (*Plays*) adlı konuşmasında değindiği kavram üzerinden tartışılacaktır. Stein’in bahsettiği peyzaj oyunun öğeleri bu çalışma boyunca göz önünde tutularak incelenecek ve oyunların bu temel kavram ekseninde okunacaktır. Birinci bölümün son başlığı altında ise *Germania Berlin’de Ölüm* adlı oyun incelenecektir. 1971 yılında tamamlanmış olan bu oyun, Heiner Müller’in son dönem oyunlarında görülecek özellikleri taşıdığından dolayı bu çalışmada “kırılma” oyunu olarak adlandırılacaktır (Heiner Müller’in geç çalışmaları olarak nitelendirilen döneme geçişi olarak da görülebilir). *Germania Berlin’de Ölüm*’de Heiner Müller’in “sentetik fragman” ve kolaj biçimiyle ne anlatmaya çalıştığı ve bu kavramın metin bağlamında ne ifade ettiği de tartışılacaktır. Aynı zamanda Michel Foucault’nun, bu dünyada olan, fakat bu dünyanın kuralları ve normları içinde yer almayan mekânlar olarak tanımladığı “heterotopya” kavramı açıklanacak ve bu oyun için (özellikle mekân bağlamında düşünüldüğünde) nasıl bir metin stratejisi oluşturduğunun üzerinde durulacaktır. Çünkü Müller’in oyunlarında

bu kavramın okunmasının imkânlı olmasının neden, alışagelmiş tiyatro mekânları dışında yerler/uzamlar kullanmasıdır. Özellikle “klasik seyirci”nin yadırgayacağı mekânların seçilmesi, Müller’in oyunlarının dramaturjisinin önemli bir kısmını oluşturmaktadır.

İkinci bölümde ise *Hamlet Makinesi*, “peyzaj olarak oyun” unsurları bağlamında değerlendirilecektir. Adı geçen oyun Stein’in; ilişkisellik, hikâyenin ortadan kalkışı, anlatının kesintiye uğratılması, karakterin (öznenin) ortadan kalkması, peyzajın “hazır nesne” ve varlıkların bizzat kendisi olarak oluşturulması, konvansiyonel zaman ve mekânın ortadan kaldırılması gibi kavramlarıyla değerlendirilecektir. *Germania Berlin’de Ölüm*’de olduğu gibi Michel Foucault’nun heterotopya kavramının örnekleri metin içerisinde verilecek örneklerle gösterilecektir.

Çalışmanın son bölümünde ise *Resim Tasviri* adlı oyun peyzaj dramaturjisi çerçevesinde değerlendirilecektir. Bu oyun ise “tableau vivant” yani “canlı tablo/resim” olarak adlandırılan bir biçim üzerinden okunacak, bu biçimin Müller’in metinlerinde ne ifade edeceği tartışılacaktır. Aynı metin içerisinde; karakterin/öznenin ortadan kalkması (ölümü), resim-dil (anlatım) ilişkisi, bir resim terimi olan “pentimento” ve metinlerarasılık gibi unsurlar açılmalı, metinler bağlamında ne ifade ettiği tartışılacaktır.

Bu çalışmada yukarıda belirtilen unsurları, Müller’in metinleri dışında farklı yazarlar üzerinden okuyan çalışmalar da mevcuttur. Örneğin; “peyzaj olarak oyun” düşüncesi bağlamında veya “peyzaj tiyatrosu” başlığı altında; Samuel Beckett’in ve William Butler Yeats gibi yazarların yanı sıra, Amerikan tiyatrosunun önemli isimleri Arthur Miller’in ve Sam Shepard’ın da metinleri bu kavram üzerinden okunmuştur.¹⁵ Peyzaj dramaturji bağlamında yapılan okumalar özellikle 20. yüzyıl tiyatrosunda avangard ve klasik dramatik biçimin sınırlarını zorlayan yazarların metinlerinde

¹⁵ Bu adı geçen okumalar, **Land/Scape/Theater** adlı kitapta yapılmıştır. Miller ve Shepard’ın yorumları Elinor Fuchs, Samuel Beckett’in *Godot*’yu Beklerken adlı oyununu Joseph Roach ve William Butler Yeats’in konu olan oyunlarını ise Natalie Crohn Schmitt tarafından kaleme alınmıştır. **Land/Scape/Theater**, ed. Elinor Fuchs and Una Chaudhuri, 2002.

rastlanabilmektedir. Dolayısıyla “peyzaj olarak oyun” düşüncesinin yukarıda belirtilen oyun biçimleri bağlamında okunmasını mümkün kılacaktır.

1. BRECHTYEN TİYATRO MİRASINDAN “PEYZAJ OLARAK OYUN”A DOĞRU: *GERMANIA BERLİN’DE ÖLÜM*

1.1 Brecht’in “Öğreti Oyunları” Bağlamında Heiner Müller’in Mavzer’i

Heiner Müller ne zaman Brecht’le beraber anılsa Müller’in sıkça alıntılanan şu sözyle karşılaşılır: “Brecht’i eleştirmeden kullanmak bir ihanettir.” Bu sözün ardında yatan en önemli unsur ise, Müller’in “değişen” dünyaya ve aynı zamanda farklılaşan estetiğe vurgu yapmasıdır. Eklemek gerekir ki, “Müller’in Brecht’e bakışı hiçbir şekilde tutarlı olmamıştır. Fakat Brecht, onun sürekli hesaplaşmak istediği bir güç olmuştur.”¹⁶

Müller’in Brecht konusunda “tutarlı” olmayışının altındaki nedenlerden biri ise her iki yazarın dünyayı kavrama ve algı biçimlerindeki farklılıktır. Bu fark –her ne kadar benzer bir dünya görüşünü benimseseler de– Brecht’te “burjuva toplumu”nu değiştirmesi ve dönüştürmesi isteğiyle, Müller’in ise devrim inancına sahip bireyleri ve bu bireylerin oluşturduğu toplumu eleştirmesidir. Özünde Müller’de düşüncesi, devrimci kesimin politikalarını ve sanat anlayışına müdahale etmek olarak görülebilir.

Bu çalışmanın mevcut başlığında tartışılmak istenen, Brecht tiyatrosunun bütüncül bir estetiğini anlatmak değil, Heiner Müller yazma biçimine Brecht etkisinin nasıl bir çerçevede şekillendiği olacaktır. Özellikle Müller’in ilk dönem oyunlarına sirayet etmiş Brehtyen etki, onun tiyatro anlayışının şekillenmesine de sebep olmuştur:

Müller, –alışla geldik bir biçimde Brecht’in vârisi olarak anılan– Brecht’in estetiğini ve politik projelerini devam ettirdi ve çökertti. Brecht tarafından etkilenen Marxist teorik bağlam içinde yarı-sosyalist gerçekçi olarak biçimlendirilen [Müller’in] erken dönem çalışmalarının çoğu (1950-1960 arası) Alman Demokratik Cumhuriyet yönünde bir yere sahiptir. Müller’in benimsediği sosyalist modelin didaktizmini sorgulamaya ve altında yatan diyalektik biçimciliğe karşı koymaya başladığı bir süreçtir. Müller, *Philoktetes* (1964) ve *Horatılı* (1968) gibi oyunlarla tarihin

¹⁶ Elizabeth Wright, **Postmodern Brecht**, çev. Ayşegül Bahçıvan, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1998, s.134

daraltan diyalektik bakışına karşı tepki göstermiştir. (...) O ayrıca, Brecht'in didaktik tiyatrosu ve mesellerinde kurulmuş olan bu modelin benzer estetiğine karşı tepki göstermiştir.¹⁷

Brecht'in "Öğreti Oyunları" (*Lehrstück*) olarak bilinen çalışmalarından etkilenen Müller'in ilk dönem oyunlarından ve Brecht'in *Önlem* oyununa cevaben yazılan *Mavzer*, bu başlık içerisinde incelenip Brecht estetiğiyle kısaca karşılaştırılacaktır. Bu karşılaştırma her iki yazarın "öğreti" ve "tiyatro" kavramına nasıl baktığını da ortaya çıkaracaktır. Böylece Heiner Müller'in Brecht'ye bir "miras" nasıl kullandığı, eleştirdiği ve kendine "özgü" yazma biçimine nasıl evrildiği daha net anlaşılacaktır.

"Öğreti oyunlar"ı, Brecht tarafından bir model olarak 'geleceğin tiyatrosu' için tasarlanmıştır."¹⁸ Brecht'in bahsettiği "geleceğin tiyatro"su veya "biçimi" bir nevi sosyalist geleceğin bir unsurudur. Bu oyun biçimi özellikle oynayanın, seyredeninde içinde olması gerektiği ve oynarken öğrenmenin temel alındığı bir yaklaşımdır. "Öğreti oyunları" olarak adlandırılan çalışmalarda seyircinin ve oynayanların birer yargıç konumunda olması, oyunun sonucunda bir yargıya varılması beklenmektedir.

Brecht'in bu oyunları yazmasının temel nedeni yukarıda değinildiği gibi "öğretici"nin öğrenmesidir. Çünkü "sosyalist bir gelecek" kurma fikri sanat yardımıyla gerçekleşecek ise icracının (oyuncunun, yönetmenin ve hatta seyredeninde) belirli bilgi ve muhakeme gücüne sahip olması gerektiği (hatta zorunlu olduğu) söylenebilir. Brecht için "öğreti oyunları"nda toplumu etkileyebileceği ümidi vardır:

(...) oyuncunun belli eylem biçimlerini icra ederek, belli tutumları ele geçirerek, belli konuşmaları tekrarlayarak ve daha başkalarıyla, toplumu etkileyebileceği ümidi vardır.¹⁹

Belirli konuşmalarla, yargılarla, eylemlerle toplumu etkileme ve dönüştürme amacı güdülür. Bu durum estetik olarak bir öğretme yoludur. Öğretim salt "politik bir öğretimden" ibaret değildir. Taklit eden biri için belirli hal ve tavırlarda nasıl

¹⁷ Jeanette R. Malkin, **Memory-Theater and Postmodern Drama**, s.71-72

¹⁸ Douglas Kellner, (çevrimiçi), <http://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/brechtmarxist.pdf>, 15 Mart 2015

¹⁹ R. Steinweg'den aktaran Karacabey, **Brecht'ten Sonra**, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2009, s. 93

davranılması gerektiğinin bir koşullanmasıdır. Aynı zamanda koşullandırılan dinamiklerin kimler tarafından ve nasıl oluşturulduğu da belirlenecektir. Çünkü oyuncu, “(...) kendi gösteriminde, anlatımda bunların sosyal çevre tarafından yönetileceğini görecektir ve kendi sürecinde, bunu bizzat deneyimleyecektir.”²⁰

Bertolt Brecht *Önlem* oyunu üzerine dramaturji notlarında öğreti oyunu hakkında şunları dile getirmektedir:

(...) Öğreti oyununun amacı, politik olarak yanlış davranış biçimini sergileyerek doğru davranış biçimin ne olduğunu öğretmektir. Gösterim, böyle bir girişimin politik bir öğreti değeri taşıyıp taşımadığını tartışmaya açmalıdır.²¹

Yukarıdaki nottan yola çıkarak söylenirse Brecht, seyirciyi etkin bir şekilde oyunun içine dâhil etmek arzusu içindedir. Bir nevi alımlayıcı pedagojik bir eğitime tâbi tutulmaktadır. Yalnızca oyundan bir ders çıkartmak değil, bazı sorulara da cevap vermesi gerekmektedir:

Böyle bir girişimin izleyici açısından politik bir öğreti değeri olup olmadığına inanıyor musunuz?

(...)

Önlem oyununda yer alan öğretilere karşı politik bir karşı çıkışınız var mı?

Bu girişim biçiminin sizin politik amacınız için doğru biçim olduğuna inanıyor musunuz? Bize başka biçimler önerebilir misiniz?²²

Brecht'in yukarıda değindiği sorular, aynı zamanda politik bir bilinç oluşturma olarak görülebilir. Bu soruların neticesinde öğreti oyunu(ları) aracılığıyla istenilen etkinin ve bu bağlamda politik bilincin oluşup oluşmadığı test edilmektedir.

²⁰ A.g.e., s. 93

²¹ Bertolt Brecht, **Bütün Oyunları Cilt 3**, çev. Yücel Erten-Aziz Çalışlar-Yılmaz Onay-Ayşe Selen, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 1998, s. 421

²² A.g.e., s. 421

Brecht'in öğreti oyunları bir yargı, eleştiri ve politik bir bilinç amaçlarken verili olan "metin" bağlamında gerçekleştirilir. Bu bağlamda Brecht, yukarıda belirtilen soruları seyirciler ve oyunculara yöneltirken özgürce cevaplamalarını ister. Fakat burada verili "metin" olgusunun unutulmaması gerekmektedir. Özgürlük yalnızca metinde verilen olgu ve durumların yorumlanması bağlamında gerçekleşecek ve politik bilinç elde edilecektir.

Brecht'in 1930 yılında ilk versiyonunu yazmış olduğu *Önlem*, üzerinde en fazla konuşulan öğreti oyunlarından biridir. Bu oyun, Moskova'dan Çin'e devrim hareketini teşkilatlandırmak ve Çin Partisi'ni kurmak için giden dört ajitatörün yaşadıklarını anlatmaktadır. Yaşananlar arasında Çin'de Partievi'nde kendilerine rehberlik etmesi istenen Genç Yoldaş, görevi tehlikeye soktuğu için ajitatörler tarafından öldürülüp kireç kuyusuna atılır.

Ajitatörler Moskova'dan ne silah ne traktör getirirler yanlarında. Getirdikleri sadece öğretileridir, yani "söylemleri"dir. Göreve başlamadan önce tanınmamak için ise hepsi birer maske takıp varolan "kimlik"lerinden soyutlanırlar. Artık görev için kimliksizleşmişlerdir:

Zaman siz artık kendiniz değilsiniz; sen Berlin'den Kari Schmitt değilsin, sen Kasan'dan Anna Kjersk değilsin ve sen Moskova'dan Peter Sawitsch değilsin; sizlerin adlarınız ve anneleriniz yok; devrimin, üzerine yönergelerini yazacağı boş sayfalarınız. ²³

Fakat Genç Yoldaş bu maskeden "görev" uğruna da olsa sıyrılacaktır. Kulileri İngilizler'e karşı silahlandırmak için bir tüccarla yapacağı görüşmede kendisinden istenenleri yapmaz ve silah anlaşmasına varmaz. Politik gerçeklik, partiden gelecek görev tanımları ve zamanlarıyla da uyuşmamaktadır. Bu yüzden artık maskesinden sıyrılır ve politik gerçekliğin içine kendisini atar. Böyle yaparak partinin ve de görevin çıkarlarını yerine getirmediği için kendisi hakkında ölüm kararı alınır. Öldürülüp tanınmaması için de kireç kuyusuna atılmasına karar verilir. Kimliği ifşa olmuştur,

²³ A.g.e., s. 223

ama Genç Yoldaş kendi düşüncelerinden vazgeçmeyeceğinin işaretini verir ve ölümü kabul eder. Düşüncelerinden de soyutlanmaz:

Genç Yoldaş: O zaman klasikler hiçbir boka yaramıyor demektir ve ben de onları yırtar atarım; çünkü yaşayan insan böğürüyor ve onun sefaleti öğretinin damını başına yıkıyor. Bu nedenle şimdi eyleme geçiyorum, şimdi ve hemen; çünkü ben böğürüyorum ve öğretinin damını başına yıkıyorum.²⁴

Genç Yoldaş böylece güdülmek istenen politikalara karşı çıkar ve ölümü “devrim” için kabullenir, ölümünü kabullenmesi aynı zamanda kendi düşüncelerinden ödün vermemesine de bir işaret olarak okunabilir.

Brecht bu oyunda Genç Yoldaş’ın gerçekleştirmiş olduğu eylemi ve aldığı kararı sorunsallaştırır. Burada “devrim” çıkarlarını gözetmek, devrimi ve politik düşünceleri kişisel düşünceler uğruna feda etmek gibi konu başlıklarını ön plana çıkararak, hem izleyicinin hem de oynayanların bu hikâyeden nasıl bir ders (veya öğreti) çıkarmaları gerektiğini tartışmaya açar. Oyunun başında Kontrol Korosu'nun “Olayın nasıl ve neden olduğunu bize gösterin, sonra bir yargıya varacağız,”²⁵ diyerek Brechtien öğretiyi oyununun temel meselesi olan yargılama sürecini, oyunun en başından tartışmaya açar.

Heiner Müller, *Önlem* oyununa “cevaben” yazdığı *Mavzer*'de ise meseleyi başka bir yöne taşır ve tartışır. Metin; Koro, A ve B kişilerinden oluşur. Koro kimi zaman A kişisiyle birleşerek söylemini oluşturur bu da Müller'in koral deneyiminin bir parçası olarak okunabilir.²⁶

Elizabeth Wright *Mazver* oyununu Brecht'e bir müdahale olarak tanımlar ve bu oyunu, “(...) mit, tarih, devrimci mücadele gibi çeşitli materyaller kullanarak, devrimin kabul edilmesi zor yüzünü ve onu elde etmek için gereken aşırı gücü araştırır ve inceler,”²⁷ şeklinde yorumlar. Baştan çıkarımda bulunmak gerekirse Müller,

²⁴ A.g.e., s. 235

²⁵ A.g.e., s. 221

²⁶ “Koral deneyim” tanımı çalışmanın ikinci bölümünde Müller tiyatrosunun özellikleri anlatılırken açıklanacaktır.

²⁷ Elizabeth Wright, *Postmodern Brecht*, s. 135

Önlem'deki şiddet ve ölümü sorunsallaştırmaktadır. Burada sorguladığı salt bir düşünce değil, düşünce uğruna yapılanlar ve ölenlerdir. Devrimin ölüm doğurması veya ölüme neden olması bu konuda değindiği en önemli temalar arasında yer almaktadır. Yani bireyin devrim veya bir ülkü uğruna ölüme razı olması ve bunun neticesinde hem bireysel hem de toplumsal bağlamda “ölüme razı olmanın” ne anlama geldiği de Müller'in tartıştığı bir diğer meseledir.

“Tabanca onu, öldürmek için kullanan adamı dönüştürür,”²⁸ diye yorumlar Wright. Zaten bu bağlamda da düşünüldüğünde metnin başlığının bir silahın adını taşıması da manidar olarak gözükmektedir. Çünkü temel sorunlardan biri silahın “düşünce” aracılığıyla bir öldürme makinesine dönüşmesidir.

Müller'in metninde Genç Yoldaş, B kişisi olarak; A ve A [Koro], ajitörler ve Kontrol Korosu olarak okumaya müsaittir. A [Koro], *Önlem* metnindeki meseleyi özetleyecek sözleri taşımaktadır:

Ve ben kabul ettim görevi.

Bilerek, günlük ekmeği devrimin

Ölümdür düşmanlarının, bilerek, otları da

Sökmeliyiz, yeşil kalsın diye.

Kabul etmiştim devrimin

Bana verdiği görevi

Savaş gürültüsünde partinin sesiyle.

Ve bu öldürme başka tür bir öldürmeydi

Ve diğer işler gibi değildi.²⁹

²⁸ A.g.e, s. 135

²⁹ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, çev. Zehra Aksu Yılmazzer, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2008, s. 76

Parti ve de düşünce bağlamında öldürme durumunun tartışılması A ve Koro üzerinden yansıtılır. A kişisi sorgulamadan kendisine verilen “görevi” yapmak için “örgütlenmiştir” ve hatta birileri tarafından da “kurulmuştur”. B kişisi ise artık mevcut duruma karşı bir tavır sergilemektedir:

Cehaletlerine karşı vereceğim bir ders yok

Mermiden başka.

(...)

Bilerek benim elimle öldürüyor devrim.

Artık bunu bilmiyorum bunu, artık öldüremiyorum.

Elimi çekiyorum görevden

Devrimin bana verdiği

Bir sabah Witebsk şehrinde

Savaş gürültüsünde partinin sesiyle.³⁰

Devrim, A kişisinin eliyle öldürmekte ve düzenini kurmaktadır. Bunu yaparken öldürmenin bitip bitemeyeceğinin farkında olmadan koro üzerinden durumu aktarır. “Öldürme bitecek mi devrim galip gelince. / Devrim galip gelecek mi. Daha ne kadar var.”³¹ Koro’nun başka bir sözünde ise Müller, öğrenmek ve öğretinin koşullanmışlığını da dile getirir:

KORO: (...) Devrim senden vazgeçmiyor. Ölmeyi öğren.

Senin öğrendiklerin bizim deneyimimizi arttırır.

³⁰ A.g.e., s. 77

³¹ A.g.e, s.84

Öğrenerek öl.

Devrimden vazgeçme.³²

Heiner Müller'in *Mavzer*'de tartıştığı temel sorun, devrim ve şiddettir. Özellikle durumu Koro ve A kişisi üzerinden aktararak tartışmaktadır. Ortada yalnızca devrim uğruna "öldürülmesi" gerekenler vardır. Bu ise Batılı öznenin tarih boyunca şiddete maruz kalması; idealler ve ideolojiler uğruna öznenin kısılmasının bir göstergesidir. Müller, öğretici oyunları olarak adlandırılacak *Philoktetes* ve *Horatiali*'da benzer durumu tartışır. Çünkü Müller, *Philoktetes*'te antik düşüncenin içinde ihaneti tartışırken *Horatiali*'da ise kardeş katli meselesini sorunsallaşmaktadır. Bu üç oyunun temelinde, ihanet, şiddet ve ölüm vardır. Bu durumlar yalnızca Brecht'in ve Müller'in döneminin sorunları değil, batılı insanın antik dönemden, aydınlanmaya ve yirminci yüzyıl dünya savaşlarına getiren şiddetin, ölümün bizatihi kendisidir.

Walter Benjamin, Brecht'in tiyatrosunu "kürsü üzerindeki tiyatro"³³ olarak nitelendirir. Buradaki kürsü tanımı, dramatik tiyatrodaki gibi sahne ve seyirci arasındaki uzaklığı kaldıran bir işlevi vardır. Aynı zamanda "öğretici oyun ve epik tiyatro bu kürsüye yerleşme yolundaki çabalarıdır"³⁴ diye nitelendirilir. Böylelikle, Benjamin'den yola çıkarak söylenirse, dramatik tiyatronun seyirciyi edilgen durumda bırakması ve yalnızca sahnede olan bitene mutlak bir biçimde bağlanması, seyirci için ve tiyatronun "işlevi" için olumsuzluk teşkil etmektedir. Çünkü Brecht estetiğinde temel olan şey (Brecht'in tüm teatral estetiği için söylenecek olunursa) sahnenin ve bu bağlamda metnin epik³⁵, diyalektik³⁶ ve öğretici olarak alımlayıcıya ulaşmasıdır. Bu durum, seyirciyi hem düşüncel hem de fiziki bağlamda edilgin durumdan etken bir

³² A.g.e., s.88

³³ Walter Benjamin, **Brecht'i Anlamak**, çev. Haluk Barışcan, Güven Işısağ, İstanbul, Metis Yayınları, 2000, s. 35

³⁴ A.g.e., s.35

³⁵ Tiyatroda epik şu şekilde özetlenebilir: a) Episodlarla kurulu genel olarak anlatılan bir öykü vardır. b) Her episod kendi başına bir bütündür ve kendi içinde sürekli bir akışı vardır (episodların yerleri değiştirilebilir) c) Olaylar ön plandadır d) Olaydan karaktere gidilir. Özdemir Nutku, **Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro**, İstanbul, Özgür Yayınları, 2007, s. 110

³⁶ "Diyalektik tiyatro, seçip ayırdığı olaylar ve nesnelere çelişkileri sürekli olarak ortaya çıkaran bir temsil türü taraftarıdır." Elizabeth Wright, **Postmodern Brecht**, s. 54

hale geçirmektedir. Bir nevi dramatik teatral estetik paradigmasını alışıya ederek yeni bir yaklaşımda bulunur.

Özgürleşen Seyirci'nin yazarı Jacques Rancière'in Brecht ve Artaud için söylediği tespit "yeni" teatral estetiğin de bir habercisidir:

(...) Biri için [Brecht] seyirci araya mesafe koymalı; diğeri için [Artaud] bütün mesafeyi ortadan kaldırmalıdır. Biri için bakışını keskinleştirmeli, diğeri için bakan kişi konumu terk etmelidir. (...) Bu denemeler[le] tiyatroyu dönüştürdüklerini iddia etmişlerdir, oysa yaptıkları teşhis tiyatroyun ortadan kaldırılmasını öngörüyordu.³⁷

Rancière'in yukarıdaki tespiti Müller için de rahatlıkla söylenebilir. Brecht estetiğinin mesafeyi ortadan kaldırıp etken bir kürsü tiyatrosu inşa etmesi aynı zamanda Müller'in Brecht'e "cevaben" yazdığı *Mavzer*'in oluşmasının da temelini teşkil etmektedir. Çünkü Müller de bir "kürsü"den Brecht'e seslenmekte ve onu "eleştirmek"tedir. Devrimin şiddetini sorunsallaştırıp, özellikle bireyin yitişinin ne uğruna olduğunu "Brechtien" bir üslûpla dile getirmektedir.

Şunu da belirtmek gerekir ki Müller, Brechtien öğreti üslûbunu ve pratiğini değıştirme çabasına girmiştir. Bunu yaparken birey³⁸ ve kolektif kavramlarını da sorunsallaştırmıştır.

Mavzer, öğretiy oyununun fikrini ve onun seyirciyle ilişkisini kökten değıştirmesine rağmen, belki de oyunun tek ve en devrimci işlevi Brecht'in sosyalizm anlayışının kalbindeki birey ve kolektif arasındaki yeni ilişkinin içinde resmedilmesidir.³⁹

Mavzer oyununda yukarıdaki alıntıda belirtildiği gibi birey ve kolektif arasındaki yeni ilişki olan "boyun eğen" ya da "devrim" için kendi ölümünü bile düşünmeden pervasızca canını veren "yoldaş"ların durumu sorgulanır. Oyun aynı

³⁷ Jacques Rancière, *Özgürleşen Seyirci*, çev. E. Burak Şaman, İstanbul, 2013, Metis Yayınları, s. 12

³⁸ Brecht'in birey düşüncesinin şu bağlamda şekillendiği söylenebilir: "(...) Marx 'birey' ve toplum gibi soyut kategorilerin karşıtlığına saldırdı ve bireyin toplumsal bir yaratım olduğunu, belli ilişkilerin içine doğduğunu ve onlar tarafından [belirlendiğini] (...) savundu." Raymond Williams, *Anahtar Sözcükler*, çev. Savaş Kılıç, İstanbul, İletişim Yayınları, 2012, s. 197

³⁹ Sue-Ellen Case, "From Brecht to Heiner Müller", *Performing Arts Journal*, sayı. 7, No. 1, 1983, s. 99

zamanda yaşanan şiddetin ne uğruna olduğunu sorunsallaştıran bir boyuta da dikkat çeker. Bu durum Müller tiyatrosunun temelini oluşturacak unsurlar arasında yer almaktadır. Çünkü kolektivite tanımı Müller’de değişikliğe uğramıştır.

Brecht, bir temsili kimliği varsaymak için bireyselliğe ihtiyacı vurgulamıştır. Kolektif bireyselliği, bireysellik de kolektifliği temsil eder. Önlem’de kolektif, komünizmin Abece’sini ve parti rehberlik çalışma gruplarının ilişkisini öğretmeye alışıktır. (...) Müller, Brehtyen devingen kolektif kimliği tersine çevirir. Onun oyunu kısmen mevcut tarihsel gerçekliklerden dolayı, kısmen de Brehtyen “mesafe” olmadan kolektif deneyimin içinde yazılır.⁴⁰

Müller’in yazma pratiği bireyi merkeze alan bir konumdan değil, kolektifi, toplumsal deneyimi merkeze alan bir yerden soluk alır. Bu iki oyun arasındaki en önemli ve belirleyici fark, dünya görüşlerinin birey ve kolektife olan bakışlarındadır. Bireyin, toplumsal öznenin, büyük bir ideal uğruna feda edilmesi veya bireyin bir ölüm makinesine dönüşmesi, kolektifin yapısını belirleyecek ve şiddeti meşru kılacaktır. Müller yazma biçimi neredeyse seslerin karıştığı, bireyin değil (Koro/A gibi) kolektif bilincin seslendiği bir “kürsü”ye dönüşmektedir. Müller, Brecht’in didaktik tavrını, şiirsel bir yapı bozuma uğratarak (Müller’in metni yazım tarzı bağlamında) öğretmekten ziyade “şiddetin”, “bireyin” ve “kolektifin” durumunu ifşa etmek için kullandığı söylenebilir. Bu yüzden de “Müller’in tiyatrosu öğreti oyunun didaktiğinden ve iyimserliğinden arınmıştır.”⁴¹

Brecht ile Müller’i ayıran temel unsur, birey ve kolektif ilişkisinin eleştirel farklılıklarıdır. Müller devrimi ve devrimin araçlarını eleştirmek için Brecht’i kullanmıştır. Müller, Brecht’in dünyayı değiştirme doktrininden uzak durarak, değişimin araçlarını, şiddeti ve kaosu ele alarak, yapının tüm açmazlarını ve “kalıntı”larını ortaya çıkarmıştır.

⁴⁰ A.g.e., s. 99-100

⁴¹ A.g.e., s. 100

1.2 Peyzaj Olarak Oyun

Peyzaj olarak oyun tanımı Gertude Stein'in 1934 yılında *Oyunlar (Plays)*⁴² adlı konuşmasında dile getirdiği dramaturjik bir yaklaşımdır. Bu başlık altında Stein'in tanımlamış olduğu "peyzaj olarak oyun" kavramı açıklanacak ve ileriki bölümlerde ise bu kavram bağlamında Müller'in ikinci dönem olarak tanımlanan çalışmalarına odaklanılacaktır.

Stein; 1903'de Amerika'dan Paris'e taşındığında libretto, romanlar, oyunlar, şiirler ve öyküler yazmaya başlar. Birçok alanda eser veren Stein'in yazma biçiminin en önemli özelliği, oyunlarında, şiirlerinde ve romanlarında kullanmış olduğu tekrarlardır. Örneğin; *Sevecen Düğmeler* adlı eserinde, kanıksanmış dilbilgisi kurallarını ve mantık silsilesini çökerterek dönemde önemli bir çıkış yapar. *Coğrafya ve Oyunlar* adlı çalışmasını ise 1922 yılında ve en fazla konuşulan romanı *Amerikalıların Oluşumu* 1925 yılında yayımlanır. Bu roman "geleneksel" yazma biçimleriyle kalame alınmamıştır (hikâye, olayörgüsü, karakter gibi dramanın temel nitelikleri). Stein'in adı geçen bu çalışmalarında dil, mantık, geleneksel yaklaşımların birçoğunu yıkmıştır. Aslına bakılırsa Stein, yirminci yüzyıl başı tarihsel avangardlarda olduğu gibi klasik sanat/tiyatro yapısını bozarak eserlerini oluşturmuştur. Örneğin; özellikle Stein'i da ilgilendirecek olan yaklaşımlardan biri ise Kübizm'dir. Batı klasik resminin başat unsuru olan perspektif anlatılan/resmedilenin içinde çıkarılmış, klasik form bozguna uğratılmıştır. Resimde, özellikle yan yana gelemeyecek olan unsurlar, parçalar ve figürler kübist bir eserde "kompozisyon" oluşturan temel etmenler olmuştur. Bu ciddi bir şekilde klasik paradigmadaki batı resmine, anlatısına karşı takınılan bir tavır olduğu rahatlıkla dile getirilebilir.

Batılı klasik dram Antik Yunan'dan beri ve özellikle Rönesans tiyatrosundan 19. yüzyılın son çeyreğine kadar varlığını sürdürmüştür. Klasik dram bağlamında Aristoteles'in tanımladığı; öykü, karakter, düşünce, sözel ifade, sahne düzeni ve müzik gibi dramanın temel kavramları bahsedilen süre içerisinde kullanılmıştır. Aynı zamanda bahsedilen drama formunun en önemli öğeleri arasında yer alan zaman ve

⁴² Gertude Stein, "Plays", *Look at Me Now and Here I Am* içinde, s.59-83

mekân kavramları da Aristoteles'in altı kavramıyla birlikte yapı olarak farklılaşmaya başlamıştır. Bu değişim 18. yüzyılda Romantikler ile başlayıp, geç 19. yüzyıl ve erken 20. yüzyılda tarihsel avangardlar ile birlikte tanımı değişmiştir. Adı geçen bu dönemi kısaca [tiyatroda] Modernizm⁴³ olarak değerlendirilebilir.

Gertrude Stein'in Amerikan avangard sanatı için önemli isimlerden biridir. Stein, yalnızca Amerikan yazını ve sanatı için değil, Batı sanatı için önem arz etmektedir. Özellikle Batı avangardının kullandığı birçok unsuru çalışmalarında barındırmaktadır.⁴⁴ "Peyzaj olarak oyun" düşüncesi de avangard sanat yaklaşımının

⁴³ Modernizm, kısaca Zygmunt Bauman'ın görüşleri üzerinden şu şekilde dile getirilebilir (ve bu tanımlamada "modernlik" ve "modernizm" kavramlarını birbirinden ayırarak yorumlanır): "Bana göre 'modernlik', Batı Avrupa'da, XVII. yüzyıldaki bir dizi derin toplumsal, yapısal ve entelektüel dönüşümle başlayan ve (1) Aydınlanma'nın gelişimiyle kültürel bir proje olarak; (2) –Kapitalist ve daha sonra da komünist endüstri toplumunun gelişmesiyle de toplumsal olarak kurulan bir yaşam biçimi olarak olgunluğa erişen tarihsel dönemdir. (...) Modernizm, -daha önceki dönemin birçok münferit entelektüel olayına kadar geriye doğru izlenebilse de- bu yüzyılın başında [20. yüzyıl] olgunlaşan ve geriye baktığımızda (Aydınlanma'yla analogik olarak) postmodern bir 'proje' ya da postmodern durumun ilk belirtilerinin çıktığı evresi olarak görebileceğimiz entelektüel (felsefi, edebi, sanatsal) bir akımdır. Zygmunt Bauman, **Modernlik ve Müphemlik**, çev. İsmail Türkmen, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2003, s. 13

⁴⁴ Avangard tanımlamasını şu şekilde kısaca özetlenebilir:

Sarah Bay-Cheng'in *Dada Mama* adlı eserinde modernizmi ve ardından doğan avangardı dile getirirken yapmış olduğu tespitler dikkate değer olarak gözükmektedir: 19. yüzyıldan itibaren politik, kültürel ve sanat alanlarında birçok değişim meydana gelmiştir. Bu yüzyılda geç döneminde naturalizm ve realizmi etkisiyle dramada, Augusto Comte'un pozitivizmi, Karl Marx'ın kapitalist sömürü teorisi, Darwin'in evrim teorisi, Sigmund Freud'un psikoanalitik yaklaşımı "kesinlik" kavramını (bir diğer değişle kanıtlanabilirlik ve temellendirme meseleleri) ortaya çıkarmıştır. Burada adı geçen "kesinlik" özellikle fizik bilimlere ait bir kavramdır. Bu yaklaşım, hem 19. yüzyılın son çeyreğinden itibaren hem de erken 20. yüzyıl dünyasının da edebiyat, sanat ve tiyatroyu da etkilediği söylenebilir. Fakat bu söylenenlere karşılık, erken 20. yüzyıl itibarıyla Werner Heisenberg'in tahmin edilemezlik teorisi, kaos teorisi ve kesin olmayan temellerle; Albert Einstein'ın rölativite ve Simmel'in kentsel çevre algılayışın parçalanması gibi düşünceler ve teoriler avangardın ve sinemanın (öncesinde de fotoğrafın) ortaya çıkışında önemli bir rol oynadığı söylenebilir.

Örneğin bahsedilen bu dönem içerisinde Alferd Jarry'nin 1896 yılında Shakespeare'in *Macbeth*'inden uyarladığı grotesk komedisi olan *Kral Übü* ile birlikte klasik dramatik kalıbı yıkan, dönemin izleme alışkanlıklarını altüst eden bir şekilde izleyenlerin karşısına çıkar. Oyunun başlangıç sözünün "bok" (*merdre*) olması bile dönemi için radikal bir tutum olduğu söylenebilir. Bir avangard öncü olarak nitelendirilecek olan Jarry, hükümete, askere, orta sınıf seyirciye, kaba bir dille "hitap" etmiştir. Bu durum, yalnızca dramanın araçları bağlamında radikal bir kırılma değil, dramanın bizzatı kendisiyle konu edildiği birçok şeyle olan ilişkisinde ciddi bir kırılma yarattığı söylenebilir. Tabii bu söylenenler yalnızca Alferd Jarry ile sınırlanamamak gereklidir; gene benzer bir şekilde August Strindberg'in yazımının (avangard ve modernizmin eşiği bağlamında değerlendirildiğinde) da bu bağlamda değerlendirilebilir. Çünkü Strindberg de "klasik tiyatro paradigması" dışına taşmış ve oyunlarına dramatik aksiyonu değiştirecek ve de kesintiye uğratacak rüya sahneleri koymuştur (*Hayaletler Sonatı* ve *Rüya Oyunu*'ndaki gibi). Bu durum hem lineer ilerleyen yapıyı sekteye uğrattırken aynı zaman da karakter ve hikâye bağlamında da radikal değişimin bir eşiği olmuştur.

Bahsedilen bilgiler göz önünde tutulursa, 20. yüzyıl başından itibaren tiyatro pratiği ve yazımında ciddi değişiklikler meydana gelmiştir. Fütürizm, Sembolizm gibi erken dönem avangardı ile birlikte metin ve

içinde sayılan tüm yönelimlere eklenecek bir nitelikte olduğu söylenebilir. Çünkü Stein'in bu yaklaşımı kendisinden sonraki birçok yazar ve yönetmeni etkilediği açıktır.

Sarah Bay-Cheng tarafından Stein'in sanatı üzerine yazılan *Dama Mama* adlı eserde, Gertrude Stein'in dramasını etkileyen faktörler arasında yirminci yüzyılın önemli gelişmelerini şu şekilde dile getirmektedir:

Onun dramatik vizyonundaki gelişme, yirminci yüzyılın en baskın üç kültürel ve artistik eğilimindeki ilişkide olduğu tamamıyla anlaşılabilir: avangard gelişmeler, sinemanın evrimi, bir kimlik olarak kuirin ortaya çıkışı. (...) Avangard drama ve kuir 1895'lerde başladı.⁴⁵

Stein'ı etkileyen temel meseleler onun tiyatroya olan bakışını da değiştirmiştir. Bu durum ise, özellikle “peyzaj olarak oyun” düşüncesinin oluşumuna olanak sağlamıştır. Stein, “Oyunlar” adlı konuşmasında tiyatro ile ilgili bölüm, bu konuda çalışan birçok araştırmacının kullandığı alıntılardan biridir. Stein peyzajı tanımlarken; zaman, ilişkisellik⁴⁶ bağlamında konuyu dile getirmektedir:

(...) peyzaj hareket etmez ama her zaman bir ilişkiler barındırır, ağaçların tepelerle tepelerin tarlalarla tarlaların ağaçlarla ağaçların birbirleriyle ve gökyüzüyle ve her bir ayrıntının diğer ayrıntılarla ilişkisi; hikaye, siz o hikayeyi ister anlatmak ister dinlemek isteyin yine de hikayedir ve ilişki hep vardır. Bu ilişkiden bir oyun yapmak istedim ve sonra pek çok oyun yazdım.⁴⁷

Stein'in bahsettiği ilişkisellik içerisinde ister hikâyeye dâhil ister hikâyenin izleyeni durumunda olunsun hikâye varlığını sürdürecektir. Yani ilişkisellik orada olsa da olmasa da devam edecektir. Bu yüzden zaman bağlamında değerlendirdiğimizde

sahneleme pratiklerinde klasik öğeler terk edilmiş yerini “yeni” olarak nitelendirilecek bir yaklaşıma bırakmıştır. Özellikle sahne alanıyla oyun alanı arasındaki ilişkilerden, politik tiyatro tavrına, Brecht'in “Aristotelyen olmayan tiyatrosu”na, Antonin Artaud'un Batı'nın tüm kutsal değerlerine saldırdığı, seyirci ve oyun alanını kaldırmaya niyetlendiği düşüncesi taşıdığı “Vahşet Tiyatrosu” ve aynı zamanda “Absürd Tiyatro”yla birlikte de söylenecek olunursa dil ve temsil problemleri yirminci yüzyıl başından beri tiyatro sanatında göze çarpmaktadır. Sarah Bay-Cheng, *Dada Mama*, Londra, Routledge, 2004, s. 4-5

⁴⁵ A.g.e., s. 4

⁴⁶ Bu çalışmada “İlişkisellik” sözcüğü, Stein'in İngilizce'de *relation* (ilişki, bağıntı, yakın, ilişik) kelimesiyle tanımladığı çıkarımlar bağlamında dile getirilmektedir.

⁴⁷ Stein'dan aktaran Elinor Fuchs, *Karakterin Ölümü*, s. 128

“şimdiki zamanın” içinde hatta “daimi” bir süreçle peyzaj veya “hikâye” olduğu yerde kalmayı sürdürecektir. Peyzajın içinde bulunan varlıkların ve nesnelerin zamansal olarak önceliği ve sonralığının bir önemi yoktur. Bu durum aynı zamanda, “peyzaj”ın ilerlemeci bir yaklaşımı çökertmeye çalışmasıdır. Çünkü Stein’in oyunlarında hikâye (veya oyununun bütünsel olarak kendisi) bir A noktasından bir B noktasına taşınmaz. Olduğu yerdedir. Hareket etmez. Bu bağlamda düşünüldüğünde “peyzaj olarak oyun” düşüncesi klasik dramının; öykü, karakter, düşünce, sözel ifade, sahne düzeni ve müzik gibi öğelerini ortadan kaldırma çabasıdır.

Gertrude Stein’in özellikle peyzaj kavramını nitelendirirken Thornton Wilder’dan ödünç aldığı “daimi şimdiki zaman”dır. Marvin Carlson’ın tanımlamasıyla devam edilirse konu şu şekilde dile getirilebilir:

(...) “daimi şimdiki zaman Gertrude Stein (1874-1946) için bir güç kaynağı değil, dikkat çelen, rahatsızlık veren bir kaynaktı, zira bu dünya, seyircinin duygusal şimdisiyle nadiren uyum içinde oluyordu. (...) Sanatın işi “bütün mevcut şimdiiyi bütünüyle ifade etmek” olmasına karşın, dramın krize ve doruğa böylesine bağlı oluşu gerçek hayattaki coşku ve gevşeme deneyimine yabancındır, onun karakterleri sunması ve geliştirmesi gerçek zamanda olduğundan çok daha ani ve keyfidir. Bu nedenle Stein (...) çok daha radikal anlamda “zamansız” ya da “daimi şimdi” olacak bir tiyatro yaratma çağrısı yapar (...) Bu tiyatro kriz, doruk, başlangıç, orta, son, önseme, karakter gelişimi ve entrikayı varoluşun akışı (...) uğruna terk edecektir.⁴⁸

Yukarıdaki alıntıda Carlson’un da belirttiği gibi “daimi şimdiki zaman” peyzaj düzeni içinde bir ilişkisellik içindedir. Başı, ortası ve sonu yoktur. Bonnie Marranca’nın deyimiyle, “Gerçek zaman dramatik zamanın içinde bütünleşmiştir.”⁴⁹ Çünkü Stein’a göre klasik dramının en büyük problemi seyircinin zamanıyla, dramının zamanının birbirinden ayrı olması ve bunun da bir temsil problemi yaratmasıdır. Bu belirtilen sorun Stein tarafından “daimi şimdi zaman” formülüyle

⁴⁸ Marvin Carlson, **Tiyatro Teorileri**, çev. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Ankara, 2007, De Ki Basım Yayım, s. 422-423

⁴⁹ Bonnie Marranca, **Ecologies of Theater**, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1996, s. 5

çözümlemeye çalışılmıştır. Dramanın ve seyredenin zamanları arasındaki farklılık bir problem olarak Stein dramaturjisinin temelini oluşturmaktadır:

Duygunun seyirci olarak ilişki halinde bulunduğu senin ve duygunun önünde oynanan oyun, diyorum ki oyuna ilişkin senin duygun baktığın ya da dinlediğin oyunun ya önünde ya da arkasındadır. Dolayısıyla seyircilerin bir üyesi olarak senin duygun hiçbir zaman oyunun eylemiyle (aksiyonu) aynı zamanda değildir.

Senin seyirci olarak duygusal zamanının oyunun duygusal zamanıyla aynı olmadığı gerçeği devamlı rahatsızlık veren bir şeydir, çünkü sadece neden böyle olduğunu bilmek değil, neden öyle olmaması gerektiğini de bilmek gibi bir şey de vardır.⁵⁰

Oyunun zamanıyla (duygusuyla) seyircinin içerisinde bulunduğu zaman (ve duygu) eşzamanlı olarak devam etmez. Bu da Stein'a göre bir "temsil" problemidir. Çünkü Aristotelyen dramadan beri karakter, eylemi belirli bir zamanda ve mekânda taklit eder (ki bu dramanın en önemli unsurudur) ve zaman da mekân da temsilin en önemli öğeleri arasında yer alır. Fakat "peyzaj olarak oyun"da zaman, "daimi şimdiki zaman"ın içinde tüm zamanı barındırmaktadır. Bu bağlamda en önemli unsur şudur ki; "(...) peyzaj sahnede zaman mekana boşaltılır."⁵¹ Yani bir nevi daimilik içerisinde tüm zaman tanımlamaları ve bununla birlikte tüm varlık ve nesnelere aynı zaman diliminde bulunabilir. Bu görüş ciddi bir biçimde Modernitenin ilerlemeci zaman anlayışına ters düşmektedir. Aynı zamanda Modernite düşüncesinin merkeze koyduğu bireyi (tiyatrodaki karakteri) yerinden de etmektedir ve peyzaj sahnede bir merkez de bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu sahne içerisinde salt bir "karaktere" de ihtiyaç olmadığı ve şeylerin ve insanların ilişkileriyle bir "eylem" oluşturulduğu söylenebilir.

Bir peyzaj şeyleri düzenler ve insanlar birbirleriyle ilişki içerisinde gösterilirler. Peyzaj size gelmek zorunda değildir; orada ne olduğunu kendi kendinize keşfetmek zorundasınız. Resimsel kompozisyon dramatik eylemin yerine, cepheden tasviri ve çerçeveyi düzlük ve perspektifin varlığıyla geçer. Oyun sadece oradadır. Merkezi yoktur. (...) Benzer bir şekilde, eğer açıklıyı gözlemliyorsanız, peyzaj hareketsiz gibi görünür, fakat yaşam veya cansız nesnelere gözünüzün çerçevesinin bir parçasının içinde

⁵⁰ Gertude Stein, "Plays", **Look at Me Now and Here I Am** içinde, s. 59

⁵¹ Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü**, s. 27

hareket eder. Yavaş yavaş, görürsünüz ve daha fazlasını duyarsınız, her şey etkileyici bir nitelik buluna kadar.⁵²

Gertrude Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesini yansıttığı ve kendisinden sıkça söz ettiren *Üç Perdede Dört Aziz (Four Saints in Three Acts)* adlı oyunu yazmıştır. Stein'in tanımlamasıyla açıklanırsa, azizleri birer peyzaja dönüştürmüştür. Stein, "Oyunlar" adlı konuşmasında bu durumu şu şekilde dile getirir:

Üç Perdede Dört Aziz'de azizleri peyzaj yaptım. Onların birçoğunu peyzaj olarak yaptım. Bütün azizler birlikte benim peyzajımı oluşturdular. (...) Bir peyzaj hareket etmez hiçbir gerçeklik peyzaj içerisinde hareket etmez, fakat şeyler oradadır ve orada olanları oyunun içerisine yerleştiririm.⁵³

Stein'in peyzajında tüm azizler bir peyzaj ögesi olmuşlardır. Stein'in bunu gerçekleştirirken yapmış olduğu en önemli unsur ise dildir. Sözlerin tekrarlanması ve dilin mevcut dizgesinde çıkarılması Stein'in tüm yazma biçimi için söylenebilecek unsurlar arasındadır. Kısaca söylemek gerekirse, Stein peyzajı (düşünsel peyzajı) dil ile kurar. Peyzaj mekânı (metin bağlamında) dilin tüm araçlarıyla inşa edilir:

Mekân kendini dille ve dilin içinde verir; mekân için farklı bir oluşum yoktur. İşaret ve anlamlarla dolu olan, söylemlerin ayrımsız kavşağı olan, içerdiğine benzeyen içeren olan bu mekân, söylem gibi, işlevlerden, eklemlenmelerden, birbirine eklemelerden oluşur.⁵⁴

Bu bağlamda düşünüldüğünde Stein'in azizleri gibi birçok "şey" de bu mekânı (peyzajı) oluşturur:

Stein, anlatıyı oyun için yeni düşünceleri, hava, kuşlar, çiçekler, nesnelere veya sahne komutlarıyla sürekli kesintiye uğratar. (...) Alegorik *Dört Azizler*, bir bilginin planı olarak tasarlanmış formel bir bahçe olarak açığa vurulan, yazınsal ve bahçıvanlık [horticultural] anlayışı içinde bir kompozisyon olarak çalışır. Bu

⁵² Bonnie Marranca, *Ecologies of Theater*, s. 7-8

⁵³ Stein'dan aktaran Bonnie Marranca, *Ecologies of Theater*, s. 51

⁵⁴ Henri Lefebvre, *Mekânın Üretimi*, çev. Işık Ergüden, İstanbul, Sel Yayıncılık, 2014, s. 157

çalışmalar Stein'in peyzaj olarak oyunun büyük bir başarısı şeklinde devam eder.⁵⁵

Stein metinsel bir kompozisyon içerisinde düşünsel bir peyzaj düşüncesi yaratır. Peyzajında azizler, saksâğınlar, çiçekler ve çeşitli nesnelere vardır. Bunların hepsi aynı mekânsallık içinde yer alır ve bu mekân tüm zamanı kendi içinde barındırır. Stein, "peyzaj olarak oyun" düşüncesinin temelini, insanoğlunun yeryüzünden yeryüzünü bakmakla, gökyüzünden yeryüzünü izlemesi arasındaki "bakış" farklılığında bulur:

Unutmamak gereklidir ki yeryüzüne uçaktan bakmak, otomobilden bakmaktan daha muhteşemdir. Otomobil çabucak gider fakat özünde peyzaj bir otomobilden görüldüğü gibi, bir at arabasından, bir trenden, bir vagon dan ve yürürken benzer bir şekilde de görülür. Fakat bir uçaktan yeryüzüne bakmak başka bir şeydir. Böylece yirminci yüzyıl on dokuzuncu yüzyıla aynı değildir.⁵⁶

Stein 20. yüzyılı kendinden önceki yüzyıllardan ayıran en temel niteliğin bakış farklılığı olduğunu belirtir. Çünkü Rönesans'tan beri etkisini arttıran resimdeki merkezi perspektif uygulaması ve düşüncesi Empresyonistlerin renk tonlarıyla ve çizgilerle kurdukları birliktelikle; Kübistlerin tamamen merkezi perspektifi reddederek bakana göre konumlanmış resim biçimini terk etmeleriyle, kanıksamış ve kabul edilmiş tüm sanatsal yapıları terk edişleri, özellikle 20. yüzyılın bakış ve algısını değiştirmiştir. Bu yüzden Stein, oluşan bu yeni bakış ve algı çerçevesinde peyzaj kavramına yaklaşmıştır.

Bütün bu peyzaj olarak tanımlarını gerçekleştirirken, Stein'in bu kavram bağlamında tam olarak ne ifade ettiğ i de muğlaklığını korumaktadır:

Peyzaj olarak oyun: Stein'in gösterme biçimini mi, gösterilen şeyi mi kastettiğ i pek açık değildir. Oyunları okunduğ unda, Stein'in "peyzaj"ı tiyatro izleyicisine ilişkin doğ a olayları bilimiyle ilgili bir metafor olarak kullandığı açıktır, belki mutlaka doğ al bir sahne yaratmak değil de, bir dil, tavır ya da tasarım dizgesine *sanki* doğ al

⁵⁵ Bonnie Marranca, **Ecologies of Theater**, s. 5

⁵⁶ Stein'dan aktaran Jane Palatini Bowers, "The Composition That All the World Can See: Gertrude Stein's Theater Landscapes", **Land / Scape / Theater** içinde, ed. Elinor Fuchs ve Una Chaudhuri, Ann Arbor, 2002, s. 126

bir manzara imiş gibi işaret etmektedir. Stein'in yazılarında oyunlarını ya da oyunlarına yaklaşım biçimini belirlemek için kullandığı "peyzaj" teriminin geçtiği her yerde, bu terime gerçek manzaralardan doğal imgeler eşlik eder.⁵⁷

Stein'in doğal imgeleri kullanması "peyzaj"ın gerçek anlamını ifade etse de, metinsel bağlamda peyzaj bir nevi düşünsel bir manzara sunmaktadır. Metin içerisine konumlandırılmış / seçilmiş nesnelere, doğal imgeler, insan, hayvan vs. gibi birçok şey peyzaj düşüncesinin bir parçasını oluşturmaktadır. Konumlandırılmış ya da dile getirilmiş bu parçalar, hiyerarşik bir düzen oluşturmaz. Parçaların kendi başına da metinde bir konumu bulunur. Heiner Müller'in, Robert Wilson'un tiyatro anlayışını aktarırken söyledikleri Gertrude Stein'in kullanmış olduğu tekniğini de özetler niteliktedir:

(...) Benim metinlerim nefes alır, bu nedenle de o metinlerde her şeyi sığdıracak yer bulabilirsiniz (...) İyi bir metin bir şey olabilmelidir; katı bir taş ya da kaya gibi. Bu taşı dağdan aşağı fırlatırsanız ve olsa olsa biraz toz havalanır başka da hiçbir şey olmaz. Metin değişmeden kalır.⁵⁸

Müller'in yukarıda söyledikleri hem Stein'in metin tanımını özetlerken hem de Robert Wilson'ın sahnelemelerini de tarif etmektedir. Wilson'ın sahnelemelerinde; - aynı Stein ve Müller'in metinlerine konumlandıkları gibi- araçlar, insanlar, uzay araçları, ışıklarla yaratılan sular, dağlar, tepeler bütün bir evreni inşa eder. Bu durum ise peyzajın sahne plastiğine yansımadır. Peyzaj, metinsel (düşünsel) düzlemden görsel düzleme aktarılmıştır.

Peyzaj sahne veya metin seyredeni, bütün bir mekân içerisinde (metin bağlamında düşünüldüğünde "düşsel" bir alanda) oluşan evren ile başka bir dünyaya ya da hayal âlemine taşımaz. "Şimdi" ve "orada" olanı işaret eder. Seyreden ne içerisinde yaşar ne de tam olarak kopup uzaklaşır. Artık temel mesele, "bütün-zaman- içinde-bütünlüğü-içinde-kavranan-şey olarak peyzajı taramak için geri çekilmek, teatral ilginin ölçüsü haline"⁵⁹ gelir. Son kertede peyzaj olarak oyun, hiyerarşik

⁵⁷ Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü**, s. 127

⁵⁸ Elinor Fuchs ve James Leverett'ten aktaran Elinor Fuchs, **a.g.e.**, s. 133

⁵⁹ **A.g.e.**, s. 144

sıralanmış nesnelere, varlıkları değil, sahne ve metnin araçlarını daha “demokratik” bir biçimde, seyreden/okuyanın seçimine bırakılmış bir bakışa davet eder.

1.3 Germania Berlin’de Ölüm

Çalışmanın bu başlığı altında *Germania Berlin’de Ölüm*’ün çözümlemesi yapılarak, Müller’in ilk dönemi olarak nitelendirilen yazım biçiminden farklılıkları ve tiyatro yazımına olan yaklaşımının kırılma noktaları açıklanmaya çalışacaktır. Böylelikle bu başlık altında Müller’in son dönem oyunlarının dramaturjisinde işaret edilen “peyzaj olarak oyun” düşüncesi, Müller’in yazma stratejisini nasıl şekillendiğine de ışık tutacaktır. Oyunun çözümlemesine geçmeden önce öncelikle oyunun yazıldığı dönemin politik, kültürel dünyasına kısaca bakmak yararlı olacaktır.

Germania Berlin’de Ölüm, Heiner Müller tarafından 1956 yılında yazılmaya başlanmıştır, fakat metnin son hali 1971 yılında bitmiştir. Oyunun yazılmaya başladığı dönem Doğu Avrupa’nın politik bağlamda en sıcak zamanları yaşadığı günler olarak nitelendirebilir. Çünkü en temel nedenler arasında II. Dünya Savaşı sonrası Avrupa ve özellikle Doğu Avrupa’nın (Sovyet Blokları bağlamında) Stalinist rejim ve politikaları sayesinde ciddi bir sarsıntı geçirmesidir. Savaş sonrası Sovyet kontrolünde kurulan Alman Demokratik Cumhuriyeti’nde Stalin ve savaş öncesine göre bazı politik ve sosyal değişimler olduğu izlenmektedir. Bu değişimler arasında özellikle edebiyat ve kültürel alandaki değişim istekleri bu durumun habercisi olmuştur. Sovyet Rusya’nın özellikle edebiyat ve kültürel alandaki direktmeleri ve yaptırımlarından sıyrılmaya girişimleri 1950’lerin başından itibaren izlenmektedir.

1950’lerle birlikte yukarıda anılan alanlarda şu şekilde bir değişim olduğu gözlenir: “1) Formalizme; 2) sosyalist gerçeklik doktrinine ve 3) klasik mirasın kültür ve tutarsızlığına karşı savaşa.”⁶⁰ Bu unsurlar temel olarak sanat alanında eski politik-ideolojik katılıktan kurtulmak olarak görülebilir. Özellikle formalizmin edebiyat-sanat bağlamındaki yaklaşımları ve etkileri neredeyse “tek bir doğru” üzerine konuşlanmış

⁶⁰ Theresa Marie Ganter, “Heiner Müller And The Geschichtsdrama: Searching For A New German Identity in The Post-World War II (Germania Tod in Berlin)”, (Yayınlanmamış doktora tezi), **The Pennsylvania State University The Graduate School College of the Liberal Arts**, 2005, s. 131-132

yaklaşım, sosyalist gerçekçilik doktriniyle birlikte katı bir ideolojinin oluşmasına yol açtığı görülmektedir.

Alman Demokratik Cumhuriyeti'nde, "Almanya'nın kültürel mirası -özellikle Sol'un vasiyeti için Goethe ve Schiller ile sınırlı olmayan- Alman Demokratik Cumhuriyeti'nin kültür politikasında önemli bir rol oynamıştır."⁶¹ Özellikle 18. ve 19. yüzyıllardaki Alman edebiyatı önem arz etmektedir. Marxist bir yaklaşım bağlamında Alman klasiklerine eğilip –fakat katı formalizm ve sosyalist gerçekçilik doktrini yaklaşımları hariç– Alman kültürel mirasını ve kimliğini "yeniden" canlandırma girişimleri de göze çarpmaktadır.

1950'li yıllarda Müller'in tiyatrosunda Brecht etkisinin başlamasına rağmen, Alman Demokratik Cumhuriyet döneminde yaygın olarak iki baskın unsurun olduğu bilinmektedir: Stanislavski'nin teatral düşüncesi, pratikleri ve Lukacs'ın ortodoks Marxist edebiyat ve sanat kuramları. Böyle bir ortamda mevcut edebiyat paradigmasından sıyrılmak ve "yeni" diye adlandırabilecek bir yaklaşımda yazmanın Müller için pek de kolay olmadığı söylenebilir. 1950'lerin başından itibaren "üretim oyunları" olarak adlandırılan ve özellikle komünizm anlayışını, hassasiyetini vurgulayan oyunlarından Brecht'ten esinlenerek yazdığı "öğreti oyunları" dönemi de göz önünde tutulduğunda (1950'lerin Alman Demokratik Cumhuriyeti'yle birlikte) Müller'in mevcut paradigmadan sıyrılmasının kolay olmadığı ifade edilebilir.

Germania Berlin'de Ölüm, Müller'in önceki oyunlarından belirgin bir anlamda farklılık göstermektedir. Daha önce de değinildiği gibi Müller'in bu oyunuyla birlikte yazma biçiminde bir kırılma oluşturduğu söylenebilir. "Üretim" ve "öğreti" oyunları döneminden farklı bir çizgideki bu yazma biçimi Müller'in bundan sonra yazacağı oyunları da belirleyecektir. Aynı zamanda Müller'in tarihdramı ya da tiyatrosu olarak adlandırabilecek bir yaklaşımı da düstur edindiği izlenmektedir. Yalnızca Avrupa'nın klasikleri değil, Alman tarihinden birçok anlarla ve olaylarla birlikte oyunlarını inşa etmiştir. *Germania Berlin'de Ölüm*, bu bağlamda düşünüldüğünde "Almanlar'ın kim olduğunu, nereden geldiklerini ve nereye gittiklerini bulmak"⁶², Müller için önemli

⁶¹ A.g.e, s. 132

⁶² A.g.e., s. 139

olmuştur. Adı geçen oyunda (ve Müller'in benzer yaklaşımda bulunduğu oyunlarında) Almanya'nın; kimliğini, tarihini, şimdisini ve geleceğini göstermektir. Aynı zamanda tarihsel kesitlerle bir "anlatım" oluşturmuştur.

Germania Berlin'de Ölüm, Müller'in "sentetik fragman" olarak nitelendirdiği⁶³ bir yazma biçimine işaret etmektedir. Heiner Müller için "fragmanlaştırma" geçiciliği ve merkezsizleştirmeyi temel alan bir düşüncedir. Müller metinlerinde fragman kullanımıyla birlikte dramatik tiyatrodaki hikâye formunu değişikliğe uğratmıştır. Bu bağlamda düşünüldüğünde alıntılama hem alıntılanan eserle olan ilişki olarak görülebilirken aynı zamanda bir hesaplaşmanın ve metinlerarasılığın bir göstergesi şeklinde yorumlanabilir. "Sentetik fragman" düşüncesi *Germania Berlin'de Ölüm* için söylenirse, benzeşmeyen şeylerle yapı içerisinde parça parça bir halde ve sıklıkla olayörgüsüyle bağlantılı olmayan –hatta olayörgüsü de olmadan– yan yana getirilmiş "sahne"lerle oluşturulan bir yapı olarak meydana gelir. Oyun bazında dile getirildiğinde ise bu durum Alman tarihinden ve mitlerden oluşmuş bir yapı olarak metinde belirir. "Sentetik fragman" olarak nitelendirilen bu yapı, Müller'in önceki oyunları bağlamında değerlendirildiğinde "tarih", "hikâye", "olayörgüsü", "karakter", "mekân" ve "zaman" gibi klasik dramanın temel öğelerini kullanmadan "sentetik bir yapı" kurarak bir metin stratejisi oluşturmaktadır.

Heiner Müller'in, *Germania Berlin'de Ölüm*'de metinlerarası bir ilişki kurduğu rahatlıkla dile getirilebilir. Diğer metinler, aynı zamanda tarihin de bizatihi kendisi, Müller için bir "malzeme" olarak görünmektedir. Müller bu durumu yapmış olduğu bir röportajda şu şekilde dile getirir:

Evet, hiçbir şey icat edemem. (...) Benim için icat etmenin anlamı hiçbir şey, bazı hikâyeler icat etmiyorum. (...) Çalışabileceğim bir şeyi harekete geçirmek için daima bir malzemeye ihtiyaç duyarım. (...) Her ne zaman bir hikâye duysam bir şey yapmak için onu temel alırım. Fakat hikâyenin konusunu kendi kendime icat edemem.⁶⁴

⁶³ Jonathan Kalb, *The Theater of Heiner Müller*, s. 138

⁶⁴ Theresa Marie Ganter, (Yayınlanmamış doktora tezi), *The Pennsylvania State University The Graduate School College of the Liberal Arts*, s. 142

Müller yazma biçiminde birçok farklı malzeme kullanır. Metinlerinde alıntıladığı, kullandığı birçok yazar ve onların metinleri bulunmaktadır. Onun ilham kaynağı sadece Alman edebiyatı/tiyatrosu değil, dünya edebiyatında önemli bir yere sahip olmuş isimlerden de oluşmaktadır.

Germania Berlin'de Ölüm adlı metin, Alman tarihinin çeşitli dönemlerinden bazı anlar ve olayları sunar. Bu durumu bir nevi Almanya'nın geçmişi, bugünü ve geleceği şeklinde okumak mümkündür. Germen'den Prusya'ya, Birinci Dünya Savaşı'nın hemen ardından kesitler, İkinci Dünya Savaşı sırasında Hitler, İkinci Dünya Savaşı sonrası ve Demokratik Almanya'nın güncel tarihine uzanan birbirinden ayrı zamanlar ve anlar. Müller anlatısında bunu yaparken de birçok unsuru yan yana getirir:

Müller, karşı-gerçekçi teknikleri eğlencenin çeşitli alanlarından çıkardığı, mesela sirk, kabare, revü ve hokkabazlık gibi unsurları Alman tarihi ve kimliğinin arasındaki ilişkilerinden resmederek benimser. Müller'in tarzındaki önemli bir bileşen ise onun mütemadi olarak metinlerarasılığı, anlama etki eden ve yorumlayan anamete diğer edebi metinlerden cümleler ve hatlar sokan tekniği kullanmasıdır. Bu metinlerarası referansların müşterek bir niteliği onların Alman geçmişi ve mirasının ilişkilerindedir. İster Grimm masallarından, ister Nazi propagandasından, ister komünist devrimin şiiri ve şarkısından alınmış olsun, bunların hepsi Alman kimliğinin dışı vurumlarıdır.⁶⁵

Müller oyununu 1918 yılında başlatır. Oyun tarihsel olarak “lineer” bir şekilde ilerliyor gözüke de parçalı anlatımın içine çeşitli zamanları bir araya getiren olaylarla ve kişilerle karşılaşılır. Oyunun 1918 yılında başlamasını, *The Theater of Heiner Müller*'in yazarı Jonathan Kalb, Brecht'in bu tarihi bir “Alman faciası” olarak nitelendirmesinde bulur.⁶⁶ Çünkü bu tarihte yani Birinci Dünya Savaşı'nın bitişiyle birlikte Alman solu biricik fırsatı kaybetmiştir. Bir başka deyişle “devrim” fırsatını veya “değişimi” elinden kaçırmıştır. Bu yüzden ilk sahnede savaş bitmiştir, fakat bazı “şeyler” yerinden de olmuştur.

⁶⁵ A.g.e., s. 157

⁶⁶ Jonathan Kalb, *The Theater of Heiner Müller*, s. 145

Sokak 1

Berlin 1918

ADAM: Savaş bitti. Ama kol da gitti.

KADIN: Artık evindesin, herif. Her şey eskisi gibi.

Çocuklar, ekmeğimiz var, babanız geri döndü.

ADAM: Ekmek bizimse eğer ve de fabrika.

*Çıkar. Karanlık*⁶⁷

Yukarıda alıntılanan sahneye bakıldığında Brecht'in nitelendirdiği yaklaşımla benzerlik göstermektedir. Metin bu bağlamdan soluk alıp, "sentetik fragman" yapısı içerisinde yalnızca Alman tarihinin bir malzemesi olarak kendini gösterir. Çünkü ilerleyen sahneler çeşitli mekân, zaman ve olaylar çerçevesinde kurulur.

Metinde yukardaki sahne dışında; "Sokak 2", "Brandenburg Konçertosu 1", "Brandenburg Konçertosu 2", "Hommage à Stalin 1", "Hommage à Stalin 2", "Kutsal Aile", "İşçi Anıtı", "Kardeşler 1", "Kardeşler 2", "Gece Oyunu, "Berlin'de Ölüm 1", "Berlin'de Ölüm 2" adlı sahnelerden meydana gelir. Bu sahneler anakronik bir yapıya sahiptir ve sahnelerarası bir nedensellik bulunmamaktadır. Mekânlar da birbirinden bağımsızdır –hem tarihsel olarak, hem de bağlamsal olarak. Mekânlar metinde sırasıyla şöyledir: 1918 yılı Berlin, 1949 yılı Berlin, maneje* bir köşk, kar fırtınasında, birahane, Führer'in sığınağı, inşaat alanı, hapisane, sahne, kanser koğuşu.

Yukarıda görüldüğü gibi her sahne adı ve yeri kendi içinde bir şeyi, bir olayı ya da olguyu anırtır. Müller'in 1970'lerden sonra kaleme aldığı metinlerinde artık oyun, roman ve çeşitli bağlamdaki sözlerden yararlanarak "sentetik" yapısını kurar:

Germania Berlin'de Ölüm'de, iki palyaço Hamm ve Clov'un sandalye merkezi oyununu tekrarlarlar, Hitler'in muhafızlarından biri tamamen Clov gibi dış sığınak koşullarının durumunu

⁶⁷ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, s. 91

* At eğitim alanı.

gammazlamayı teklif eder ve bir bütün sahne, “*Nachtstück*” (“Gece Oyunu”) olarak isimlendirilen, *Gegenstück* (“karşıoyun”) için *Sözsüz Oyun 1* olarak tasarlanmıştır (...) ⁶⁸

“Brandenburg Konçertosu 1” adlı bölüm Prusya Kralı olmak için çabalayan iki palyaçonun “oyun”larından meydana gelir. Beckett’in *Oyun Sonu* adlı oyunundaki Hamm ve Clov gibi “merkezde” olma, bir nevi sahnenin merkezine yerleşme çabası içindedirler. Bu durum benzer bir biçimde Müller’in oyununda da izlenir. “Gece Oyunu” adlı bölümün ise Beckett’in *Sözsüz Oyun 1* adlı kısa oyununa göndermesi mevcuttur. Bu sahneler yalnızca bir gönderge alanı oluşturmamakta ve Müller’in “sentetik fragman”larını inşa edişinin bir göstergesi olarak metinde belirginleşmektedir. Aynı Beckett gibi Müller de klasik tiyatro formunun karakter yapısını kırarak oyun kişilerini, düzeneklerinin yalnızca bir malzemesi olarak kullanırlar. Bu bağlamda düşünüldüğünde Müller bu oyunuyla birlikte klasik dramatik biçimi bozma gayretinde olmuştur:

(...) [Müller] *Germania Berlin’de Ölüm*’de Beckett’in oyunlarının kullanılması yapay ve dardır. (...) Müller’in saplantılı parçalarına ayırma [teknîği], her yerde umutsuzluk ve hüsrânın bir “son koşusu” gibi çabalarının bir sonucu olarak bir “parça” olmanın gayretiydi. O; demokratik olarak “açık” dramatik biçimi, öğreti oyunun “sökülmüş özne”sini, ataerkil “kapalı” biçimin meselesine başvurmaksızın aramıştır. ⁶⁹

Yukarıdaki alıntıda geçen “kapalı biçim” dramatik tiyatrodaki gibi tekil bir anlam oluşturmuştur. Aynı zamanda klasik dramatik formu bozup –Brecht’in teatral estetiği gibi– salt diyalektik bir anlatım içerisinde hareket etmez. Anlam artık klasik anlatı biçimindeki gibi bir soruna işaret etmez. Çoksesli ⁷⁰ bir yapı içerisinden bir eser inşa edilir. Böylece tekil veya tek bir sorunsal üzerinden hareket etmeyen merkezsiz bir yapı oluşur. *Germania Berlin’de Ölüm* bağlamında düşünüldüğünde metin bir merkeze sahip değildir; aksine her “bölüm” yani “fragman” kendi içerisinde diğer

⁶⁸ Jonathan Kalb, “Samuel Beckett, Heiner Müller And Postdramatic Theater”, **Samuel Beckett: Endlessness in The Year 2000** içinde, Editions Rodopi B.V., sayı.11, 2011, s. 76-77

⁶⁹ **A.g.e.**, s. 77

⁷⁰ Bahtin’in monolojizm (tek seslilik) karşıtı olarak kullandığı heteroglossia kavramı bağlamında “çoksesli” ifadesi kullanılmıştır.

parçalardan neredeyse bağımsız bir şekilde oluşur ve parçalar arası belirli bir nedensellik bağı da yoktur.

Germania Berlin'de Ölüm'de oyunsal mekânların seçimi bağlamında da düşünüldüğünde, klasik dramatik biçimden keskin bir şekilde de ayrıldığı görülür. Metinde adı geçen bölüm adları ve “yer”ler bağlamında metne bakıldığında Michel Foucault'nun ütopyalara karşı konumlandığı heterotopya kavramıyla okunması da imkânlı görünmektedir⁷¹. Foucault'ya göre; askerlik hizmeti, yatılı okul, psikiyatri klinikleri, mezarlıklar, tiyatro, geleneksel bahçeler, müzeler, kütüphaneler, panayırlar, izinle girilecek ritüel alanları, genelevler ve tatil köyleri heterotopya mekânları olarak bu alan kapsamına girmektedir:

Yine ve muhtemelen bütün kültürlerde, bütün uygarlıklarda gerçek yerler, fiili yerler vardır, bizzat toplumun kurumlaşmasında yer alan ve karşı-mevki türleri olan, fiilen gerçekleşmiş ütopya türleri olan yerler vardır –gerçek mevkiler, kültürün içinde bulunabilecek tüm diğer gerçek mevkiler bunların içinde hem temsil edilir hem de tartışılır ve tersine çevrilir–, bunlar fiili olarak bir yere yerleştirilebilir olsalar da bütün yerlerin dışında olan yer çeşitleridir. Bu yerler, yansıttıkları ve sözünü ettikleri tüm mevkilerden kesinlikle farklı olduklarından, bunları, ütopyalara karşıt olarak heterotopya diye adlandırıyorum...⁷²

Michel Foucault'nun heterotopyayı tanımlarken söylediği şey, bu dünyada olan (ütopya alanları bunun tam tersidir), fakat bu dünyanın kuralları ve normları içinde yer almayan mekânlardır. Heterojen (dağınık) bir biçimde diğer alanların yanında bulunurlar. Bir nevi “marjinal mekân” olarak da nitelendirilebilecek bir yapıya sahiptirler. Toplumsal alandan tecrit edilmişlerdir; kelimenin başka bir anlamıyla dile getirilirse dışlanmış mekânlardır. Heterotopya mekânları her ne kadar

⁷¹ Bu kavramı Joseph M. Dudley, “Varlık ve Hiçlik: *Hamlet Makinesi*'nde Öteki ve Heterotopya” (*Being and Non-Being: The Other and Heterotopia in Hamletmachine*) adlı makalesinde “felsefi” ve teatral bağlamda tartışmaya açmıştır. Bu çalışmada, adı geçen kavram Heiner Müller'in metinleri bağlamında dramaturjik açıdan değerlendirilecektir. Joseph M. Dudley, “Being and Non-Being: The Other and Heterotopia in Hamletmachine”, **Modern Drama**, cilt. 35, no. 4, 1992, s. 562-570

⁷² Michel Foucault, **Özne ve İktidar**, çev. Işık Ergüden ve Osman Akınhay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2014, s. 295

dışlanmış bir alan olarak tanımlansalar da, normların ve toplumsal kuralların kabul ettiği mekânların çevresinde yer alırlar.

Germania Berlin'de Ölüm adlı oyunda konu edilen; 1918 ve 1949 yılı Berlin sokakları, manej, birahane, Führer'in sığınağı, inşaat alanı, hapishane, kanser koğuşu gibi mekânlar heterotopya alanlarına örnek oluşturmaktadır. Bu “dışlanmış” mekânlar Alman tarihinde “norm dışı” kabul edilen alanlara işaret eder. Metnin yapısı bağlamında bakıldığında ise, *Germania Berlin'de Ölüm*'de “bütünsel” halinin içinde “peyzaj olarak oyun” kavramında dile getirilen ilişkisellikte karşılaşılmaktadır. Bu ilişkisellik metin çerçevesinde mekânlar arası bir hiyerarşi gütmeyen oluşup, “bütünsellik” içerisinde varolurlar. Bu durum hem metnin bir A noktasından bir B noktasına taşınmasını engeller hem de mekânların salt anlamlarıyla okuyucuyu baş başa bırakır (yani mekânlar dramatik bir biçimde olduğu gibi hikâyeyi tamamlayıcı bir unsur olarak var olmaz).

Yukarıda adı geçen mekânların Foucault'nun tanımladığı çerçevede düşünüldüğünde bir başka özelliği ise heterotopya alanlarının bir “tecrit” alanı (aynı zamanda bir kapatılma) olarak da düşünülmesidir:

(...) Heterotopyalar her zaman bir açılma ve kapanma sistemi gerektirirler; bu, heterotopyaları hem tecrit eder hem de nüfuz edilebilir kılar. Genel olarak, heterotopik bir mevkiye bir değirmene girilir gibi girilmez. Ya orada kalınır; kışlanın, hapishanenin durumu budur ya da kurallara ve arınmalara boyun eğmek gerekir. Oraya ancak belli bir izinle ve belirli davranışları yerine getirdikten sonra girilebilir.⁷³

Michel Foucault sokakları heterotopik bir mekân/alan olarak tarif etmez, fakat Müller'in metninde Berlin sokakları heterotopik mekâna dönüşmüştür; 1918 ve 1949 sonrası (savaşların ardından) sokaklar açık bir mezarlığa, hastane avlusuna (tek kollu insanların cirit attığı sokağa) ve geneleve dönüşmüştür:

⁷³ A.g.e., s. 300

Berlin 1949

HOPARLÖR:

YAŞASIN ALMAN DEMOKRATİK CUMHURİYETİ ALMAN
TOPRAKLARINDAKİ İLK İŞÇİVEKÖYLÜ DEVLETİ

Hoparlörden alkış sesleri gelir.

(...)

SES 1: Bizim gibi bir işçi. Köşküm nerede hani.

SES 2: Analarını bile takmıyorlar artık.

TEKKOL: Çok şeye boyun eğiyorsunuz.

ADAM 1: Herkese de değil.

Es.

TEKKOL: Alman mısınız hâlâ?

ADAM 2: Var mı bir kolun

Fazladan?

Es.

(...)

PEZEVENK: Sokak müşteri dolu.

Neden çalışmıyorsunuz.

OROSPU 1: Ulusal bayram, şekerim.⁷⁴

⁷⁴ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, s. 92, 94, 95

Yukarıdaki alıntıda bahsi geçen kişiler sokağı heterotopya alanına çevirmişlerdir. Bu bağlamda düşünüldüğünde her ne kadar “İşçiveköylü Devleti”, “sokaklar” için ilan edilmişse de “yeni” düzen artık heterotopik bir düzen olarak kendini var eder.

“Berlin’de Ölüm 2” adlı oyunun son bölümünde ise “kanser koğuşu”nda geçer. Berlin bir kanser koğuşuna dönüşmüştür:

Berlin’de Ölüm 2

Kanser Koğuşu. Hilse. Genç Duvarcı.

GENÇ DUVARCI:

Nasılsın ihtiyar?

HILSE:

Beni soruyorsan,

İyi değilim. Ama ben sadece yarısıyım

Kendimin, diğer yarısını kanser kemirdi.

Kanserimi soruyorsan eğer, o iyi.

GENÇ DUVARCI:

Haberim yoktu. Sanmıştım ki

Taşların yüzünden, inşatta

Kemiklerinin üzerine boşalttıkları

On dört gün önce, greve gitmediğin için.⁷⁵

⁷⁵ A.g.e., s. 140

Yukarıdaki diyalogda kanser koğuşunda konuşan Hilse ve Genç Duvarcı savaş sonrası Almanya'nın geldiği durumu göstermektedir. Hilse'nin diğer yarısını mahvetmiş olan kanser, aynı zamanda ikiye bölünmüş Almanya'nın da bir resmi gibidir. Bu durum aynı zamanda yukarıda dile getirilen heterotopya kavramıyla da uyuşmaktadır.

Mekân kullanımı bağlamında düşündüğümüzde *Germania Berlin'de Ölüm*, “norm dışı” alanlardan oluşmaktadır. Bu norm dışı alanların varlığı ise aynı zamanda Müller'in Alman tarihinde seçmiş olduğu “fragmanlar” ile *Germania Berlin'de Ölüm*'ün “peyzaj olarak oyun” düşüncesini de ortaya koymaktadır. Bu oyun daha önce de değinildiği gibi Müller'in Brechtien mirası “terk edişi”nin bir göstergesi olarak da okunmaktadır. Çünkü Heiner Müller, 1970'lerden sonra montaj, kolaj ve fragmentasyon biçimini tercih ederek “yeni” dramaturjik yaklaşımını metinlerine yansıtacaktır. Bir sonraki bölüm kapsamında *Hamlet Makinesi* oyunu peyzaj dramaturjisi bağlamında çözümlenirken Müller tiyatrosuna ait kavramlar da eşzamanlı bir şekilde açıklanacaktır.

2 *HAMLET MAKİNESİ'Nİ “PEYZAJ OLARAK OYUN”* *DÜŞÜNCE SİYİLE OKUMAK*

Heiner Müller *Hamlet Makinesi*'ni 1950'lerde yazmaya başlamıştır; fakat metnin tamamlanması ve basılması 1974 yılında gerçekleşmiştir. Müller'in bu çalışmanın ilk bölümünde konu edilen *Germania Berlin'de Ölüm* adlı oyunundan sonra, *Hamlet Makinesi* tamamlanana kadar; *Çimento (Cement)* (1972), *Medeaoyunu (Medeaplay)* (1974), *Savaş (The Battle)* (1974) ve *Gundling'in Yaşamı Frederick'in Prusyası Lessing'in Uykusu Rüyası Çığığı (Gunfling's Life Frederick of Prussia Lessing's Sleep Dream Scream)* (1976) adlı oyunları da kaleme almıştır. Fakat bu çalışmada Heiner Müller'in Brecht etkisinden çıkıp “sentetik fragman” olarak nitelendirilen döneme geçişi *Germania Berlin'de Ölüm* oyunu ile olmuştur ve oyundan sonra yazdığı metinler, Müller'in ilk dönem yazımından biçim ve içerik bakımından farklıdır. *Hamlet Makinesi* adlı oyun ise Müller'in 1970 sonrası estetiğini yansıtan önemli bir metindir.

Müller, *Hamlet Makinesi*'ni Shakespeare'in *Hamlet* adlı oyunundan esinlenerek yazmıştır. Metin parçalı bir yapıya sahiptir. Shakespeare'in oyunu gibi beş bölümden (perdeden) meydana gelmiştir. Esinlenen metninden bazı karakterlerinin adlarını barındırır. Fakat bu metin yalnızca *Hamlet* oyunu ile ilişkili değildir; Müller'in metni 1917 Ekim devrimi, İkinci Dünya Savaşı sonrası Avrupa merkezli ayaklanmalar, umutsuzluklar gibi temaları da içerir. Fakat Müller bu metni “(...) entelektüelin tarihle uyumsuzluğu”⁷⁶ şeklinde yorumlayarak yazmaya başlar. Bir başka değışle “asırlar arasında [devinen] insan”⁷⁷ olarak *Hamlet*'in bizi kendisinin Müller için esin kaynağı olduğu rahatlıkla dile getirilebilir.

Metnin temel özelliğı dramatik tiyatrodaki gibi belirli olayların, anlatıların belirli bir nedensellik ile birbirine bağı olmayışıdır. Oyunda, dramatik metinde görmeye alışılan haliyle bir “hikâye”ye ve de “eylem”e rastlamak pek mümkün değildir. Dramatik tiyatrodaki gibi bu metinde; belirli bir zaman, mekân, olay örgüsü

⁷⁶ Heiner Müller, *Hamletmachine and Other Text for the Stage*, ed. ve çev. Carl Weber, New York, The John Hopkins University Press, 1984, s. 50

⁷⁷ A.g.e., s. 50

ve hikâye içerisinde devinen bütünlüklü bir karakter yoktur. Merkezlidir. Metinde anlatı sık sık kesintiye uğratılmıştır ve dolayısıyla birçok “sesi” bir araya getirdiği görülür. Bunun da şu anlama geldiği söylenebilir; temel olarak metin bir A noktasından bir B noktasına taşınmaz.

Bu bölüm başlığı altında Heiner Müller’in *Hamlet Makinesi* adlı metnin üzerinde birinci bölümde konu edilmiş “peyzaj olarak oyun” düşüncesinin açılımı yapılacaktır. Bu açılım gerçekleştirilirken oyunun temel özelliklerine de değinilecektir. Tüm bu unsurlar teatral değişimi göstermenin yanı sıra Müller’in metinlerine “peyzaj olarak oyun” düşüncesiyle nasıl yaklaşılabileceği de açıklanmış olacaktır. Aynı zamanda Stein’den farklı olarak Müller’in bu çalışmada “peyzaj olarak oyun” düşüncesinde nasıl bir yapı kurduğu da gösterilmeye çalışılacaktır.

2.1 *Hamlet Makinesi*’nde “Peyzaj Olarak Oyun” Düşüncesinin Başlıca Unsurları

Gertrude Stein’in “peyzaj olarak oyun” düşüncesinin temel nitelikleri şu şekilde ifade edilebilir: ilişkisellik, hikâyenin ortadan kalkışı ve bununla birlikte oyunun belirli bir başının, ortasının ve sonunun olmaması, anlatının kesintiye uğratılması, karakterin (öznenin) ortadan kalkması, peyzajın “hazır nesne”yle ve varlıkların bizzat kendisi olarak oluşturulması, konvansiyonel zaman ve mekânın ortadan kaldırılması. Stein’in bu unsurları teorileştirmeye çalışmasındaki temel probleminin “temsil” meselesi olduğu rahatlıkla dile getirebilir. Gertrude Stein, aynı zamanda yukarıda sözü edilen “temel niteliklere” çözüm olarak sunmuş olduğu “daimi şimdiki zaman” fikri temsil probleminin bir “çözümü” gibi durmaktadır.

Stein’in “peyzaj olarak oyun” düşüncesinin temeli olan ilişkisellik diğer unsurlarla da ilintilidir. Bu yüzden ilk olarak “ilişkisellik” ögesiyle başlamakta fayda vardır.

(...) peyzaj hareket etmez ama her zaman ilişkiler barındırır, ağaçların tepelerle tepelerin tarlalarla tarlaların ağaçlarla ağaçların

birbirleriyle ve gökyüzüyle ve her bir ayrıntının diğer ayrıntılarla ilişkisi (...)⁷⁸

Stein'in peyzajı, doğa üzerinden metaforik olarak tanımlanmaktadır. Birbirinden bağımsız hatta birbiriyle etkileşimde bulunamayacak olan nesnelere veya varlıklar belirli bir mekân ve zamanda "yan yana" gelmektedir. Daha somut bir şekilde ifade edilirse konvansiyonel tiyatrodaki (dramatik formda) metindeki tüm unsurlar belirli bir nedensellikte birbirine bağlıdır ve ilişkilidir. Dramatik formda, metinde olan her şeyin, bir temellendirmesi bulunmaktadır. Bunun tam tersi olarak "peyzaj olarak oyun" düşüncesinde ilişkiselliğin bir temellendirmesi/nedenselliği bulunmamaktadır. Bahsedilen "ilişki" peyzajda bulunan tüm unsurların herhangi bir hiyerarşi olmaksızın birlikte var olabilmeleridir.

Dramatik tiyatrunun merkezindeki "karakter" (insan) her zaman baskın, hiyerarşik bir yerde durmuştur. Oyun; temel olarak eylemin, oyunun hikâyesinin "ateşleyicisi", "ilerleticisi" olan karakter (insan) sayesinde şekillenir. Fakat modernist tiyatro ile birlikte bu unsurlar yavaş yavaş etkisini azaltmıştır. Özellikle "peyzaj olarak oyun" düşüncesinde karakterin diğer öğelerden farklı olmadığına altı çizilmiştir. Peyzaj oyun biçiminde karakter, dramatik tiyatrodaki gibi sözlerle (diyalog veya monologla) bir dünya resmetmez. Temel anlamda konvansiyonel bir özne-nesne ilişkisi mevcut değildir, çünkü konvansiyonel düşüncede bir özne varsa onun belirlediği, şekillendirdiği bir dünyadan söz edebiliriz. Nesne ancak özne varsa anlamlıdır, onunla betimlenir ve var olur. Bu hiyerarşik düzen daha önce de hatırlatıldığı gibi Aydınlanma düşüncesinin merkezi konuma getirdiği özne ile kendini var etmektedir. Çünkü Descartes sonrası felsefe, bireyi/özneyi merkeze alan ve dünyayı özenin şekillendirdiği bir düşünme biçimine evrilmiştir. Özellikle Rönesans sonrası dramının merkezini oluşturan kentsoylu (burjuva) özne, çevresini ve nesneyi tayin eden hükümler bir konumda olmuştur. İşte bu açıklamalar ışığında dramatik tiyatrunun özne-nesne ilişkisi, "peyzaj olarak oyun" düşüncesinde Stein tarafından farklı bir biçime dönüştürülmüştür. Artık peyzaj oyununda; belirleyen bir özne ve belirlenen bir nesne yerini peyzajın bir ögesi olma haline devretmiştir.

⁷⁸ Stein'dan aktaran Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü**, s. 128

Hans-Theis Lehmann'ın Heiner Müller için söyledikleri yukarıdaki paragrafta değinilen “peyzaj olarak oyun” düşüncesinin ana unsurunu oluşturmaktadır:

Heiner Müller'in sahne peyzajı düşüncesi, “peyzaj insanın yavaş yavaş ortadan kalkmasının bekleyişidir.” İfadesiyle dile getirilir. Bu, doğal tarihin bağlamı içerisindeki insan eyleminin eklentisi hakkındadır. Mitte yaşam, kozmosun bir hareketi olarak belirir. İnsanoğlu peyzajdan, hayvandan ve taştan ayrılmış değildir. Bir kaya ağır çekimde düşebilir; hayvanlar ve bitkiler de insan figürleri gibi olayların aktörleri arasındadır.⁷⁹

Stein'in da doğadan örneklerle açıkladığı peyzaj olarak oyun düşüncesinin nedeni karakterin hükümler konumu eleştirmesidir. Tabii bu durum yalnızca dramatik metindeki karakter ile ilgili değildir. Bizzat metin tanımlanmasıyla da yakından ilgilidir. Çünkü -Heiner Müller özelinde söylendiğinde- “peyzaj olarak oyun”un izleri, metnin oluşturulmasında/kurulmasında kendini gösterir. Dramatik tiyatroyun metinsel araçları ve öğeleri Müller'in yazma stratejisinde kökten bir değişikliğe uğramıştır. Heiner Müller için sanat ve metin hakkında söylenenler onun “metin dramaturjisinin” (peyzajının) bir göstergesi olarak okunabilir:

Müller için metin; bir kan çekici ilaç, felaketlerin üreticisi, toplumsal bir hayalin laboratuvarıdır.

(...)

Müller için sanat; bir sorumluluk bölgesi ve sade bir kötülüğün durumudur.⁸⁰

Yukarıda metaforik bir tanımlama ile yapılan açıklama ışığında Müller için metin, aslında sadece yazılı olan bir yapı veya yalnızca söylem üreten bir mekanizma değildir. Metin, toplumsal ve tarihsel olanın bir tezahürüdür ve bu yüzden “toplumsal hayal laboratuvarı”dır. Aynı şekilde sanat da Müller için sorumluluğu ve tüm toplumsal felaketleri ve benzeri durumları barındırmalıdır. Bu yüzden de Müller'in

⁷⁹ Hans-Theis Lehman, **Postdramatic Theater**, çev. Karen Jurs-Munby, Routledge, Oxon, 2006, s. 81

⁸⁰ Marco Antonio de la Parra, “La Máquina Müller o Cómo Sobrevivir Al Siglo XX (Sobre Hamlet-Machine de Heiner Müller)”, **Estudios Públicos**, No. 77, 2000, s. 365

deyimiyle, “Bir metin; amaç, malzeme, yazar ve gerçeklik arasındaki çelişkiyle yaşar.”⁸¹ Bu tanımlamanın tam da Heiner Müller’in yazma stratejisini özetlemektedir.

Müller’in metni kurma stratejisini nasıl oluşturduğuna bakıldığında “peyzaj olarak oyun” metni, nihayetinde dramatik tiyatrodaki gibi bir “kurgu” bağlamında oluşturulmaz. Doğadaki veya yaşamın içinden “bulunmuş nesnelere” (*ready-made*)⁸² ve varlıklar kullanıldığı görülür. Bu yüzden, peyzaj olarak oyundan, salt bir nedensellik beklenemez. Tam da bu noktada Müller’in metnine bakılırsa, metnin peyzaj olarak temel birleşeninin ilişkisellik olduğu dile getirilebilir. Bu ilişkisellik peyzajla kurulmaya çalışılan mekânsallık düşüncesiyle de yakından ilintilidir:

Peyzaj, Müller için önemli bir terim. Bu mekânsallaşma -onun parçalı imgelerinde yatay olarak yayılır-, silinen sınırlara ve daima değişen ve her iki panoramik seyircisel (seyirciye ait) perspektife işaret eder. Peyzaj, doğal ve kültür kesişiminin ve kültür bozulmasının olduğu yerde daima onların izini terk eder.⁸³

Müller’in yazma stratejisi mekânsallık ve ilişkisellik bağlamında düşünüldüğünde *Hamlet Makinesi*’nde oluşturmuş olduğu peyzaj düzeni “doğal” veya doğaya ait unsurlardan ziyade Alman ve Avrupa tarihinin olgu ve olaylarıdır. Bu olgu veya olaylar belirli bir nedensellikte yan yana bulunmazlar. Bu olgu ve olaylar doğrusal bir şekilde de ilerlemez. Ama metin içerisinde belirli bir ilişkisellik oluşturmaktadırlar. Bu olgu veya olayların faili olan tarihsel özne (insanın bizatihi kendisi) peyzajın asal unsurunu da oluşturmaktadır:

Bu doğal/kavramsal peyzajlarda, kuşkusuz insan figürleri de bulunmaktadır ama geliştirilen düşüncenin asal nesnesi peyzajın kendisidir. Ortaya çıkan sonucun yeni tür bir pastoral olduğu,

⁸¹ A.g.e., s. 365

⁸² Hazır nesne fikri ve uygulaması özellikle plastik sanatlarda 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır. Özellikle 1917 yılında Marcel Duchamp bir pisuarı hazır nesne (*ready-made*) olarak ele alır. Pisuarı hiçbir estetik müdahale yapmaksızın yalnızca nesnenin yerini/mekânını (bağlamını) değiştirir. Pisuar nesnesine yüklenen işlev nesnenin mekânının değiştirilmesiyle birlikte, yani bir müzede sergilenmesiyle, bir “sanat eseri” olarak algılanması sağlanır. Daha doğrusu pisuar bir sanat nesnesi haline gelmiş olur. Artık hazır üretilen bir nesne sanatçının imzasıyla birlikte diğer pisuarlardan ayrılarak özerk bir “sanat nesnesi” durumuna geçer.

⁸³ Jeanette R. Malkin, **Memory-Theater and Postmodern Drama**, s.75

insanın her şeyin ölçüsü olmaktan çıktığı ekolojik çağa uygun olduğu söylenebilir.⁸⁴

Yukarıdaki alıntıda söz edilen ekolojik çağ kavramını, doğal olanı ya da doğada insanı işaret eden bir tanım olarak okumamak gerekir. Oluşturulan yeni pastoral düzen/yapı (peyzajın kendisi) eşzamanlı gösterilen olgu veya olayların bütünü olarak okunabilir. Dolayısıyla dramatik tiyatrodaki merkezin hâkimi konumunda bulunan “karakter”in (ve/veya özne/insan) yerini, oluşturulan pastora bıraktığı söylenebilir.

Hamlet Makinesi oyunu beş bölümden oluşur. Bu bölümlere şu başlıklarla Müller tarafından “verilir”: 1.“Aile Albümü”, 2.“Kadının Avrupası”, 3.“Skerzo”, 4.“Buda’da Peşte Gröland Savaşı”, 5.“Vahşice Kasılıp Kalarak/ Korkunç Zırhın İçinde / Binlerce Yıl”. Bu beş bölüm birbirinden bağımsız bir şekilde meydana gelir. Oyunun özünde, Hamlet’in “hikâyesi” her bölüme sirayet etmiş olarak görünse de, aslında, Hamlet’in aynı Hamlet olmadığı, hatta birden fazla “Hamlet”lerin olduğunu altı çizilir. Çünkü Hamlet, Müller’in metninde bir figür olarak varolur. Shakespeare’in karakteri olan Hamlet, metnin temelinde bulunmaz ve aynı zamanda onun hikâyesi *Hamlet Makinesi*’ne taşınmaz.

Benzer bir durum Gertrude Stein’in metinleri için de geçerlidir. Stein, Virgil Thomson ile yapmayı düşündükleri bir oyun için beraber “figür” ararlar ve George Washington’u ele almayı düşünürler; fakat sonrasında Stein, “azizler”i kullanmaya karar verir.⁸⁵ Stein’in *Üç Perdede Dört Aziz (Four Saints in Three Acts)* adlı oyununda “azizleri” kendi bağlamları dışına çıkararak, bir başka deyişle onları aziz mertebesinin çağrıştırdığı anlamlardan soyutlayarak, onları yalnızca oyunun bir ögesi, peyzajının da bir parçası olarak kullanır (azizler Hıristiyan dünyanın kutsiyetinden bir eser barındırmazlar). Benzer bir şekilde Robert Wilson’un sahnelediği Philip Glass’ın bestelediği *Einstein Sahilde (Einstein On The Beach)* adlı operanın da temel figürü Einstein’dır. Fakat yalnızca Einstein bir figür olarak, bir gösterge olarak sahnede ve

⁸⁴ Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü**, s. 27

⁸⁵ Stevan Watson, **Prepare For Saints**, New York, Ransom House, 1999, s. 32

metinde vardır. Sahnelemenin bütününe bakıldığında mesele ve bağlam Einstein'ın kendisi değildir; esas durum bağlamından ve tarihselliğinden koparılmıştır.

Yukarıda verilen örneklerde de görüldüğü gibi dramatik tiyatrodaki gibi ne Hamlet ne Azizler ne de Einstein “-mış” gibi bir temsil ve de taklit edilmezler. Adı geçen her üç örnekte kullanılan tarihsel yazın ve toplumsal kişiler oyun içerisinde yalnızca bir figür olarak kullanılmıştır. Bu söylenenler ve çıkarımlar temsil bağlamında düşünüldüğünde *Hamlet Makinesi*'nde daha da somut bir hale gelecektir. Müller, adı geçen metinde salt olarak bir “karakter” veya “oyun kişisi” yaratma eğilimine girmemiş, tam tersi olarak kimin konuştuğu ya da kimin sözünün aktarıldığı belli olmayan (veya ima edilen) bir oyun “kurmak” istemiştir. Bu durum iki meseleyi de ortaya koymaktadır: İlk olarak tarihsel yazın karakterlerini ve kültürel gerçek kişileri *Hamlet Makinesi*'ne yerleştirip sonrasında bağlamından ve tarihselliğinden koparılmış bu kişileri yalnızca metnin dramaturjisini oluşturan peyzajının bir ögesi olarak kullanır.

Hamlet'in kendisi, ilk bölümde cenaze töreninin sahibi Stalin, *Hamlet* trajedisinin karakterleri Horatio, Polonius, Hamlet'in annesi Gertrude, Ophelia; Antik Yunan tragedyasının ve Yunan mitinin önemli ismi Elektra; heykel olarak metinde beliren Marx, Lenin ve Mao; yine Shakespeare'in ünlü trajedik kahramanı Macbeth'in kendisi, gibi Batı Avrupa edebiyatına ve kültürel dünyasına etki etmiş kişiler metinde bulunur. Bunun yanında Stalin'in cenazesi, Ekim devrimi, Macaristan ayaklanması, buz çağına geçiş (ki kapitalizmin iması) gibi olgu ve olaylar benzerlerini de metin bünyesinde barındırmaktadır.

Bu noktada *Hamlet Makinesi*'nde “bulunmuş nesne”lerin (olayların, olguların) nasıl kullanıldığına dikkat çekmek gerekir. Heiner Müller, bahsedilen metinde Batı Avrupa ve Alman tarihine ait mitleri, olayları, olguları ve “karakter”leri kullanır. Onun oyununda bu tarihsel “bulunmuş figür ve nesnelere” belirli bir montaj ve kolaj ile bir araya gelir. Zamansal ve nedensellik bağlamında yan yana getirilemeyecek olan şeyleri belirli bir ilişkisellik bağlamında kullanır. *Heiner Müller'in Tiyatrosu (The Theater of Heiner Müller)* adlı kitabın yazarı Jonathan Kalb'ın bu eksenindeki yorumu söylenenleri destekler niteliktedir:

(...) Müller; Stanilist şiddeti, Doğu Alman politikalarını, Teutonic miti ve birçok şeyi, benzer bir şekilde, malzeme olarak serinkanlılıkla kullandı.⁸⁶

Yukarıdaki değerlendirmeler bağlamında düşünüldüğünde Müller'in tam da bu noktadan dramaturjisini kurduğu rahatlıkla tespit edilebilir. Yukarıdaki çıkarıma *A Journal of Performance and Art* dergisinin editörü Bonnie Marranca'nın değerlendirmelerini de eklenirse Müller'in yazma stratejisi anlatılmak istenen bağlamda daha da belirginleşecektir:

Müller, geçmişin metinlerini arkeolojik bir kazıdan bulunmuş nesnelere gibi kullanır (...) Her şey malzemedir. Onun yazımı tarihin imgeleridir. O, Avrupa müzesinde tarihsel betimlemelerin pentimentosunu* çizer.⁸⁷

Görüldüğü gibi Müller Batı Avrupa tarihini ve birçok dinamiğini bir malzeme olarak kullanır. Onun kurmuş olduğu peyzaj düzeninin temeli “bulunmuş nesnelere” oluşmaktadır (tabii ki bunlar metin bağlamında düşünüldüğünde soyutlanmış tarihi imgelerden meydana gelmektedir).

Yukarıdaki bağlamlar ışığında oyunun içindeki “bulunmuş malzemelere (nesnelere)” bakılacak olunursa metnin ilk bölümünden itibaren okuyucunun /izleyicinin karşısına çıkacaktır. Metnin, “Aile Albümü” başlıklı ilk bölümünde bir cenaze töreni “anlatılır”. Bu cenaze töreni bir enkazın ardında gerçekleşir:

Ben Hamlet'im. Sahilde durmuş, dalgalarla VIRVIR konuşuyordum, arkamda Avrupa'nın harabeleri. Çanlar devlet cenaze töreni için çalışıyordu, katil ve dul bir çift, Yüce Ceset'in tabutunun arkasında marş adımlarıyla meclis üyeleri, düşük ücretli yaşla CENAZE ARABASINDAKİ KİMİN CESEDİ/KİM İÇİN BU KADAR FERYAT FIGAN/CESET BÜYÜK BİR ADAMIN CESEDİ/SADAKA DAĞITAN KİŞİNİN diye uluyarak yolun iki

⁸⁶ Jonathan Kalb, **The Theater of Heiner Müller**, s. 107

* *Pentimento*, ressamın daha önce yapmış olduğu bir tablonun tamamını veya bir parçasını astarlayıp başka bir resim meydana getirmesidir veya resme bir parça eklemesidir. Fakat kimi zaman kullanılan boya türlerinden kaynaklı olarak zamanla altta bulunan renk en son yapılmış resimde görünür olur, yani belirli bir kimyasal reaksiyon sonucunda alttaki resim üst yüzeye çıkar.

⁸⁷ Bonnie Marranca, **Ecologies of Theater**, s. 72

yanına dizilmiş halk, onun devleti yönetme sanatının eseri O BİR
ERKEKTİ HER ŞEYİ HERKESTEN ALIRDI SADECE.⁸⁸

Oyunun bu giriş cümleleri Batı Avrupa edebiyatının ve kültürünün çok tartışılan “karakteri” Hamlet tarafından söylenir. Hamlet geç Rönesans ile birlikte Batı Aydınlanması’nın da önemli bir figürü olarak görülür. Hamlet’in ardındaki enkaz ya da harabe sahnenin/metnin gerisinde yükselen Batı tarihini bir şekilde gözler önüne sermektedir. Buradaki cenaze Kalb’in alıntısında belirttiği Stanilist şiddeti ve onun cenaze törenini hatırlatmaktadır. Metinde Stalin ve Hamlet, “Avrupa’nın enkazıyla” birlikte yan yana getirilir. Anakronik bir zamansallık ve mekânsallık içerisinde iki figür Müller’in peyzajının parçalarını oluşturur. Aynı zamanda Hamlet, “[M]arksist entelektüel için bir anlamsal imge olarak kullanılır”.⁸⁹ Çünkü *Hamlet* metninin çağdaş yorumlarında Hamlet karakteri Aydınlanma düşüncesinin bir parçası olarak addedildiği için Marksist çerçevede kurulacak ilişkisellik metnin ilk bölümü için rahatlıkla düşünülebilir.

Heiner Müller, metnin “Kadının Avrupası” adlı ikinci bölümünde yine *Hamlet* metninin karakteri olan Ophelia’yı kullanır. Daha önce değinildiği gibi konuşan yalnızca Ophelia değil, aynı zamanda Koro ve Hamlet’tir. Bu bölüm erkek dünyası içerisinde Batılı kadınının durumunun bir özetidir. Organik bir bağ arandığında ilk bölümle yalnızca “karakter” bazlı bir ilişki gibi düşünülebilir. Özellikle metnin dördüncü bölümünde hem konu edinilen meseleler, kullanılan kişiler, Batı tarihini, devrimi hem de güncel politik olanı bir araya getirmektedir. Bu bölümde, Hamlet’i, Hamlet’i oynayan oyuncuyu, “Ophelia tarafından tahrip edilmiş” mekân²⁹⁰ adlı yeri, devrimi, *Doktor Jivago*’yu⁹¹, yazarın kendisini ve baltayla parçalanan Marx, Lenin ve Mao görülür. Aynı zamanda bölümde konu edilen ayaklanma, 1935 yılındaki Macar ayaklanmasını da anıştırmaktadır.⁹²

⁸⁸ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, s. 159

⁸⁹ Fuhrmann’dan aktaran Süreyya Karacabey, **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, s. 208

⁹⁰ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, 2008, s. 162

⁹¹ Bu roman Boris Pasternak tarafından kaleme alınmıştır. Roman 1917 Ekim devrimi ve sonrasında Rusya’da yaşanan iç karışıklıkları konu almaktadır.

⁹² Süreyya Karacabey, **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, s. 212

Yukarıda dile getirilen olgu, olaylar ve kişiler aynı anlatı içerisinde yine anakronik olarak belirli bir mekân ve zaman bağlamı gözetilmeksizin kendini var etmektedir. Metindeki bu olgu ve olaylar dramatik tiyatrodaki olduğu gibi belirli bir “tartışma” ekseninde yol almamaktadır. Metindeki bu olgu ve olaylar katman katman açılmamaktadır. Bu olgu ve olaylar yalnızca (*Hamlet Makinesi*'nde) metninde “bulunmaktadırlar”. “Peyzaj dramaturji” çerçevesinde düşünüldüğünde yalnızca varolan olgu ve olaylar okuyucunun tanışık olduğu durumlar bağlamında ilişki kurar. Bu yüzden peyzaj olarak oyun okuyucuya hiçbir şey göstermek veya anlatmak zorunda değildir. Metindeki kullanılanlar okuyucuya belirli bir anlamlandırma alanı getirirse de getirmese de “peyzaj olarak oyun”daki unsurlar, “unsur” olarak kalmaya devam edecektir.

Hamlet Makinesi'nin peyzajının kurulumunun temelinde Müller'in fragman yapı oluşturmasıdır. Özellikle *Avangard Kuramı* adlı kitabında Peter Bürger, Walter Benjamin'in alegori tanımlarından yola çıkarak gerçekleştirmiş olduğu açıklamalar, buradaki analizi desteklemek için kullanıldığında görülür ki Müller'in metin stratejisinin temel izleği tam da şöyle bir şeydir:

1. Alegorist, bir unsuru hayat bağlamının bütününden koparır. Onu yalıtır, işlevinden yoksun bırakır. Bu nedenle alegori, özü itibarıyla bir fragmandır ve organik simgenin karşıtıdır. (...)
2. Alegorist, yalıtılmış gerçeklik fragmanlarını biraraya getirir ve bu yolla anlam yaratır. Bu, ortaya atılmış anlamdır, fragmanların başlangıçtaki bağlamından çıkarsanamaz.
3. Benjamin alegoristin faaliyetini melankolinin dışavurumu olarak yorumlar. (...)
4. Benjamin alımlama alanına da değinir. Özü itibarıyla fragman olan alegori, tarihi gerilme şeklinde temsil eder. Alegoride tarihin *facies hippocratica*'sı [ölü yüzü] izleyicinin karşısına taşlaşmış, ilksel bir manzara olarak çıkar.⁹³

⁹³ Peter Bürger, *Avangard Kuramı*, s. 135

Bürger yukarıdaki çıkarımları avangard sanat için değerlendirir ve yorumlar. Temelde, Bürger'e göre, "avangardist için malzeme sadece malzemedir".⁹⁴ Aslında bunun nedeni avangardın malzemeyi bağlamından koparmasıdır. Böylece bağlamını yitirmiş bir "malzeme" veya "nesne" salt olarak tekil anlamında kalacaktır. Peter Bürger bu konuda temelde iki noktaya dikkat çeker; bunlardan biri organik eserdir diğeri ise organik olmayandır. Organik eser, klasist ve konvansiyonel (bu özellikle tiyatro için dramatik biçimi hatırlatır) özellikler taşıırken, organik olmayan eser ise avangardist olarak adlandırılır. Çünkü yukarıda da değinildiği gibi organik olmayan eser "malzemeyi yalnızca malzeme" olarak görür. Diğeri ise malzemeyi canlı olarak korur ve böyleymiş gibi davranır:

Faaliyeti, başlangıçta malzemenin "hayatını" öldürmekten, yani malzemeyi, ona anlam veren işlevsel bağlamdan kopartmaktan ibarettir. Klasist, malzemede bir anlamın taşıyıcısını görür ve ona saygı duyar; avangardist ise onda, ancak kendisinin anlam kazandıracağı boş bir gösterge görür. Bunun sonucunda klasist, malzemesini bir bütün olarak ele alır; buna karşılık avangardist onu hayatının bütünlüğünden çıkarır, yalıtır ve bir fragmana dönüştürür.⁹⁵

Yukarıdaki alıntı ışığında *Hamlet Makinesi* ve Müller'in birçok oyunu rahatlıkla avangardist olarak görülebilir. Çalışmanın iddiası Müller'in 20. yüzyıl başı avangard düşüncesinin salt olarak içerisine sokmak değildir. Burada önemli olan 20. yüzyıl avangard sanatı ve yazın içerisinde değerlendirilen birçok yaklaşımın Müller'e de sirayet ettiğini göstermektir. Bu yüzden yukarıdaki alıntıda Bürger'in yapmış olduğu değerlendirme, Stein ve Müller'i özellikle biçimsel kullanım olarak birleştirmektedir. Bu bağlamda Bürger'in Benjamin'den yola çıkarak söylemiş olduğu değerlendirmeleri, *Hamlet Makinesi* çerçevesinde söylenirse anlatılan mesele daha da somutlaşacaktır.

Hamlet Makinesi'nde baştan beri dile getirilmeye çalışılan ilişkisellik meselesi dramatik tiyatrodan farklı olarak konumlandırılmıştır. *Hamlet* metninin kendisi ortada yoktur. Başta da dile getirildiği gibi *Hamlet Makinesi*; *Hamlet*'in karakterlerini taşısa

⁹⁴ A.g.e., s. 136

⁹⁵ A.g.e., s. 136-137

da esinlenen metinle girmiş olduğu ilişki farklıdır. Çünkü hem Hamlet metnine ait kişiler veya Batı tarihinin büyük anlatıların kişileri kendi bağlamları dışında metnin içerisinde yer almaktadır. Örneğin Müller, ilk bölümde esinlenen metne ait isimler olan Horatio ve Polonius'u birleştirip, bağlamından çıkarıp HoratioPolonius yapar:

(...) Horatio girer. Sabah bomboş gökyüzüyle karardığından beri kan dolu düşüncelerimin sırdaşı. GEÇ KALDIN DOSTUM GÖSTERİNE/TRAJEDİMDE SANA YER KALMADI. Horatio, beni bilir misin. Dostum musun Horatio. Beni biliyorsan eğer, nasıl dostum olabilirsin. Kızıyla yatmak isteyen Polonius'u mu oynamak istiyorsun yoksa, güzelim Ophelia, adını anar anmaz geldi işte, bak nasıl da kıçını sallıyor, trajik bir rol. HoratioPolinus. Senin oyuncu olduğunu biliyordum. (...) ⁹⁶

Yukarıdaki alıntıda da görüldüğü gibi ne Hamlet ne Horatio esinlenen metnindeki durumdadır. Müller'in kurgusunda Horatio ve Polonius tek birini "temsil" eder.

Metnin son bölümünde ise okyanusun derinliklerinden, tekerlekli sandalye, ceset ve enkazın arasında Ophelia konuşur; fakat Elektra olarak. Elektra ve Ophelia dönemlerinden koparılmış bir şekilde "zamansız ve mekânsız" bir "mecra"dan konuşur. Kendi "karakter"lerini temsil etmeden fazlasıyla uzaktırlar. Örneğin Elektra/Ophelia'nın söylediği, "O elinde kasap bıçaklarıyla yatak odalarınızdan geçtiğinde öğreneceksiniz gerçeği" ⁹⁷, sözü anarşist Susan Atkins'e aittir. ⁹⁸

Yukarıda değinilenler Müller'in peyzaj dramaturjisini oluşturan başlıca bulunmuş nesnelere (malzemelerin) "peyzaj olarak oyun" düşüncesini oluşturan önemli bir unsur olduğu rahatlıkla dile getirebilir. Bunun dışında Müller'in peyzajını oluşturan temel nitelikler arasında "temsil" unsuruyla karakterin/oyun kişilerinin çok sesliliği olarak (Müller'in deyiimiyle "koral" bir yapı) adlandırılacak bir özelliktir.

Konuşanın bütünlüklü olarak kimi "temsil" ettiği, nereden ve kim olarak konuştuğu muğlaktır. Bu muğlaklık dramatik tiyatrunun (konvansiyonel biçimin) kabul ettiği temsil biçiminin karşısında "koral" (*choral*) bir yerden kendini var

⁹⁶ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, s. 160

⁹⁷ **A.g.e.**, s. 167

⁹⁸ Lichte'den aktaran Süreyya Karacabey, **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, s. 219

etmektedir. Böylelikle, Hamlet'in, Ophelia'nın, Elektra'nın kendi "sesiyle" yani sahip oldukları *karakterleri* dışında bir yerden soluk aldıkları rahat bir şekilde söylenebilir.

2

KADININ AVRUPASI

(...)

OPHELIA [KORO/HAMLET]

Ben Ophelia. Nehrin kabul etmediği kadın.

3

SKERZO

HAMLET *elleriyle yüzünü kaparak*

Kadın olmak istiyorum.

4

BUDA'DA PEŞTE GRÖLAND SAVAŞI

(...)

HAMLET

Soba tütüyor huzursuz Ekim'de.

(...)

HAMLAET OYUNCUSU

Ben Hamlet değilim. Artık rol yapmıyorum.

5

VAHŞİCE KASILIP KALARAK / KORKUNÇ ZIRHIN İÇİNDE /
BİNLERCE YIL

(...)

OPHELIA

*Elektra konuşuyor. Karanlığın yüreğinde.*⁹⁹

Yukarıda *italik* olarak vurgulanan sözler dramatik tiyatrodaki belirtilen isimlerin altına yazılan diyalog biçimine benzemektedir, fakat buradaki temel farklılık “karakteri” belirleyen ismin tanımlayanın bulunmamasıdır. Kısaca söylemek gerekirse konuşan Ophelia olsa da söz Elektra’nındır. Aslında tam olarak Elektra’yı da işaret etmemektedir, çünkü konuşanın bu bağlamda ne yeri ne de yurdu bellidir; kısaca ifade edilirse bağlamı muğlaklaşmıştır. Bu anlatılanlar özellikle daha önce belirtilen 20. yüzyıl başı avangard yazma biçimi ışığında (ve Stein bağlamında) değinilen birçok unsuru barındırmaktadır. Tabii bu çıkarıma ek olarak özellikle Antonin Artaud’nun teatral düşüncesinin de Müller’in yazma biçimine etki ettiği açık bir şekilde dile getirilebilir.

Bir söyleşisinde de Heiner Müller yukarıda söz edilen konuya şu şekilde dikkat dikkat çeker:

Hamlet Makinesi koral bir metin, kolektif bir deneyimdir, kişisel bir deneyim değildir. “Koro/Hamlet” yazdığımda, insanlar onu okumaz, okumak istemezler. (...) Fakat *Hamlet Makinesi*’nde birçok Hamlet var.¹⁰⁰

Müller’in bahsetmiş olduğu veya ima ettiği iki temel unsur olduğu söylenebilir. Bunlardan ilki metinlerindeki “koral”lık veya çokseslilik, bir diğeri ise öznenin/karakterin ortadan kalkmasıdır. Yirminci yüzyıl başı yazma biçimi ile birlikte ve bu çalışmanın konusunu teşkil eden Stein’in tiyatro bağlamında kavramsallaştırdığı “peyzaj olarak oyun” düşüncesi ışığında bütünlüklü, biricik bir karakterden söz etmek neredeyse imkânsızdır. Çünkü Stein da *Üç Perdede Dört Aziz (Four Saints in Three Acts)* adlı oyunda azizleri birer peyzaja dönüştürdüğünü dile getirmişti. Stein’in

⁹⁹ Heiner Müller, **Hamlet Makinesi**, s. 161-162-163-167 (italikler tez yazarına aittir)

¹⁰⁰ Scheer E., “Under the Sun of Torture- A New Aesthetic of Cruelty: Artaud, Wilson and Müller”, Heiner Müller **Context and History** içinde Carl Weber’den aktaran, Ed. Gernand Fischer, Tübingen, Stauffenburg Verlag, 1995, s. 204

oyununda azizler, toplumsal bağlamdaki bir aziz mertebesindeki kişileri/karakterleri temsil etmez. Onlar peyzajı oluşturan birer “şey” olarak ortaya çıkar. Salt bir nesne denilemeyeceğinin nedeni klasik bağlamdaki özne-nesne ilişkisinden artık söz edilemeyeceğidir.

Hamlet Makinesi metnine bakıldığında, bir okuyucu için metnin üzerinde oyun kişinin ismini görür, konuşan ve konuşurulan o kişi olmasa da; ama bu durum kâğıt üzerinde yani metinde belirgindir. Bu ayrım “okuma” bağlamında dile getirilebilir; fakat metin bu şekil ile sahnelendiğinde yani Ophelia veya Hamlet yalnızca bir oyuncu tarafından “temsil” edildiğinde, görünen yani sese gelen sözlerin nereden çıktığı, ne olduğu tamamen muğlaklaşacaktır. Burada önemli olan konuşanın “şimdi ve burada” “temsil” edilmesidir. “Temsil edilen” yalnızca konuştuğu anda varolacaktır; fakat sonrasında “karakterin” kime ait olduğu ve hangi sese ait olduğu önemini yitirecektir:

(...) Şimdi bir şeyin kendisi vardır, bundan başka onun bir imi vardır ve bu im şeyin kendisinin bir temsiliyetidir. (...) O halde, durduğu yerde duran bir nesne (bir şey), o durduğu yerde ne daha önceki mevcudiyetini ortaya koyabilir; çünkü mevcudiyeti sadece o anki, şimdiki zamanda vardır; ne de olduğu yerden gitmekte olduğu yönü ve o yönün neticesini görebilir.¹⁰¹

Hamlet Makinesi'ndeki “oyun kişileri”nin durumu tam bu noktadan hareketle, yazılan ve konuşulan arasındaki farkta yatmaktadır. Metindeki oyun kişileri; “Hamlet”, “Hamlet’i Oynayan Oyuncu” veya “Ophealia” olarak okunduğunda ancak isimle konuşan arasındaki bağlam farkı ortaya konulabilir. Ama sahne üzerinde sesin kaynağının yani imleyenin kendisi de (esas belirtilen kişi, örneğin Hamlet) muğlak bir duruma düşecektir. Ophelia konuştuğunda veya dile geldiğinde anlatının ve sözlerin kime ve nereye ait olduğu muğlaklığını korumaktadır:

¹⁰¹ Ali Akay- Emre Zeytinoglu, **Pisuarın Bir Dekonstrüksiyonu**, İstanbul, Minör Yayınları, 2013, s. 45- 46

OPHELIA

Elektra konuşuyor. Karanlığın yüreğinde. İşkence güneşinin altında. Dünya metropollerine. Kurbanlar adına. İçime giren tüm spermleri dışarı atıyorum. Göğüslerimin sütünü ölümcül zehre dönüştürüyorum. Doğurduğum dünyayı geri alıyorum. Doğurduğum dünyayı bacaklarımın arasında boğuyorum. Onu fercime gömüyorum. Kahrolsun boyun eğmenin mutluluğu. Yaşasın nefret, kin, isyan, ölüm. O elinde kasap bıçaklarıyla yatak odalarınızdan geçtiğinde öğreneceğiz gerçeği.¹⁰²

Böylece *Hamlet Makinesi*'ndeki Ophelia, ne geçmiş mevcudiyetini ortaya koyabilir ne de bulunduğu yerden gitmekte olduğu yönü ve de o yönün neticesini görebilir. Bir başka anlamda söylenirse, artık *Hamlet Makinesi*'nde ne Hamlet'in kendisi ne de Ophelia yalnızca tarihi bir yazına işaret eden isimlerden başka bir şeydir.

Bu bağlamda temsil unsuruna yeniden dönülürse; Stein için söylenen "temsil" problemi de hem Antonin Artaud'nun teatral biçimi bağlamında hem de postdramatik tiyatronun düşüncesinde temel bir mesele haline geleceği rahatlıkla dile getirebilir. Özellikle bu konuda Hans-Thies Lehmann'a kulak verilirse durumu şu şekilde ifade edecektir:

Craig, Brecht, Artaud ve Meyerhold ile beraber ileriki çağdaş tiyatronun iki öncüsü Gertrude Stein ve Stanislaw Ignacy Witkiewicz'dir. Gertrude Stein'in metinleri Kübizmle ilişkili teşhir edilmiştir. Wikiewicz [ise] tiyatroya resimden gelmiştir. Bu durum şunu açığa vuruyor: Postdramatik tiyatronun tarihöncesi; tiyatro düşüncesi, sahne ve bir metin peyzajı (Stein'daki gibi) veya bozulmuş bir gerçekliğin inşasını içeren kavramları barındırır (Wikiewicz).¹⁰³

Lehmann'ın da dile getirdiği gibi Stein'in ve Wikiewicz'in tiyatro düşünceleri postdramatik tiyatronun veya "çağdaş" tiyatronun temelinde bulunan isimler olarak görülür. Özellikle Gertrude Stein'in metinlerinin hâlâ çağdaş Batılı yönetmenler tarafından kullanılması Lehman'ın söylediklerinin bir ispatıdır. Aynı Stein gibi (tabii ona göre daha çağdaş isim) Artaud da bu bağlamda rahatlıkla okunabilir.

¹⁰² Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, s. 167

¹⁰³ Hans-Theis Lehman, **Postdramatic Theater**, s. 63

“Temsil” tarihsel avangardlar (ki buna Stein da dâhil), Brecht ve Artaud ile yeniden tartışmaya açılmıştır, “sorunsallaştırılmıştır”. Özellikle Artaud’nun “Vahşet Tiyatrosu” fikrinde ortaya koydukları sorunun temellerini oluşturmaktadır. Temel olarak tiyatronun “işlevi” ve “tiyatro eylemi” Artaud’ya göre şu şekilde ifade edilir:

(...) insanları, kendilerini oldukları gibi görmeye iterek maskelerini düşürür, yalanı, yakışsızlığı, alçaklığı, iğrençliği, ikiyüzlülüğü keşfeder; duyguların en ince noktalarına dek işleyen maddenin boğucu devinimsizliğini silkeler; ve geniş topluluklara karanlık, gizli kalmış güçlerini göstererek, onların alinyazısı karşısında, o olmadan hiçbir zaman takınamayacakları yiğitçe ve üstün bir tutum takınmaya çağırır.¹⁰⁴

Bu durumu Artaud’nun tamamen metni reddetmesi olarak okumamak gerekir. Onun temel meselesi metni tiyatro eyleminin (tiyatronun tüm araçlarının) boyunduruğundan kurtarmaktır. “Tanrı-yazar”, “Tanrı-metin” hiyerarşisinden soyutlanmak ve yalnızca metnin değil tiyatronun diğer araçlarının ve öğelerinin de dâhil olduğu bir yapılanmadan bahsetmektedir:

Her ne olursa olsun, söylemekte sabırsızlanıyorum, sahneye koyma ve sahneye uygulamayı, yani salt tiyatroya özgü olan her şeyi metnin boyunduruğu altına sokan bir tiyatro, aptalın, delinin, evirtigin, dilbilgicinin, bakkalın, ozan düşmanının ve olgunun tiyatrosu, yani Batı tiyatrosudur.¹⁰⁵

Yukarıda Artaud’un vurguladığı mesele Batı tiyatrosunun geleneğinde bulunan metnin merkezi önemidir. Tabii ki tiyatro düşüncesinde metin hiçbir zaman tam olarak ortadan kalkmamıştır. Fakat tarihsel avangardlar ile birlikte ve Stein özelinde düşünüldüğünde; metnin merkezi konumu terk edilmiş, dramatik tiyatronun metin-yazar hiyerarşisi kırılmaya çalışılmıştır. Bu aynı zamanda yapısalılıksonrası düşüncede kendini gösterecek olacak “yazarın ölümü”yle kendisini gösterecektir.

“Yazarın ölümü” düşüncesi *Hamlet Makinesi*’nin yazıldığı dönemde hem felsefî hem de edebiyat alanında tartışılmaya başlanmıştır, fakat burada “yazar ölümü”nün felsefî bir arka planına girilmeyecektir. Yalnızca bir metin stratejisi

¹⁰⁴ Antonin Artaud, **Tiyatro ve İkizi**, çev. Bahadır Gülmez, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2009, s.31

¹⁰⁵ **A.g.e.**, s.38

bağlamında ve Müller'in peyzaj dramaturjisinde nasıl bir rol oynayabileceğine kısaca değinilecektir.

“Yazarın ölümü” düşüncesi özellikle de Roland Barthes'a göre, Tanrı-yazar'ın metnin merkezinden çekilmesiyle birlikte okuyucunun “ortaya” çıkışını (“okurun doğumunun bedeli yazarın ölümü olacaktır.”) salık verir.¹⁰⁶ Bu durum hem metnin hem de yazarın klasik edebiyatta ve dramatik tiyatrodaki önemini ve hâkimiyetini yerinden etmektedir. Çünkü artık bu durum okuyucunun “demokratik” seçim yapmasına olanak sağlayacaktır. Bu “demokratik” anlam daha önce de dile getirildiği gibi okuyucunun/izleyicinin tek bir merkezi anlama veya izleğe sürüklenmeden seçim yapması olanağını sağlar ve bu bağlamda düşünüldüğünde *Hamlet Makinesi*'nde de Müller kendi fotoğrafının yırtılması talimatını verir:

(...)

Çevrili duvarla

Dikenli telle hapisaneyle

Yazarın fotoğrafı.

İstemiyorum artık yemek içmek nefes almak bir kadını bir erkeği bir çocuğu bir hayvanı sevmek. İstemiyorum artık ölmek. İstemiyorum artık öldürmek.

Yazarın fotoğrafının yırtılması.

(...)¹⁰⁷

Görüldüğü gibi yazarın fotoğrafı metinde/sahnede varlığını gösterir, fakat ortadan kaldırılır. Metaforik olarak metinde yazar “öldürülür”. Bu durum metinde çift anlamlı olarak da yorumlanabilir: İlki; yazarın merkezi konumdan kopuşunu ifade ederken, ikincisiyse yazarla birlikte metnin de (klasik paradigmadaki) ortadan

¹⁰⁶ Roland Barthes, **Dilin Çalışma Sesi**, çev. Ayşe Ece, Necmettin Kâmil Sevil, Elif Gökteke, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2013, s. 68

¹⁰⁷ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, s.165-166

kalkmasına işaret eder. Bu iki durum aslında Stein’in avangard yazımında karşılaşılan bir durumdur. Çünkü “doğadaki” “bulunmuş nesne” ve varlıkları kullanarak kurmuş olduğu peyzajında bir merkez yoktur. Yalnızca görünüşe çıkarılmış ve belirli bir ilişkisellik içeren bir yapı ile karşılaşılır. Burada ne merkezde olan bir yazardan ne de hâkim konumdaki bir metinden söz edilebilir. Çünkü *Hamlet Makinesi*’nde metnin kendisi de metaforik olarak varlığını iptal etmektedir:

(...)

Daktiloyum ben. Elebaşları asılırken ilmiğe düğüm atıyorum, tabureyi çekiyorum, boynumu kırıyorum. Kendimin tutsağımı ben. (...) Rollerim tükürük ve tükürük kabı bıçak ve yara diş ve gırtlak boyun ve ip. (...) Savaşın üzerinde asılı ses geçirmez konuşma balonumda sözcük balgamları çıkaran. *Benim dramım gerçekleşmedi. Metin kayboldu. Oyuncular yüzlerini soyunma odasındaki çiviye astılar. Yerinde çürüyor suflör. İzleyici sıralarındaki içi doldurulmuş veba cesetleri parmaklarını bile kıpırdatmıyor.*¹⁰⁸

Metin, kendini bir nevi “ortadan kaldırmaktadır” (yani bu durum metnin hâkimiyetinin sorgulamaktadır). Bir önceki alıntıda yazarın kendisini ortadan kaldırmasıyla aynı bölüm içinde yer alan metnin iptali, her iki dinamiğin eşzamanlı olarak silinmesini istemektedir.

Yukarıda söylenenler bir başka anlamda da yazarın stratejik olarak metnin içerisinde yer alması, -bir malzeme olarak, hazır nesne olarak- yazar-nesne olarak da kendisini de peyzajın bir unsuru haline getirdiği anlamına gelir; çünkü yazar olarak, kendini hiyerarşik konumdan çıkararak peyzajın bir unsuru olarak konumlanır. Aynı diğer yerleştirilmiş veya bulunmuş nesnelere/olgular gibi metnin “demokratik” yapısının içine kendisini yerleştirir.

Bağlamından çıkarılmış nesnelere, figürlerin temel meselesi Müller’in yazımında metinlerarasılık kavramının kullanıldığı göze çarpar. Bu kavram peyzajın bütünselliği içinde önemli bir yere tekabül edecektir.

¹⁰⁸ Hiener Müller, *Hamlet Makinesi*, s. 164 (metinde olmayan italik yazı biçimi tez yazarı tarafından yapılmıştır.)

Metinlerarasılık kavramını Bahtin'in diyolojizmine kadar götürmek mümkündür. Çünkü Bahtin'in monolojiye karşı dillendirdiği kavram çoksesliliğe (*heteroglossia*) işaret etmektedir. Bu durum yazarın tek dili (perspektif) değil birçok dili kullanmasıdır. Bahtin, çokseslilikten bahsederken akademik dil, günlük dil, resmi dil gibi dilleri de kasteder. 1960'lardan sonra, özellikle post-yapısalcılarla birlikte, Derrida'nın yapısöküm yöntemiyle de okunabilecek ve aynı zamanda “yazarın ölümü” tartışmalarının yapılmasıyla birlikte artık metin-okuyucu ilişkisinin değiştiği bir süreçten bahsedilebilir.

Derrida'nın dil üzerine düşüncesinde, gösteren direkt olarak gösterilenle doğrudan ilişkili değildir. “Gösterenle gösterilen arasında birebir karşılıklı ilişkiler yoktur”.¹⁰⁹ Çünkü, “Saussurecü düşüncedeyseniz, her göstergeye bir birlik gözüyle bakılır.”¹¹⁰ Fakat bu durumu Derridacı bağlamda düşünüldüğünde gösterenle gösterilen arasındaki sonsuz ilişkiyi metin için de söylemek mümkündür. Derrida için, kelime ile şey veya düşünce gerçekte tek olamaz. Derrida, herhangi bir göstergeli okuduğumuzda mananın açık olmadığını söylemektedir. Çünkü anlamlar sürekli olarak gösterenler zincirinde hareket eder. Bu yüzden anlam tek bir göstergeliye bağlanamaz. Dolayısıyla, metin de kendinden önceki tüm söylenenleri içerisinde barındırır ve her okuyucu “yeni” bir metin oluşturur:

(...) Tıpkı göstergelerin başka göstergelere göndermesi gibi, metinler de başka metinlere gönderirler. Yapısökümcüler belli bir keşişme noktasını imleyen, durmaksızın genişleyen böylesi bir ağı *metinlerarasındalık* [metinlerarasılık] diye adlandırır. Metne ilişkin yorumların sürekli çoğalması söz konusudur burada. Üstelik hiçbir yorum kendisinin en son ve doğru yorum olduğu savında bulunamaz.¹¹¹

Metinlerarasılık kavramı yalnızca diğer metinlerle diyalog kuran değil, aynı zamanda metni yorumlarken “yorum”ların bir sınırının da olmamasıdır. Bu da metni “tükenmez” ve “tüketilemez” bir hale sokmaktadır.

¹⁰⁹ Madan Sarup, **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, çev. Abdülbaki Güçlü, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2004, s.52

¹¹⁰ A.g.e., s.52

¹¹¹ A.g.e., s.81

Temel olarak bakıldığında bu kavram, *Hamlet Makinesi* için de geçerlidir, çünkü metin başlı başına Shakespeare'in *Hamlet* metniyle diyalog kurmaktadır veya böyle bir niyeti olduğu söylenebilir. Postyapısalcı düşüncenin belirttiği gibi "artık özgün bir şey yoktur, her şey yazılmıştır ve söylenmiştir", düsturu bağlamında düşünüldüğünde, *Hamlet Makinesi* metninin diğer metinler ile oluşturulduğu (üretildiği) rahatlıkla görülebilir.

Lyotard *Postmodern Durum*¹¹² adlı kitabında, büyük öyküleri Marx ve Hegelci perspektiften üstanlatılara karşı reddeder ve bir bütün olarak hiç kimsenin bu şekilde bir anlatıyı anlamayacağını savunur. Lyotard, bütünlüğün reddi ile birlikte dil oyunlarının, zamanın, "insan öznesi"nin ve toplumun kendisinin bölünmüşlüğünden (parçalı yapı) söz eder.¹¹³ Artık odaklanılması gereken şey parçalı olanın kendisidir ve bu parçanın nasıl bir anlam oluşturacağıdır. Organik bir bütünlüğün reddi, bir nevi birliğin çözülmesi "büyük anlatıların" üstün bakışını ortadan kaldırmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşımla birlikte artık metinler montaj (kurgu) adı verilen bir ilkeyle oluşturulur. Çünkü:

Montaj gerçekliğin parçalanmasını var sayar; bütünlüğün görünüşünü kırar, bu yolla da dikkatleri gerçekliğin parçaların gerçekliğinden oluştuğuna çeker. Avangard yapıt kendisinin bir yapay inşa, insan eli değmiş bir ürün olduğunu ilan eder. Organik sanat yapıtta materyal bir bütün olarak ele alınırken, avangard yapıtta materyal yaşamın bütünlüğünden söküp atılarak yaşamdan yalıtılır.¹¹⁴

Böylece sanat yapıtının organik bütünlüğünün parçalanmasıyla, fragmanlar ile kurgulanan bütünlükten "yoksun" bir yapay işle karşılaşılır. Bu "yapay"lık aynı zamanda metnin oluşumunu (kurulumunu) da açık eder yani gizil olanı görünür kılmaya çalışır.

Metinlerarasılık yaklaşımının -daha önce Peter Bürger ile açıklanan avangard düşüncenin kullanmış olduğu- olgu, olay veya nesnelere bir şekilde bağlamından

¹¹² Ayrıntılı bilgi için bkz. Jean-François Lyotard, **Postmodern Durum**, çev. İsmet Birkan, İstanbul, Bilgesu Yayınları, 2013

¹¹³ Madan Sarup, **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, s. 211

¹¹⁴ **A.g.e.**, s. 211- 212

çıkardığı düşünülebilir. Olgular, nesnelere ve olayların bağlamlarından çıkarılması, hem Stein ile kurulacak bağda hem de Müller'in bağlamında düşünüldüğünde her iki yazarın dramaturjilerinin temelinde bulunmaktadır. Böylece her iki yazar "avangard düşünce" bağlamında birbirine yaklaşmaktadır. Kısacası bu iki yazarın, oyun yazarlıklarının temelinde birçok nesne veya olayın tarihsel bağlamından çıkartılıp birer kullanım nesnesi haline gelmesi izlenmektedir. Böylelikle kullanılan nesne veya olay tarihsel bir bağlamdan soyutlanmış olur ve nesne veya olayın kanıksamış anlamları da "kelimenin" kendisinden tasfiye edilir.

Bu başlık altında son olarak, ilk bölümde değinilen heterotopya kavramını *Hamlet Makinesi* için okumak mümkündür. Çünkü Müller'in "peyzaj olarak oyun" kuruluşu bağlamında düşünüldüğünde mekân olgusunun son derece önemli olduğu söylenebilir.

Joseph M. Dudley'in "Varlık ve Hiçlik: *Hamlet Makinesi*'nde Öteki ve Heterotopya" (*Being and Non-Being: The Other and Heterotopia in Hamletmachine*)¹¹⁵ adlı makalesinde *Hamlet Makinesi*'nde hem felsefi hem de öteki kavramı bağlamında heterotopyayı dile getirmiştir. Bu çalışmanın ilk bölümde dile getirilen Michel Foucault'nun ütopyalara karşı konumlandığı heterotopya kavramıyla *Hamlet Makinesi*'ni de okumak imkânlı olacaktır. Müller, aynı *Germania Berlin'de Ölüm* adlı oyununda olduğu gibi *Hamlet Makinesi*'nde benzer bir mekân kurgusu yaratmaya çalışmıştır. Fakat buradaki temel fark *Germania Berlin'de Ölüm*'de seçilen mekânlar daha dünyevidir, yani fiziki dünyada karşılığı olan ya da bulunabilecek yerlerdir. *Hamlet Makinesi*'nde ise neredeyse "imkânsız" sahne direktifleri ile mekân algısı yaratılmaya çalışılmıştır ("Okyanusun derinlikleri", "buz çağı", "Meme kanseri bir güneş gibi parlar", gibi sahne reji direktifleri).

Heiner Müller bir söyleşisinde yukarıda söylenenleri destekleyecek bir yorumda bulunmuştur:

¹¹⁵ Joseph M. Dudley, *Modern Drama*, s. 562-570

(...)

Hamlet Makinası'nı yazarken aklıma gelmişti. O metni yazarken ilk kez... Hayır, ilk kez değildi, *Mavzer*'de ilkti neyse, sahne üzerine dair hiçbir tasarım yoktu. En küçük bir düşünce bile. Kafamda metin için hiçbir mekan, sahne, oyuncu, hiçbir şey yoktu. Sanki ıssız bir kuşakta yazılmıştı ve sonra hep böyle devam etti. *Hamlet Makinası*'nda da aynı şekilde, orada umutsuz reji direktifleri var, hiçbiri gerçekleştirilebilir değil, oyunun olabileceği hiçbir alan yaratamamam bir semptom. Bu temelde şu demek, bunlar öyle oyunlar ya da metinler ki oyun alanları yalnızca benim beynim, kafam. Bu kafatasının içinde oynuyorlar. Bu tiyatro nasıl yapılabilir? Bu soru Artaud'nun tiyatro provokasyonunun merkezinde durur, ve bu bir teori değil, yalnızca metoda dönüştü artık. Yani beyin akımları, kafatası sınırlarında oluşan bir tiyatro.¹¹⁶

Müller'in tiyatro fikrinde, dramatik tiyatronun mekânsallığı dışına taşarak (aslında ilk bölümde de tartışılan heterotopik bir alan yaratılması) bir nevi mekânla ilgili sahne direktiflerini de imkânsız kılmaya çalışır.

Hamlet Makinesi'ndeki bu alanlara bakılacak olunursa şu örnekler ile karşılaşılır:

2

KADININ AVRUPASI

Enormous room.[Devasa bir oda] *Ophelia. Yüreği bir saat.*

3

SKERZO

Ölüler Üniversitesi. Ölü filozoflar kitaplarını mezar taşlarından (kürsülerinden) Hamlet'in üzerine fırlatırlar. Ölü kadınlar galerisi (...). Bir salıncakta meme kanserli Meryam Ana. (...) Meme kanseri bir güneş gibi parlar.

¹¹⁶ Ute Scharfenberg, "Tiyatro Krizdir" (Heiner Müller'le Söyleşi), **Agon Tiyatro** içinde, çev. Mine Süngün, Ankara, Doruk Kitapçılık-Yayıncılık, , sayı. 10, 1997, s. 104

VAHŞİCE KASILIP KALARAK / KORKUNÇ ZIRHIN İÇİNDE /
BİNLERCE YIL

*Okyanusun derinlikleri. Ophelia tekerlekli sandalyede. Yanından balıklar enkazlar cesetler ve ceset parçaları geçer.*¹¹⁷

Müller'in metinlerindeki mekânları veya alanlar ütöpik değildir, tam tersine Foucault'nun tanımlamasından yararlanarak açıklanırsa "heterotopik" alanlardır. Bu alanlar, hem tecrit edilen hem de belirli kuralları yerine getirerek barınılacak yerlerdir. "Dünyevidir", fakat gerçek dünyanın içinde dışlanmış ve öteki olarak konumlandırılmışlardır. Tam da Müller'in oyun kişileri bu alanlardan soluk alarak varolurlar. Bu heterotopik alanlarda/mekânlarda, Ophelia, Hamlet, Elektra gibi Batı Avrupa'nın tarihsel isimleri gerçek dünyada bulunmaması gereken yerdedirler. Gerçek dünyanın dışlayacağı veya çöplük olarak nitelendirileceği mekânlarda varılmaktadırlar. Bu kişiler ancak gerçekçi dramatik bir metinde "ütöpik" alanlarda bulunabilir. Çünkü bu alanlar (ütopyalar) "mevcut olmayan, fakat gerçekleşmesi arzu edilen bir düzen"dir. Bu arzu edilen düzen ise "kusursuzdur". Heiner Müller ise bu kusursuz düzenden ve ütopyadan soyutlanarak mekânlarını/alanlarını heterotopyaya dönüştürmüştür.

"Müller'in *Hamlet Makinesi*'ndeki durum bir tiyatro alanına [konvansiyonel] karşı kurulur."¹¹⁸ Yani *Hamlet Makinesi* dramatik tiyatronun ve bu bağlamdaki yaşamın karşında konumlandırılır. Bu konumlandırmayla birlikte okuyan veya izleyen bu metinde/sahnelemede bulunan mekânlarla/alanlarla özdeşleşemez. Seyirci, yazar tarafından tasvir edilen mekânları alanları ancak "zihninde" canlandırabilir. Hamlet Makinesi'nde oluşturulan alanlar, bir nevi anti-mekânlardır. Dramatik tiyatronun karakterinin, "heterotopik" bir mekânda barınması oldukça güçtür, hatta imkânsızdır. Şayet barınıyorsa geçerli bir "sebebi" vardır, gerekçeleri oyun içerisinde inşa edilir. Fakat Müller'in metninde bu mekânlar yalnızca okuyucunun/seyircinin imlegemine bırakılmıştır.

¹¹⁷ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, , s. 161-162-166

¹¹⁸ Joseph M. Dudley, **Modern Drama**, s. 569

Son kertede, *Hamlet Makinesi*'nde heteropya üzerinden mekânları/alanları tarif ederek okumanın, Heiner Müller'in peyzaj dramaturjisinin bir parçasını oluşturduğu rahatlıkla dile getirilebilir.

Kısaca toparlanması gerekirse, bu bölümde açıklanmaya çalışılanlar “peyzaj olarak oyun”, “bulunmuş nesnelere (olgular)”, “yazarın ölümü”, tiyatrodaki “temsil” problemi ve bu bağlamda karakterin/oyun kişinin “ölümü” ve Foucault'nun heterotopyası gibi unsurlar Müller'in yazma stratejisini de açık etmektedir. Bunu gerçekleştirirken yukarıda anılan unsurlar Müller'in metinlerinin dramaturjik çatısını oluşturmaktadır. *Hamlet Makinesi*'nde kullanılan tüm kavramlar, düşünceler, olgu ve olaylar Müller için bir malzemedir. Bu “malzemeler” yazarın elinde başka bir biçime dönüştürülerek teatral bir dil oluşturulmuştur.

3 RESİM TASVİRİ: “CANLI BİR TABLO”

Müller, *Resim Tasviri* adlı oyunu 1984 yılında tamamlanmıştır. Bu oyun hem bu çalışma içerisinde konu edilen oyunlardan hem de Müller’in özellikle son dönem oyunlarından ciddi farklılıklar göstermektedir. Metin altı sayfalık uzun bir cümleden oluşmaktadır. Bu metinde diyalog, bir oyun kişisi (veya “karakter”), bir çatışma, bir mekân yoktur. Bu özellikler Müller’in diğer oyunları için de rahatlıkla dile getirilse de, bu metin keskin bir biçimde dramatik tiyatronun birçok niteliğini¹¹⁹ ortadan kaldırmıştır.

Müller, *Resim Tasviri*’nde özellikle resim ve metin arasında kurulan bir ilişkiyi ortaya çıkarmak niyetindedir. Metindeki anlatıcı okuyucuya/seyirciye bir resmi tasvir etmektedir. Resmin araçları (imgeleri, renkleri, vb.) resimsel, imgesel olanla birlikte bir metni meydana getirmiştir. Metin, okuyucuya/seyirciye birçok anlam düzeyini de beraberinde getirmektedir.

İmgeler yalnızca sanat ve edebiyat için önemli değildir; ayrıca felsefe ve optik, matematik ve inanç, medya ve iletişim gibi birçok farklı alanlar için de önemlidir. (...) [ve] grafik, optik, kavrayış, akli ve sözel imgeler bu alanlar içinde yer alır.¹²⁰

İmgeler yalnızca sanat veya edebiyatla değil, birçok farklı alanla bağlantılı olarak ilişki kurmaktadır. *Resim Tasviri*’ni okuyan veya seyreden bir kişi; optik, akli kavrayış ve sözel imgeler gibi unsurlar ile karşı karşıya kalacaktır. Özellikle bu metni okurken yalnızca metni anlamak veya anlamlandırmak işe yaramayacaktır. Aksine anlatılan resim/imge zihinde canlandırılacak ve tasarlanacaktır. Dolayısıyla okuyucu/seyirci yalnızca metinde verilen ile baş başa kalmayacaktır, aynı zamanda kendi imgelem gücüyle de resimde verilmeyenlerini, anlatılmayanlarını tamamlayacaktır. Aslına bakılırsa Müller için “tiyatro” veya “metin” tanımı kendi sözleriyle şu şekilde ifade edilebilir:

¹¹⁹ Dramatik tiyatronun başlıca kavramları olan: karakter, eylem, olayörgüsü, mekân, zaman vb.

¹²⁰ Florian Vaßen, “Images become Texts become Images: Heiner Müller’s Bildbeschreibung (Description of a Picture)”, **Heiner Müller Context and History** içinde, ed. Gerhard Fischer, Tübingen, Stauffenburg Verlag, 1995, s. 165

(...) [metin] ölümün ötesindeki bir manzarayı tasvir etmektedir. Olay her türlü gelişebilir, çünkü sonuçlar geçmişte kalmıştır, yok olmuş bir dramatik yapıda bir anının patlamasıdır.¹²¹

Bir anın veya bir tasvirin dillendirilmesiyle bir şey resmedilir, tarif edilir. Bu belirli bir başı, ortası ve sonu olmayan; belirli bir nedensellik taşımayan; salt bir hikâyenin olmadığı bir atmosferde gerçekleşir. Yalnızca bir anın veya bir hatıranın “patlamasıdır”. Aynı zamanda Müller için metin “güncel” olanın, yani bir nevi “şimdi” ve “burada”nın da temsil edilemezliğini barındırır. “Bir metin, yalnızca tiyatronun sözde yapısını temsil edemediğinde, tiyatro için verimli ya da ilginçtir.”¹²² Tam bu noktadan hareketle Heiner Müller’in hem *Resim Tasviri* adlı oyunu hem de diğer metinleri için dramatik tiyatro bağlamında “temsil edilemez” olanı dile getirme çabasında olduğu söylenebilir.

Resim Tasviri’nin ne anlama geldiğini ve nereden oluştuğuna bakmanın, bu başlık altında değinilecek açıklamalara da yardımcı olacağı aşikârdır. Bir resim tasviri temel olarak iki bağlamda okunabilir: İlk olarak sanat eleştirisi ve estetik; ikinci olarak da pedagojik ve politik. Özellikle pedagojik ve politik bağlam resim tasviri için önem arz etmektedir:

“Resimlerin tasviri” okul eğitimlerinde meşhurdur. “Öznel bakış açısı” ve “yorumlama”nın sistematik olarak tasvirten hariç tutulmuş Federal Alman Cumhuriyeti’nde tüm nesil, Rhan ve Pfleiderer’in Alman didaktizmi ile yetişmiştir. Aksine bugün, “resim hakkında yazma”nın tüm çeşitli biçimlerinde önemli bir şey ve verimli bir okul eğitimi meydana getirir. Sanat bilimindeki tartışma veya Alman didaktizmi, tabii ki, şiirsel gösterim ve gerçek bir resmin dönüşümü yalnızca “sözel ve resimsel” karşılıklı özel bir ilişkinin olduğu, sanatın kendi içerisindeki kelime-imge ve imge-kelime yapısındaki ilişkilerden temelde farklıdır.¹²³

Görüldüğü gibi, resim tasviri Alman okul eğitimin sisteminde bir eğitim metodu olarak kullanılır. Okul eğitimindeki bu didaktizmin sistemin mevcut düşünce ve ideolojilerini anlatmak için bir araç olarak kullanılmaktadır. Okumadan ve

¹²¹ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, s. 220

¹²² Heiner Müller’den aktaran Ana Rodriguez Arana, “*Descripción de un cuadro* de Heiner Müller: El teatro como lugar de escritura de la historia”, **Territorio Teatral**, no.3, 2008, s.1

¹²³ Florian Vaßen, **Heiner Müller Context and History**, s. 166

anlamdırmadan ziyade, bir tablo olarak tasvir etmek veya canlandırmak akılda daha kalıcı olacaktır. Böylece aktarılmak istenen -özellikle ilk ve orta öğrenimdeki öğrenciler için- kalıcı bir şekilde zihinlere yerleşecektir. Bu bahsedilen tasvir modeli Fransızca olarak “tableau vivant” olarak yani “canlı tablo/resim” şeklinde adlandırılır. Bu bir tiyatro gösterisi olarak da okunabilecek bir performanstır. Bu tarz özellikle Avrupa’da 1830 ile 1920 yılları arasında popülerliğini sürdürmüştür. “Tableau vivant” performansı sırasında rol kişileri; edebiyat, tarih, sanat ve gündelik yaşamdan kesitleri sahnede temsil eder. Perde açıldığında sessiz ve donmuş bir şekilde sahne üzerinde belli bir süre dururlar. Tabii sahnedeki rol kişileri temsil etmiş oldukları duruma/kişilere uygun olan kostüm, makyaj ve sahne dekoru kullanır. Bu duruma kimi zaman müzik veya şiir de eşlik eder.

“Tableau vivant” ayrıca sanat galerilerinde “eğitim” aracı olarak da kullanılmıştır. Özellikle çocukların kimlik, karakter, anlatım, politik ve soyutlama gibi becerilerini geliştirmelerinde de önemli bir rol oynamaktadır. Halen Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri’nde bulunan birçok müzede bu performans özellikle orta öğretim öğrencileri tarafından gerçekleştirilmektedir.¹²⁴ Öğrenciler müzede bir tablonun önüne geçerler ve resimde bulunan kişilerin duruşlarını taklit ederler. Bu durum tablonun bir nevi canlandırılmasıdır. Belirli bir hazırlık içinde gerçekleştirilen “canlı tablo” performansında, öğrenciler resimdeki kişilerin kıyafetlerinin aynılarını giyerek taklidi gerçekleştirirler.

Heiner Müller’in yukarıdaki açıklamaları da bildiğini düşünerek ve göz önünde tutarak *Resim Tasviri* adlı oyun yukarıda aktarılan bağlamda okunabilir. Müller, *Resim Tasviri*’ni sahne tasarımı okuyan öğrencinin tasvirinden yola çıkarak yaptığını dile getirir ve durumu şu şekilde özetler:

(*RESİM TASVİRİ*’m için) Sofia’da üniversitede ilk dönemi olan bir sahne tasarımı öğrenciyle konuştum. (...) Bir rüyanın çizimini yapmış. Freud okumamış, bu yüzden de sembollere ket vurmaksızın birebir çizmiş. (...) O hâlâ bir amatör gibi çiziyordu (...) Herhangi bir bulut çizemedi ve bu nedenle birçok şey de iyi kötü yanlıştı. Fena bir halde ince ince çizilmiş veya işaret edilmiş bulutlar, resimde

¹²⁴Shannon Murphy, “Tableaux Vivant: History And Practice”, (çevrimiçi), <http://artmuseumteaching.com/2012/12/06/tableaux-vivant-history-and-practice/>, 28 Mayıs 2015

sanatsal bir tasarım veya amaç barındırmıyordu. Onları doğru bir şekilde yapmak istiyordu. Doğal olarak, bu mükemmeliyetçiliğin yoksunluğu aracılığıyla, uzam mükemmel çizim veya boyamanın kaplamasıyla belirmişti. Resimde çatlaklar vardı (...) Sonra resmi tasvir etmeye başladım (...) Böylece resim yavaş yavaş yazıyla kaplanıp gitgide soyutlaşmaya başladı. Resim sanatında, resim tasvirlerinin varolma eğilimi onların yalnızca yazı ile örtülmesidir. Bu, artık, harfi harfine olmak zorunda değil, fakat bu durum edebiyat katmanının resim üzerindeki yükselmesidir.¹²⁵

Müller'in oyunun yazılma seyrini anlattığı bu sözlerinde yer alan tanımlamalar tasvir edilen resmin "gerçek"liğinde değil, onun anlatılmasında yani bir nevi yorumlanmasında yer almaktadır. Özellikle gerçekçi sanat eğiliminde, kusursuz bir biçimde fiziki dünyadaki nesnelere, imgelerin ve doğanın çizilmesi söz konusudur. Fakat bu durum (özellikle Rönesans'tan 20. yüzyılın başına kadar) 20. yüzyıl başı tarihsel avangardlar ile sekteye uğramıştır. Artık mesele yalnızca doğada veya genel olarak fizik dünyada (gerçek dünyada) olanın resmedilmesi değildir; tarihsel avangardlar ile birlikte, Empresyonistler resimde renk tonlarıyla ve çizgilerle kurdukları birliktelik; Kübistlerin tamamen merkezi perspektifi reddederek bakana göre konumlanmış resim biçimini terk etmeleri gibi durumlar, resim sanatının kanıksanmış birçok dinamiğinin değiştiğinin bir göstergesi olarak okunabilir. Böylelikle tuvale veya herhangi bir mekân içerisine çizilmiş veya yerleştirilmiş resim yalnızca doğanın birebir taklidi yerine, dille resmin beraberliğini de kanıtlar niteliktedir.

20. yüzyıl başından itibaren resim sanatındaki radikal değişimler ile edebiyat/tiyatroyu da etkilemiştir. Bu değişimleri de göz önünde tutarak Müller için resim tasviri çeşitli anlamlar ve tanımlamalar da taşıdığı şu şekilde belirtilebilir:

(1) Bu, Müller'in seçtiği veya özel bir resim tipi olan spesifik bir resimdir. Soyut değildir; bu resim günlük objelerin gerçekçi temsilidir ve aynı zamanda bir rüyanın kesiti olarak gerçeküstücü alışkanlığı bozan bir gerçeküstüdür.

¹²⁵ A.g.e., s. 169-184

(...) resim bir doküman olarak var olmaz, çünkü çeşitli medyalararasılık ve metinlerarasılık aracılığıyla boyayarak kaplanır.

(2) Olayörgüsüyle hiçbir ilgisi yoktur, fakat çeşitli muhtemel hikâyeler vardır.

(3) ve kendi eliyle [Müller tarafından] gözlem veya betimleme, gözlem öznesi olarak tasfiye edilir veya çoğaltılır.¹²⁶

Gözlemin veya betimlemenin gözlemci/bakan tarafından tasfiye edilmesi, aynı zamanda resimde yer alan imgelerin de yorumlanmasını sağlar ya da bir başka deyişle, düşüncenin kendisi tasvir ile boyanır. Bu durum somut bir biçimde ifade edilecek olursa; imge, düşünce aracılığıyla yeniden çizilir ve aktarılır. Bu tanımla ressam René Magritte'in benzer bir düşünceyi şu sözlerle dile getirmektedir:

Benzer olmak, sadece düşünceye ait. Düşünce, gördüğü, işittiği ya da bildiği haline benziyor; dünyanın kendisine sunduğu şey haline geliyor.¹²⁷

Sözün/dilin düşünceyle ve anlatımla olan ilişkisi kadar dilin imgeyle/resimle olan ilişkisi de bir o kadar önemlidir. Çünkü bir resmi ifade ederken, o resmin ifade edilebilirliği konusu her zaman muğlaktır:

(...) dilin resimle olan bağlantısı sonsuz ilişkidir. Bunun nedeni sözün yetersizliği ve görünenin karşısındaki kapatmaya boşuna uğraşacağı bir açığının olması değildir. Bunlar birbirlerine indirgenemez niteliktedirler: gördüğümüz şeyleri istediğimiz kadar anlatalım, görünen şey hiçbir zaman söylenen şeyin içine sığamaz ve söylenmekte olan şey imgeler, eğretilmeler, kıyaslamalar aracılığıyla istendiği kadar gösterilmeye çalışılsın, bunların ışıklarını saçtıkları yer gözlerin gördüğü değil de, sentaksın ardışıklığının tanımladığı yerdir. Öte yandan özel ad bu ayırmda bir yapmacıktan başka bir şey değildir: parmakla işaret etmeye, yani, konuşulan mekândan bakılan mekâna farkına varmadan geçmeye olanak vermektedir; yani onları sanki aralarında uyumlumuşlar

¹²⁶ A.g.e., s. 169

¹²⁷ Michel Foucault, **Bu Bir Pipo Değildir**, çev. Selahattin Hilav, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2012, s.56

gibi birbirleri üzerine uygun bir şekilde kapatmaya izin vermektedirler.¹²⁸

Michel Foucault'ya göre, bir resmin dilin içine yani sözün içine sığamayacağıdır. Aynı zamanda bu durum, anlatılan taraftan bakılan tarafa geçişin de bir göstergesi olarak görülür. Yani bir resmi betimlendiğinde, ister istemez “tarif edilmezlik” veya “sonu olmayan” bir dilsel alana girilmiş olur. Böylece artık tablonun/resmin ne gösterdiği değil, ona bakanın, yorumlayanın dilindeki sonsuzluk önem arz etmeye başlar. Bunun diğer bir anlamı ise betimleyicinin aynı zamanda resmin/tablonun bir parçası haline gelmesi ve beraberinde yeni bir tablo/resim oluşturması olarak da okunabilir.

Müller'in tasvirini yapmış olduğu tasarım öğrencisinin resmine dönülürse, o çalışmada temel sorun aslında öğrencinin dünyayı “gerçek” bir şekilde resmedememesi değildir; bulutlar bilindik bir buluta benzemeyebilir veya çizgiler mükemmelliğini korumayabilir. Buradaki temel mesele, Müller'in resmin boya ile kaplanan yüzeyi dışında görmüş olduğu çizimden bir tasvir oluşturması, yorumlamasıdır. Müller'in bahsettiği resim görülme (okuyucu tarafından) bile onun tanımlamaları üzerinden bir imgelem oluşmaktadır. Artık bulutun bulut gibi olma özelliği veya niteliği yalnızca düşünenin zihninde canlandırdığı imgeyle ilintili olacaktır. Bu da, anlatılan veya tasvir edilen bir resmin yorumunun sonsuzluğunu da kanıtlamaktadır. Foucault'ya göre;

Tutarlı, denk düşen ve sistemli işaretler olarak göstergelerin, öncelikle, özgün olarak ve gerçek olarak varolduğuna inanmak, yorumun ölümü demektir. Buna karşıt olarak, yorumun yaşamı, sadece yorumların varolduğuna inanmaktır.¹²⁹

Yorum, anlatıcının ağzında okuyucunun görmediği tabloyu görünüşe açıyor. Yorumlayan tabloyu yeniden çiziyor; her satırda, her kelimedede. Ama anlatıcının muğlaklığını koruduğu bir yerden. İşte tam da burada dil ile resim başka bir bağlamda söz ile resim “canlı tablo”yla birlikte teatral bir biçime bürünüyor.

¹²⁸ Michel Foucault, **Kelimeler ve Şeyler**, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, İmge Kitapevi, 2013, s. 36

¹²⁹ Foucault'dan aktran James Harkness, Michel Foucault, **Bu Bir Pipo Değildir**, s. 16

3.1 *Resim Tasviri* Adlı Oyunda “Peyzaj Olarak Oyun” Düşüncesinin Unsurları

Resim Tasviri, Heiner Müller’in diğer oyunları ile kıyaslandığında farklı bir yerde durmaktadır, çünkü metin uzun bir cümle olarak devam etmekte ve metinde kimin konuştuğu bilinmemektedir. Metinde belirleyici herhangi bir oyun kişisi, mekân, zaman ve diyalog gibi dramatik tiyatro unsurlarının bulunmaması oyunun temel özellikleri arasında yer almaktadır.

Müller’in adı geçen metninde, bir resmi tasvir ederek başlar:

Bozkır ile savan arası bir manzara [peyzaj], gökyüzü Prusya mavisini, içinde iki dev bulut yüzüyor, tel çerçeveye tutturulmuş gibiler, her halükârda bilinmeyen bir yapıları var, soldaki, daha büyük olan bir eğlence parkının ipini koparmış şişme hayvanı olabilir pekâlâ, ya da eve doğru uçan bir parça Antarktika, ufukta yassı sıradağlar, manzaranın [peyzajın] sağında bir ağaç, dikkatle bakıldığında farklı boylarda üç ağaç, mantar biçimindedirler, gövdeleri dip dibe, belki tek kökten çıkma, ön plandaki ev el işçiliğinden ziyade sanayi ürünü, muhtemelen betondan; bir pencere, bir kapı, çatı evin önündeki ağacın dallarının yapraklarıyla kaplı, boyu evinkini aşmış ağaç arka plandaki ağaç grubundan farklı bir cinsten, görülebildiği kadarıyla yenebiliyor meyvesi, ya da konukları zehirlenmeye uygun, yarısı ağacın tepesinin gölgesinde kalan bahçe masasının konumundan, güneşin, ya da bu ortamı aydınlatan ne ise, resmin anında tepe noktasında olduğu çıkabilir, belki orada GÜNEŞ daima ve EBEDİYEN vardır; güneşin hareket edip etmediği resimden anlaşılmıyor, bulutlar da, eğer bulut iseler, belki de durdukları yerde yüzüyorlar, GÖKYÜZÜ gibi keyfi bir tanıma sahip lekeli mavi tahtaya tutturulmuşlar tel çerçeveye, bir ağacın dalına bir kuş tünemiş, yapraklar kuşun kimliğini gizliyor, akbaba olabilir ya da tavus kuşu ya da tavus kuşu kafalı bir akbaba (...)¹³⁰

Metnin başlangıç cümleleriyle birlikte tasvir edilen bir peyzajla karşılaşmaktadır. Metinde ayrıntılı bir şekilde gökyüzü, ağaç ve aynı zamanda tarif edilen evin de yapılmış olduğu malzemeden de bahsedilmektedir. Ev, ağaç dışında güneşin tanımını bir “ebedilik” içinde tarif edilmektedir. Tanık olunan veya yorumlanan peyzaj (manzara) yan yana durmakta, ayrıntıların yorumlandığı bir sahne dekoruna dönüşmektedir. Bu satırlar hem bir resim tasvirinin ayrıntılı bir şekilde

¹³⁰ Heiner Müller, *Hamlet Makinesi*, s. 215

anlatırken/yorumlarken hem de dramatik bir metnin “parantez içi” gibi sahneyi alımlayıcıya tarif etmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde metin altı sayfalık bir tasvir anlatısını sunarken aynı zamanda da uzun bir “sahne direktifini” de ayrıntılarıyla vermektedir.

Tasvirin anlatısının muğlaklığıyla birlikte, betimlemelerin net olmadığı, daha doğrusu açık bir şekilde tanımlanmadığı da görülmektedir. Örneğin, “bir ağacın dalına bir kuş tünemiş, yapraklar kuşun kimliğini gizliyor, akbaba olabilir ya da tavus kuşu ya da tavus kuşu kafalı bir akbaba”¹³¹ veya “görülebildiği kadarıyla [ağacın] yenebiliyor meyvesi, ya da konukları zehirlemeye uygun”¹³² ifadeleri muğlak ifadelerdir. Kimliği belirli olmayan anlatıcı/tasvirici gördüğünü ne anlamda yansıttığı veya böyle bir gaye taşıyıp taşımadığı da muğlaklığını korumaktadır.

Gertrude Stein’in “peyzaj olarak oyun” düşüncesinde metafor olarak kullanmış olduğu “doğa” veya “doğaya ait olan unsurlar”, *Resim Tasviri*’nde somut bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Ağaçların tepelerle, tepelerin gökyüzüyle olan ilişkisi (ilişkiselliği) tam da Stein’in tanımladığı gibi yan yanadırlar ve aralarında belirli bir nedensellik ilişkisi bulunmamaktadır. Tasvirin yönelimi metnin ilerleyen bölümlerinde bir kadının “hikâyesi”ne doğru evrilsede, anlatıcının muğlak tanımlamaları belirli bir nedenselliğin resim boyunca kurulamadığının bir göstergesidir.

Tasvir net olmayan bir bağlamda “insan dışı” unsurları tarifleyip başlasa da, betimlenen bu unsurların yanında bir kadın belirtmeye başlar:

(...) resmin sağ yarısına hâkim olan kadına dönük, kadının başı sıradağları ikiye bölüyor, yüzü yumuşak ifadeli, çok genç, burnu fazla uzun, burun kökünde bir şişlik, belki de bir yumruk darbesinden, sanki bir imgeyi görmek istemezmiş gibi yere çevrili kadının bakışı, saçları uzun ve tel tel, sarı ya da kirli beyaz, sert ışıkta ayırt edilemiyor, giysisi delik deşik bir kürk manto...¹³³

¹³¹ A.g.e., s. 215

¹³² A.g.e., s. 215

¹³³ A.g.e., s. 215

Artık doğaya ait unsurlardan bu peyzaj içerisinde yer alan bir insanın tasvirine geçildiği görülmektedir. Tasvirinin, “kadının başı sıradağları ikiye bölüyor” cümlesi resim tekniği olarak okunabileceği gibi, insanın da peyzajın bir parçası olduğu vurgulanır. Tabii ilerleyen satırlarda tasvir ağırlıklı olarak evin içinde, insan ögesine yoğunlaşmaya başlayacaktır:

(...) muhtemelen keten gömleğinin bir tarafı lime lime olmuş fazlaca geniş yeniden çıkan kırılğan bir kolun ucundaki el kalbin ya da sol göğsün hizasına yükseliyor, karşı koyma bildik bir dehşete yönelik (...) kadın dizlerine kadar hiçlikte duruyor, resmin kenarı bacaklarını kesmiş, yoksa adamın evden çıktığı gibi o ada yerden mi bitiyor ve gözden mi kayboluyor yerin içinde, adamın evin içinde girip gözden kaybolduğu gibi...¹³⁴

Tasvir edilen kadın veya adam resmin unsurlarıyla da iç içe anlatılmaktadır. Anlatıcı “ya da”, “gibi”, “yoksa” kelimelerini sıkça kullanarak hem kendi hikâyesini oluşturmaya çalışmakta hem de çizilmiş olan resmin teknik ayrıntılarını aktarmaktadır:

Müller’in *Bildbeschreibung*’u (*Resim Tasviri*), ayrıca, tüm resmin bir çağrışımı değildir; aksine, olanak tanımının veya yazar talebinin ve ayrıca okuyucunun onları çoğaltması olarak tek parça [bütünlüğün] vurgusudur. Metin, kastedilen bir düşüncenin gözler önüne serilmesiyle başlar. (...) Büsbütün metin, resmin yeniden üretiminin bir betimlemesi olarak sözel bir görselleştirmeden gitgide güçlü bir şekilde gelişir.¹³⁵

Anlatıcı/tasvirici öncelikle “bilene” dile getirir, daha doğrusu okuyucunun tanıdığı olan ile ilişki kurmasını sağlar. Fakat sonrasında betimlediği unsurlar, bu kimi zaman doğa kimi zaman insan, bağlamlarından bir şekilde kopartılmaktadır; çünkü artık tarif edilen veya anlatılan resmin yansıttığının ötesindedir; anlatı “yorumla” birlikte tablonun/resmin dışına taşmaktadır.

Daha öncede dile getirilen “tableau vivant” yani “canlı tablo/resim” özellikle bu oyunun temel bir unsuru olarak göze çarpmaktadır. Müller, ortaçağ tiyatrosundan

¹³⁴ A.g.e., s. 216

¹³⁵ Florian Vaßen, **Heiner Müller Context and History**, s. 171

beri kullanılan durağan (statik) bir resmin, mitin insanlar tarafından bir platformda tablolaştırılması geleneğini kullanır. Aynı zamanda metnin bütününün bir sahne “dekoru”na çağrıştırmayı, “canlı tablo”nun işlevi bağlamında önem arz etmektedir.

Resim Tasviri olarak bu “tableau vivant”, durağan (statik) tiyatronun biçiminin referansı ile adlandırılabilir. Görünürde donmuş performansçılar, ardından anlatılan hikâyeler aracılığıyla (dinamik olduğu kadar) Müller’in dönüşü, bir kronolojik kesit içinde resim vasıtasıyla bir anlık esir edilmiş mevcudiyet, birbiri ardında bitişik yan yanalık ve eylemlerin içinde resmin durağan anı...¹³⁶

Resim Tasviri’nde görsel olan ile anlatım (dil) iç içe geçirmiştir. “Durağan performansçılar” tarafından yalnızca konumları, duruşları veya giydikleri giysiler anlatılmaz aynı zamanda bu anlatıdan belirli bir başı, ortası ve sonu olmayan bir “hikâye” ortaya çıkar.

(...) solak katilin izi kapının eşliğinde, bıçağı sağdan sola doğru yazıyor, kırık kadehin cam parçaları yeniden birleştiğinde ve kadın boynunda yara izi olmaksızın masaya yaklaştığında bıçağı yeniden ihtiyacı olacak...¹³⁷

Görüldüğü gibi anlatıcı yalnızca betimlemiyor, muğlaklığı içinde barındıran bir hikâye kurmaya çalışıyor. Aslına bakılırsa, görünüşe çıkan “peyzaj”da yan yana gelen unsurları kullanarak bir “ilişkisellik” kurmaya çalışıyor. Ama kim olarak ve ne olarak kurduğu ise belirsizliğini korumaya devam ediyor.

Bu bağlamda *Resim Tasviri*’nin peyzaj dramaturji düşüncesiyle okumaya devam edilirse, metinde en çarpıcı nokta anlatıcının muğlaklığı olarak tespit edilebilir. Kim olduğu ve neden bu resmi tasvir ettiğine dair metin içinde ipucu bulmak oldukça zordur. Anlatım birinci tekil şahıstan uzaktır; fakat metnin sonunda “ben” zamiri/öznesi kendini açık etmeden devreye girer.

(...) dans adımlı adam BEN miyim, mezarım yüzü mü, boğazı yaralı, sağ ve sol elinde bölünmüş kuşu tutan, ağzı kanlı kadın BEN,

¹³⁶ A.g.e., s. 171

¹³⁷ Hiener Müller, **Hamlet Makinesi**, s. 218

gagasının yazısıyla katile geceye giden yolu gösteren kuş BEN,
donmuş fırtına BEN.

Anlatıcının kendisini “özne” olarak konumlandığı tek yer metnin sonudur. Burada anlatıcının kim olduğu sorusu açık değildir. Fakat ısrarla bu soruyu tekrarlayarak bir neden aranırsa, cevap dramatik tiyatro geleneği için bu satırlarda gizlidir. Kadın da, adam da, kuş da anlatıcının kendisi olarak çizilir. (1) Anlatıcı tarif ettiği peyzajın içinde yer alır. Tasvir ettiği tablonun/resmin (manzara veya peyzajın) bir unsurudur; (2) anlatıcı kendini merkezsiz bir konuma sokmaktadır. Tasvir edilen tabloda/resimde bir protagonistten söz etmek mümkün değildir. Hatta anlatılan kişilerin birer “karakter” olduklarını söylemek de hatalı olacaktır. Çünkü anlatının “karakter”leri yalnızca tarif edilir; bir eylem içindeki devinimleri verilmez, daha doğrusu dramatik tiyatronun eylem içinde oluşan karakter yapısı bu oyunda bulunmaz.

Resim Tasviri'nde; anlatıcının muğlaklığı, metnin herhangi bir merkezinin olmayışı, hikâyenin herhangi bir noktadan başka bir noktaya taşınmaması, tasvir edilen unsurların peyzaj içerisinde belirli bir nedensellik kurulmadan yan yana olması, anlatanın/konuşanın belirsizliği gibi unsurlar “peyzaj olarak oyun” düşüncesinin metindeki temel izleri olarak okunabilir.

“Peyzaj olarak oyun” özelliği olarak buraya ikinci bölümünde değinilen “bulunmuş nesne” tanımlamasıyla, öznenin yani oyunun kişisinin (karakterin) ortadan kalkışı da eklenebilir.

Heiner Müller metnin sonuna şu şekilde bir not düşer:

No oyunu Kumasaka'dan, ODYSSEIA'nın 11. Şarkı'sından [sic], Hitchcock'un KUŞLAR'ından ve Shakespeare'in FIRTINA'sından alıntı yapan RESİM TASVİRİ, *ALKESTİS'in üzerine yapılan bir resim olarak okunabilir.*¹³⁸

Müller *Resim Tasviri*'nde alıntıda adı geçen metinler, film ve oyun ile metinlerarası bir ilişki kurmuştur; fakat buradaki dikkat çeken önemli bir unsur ise

¹³⁸ A.g.e., s. 220 (alıntıdaki vurgu tez yazarına aittir.)

Alkestis¹³⁹ (Euripides'in bir tragedyası) miti/tragedyası üzerinde bir anlatımın yapıldığıdır. Bu konuyu belirginleştirmek için ikinci bölümde yapılan alıntı tekrarlanacak olursa anlatılmak istenen daha netleşmiş olacaktır:

Müller, geçmişin metinlerini arkeolojik bir kazından bulunmuş nesnelere gibi kullanır (...) Her şey malzemedir. Onun yazımı tarihin imgeleridir. O, Avrupa müzesinde tarihsel betimlemelerin pentimentosunu çizer.¹⁴⁰

Pentimento (daha önce de tanımlandığı üzere), ressamın daha önce yapmış olduğu bir tablonun tamamını veya bir parçasını astarlayıp başka bir resim meydana getirmesidir veya resme bir parça eklemesidir. Bazen kullanılan boya türlerinden kaynaklı olarak zamanla altta bulunan renk en son yapılmış resimde görünür olur. Belirli bir kimyasal reaksiyon sonucunda alttaki resim üst yüzeye çıkar. Bu tanım bağlamında Müller'in bir malzeme olarak Alkestis'i ve adı geçen diğer metinleri kullanarak, bu metinleri bir nevi astarlayıp o metinlerin üzerine yeni bir metin yazarak bir eser oluşturur. Pentimento metaforu üzerinden okunursa yeni oluşturulan metnin içine malzeme olarak kullanılan diğer metinler sızar. *Resim Tasviri* pentimento bağlamında yorumlandığında, resim ile dilin nasıl birleştirildiği daha belirgin olmaktadır.

Resim Tasviri adlı metninde peyzajın temel unsurları sayılırken dillendirilen öznenin yani karakterin ortadan kalkışı (Müller metinleri için buna "oyun kişi"lerinin ortadan kalması olarak tanımlanabilir) Müller'in son dönem oyunları olarak nitelendirilen yazma stratejisi bağlamında belirginlik göstermektedir. Heiner Müller, *Resim Tasviri*'nden önce özellikle 1974 yılında yazdığı *Medea Oyunu (Medeaplay)* ve 1981 yılında tamamladığı *Yüreğin Parçası (Heartpiece)* adlı oyunların hem yarım

¹³⁹ Kısaca Alkestis'in hikâyesi (miti) şöyledir: "Pelias'ın kızı. Admetos'un karısı. Yaşlı olmalarına rağmen kocası için ölmeye hazır olmayan kayınvalidesi ve kayınpederi yerine kendi canını vermiştir. Kocası ve küçük oğluyla vedalaşmış, kendi için ağıtlar yakılmış ve ceset mezara konulmuşken yas evine Herakles gelir ve dostça karşılanır. Admetos saygısından dolayı misafire karısını öldüğünü söylemez; Herakles, ancak birlikte içmeye davet ettiği hizmetkârdan gerçeği öğrenir ve ölüm tanrısının ganimetini elinden almaya karar verir. Gerçekten de Alkestis'i, peçeler içerisinde sözde bir yabancı olarak geri getirir (...) Herakles kadının peçesini açıp karı kocayı [yeninden birleştirir]." Gerhard Fink, **Antik Mitolojide Kim Kimdir**, çev. Serpil Erfındık Yalçın, İzmir, İlya İzmir Yayınevi, 2007, s. 40-41

¹⁴⁰ Bonnie Marranca, **Ecologies of Theater**, s. 72

sayfa uzunluğundadır hem de bir oyun kişisi belirlenerek yazılmamıştır. Kısaca söylenirse, Müller'in bu oyunlarında konuşanın anlatanın veya aktarının muğlaklığı kendi yazma stratejisinin bir parçası haline gelmiştir. Hem “peyzaj olarak oyun” bağlamında düşünüldüğünde hem de dramatik tiyatroyla kıyaslandığında Müller, kendine içkin bir tiyatro biçimine doğru yol aldığı rahatlıkla dile getirilebilir.

Unutulmamalıdır ki özne kavramı 20. yüzyılın başından beri özellikle felsefede çokça tartışılmış ve üzerine çok şey söylenmiştir. 20. yüzyılın ikinci çeyreğinden itibaren artık özne kavramının kendisi ciddi bir sorunsal olarak görülür. Yapısalcılıks sonrası düşüncede sıklaşan “ölümler” arasına “öznenin ölümü” de eklenir. Çünkü özne, “bir maskedir, bir rol, bir kurbandır, en kötü durumda ideolojik inşa en iyi durumdaysa nostaljik bir surettir.”¹⁴¹ Özne bir kurgu olarak ortaya çıkarıldığında onu kuran tüm dinamiklerin artık açık edildiği bir dönemden söz etmek yanlış olmayacaktır. Bu yüzden artık bütünlüklü ve biricik olan bir yapının mümkün olamayacağı, buna karşılık öznenin karşında konumlanmış olan nesne tanımından ister istemez değişeceği aşikârdır. Özne bir icat ise, icat edildiği dönemin de birçok unsurunu da ister istemez kendinde taşımaktadır:

Özne Modernliğin Bir Simgesidir[:] Öznenin, modern toplumun icadı, Aydınlanma'nın ve rasyonalizmin evladı olduğunu savlarlar. Modern bilim dinin yerini alınca rasyonel birey (modern özne) Tanrı'nın yerine geçmiştir. Özne iptal edildiğinde onunla bağlantılı modern kavramlarda bir kenara atılmış olur. Örneğin, özne olmadan Marksistlerin, Liberallerin ve diğerlerinin konum, grup, kişi ya da sınıf gibi modern kategorilere önem atfetmeleri anlamsızlaşır ve iktidar metinlerarasılık içinde dağılır. Özneyi ortadan kaldırınca, tıpkı yazarın ortadan kaldırılmasında olduğu gibi, modern araştırma için merkezi önem taşıyan nedensellik yok olur. (...) *Özne Bir Nesneyi İma Eder[:]* Şüpheli post-modernistler, modern öznenin otomatik olarak bir nesneyi gerektirdiğini ileri sürerler. O halde öznenin silinmesi, dünyayı özneler ve nesnelere şeklinde ikiye bölen ayrımları da askıya alır. Özne-nesne ikiliğini ortadan kaldırır, birinin öbürü üzerinde otorite kurmasını engeller, özne kategorisiyle bağlantılı keyfi iktidar ilişkilerini askıya alır ve bu örtük hiyerarşiye son verir. (...) Post-modernizm, modern toplum biliminin gözlemciyi özne diye tayin eden, incelenen kişileri de nesne statüsüne havale eden özne-nesne ayrımını reddeder. Şüphelilere

¹⁴¹ Pauline Marie Rosenau, **Post-Modernizm ve Toplum Bilimleri**, çev. Tuncay Birkan, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2004, s. 95

göre, bu bir adaletsizliğe yol açar: Özne etkin ve insani niteliklerle anılırken nesne edilgendir ve ona bir “şey” (bir nesne) gibi muamele edilir.¹⁴²

Yukarıdaki alıntı 20. yüzyılın “özne düşüncesi”ni özetler niteliktedir. Özne ve buna bağlı olarak karakter “icat” edilmiştir. Özellikle icadın belirginleşmesi ve “karakter”in de yavaş yavaş silinmesi temsil problemiyle de doğrudan ilişkilidir.

Klasik temsil düşüncesinde temel olan unsurun “olay” olduğu bilinmektedir. Olay bütünlüklü olmalıdır ve belirli bir başı, ortası ve sonunun olması gerekmektedir; çünkü bütünlüğü sağlayan şey; baş, orta ve sonun nedensellikte birbirine bağlılığıdır. Bu düşünceye içkin olan temel bir unsur da düşüncenin anlatılanla/söylenenle uyuşması ve birlikteliğidir. Bu durum Romantiklere kadar bu şekilde devam ettiği söylenebilir, çünkü Romantikler ile birlikte olay, eylem ve karakter bağlamında klasik paradigmadaki birçok unsur değişikliğe uğradı. Tabii bunu özellikle 20. yüzyıl başı avangard sanat anlayışı da bozguna uğrattı. Artık bu düşünce içerisinde “bütün” yerine “parçalı” bir anlatım ve ifade yerini aldı (çalışmanın ilk bölümünde bahsedilen “peyzaj olarak oyun” düşüncesi de bu bağlamda rahat bir şekilde özetlenebilir). 20. yüzyılda tiyatro bağlamında temsilin reddiyle veya klasik temsil paradigmasına karşı çıkışla birlikte dramatik tiyatronun merkezinde olan karakter de sorgulanmaya başlandı. Dramatik tiyatrodaki olayın, eylemin taşıyıcı olan “karakter”; eylem, olay ve hikâyenin anlatımlardan uzaklaşmasıyla birlikte “tiyatro”daki zemini sarsılmaya başlamıştır. Artık avangard sanat düşüncesiyle birlikte bütünü reddi, birçok tarihsel ve nesneye ait unsurların bağlamından çıkarılıp kullanılması gibi olgular, artık tiyatro düşüncesinin de merkezinde olmaya başlamıştır.

Karakterin 20. yüzyıldan itibaren nasıl yavaş yavaş tiyatro sahnesinden çekilmeye başladığını Elinor Fuchs şu şekilde özetler:

Kuşkusuz, karakter son yüzyıldır ölmekteydi. Strinberg, bizi şoke edecek denli pre-postmodern bir tutumla kaleme alınmış Matmazel Julie önsözünde, yarattığı “ruh”ların “karaktersiz” olduklarını, “geçmişe ve bugüne ait kültürel aşamaların yamalı bohçası gibi... insan yaşamlarından, bir zamanlar balo giysisi olarak dikilmiş ama

¹⁴² A.g.e., s. 79-83

şimdi paçavraya dönmüş çaputlardan koparılıp bir araya getirilmiş...” olduklarını söyler. Brecht’in oyuncusunu karakterin altından çıkıp, sahnedeki yaşamını bağımsızlaştırması, yabancılaştırma efektinin temel araçlarından biri olmuştur. Oyuncunu parçalanması, dramatik metnin tutarlı bir odağı olarak bireysel kişiliğin de parçalanması anlamına geldiğinden, Brecht’in bir adım ötesine geçmek anlamına gelecektir.¹⁴³

Artık klasik paradigmadaki özne-nesne tanımının altının oyulmasıyla birlikte, özneye bağlı varolan nesne düşüncesinin de ortadan kalktığı söylenebilir. Artık bir “özne”den söz edebiliyorsak, kendini kurulmuş olan kendi gerçekliği içerisinde gösteremez; durumunu veya “bedenini” mevcut durum içinde şekillendirmeye başlar. Bu durum 1928 yılında Alman ressam, heykeltıraş, tasarımcı ve Bauhaus okulu koreografi Oskar Schlemmer’in mekân-insan ilişkisi bağlamında söyledikleriyle ifade edilebilir:

Ya soyut mekân, insanı dikkate alarak uyarlanacak ve sonra tekrar doğaya veya doğanın taklidine dönüşecek ya da insan soyut mekânın dikkate alarak onun kalıbına uymak için şekil değiştirecektir.¹⁴⁴

Schlemmer, insanın soyut mekânı dikkate alarak şekil değiştirmesi özellikle fiziksel tiyatro olarak adlandırılan 20. yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren tiyatro biçimini tarif etmek için gayet uygundur. Fakat bunu metin bazlı da söylemek mümkündür; bir oyun kişisi, anlatıcı vb. artık kendi gerçekliğini var etmek için “soyut” bir zaman veya mekâna uymamakta, kendini bu soyut mekâna göre şekillendirmektedir. Artık, belirlenmiş insan öznesinin özelliklerini değil içine girdiği mekânın/uzamın şekline uygun bir biçim edinen özne dışı bir yapıdan söz etmek yerinde olacaktır. Böylece özne/karakter kendine biçilmiş olan rollerden sıyrılacak ve çizilmiş olan sınırları ortadan kaldıracaktır; artık öznenin konumlandığı bir nesne düşüncesi de yavaş yavaş terk edilecektir. Bunun sonucu olarak da özne/karakter kendi kurmaca halinden ve yerinden sıyrılacaktır.

¹⁴³ Elinor Fuchs, **Karakterin Ölümü**, s.225

¹⁴⁴ Oskar Schlemmer, “İnsan ve Sanat Figürü”, **Yirminci Yüzyılda Dans Sanatı**, çev. İdil Kemer, yay. haz. Şebnem Selşik Aksan ve Gurur Ertem, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2011, s.114

Resim Tasviri'nde; anlatıcının kimliğinin muğlaklığı, fiziksel özelliklerinin ve niteliklerinin belirsizliği, anlatılan/tasvir edilenin bütünlük anlayışından yoksunluğu gibi durumlar öznenin (veya karakterin), klasik anlamda kendini herhangi bir nesneye karşı konumlandırmamasıdır. Dolayısıyla anlatıcının bizatihi kendisi anlatının bir parçası haline gelmektedir. Yani anlatan veya tasvir eden, hem kendini (ben olarak) anlatıcı olarak hem de resmin içine dâhil olarak gösterdiği için okuyucuya tekinsiz bir alan yaratmış olur. Bu tekinsiz alanda hiçbir zaman anlatıcının varlığı somutlaşmayacaktır.

Sonuç olarak bu bölüm başlığı altında incelenen *Resim Tasviri*'nin “peyzaj olarak oyun” düşüncesi bağlamında değerlendirildiğinde çalışmada konu edilen diğer oyunlardan anlatım ve biçim olarak ayrıldığı rahatlıkla görülür. Metinde, “tableau vivant” canlı tablo/resim modelinin kullanılması tiyatroyla “biçimsel” olarak girdiği ilişkinin kanıtı olarak okunabilir. Aynı zamanda, anlatıcının/tasvir edenin yalnızca bir anlatan/tasvir eden konumunda olmadığı kendisinin de “peyzaj” içerisinde yer aldığı görülmektedir. Bu yüzden hem anlatı hem de tasvirci/anlatıcı metin boyunca merkezi olmayan bir yerden soluk almaktadır. Bir resim tekniği olan “pentimento”nun metindeki kullanımı/yansıması Heiner Müller'in metinlerarası girmiş olduğu bir ilişkiyi de göz önler önüne sermektedir. Çünkü bu teknikte geçmiş ile şimdinin bir aradılığı sürdürmektedir. Böylece Müller'in resim/tablo tasvirinde yapmış olduğu “somut” bir peyzajda, Stein'in çalışma boyunca bahsedilen peyzaj tiyatro fikri yer almaktadır. *Resim Tasviri*'nde peyzaj, metinden görsele taşınan bir boyutta varlığını inşa eder. Nihayetinde Heiner Müller, hem tiyatroya ait unsuları hem de tiyatro dışı görsel aygıtları kurulmuş olan yapıda/yazma stratejisinde, bu çalışmada “peyzaj dramaturjisi” olarak adlandırılan yapının/stratejinin izlerini sürmek mümkündür.

SONUÇ

Bu çalışma, Gertrude Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesinin ışığında Heiner Müller'in son dönem oyunlarını okumak üzerine odaklanmıştır. Çalışmanın merkezinde bulunan avangard düşünceyle de ilişkilendirilen bu düşünce, Müller'in son dönem metinlerine oluşturulan modellemede nasıl bir dramaturjik çıkarım elde edildiği de vurgulanmıştır.

"Peyzaj olarak oyun" düşüncesi bu çalışmanın temel başlığı olduğundan dolayı, bu yaklaşımın Stein dışında başka bir yazarda nasıl okunabileceği gösterilmiş ve Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesinde yer alan unsurlar dışında Müller'in kendi dramaturjisini oluştururken kullanmış olduğu unsurlar da tartışılmaya açılmıştır ("bulunmuş nesne", "metinlerarasılık", "kolaj", "sentetik fragman" gibi).

Heiner Müller'in son dönem olarak adlandırılan metinlerini Stein'in kavramı bağlamında okunmasının nedenleri arasında, Müller'in metinlerinin dramatik tiyatronun temel unsurlarını avangard bir eğilimle yıkıma uğratmasıdır. Stein'in tanımladığı; merkezsiz yapı, hikâyenin ortadan kalması, ilişkisellik, konvansiyonel zaman ve mekân dışından kullanılan alanlar gibi kavramlar, Müller'in metinlerinde de tespit edilmiştir.

İncelenen oyunlar arasına yer alan *Germania Berlin'de Ölüm*, *Hamlet Makinesi* ve *Resim Tasviri*'nde peyzaj olarak oyuna ait neredeyse tüm unsurlarıyla okunmuştur. Örneğin; *Germania Berlin'de Ölüm* adlı oyunda, farklı zaman dilimlerinin, tarihsel olgu ve olayların yan yanılığı, hikâyenin belirli bir A noktasında B noktasına taşınmaması; *Hamlet Makinesi*'nde, karakterlerin/oyun kişilerinin kendileri dışında başka birilerini de içermesi, Batı Avrupa tarihine ve mitine ait anlatıların (Hamlet'in, Elektra'nın, Rus devrimi vb.) çizgisel bir zaman algısı güdülmeden yan yanılığı ve bu olgu ve olayların kendi bağlamlarından çıkarılıp oyundaki ilişkiselliği; *Resim Tasviri*'ndeki "canlı tablo" imgesiyle tiyatronun bizatihi kendisiyle kurulan ilişki ve karakterin/öznenin tamamen ortadan kalması gibi unsurlar bu çalışmada "peyzaj olarak oyun"un düşünsel alt yapısı bağlamına okunmuştur.

Aynı zamanda bu çalışmada yukarıda anılan bu unsurlar ile aynı zamanda Müller'in adı geçen metinlerinde kullanıldığı; metinlerarasılık, kolaj, sentetik fragman

ve “bulunmuş nesne” gibi kavramlar da açıklanmıştır. Bu kavramlar ile Stein’in “peyzaj olarak oyun” düşüncesinde yer alan düşünceler bağlamında okunduğunda Heiner Müller’in metinlerinin “düşünsel peyzaj”ı açık edilmiştir. Bunun ile birlikte bu çalışmada, adı geçen oyunlarda yapılan modellemede, Stein’in kavramlarının “dramatik olmayan” bir tiyatro yazma biçimde okuma imkânlılığının da kanısına varılmıştır. Müller’in 20. yüzyıl başı tarihsel avargard sanatı/tiyatroyu/düşünceyi devam ettirdiği düşünülmektedir. 20. yüzyılda birçok sanat ve düşünce alanında yaşanan kırılmaların etkilerinin dramatik biçim dışında yazılan metinlere sirayet ettiği genel panorama üzerinden okunması mümkün olmaktadır.

Çalışmanın ilk bölümünde Müller’in Brecht’in mirası nasıl koruduğu ve uyguladığı “öğreti oyunları” olarak bilinen metinler arasında yer alan *Mavzer* metni merkeze alınarak tartışılmıştır. Bu oyunun Brecht’in *Önlem* oyununa cevaben yazdığının üzerinde durulup, Brecht’in teatral estetiğinin karşısına nasıl bir biçim ve bu bağlamda nasıl bir içerik oluşturduğunun üzerinde durulmuştur. Müller, *Önlem*’i eleştirel bir bağlamda ele alıp devrimci şiddetin ve didaktizminin sorunlarını ve sonuçlarını tartışmıştır. Müller’in öğreti oyun düşüncesine nasıl bir yaklaşımda bulunduğu Brecht’in *Önlem* oyunuyla kıyaslanarak tartışılmıştır. Bu tartışma neticesinde Müller, estetiğinden etkilendiği Brecht’in yaklaşımını cevaben yazdığı oyun ile ciddi bir şekilde Brecht’in devrime yaklaşımını ve seyirciyi targıç konumuna sokmasını eleştirmiştir.

Birinci bölümün ikinci başlığında ise Gertrude Stein’in 1934 yılındaki “Oyunlar” (*Plays*) adlı konuşmasında üzerinde durduğu “peyzaj olarak oyun” düşüncesi açıklanmıştır. Özellikle bu kavram/düşünce, çalışmanın başlığını oluşturduğundan dolayı Stein’in tanımlamalarının (“peyzaj olarak oyun”) üzerinde durulup düşüncesinin temel nitelikleri olan; ilişki(sellik), hikâyenin ortadan kalkışı ve bununla birlikte oyunun belirli bir başının, ortasının ve sonunun olmaması, anlatının kesintiye uğratılması, karakterin (öznenin) ortadan kalkması, peyzajın “hazır nesne”yle ve varlıkların bizzat kendisi olarak oluşturulması, konvansiyonel zaman ve mekânın ortadan kaldırılması şeklinde tanımlanmıştır. Bunun yapılmasının temel nedeni Heiner Müller’in bu bağlamda değerlendirilen oyunlarının kavramsal alt yapısının hazırlanması olmuştur. Birinci bölümün son başlığında ise bu çalışmada

peyzaj dramaturjisi merkeze alınarak okunduğundan Müller'in Brechtien estetik veya teatral anlayıştan “peyzaj olarak oyun”a doğru düşüncesi bağlamında *Germania Berlin'de Ölüm* adlı oyunun incelemesi yapılmıştır. Bu oyunun incelenmesi neticesinde Müller'in dramatik tiyatronun mekân, zaman, olayörgüsü, karakter gibi unsurlarını tersine çevirerek, dramatik tiyatrodaki gibi belirli bir nedensellik bağı gözetmeden oyunlarını oluşturma pratikleri açıklanmış ve nasıl bir yazma biçimi oluşturulduğunun üzerinde de durulmuştur. Müller'in, özellikle bu yazma biçimi içerisinde metinlerarasılık (birçok metinden parçaları kendi oyunu için kullanması), “bulunmuş nesne” (tarihi olay ve karakterleri kullanması) gibi düşünceler bulunmaktadır. Müller bunları gerçekleştirirken “sentetik fragman” olarak değerlendirdiği veya değerlendirilen yazma biçimi de gösterilmiştir. Bu yapının Müller dramaturjisine nasıl etki ettiği, dramatik tiyatroya karşı nasıl konumlandırıldığı da tartışılmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise *Hamlet Makinesi* metni kullanılmıştır. Bu metnin peyzaj dramaturjisiyle nasıl okunabileceği tartışılmıştır. Öncelikle Stein'in “peyzaj olarak oyun” düşüncesinde dile getirmiş olduğu “ilişkisellik” unsuru üzerine durulmuştur. Bu unsurun *Hamlet Makinesi*'nde Stein'in tam da doğa üzerinden vermiş olduğu örneklerle örtüştüğü görülmüştür. Metinde yan yana duran unsurların (tarihi olgu veya kişilerin; Hamlet'in, Elektra'nın, Ekim Devrimi'nin...) metin stratejisi için ne anlama geldiği sorgulanmıştır. Bu sorgulama neticesinde metinde yan yana getirilen bu unsurların tarihi bağlamlarından kopartıldığı tespit edilip, bunun oyunda nedensellik ilkesini kırmak için yapıldığı şeklinde değerlendirilmiştir. Ardından adı geçen oyunda “karakter” (veya oyun kişinin) kavramının dramatik tiyatroya göre nasıl değiştiği üzerinde durulmuştur. Özellikle oyun kişilerinin birden fazla ismi çağrıştırmasının (örneğin; Ophelia [Koro/Hamlet] şeklinde yazıldığında kimin hangi bağlamda konuştuğunun muğlaklığı) metin stratejisi bağlamında ne anlam ifade ettiğine değinilmiştir. Böylece tarihi edebiyat/tiyatro karakterlerinin taşıdıkları “karakter” özelliklerinden ve tarihi bağlamlarından soyutlandığı görülmüştür. Artık Hamle veya Elektra bilenen kişiler değildir, onlar Müller'in metninde yalnızca birer “malzeme” olarak kullanılmıştır. *Hamlet Makinesi*'nde “bulunmuş nesne veya olgu” üzerinde de tartışılmıştır. Tarihi olgu veya kişilerin yan yana durdukları veya

getirildikleri metin bağlamında açıklanmış olup, metnin dramaturjik yapısına katkısı bağlamında değerlendirilmiştir. Ve bu bağlam, Peter Bürger'in avangard kuramı üzerinden desteklenmiş, nesnelere bağlamı dışında kullanımlarının *Hamlet Makinesi* metninin dramaturjisinin temel bir niteliği olduğundan bahsedilmiştir. Çünkü nesnelere ve kişiler, *Hamlet Makinesi*'nde kendi tarihlerinden iz taşımamaktadırlar. Metinde aynı zamanda; "çokseslilik", "temsil", "yazarın ölümü", "metinlerarasılık" ve "heterotopya" kavramları açıklanmıştır. *Hamlet Makinesi* metni bağlamında bu kavramların nasıl "yapı" oluşturduğu tartışılmış, Heiner Müller'in metin stratejisindeki yeri üzerinde durulmuştur.

Son bölümde ise *Resim Tasviri* metni peyzaj dramaturjisi bağlamında incelenmiş olup, metni oluşturan dinamikler üzerinden unsurlar açıklanmıştır. Bu bölümde öncelikle Müller'in adı geçen metni nasıl oluşturduğu konusunda kısa bir bilgi verilmiştir ve bu açıklamanın ardından Fransızca'da "tableau vivant" olarak bilenen "canlı tablo/resim" teriminin üzerinde durulmuştur ve bu terimin tarihselliğinden bahsedilmiştir. Ardından "tableau vivant"ın hem *Resim Tasviri*'nde hem de teatral manada ne anlama geldiği açıklanmıştır ("canlı tablo"nın Alman eğitim sistemindeki eğitici rolünden de bahsedilmiş aynı zamanda da metnin teatral yanıyla kurulan ilişki de irdelenmiştir). Metindeki anlatıcının/tasvirinin belirsizliğinden bahsedilerek, bu durumun "öznenin/karakterin ölümü" düşüncesiyle birlikte okunması imkânlı olmuştur; böylece dramatik tiyatroyun asal bir unsuru olan "karakterin/öznenin" bu metinde yalnızca birer malzeme haline dönüştüğü tespit edilmiştir. Aynı zamanda resim-dil ilişkisi üzerinde de durulup, Müller'in yazma stratejisindeki bu ilişkinin nasıl olduğu hakkında bilgi verilmiştir.

Sonuç olarak, bu çalışmada "peyzaj olarak oyun" düşüncesi üzerinde durulup, Müller'in seçilmiş metinlerinde bu düşüncenin okunabilirliğinin izi sürülmüştür. Böylece genel olarak sahneleme için kullanılan "peyzaj dramaturji" yöntemi bu çalışmada Müller'in metinlerine uygulanmıştır. Böylece Müller metinleri sıklıkla okunan "postdramatik" okuma yöntemi dışına çıkılıp mevcut okuma biçimlerinden farklı bir dramaturjik öneri getirdiği söylenebilir. Bu okuma önerisini Müller'in metinleri dışında benzer biçimdeki oyunlara da uygulamak imkânlı olacaktır.

Zamansallık göz önünde tutulmadan, 20. yüzyıl başı avangard düşüncesinin özellikle 1970 sonrası yazılan birçok tiyatro metninde görmek mümkün olacaktır.

Bu çalışmada yöntem olarak yorumbilim ve alımlama estetiği düşüncelerinin metne yaklaşım biçimleri göz önüne tutularak bir okuma gerçekleştirilmiştir. Bu yaklaşımlar okuyucu merkezli bir inceleme yöntemi olduğundan dolayı, bu çalışmada adı geçen metinlerin farklı yaklaşımlar ile karşılaştırılması ve incelenmesi bu metinlerin farklı bağlamlarda okunmalarını da imkân vermiştir. Bu çalışmada yapılan modellemenin Müller'in metinlerine benzer yapıya sahip olan çalışmalarda da uygulanmasını imkânlı kılmak için bir yöntem önerisi oluşturmuştur. Bu öneri ışığında, özellikle dramatik tiyatro bağlamı dışında anılan birçok metni "peyzaj olarak oyun" bağlamında okumak mümkün görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akay, Ali & Zeytinoglu, Emre: **Pisuarın Bir Dekonstrüksiyonu**, İstanbul, Minör Yayınları, 2013.
- Arana, Ana Rodriguez: “*Descripción de un cuadro de Heiner Müller: El teatro como lugar de escritura de la historia*”, **Territorio Teatral**, no.3, 2008.
- Artaud, Antonin: **Tiyatro ve İkizi**, çev. Bahadır Gülmez, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2009.
- Barthes, Roland: **Dilin Çalışma Sesi**, çev. Ayşe Ece, Necmettin Kâmil Sevil, Elif Gökteke, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2013.
- Bauman, Zygmunt: **Modernlik ve Müphemlik**, çev. İsmail Türkmen, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2003.
- Bay-Cheng, Sarah: **Dada Mama**, Londra, Routledge, 2004.
- Benjamin, Walter: **Brecht’i Anlamak**, çev. Haluk Barışcan, Güven Işısağ, İstanbul, Metis Yayınları, 2000.
- Bowers, Jane Palatini: “The Composition That All the World Can See: Gertrude Stein’s Theater Landscapes”, **Land/Scape/Theater**, ed. Elinor Fuchs and Una Chaudhuri, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2002.

- Brecht, Bertolt: **Bütün Oyunları Cilt 3**, çev. Yücel Erten, Aziz Çalışlar-Yılmaz Onay, Ayşe Selen, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 1998.
- Bürger, Peter: **Avangard Kuramı**, çev. Erol Özbek, İstanbul, İletişim Yayınları, 2012.
- Carlson, Marvin: **Tiyatro Teorileri**, çev. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2007.
- Case, Sue-Ellen: “From Bertolt Brecht to Heiner Müller”, **Performing Arts Journal**, sayı. 7, No. 1, 1983.
- Chaudhuri, Una & Fuchs, Elinor “Introduction: Land/Scape/Theater and the New Spatial Paradigm”, **Land/Scape/Theater**, ed. Elinor Fuchs and Una Chaudhuri, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2002.
- de la Parra, M. Antonio: “La Máquina Müller o Cómo Sobrevivir Al Siglo XX (Sobre Hamlet-Machine de Heiner Müller)”, **Estudios Públicos**, No. 77, 2000.
- Dudley, Joseph M. : “Being and Non-Being: The Other and Heterotopia in Hamletmachine”, **Modern Drama**, cilt. 35, no. 4, 1992.

- E., Scheer: “Under the Sun of Torture- A New Aesthetic of Cruelty: Artaud, Wilson and Müller”, Heiner Müller **Contex and History** içinde Carl Weber’den aktaran, Ed. Gernand Ficher, Tübingen, Stauffenburg Verlag, 1995.
- Fink, Gerhard: **Antik Mitolojide Kim Kimdir**, çev. Serpil Erfindik Yalçın, İzmir, İlya İzmir Yayınevi, 2007.
- Foucault, Michel: **Bu Bir Pipo Değildir**, çev. Selahattin Hilav, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Foucault, Michel: **Kelimeler ve Şeyler**, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, İmge Kitapevi, 2013.
- Foucault, Michel: **Özne ve İktidar**, çev. Işık Ergüden ve Osman Akınhay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2014.
- Fuchs, Elinor: **Karakterin Ölümü**, çev. Beliz Güçbilmez, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2003.
- Ganter, Theresa Marie: “Heiner Müller And The Geschichtsdrama: Searching For A New German Identity in The Post-World War II (Germania Tod in Berlin)”, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), **The Pennsylvania State University The Graduate School College of the Liberal Arts**, 2005.

- Innes, Christopher: **Avant-Garde Tiyatro (1892-1992)**, çev. Aziz V. Kahraman ve Beliz Güçbilmez, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2004.
- Kalb, Jonathan: “Samuel Beckett, Heiner Müller And Postdramatic Theater”, **Samuel Beckett: Endlessness in The Year 2000**, Editions Rodopi B.V., sayı.11, 2011.
- Kalb, Jonathan: **The Theater of Heiner Müller**, Melbourne, The University of Cambridge, 1998.
- Karacabey, Süreyya: **Brecht’ten Sonra**, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2009.
- Karacabey, Süreyya: **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2009.
- Kellner, Douglas: (Çevrimiçi)
<http://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/brechtsmarxist.pdf>, 15 Mart 2015
- Lefebvre, Henri: **Mekânın Üretimi**, çev. Işık Ergüden, İstanbul, Sel Yayıncılık, 2014.
- Lehman, Hans-Theis: **Postdramatic Theater**, çev. Karen Jurs-Munby, Routledge, Oxon, 2006.

- Lyotard, Jean-François: **Postmodern Durum**, çev. İsmet Birkan, İstanbul, Bilgesu Yayınları, 2013.
- Malkin, Jeanette R.: **Memory-Theater and Postmodern Drama**, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 2002.
- Marranca, Bonnie: **Ecologies of Theater**, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1996.
- Murphy, Shannon: “Tableaux Vivant: History And Practice”, (çevrimiçi), <http://artmuseumteaching.com/2012/12/06/tableaux-vivant-history-and-pract>, 28 Mayıs 2015
- Müller, Heiner: **Hamlet Makinesi**, çev. Zehra Aksu Yılmaz, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2008.
- Müller, Heiner: **Hamletmachine and Other Text for the Stage**, ed. ve çev. Carl Weber, New York, The John Hopkins University Press, 1984.
- Nutku, Özdemir: **Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro**, İstanbul, Özgür Yayınları, 2007.
- Ranci re, Jacques: ** zg rle en Seyirci**, çev. E. Burak  aman, İstanbul, Metis Yayınları, 2013.

- Rosenau, Pauline Marie: **Post-Modernizm ve Toplum Bilimleri**, çev. Tuncay Birkan, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2004.
- Sarup, Madan: **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, çev. Abdülbaki Güçlü, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2004.
- Sclemmer, Oskar: “İnsan ve Sanat Figürü”, **Yirminci Yüzyılda Dans Sanatı**, çev. İdil Kemer, yay. haz. Şebnem Selşik Aksan ve Gurur Ertem, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2011.
- Stein, Gertude: **Look at Me Now and Here I Am**, Middlesex, Penguin Books, 1990.
- Türk Dil Kurumu: <http://www.tdk.gov.tr/>
- Ute Scharfenberg: “Tiyatro Krizdir” (Heiner Müller’le Söyleşi), **Agon Tiyatro**, çev. Mine Süngün, Ankara, Doruk Kitapçılık-Yayıncılık, sayı: 10, 1997.
- Vaßen, Florian: “Images become Texts become Images: Heiner Müller’s Bildbeschreibung (Description of a Picture)”, **Heiner Müller Context and History**, ed. Gerhard Fischer, Tübingen, Stauffenburg Verlag, 1995.

- Watson, Stevan: **Prepare For Saints**, New York, Ransom House, 1999.
- Williams, Raymond: **Anahtar Sözcükler**, çev. Savaş Kılıç, İstanbul, İletişim Yayınları, 2012.
- Wright, Elizabeth: **Postmodern Brecht**, çev. Ayşegül Bahcivan, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1998.