

T.C.  
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
SAHNE SANATLARI ANA BİLİM DALI

S. DEMİRLİ DOĞAN

HEINER MÜLLER'İN SON DÖNEM TİYATRO METİNLERİNDE  
KONVANSİYONEL TİYATROYA AİT YAPI UNSURLARININ KIRILIŞ  
BİÇİMLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ  
SELENA DEMİRLİ DOĞAN

BAU 2023

İSTANBUL 2023

**T.C.**  
**BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**SAHNE SANATLARI ANA BİLİM DALI**

**HEINER MÜLLER'İN SON DÖNEM TİYATRO METİNLERİNDE**  
**KONVANSİYONEL TİYATROYA AİT YAPI UNSURLARININ KIRILIŞ**  
**BİÇİMLERİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**SELENA DEMİRLİ DOĞAN**

**TEZ DANIŞMANI**  
**DR.FERDİ ÇETİN**

**İSTANBUL 2023**  
**T.C.**  
**BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

06/06/2023

**YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU**

<b>Program Adı:</b>	Türkçe Tezli İleri Oyunculuk Programı
<b>Öğrencinin Adı Soyadı:</b>	Selena Demirli Doğan
<b>Tezin Adı:</b>	Heiner Müller'in Son Dönem Tiyatro Metinlerinde Konvansiyonel Tiyatroya Ait Yapı Unsurlarının Kırılış Biçimleri
<b>Tez Savunma Tarihi:</b>	06.06.2023

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tarafından onaylanmıştır.

.....  
**Enstitü Müdürü**

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

	<b>Ünvanı, Adı Soyadı</b>	<b>Kurumu</b>	<b>İmza</b>
<b>Tez Danışmanı:</b>	Dr. Öğr. Üyesi Ferdi Çetin	İstanbul Medeniyet Üniversitesi	
<b>2. Üye (Kurum İçi):</b>	Doç. Dr. Elif Baş İyibozkurt		
<b>3. Üye (Kurum Dışı):</b>	Dr. Öğr. Üyesi Sercan Özınan		



**Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.**

Ad, Soyad : Selena Demirli Dođan

İmza :

## ÖZET

### HEINER MÜLLER'İN SON DÖNEM TİYATRO METİNLERİNDE KONVANSİYONEL TİYATROYA AİT YAPI UNSURLARININ KIRILIŞ BİÇİMLERİ

Demirli Dođan Selena  
İleri Oyunculuk Yüksek Lisans Programı  
Tez Danışmanı: Dr.Ferdi Çetin

Haziran 2023, 92 sayfa

Alman oyun yazarı Heiner Müller, 20. yüzyılın ortalarında kendinden önce yapılmış çeşitli çalışmalardan ve oyun yazarlarından da beslenerek tiyatronun dramatik örgüsünü kıran, alışlagelmiş, 'konvansiyonel' tiyatro algısında köklü değişimler yapan bir oyun yazarıdır. Bu çalışmada, Heiner Müller dönemine kadar tiyatrodaki gelişen, Heiner Müller'in tiyatro anlayışının temelini kuran yapısal kırılmalar ve değişimler takip edilerek Heiner Müller'in 18. yüzyılın ortasına kadar süregelen bu doğrusal, 'lineer' tiyatro yapısını kırma biçimleri ve yöntemleri incelenecektir. Bu bağlamda, Heiner Müller'in 1977 yılında kaleme aldığı "Hamlet Makinesi", 1984 yılında yazdığı "Resim Tasviri" ve 1981 yılında yazdığı "Medea Material" oyunlarında gerçekleştirdiği 'parçalı' tiyatro yapısı tüm öğeleriyle analiz edilecektir. Heiner Müller'in bu oyunları yazma yöntemleri, sahne ve metin unsurlarını nasıl konumlandığı ve bu kullanımların konvansiyonel tiyatro metinlerindeki kullanımlarıyla arasındaki farklar tespit edilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Müller, Heiner, Alman Tiyatrosu, avangard

## ABSTRACT

### BREAKDOWN FORMS OF CONVENTIONAL THEATER BUILDING ELEMENTS IN HEINER MÜLLER'S LATEST THEATER TEXTS

Demirli Doğan Selena

Master Program in Advanced Acting

Supervisor: Dr.Ferdi Çetin

June 2023, 92 pages

German playwright Heiner Müller is known as a playwright who broke the dramatic pattern of the theater and made radical changes in the conventional, 'conventional' theater perception by feeding on various works and playwrights before him in the middle of the 20th century. In this thesis, the structural breaks and changes that took place in the theater until the Heiner Müller period and which formed the basis of Heiner Müller will be followed, and the ways and methods of breaking this linear, 'linear' theater structure of Heiner Müller, which lasted until the middle of the 18th century, will be examined. The deconstruction of Heiner Müller in his plays Hamlet Machine written in 1977, Picture Description written in 1984 and Medea Material written in 1981 will be examined. Heiner Müller's methods of writing these plays and how he positions the scene and text elements will be analyzed.

**Keywords:** Müller, Heiner, German Theater, avant-garde

## TEŐEKKÖR

Bu tez alıőmasının planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda ilgi ve desteęini esirgemeyen, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandıęım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle alıőmamı bilimsel temeller ışığında őekillendiren sayın hocam Dr.Ferdi etin'e sonsuz teőekkürlerimi sunarım.



## ÖNSÖZ

Sanat, edebiyat ve bilim alanları, 18. yüzyıldan sonra teknoloji, sanayi ve çağın bütün ilerlemelerinden etkilenerek, yeni bakış açıları geliştirmiş ve bu farklı bakış açılarıyla yeni üretim teknikleri üretmişlerdir. Tiyatro, bu gelişim ve değişimlerden en çok etkilenen alanlardan biri olmuş ve tiyatro metinlerinde asırlar boyunca görülen konvansiyonel ve organik yapı, 18. yüzyıldan sonra yeni yazma pratikleriyle kırılmaya başlamıştır. Heiner Müller, 20. yüzyılda yazdığı tiyatro metinleriyle, tiyatronun yüzyıllar boyunca süregelen klasik yapısını, hem içerik hem de biçim özellikleriyle kırmış ve tiyatroya ait bütün öğeleri ‘parçalı’ bir yapıyla, daha önce karşılaşılmamış anlamlarla kullanmıştır. Şüphesiz ki Müller’in geliştirdiği bu yeni önermeler, sadece tiyatro metinlerine olan yaklaşımı ile değil, aynı zamanda onun tarihe olan bakış açısı, kendine özgü geliştirdiği tarih felsefesi, insanoğlunu, hayatı, doğayı, ‘eylem’leri alımlama biçimi ve evrenin işleyişine dair getirdiği yorumlarla da yakından ilgilidir. Bu çalışmadaki amacım, Heiner Müller’in son dönem oyunlarından olan “Hamlet Makinesi”, “Bir Resim Tasviri” ve “Medea Material” oyunlarının, onun hayata ve tiyatroya getirdiği yeni bakış açısının ışığıyla, tüm öğelerini analiz etmek ve 18.yüzyılda başlayan, sonrasında Bertolt Brecht ile oldukça ileri bir noktaya gelen biçimsel kırılmaların, Heiner Müller oyunlarında nasıl bir noktaya evrildiğini incelemektir. Çalışmada, Heiner Müller’in tiyatro algısını ve yazma pratiğini inşa eden dönemler, yazarlar ve öneriler üstünde durulduktan sonra Heiner Müller’in üç oyununda, ‘tarih’, ‘dil’, ‘karakter’, ‘olay’, konu’, ‘yazar’, ‘zaman’ ve ‘mekan’ kavramları incelenecektir. Özellikle “Medea Material” oyununda Müller’in, Antik Yunan mitolojisi ile olan ilişkisi üzerine bir okuma yapılacaktır. Bu incelemeler yapılırken bu unsurların, konvansiyonel tiyatro metinlerindeki kullanımlarından nasıl ayrıştığı, nasıl bir dönüşüme uğradığı, daha doğrusu kanıksanmış anlamlarından nasıl ‘çözüldüğü’ üstünde durulacaktır. Müller, metinlerinde bu öğeleri ‘parçalı’ bir yapıyla kullanmış ve bu ‘parçalı’ yapıyı oluşturmak için tüm bu unsurları, yeni tekniklerle, yeni anlamlarla en baştan inşa etmiştir. Bu kavramların hepsi, Müller’in oluşturmak istediği bu ‘parçalı’ ve merkeziyetsiz evrene uyum sağlayacak nitelikte oluşturulmuştur. Çalışmadaki amaç, bu tekniklerin incelenmesi ve Müller’in tiyatro metinlerinde yarattığı dönüşümü detaylarıyla açıklamaktır.

Başta bu çalışmada, objektif ve kapsamlı bir araştırma yapmamı sağlayan, kaynak bulma noktasında engin birikiminden yararlandığım ve yüksek lisans tezimin her aşamasında öneri, takip ve görüşleriyle bu çalışmaya en büyük katkıyı sunmuş olan değerli hocam ve tez danışmanım Dr. Ferdi Çetin'e teşekkür ederim.

Ders döneminde hazırladığım makale ve sunumlar ile akademik alandaki altyapımı geliştirmeme katkı sunan Dr. Uluç Esen'e, yüksek lisans sürecim boyunca tiyatroya olan bakış açısına yeni perspektifler kazandıran Ali Düşenkalkar ve Ayşegül Ünsal'a ve süreç boyunca maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen aileme ve eşim Ersin Doğan'a teşekkür ederim.

**İstanbul, Maltepe, 2023**

## İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
Bölüm 1 : Giriş.....	1
1.1 Stein'dan Heiner Müller'e.....	3
1.2 Heiner Müller Oyunlarına Genel Bir Bakış.....	27
Bölüm 2. Heiner Müller'in Son Dönem Oyunları.....	36
2.1 Heiner Müller'in Son Dönem Oyunlarına Genel Bakış.....	36
2.2 Hamlet Makinesi.....	45
2.3 Bir Resim Tasviri.....	55
Bölüm 3. Heiner Müller'in 'Medea Material' i.....	65
3.1 Heiner Müller'in Klasik Mite Yaklaşımı .....	65
3.2 Medea Miti .....	67
3.3 Heiner Müller'in Medea Material Oyununun Analizi.....	70
Bölüm 4 : Sonuç.....	88
KAYNAKÇA.....	93

## Bölüm 1

### Giriş

Tiyatro anlayışı, yüzyıllar boyunca içinde bulunduğu topluma, toplumsal koşullara, insana, insanın hayatı anlamlandırışına, bilimsel ve sosyal gelişmelere ve bu gelişmelerle şekillenen gerçeklik algısına göre değişip dönüşmüş ve buna bağlı olarak sahne unsurları da çağlar boyunca çeşitli formlarda sahnede konumlanmıştır. Ancak 18.yüzyılın ortalarına kadar gelen tiyatro metinleri ve sahnelemeler takip edildiğinde her ne kadar çeşitli konular, karakterler ve olaylar karşımıza çıksa da tiyatronun belli ve alışlagelmiş bir çizgisi olduğunu söylemek mümkündür. 'Platoncu' olarak da ifade edilen bu yönelim, taklide dayalı, bir noktadan bir noktaya ulaşan, belli bir olay örgüsüne bağlı olarak gelişen ve neden-sonuç ilişkisiyle zamanın, mekanın birbirine sıkı sıkıya bağlandığı bir tavır sergilemiştir. Ancak 18. yüzyılda başlayan estetik araştırmalar, 'Gertrude Stein', 'August Strindberg', 'Antonin Artaud', 'Jerzy Grotowski', 'Robert Wilson' gibi tiyatro kuramcılarının fikirleri, yazar ve yönetmenlerin uygulamaları 20. yüzyıla geldiğimizde Antik Yunan'dan beri devam eden bu alışlagelmiş biçimlerin ve yöntemlerin sarsılmasına neden olmuştur. 18.yüzyılın ortasına kadar devam eden süreçte metinlerde tarih ile kurulan ilişkinin 'lineer' yani doğrusal bir algıyla kurulduğunu görürüz. Birbirini hazırlayan, birbirlerine bağlı zamanlar ve bu zamanlara bağlı mekanlar bütünü, nizami bir şekilde kurulmuştur. Genel olarak bir başı, ortası ve sonu olan metinlerden söz etmek mümkündür. Bu nizami yapıda eylemler taklide dayalıdır ve merkezde olan unsurlar, oyun metni ve yazardır. Yazar, sahnede yaratılmış olan kurmaca dünyanın yaratıcısıdır ve mutlak bir güce sahiptir. Duruşu ve biçimsel yönelimleri nettir. Yaratılan bu sanat dünyasını genel bir bakışla seyrettiğimizde, tiyatronun yüzyıllar boyunca, kendine has olan, asırlar boyunca süregelen yerleşik bir geleneği devam ettirdiğini ve düzenle kurulmuş, aynı işleyen bir sistem ile çalıştığını söylemek mümkündür. Ancak sanatın, doğası gereği birleştirici bir yönünün olduğu da unutulmamalıdır.

Heiner Müller'in metinlerini incelediğimizde, pek çok zamanın, toplumu etkilemiş pek çok tarihi olayın, insanların ve mekanların, hatta farklı yabancı dillerin, çeşitli oyun metinlerinden parçaların aynı metin içinde bir arada konumlandığını

görürüz. Aynı kullanım, 'Bertolt Brecht', 'Alfred Jarry', 'Samuel Beckett' gibi oyun yazarlarında da görölmektedir. Yani sanat, doğası geređi yüzyıllar önce meydana gelmiş bir yaratıyı, olayı, dizeyi, karakteri bugünün unsurlarıyla birleştirebilir, ard arda konumlandırabilir bir güce sahiptir. Bu algıya erişmek, fark etmek ve bu 'zamansızlık' yönelimine doğru keşfe çıkmak pek çok estetik önermeyi de beraberinde getirmiştir. Bu çalışmada, Heiner Müller metinlerinin temelini kuran, onun tiyatro geliştirdiđi tiyatro algısını hazırlayan estetik önerme ve girişimlerden de yararlanılarak, tiyatro metinlerinin 20. yüzyılda nasıl bir dönüşüme girdiđi ve alışılmış, düzenle kurulmuş, konvansiyonel yapıdaki tiyatro algısının, Heiner Müller'in son dönem oyunlarında hangi biçimlerle kırıldıđı incelenecektir.



## 1.1 Stein'dan Heiner Müller'e

18.yy'ın ikinci yarısına kadar, tiyatro dünyasına özellikle aklın ve sözün merkezde olduğu bir tiyatro anlayışı hakimdir. İnsan aklının, insan zihninin kolayca algılayabileceği ve tüm öğelerin sistemlice gelişmesiyle, bir sonucun üretilebileceği, 'mantıklı' bir anlama varılabilecek şekilde tiyatro yapmak esastır. Bu anlam ise söz ile üretilebilmektedir. Yani tiyatroya, 'logos-logosentrik' bir tiyatro anlayışı hakimdir. Asırlardır süregelen bu ölçülü ve sistemli yapıdaki "logos-merkezcilik", klasik tiyatro anlayışının özünü yansıtır ve "logos", "Tanrı'nın, düzenin, mantığın, nedenselliğin, kökenin" ve ölçünün karışımı anlamına gelir. (Saba, 2022, s.4). Bu sistemlice işleyen dünyanın aktarıcısı olan 'dil' yani 'söz' ise kutsal bir aktarıcılık görevine sahiptir. 18. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, sözün yaratıcısı olan yazarın, bu kutsal ve tanrısal konumundan yavaş yavaş sökülmeğe başlanması, sözün ve sözün ürettiği anlamın çeşitlenmesi, yeni estetik araştırmaları ve önermeleri doğurmuş; 'konvansiyonel olan'ın dışında olana dair arayışları da beraberinde getirmiştir.

18. yüzyılın ikinci yarısına kadar, hayatı, gerçekliği ve dünyayı, dolayısıyla da sanatı, egemen sınıfların görmemizi istediği şekilde bizlere yansıtan tiyatro anlayışı, bu yüzyıldan itibaren yerini daha sınırsız, bağımsız, tek bir sınıfa hizmet etmeyen, gelişen ve sürekli ilerleyen, birbiri üstüne eklenen bir oluşuma bırakacaktır.

Konvansiyonel tiyatro anlayışı bir noktada, oyuncuların ve yönetmenlerin, yazarın ürettiği sözün, kurduğu dünyanın dışına çıkmak gibi bir alternatifinin olmadığı, yazarın kurduğu her bir noktası belirgin ve net çizili dünyayı ete kemiğe büründürmekten başka bir yolunun bulunmadığı bir tiyatro anlayışıdır. Bugün bu anlayışın hala devam ettiğini ifade etmek elbette mümkündür; bu çalışmada gösterilmek istenen, özellikle 20. yüzyılda bu düşüncenin karşıtı olarak gelişen düşünce ve anlayış modellerinin, farklı estetik önermelerin tiyatroyu nasıl etkilediği, ne yönde ilerlettiği ve özellikle Heiner Müller'in son dönem oyun metinlerinde nasıl vücut bulduğudur.

Akıl ve söz odaklı tiyatro yapısının karşısında gelişen sanat önermeleri, pek çok kaynakta 'Avangard' terimiyle, 'Avangard' başlığı altında toplanmıştır. Bu çalışmada da Heiner Müller'in son dönem oyunlarını incelerken ve Heiner Müller'e

uzanan tiyatro yolculuğunda karşımıza çıkan çeşitli estetik önermelerden bahsederken bu terim kullanılacaktır.

‘Avant-garde’ terimi aslında bir askeri terim olmasıyla birlikte, 1878’de İsviçre’de “L’Avant-Garde” (Öncü Birlik) adlı anarşist dergiyi yayımlayan ‘Bakunin’ tarafından askeri terminolojiden ödünç alınmış, ilk kez onun destekçileri tarafından sanat için kullanılmıştır (Innes, 2004, s.13) ve ‘bir ordunun, birliğin öncü kolu’ anlamına gelmektedir.

Bu terim, Geoge Lukacs gibi Marksist eleştirmenler tarafından burjuva toplumu hakimiyetindeki huzursuz sistemin çöküşünü ifade etmiş ve zamanla sanat yapıtlarında ve düşüncesinde geleneksel önermelerin ve geleneksel yapının karşısında olan her türlü anlatımı, önermeyi tanımlamak için kullanılmıştır. Lukacs ın “1848 öncesindeki büyük gerçekliğin çöküşü ve çürümesi” (Bürger, 2017, s. 16) tanımı, sanat eserlerine de kolaylıkla indirgenebilir özelliktedir:

Toplumsal kurumların, yerleşik sanatsal göreneklerinin reddi’ ve ‘seyirci karşıtlığı’ olarak kendini gösteren Avandgard, modern sanatın içinde gelişen sembolizm(gerçeküstücülük), ekspresyonizm (dışavurumculuk), fütürizm (gelecekçilik), dadaizm, simgecilik gibi pek çok ‘-izm’ ile birlikte kullanılan bir terim haline gelmiştir. (Innes, 2004, s. 14).

Bu estetik önermelerin, birbirinden bağımsız, Heiner Müller ile ilişkisiz olduğunu dile getirmek mümkün değildir; detaylı bir inceleme yapıldığında, bu dönemde oluşan fikirlerin birbirleriye pek çok benzer taraflar taşıdığını, birbirlerine eklemlenerek, birbirlerini geliştirerek bugüne geldiklerini söylemek mümkündür. Cristopher Innes, bu konuyu destekleyici olarak şunları ifade etmektedir:

“Örneğin Grotowski ‘yoksul tiyatro’ kavramını geliştirdiğinde, ‘vahşet tiyatrosu’ ile ilgili hiçbir şey bilmiyordu, ancak 1930’lardaki Antonin Artaud’un çalışmaları ile 1960’lardaki Jerzy Grotowski’nin çalışmaları arasında çarpıcı benzerlikler vardır.” (Innes, 2004, s. 14).

Bu benzerliğin, sürrealist ve dışavurumcu yazarlar tarafından da güçlendirildiğini göreceğiz ve Heiner Müller’in son dönem oyunlarının inşasının, hepsinin izleriyle şekillendiğini göreceğiz. Bu doğrultuda oluşmuş eserlerin tiyatronun, oyuncunun, seyircinin ne olduğuna dair getirdikleri bakış açılarının, o güne kadar getirilen geleneksel tanımlardan çok farklı olduğunu, bu unsurlar arasında o güne kadar sıkı sıkıya kurulmuş olan bağları ve koşulları alabildiğine yıktığını söylemek mümkündür.

Avangard önermelerde bizzat tiyatronun ve tiyatro unsurlarının ne olduğunun sorgusu vardır. “Cezanne’ın yazışmalarından, eserinin stilini arayan bir ressamın değil, ‘resim nedir?’ sorusuna cevap arayan bir sanatçının tavrı anlaşılır yani esas olan ‘görüleni değil gördürteni göstermek’ tir. (Iyotarddan alıntılanan Bürger, 2017, s.19).

Buradaki mesele ve sorun olarak görülen, sanatın herhangi bir akım veya –izm le var oluşu değil, bizzat sanatın kendinin ne olduğudur ve bu yaklaşım, bu sorgulama ve geliştirilen karşı düşünce biçimleri, o güne kadar kabul edilmiş ‘sanat’ icrasını ve metinleri kökten bir değişikliğe uğratacak ve özellikle 20. yüzyılda Heiner Müller metinlerinde bu değişim, ileri bir seviyeye getirilerek kabul edilmiş sanat algısının, dilin, sanat unsurlarının, oyun metni öğelerinin bir yıkımı olarak kendini gösterecektir. Avandgard hareketlerin temel gayesi zaten ‘sanat kurumu’nu yıkmak olmuştur, Heiner Müller kendinden önce başlayan bu avangard önermelerden beslenmekle ve metinlerinde de pek çoğundan karma izler bulundurmakla beraber, bu sistemi ilerleterek hem biçimde hem de içerikte bu yıkımı en üst noktaya taşımıştır. Peter Bürger’in vurguladığı gibi sanat, ancak kendi kurumuna olan esaretinden ve bağılılığından arınarak, kendini azad ederek bir etki yaratabilecektir. (Bürger, 2017, s. 21).

Walter Benjamin, 20.yüzyılın ilk çeyreğinde oluşan bu değişimleri ‘aura’ olarak ifade ettiği bir terimle açıklar; ‘yaklaşılmazlık’ olarak tercüme edilebilecek olan bu terim, eser ile alımlayıcı arasındaki ilişkiyle ilgilidir, eser ve alımlayan arasında ne kadar yakınlık olursa olsun, ‘benzersiz bir uzaklık görünümü’ söz konusudur ve ‘aura’nın varlığıyla gerçekleşecek bir alımlamada şeffaflık, açıklık, biriciklik oluşacaktır; ancak alımlayan ve eser arasındaki ‘yaklaşılmazlığın’, uzaklığın kaldırılması yani ‘aura’nın kalkışı, alımlayana özgü bir anlam üretme deneyimini beraberinde getirir. (Benjamin’den alıntılanan Bürger, 2017, s. 69).

Alımlayana özgü bir anlam üretme deneyimi, bu dönemde gelişen tiyatro ve tiyatro seyircisi anlayışıyla doğrudan ilintili bir önermedir. Gelişen tiyatro anlayışında tek bir düşüncenin ve tek bir anlamın seyirciye empoze edilmesinden ziyade, seyreden alımlayışına göre var olan aktif bir seyir, zihin ve aktif bir seyirci gerektiren bu anlayış, akıl ve düşünce merkezli bir sanat anlayışından uzaklaşmayı beraberinde getirir. Düşüncenin özgürlüğü, anlamın ve alımlamanın özgürlüğü, mutlak bir düşünce ve mutlak bir fikirden önde tutulur. Bu anlayış, Heiner Müller’in zemininde yatan avangard önermelerin temelinde amaçladığı bir tutumdur:

Asıl önemli olan, eserlerinin ticari değeri değildi eserlerinin birer tefekkür konusu olmasını önlemektir...Şiirleri birer sözcük salatasıdır, müstehcen deyişlerden, dile ilişkin akla gelebilecek her türlü kötü kullanımdan oluşur... Bu yolla amaçladıkları ve gerçekleştirdikleri şey, yaratımlarının aura'sını acımasızca yok etmektir. ' (Benjamin'den alıntılanan Bürger, 2017, s. 69).

Alımlayıcının zihnini harekete geçirmek, alımlayanın edilgen yapısını kırmak ve onu aktif bir konuma yerleştirmek, bu dönem yazar ve yönetmenlerinin ortak gayesi olmuştur.

Bu doğrultuda Amerikalı yazar Gertrude Stein'in düşünce ve uygulamaları bir başlangıç noktası ve mihenk taşı niteliğindedir. Avangard önermeyle üretilen metinlerin Amerika'daki en önemli temsilcisi de diyebileceğimiz, Birinci Dünya Savaşı sırasında Fransa'ya gelen Gertrude Stein, Avangard düşüncenin oluşmaya başladığı dönemlerde üretmeye başlar. Roman ve şiir gibi edebiyatın çeşitli türlerinde eserler de kaleme alan Stein, zamanla modernizmin ileri düzey temsilcilerinden biri haline gelecektir.

Avrupa'da bu dönemde sanat alanında çıkan ilerleme tiyatroyu oldukça etkiler ve hem düşünsel hem de biçimsel bağlamda oldukça çeşitlendirir. Sadece tiyatrodaki değil, sanatın pek çok alanında 'modernist' denilen bir anlayışın varlığı söz konusudur. Bu anlayışı kuran bilimsel ilerlemeler de göz ardı edilmemelidir. Zihnin işleyişi, bilinçaltı, bilinç akışı gibi kavramlar 'Sigmund Freud' gibi bilim insanlarının önermeleriyle sanatı da şekillendirir. Dolayısıyla modernist sanat dediğimiz kavramın, pek çok temel kavram ve yöntem ile birlikte var olacağını sinyali vermek gerekmektedir.

Gertrude Stein, 1934 yılında kaleme aldığı 'Plays' [Oyunlar] isimli eserinde o güne kadar üretilmiş tiyatro oyunlarında gördüğü sorunları anlatır ve bir tiyatro oyununun nasıl olması gerektiğine dair önermelerde bulunur. Bu önermelerin Heiner Müller'in tiyatro oyunları ile çok yakından benzerlikler taşıyacağını göreceğiz. Amerika'ya dönüş yolculuklarından birinde bir uçak deneyimi yaşar ve bu yolculukta yaptığı benzetme, kendi tiyatro anlayışının adeta bir özeti niteliğinde olur. Uçaktan aşağı bakıldığında hiçbir sınırın olmadığını, sadece her şeyin her şeyle ilişkisi olduğunu söyler. Bu söylemle Stein'in 'Plays'[Oyunlar] isimli yapıtında ele aldığı ve aslında önerdiği bir kavram karşımıza çıkar ve bu kavram, yalnızca Gertrude Stein'in sanat anlayışını değil, 20. yüzyıl metinlerinin ve Heiner Müller

oyunlarının içereceği pek çok unsuru da doğuracak temel bir söylem olacaktır: 'Landscape'.

'Landscape' kelimesi, türkçede 'peyzaj' olarak ifade edilmiş ve çevrilmiştir. Yanısıra 'manzara' anlamına da gelen 'landscape' kelimesi incelendiğinde 'Land' kara parçası, 'scape' in ise 'uzam' anlamına geldiği anlaşılacaktır. Zaman-mekan vb. gibi pek çok unsurun ve tiyatrodaki her şeyin her şeyle ilgisi olabileceği fikri, Stein ve sonrasında gelecek pek çok tiyatro insanının temel farkındalıklarından biri olmuştur. 'Landscape', bu unsurları birleştiren bir yapıyı işaret eder. Zaman ve mekan kavramlarına daha önce hiç yaklaşılmamış bir perspektifle bakan Stein, evrende ve doğada her şeyin her şeyle ilgili olabileceğini vurgular.

"Ağaçların tepelerle, tepelerin tarlalarla, tarlaların ağaçlarla, ağaçların birbirleriyle ve gökyüzüyle ve her bir ayrıntının diğer ayrıntılarla ilişkisi vardır." (Stein'dan alıntılan Fuchs, 2003, s.128).

Fakat bu ilişkiler ağında bir hiyerarşik düzen bulunmaz, hiçbir unsur hiçbir unsurdan üstün ya da alçak değildir ve konvansiyonel tiyatrodaki gördüğümüz nedensellik ilgisiyle birbirlerine bağlanmazlar.

Yani Stein, aslında doğa ile tiyatro metinleri arasında da bir ilişki kurarak, tiyatrodaki hiçbir unsurun bir diğer unsurdan üstün olmaması, bir unsurun diğer unsura hizmet etmek ve onu desteklemek amacıyla var olmaması gerektiğini vurgular. Bu, söz odaklı, olay odaklı, merkezîyetçi bir tiyatro algısının ortadan kaldırılma isteğiyle doğrudan bağlantılıdır.

İşte bu merkezîyetin yıkılmaya başladığı nokta, Stein'ın her şeyin her şeyle ilgisinin olabileceği fikrini keşfetmesiyle yakından ilgilidir. Hiçbir unsur bir diğerinden ayrı değildir ve her unsur aynı düzlem içinde kolektifçe bulunabilir. Tiyatroya bu bakışla yaklaştığımızda, hiçbir unsurun hiçbir unsurdan hiyerarşik olarak üstün ve merkezde olmaması, sahnede ve metinde birbirinden bağımsız gibi görünen her unsurun her unsurla ilişkili ve ilgili olabilmesi fikri, 20. yüzyılda pek çok yönetmen, kuramcı ve oyun yazarında karşımıza çıkacaktır.

Başka bir bakış açısıyla Gertrude Stein'ın, zaman ve mekan unsurlarına getirdiği bir yeni tartışma noktası söz konusudur. Bu da seyircinin zamanı ve seyircinin mekanı ile sahnede gerçekleştirilen zaman ve mekânın birbirinden farklı oluşuna dair getirdiği tartışmadır.

Senin duygun baktığın ya da dinlediğin oyunun ya önünde ya da arkasındadır. Dolayısıyla seyircilerin bir üyesi olarak senin duygun hiçbir zaman oyunun eylemiyle(aksiyonuyla) aynı zamanda değildir. Senin seyirci olarak duygusal zamanının oyunun duygusal zamanıyla aynı olmadığı gerçeği devamlı rahatsızlık veren şeydir. (Akgül, 2015).

Bunu temel bir sorun olarak gören Stein, aynı farkı ‘mekan’ unsuru için de düşünür ve her şeyin her şeyle ilgili, ilişkili olabileceği düşüncesini barındıran, merkezi bir unsurun bulunmadığı peyzaj anlayışıyla sahne alanı ile oyunda geçen mekan arasındaki farkı yok etmeyi amaçlar.

Stein’ın gösterme biçimini mi, gösterilen şeyi mi kast ettiğinin pek açık olmadığını ifade eden (Fuchs, 2003, S. 127) Elinor Fuchs, Stein’ın, geliştirdiği tiyatro metinleriyle ‘manzara’ kavramı arasında ve aslında ‘doğa’ arasında metaforik bir ilişki kurduğunu vurgular. Stein, peyzaj olarak isimlendirdiği yöntemle kurduğu oyunlarını, düşüncelerini, ‘dil, tavır ve tasarımlarını’ doğal bir manzaranın varlığıyla ilişkilendirmektedir. Peyzaj teriminin kullanıldığı her noktada ‘gerçek manzaralardan doğal imgeler’ bu söyleme eşlik etmektedir. (Fuchs, 2003, S. 127).

Gertrude Stein, konvansiyonel tiyatro metinlerinde okuduğumuz, seyrettiğimiz bir olayı anlatma; ‘öykü’ olarak bahsettiği kavramı tiyatrodan kaldırır. Metinde bir başlangıcı bulunan ve metin ilerledikçe gelişip bir sonuca bağlanan bu nizami yapının karşısında durur; Heiner Müller de metinlerinde ‘öykü’ kavramı tamamen silik hale getirmiştir:

“Bir sürü öykü varken ve herkes bu kadar çok öykü bilirken ve anlatırken, bir öykü daha anlatmanın ne alemi var?” (Stein’den alıntılan Goebbels, 2015).

Yeni bir öykü anlatmanın gerekli olmadığını düşünen Stein, tek tek unsurların ve kendi deyimiyle ‘şey’lerin özüne, aslında ‘özgürlüğüne’ eğilir ve ‘şeylerin özgürleştirici demokrasisi’ni savunur. Bu hem bir aradalığa hem de bir öykünün, bir olayın üstünlüğünün ortadan kaldırılışına işaret eder:

“Oyunlar, ‘şeyler’den oluşturulmuş manzaralardı ama manzaralar ‘şeylerden’ oluşturulmuş bir ‘şey’di. Manzaraların ve oyunların ortak şeyliği, doğa ile kültür değişmeyen sabit unsurlarla insan figürleri ya da görsel doğa olaylarıyla dil arasındaki çelişkiyi bütünüyle yok ediyordu.” (Fuchs, 2003, s. 128).

Bir öyküye değil, öze odaklanmak, gerçekleştirilen eylemlerin bizatihi kendisiyle ilgilenmek ve ‘şeyler’in, yani tüm unsurların aynı düzlemde bir arada

demokratik şekilde var olabileceğine inanmak, bir manzaradaki bütünlüğü esas almak Stein'in temel sorun olarak gördüğü seyircinin mekan ve zamanının, oyunun zaman ve mekanıyla aynı ilerlememesini otomatik olarak çözecektir. Çünkü bir oyun, bir peyzaj gibi inşa edilirse, oyuna bakan birinin duyusunun, oyunun önünde ilerlemesi ya da arkasında kalması mümkün olmayacaktır. Çünkü bir manzara daima oradadır. Peyzaj, ilişkiler ağını barındıran, hareket etmeyen bir yapıdadır.

Yine Stein'in kırmaya çalıştığı temel noktalardan biri de tiyatro metinlerinin, tarih ile, geçmiş ile kurduğu ilişki ve tarihin metinlerdeki konumlanışıdır. Geçmişte yaşanan olayların bugüne yansması ve dolayısıyla bugünün sonuçlarını inşa etmesi, konvansiyonel yapıdaki tiyatrodaki sıkça karşımıza çıkar. Rönesans'a kadar devam eden konvansiyonel tiyatrodaki yapı söz konusudur; vardığımız sonuçların sebeplerini öğrenmek ve anlamlandırmak için geçmişe bakmamız öğütlenir. Geçmişte yapılan hata ve eylemler bugünün sonuçlarını doğurmaktadır ve aslında birbirlerine bağlıdır. Ancak Stein ve devamında gelecek olan araştırmaların önermesi ve etkisiyle geçmişten bugüne doğru çizgisel bir düzende akan, ilerleyen, birbirine sıkı sıkıya bağlı olan zaman bütünlüğü sarsılacak; yerini şimdiki zamanın ön planda olduğu bir tiyatro anlayışına bırakacaktır.

Konvansiyonel çizgideki tiyatroya bakıldığında bunun aksi yönünde ilerlemiş bir anlayış söz konusudur. Kurulu bir dünya vardır, seyirciden kurmaca olan ve yazar tarafından oluşturulan, oyuncular tarafından taklit edilen bu dünyanın dışında kalarak yalnızca seyretmesi beklenilir; seyirci etkin değil edilgendir. O zaten yönlendirilecektir, zihnini yorması gerekmez.

20. yüzyılda tiyatro insanların ise eğildiği en önemli noktalardan biri de bu seyir deneyimidir. Onların uygulamaları, seyirciyi aktif hale getiren, onların zihinlerini oyunun bir parçası haline dönüştüren önermeleri barındıracaktır. Seyirci alımlamasını, algısını harekete geçiren bu yapıyı yine Stein'in deneyimlerinden biriyle açıklamak yerinde olacaktır. Gertrude Stein, Fransız oyuncu 'Bernarhardt'ı seyretmekten oldukça keyif aldığını belirtir. Ancak Bernarhardt'ı seyretmekten keyif alma sebebi oldukça çarpıcıdır; Stein, Fransızca bilmediği için onu seyretmekten keyif aldığını söylemektedir:

[Sarah] Bernhardt San Francisco'ya gelip iki ay kaldığında on altı yaşında olmalıydım. Çok az Fransızca biliyordum tabii ki ama gerçekten hiç sorun değildi, dil kadar yabancıydı ve sesi o kadar çeşitlilik gösteriyordu ki

Fransızca olduğundan o dilde sıkıntı yaşamadan durabiliyordum dilin içinde. Öylece durdum... Fransız tiyatrosundaki tarzlar ve gelenekler kendi içinde bir şey yaratıyordu ve kendi içinde ve kendisi için var olabiliyordu...Bu benim için çok basit, doğrudan ve etkili bir hazdı. (Goebbels, 2015).

Derine inildiğinde dilinin bilinmediği bir oyundan keyif almanın mümkünlüğüne işaret eden Stein'in, metinde dilin anlaşılır olması, herkesçe kavranabilir olması gerektiğine karşı bir duruş geliştirdiği aşıkardır. Bu yıkım Heiner Müller oyunlarında oldukça ilerletilecektir. Heiner Müller'in "Hamlet Makinesi" ve "Bir Resim Tasviri" oyunları incelendiğinde kelimelerin doğrudan somut bir nesneyi işaret etmelerinden ziyade okuyucunun yani alımlayıcının zihin pratiğiyle pek çok nesneye, zamana, mekana yayılabilecek çağrışımsal ve bağlantısız bir yapıyla konumlandığını görürüz. İşte bu bağlantısız gibi görünen çok yönlü ve zihni yormadan anlaşılması neredeyse imkansız olan dil yapısı, Heiner Müller ve Stein'ı birleştiren ortak bir noktadır. Dilin ritmine, tekrarlarına ve sesine önem veren Stein, oyunlarında da bu yönelimini somutlaştırır. Dilin müziğine odaklanmak, beraberinde dilden, yani sözden bir anlam çıkarmayı da devre dışı bırakacaktır. Aslında Stein'in ve 20. yüzyıl tiyatro icracılarının amaçladığı temel şeylerden biri de budur: Sözden üretilen anlamı, tek ve mutlak bir anlamı devre dışı bırakmak yani sözün otoritesini, merkezi konumunu kırmak.

Dilini anlamadığı bir tiyatroyu seyretmek, seyirci için oyun kişilerinin aktardığı bir olayı seyretmek ve takip etmekten ziyade 'algı' ve 'algılamanın', kişinin alımlamasının büyük rol üstlendiği bir deneyime dönüşür.

Zaten Stein, anlaşılır bir dile dair geliştirdiği yıkıcı tutumu, 1913 yılında yazdığı 'What Happened' [Ne Oldu] isimli oyununda da biçimsel olarak somutlaştırmıştır. Düşüncelerini yazdığı oyunlardaki dil kullanımıyla da destekler ve "peyzaj oyunu olarak adlandırılabilir poetik biçimi" (Fuchs, 2003, s.128) ne uygun bir dilin, gramerin metinlerde nasıl yaratabileceğini de düşünür.

5 perdelik 5 sayfa bir oyun olan 'What Happened' [Ne Oldu] tekrarların, kelime oyunlarının bolluğu, deşifresi güç yapısı ile konvansiyonel tiyatro metinlerinin dilinden oldukça büyük bir kopuşu meydana getirir. Stein, böylece "herkesin bilmediği, anlatmadığı şeyleri yazmaya başlar." (Çetin, 2019, s.17). 1906 yılında yazdığı 'What Happened' isimli oyunu yazma amacını şu cümleler ile aktarmıştır:

“Ne olduğunu söylemeden ifade etmekte, kısacası olan şeylerin özünü bir oyun yapmaktı.” (Stein’den alıntılanan Çetin, 2019, s.17).

Tüm bunlar göz önüne alındığında; tiyatro, kabul edilen gerçeği anlatan, yansıtan bir araç olarak değil ‘kendi içinde bir şey’ olma özgürlüğüne ulaşan bir yapıya ulaştırılmak istenir.

20. yüzyılda belirginleşen bu tiyatro anlayışında yazarın, olayın, sözün otoriter konumunun kırılmasıyla birlikte, oyuncuların, yönetmenin ve seyircilerin, okuyucuların anlam üretme deneyimi de haliyle bağımsızlaşacaktır. Anlam yazarın, metnin, sözün öncülüğü ve yönlendirmesiyle değil şahsi bir deneyimle, zihnin aktifliğiyle, özgür bir şekilde üretilecektir.

Antik Yunan’dan Rönesans’a doğru gelişen ve sözün, aklın merkezde olduğu konvansiyonel tiyatro yapısında zaman, mekan, oyuncu, dekor, ışık, müzik gibi unsurlar daima metne; yani söze hizmet eden, olayı besleyen, destekleyici unsurlar olarak konumlanmıştır. Kendi başlarına bir anlam üretmezler. Ancak 20. yüzyılda meydana gelen bu merkezietçi tiyatro anlayışının kırılması, haliyle dekorun, müziğin, ritmin, bedeninin ve performansın, zamanın ve mekanın tek başlarına bir anlam kazanmasına, kendilerine ait anlamlar üretebilmelerine, bu unsurlardan yola çıkarak oyunlar yazılmasına olanak sağlar. Özellikle bedeninde odakta olduğu performanslar gelişir; özellikle ‘Meyerhold’, ‘Grotowski’ gibi kuramcılar bedensel unsurların ve bedeninin keşfinin gelişmesi noktasında uygulamalar geliştirir. Sahneye özgü tüm unsurlar, taklit eden, kendine verilen sözleri aktaran birer araç olmaktan çıkarlar ve seyirciyle birlikte ‘üreten’ dinamik unsurlara dönüşürler.

Heiner Müller’in metinlerine doğru yolculuk yaparken onun metinlerini ve anlayışını hazırlayan bir diğer ismin de ‘Antonin Artaud’ olduğunu görürüz. 20. yüzyılın ortalarına gelmeye başladığımızda, Artaud’un fikirlerinin ve önermelerinin, karşısında durduğu noktaların, kendiden sonraki yazarları etkilediği görülmektedir. Artaud, “sınırlarımızı ve yüreğimizi uyandıracak bir tiyatroya gereksinimimiz var.” (Artaud, 1993, s.77) derken, dinamik ve bilinçaltını uyaran yeni bir tiyatro arayışında olduğunu açıkça anlatmak istemiştir. Cristopher Innes, Artaud’dan bahsederken onu “uygarlık dışı biçimleri arayan ilk sanatçı” olarak tanımlar.(Innes, 2004, s. 87). Söz ve akıl merkezli tiyatro anlayışına karşı olan Artaud, ‘Buda Okullarına Açık Mektup’ isimli yazısında mantığı ve akli “aklın taşlaşmış ahmaklığıyla bizleri bağlayan zincirler” (Innes, 2004, s. 88) olarak görür ve bilinçaltına bağlı olarak dışarı çıkacak ‘kendiliğindenlik’ ve sayıklamayı aklın ve sözün yerine önerir.

Tiyatro, sözel ifadenin bir büyü haline geldiği yerde, evrensel fiziksel işaretleri ya da ‘hiyeroglifleri’ yeniden keşfederek bir ritüel dil geliştirmek zorundadır. Bunlar, kısaca, iyi ve kötünün tematik olarak tersyüz edilmesi de eklendiğinde, Artaud’un ‘Vahşet Tiyatrosu’nun temelleri olarak ele alınacak öğelerdir. Bu ahlaksal tersyüz etme, ta Strindberg’ten bu yana anarşist avant-garde’in temel özelliğidir (Innes, 2004, s. 88).

Artaud’un 20. yüzyılın ortalarında karşı çıktığı ve sorguladığı temel kavram, kendi ifadesiyle ‘Tiyatro ve İkizi’ kavramıdır. Bu kavram, ‘Platon’ ve ‘Aristoteles’ ile birlikte ele aldığımız ‘mimetik’ yani ‘yansıtmacı’ sanat anlayışını ifade etmektedir.

Artaud, yansıtmacı kuram anlayışıyla, temsil yoluyla sanatın icra edilmesi fikrini ‘veba’ olarak nitelendirmektedir. (Artaud, 1993, s. 24-25). Burada, hem edebiyatta hem de tiyatrodaki zaman içinde bir sancı ve sorgu haline gelen ‘gerçeklik’ kavramı kendini gösterecektir.

Konvansiyonel tiyatrodaki Tanrı’nın bir temsilcisi, yansıtıcısı olan insan ve yine insan sözünün mutlak bir otoriteye sahip olması, Artaud için büyük bir sorundur. Tanrısal gerçekliği yansıtan konvansiyonel yapıdaki tiyatro, kurmaca bir gerçekliğe işaret eder. İnsan sözünün mutlak hakimiyeti ve aktarıcılığıyla Tanrı’yı, Tanrısal olanı, onun kurduğu düzeni yansıtmak, tiyatroyu bu amaç için -aslında ‘temsili bir gerçekliği’ yansıtmak için- bir nevi araç olarak kullanmak hem Stein’in hem de Artaud’un devamında da Heiner Müller’in tamamıyla uzaklaştığı bir algı haline gelmiştir.

Artaud, söz merkezli olan tiyatro yapısını eleştirirken, diyalogun edebiyata, kitaba ait bir unsur olduğunu belirtir ve tiyatronun somut bir ifade biçimine sahip olması gerektiğini savunur. Kişilerin karşılıklı konuşmasından, diyalogtan farklı olarak, kendi deyimine “sözle anlatım olanaklarından farklı olarak “ (Artaud, 1993, s.81) oluşacak olan bu yeni anlatım yolu, tiyatroyu söz merkezliyetçiliğinden koparıp almalı, sözcüklerin dışına yayılabilmelidir. İşte bu noktada jestler, dans ve müzik, bu düşünceyle betimleyici dilin yerine konur. Tiyatro bastırılmış bilinçdışı bağımsızlaştırılmalıdır. “Gündelik yaşamdan, gündelik dilden yolu ayrılan bir tiyatro, doğaüstüne ait görüntüleri çarpıcı bir biçimde seyircinin karşısına getirmekle yükümlüdür.” (Karacabey, 2007, s. 83). Dilin bağımsızlaşması dolayısıyla metnin

hakimiyetini ve bağlayıcılığını ortadan kaldıracaktır. Artaud, tıpkı Heiner Müller gibi gerçek olan hislerin, dile sığmayacağını, dilin onları anlatmak için yetersiz kalacağını düşünmektedir. O, “her güçlü duygunun yarattığı boşluk” (Karacabey, 2007, s.87) kavramına inanır ve o boşlukla ilgilenir ve o boşluk, geleneksel sanat anlayışında rastladığımız kadar anlaşılır ve düzenli değil; zihnin yapısı gibi yer yer bulanık, parçalı ve belirsizdir. Dolayısıyla bu boşluğu geleneksel bir dille, üslupla anlatma çabası da yersiz olacaktır. Bir öykü anlatan metinden tıpkı Stein gibi vazgeçen Artaud, ‘Kan Fışkırması’ isimli metninde alışılmış uzun tiyatro metninin aksine iki sayfalık bir oyun yazar. Adeta kokuşmuş bir dünyada saflığı bulmak isteyen ‘Genç Adam’ karakteri, tüm sahte olan bu dünyaya ve aslında düzene ışık tutar:

“Gördüm, bildim, anladım. Buna daha fazla dayanmam.” (Artaud’dan alıntılanan Fuchs, 2003, s. 66).

Heiner Müller’e doğru ilerleyen bu tiyatro çizgisinde Artaud’un Heiner Müller oyunları ile olan ilişkisine bakıldığında yine belirgin benzerlikler bulmak mümkün olacaktır. Metnlerinde kısa kısa konuşmalarıyla öykü kavramını Stein gibi devre dışı bırakan Artaud’un ‘Kan Fışkırması’ oyununda olay ve durum tıpkı Müller’de de göreceğimiz gibi tamamen silinmiş haldedir. Hatta metin, gerçeküstücü metinlerde de göreceğimiz gibi dış dünyaya ait unsurların parodisini barındıran bir metindir; bir kadın ve bir erkeğin klişe aşk sözleriyle birbirlerine seslenişleri ile başlayan oyun, doğal çevre unsurlarıyla kesintiye uğratılır.

Oyunu Heiner Müller metinlerine yaklaştıran en önemli unsurlardan bir diğeri de ‘karakter’ algısını ve yapısını tamamen bulanık hale getiriyor oluşudur. Karakterlerin bir isimleri yoktur ve bütün şahsi özelliklerden uzaktırlar. Heiner Müller, özellikle ‘Hamlet Makinesi’ isimli oyununda, William Shakespeare’in ‘Hamlet’ isimli oyununda geçen ‘karakter’leri bir arada kullanarak ve iç içe geçirerek, onları yer yer kime ne konuşturduğu belli olmaksızın, bilinen tüm özelliklerinden çözülmüş bir şekilde ele alır. Bu karma yapıda, konvansiyonel oyun metnindeki yerleşik, kendileri ve çevreleriyle uyum içindeki, tutarlı karakterleri bulmak mümkün değildir. Bu oldukça ileri taşınmış bir düşünce modelidir.

Artaud, ‘Kan Fışkırması’ isimli metninde, karakterlere tutarlı bir baş ve son ve şahsi bir özellik atfetmeyerek Müller’e bir ışık yakmıştır. Alışılmış karakter ve olay örgüsü düşüncesinden vazgeçerek, aşk, cinsellik, Tanrı gibi kavramları metnin içinde bulundurmıştır ve metin yalnızca bu kavramları, ‘çağrıştırmıştır’; anlamsal bir

kurgu söz konusu değildir. Parça parça görülen doğa olayları, metaforlar, seyircinin zihninde kendinin bütünleştiireceği bir oluşuma sahiptir.

Yine, alışılmadık biçimler, cinsellik gibi özgürce kullanılmayan ve dışa vurulmayan güdüler, özgürce metinde kullanılır ve dil sınırlandırılmaz. Cinsel arzuları masumiyetlerini ele geçirir. Burada bir doruk anı vardır.

“İkimiz de ateşlendik.” (Artaud’dan alıntılan Fuchs, 2003, sf. 65).

Ancak cinsel farkındalık, metinde bir cezaya tabi tutulur; bu ceza, Artaud tarafından sahneye düşen bağırsaklar, akrepler, et parçaları ve organlar tarafından yansıtılır ve ‘gerçek bir düşme’ gibidir. Bu yönelimler, geçmişten farklı olarak daha cesur, sansürsüz, sınırsız ve kalıpsızdır; seyirciyi, alımlayıcının aklını, varlığını rahatsız etmekten ürkmeyen, onu eyleme geçiren ve sorgulatan bir tiyatro deneyimine zemin yaratır. İnsanın bilinçaltına hapsedilmiş duygularını özgür bırakmaktan, seyircinin “duyularının dinginliğini sarsan” (Artaud, 1993, s.27) bir başkaldırıya yönelmekten çekinmeyen Artaud, bu dönemde yeni bir ifade ve tiyatro dili arayan en önemli isimlerden biridir.

Gertrude Stein, Antonin Artaud ve Bertolt Brecht ile devam eden bu yeni tiyatro önermeleri, hem yazan hem de uygulayan yönetmenler ile uygulama sahasında da vücut bulmuştur. Stein’in oyundan öyküyü kaldırması, Artaud’un temsil anlayışını, ‘gölge’ yi ortadan kaldırma isteği, bu nizami düzenle kurulu tiyatronun alışılmış kalıplarını oldukça sarsar.

Bu dönemde o güne kadar kabul edilen ‘gerçek’ algısının yavaş yavaş sarsılmaya başlamasının, yaşanan toplumsal savaş ve yıkımların etkisiyle, Heiner Müller’in metinlerinde sürekli göreceğimiz ‘tarih’ kavramının bir çıkmaza, karanlığa sürüklenişinin, insanların güven duygusunun ve manevi inancın zedelenmesinin ve o güne değin kabul edilmiş, kanıksanmış yargıların zihinlerde güvenilirliğini kaybetmesinin, çeşitli estetik arayışları ve önermeleri beraberinde getirdiğini belirtmiştik.

Bu akımların ortak noktasının, dış gerçekliğe ait aşına olduğumuz, kabul ettiğimiz pek çok davranış ve eylem modelinin dışında bir tavır sergilemek olduğunu söylemek mümkündür. Toplumsal ilişkiler, statüler, dil, iletişim, ritüeller; hemen her biri, metinlerde alışık olmadığımız biçimlerle aktarılır. Heiner Müller’in ‘avangard kuramı’ başlığı altında toplanan bu estetik önermelerden oldukça etkilendiğini ve onların kurduğu temeller üstüne yeni ürünler inşa ettiğini belirtilmiştir.

Bu önermelerden biri olan ‘Dadaizm’ akımının bir uzantısı kabul edilen ‘Sürrealizm’in, Heiner Müller ile olan ilişkisi incelendiğinde ‘bilinç-bilinçaltı’ kavramına olan yaklaşım ortak bir nokta kabul edilebilir.

“Sürrealizm, savaş sonrasının düş kırıklığını, kuşkularını, güvensizliğini ifade etmek için yeni anlatım yolları arayan bir yenilik hareketidir.” (Şener, 1982, s.203).

Sürrealizm’in arayışı, ruhun derinliklerinde ve bilinçaltının karanlıklarındadır. Akımın anahtar kelimesini ‘bilinçaltı’ olarak belirlediğimizde, bu kavrama bağlı olarak, tıpkı Artaud’da ve dışavurumcu yapılarda da başvuru ve önerilen zihin, çağrışım rüya gibi kavramlar da şüphesiz ki kendini gösterecektir. Bilinçaltının tüm çıplaklığı ile karşımızda durabilmesi için onu sınırlandıracak bütün koşullardan da arınması kaçınılmazdır.

Sürrealizm, oyuncuyu ve insanı, sahnede karmaşık bütünlüğü ile ele alır. Buradaki temel nokta şudur ki bilinçaltı ve insan zihni, konvansiyonel tiyatro metinlerinde göreceğimiz gibi bir makine usulü işlemez. Bunu metinlerle birleştiren ise, avangard önermelerde ve buna bağlı olarak gelişen oyun metinlerinde oluşturulan içerik ve biçim özelliklerinin, tıpkı insan zihni ve bilinçaltının yapısı gibi kesik, kesik, parçalı ve karmaşık oluşturulmasıdır. Heiner Müller’in metinleri ve diğer avangard oyun metinlerinde karşılaşılan, dilde kopukluk, bölümler, eylemler, mekanlar ve zamanlar arasındaki bağlantısızlık, sürekli kesintili ve parçalı yapı, montaj ve ‘peyzaj’dır. Bu yapılanma, tıpkı bilinçaltı gibidir: süreksiz, çağrışımsal ve karmaşıktır.

Sürrealizmin bu yapısı, “bilinçaltının parçalı, kopuklu, tutarsız imgelerinin ardına yönelerek çelişik ve tutarsız gibi görünen ardındaki bütünlüğe ulaşmaya çalışır.” (Şener, 1982, s.204).

Bu yol, insanın düş ve gerçek olanın bütünlüğü ile, yeni bir düşünce sistemi oluşturabileceğine inanır. Bu yeni düşünce modelinde, insanın eylemleri sınırlarından koparılır. Dolayısıyla sahne üstündeki eylemler de özgürleşir. Yeni insan, çevresine ve alışkanlıklarına bağlı olmayacaktır, kalıplaşmış yargı ve düşüncelerinden, eski estetik sistemden sıyrılacak, yasak, günah ve ayıp gibi kavramlardan doğan korkusunu da aşacaktır ve hatta aşmalıdır.

Heiner Müller’in ‘Hamlet Makinesi’, ‘Bir Resim Tasviri’, ‘Medea Material’ gibi son dönem oyunlarında tarihe, ritüellere, dile, eylemlere, sonuçlara, evrenin pek çok olgusuna yönelik açık bir sorgu vardır. Hatta Müller bu sorguyu bizatihi gelenekten, geçmişten tanıdığımız karakterler ve olaylar üstünden gerçekleştirir.

Hamlet Makinesi bunun en spesifik örneğidir. ‘Hamlet’, ‘Ophelia’ ve gelenekten tanıdığımız pek çok karakter metinlerde yeniden dile gelirler. Bu sefer bambaşka bir üslup ve dil ile Müller tarafından baştan yaratılırlar. Bu özgür ve sıra dışı kullanımın temelinde Sürrealizm’de de bahsedilen bağımsız insan eyleminin ve fikrinin izleri yatmaktadır.

Alfred Jarry de bu bağlamda geleneksel bağlarından koparılmış dil icrasına katılır ve özellikle ‘Kral Übü’ oyununda özgür, kaba ve ‘anlamsız’ bir dil kullanmaktan çekinmez. O güne değin tiyatrodaki kullanılmış dilin ve ifadelerin bu oyunda yerini çağrışımsal bir yapıya bıraktığını, alışageldiğimiz dil kavramının Heiner Müller’de olduğu gibi yıkıldığını görürüz. Dil, yani söz, sistemin-düzenin veya geleneğin, olayın aktarıcısı olarak kullanılmaz, oldukça özgür ifadeler ile örülmüştür. Bir araya geldiğinde ya da bağımsız durduklarında bir anlam yaratmaları da beklenmez.

“Polonyar, muşar, savuayar, kapon, koşon, suyon” gibi yeni kelimeler dahi türetilmiştir. (Akbulut ve Özyön,2018). Oyunda geçen ve ‘Übü Baba’nın kullandığı birini “yırtmak”, “gözlerini kopartmak”, “beynini patlatmak” gibi ifadeler, ‘Übü Baba’ üzerinden insanlığın grotesk, yıkıcı ve kıyıcı yanını ortaya koymaktadır. Bu kıyım ve yıkım günümüzde bile kolay kolay alışamayacağımız ve şiddetin zirveye tırmandığı bir boyuttur.(Akbulut ve Özyön,2018).

Oyunun başlangıç sahnesi bile aşına olmadığımız bir yapı ve dil ile başlar. Oyunun ilk kelimesi ‘Übü Baba’dan ‘Übü Ana’ ya seslenen “Hassıçtır!” (Jarry, 2014, s.11) sözcüğüdür.

Dil, argo bir kullanımla parodiyi yaratmaktadır ve bir şok efekti meydana getirir. (Karacabey, 2007, s. 81).

Alfred Jarry’nin ve sürrealizmin, Heiner Müller’i hazırlayan tek yanı dil değil; aynı zamanda metinlerin çeşitli tarihi zaman-oyun-metin-karakterlere ait işaretler ve göndermeler barındırıyor oluşudur. Bu yapı, Heiner Müller tarafından oldukça katmanlaştırılacaktır. Çünkü Heiner Müller’in özellikle ‘Hamlet Makinesi’ ve ‘Medea Material’ oyunlarında, oyunların isimlerinden de anlaşılacağı gibi metinler, bir şahsa ya da olaya işaret etmek ve göndermelerde bulunmakla kalmaz; metin doğrudan geçmişten tanıdığımız karakterlerin, olayların yeni bir formla tekrar işlenişini üzerine inşa edilir. Süreyya Karacabey, Alfred Jarry’nin ‘Kral Übü’sünün W.Shakespeare oyunlarına bir hatırlatma olarak yazıldığından bahseder, bu

hatırlatma Heiner Müller ile onu yakınlaştıran bir özelliktir ve Karacabey, 'metinlerarasılık', 'parodi' yöntemlerini kullanarak elde edilen bu yapıyı açıklar:

Yüzbaşı Kipislik ve adamlarının yardımıyla Polonya kralını öldürüp kral olmasıyla Macbeth' e gönderme yapar. Öldürülen kralın hayaletinin intikam istemesi ise Hamlet'i çağrıştırır ve Übü, ölen Kralın oğlunun tahtı elde etmek için Rusları üstüne gönderdiği Polonya-Rus savaşında cephedeyken Bir Kış Masalı'ndan hatırlanan bir Ayı ile karşılaşır. ( Karacabey, 2007, s. 81)

Montaj, alıntı, metinlerarasılık kavramlarının Heiner Müller'in 'Hamlet Makinesi' oyununda artık kurucu ögeler olduğunu ve Heiner Müller'in metnin yapısını bu kavramlar üstüne nasıl inşa ettiğini ilerleyen bölümlerde göreceğiz.

Heiner Müller metinlerinde ve aslında 20. yüzyılın tiyatro algısında yer edinmiş bu 'bağımsızlaşma' yönelimi, hem sahne üstünde hem metinlerde biçimsel ve içerik olarak kendini gösterirken Alfred Jarry'nin 'Kral Übü'sünde de alıştığımız, gündelik hayatta tekrarladığımız alışkanlık ve ritüeller değiştirilerek, aşına olmadığımız biçimlerde önümüze sunulur.

Örneğin karakterler 'Übü Ana'nın sofraya getirdiği ve yemeklerin içine fırlattığı tuvalet fırçasına rağmen yemekleri yemeye çalışırlar, yorum yaparlar. Yine yıkanmayan ve yıkanmıyor olmaktan gocunmayan bunu rahatlıkla ifade edebilen karakterler vardır. (Jarry, 2014, s.16).

Repliklerin yer yer kısa tutulması, karakterlerin duygularını ve düşüncelerini ifade etmek için uzun monologlara ihtiyaç duymaması, kısa ve net şekilde birbirleriyle konuşmaları, konvansiyonel yapıdaki oyun metinlerinin dilinden bir kopuşa ve dildeki çözülmeye örnek oluşturur. Çünkü yine burada da Stein ve Artaud'da da incelediğimiz gibi söze bir anlam yükleme, sözden bir anlam çıkarma, söze olayları ve karakterleri çözüme misyonu yükleme ve ondan bir düşünce çıkarma gibi bir gaye yoktur. Tam tersine Heiner Müller'de, bu özelliklerin hepsinin yıkılmasıyla birlikte; bu otoriteden uzaklaşma yönelimi vardır. Stein, Artaud, Alfred Jarry, August Strindberg ve Heiner Müller gibi tiyatro insanlarının ortak noktaları ve birbirlerini etkilemiş olmalarının sebebi, sözde ve dolayısıyla anlamda çözüme yaratmaları, her bir dramatik unsuru parçalamaktan, okuyucuyu sık sık kesintiye uğratmaktan kaçmamaları, zamana ve tarihe olan çizgisel bakış açısından kurtulmaları gibi pek çok öneride buluşuyor olmalarındandır; onların tiyatro

metinlerinde hiçbir olay ve karakter, konvansiyonel yapıdaki metinlerde olduğu gibi geçmişe dönülerek çözümlenmez.

‘Übü Baba’ ülkenin başına geçtikten sonra adeta devletin ve sistemin bütün kurumlarıyla, mevkileriyle alay eden, mizahi bir yapıyla karşımıza çıkmaktadır. Örneğin bir yemin töreni yapılacağı sahnede, papaza gerek olmadığını söyleyerek sahnede belki on saniye sürmeyecek bir yemin sahnesiyle kabul edilenin, alışılanın aksine bir tavır takınır. (Jarry, 2014, s.20).

‘Übü Baba’, adeta hayatla, krallıkla, tahtla alay etmekte; o güne kadar saygın görülen her statü ve insanla ciddiye almaksızın rahatça iletişim kurmakta, zenginleri katledip paralarını basitçe almakta, aslında vahşi görünebilecek olayları ironik bir manzarayla seyirciye sunmaktadır.

11. Sahnede asiller, hakimler ve tüccarlar ile karşılaştığı anlarda kanunları artık kendinin yapacağını, hakimlerin maaşının ödenmeyeceğini, tüccarlar ile işleyen düzeni de yıkarak mali konulara el atacağını ve vergi düzenini bozacağını belirtir. (Jarry, 2014, s.32-33). Tüm bunları son derece doğal gelişmeler gibi gerçekleştirir. Bu da haliyle okuyucuyu, seyirciyi şaşırtır. Çünkü Sürrealizm, dış dünyada karşılaştığımız ‘düzen’in tamamen iki yüzlü ve sahte olduğunu, gerçeklikten, samimiyetten uzak olduğunu düşünür Bu yaklaşım, Heiner Müller’in tarihe olan bakış açısıyla benzerdir. Haliyle sahte bir düzenin yıkılabilecek olması kadar normal bir şey de yoktur. Kadın-erkek ve karı-koca ilişkisi ve iletişimi üzerinden sistemin gerçeklik payının sorgulanması, ama bunu yaparken eleştirel ve didaktik bir yapıdan tamamen uzaklaşarak, karakterin dilinin ve eylemlerinin özgür bırakılışı söz konusudur. ‘Otomatik yazım’ denilen bu yöntemin amacı ise ‘düşünceyi özgürleştirmek için sözcükleri özgürleştirmektir.’ (Karacabey, 2007,s. 77). Sürrealizmin ‘otomatik yazım’ı, Heiner Müller’in son dönem oyunlarında fazlaca görülebilir. Müller’in oyunlarına bakıldığında ilk bakışta çözümlenemeyecek, deşifresi güç ve birbiri ile ilgisiz duran pek çok ifade, kelime ve benzetme karşımıza çıkar. Cümleler önceden düşünülmüş ve düzenlenmiş olmalarının aksine sanki o an yazarın belleğinden süzölmüş ve özgürce konumlanmış, hatta ‘dağılmış’ gibidirler. Stein’in ‘her şeyin her şeyle ilgili olabileceği’ fikri Heiner Müller oyunlarında dile dahi etki etmiş, cümle içinde birbiriyle ilgisiz durabilecek söylemler; bir arada kullanılmıştır. Ancak derin bir okuma yapıldığında Heiner Müller’in karışık görünen, çağrışımlı dil yapısında aslında pek çok eleştiri ve metafor barındırdığı anlaşılacaktır.

Bu bağlamda Guillaume Apollinaire'in 'Tiresias'ın Memeleri' adlı oyunu da benzer özellikler taşır. Oyunda 'Tiresias', "Kurtulalım şu memelerimizden artık" (Apollinaire'den alıntılan Akbulut ve Özyön, 2018) diyerek giysisinin içindeki lastik topları izleyiciye fırlatması sadece dilde değil, her alanda bir özgürleşmeyi hedefliyor gibidir. Yine bir kadının yedi yılda bir erkeğe dönüşmesi olayı, oyunun gerçeküstücü yanını güçlendirmektedir. Tiresias'ın erkeğe dönüşmesi dışında, oyunda 'Lacouf' ve 'Presto' adındaki karakterlerin ve jandarmanın ölüp tekrar dirilmeleri, 'Tiresias'ın kocasının, mesleği doğuştan belli olan romancı, gazeteci vb. çocuklar yapması; daha bebek olan bu çocukların kiminin ünlü bir yazar haline gelirken, kiminin eşinden boşanarak nafaka alması gibi ayrıntılar da oyunun gerçeküstü ve geleneği yıkıcı özellikleri arasında yer almaktadır. (Akbulut ve Özyön, 2018).

'Apollinaire' in oyununda rastladığımız bu olay ve unsurlar gerçek hayatta karşımıza hiç çıkmamış ve tiyatrodaki da hiç yansıtılmamış olağanüstü adımlardır. Yazar, günlük hayattaki mantık dizgesinin dışına çıkmakta ve realist olmayanı, gerçek olmayanı aktarmaya çalışmaktadır. 18.yyda özellikle etkisini bildiğimiz realist ve naturalist tiyatro gibi dış gerçekliğin bir izleği olan tiyatro anlayışının karşısında olan bu tutum, Bertolt Brecht'te de devam edecektir.

Süreyya Karacabey, 'Gerçeküstücü'lerin geleneksel tiyatro yapısını kırma noktasındaki bir diğer kavramının 'objektif şans / rastlantı' olduğunu belirtir. Tesadüfi olan eylem ve unsurlar geleneksel tiyatrodaki kurulu düzenin karşısına konularak bir arada kullanılır. (Karacabey, 2007, s. 78).

'Objektif şans', birbirinden bağlantısız olaylardan, durumlardan ya da nesnelere, uygun anlamsal elementler seçmeye dayanır.

'Lautreamont', bir dikiş makinesiyle bir şemsiyenin bir teşrih masasında beklenmedik karşılaşmasının güzelliği'ni anlatmaktadır. (Karacabey, 2007, s.78). Zihni yoracak ve çalıştıracak olan bu birleşim, Heiner Müller oyunlarında sıkça izlerini görebileceğimiz karma yapıları, kolajları, 'bir arada bulunabilme' halini beraberinde getirecektir.

'Gerçeküstücüler' ve 'Dışavurumcular' çeşitli yönlerden birbirini destekleyen özelliklere sahiptir. Antonin Artaud, 'Tiyatro ve İkizi' kitabında yazı odaklı bir tiyatronun, bir başyapıt algısının artık yıkılması gerektiğini söylerken, dil konusunda 'Gerçeküstücüler' ile ortak eğilimlere sahiptir. Tüm bu yapılar Heiner Müller'in dil yapısının ve anlayışının temelini kurar ve bu anlayışta süresiz, bağlantısız,

tamamlanmamış; yani eksilteli bir dil meydana getirilir. Bu durum okuyucuya, kendi zihin dünyası ve hayal gücüyle boşlukları doldurma ve kendi anlamını yaratabilme özgürlüğünü tanır.

Bu birbirinden ayrıksı olma hali, aslında sürekliliğe bir saldırıdır ve Heiner Müller'in tiyatro anlayışında, -Brecht'te de görebileceğimiz- türlerin iç içe geçmesine, pek çok dil ve metinden yapılan alıntıların aynı metinde var olmasına zemin hazırlar.

Bu çizgisel yapıdan uzaklaşma, metinlerdeki zaman kullanımını da etkiler. Oyun metinlerinde zaman, dün-bugün-yarın gibi doğrusal bir çizgide ilerlemez; bazen farklı zamanlar iç içe geçer bazense zaman tamamen durur. "Parçalanmış bir bilincin otomatize imgeleri" (Karacabey, 2007, s. 79) metinde parça parça dolaşır ve bu da tutarlı bir mekan ve zaman kullanımını devre dışı bırakır. Aynı zamanda, belli bir konunun, bir olayın aktarılması, canlandırılması veya taklit edilmesi de bu yapılanmada olanaksız kılınmıştır. Otomatize imgeler, zihnin parçalı yapısı, kesintili yapı, Heiner Müller'in oyunlarının temelini oluşturmaktadır; çünkü Heiner Müller, bu kesintili ve parçalı zihin algısını, doğrudan metinlerinin diline, kurgusuna ve yapısına sirayet ettirecektir.

Sürrealist tiyatro metinlerinde ve bu yüzyılda karşılaşacağımız metinlerde 'kip değişimi'nden bir yöntem olarak bahseden Karacabey, 'çoğalma işlemi'nden bahseder. "Bir kişi anlatıcısını yaratır ardından kişi anlatıcısını yok etmeye girişir... Kişi konusunda değersel bir kuşkuyla yol açar." (Aktulum'dan alıntılan Karacabey, 2007, s. 79).

Çoğul yazımdan kasıt, metindeki anlatıcının, öznenin yani 'ben'in bölünmesidir. Heiner Müller'in metinlerindeki karakter ögesi incelendiğinde karakter algısının silindiğini, paramparça edildiğini göreceğiz. İşte bu yapı, kendinden önceki bu önermelerde de karşımıza çıkar. Kimlik çoğalmaktadır ve bu çoğul ifade, yine dışavurumcularda da ve Heiner Müller'de de devam edecek olan 'montaj'ı beraberinde getirmektedir. Hatta Heiner Müller'in 'Hamlet Makinesi' isimli oyununda, hem Brecht'te hem de 'avangard' altında buluşan önermelerde gördüğümüz bu kimlik bölünmesi, oyunun bütününe sirayet edecektir. Bu sebeple Heiner Müller'in kendinden önceki önermeler üstüne inşa edilen bir tiyatro yapısı kurduğunu, bu önermeleri ilerlettiğini söylemek mümkündür.

Montaj barındıran, uzun hikayelere ve geçmişe sahip olmayan hatta yer yer bölünen karakterlere sahip bu metinler, o güne kadar karakterlerin tek aktarma yolu

sayılan dili, diyalogu da işlevsiz hale getirmiştir. Bu diyalogsuz yapı, Heiner Müller'de devam etmiştir. Karakterlerin eylemleri bir nedene bağlanmaya çalışılmaz, ruhsal durumları çözümlenmek zorunda hissedilmez, karakterler bütünlüklü yapısından sıyrılmıştır. Zaman ve mekân arasındaki mantık bağı koparılmıştır, bu unsurlar birbirine bağlı ve destekleyici konumlanmazlar; örneğin Alfred Jarry, 'Kral Übü' de sahneler arası karakterleri farklı ülkelerde konumlandırmıştır.

Bu kopuş, 'Şam'a Doğru', 'Rüya' ve 'Hayaletler Sonatı' gibi, bu dönemin yansıtıcısı, yeni dramatik biçimler barındırması açısından zengin ve yaratıcı oyunların yazarı olan 'August Strindberg' metinlerinde de görülür.

Metin içindeki çatışmanın sadece eylem ve aksiyonlar ile gelişip sonuçlandığı, doğrusal bir ard arda sıralanışın var olduğu konvansiyonel olay dizisinden uzaklaşırken, 'Şam'a Doğru' isimli oyunuyla "polifonik biçim" (Innes, 2004, s. 51) olarak isimlendirilen yeni bir yapı geliştiren 'Strindberg'in Heiner Müller ile yapısal benzerliklerine değinmek önemli olacaktır.

Oyunun birinci bölümünün geometrik bir biçime sahip olduğunu ifade eden Christopher Innes, 'Şam'a Doğru' hakkında Heiner Müller'den bahsederken işaret olabilecek önemli noktalara değinir ve çıkarımlarda bulunur:

Konvansiyonel dramatik aksiyondaki gibi doruk noktalar üzerinde inşa edilmemiştir. Aynı caddenin köşesinde başlar ve biter. Akıl hastanesindeki 9. sahnenin ateşli görünümüne dek belleğin ve halüsinasyonun değişik düzlemlerinde, kendi içine doğru derinleşir. Sonra Bilinmeyen'i sıradan yaşantının gündelik farkındalığına döndürmek için, sekiz sahnenin sekansları geriye doğru akıtılır. (Innes, 2004, s.51).

Mekandaki ve zamandaki bu özgürleşme ve tutarsızlık hali, 'Alfred Jarry' ile benzeştiği gibi Heiner Müller için de bir temel niteliğindedir. Heiner Müller'in son dönem metinlerinde zaman ve mekan unsurları tamamen silinmiş haldedir. Sadece mekanın değil, karakterlerin ve olayların da iç içe geçtiği bu karma yapıda, bahsedilen olay ve durumların hangi zaman ve hangi mekanda geçtiğine dair net bir çıkarım yapmak zordur; çünkü Heiner Müller, mekan, zaman, olay örgüsü, tarih gibi unsurların hepsine bir sorgu alanı açan kaygan ve kesintili bir yapı meydana getirmiştir. Ancak bu kadar köklü bir değişimin ve bir yıkımın meydana gelmesi bir anda olamayacağı için, mekan ve zaman unsurlarının metinlerde, 'Strindberg' ve 'Alfred Jarry' gibi yazarlar tarafından bağımsız kullanılmaları, bir amaca, düşünceye, söze hizmet etmemeleri Müller'in oluşumunu temellendirmiştir.

‘Strindberg’in aynı yerde başlayıp biten bu dairesel-döngüsel oyun yapısı, metinlerde ‘linear’ yani doğrusal olarak akan sistemin kırıldığı noktalardan yalnızca biridir. ‘Strindberg’in mekana dairesel bir algıyla yaklaşması, metaforik anlamlar da barındırır. Şam’da başlayan ve Şam’da biten yolculuk, hem soyut bir ‘tinsel’ yolculuğun döngüsünü hem de bahardan bahara dönüşü simgeler; en önemli nokta ise başlangıç noktasına dönüşün, seyirci veya okuyucu algısında ‘aslında hiçbir şey olmamış’ alımlamasına imkan sağlamasıdır. Alımlayıcı, metinde gerçekleşen yolculuğu bir düş olarak algılamakta özgürdür. (Fuchs, 2003, s. 65).

Seyircinin alımlamasının bağımsızlaşması ve değer kazanması burada da karşımıza çıkmaktadır; aynı zamanda metinde bahsedilen bir olayın, değişen zamanın ya da değişmeyen zamanın, doğrudan bir anlama hizmet etmemesi, okuyucunun buradan metaforik çıkarımlarda bulunabilmesi, Heiner Müller ile benzerlik taşır. Çünkü Heiner Müller, özellikle ‘Hamlet Makinesi’nde karakterlere söylediği her replikte tarihten bir olaya yahut bir karaktere atıfta bulunur; bu metaforlar pek çok olaya veya duruma işaret edebilir niteliktedir.

Bu yapıda unsurlar arası birleştirici bağlantılar, sahne arası geçişler, bir nedensel bağlar bütünü ile değil, ansızın kesintiler ile sağlanır; örneğin Strindberg, tekrarlar ile bu yabancılaşmayı sağlamıştır. ‘Yaşamın Budalası, ‘kurtarıcı/kurtarıcı’, ‘gizli-değiş-tokuş’ gibi kavramlar, metinde sürekli tekrarlanan kavramlardır. Innes, Strindberg’ten bahsederken “Mavisakalın kalesi...değirmenin öğüttüğü ruhlar... Deuteronomi’nin Laneti” kavramlarının tamamlayıcı özellikte olduğunu belirtirken, metinde zaman kavramının tamamen öznel bir deneyimle var olduğunu vurgular. (Innes, 2004, s. 52).

Zamanın öznelleşmesi ve metinden çıkarılan sonucun öznelleşmesi, Stein’dan bu yana sürekli gelişmiştir. Anlamla arasında bir bağ kurmayı amaçlamayan, bireysel göndermeler ve evrensel imgelerin bir arada bulunduğu metinler, Heiner Müller’in oyunlarına kapı açmıştır.

Organik metinlerdeki birlik fikrinden oldukça soyutlanan bu dönem eserlerinde, alımlayıcının kendi zihninde kurguyu tamamlaması için bağımsız bir ortam inşa edilmiştir. Birlik unsuru geri plana çekilerek, birliği yaratanın alımlayıcı olması sağlanmıştır. Hem dilin bağımsızlaşması hem de alımlayan kişinin zihninin ön plana alınmasının bir yolu da, özellikle sürrealist metinlerde bahsettiğimiz ve Strindberg’in ‘Rüya’ ve ‘Hayaletler Sonatı’ oyunlarında da karşılaşılan ‘bilinçaltının uyarılması’ olmuştur. Bilinçaltının ve alımlayıcının zihninin aktif hale getirilmesi dili

çağrışımsal, kesintili bir hale getirir. Nitekim Heiner Müller'in oyun metinlerinin deşifresinin zor olmasının sebeplerinden biri de budur.

Strindberg'in 'Şam'a Doğru'sunda da kişiler arası iletişim oldukça farklıdır, doğal değildir ve yer yer ağırdır. Yani Strindberg'in metninde bilinçaltı öğelerine yer vermesi, dil kullanımının 'organik metinler' (Bürger, 1998, s.110) den ayrışmasını ve yine neden-sonuç bağlantısından uzaklaşmayı sağlamıştır. Tüm bunlar, Strindberg'i de bu dönemde Heiner Müller metinlerinin hazırlayıcılarından biri olarak görmemizi sağlar. Hatta alışılmış düzenin dışında hareket eden bu karakterler, August Strindberg'in kahramanlarıyla da benzeşmektedir.

Sahne tasarımları da kullanılan tüm sahne unsurları gibi işlevseldir ve zihni harekete geçirmeyi gerektirir. Sahne tasarımı haç istasyonlarından oluşur ve bu vesileyle bilinçaltına bir uyarı oluşturulur Karakter yapıları da bu inandırıcı olmayan, gerçek dışı ve hatta soyut yapıya, karmaya eşlik eder.

Christopher Innes, düşünce olarak August Strindberg'in 'Rüya' oyununun, 'Eduard von Hartmann 'ın', 'Sigmund Freud' ışığında kaleme aldığı "Bilinçdışının Felsefesi" kitabı ile benzerlikler taşıdığını belirtir. (Innes, 2004, s.53).

Strindberg, 'Rüya' oyunun içinde bulunan 'Yazarın Notları'nda bilinçaltının işleyişine dair ve kendi yapmak istediklerine dair kritik ve önemli açıklamalarda bulunur. Bu açıklamalar, aslında dönemin pek çok fikrine ve Heiner Müller uygulamasına da tercüman olur.

"Her şey olabilir, her şey olası ve olanaklıdır." diyen Strindberg, (Strindberg'ten Alıntılayan Innes, 2004, s.55) Stein'in, 'her şeyin her şeyle ilgili olabileceği fikri'ne oldukça yakın bir söylemde bulunur. İmgelem; düşle ve zihinle, bilinçaltıyla doğrudan ilgilidir ve Strindberg, onun sanat düşüncesinde çok önemli bir yer tutan imgelemin, geçmiş yaşantıların, bağımsızlaştırılmış bir hayal gücünün, 'anlamsızlıkların' ve 'doğaçlamaların' bir araya gelerek yeni yapılar oluşturacağından bahseder. Bu bir aradalık ve çoklu yapı, kesintilerden, 'alegori'den, fragmanlardan beslenecektir. Konvansiyonel yapıyla inşa edilmiş tiyatro metinlerini 'organik metinler' ve 'klasist' olarak ifade eden Peter Bürger, avangardist metinlerin bu karma yapısının montaj ve fragmanlarla dolu olduğunu anlatırken, bir karşılaştırma yoluna gider. Organik metinde unsurların somut hayatta kazandığı anlamlara saygı duyulurken avangard metinlerde malzemeye yalnızca 'malzeme' olarak bakılır ve malzeme, tüm anlamlarından ve ona anlam yükleyen tüm işlevlerinden koparılır. (Bürger,2017, s.128).

Konvansiyonel metinler, bütün olanı yansıtan canlı bir tablo yapısıyla oluşturulurken avangard eserler, artık bir anlamın var olmadığı algısını da uyandırabilecek fragmanları bir araya getirir. Parçalı, yer yer kesik ve bağlantısız olan bu fragmanlar bir araya gelerek eseri oluşturur; doğal olarak bu yapı, geçmişteki organik bütünlüğe sahip olmayacaktır.

Strindberg, bu çok sesli yapıda karakterlerin büyüyeceğinden, çoğalacağından, daralıp dağılacağından ve en önemlisi yok olacağından söz etmiştir. (Innes, 2004, s.55). Tıpkı Heiner Müller'in 'Hamlet Makinesi' metninde kim olduğunu bilmediğimiz bir öznenin veya bir 'makine'nin, 'Hamlet' oyunundaki çeşitli karakterlere bölündüğü gibi...

Özellikle karakter bölünmeleri ve alımlayıcı zihninin önem kazanması, Heiner Müller'den önce 'Bertolt Brecht'te kritik bir nokta olarak gerçekleşir; nitekim Heiner Müller'in eserlerini incelediğimizde onun Bertolt Brecht'in en büyük temsilcilerinden biri olduğunu söylemek zor olmayacaktır. Brecht'i, Heiner Müller ile ortak paydada buluşturan en belirgin nokta, seyirciyi -yani alımlayanı- tiyatro sanatında tamamen aktif ve üretken bir konuma yerleştirmesidir.

Brecht için, yeni yapılanmaya başlayan dramatik biçimde ve yeni kuramlarda 'üretim ilişkilerini' onu inşa eden uygulamaların içine dahil etmek ve bununla birlikte 'tüketiciyi' -yani seyirciyi- üretim sürecine yaklaştırmak esastır.

"Yazar, artık sadece gizli bir anlatıcı değil, izleyiciden de açık işbirliği bekleyen kişidir." (Wright, 1998, s.41).

Bertolt Brecht, konvansiyonel olmayan tiyatrosunda, tıpkı kendinden öncekiler gibi, yeni bir duruş, farklı bir bakış açısı ve yeni bir görme yöntemi önermeyi arzular ve onun oyunlarında hazır sunulmuş olan bütün sahne yapıları, yerini aktif yorumlar gerektiren, üretken ve interaktif yapılara bırakır.

Brecht, 'illüzyonu', yani aslında seyirci zihnini etkisi altına alıp etkileyen, o büyülü dünyaya inandıran yapıyı ve bu amaçla oluşturulmuş tiyatro algısını devre dışı bırakarak; seyircinin hayal dünyasının aktifliğini öncüleyen bir yapı meydana getirmeyi amaçlar. Asıl dramanın seyircinin algısında vücut bulduğunu savunan Müller, Brecht ile bu noktada oldukça birleşir.

Şüphesiz ki Brecht, seyirciye yeni bir interaktif okuma alanı ve üretken bir seyir deneyimi yaşatırken bu farklılığı "iyi kurulu" (Çetin, 2019, s.1) ve hazır bir dünyayı gözler önüne sererek değil, alıntılardan, içeriği kesintiye uğratmaya dayalı

tekniklerden ve fragmanlardan yararlanarak yapar. Brecht, metnlerinin bu kesintili yapısını şöyle aktarır:

Sadece bir yönüne değinecek olursak, kesintiye uğratma, alıntının kaynağını oluşturur. Bir metni alıntılanmak içeriğini kesintiye uğratmak demektir... Temel biçimi, oyundaki ayırık ve belirgin durumların birbirleri üzerindeki şok etkisidir. Şarkılar, başlıklar ve jeste dayalı ortak tavırlar durumları birbirinden ayırır. (Benjamin'den alıntılanan Karacabey , 2007, s.69).

Bu kesintiler, 'karakter'e de sirayet eder ve oyunlardaki karakter bütünlüğünü kırar; Bertolt Brecht ile ilerleyen oyun metninden yerleşmiş karakter – rol unsurunun çıkarılması, Heiner Müller'de devam edecek ve oldukça ileri bir noktaya ulaşacaktır. Bu aslında oyuncu ve rol arasına yüklenen mesafe ile de ilgilidir.

Bertolt Brecht'in 'Önlem' isimli oyunu bu uyumun kırılışına bir örnektir; oyun, klasik öğretileri yarmak için Çin'e gönderilen dört ajitatörün, kendilerine yardımcı olan 'genç yoldaş'ı öldürdükten sonra partiden yargı talep etmelerini konu alır. Burada önemli nokta, ajitatörlerin yaşanmış olayı veya olayları geriye dönerek bir kurmaca şeklinde anlatmamaları, olayları yeniden canlandırmamalarıdır; yani sonuç ve çözüm, konvansiyonel tiyatrodaki olduğu gibi geçmiş perdesinin aralanmasında aranmaz.

"Öykü mahkemenin önünde sorguya çekilmenin bir aracı olarak anlatılacaktır. Dolayısıyla –miş gibi yapma, olayların bir tür yeniden yapılandırılması gibi bir durum söz konusu olmayacaktır. Anlatı ve oynanan oyun iç içe geçirilmiş olur." (Karacabey , 2007, s. 62).

Brecht için tiyatro kavramı, aslında 'Stein', 'Artaud' ve 'Alfred Jarry'den kopuk değildir; tam tersine onların düşünsel temelini oluşturduğu gibi, mutlak bir gerçeğin, bir düzenin sıkı sıkıya bağlı bir yansıtıcısı olmaktan uzaktır.

"Brecht 'in peşinde olduğu şey, seyirciyi kışkırtarak onları, çarpıtılmış insanlar ve nesnelere üretmeye devam eden toplumsal gerçekliği değiştirmeye yönlendirmektir." (Wright, 1998, s .41).

Heiner Müller ve Bertolt Brecht'i bu denli yaklaştıran unsurlar, Brecht'in özellikle 'Önlem' isimli oyununda belirgin olarak karşımıza çıkar. Heiner Müller'in metinlerinde işaret ettiği tarih, geçmiş, ölüm, kadın-erkek gibi pek çok kavram, konvansiyonel tiyatrodaki kullanımlarından farklı işlenir. Ölüm algısı, din algısı, kadın-erkek algısı, tarih algısı artık konvansiyonel metinlerdekinden farklıdır.

Bu algısal deęişim Brecht metinlerinde de bulunur; örneęin Süreyya Karacabey, evrensel bir örnek olarak, ‘ölüm’ konusunu, Brecht’in ‘Önlem’iyle örnekleyerek, Brecht’in ölümü ve ölen kahramanı işleme biçimindeki farklılığı, klasik metinlerdeki ana kahramanın ölümüyle sonuçlanan veya ölümlle çözülen metinlere bir gönderme olarak yorumlar. (Karacabey, 2007, s.62). Çünkü ‘Önlem’ oyununda sürekli bahsedilen kahraman ‘Genç Yoldaş’, metinde zaten bir ölü olarak bahsedilir ve ölümü hiçbir sahnede canlandırılmaz veya bunun için geçmişe dönülmez.

Oyunun başından sonuna kadar var olan ve çeşitli özelliklere sahip tutarlı karakter algısının yıkılışı ve en önemlisi temel bir karakterin -yani ‘başrol’ün- yokluğu, Bertolt Brecht ve Heiner Müller metinlerini birleştiren en önemli noktalardan biridir. Brecht, bu uygulamayı hem Genç Yoldaş’ı bir yoklukla metne dahil etmesiyle hem de ajitatörlerin sırasıyla ‘Genç Yoldaş’ı canlandırmalarıyla gerçekleştirir. Bu karakter ve rol dönüşümü – ve aslında bölünmesi- seyircinin içine alan ‘hipnotik alan’dan tamamen arınmasını amaçlar. ‘Aktif bir üretici tavır’, ‘pasif tüketici’ ruh halinin yerine geçecek ve sahne, ‘sihirli’olan her unsurdan uzaklaştırılacaktır. (Wright, 1998, s. 44).

Oyunda, dört ajitatörün sırasıyla ‘genç yoldaş’ı canlandırdığını görürüz. Üçü dördüncünün karşısına geçerken dördüncü ise ‘genç yoldaş’ olur. ‘Genç yoldaş’ı her defasında kendine özgü davranış modelleriyle, birbirinden farklı ve kendilerine has bedenleriyle oynayan oyuncular için rol ile özdeşlik kurmak bu sayede imkansız hale gelecektir. Bu yapı oyun içinde oyunu, rol içinde rolü aktaran dinamik ve katmanlı bir yapıyı meydana getirir. Oyun içinde oyun kurgusu, Müller’in metinlerinde çok sık rastlanılan ve metni, özneyi, olayı, anlatımın her yönünü parçalayan bir yöntem olarak karşımıza çıkar. Bu seyirci için adeta bir akıl oyunudur, çünkü seyirci de oyun metni ve hazırlanmış prodüksiyon ile birlikte bu uygulamanın içinde yer almaktadır.

Lehrstück ile oyuncu/izleyici kendini, çeşitli roller ve konumlara uzanan çoklu kimliklere bölerek, her seferinde birey ve toplumsal rol arasındaki bağdaşmazlığı fark ederek, dil ile yasanın kolektif, sembolik düzenine girmiş olmanın karşılığında haz ya da acı gibi güçlü bir duygusal etkiyi çözümleyerek çoklu bir kimlik biçimi öğrenmek zorundadır. (Wright, 1998, s.37).

Metindeki bölünme, yalnızca oyuncunun veya karakterin kesintiye uğratılması ile sağlanmaz. Karakterin bölünmesi, haliyle ‘oyuncu bedeni’nin de bölünmesini sağlar. Bedenin, başka bedenlerle ilişkili bir bağı vardır; tıpkı Artaud’dun da

düşündüğü gibi beden, kendi içinde bütünlüğü olan bir yapı değildir; üstlendiği rolü, kimliği ona yalnızca toplumsal bir hayat sunmuştur. Oysa tıpkı karakter gibi beden de değişen, parçalanan ve çoğullaşan bir yapı olarak ele alınmalıdır. Heiner Müller'in de ilgisini çeken ve "eleştirel olarak onu cezbeden" şeylerden biri budur. (Wright, 1998, s.26). Karakter bölünmesi, dolayısıyla oyuncu bedeninin bölünmesi Müller'in 'Hamlet Makinesi'nde ve 'Medea Material'inde bütün metnin yapısını kuracaktır. Hatta 'Makine' başlığının bir sebebinin bu olduğunu söylemek dahi mümkündür; çünkü kimiksiz bir özne, kendini bir makine gibi W.Shakespeare'in 'Hamlet' oyunundaki karakterler olarak tanımlayarak onlara yeni bir formda, yeni bir dil ile yeniden vücuda sokar.

Aynı zamanda, Brecht'in 'Önlem'inde de, Heiner Müller oyunlarındaki gibi zaman, mekan ve karakterin birbirine bağlı sürerliği şarkılar, söz barındırmayan oyunlar ve montaj tekniği ile sürekli kesintiye uğratılır.

En önemlisi ise seyircinin 'seyreden' konumundan çıkarılarak onun kurulan bu yeni yapının, düzenin bir parçası haline getirilmesidir. Konvansiyonel tiyatrunun 'benzetmeci/yanılsamacı biçimi', seyirciyi bir illüzyon içinde "mış" gibi yapılarına inandırma hedefinin kırılışı; kısacası seyirci algısının değişimi avangart teori ile başlamış; Brecht'te oldukça üst bir noktaya taşınmıştır.

"Bu kuramsal görüşler, Aristotelesçi olmayan epik tiyatrunun kuramıyla bağdaşır ve Brecht'in kuramının sadece oyuncunun sanatıyla ilgili olmadığını, aynı zamanda izleyicinin sanatıyla da ilgili olduğu gerçeğine işaret eder." (Wright, 1998, s. 44).

Müller, Brecht'in gelişmiş bir noktaya getirdiği bu alımlama dinamiğini, tiyatrunun her ögesine sirayet ettirecek ve ilk bakışta anlamlandırılması ve deşifre edilmesi neredeyse imkansız bir tiyatro dinamiği, üretken bir yazma pratiği oluşturacaktır.

## **1.2 Heiner Müller Oyunlarına Genel Bir Bakış**

Tiyatro metinlerinde, tiyatro ve sanat anlayışında meydana gelen bu yeni ve köklü değişimlerin hepsi, Heiner Müller'in tiyatroya olan bakış açısını şekillendirmiştir ve onun yazma sürecine dönem dönem etki etmiştir. Heiner Müller'in tiyatro metinleri, genellikle üç dönemde incelenmekte olup bunların ilki 'Üretim Oyunları' adı verilen ve sosyalist yapıdaki sistem düşüncesi ekseninde gelişen, Müller'in, sistemin sorunlarına, ülkenin yeniden yapılanma problemlerine

odaklandığı bölümdür; Müller'in bu oyunlarına, 'Doğu Almanya Sosyalizmi' inşası fikrinin izleri sinmiş haldedir. 'Üretim Oyunları'nda ve ikinci döneminde kaleme aldığı oyunlarında, Bertolt Brecht'in izlerini görmek mümkündür. Şüphesiz ki Brecht'in Müller'e kadar tiyatroya bıraktığı düşünce ve oyunlar, Müller'in tiyatrosu için büyük bir kaynak olmuştur. Bu sebeple Müller, Brecht'in bıraktığı argümanları oyunlarında çeşitli biçimlerle kullanmış, Brecht'in pek çok oyununa/sahnesine, kendi oyunlarında göndermeler yapmış, ondan alıntılar kullanmıştır. Ancak kendi oluşturduğu tiyatro evreninin tüm unsurlarını göreceğimiz üçüncü dönem oyunlarında, Müller'in Brecht'ten ayrılan hatta Brecht'i eleştiren yönlerini bulmak mümkündür; nitekim kendi de bunu "Brecht'i eleştirmeden kullanmak ona ihanettir." (Müller'den alıntılıyan Karacabey, 2007, s.180) diyerek belirtmiştir. Çünkü Brecht de tiyatrodaki denememi ve keşfedilmemi olan dilin, seyircinin, biçimlerin izini sürmüştür ve kendinden öncekini takip etmek, taklit etmek, bırakılan mirasa sıkı sıkıya bağlı kalmak, bu düşüncenin başlı başına var oluşuna bir çelişki yaratacaktır. Bu yüzden Heiner Müller, Brecht'ten aldığı düşünsel mirasın izlerini kaynak olarak daha farklı, daha sınırsız ve katmanlı bir tiyatro yapısı meydana getirecektir.

Örneğin Müller, Brecht'in bir önceki bölümde üstünde durulan 'Önlem' isimli oyununa yanıt olarak 'Mavzer' oyununu yazmış, işlenen 'devrimci şiddet' konusuna farklı bir bakış açısıyla karşılık vermiştir. Brecht, ortak harekete zarar veren yoldaşın, ortak iyi uğruna yok edilmesi sorununa eğilirken Müller, doğrudan 'devrimci şiddet'e eleştiri getirerek, devrimci şiddetin anlamsızlığına, içi boşluğuna ve devrimin, gün geçtikçe içi boş bir şiddete dönüşmekten başka bir şeye yaramadığına vurgu yapar.

Müller'in oyunlarında, devrim ve şiddet kavramı çok sık karşılaştığımız kavramlardır; Müller, iyi amaçlara ulaşmak için, yıkıcı araçlar kullanılmasını eleştirir ve şiddetin veya savaşın, insanlığı iyiye yaklaştıracak yöntem olduğu fikrine inanmaz, zaten bu yüzden tarih, Heiner Müller için sadece yıkımlardan oluşmuştur. Asırlar boyunca savaş savaş, şiddet yine şiddeti doğurmuştur.

Özellikle ikinci döneminde Bertolt Brecht etkisiyle, Brecht'in 'Lehrstück' oyunlarından hareketle yazdığı 'Öğreti Oyunları'nda, kötülüğün tekrarı olarak tanımladığı insanlık tarihini sürekli olarak ele alır. İnsanın, pragmatist hedefler uğruna daima feda edilmesine vurgu yapar. Örneğin bu dönemde yazdığı 'Philoktet' oyununda belirgin bir üslupla pragmatizmin sonuçlarını ele alır. Bu bağlamda 'Philoktet', 'Horatyalı' ve 'Mavzer' oyunları, Müller'in 'Öğreti Oyunları' grubunda,

deneysel bir seri niteliği de taşır çünkü bu oyunlar, Bertolt Brecht'in 'öğretici oyun' pratiğinden yansımalar taşımakla beraber ona pek çok eleştiri de getirir. (Müller, 2008, s.90).

Bu durumun en belirgin örneği bu serinin üçüncü oyunu olan ve 1970 senesinde kaleme aldığı 'Mavzer' oyunudur ve yukarıda da belirtildiği üzere Brecht'in 'Önlem' oyununa bir cevap niteliği taşır. 'Mavzer' oyununda, bir makineye dönüşmüş, makineleşmiş devrimciler, Müller tarafından antik dönem metinlerinde sıkça karşılaştığımız 'koro' olarak verilmiştir. 'Koro', devrimin galibiyeti için çalışan, duygudan, histen yoksun, devrime itaat eden, sorgulamaya tamamiyle kapalı bir ölüm-öldürme makinesi gibi çalışmaktan ibaret bir oluşumdur. Müller, metninde bu itaatkar görevi 'koro'ya yükleyerek aslında klasik metinlerde yıllar boyunca belli kurallar içinde var olmuş, görevi ve misyonu hep çizili sınırlar içinde kalmış antik yunan metinlerindeki 'koro'ya da bir hatırlatma yapar.

Buna karşın konvansiyonel metinlerde hiç rastlayamayacağımız bir karakter ismini 'Mavzer'de karşımıza çıkarır. Oyunda devrimin meşruiyetini sorgulayan ve aslında bir uykudan uyanırcasına, devrimin şiddetten başka bir şeyi doğurmadığını farkına varmaya başlayan karakterin ismi, yalnızca 'A' dır. Müller, alışılmış isim ve karakter algısından tamamen sıyrılarak, baş karaktere bir isim dahi vermemiştir. Çünkü Müller, isme bir anlam yüklememektedir. İsme o güne değin yüklenilmiş tüm anlamları da aslında reddetmektedir. Müller, isme yüklenen anlamları sorgulama ve reddetme girişimini son dönem oyunlarında oldukça ileri bir noktaya ulaştıracak ve adeta bilinen anlamlarından soyutlanmış yeni bir dil, yeni bir gramer meydana getirecektir. Bu noktada Brecht'ten de ayrılacaktır. Ancak ilk iki döneminde Brecht'in izleri ve Brecht'in öğretilerine getirdiği eleştiriler incelendiğinde spesifik olarak 'Mavzer' ele alınmalıdır.

Mavzer'de ölmenin ve öldürmenin vahşetini farkına vardığında 'A' ile, bir ölüm makinesi gibi işleyen 'koro' arasında anlamlı bir diyalog geçmektedir:

A: Devrim için öldürdüm ben.

KORO: Öl onun için.

A: Hata yaptım ben.

KORO: Hata sensin.

A: İnsanım ben.

KORO: O da ne.

A: Ölmek istemiyorum.

Koro: Ölmek isteyip istemediğini sormuyoruz sana...Devrimin sana ihtiyacı yok artık. Ölümüne ihtiyacı var. (Müller, 2008, s. 74).

‘Mavzer’de insan, tarih, gelecek, zaman, mekan yoktur; sadece koro tarafından makineleşmiş bir öldürme/ölüm emri ve devrimin gerçekleşmesi için uyulması gereken kutsal itaat fikri vardır. Müller, ‘A’ üstünden ve ‘A’ ‘nın ‘koro’ya sesini duyurma çabası üstünden, Brecht’ten farklı olarak devrimin bizatihi kendini, var oluşunu keskin bir bakış açısıyla eleştirir. Oyunda, devrimin temsilcisi olan ‘koro’nun acımasızlığı ve duyarsızlığı ile ‘A’ ‘nın çırpınışları arasındaki zıtlık ve çatışma çok nettir ve Müller, sorun edindiği çelişkileri anlaşılır bir dille sunar.

Müller’in ‘Öğreti Oyunları’, son dönem oyunlarına nazaran çok daha sade bir dil ile kaleme alınmıştır. Müller, bu oyunlarında anlatmak istediklerini, son dönem oyunlarında analiz edeceğimiz ağır ve şifreli-yoğun metaforların arkasına saklamak yerine Antik Yunan metinlerinden aşına olduğumuz unsurları ve Brecht ile tartışmaya açılmış konuları, kendi bakış açısını anlatmak için metinlerinde yeniden kullanmış ve yeni bir okuma, yeni bir yazma pratiğini başlatacağının sinyallerini vermiştir.

Müller’in şiddet, ölüm, öldürme, devrim konularına karşı net-keskin tutumu ve tarihin kanlı cesetlerden, bir vahşetten ibaret olduğu fikri, neredeyse tüm oyunlarına sirayet etmiştir; ‘Mavzer’deki devrim yansımasında ise çok anlaşılır ve açıktır:

“B: Ne için öldürmek, ne için ölmek

Devrimin bedeli devrimse

Kurtarılması gerekenler bedeliyse özgürlüğün.

...

A: Giderek artmıştı gürültü ve daha da artıyordu.

Gırtlığımızdaki binlerce el

...

Biliyordum bunu başkalarını öldürürken ertesi sabah

Ve üçüncü sabah yine başkalarını” (Müller, 2008, s.78-79).

Bu repliklerde Müller’in, devrimin meşruiyetine dair sorgusu, karakterin kuşkusu ve kanın da devrimin de yeniden kan ve devrimi doğurduğu çıkarımı son

derece açıktır. Müller, bu fikrini son dönem oyunlarında da devam ettirmiş ve özellikle Walter Benjamin ile benzeşen tarih algısı ve tarih metaforuyla, oyunlarında tarih boyunca devrimin, şiddetin doğurduğu kanlı görüntüleri sıkça okuyucuya hatırlatmıştır. Bu yüzden Müller oyunlarının hep karanlık, karamsar, puslu bir yapısı olduğunu söylemek mümkündür. Aslında her yanı öldürülmüş insanlar ile dolu kirli tarihin uykusundan uyanan ‘A’, ‘Mavzer’ oyununda insan denilen varlığın ne olduğunun ve insanlık tarihinin ne olduğunun sorgusunu yapar. İnsan nedir? Vahşetten başka ne yaratmıştır şu güne kadar? Bir makine olmadığını; bir ‘insan’ olduğunu, işlediği yüzlerce cinayetten sonra artık aynı kişi olamadığını haykıran, insani duyguların farkına varan, devrim için bir makine gibi çalışan koroya, karşı gelen ve “ölmek istemiyorum” (Müller, 2008, s.86) diyen ‘A’ için de aslında son aynıdır, son, yine ölümdür. Tarihi, tıpkı ‘Walter Benjamin’ gibi yıkıntılardan oluşmuş bir “barbarlık belgesi olarak gören...Brecht’in halefi” (Yıldız, 2015, s.25) Müller için ölümlerle konuşmak, kurban edilenlerle hesaplaşmak, oyunlarının esas parçalarından biri olmuştur, çünkü başka türlü asla gerçekleşmeyeceğine inandığı tarih, “insanlara yapılan haksızlığın içinde oluşan bir şeydir ve yıkıntılar içindeki özne kalıntılarını yeniden var edebilmek pek de mümkün değildir.” (Yıldız, 2015, s.25). Bu yüzden Müller, ölümün tekrarını duyumsatmak ve hatırlatmak için ‘koro’ya ait acımasız cümleleri sık sık tekrar ettirir. ‘Yineleme’den yararlanır: “Sorunun devrime FAYDASI yok...DEVİRİM DÜŞMANLARINA ÖLÜM.” (Müller, 2008).

Çünkü ‘A’nın, insan denilen varlığın ne olduğuna dair geliştirdiği farkındalık, insana ait duygular ve düşünceler, ‘koro’ için bir anlam ifade etmemektedir; çünkü onlar, bir ‘fayda’ sağlamayacaklardır. Müller, özellikle ‘Philoktet’ oyununda işlediği ‘pragmatizm’ konusunu ‘Mavzer’de de devrim perspektifiyle işler. Mavzer’de insanın ne olduğu dahi koro tarafından bir bilinmezdir.

“Görevin insanları değil, düşmanları öldürmek. Çünkü insan bilinmiyor.  
Öldürmenin bir iş olduğunu biliyoruz...  
Devrim nihai zafere ulaşmadan,  
Witebsk şehrinde ve diğer şehirlerde  
Bilemeyeceğiz nedir insan.” (Müller, 2008, s.83).

Müller, burada devrim yanlısı ölüm makinesini ve ‘A’yı iştahla taban tabana zıt konuşurarak okuyucunun zihnini adeta ikiye bölmektedir. Devrim galip gelince öldürme bitecek midir, ne kadar vardır daha? Yoksa ‘A’ gibilerin asırlar boyunca öldürüldüğü gibi, katliam süre mi gelmektedir? Müller’in algıladığı tarihte ve oyunlarında insanlık tarihi, sadece katliamın tekrarından ibarettir.

Yanı sıra Müller, oyun metinlerinde ‘mekan’ unsurunu da bu düşüncelerine uygun bir işlevde kullanır. ‘Mavzer’ oyununda sürekli yinelenen ‘Witebsk’ şehri, devrim düşmanlarının öldürülmeye zorlandığı ve daima zorlanacağı bütün yerleri temsil eder. (Müller, 2008, s.90).

Mekan kavramına yıllar boyunca yüklenmiş olan anlam ve sürerlik, Müller tarafından yıkılarak, gerçekte var olmayan bir mekan, sürekli dile getirilmiştir; Witebsk şehri, Müller’in sayısız metaforlarından sadece biridir. Mekanın sürerliği yani Witebsk şehrinin koro tarafından sürekli aynı cümlelerle tekrarı, sadece ölümün ve katliamın sürekli olarak hatırlatılmasına hizmet etmekten ibarettir. Olay örgüsünün veya karakterlerin bağlı kaldığı bir mekan algısı, Müller metinlerinde söz konusu değildir.

Müller, oyunlarında kötülüğün sürekli tekrar edildiği insanlık tarihini, antik malzemelerle, mitsel zamanlarla bir araya getirerek kullanır. (Müller, 2008, s. 8).

Örneğin antik örneklerin en belirgin görüldüğü oyunlarından biri de, ‘Horatiali’dir. Müller, ‘Horatiali’ oyununda antik dönem oyunlarında sıkça karşımıza çıkan kardeş katli konusunu işler. Müller’in ‘Öğreti’ oyunlarından biri olan ‘Horatiali’, yine tarihin karanlık yüzünü, çelişkilerini ve ‘adalet’, ‘kardeş bağı’, ‘savaş’, ‘yas’, ‘zafer’ gibi yüz yıllar boyunca saygı duyulan kavramların, aslında yine insanlık tarafından nasıl çürütüldüğünü, içinin boşaltıldığını, çelişkiler ile örülü yapısını yansıtır. Ortada olan tek şey devrim uğruna “öldürülmesi” gerekenlerdir. “Bu ise Batılı öznenin tarih boyunca şiddete maruz kalması; idealler ve ideolojiler uğruna öznenin kıyılmasının bir göstergesidir.” (Akgül, 2015, s.22).

Müller, öğreti oyunları olarak adlandırılan ‘Philoktetes’ ve ‘Horatiali’da da ‘Mavzer’de olduğu gibi şiddet ve ölüm kavramlarını tartışır. Müller, ‘Philoktetes’te “antik düşüncenin ihanetini”, ‘Horatiali’da ise kardeş katli meselesini sorunsallaştırır. Sonuç olarak üç oyunun da temelini , ihanet, şiddet ve ölüm oluşturmaktadır. “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.” (Akgül, 2015, s.22).

‘Horatıalı’ oyununda, ‘Roma’ kenti ile ‘Alba’ kenti arasında bir iktidar kavgası vardır ve her iki kent uğruna savaşıacak isimler, kura ile belirlenir; ‘Horatıalı’ Roma için, ‘Kurıtıalı’ ise Alba için savaşıacaktır. Ancak Müller, vatan-millet uğruna çıkacak bu ‘onurlu’ savaşın içine pek çok çelişkiyi gün yüzüne çıkaracak bir bağlantı eklemiştir: ‘Kurıtıalı’, ‘Horatıalı’nın kız kardeşi ile nişanlıdır. Ülkesinin ‘faydası’ uğruna kız kardeşinin duygularını veya kız kardeşi ile olan bağını yok sayan ‘Horatıalı’, yeni bir kurayı kabul etmez; aynı zamanda savaştan ‘Kurıtıalı’yı öldürerek ‘galip’ olarak çıkar. Müller, aşk ve sevgi duygularının menfaat uğruna harcanışını ‘kardeş’ üstünden icra ettirerek ‘doğru’ bilinen pek çok eylemin açıklarını ortaya çıkarır. “Benim nişanlımın adı Roma” (Müller, 2008, s. 62) inancıyla ülkesine kuşkusuz bir bağlılık duyan ‘Horatıalı’, nişanlısının ardından yas tutan kız kardeşini de, vatana ihanet ile suçlayarak öldürür. Ancak uğruna kız kardeşini öldürdüğü vatani, bu sefer arkasında durmayacak ve onu bir ‘kahraman’ olarak saymayacaktır. Müller, ‘Horatıalı’nın eylemiyle büründüğü iki zıt kimliği, oyun metni boyunca sıkça yineler: ‘Galip’ ve ‘Katil’...

‘Horatıalı’, Roma için savaşmış ve kazanmış bir ‘galip’ olarak onurlandırılıp ödüllendirilmeli midir, yoksa kız kardeşinin canına kıymış bir ‘katil’ olarak cezalandırılmalı mıdır? Müller, pek çok paradoksu bir araya getirir:

İki insan öldürülmüştür. Metinde birinin ölümü zafer, birinin ölümü ihanet olarak karşılık bulur. Cinayeti ihanet olarak görülen kız kardeş ise ülkenin faydasını düşünmemiş, şahsi duygularını gizleyememiştir. Ancak ‘Horatıalı’ onu ülkesinin çıkarlarına karşı geldiği için öldürmesine rağmen ‘katil’ olarak anılmakta ve hatta idam edilmektedir. Bu gibi pek çok çelişki, yine bir sürü çelişkiyi doğurmaktadır ve Müller, bu çelişkileri ve bölünmüşlüğü metin boyunca Roma halkına tartıştırmaktadır. ‘Horatıalı’nın meydana getirdiği öldürme eylemi, halkın eyleminin ve düşüncesinin de bölünmesine sebep olur.

“Ve defne çelengini taşıyan dedi ki :

Hizmeti suçunu siler.

Ve baltayı taşıyan dedi ki

Suçu hizmetini siler.

Ve defne çelengini taşıyan sordu:

İdam mı edilsin GALİP?

Ve baltayı taşıyan sordu:

Onurlandırılınsın mı KATİL?” (Müller, 2008, s. 66).

Oyun metninin sadece bu repliklerinde bile defne çelengi-balta, baltayı tutanın onuru, defne çelengini tutanın idamı sorması, galip-katil, suç – hizmet ve hatta bu zıt kavramların birbirini yok edişi, hepsi bir arada verilmiştir ve hepsi birbirine taban tabana zıt anlamlara sahiptir. Tüm bunlar sadece bir kişi üstünden gerçekleşmiştir. Buna sebep olan tek şey ise Müller’in temel dertlerinden biri olan şeydir: ÖLDÜRMEK.

Müller, Horatialis’da ölümün yine sadece ölümü doğurmasını işlemiştir. Ülke menfaati uğruna önce ‘Kurialis’, sonra yine ülke uğruna öldürülen kız kardeş ve tüm bunların sonunda hepsini ülke menfaati için yapmış olan ‘Horatialis’ da öldürülmüştür. Hem de ülke vatandaşları tarafından öldürülmüştür. Ölüm sadece ölümü doğurmuştur ve tarih bunun gibi nice katliamdan ibaret kalarak bugüne kadar gelmiştir. Müller’in ‘Horatialis’ metni, ‘adalet’, ‘ülke uğruna kan dökmek’ kavramlarının tamamen çöküşünü gün yüzüne çıkarmaktadır. Çünkü ülke halkı kendileri uğruna savaşmış olan ‘galip’i yine kendi elleriyle idam edebilmektedir. Müller bu çelişkiyi ortaya çıkarırken hem okuyucunun hem de konuşturduğu halkın zihnini sürekli parçalar ve ikiye böler. Aynı zamanda ‘Horatialis’ın da kimliği bölünmüştür.

Galip/katil ve katil/galip bir ve tek adam olduğundan

Yapmamalıyız o zaman bunların hiçbirini

...

İşte galip, Adı: Horatius.

İşte katil. Adı : Horatius.

Birden fazla kişiyi barındırıyor tek bir kişi.

Biri galip geldi Roma için kılıç dövüşünde.

Diğeri kız kardeşini öldürdü.

Gereksiz yere. (Müller, 2008, s. 67).

Katil öldürüldüğünde galip cezalandırılmış olacaktır; galip onurlandırıldığında katil de ödüllendirilmiş olacaktır; iki zıt eylem ve kimlik Müller tarafından tek bir karakterde toplanmıştır veya kimlik bölünmüş ve parçalanmıştır. Herkes bu bölünme karşısında çaresiz kalmıştır ve ‘Horatialis’hem çelengi kaldırır hem de hemen

ardından indirir. Eylemin de bölünmesi sonucunda idam edilir. İnsanlar, yine toplumsal bir çelişki karşısında oluşan soruna tek bir çözüm bulabilmiştir: 'öldürmek'. "Artık birleştirilemez olan iyi ve kötü" (Müller, 2008, s.68) ebediyen yok edilmiştir. Bütün bu bölünmeler ve zihnin bölünüşü, düşüncenin bölünüşü ceset üstünden de ilerlemeye devam eder. Müller, cesedin köpeklerin önüne mi atılmalı, yoksa unutulmamalı ve saklanmalı mı sorgusu üstünden, tartışmayı devam ettirerek aslında ölümün ve öldürmenin yine hiçbir şeyi çözmediğinin, çelişkilerin gizlenmediğinin ve hatta ölümle beraber bu tartışmaların ve paradoksların çoğaldığının sinyalini vermektedir.

Özellikle 'Öğreti Oyunları'nda, bu konu üstünden pek çok tartışmaya okuyucuyu ortak etmektedir ve son dönem oyunlarında bu sefer yoğun metaforlar ile işleyeceği ve oldukça karma bir yapıyla sunacağı tekniklerin, konuların işaretlerini vermektedir.

1960'lı yılların sonunda ise, Müller'in tiyatrodaki meydana getirdiği tüm çözümlerin, yıkımların ve yeni üretiminin tüm unsurlarını görebileceğimiz yazma pratiği başlar. Bu dönem, bu çalışmanın da izleğini ve inceleme alanını oluşturan 'avangard deneyler' dönemidir.

## Bölüm 2

### Heiner Müller'in Son Dönem Oyunları

#### 2.1 Heiner Müller'in Son Dönem Oyunlarına Genel Bakış

Müller'in 1960 yılı sonrasında kaleme aldığı tiyatro metinleri incelendiğinde, geliştirdiği yazma pratiğinin en karma, parçalı, çok anlamlı ve katmanlı bir boyuta ulaştığını görmek mümkün olacaktır. 'Avangard Deneyler' olarak adlandırılan bu dönem metinlerinde, metni parçalama yöntemlerinin ve parçalı yapıyla kurulmuş bir metnin bütün unsurlarını incelemek mümkündür. Tiyatroda 'parçalama, parçalı bir yapı' meydana getirme eğilimi Müller'in son dönem oyunlarında farklı yöntemler ile karşımıza çıkacaktır. Müller, gerek biçimsel, gerek tema olarak oyunlarında geniş zaman dilimlerini, tarihin uzak zamanlarını, geniş toplumsal yapıları, farklı sosyal hayatları; zıt ve alakasız gibi görünen oluşumları özgürce bir araya getirmekten ve onların geniş bir panoramasını ortaya koymaktan çekinmez. Hatta bu durum, onun tiyatroyu "sosyal fanteziler laboratuvarı" (Müller'den Alıntılan Karacabey, 2007, s.181) olarak görmesinin belirgin sebeplerindedir. Müller, tarihin farklı olay-zaman-karakter ve sosyal alanlarını parça parça, kesit kesit oyun metinlerine dahil ederken aslında organik metinlerde karşılaştığımız ve 18. yüzyıldan itibaren temelleri atılan tiyatro metninin ve algısının birlikli yapısını kırma, parçalama ve bu sayede bütünlüğü bozma amacını doruk noktasına ulaştırır. Bu yapı, kolajlar barındıran bir yapıdır ve bir metin içine özgürce yerleştirilmiş, farklı alanlardan, farklı zamanlardan ve yapılardan oluşmuş kolajlar, Müller'in metinlerini, fragmanlardan oluşmuş kesintili bir oluşum haline getirmiştir. Bu sebeple Müller'in son dönem oyunlarında, tarihsel ve toplumsal eleştiriler önceki dönemlerine göre daha keskin ve yıkıcı olmakla birlikte daha kapalı, metaforların-sembollerin arkasına daha fazla gizlenen, şifreli konumlarda yer bulurlar. Bu bilinçsiz değil; bilinçli bir yönelimdir, Müller'in oyun metinleri okunduğunda tıpkı kendinin de nitelendirdiği gibi mümkün olmayan bir aradalıkları mümkün kılarak, yan yana gelemeyecek karakterleri yan yana getirerek bir deneysel üretim içine girdiğini, adeta bir laboratuvar ortamı oluşturduğunu söylemek mümkün olacaktır. Çünkü Müller, son dönem metinlerinde yapı-bozum tekniklerini üretken biçimde kullanmış, metinlerarasılık tekniklerini "yeni bir tiyatro estetiği yaratma yolunda araç olarak" geliştirmiştir. (Akgül, 2016, s.7).

Bütünlük deneyiminin otoritesini kaybetmesiyle, fragmanın önemsenmesi, ‘yazar’ın metinden silinmesi gibi pek çok değişim, Müller’in son dönemde yazdığı metinlerde kolaylıkla rastlayabileceğimiz başlıklardır. Bu anlamda Müller’in üretim biçimi farklı metinlerin, farklı yüzyılların, mitolojinin arasından “süzülerek akar ve kendi metinlerini oluşturur.” (Akgül, 2016, s.7). Müller, tiyatro ve kültür tarihi, insanlık tarihi, politika ve insanın anlam arayışı arasında ilişkiler kuran bir yazardır. Bu sebeplerden dolayı metinlerinde tarihi algılama biçimine dair pek çok iz bırakmıştır.

Müller, oyunlarında tarih, mitoloji, zaman gibi kendi dönemine kadar öğretiler ve geleneksel bir miras halinde getirilmiş kavramları anlamsal olarak çözümler ve onları alışılmış anlamlarından kopartarak hepsini yeni formlarda yeniden üretir. Özellikle tarih kavramı, tarih algısı Walter Benjamin ile ortak noktalar barındırır. Benjamin Walter ‘ın ‘tarih meleği’ metaforu, Heiner Müller’in pek çok oyununa ve tiyatrodaki tarih algısına ve tarih kavramını oyun metinlerinde konumlandırışına etki etmiştir. Müller için tarih henüz beklenmektedir ve yıkımlardan oluşmuş bir zincirdir. Tarih, sadece bir haksızlığın içinde var olmuş ve şekillenmiştir; işte bu yüzden yapılması gereken geçmişle hesaplaşmak, geçmişte kurban edilmiş olan her şeyle yüzleşmek ve herkesle uzlaşmak, unutuşa direnmektir. Yaşanılan yıkımlarla ve haksızlıklarla kendini gerçekleştirememiş olan tarih, Benjamin Walter gibi Heiner Müller için de kanatları taşlaşmış bir melekten farksızdır ve hesaplaşmadan o kanatlar hareket etmeyecek, uçamayacak, tarih hiçbir zaman gerçekleşmeyecektir. Müller’in ilk dönem oyunları ile son dönem oyunları arasında köprü kuran ve ortaklıklar barındıran, oyunlarında birbirini hazırlayan en önemli unsur, Müller’in tarihe olan bakış açısıdır ve ‘tarih meleği’ metaforudur.

‘Üretim Oyunları’nda da köylünün ve işçi sınıfının sistem değişiklikleri yüzünden yaşadığı sorunları kendini gerçekleştiremeyen, henüz başlamayan tarih üstünden işler.

Gerçek olan tek şey, insanlık tarihinin bir dehşet yaratmış olduğudur ve mecburi olan tek şey yine bekleyiştir.

Örneğin 1963 yılında kaleme aldığı ‘Yapı’ isimli oyununda ‘Barka’ karakteri, kendinin buz çağı ile yani kapitalizm ile komün arasında bir duba olduğunu ifade eder. (Müller, 2008, s.8) ‘Barka’ sisteme dair eleştiri getirirken, Müller’in henüz beklenmekte olan tarih anlayışını da yansıtır.

Bu ‘tarih meleği’ metaforu ve tarihle olan hesaplaşma düşüncesi ve bunu kaçınılmaz olarak görme fikri, Heiner Müller’in oyunlarında tarihten pek çok kahramanı, geçmişten pek çok dönemi, özellikle Alman tarihinden ve dönemlerinden çeşitli izleri, Antik Yunan tragediyalarından kahramanları yeniden, ancak bu sefer bambaşka karakter özellikleri ve korkusuz bir üslup ile metinlerde görmemizi sağlar. Müller, oyunlarındaki alıntılarla, yoğun metafor kullanımıyla geçmişi okuyucuya sürekli hatırlatır ve alımlayıcıyı sürekli kışkırtmaktan geri durmaz. İnsanlık tarihinin yaratmış olduğu dehşeti, sahnede ve metinlerinde görünür kılmayı tercih eder. Umut, barış ve merhamet ihtimalini ‘Barka’nın da dile getirdiği ‘buz çağı’ ve insanlığın kaybettirdikleri bitirmiştir. (Müller, 2008, s.9). Bu yüzden Müller’in özellikle son dönem oyunları, okuyucuya siyah, kasvetli, karanlık ve kapalı bir manzara sunmaktadır; bu manzara, kendi sonunu ve vahşetini hazırlamış insanlık tarihinin ve o tarihle yoğrulmuş çeşitli eserlerin sahnelerinden izler taşıyan kanlı bir manzaradır.

“Devrim, hem (hem burjuva hem sosyalist) çocuklarını yer, kardeşler birbirini öldürür, siyaset kurbanların üzerine oynanan bir bahis oyunudur. ‘Mutsuzluk Meleği’ tarihi beklerken, gelecek uğruna katledilen ölümler de intikam anını bekler.” (Müller, 2008, s. 9).

Geçmişin kanlı sahnelerinin yansımalarını taşıyan bu izleri, oyunlarına karma bir yapıyla monte ederken onları alışılmış anlam ve özelliklerinden tamamen soyutlar ve yeni anlamlarla, yeni biçimlerle bugünün içine tekrar doğurur; onları yeni bir dil ile konuşturur. Tiyatroyu hafızanın laboratuvarı olarak gören Müller, metinlerinde sahneyi ölümlerle diyalog kurduğu bir mekana dönüştürür. ‘Ölümlerle diyalog’ onun tiyatrosunun, oyun metinlerinin temel parçalarından birini oluşturur. Geçmişin ölü karakterleri, Müller oyunlarında sürekli kendileri ve çevreleriyle hesaplaşır; hiç aşına olmadığımız bir dil ile tarihin pek çok çelişkisini dile getirirler. Bazen de Benjamin Walter gibi ‘Melek’ metaforuyla metinlerinde sormaya, kışkırtmaya ve hesaplaşmaya yönelirler.

‘Melek’ metaforu, ‘Hamlet Makinesi’ ve ‘Görev’ oyunlarında ‘Ümitsizlik Meleği’ olarak karşımıza çıkar ve bu melek, tıpkı ‘Barka’ gibi tarihsel akışın içinde, geçmiş ve gelecek arasında taşlaşmış halde kalmıştır.

“Ben Ümitsizlik meleğiyim. Ellerimle paylaşıyorum esrikliği, baygınlığı, unutmayı, bedenlerin haz ve ıstırabını. Konuşmam suskunluktur, şarkım çılgılık. Kanatlarımın gölgesinde yaşar dehşet. Umudum son nefestir...

Ölünün tabutunu kırıp açtığı bıçağım ben.” ( Müller, 2008, s.172).

Konvansiyonel tiyatro metinlerindeki ilerledikçe çözülen, genişletilen ve aklın kolayca uyum sağladığı nedensellik çizgisi- nedensellik bağı, Müller için tamamen silinmiş haldedir. Birbiri ile son derece bağlantısız tarihi olaylar, birbirinden gerek coğrafi gerek yaşayış olarak uzak mekanlar, zıt fikirleri yansıtmış dönemler, farklı edebi eserlerin karakterleri, Müller metinlerinde aklın önerdiği bir nedensel bağla bağlanmaksızın bir arada bulunurlar.

Örneğin ‘Germania Berlin’de Ölüm’ isimli oyununda Müller, “sentetik fragman” (Kalb’dan alıntılaman Akgül, 2015, s.35) olarak ifade ettiği bir yazma pratiği oluşturmuştur. “Sentetik fragman düşüncesi Germania Berlin’de Ölüm için söylenirse, benzeşmeyen şeylerle yapı içerisinde parça parça bir halde ve sıklıkla olay örgüsüyle bağlantılı olmayan –hatta olay örgüsü de olmadan– yan yana getirilmiş “sahne”lerle oluşturulan bir yapı olarak meydana gelir.” (Akgül, 2015, s.35).

Müller, ‘Germania Berlin’de Ölüm’ oyununda Alman tarihine ait dönemlerinin geniş bir panoramasını çizer. Ancak Alman tarihinin farklı tablolarını sunarken, birbirine uç manzaralarla gösterdiği ortak nokta, asırlar boyunca kendi kendini yoğurmaya ve doğurmaya devam etmiş şiddet ve kinin yansımalarıdır. Oyunda Germen, 2.Dünya savaşı, Hitler, çağdaş dönem gibi Alman tarihini etkilemiş şahıs ve olayların hepsinden izlere rastlamak mümkündür; ancak bu dönemler bildiğimiz tarih akışının içinde kronolojik olarak sıralanmış halde sunulmamış; tam tersi birbirine en zıt olanaklarla karşı karşıya getirilmiştir Bunun en belirgin örneği ‘Germania Berlin’de Ölüm’ de Germen kabile reisi ‘Arminius’ ile Roma ordusunda paralı asker olan ‘Flavus’ kardeşlerin karşı karşıya getirilişidir. (Müller, 2008, s. 129). Bu bölüm, oyunun içinde biçimsel olarak da oldukça ayrık durur; düz yazı tekniği ile yazılmış bir metin olarak karşımıza çıkar ve konvansiyonel tiyatro metinlerindeki alıştığımız diyaloglu – replikli anlatım formu bu bölümde tamamen silinmiştir.

Müller’in son dönem oyunlarında bu formda yazılmış pek çok bölüm görmek mümkündür. Düz yazı biçiminde oluşturulmuş bu anlatımlar; şiirleri, bazen replikleri, bazense alıntıları kolektifçe bir arada bulundurur ve bunların hepsini bazen aynı

sayfada-bağlantısızca ve kesintilerle toplayarak, oyun metinlerinin biçimsel özelliklerini de kurmak istediği çoklu evrene hizmet eder hale getirir.

Bunun yanı sıra, Müller'in, "montajlı, kolajlı tiyatro yapısını kurarken "Brecht'in epik tiyatrosuyla ortaya çıkan yabancılaştırma efekti tekniğini uyguladığından da söz edilebilir." (Karadağ, 2017, s.32). Heiner Müller'in metinlerinin orijinal dili Almanca'dır. Ancak metinleri farklı dillere çevrildiğinde de Müller'in, orijinal metninde İngilizce diline ait pek çok cümleye, montaja yer verdiği görülmektedir. Bir araya geldiğinde bir anlamı bulunmayan ve bir bütünlük içermeyen uzun monologlar, konvansiyonel tiyatro yapısından oldukça ayrılmaktadır. (Karadağ, 2017, s.32).

Müller, dilde gerçekleştirdiği bu bağlantısız, bazense tamamen tezat anlamlara sahip kelimeleri, ekleri bir arada kullanma yönelimini oyunlarının içeriğine de sirayet ettirir. Örneğin 'Arminius' ve 'Flavus'un düz yazı formatında anlatılarak karşılaştırıldığı 'Kardeşler 1' bölümünden hemen sonraki bölüm 'Kardeşler 2' bölümüdür ve bu bölümde ise bir hapisanede, bu sefer diyaloglarla konuşturulan bir nazi ve bir koministin konuşmalarına şahit oluruz. (Müller, 2008, s. 132). İçerik olarak, her iki bölümde de birbirine karşıt gibi görünen insanlar ve aslında dönemler-gruplar, 'kardeş' olarak başlıklandırılmıştır. Bununla da kalmayarak tarihin birbirine en uzak tabloları aynı bölüm içinde aslında iç içe geçirilmiştir. Üstelik Müller, Nazi ve Komünizm karşılaşmasını 'Savaş' metninde de sağlayarak biçimsel olarak birbirinden ayrı yazılmış iki oyunu da iç içe geçirmiştir. Savaş oyununda da Alman tarihine olan bakışı oldukça karanlıktır ve Alman tarihini, "bir karabasandan fırlamış dehşet imgeleri" ile yansıtır. (Müller, 2008,s. 19).

Biçimsel olarak ele alındığında farklı yazım ve anlatım teknikleriyle oluşturulmuş bu bölümler aynı oyunda bir araya gelirken, tarihin pek çok kahramanı ve karakteri canlı kanlı sohbet ederler. Bu noktada kolaj ve alıntı formatı üst düzey, katmanlı bir yapıya evrilmiş haldedir. Bölüm içinde bölümler, oyun içinde oyunlar, karma bir dil, parçalanmış bir özne ve dağılmış, sabit kalmayan bir karakter algısı oluşmuştur.

Bu fragmanlı yapı, tiyatronun sadece metinsel-biçimsel alanına ve içerik unsurlarına değil, seyirciye de sirayet edecektir. Müller, tıpkı Brecht gibi, Artaud gibi seyircinin üretime dahil olduğu bir tiyatroyu amaçlar ve metinlerinde seçtiği karmaşık dil, özne, 'olaysızlık', fragmanlı yapı; hepsi seyircinin zihnini harekete geçiren, akıl oyunları ile yer yer yoran ve dolayısıyla seyirciyi tiyatro deneyimine

ortak eden özellikler taşır. Seyircinin alımlaması ve seyri, oluşturulan çok anlamlılık, semboller ve metaforlarla sürekli şoka uğratılır ve kışkırtılır.

Müller, tiyatrodaki organik bütünlüğe, bütünleştirici tavra itiraz ederken, dolayısıyla ‘olay’ unsurundan tamamiyle uzaklaşmıştır. Müller oyunlarında bahsedilen olaylar süreksizdir; hiçbir olay ilerleyip bir çözüme kavuşmaz; kesik kesik fragmanlar halinde görünüp yerlerini başka parçalara bırakırlar, tıpkı zaman gibi, mekan gibi... Temelde olan şey; başlayan, ilerleyen, çözümlenen olaylar veya tek bir temel olay üstünden gelişip çözümlenen bütünlük değil, süreksiz ve kesintili olarak görünen fragmanlardır ve Müller, başlangıç çizgisinden itibaren bu süreksizleşmeyi yoğunlaştırarak son dönem oyunlarında köklü, temeli sağlam, katmanlı bir görünüme ulaştırır. Yani Heiner Müller, aslında insani tüm tecrübelerin bütününden kesit kesit aldığı fragmanları, yeni anlamlarla, daha önce hiç denenmemiş anlam ve anlatım olanaklarıyla başka ve yeni bir formda meydana getirir.

Müller’in zamana olan bakış açısı, oyunlarının genel perspektifine-oluşumuna oldukça etki eder. Örneğin ‘Görev’ isimli oyununda isimsiz bir konuşmacı, “zamanın külünden mekanın yeniden dirilişi”ni aktarır. (Karacabey, 2007, s. 184). Bu uzun monolog, her açıdan belirsiz bir yapı olarak metne monte edilmiş haldedir. Monolog, konvansiyonel yapıdaki tiyatro metinlerindeki zaman ve mekan unsurlarının birbirlerine sıkı sıkıya bağlı ilerleyen paralel ilişkisini tamamen çözmektedir.

Kim olduğunu anlamadığımız bir konuşmacı, anlattığına göre bir asansördedir ve üstünde kravatı, iş kıyafetleri vardır ve bir görev almak üzere patronuyla görüşmeye çağırılmıştır. Oyunun içindeki bu bölüm, kim olduğunu bilmediğimiz bir öznenin zihin akışı şeklinde aktarılır ve konuşmacı kapalı bir asansörün içinde adate zaman çırpınışı yaşamaktadır. Zamanın hızını, zamanın ne olduğunu, onunla nasıl baş edeceğini sorgulayan konuşmacı şu güne kadar öğretilen, fiziksel zaman akışı kuralının dışına çıkar. Zaman, karakterin bilincinde değişip dönüşür ve patronuna ulaşmak isteyen konuşmacı kendini birden bire Peru’da, bir köy mekanının içinde bulur. Asansör sayesinde gerçekleşen bu dikey ve hızlı mekan değişimi, zaman ve mekan deneyiminin eşzamanlı olmadığını göstermektedir. Zaman ve mekan kavramları, konuşmacının zihninde, bilincinde, ben’in algısında çözülen ve kökünü bilinçten alan bir hale evrilmiştir. Organik metinlerde olay ve sözle gelişip hareket eden ve birbirine bağlı olan zaman ve mekan unsurları, Heiner Müller oyunlarında

birbirlerinden tamamen bağımsız hareket eden ve gelişimini öznenin zihninden ve algısından hareketle gerçekleştiren unsurlara dönüşmüştür.

Zaman, maddenin ve fiziğin öğretisine dayanan mekanik bir oluşuma sahip değildir; onun hafızayla, zihinle, bellekle ilgili bir tarafı vardır ve zihnin çözülmesi, zihnin parçalı yapısı zamanı da çözecek, zamanı da parçalayacaktır. Buradaki önemli nokta, “zamanın nesnel olarak (fiziksel) kavranışı yerine, öznel (insani) kavranışının başat hale gelmesi”dir. (Dursun, 2000, s.191).

Müller, zaman ve mekan gibi ögelere felsefi boyutta bir eleştiri getirirken alt katmanında toplumsal ve sosyal olayları da metaforlarla işaret etmekten kaçınmaz. Örneğin ‘Görev’ oyununda, Avrupa’da 19.yüzyılda gelişen sanayi ve ulaşım olanaklarına dikkat çeker. Gelişen sanayi ve ulaşım imkanları sayesinde trenlerin mekanik hızı artmıştır ancak trenlerin hareket hızı, zaman akışında mekanın hızlı silinmesine sebep olmaktadır. Müller, bu değişime ‘ilerleme’ adı verilmesini eleştirir.

Ancak ‘Görev’de bu hız ve zaman kavramı asansörle mekan değiştiren konuşmacının bilinciyle, kendini öldürmüştür; bu vesileyle ise yeni mekan doğmuştur. Yani mekan ve zaman birbirini çözmez, ya da desteklemez; tam tersi biri ölürken, biri doğar ve bu bağımsız hareket, aynı zamanda toplumsal olaylara – Avrupa’nın modern dönemine de işaret eder.

Biçimsel olarak zamanın kronolojik ilerleyişini bozmak, alımlayıcı için gerçek bir akıl yürütme çabasını zorunlu kılar aynı zamanda kolajlı yapıyı da ön plana çıkarır.

Heiner Müller’in zaman ile olan sorgusu ve uğraşı ‘Quartett’ oyununda da devam eder. Oyunda ‘Valmont’, zamanın onlar için kitlelerden farklı aktığını söyler:

“Bizim en yüce işimiz zamanı katletmek...Zaman, tüm insanlığın uyduğu kainatın deliğidir.” (Müller, 2008).

Oyunda ‘Markiz’, ‘Merteuil’ ve ‘Valmont’, rasyonel olana bağlı bir ‘şimdi’nin algısından uzaktırlar ve ‘gerçek’ten kaçmak için zamanı kırarlar. Müller’in oyun içinde oyun yapısı, ‘Quartett’ın tüm yapısını şekillendirir. Çünkü oyunun başında Müller, geçen zaman ve mekan sınıflamasını şu şekilde belirtmiştir:

“Dönem: Fransız Devrimi Öncesinde Bir Salon – Üçüncü Dünya Savaşı Sonrasında Bir Sığınak” (Müller,2008,s.195).

‘Valmont’ ve ‘Merteuil’ kişileri, bu yapıyla birbirinden farklı rollere girerek oyunu oynarlar ve sürekli karakter değiştirirler.

“İki Valmont'un sahnesinde iki kez eşzamanlı olarak var olunmaktadır. Biri Valmont'un yüzü, vücudu/sesi ve Tourvel'in sözleri ve diğeri Valmont'un maskesi, Valmont'un metni ve gövdesi/Merteuil'in sesi. Bu şekilde, öznenin beden, ses ve metnin kurucu unsurlarına ayrışması söz konusudur. “Şeytanın pek çok kılığı vardır. Yeni bir maske mi Valmont (Müller, 2008, s. 207)” diyen Valmont, başkalaşımını sesiyle, sözüyle, maskesiyle müjdeler.”(Akın, 2020, s.636).

Bu yapı, oyun içinde oyunu meydana getirirken oyunlarının zamanı, temsilin zamanı ile örtüşmez. Burada temel nokta, Heiner Müller'in zamanı bu şekilde parçalayarak, oyunun belirli bir tarihe ait olmasını engellemesidir. Ayrıca Müller'in 'Valmont' ve 'Merteuil'e oynattığı bu iki dönemin yine birbirinden son derece uzak, bağlantısız ve zıt olması boşuna değildir. Müller, aristokrasinin hüküm sürdüğü devrim öncesi dönemin sonu ile 'özgürlük, eşitlik' gibi ilkeleri öne süren burjuvazinin sonunu, bu iki karakterle bir araya getirmiş ve zıt görünen bu iki tarih dilimini oyun içinde oyunla yeniden iç içe geçirmiştir. Böylece karakterler artık zamansızdır, zamanın olmadığı ve mekanı kendilerinin yarattığı bir düzlemde uç iki zaman dilimini kavuştururlar. (Karacabey, 2007, s.188).

Heiner Müller için tiyatro, “kolektif hatıralar için bir araç”tır ve bir “bellek arşivi”olarak unutuşa direnmelidir. (Karacabey, 2007, s. 188). İşte bu noktada Müller, hafızayı bir güç olarak görerek, hafızanın, zaman duygusunun merkezi olduğunu ileri sürer; unutuşa karşı direnmenin en köklü yollarından biri, hafızayı sürekli canlı ve dinamik tutmaktır. Bu sebeple 'Germania Berlin'de Ölüm'de ve 'Savaş'ta, pek çok oyununda bugün hatırlanmayan, unutulmuş olan öğeleri metinlerinde sıkça yeniden ele alır. Oyunlarında zaman sürekli geriye, bazense ileriye sarılır.

Örneğin Bir Resim Tasviri'nde zaman geriye sardırılarak sürekli açılabilir ve katmanlı bir yapı meydana getirilir. 'Hamlek Makinesi'nde seçtiği 'makine' ismi mekanik bir rutini işaret eder ve zamana olan yaklaşım oyunun başlığına bile etki eder hale gelir. (Karacabey, 2007, s.188).

Müller'in bu zaman kırılmaları, yapıda gerçekleştirdiği çözümler, meydana getirdiği dinamik kolaj yapısı, her açıdan estetik bir arayışın içinde olduğunu göstermektedir. Müller, bu yeni oluşturduğu tiyatro yapısını ifade etmenin güçlüğünü ifade eder ve aslında organik metinlerde kullanılan dilin, yeni oluşan yapıyı aktarmakta artık yetersiz kaldığını söyler. Müller, oyunlarında pek çok çelişkiyi

sorgular, ancak üstüne düşündüğü çelişkileri, eski zamanın dili ile aktarmaya çalışmak daha da büyük bir çelişki yaratacaktır. Bu durum Heiner Müller için ‘dil’ kavramını bir sorgu ve paradoks haline getirir. ‘Medea Material’ oyununda bu düşüncesini şöyle dile getirir:

“Nasıl bulacağız fundalıklardan/İçimden geçip giden rüyalarımı/ dilsiz, usulca büyüyen” (Müller’den alıntılan Karacabey, 2007, s.189).

Müller, geçmişten kalan dil mirasından ve o dilin kurallarından kopmak istemektedir. Örneğin ‘Leben Gundlings’ oyununda ‘Lessing’, bir “edebiyat mezarlığı” olarak tanımlanır ve “Ben bir süzgecim, içimden giderek daha çok kelimeler düşüyor.” der (Müller’den alıntılan Karacabey, 2007, s.189). Yine Müller, ‘Traktor’ isimli metninde, kelimelerin olmadığı bir dilin veya dünyanın, kelimelerde silindiği bir evrenin tasarısından bahseder. (Müller’den alıntılan Karacabey, 2007, s.189). Müller, dilin-kelimenin-sözün doğru ve güvenilir olan ifade aracı oluşuna kuşkuyla yaklaşmaktadır. Bu sayede yeni bir gramer meydana getirerek kelimenin tek bir anlamı işaret eden yapısını ortadan kaldırmayı amaçlar. Anlamın, “kökensel niteliği” ortadan kaldırılır. Anlam, artık dilin gerisinde duran derin bir boyuta işaret etmeyecektir. (Orman, 2015, s.79) ve böylece Müller oyunlarında, her kavram, her kavramın yerine koyulabilecek kaygan bir zemin üstüne oturtulmuş olur.

“Kavramın (düşünülür olan) duyulur olan (sözcük-dil) karşısındaki önceliğinin ortadan kaldırılması ile dil, gösterenlerin sonsuzca süren birbirinin yerini alma oyununa dönüşür.” (Orman, 2015, s.79).

Kendinden önceki dönemlerde yazılmış uzun, bazen çok perdeli oyunlara karşılık Heiner Müller, oldukça kısa oyunlar kaleme almıştır. Örneğin ‘Hamlet Makinesi’ dokuz, ‘Medea Material’ ise 10 sayfadan oluşmaktadır. Metinde dil, kendinden önce de temellerinin atıldığı üzere öznenin ifade aracı, olayların çözüme kavuşması için veya iletişimin sağlanması için temel bir araç olarak görülmez ve söze bu denli üstün bir işlev de yüklenmez; tam tersi Müller, dili olabildiğince tek anlamlılıktan uzaklaştırır, kelimeye daha önce yüklenilmemiş anlamları yükleyen, oldukça karmaşık ve çözülmüş bir yapıda kullanır.

Metinlerinde imge ve metafora sıklıkla yer veren Müller, özellikle “metnin merkezini yerinden etmeyi” ve anlam düzlemini tersyüz ederek baştan yaratmayı amaçlar. Dilin, iletişim görevinden soyutlanması, bilinçli bir şekilde anlam kaybına uğratılması ve “çok anlamlılığa olanak sağlayan metaforik, hatta giderek aporetik

düzleme çekilmesi metnin çözümlemesini de belirsiz bir noktaya çeker”. (Şiriner, 2019).

Deşifresi zor, metaforu bol, şifreli ve katmanlı, alıntılı bir dil kurmaktan kaçınmaz. Kelimeleri geçmişin onlara bıraktığı köklü anlamlarından arındırır ve onlara yeni anlamlar yüklemekten geri durmaz. Çok anlamlılığın barındığı Müller metinlerinde, üst üste karşılaşılan birbirinin içine geçmiş metaforlar, Müller’in dilini de kolajlı bir yapı haline getirir ve zıt görüntüler, alıntılarının çokluğu tüm bağlantıları koparıken; bu metinler, daha önce denenmemiş yeni bağlantılar için de alan açar. Müller, kapalı ve birlikli öykülerden kopmak, fragman yoluyla tutsaklığı kırmak istemektedir.

Sözü -yani kelimeyi ve dili- icra eden kişinin yazar olduğu düşünüldüğünde, konvansiyonel metinlerde yazarın merkezi ve kutsal kabul edilen bir yaratıcı bir misyonu olduğu belirtmiştik. Heiner Müller, yer yer yinelemelere başvurarak, fazlaca alıntılara yer vererek, dil ve anlatımın kurgusunu sürekli kesintiye uğratarak ‘yazar’ kavramını ve yazarın merkezi etkisini oyun metinlerinde silik hale getirmiştir. Bu eksende Müller, kendinden önce yazılan metinleri yeniden yazarak, başka formlarda ve anlamlarda vücuda getirerek, uyarlayarak, alıntılıyarak hem yazarın belirsizliğini ve yaratıcı özelliğini gittikçe bulanık hale getirmiş hem de merkezi söz olan, sözle var olan bir tiyatro anlayışını, son dönem metinlerinde parçalı bir yapıya dönüştürmüştür.

## **2.1 Hamlet Makinesi**

Hamlet Makinesi, Heiner Müller’in 1977 yılında kaleme aldığı ve imgeler, metaforlar, metinlerarası unsurlarla dolu yeni yazma pratiğinin en belirgin örneklerini inceleyebileceğimiz oyunlarından biridir. Hamlet Makinesi, asırlar boyunca belli kurallar çerçevesinde oluşturulmuş geleneksel dramı, yüzyıllar boyunca aynı tarihsel kavramlarla yorumlamaya karşı çıkışın somut bir örneği olduğu gibi; klasik dramatik yapıyı, eleştirel bir kullanımla karşımıza çıkarır. Müller, alışılmış klasik dramatik yapıyı aşmak için, Hamlet Makinesi oyun metninde bu yolda ileri teknikler kullanmış, bu teknikleri karma bir halde okuyucuya sunmuştur.

Müller’in Hamlet Makinesi’nde, W.Shakespeare’in ‘Hamlet’i, Müller’in kurmak istediği düzleme bir kaynak olarak seçilmiştir. Ancak Müller, bu kaynağı

sadece göndermeler ile hatırlatmakla veya çağrışım yoluyla zihinleri gönderge metne çekmekle kalmayarak ‘Hamlet’le bir söyleşim içine girer. Bu ilişkide ‘Hamlet’ metnine ait tüm unsurlar, karakterler, mekan, motifler, zaman, iletişim, dil, figürler ve eylemler ait oldukları anlamlardan koparılarak, başka anlamlara yol açacak yeni ve yaratıcı biçimlerle Müller tarafından yeniden yaratılmıştır. Heiner Müller için W. Shakespeare, insanlık tarihine tutulan bir aynadır, ‘Hamlet’ ise oyunun sadece ana karakteri değil, ‘bir figür olarak alımlanma ve alıntılanma tarihinin bir mitidir.’ (Halaçoğlu,2016,s.81).

Müller, metin içinde kullandığı alıntılar ve metaforlar ile sadece ‘Hamlet’ metni merkezli bir eleştiri meydana getirmez. Ezelden beri egemenliği süren pek çok düşünce yapısını da eleştirir. Bunu yaparken de Batı tiyatrosunda, Batı kültüründe asırlardır pek çok inceleme, araştırma ve tartışma konusunun kaynağı olmuş ‘Hamlet’i bir malzeme veya bir makine olarak kullanacaktır. Hamlet, bir “alıntılar toplama” olarak ele alınmıştır ve ‘Hamlet’ aracılığı ile şiddet, akıl merkezli, “fallus” ve erkek temsiliyetçi bir toplumun, uygarlığın ve bu uygarlığa ait tüm alımlamaların da eleştirisi meydana getirilmiştir. (Karacabey, 2007, s. 208).

“O BİR ERKEKTİ HER ŞEYİ HERKESTEN ALIRDI SADECE.” (Müller, 2008, s.159).

Oyun metninde bu cümle büyük harfler ile yazılmıştır. Bu yapıdaki bir uygarlık, şiddet ve yıkıntılarla dolu tarihin temel sebeplerinden biridir ve metin boyunca ‘Hamlet’in ölümleri, farklı eylemler ve dil yapısıyla dirilip intikam istemektedir. Örneğin, ‘Hamlet’in babasının hayaleti, Shakespeare’in ‘Hamlet’indeki intikam isteyen ölü kral olmasının yanında batı tarihini de simgeler. Müller, metninde, Benjamin Walter’ın yıkıntılar zinciri olarak gördüğü tarihe bakar ve ‘Hamlet’i, tarihin ‘babalarının’ yüzyıllardır zorladığı şiddeti yeniden üreten, şiddetlerin sürekliliğinden oluşan tarihin sürdürücüsü olan bir özne makinesi olarak yaratır. (Müller, 2006,s.208). Hamlet’in bilinen kimliği parçalanırken, onun üstlendiği anlamların karşısına ise simgelediği tüm değerlerin tezatını işaret eden ‘Ophelia’ konulmuştur. Müller tarihin bütün tezatlarını bu iki karaktere yükler; ‘erkek/kadın, katil/kurban, akıl/beden, karşı devrim/devrim, geçmiş/gelecek’ (Lichte’den Alıntılanan Karacabey, 2007, s.208) gibi... Yıkıntılardan oluşan ve bu vahşette ezilen, kurban edilenlerin başında gelen ‘kadın’ figürü ve kadının kaderi, Müller

tarafından yaratılmış yeni ‘Ophelia’ ile değiştirilmiştir. ‘Hamlet’, o yıkıntılar arasında esir ve tutsak olarak bırakılmış ve kendini gerçekleştirememişken ‘Ophelia’, yüzyıllardır baskılanan bu esaretten kurtulmuş, hem bedensel olarak hem ifade yönüyle özgürleşmiştir. Aynı zamanda ‘Hamlet’, şiddeti devam ettiren tarihin sürerliğinin bir temsilcisi olarak çizilmişken ‘Ophelia’, Hamlet Makinesi’nde bu sürekliliği kıracak, yıkacak bir özgür kadın motifi olarak kaleme alınmıştır.

Müller’in ‘Ophelia’sı, Shakespeare’in ‘Ophelia’sındaki masum, naif, kırılğan ve itaatkar görünümünü parçalamış ve erkek egemen toplumun baskı ve sınırlarından kurtulmuştur. ‘Hamlet’, ona biçilen rolü üstüne alırken, ‘Ophelia’, ona biçileni parçalar. Bu sefer farklı olarak baskın ve özgür olan, değiştirme potansiyeline sahip olan ‘kadın’dır. Bu bölüm Müller’in ‘Kadının Avrupası’ adını verdiği 2. bölümdür ve bir paragraftan oluşan bu bölümde ‘Hamlet’in ‘Ophelia’sı ekseninde, erkek toplumunun ve tarihinin tüm sınırlarından kurtulan kadın imgesi çizilmiştir. Elbette bölüm, asırlar boyu kan ve vahşet altında ezilmiş ve ölüme mahkum edilmiş tüm ‘kurban’ların bir sesi olarak da okunabilmektedir. Müller de ‘Ophelia’ gibi sınırsız, baskısız ve sansürsüz, kuralsız olanın peşindedir ve kuralsızlaşmanın özgürlüğünü, asırlardır tutsak edilmiş ‘Ophelia’ tarafından sağlanır kılması bilinçli bir tercihtir.

“Ben Ophelia. Nehrin kabul etmediği kadın...Dün kendimi öldürmeyi bıraktım.Göğüslerimle kalçalarımınla fercimle tek başınayım. Tutsaklığımın araçlarını parçalıyorum sandalyeyi masayı yatağı. Yuvam dediğim savaş meydanını yakıp yıkıyorum. Rüzgar ve dünyanın çığılığı içeri girebilsin diye kapıları ardına kadar açıyorum.” ( Müller, 2008, s. 161).

‘Ophelia’, artık Shakespeare’nin ‘Hamlet’indeki intihar eden kadın değildir; çaresizliğinden kurtulmuştur, bedenini, vücudunun tüm uzuvlarını özgür kılmıştır; onu tutsak eden tarihi, düşünce kalıplarını ve geleneğin kanıksanmış kurallarını parçalamıştır. Dünya ve insanoğlu ölülerin, yaralıların sesine kulaklarını tıkamışken ‘Ophelia’; bu sürerliği kesintiye uğratacak ve çığılığın sesini içeri alacak pencereyi ardına kadar açacak cesarete ve kuvvete erişmiştir.

“Pencereyi kırıyorum. Kanlı ellerimle yırtıyorum sevmiş olduğum ve beni yatakta masada sandalyede kullanmış olan erkeklerin fotoğraflarını. Hapishanemi ateşe veriyorum. Giysilerimi ateşe atıyorum.” (Müller, 2008, s. 161).

‘Ophelia’ nın bu sözleri asırlardır tutsaklık çeken kadınların tarihini ve cinsiyet rolleri içinde sıkışıp kaldıkları durumu yansıtır. Ancak ‘Ophelia’ buna bir son vermeye karar vermiştir. ‘Ophelia’ nın, sistemin ve bu sistemin esiri olmuş toplumun

kadınlar üzerinde baskı kurmasını sağlayan her bir unsurunu bir bir yok edip, “mekanik bir şekilde işlemesine sebep olduğu düşünülebilecek saati yüreğinden çıkararak sokağa çıkması ile özgürlüğe ulaşma çabası gösterdiği söylenebilir.” (Karadağ, 2017, s.39). ‘Ophelia’nın bu kurtuluşu, elbette fiziğin önerdiği şekilde yani doğrusal akan zamanı –onu simgeleyen saati- kalbinden çıkarıp atarak gerçekleştirmesi, Müller’in zaman kavramına getirdiği eleştiriyi de barındırır. Zaman, fiziğin önerdiği mekanik işleyişe göre değil, özneye bağlı, öznenin alımlamasına bağlı gerçekleşmektedir.

‘Ophelia’nın ‘aykırı’ bir yapıda karşımıza çıktığı bir diğer bölüm de Hamlet Makinesi’nin üçüncü bölümü ‘Skerzo’ dur. Bu bölümde, ‘Hamlet’, ölülerin arasında bir müze gezer gibi gezmektedir. Üstünde ‘Hamlet 1’ yazan ve dik durduğu parantezle belirtilen tabutun içinden bir fahişe makyajı yapmış olduğu belirtilen ‘Ophelia’ ve ‘Claudius’ çıkar; ardından ‘Ophelia’nın ‘striptiz’inin başladığı yazılmıştır. (Müller, 2006, s.162). Bu sahne ‘Ophelia’nın dönüşümünü, ‘Hamlet’in ve toplumun baskısından kurtulduğunu yansıtmaları açısından önemlidir. Sahnenin bir diğer önemi de oyundaki tek diyalogun bu bölümde geçiyor olmasıdır. ‘Hamlet’, bu diyalogta isteklerini şiddet ve zorbalıkla gerçekleştiren ‘erkeklik’ten ve tüm erkeklerden kendini koparmak ister.

“Ophelia: Yüreğimi mi yemek istiyorsun Hamlet. (Güler.)

HAMLET elleriyle yüzünü kapatarak:

Kadın olmak istiyorum.” (Müller, 2006, s.162).

Metnin tek diyalogunu içeren bu bölümden sonra, ‘Hamlet’ bir fahişe makyajı yaparken, ‘Ophelia’ önceden ‘Cladius’u oynayan ve o sahnede ‘Hamlet’in babasına dönüşmüş baba karakteri ile aynı tabutun içine girerek kahkahalar atar. “Öldürdüğünü sevmelisin de.” (Müller, 2006, s.162) sesleri yükselirken Müller, karakterler üstünden karma bir çatışma evreni yaratmıştır. Bilinen tüm cinsiyetler, karakter ve eylemler anlamsızlaşır, abartılır ve birbirine karışır.

Müller, oyunun beşinci bölümü olan “Vahşice Kasılıp Kalarak/Korkunç Zırhın İçinde/Binlerce Yıl” da bu karakter ve kimlik çokluğunu ve çözülmesini uç bir noktaya getirir.

‘Ophelia’ bu sefer kendini ‘Elektra’ olarak tanıtmaktadır. Bu bölüm, Hamlet Makinesi’nin Müller’in tarih algısı ile en çok bütünleştiği bölümlerden birini

oluşturmaktadır. Bu bölümde, yazar kavramı tamamen yok olmuştur ve ‘Ophelia’ ile ‘Elektra’ bütünleşmiştir. Müller’in oluşturduğu bu yeni ‘özne’ yeni ‘ben’ bir alıntılar toplamına işaret eder. ‘Ophelia’, bu bölümde ‘Elektra’ olarak tarihin bütün kurbanlarına seslenir. Ancak tıpkı Benjamin’in tarih meleşği gibi taşlaşmış, hareketsiz ve kaskatı durmaktadır. Bir tekerlekli sandalye üstündedir ve vücudu sargı bezleri ile sarılmaktadır. Müller’in metinlerindeki karanlık ve ümitsiz atmosfer, kendini yeni bir bedende var etmiş ve “devrimci bir kadının çığılığı”nda (Karacabey, 2007, s.219) bir nebze yerini kurtuluşa ve özgürlüğe bırakmıştır. Ancak Müller, kurtuluşu yalnızca sözde bırakarak, ‘Elektra/Ophelia’yı tıpkı ‘ümitsizlik meleşği’, ‘tarih meleşği’ gibi -yani aslında kendini ezelden beri gerçekleştirememiş tarih gibi- beyaz bir ambalaj içinde, hareketsiz ve taşlaşmış şekilde bırakmıştır. ‘Ophelia’ ve tarih bütünleşmesi anlamlıdır çünkü tarih, ‘Ophelia-Elektra’ gibi kurbanlardan oluşmuş, hareketsiz ölümler yığından ibarettir.

#### “OPHELIA

Elektra konuşuyor...Dünya metropollerine.Kurbanlar adına. İçime giren tüm spermleri dışarı atıyorum. Göğüslerimin sütünü ölümcül zehre dönüştürüyorum. Doğurduğum dünyayı geri alıyorum... Kahrolsun boyun eğmenin mutluluğu. Yaşasın nefret kin isyan ölüm” (Müller, 2008,s.167).

Hamlet Makinesi’nde, ‘Ophelia’ ile ‘Hamlet’ arasındaki en büyük tezat ve dönüşüm, tarih ve geçmiş karşısındaki konumlarıdır. ‘Ophelia’, metnin hiçbir bölümünde geçmişin yükünü taşımazken ‘Hamlet’, tarihin ağırlığı ve yükü altında çaresiz bırakılmıştır. Kendini, geçmişten gelen yıkıntılar tarihi ile özdeşleştirir ve babasının, aslında batı geleneğinin hayaletinin, ona baskıladığı, zorunlu kıldığı ve mahkum ettiği rolü üstlenerek, ‘zorba tarihin’ eylemlerini devam ettirir. (Karacabey, 2007, s.215). Örneğin Hamlet Makinesi’nin 1. bölümü olan ‘Aile Albümü’ nün sonunda annesine tecavüz edecektir. 4. bölümde ise ‘Hamlet’ olmaktan vazgeçecek ve dayatılana, ‘devrim’e ihanet edecektir.

Parçalanmış bir zamanın kesik kesik, bağımsız anları içinde, bir hiçliğin ortasında duran ‘Hamlet’, geçmiş zamanında yaptığı eylemleri ve sonuçlarıyla yüzleşmiştir, artık hiçliğin tam ortasında durmaktadır. Oyuncu olarak ‘Hamlet’i artık oynamayacağını belirtir; “yemek, içmek, nefes almak, bir kadını, bir erkeği, bir çocuğu ve bir hayvanı sevmek istemiyordur.” (Müller, 2006, s.166). Artık bir

şeylerin değişmesi için ölmek de öldürmek de istemiyordur. Hemen ardından yazarın fotoğrafını yırtan ‘Hamlet’, ‘ oynamak istemediği oyunun yazarını, kendini yaratana, bir anlamda tanrıyı öldürür.’ (Halaçoğlu,2016,s.86).

Buradaki katmanlı yapı ‘söz’, ‘yazar’ ve ‘Tanrı’ üstünedir. Konvansiyonel tiyatro metinlerinde yazara yüklenen otoriter konum, Müller tarafından, hatta ‘Hamlet’ tarafından paramparça edilmiştir. ‘Yazar’, metni ve metnin öğelerini, karakterlerini yaratandır; bir nevi o kurmaca dünyanın ‘Tanrı’sıdır. Heiner Müller, ‘Hamlet’e yazarın fotoğrafını yırttırarak, metnin ‘Tanrı’sını, ‘yazar’ı ve dolayısıyla söze yüklenen anlamı da yok etmiştir.

Hamlet Makinesi, Müller’in alıntıyı, göndermeyi, metaforu, metinlerarası unsurları oyun metnine dahil etmekle kalmayarak, oyun metnini doğrudan bu unsurlar üstüne inşa ettiği, karma-parçalı yapının en ileri noktaya eriştiği yazma pratiğinin somut bir örneğidir. Oyun metni, pek çok edebi ve felsefi metni bir montaj sürecine dahil eder ve bir alıntılar toplamı meydana getirir. W. Shakespeare’nin ‘Hamlet’ oyunundaki figür ve eylemler, karakterler Hamlet Makinesi’nde, birbirinden bağımsız tarihsel dönemleri, mitleri, eylemleri hatırlatmak için bir makine gibi kullanılmıştır. Örneğin ‘Aile Albümü’ bölümünde, oyunda bir cenaze töreni anlatılmaktadır ve Müller, bu bölümde çift odaklı bir gönderme meydana getirmiştir; anlatılan cenaze töreni, hem ‘Hamlet’ öyküsüne bir gönderme yaratır hem de ‘devlet cenaze töreni’, ‘meclis üyeleri’, ‘resmi geçit’ gibi sözcüklerin kullanımı ile aslında o çağa, o döneme ait olmayan başka bir dönemin devlet sistemi ve ‘modern silahlı güçlerin yürüme biçimi’ne işaret edilir. Detaylı bir inceleme yapıldığında sunulan görüntünün Stalin’e ait bir tören olduğunu düşünmek mümkün olacaktır. (Karacabey, 2007, s. 212).

Yine 4. bölümde Müller, ‘Marx’, ‘Lenin’ ve ‘Mao’yu üç çıplak kadın olarak tasarlar ve onlara kendi dillerinde, Marx’ın bir metninden alıntılacağı cümleyi söyler: “Tüm koşullar ortadan kaldırılmalıdır.” (Fuhrmann’dan Alıntılaman Karacabey, 2007, s. 213).

Müller, tarihin farklı dönemlerinde tanıdığımız isimleri, tek paragrafta bir araya getirerek onlara var olan tüm koşulları yıkma söylemini yükler ve aslında kendi yaratmak istediği evreni onlara da amaçlatır. Bunu yaparken dil çeşitliliğinden de kaçınmaz. Müller, birçok oyun metni ve edebi metinden alıntılar yaptığı gibi kaynak olarak seçtiği ‘Hamlet’ metni içinden de pek çok figürü, yeni anlamlara

ihtimal doğuracak şekilde metnine yeniden konu eder. Örneğin Shakespeare'in 'Hamlet'inde ilk perdede hayaleti gören nöbetçiler şu cümleleri söylerler:

“BARNARDO : Horoz öttüğünde tam konuşmak üzereydi.

HORATIO: O anda birden irkildi.

Korkulu haber almış suçlu gibiydi sanki.

Horozu duydum. Sabah borusunu çalıyor,

Güçlü ve keskin sesiyle güneş tanrısını uyandırıyor.

...

MARCELLUS: Horozun ötüşüyle yok oldu gitti.” (Shakespeare, 2007, 44).

W. Shakespeare'in metninde horoz ötüşü pek çok yerde kullanılırken belirli birtakım anlamları ifade eder. Horoz, aslında bugün herkesin bileceği ve hatta günümüzde de kullanıldığı gibi sabahın gelişinin habercisidir; aynı zamanda 'Hamlet' metninde güneş tanrısını uyandırmak gibi dini bir anlamı da işaret eder. Ancak Müller, 'Hamlet' metninde olumlu bir perspektifle kullanılan horozu, zıt bir tavırla olumsuz bir anlama işaret edecek şekilde kullanmıştır. Yine 1. bölümde kullanarak, 'Hamlet'in ilk perdesine de göndermede bulunmuş olur. 'Hamlet', burada babasının cesedi ile adeta kavga etmektedir.

“Yaşlı beleşçi seni...Banane senin cesedinden...Daha ne bekliyorsun. Horozlar kesildi. Yarın olmayacak artık.” (Müller, 2008, s. 160).

Müller, W. Shakespeare'in Hamlet metninde pek çok kez olumlu anlamda kullandığı 'horoz ötüşü' kavramını, ona zıt olacak şekilde olumsuz olarak kullanmış ve aslında ona yeni ve alışık olunmayan bir anlam yüklemiştir.

“Kadının Avrupası” başlığını taşıyan ikinci bölümde ise mekan 'Enormous room' olarak belirtilmiştir ve bu mekanın ismi E.E. Cummings'in 'The Enormous Room' romanı ile aynı ismi paylaşmaktadır.

Hamlet Makinesi'nin “Buda'da Peşte Grönland Savaşı” isimli 4. bölümü ise gerek biçimsel gerek içerik yönleriyle parçalı ve alıntılı, bol göndermeli yapının somut başka bir örneğidir. Bu bölümde de 'Macbeth', 'Doktor Jivago', 'Suç ve Ceza' alıntılanmıştır. 'Hamlet'in sistemin ve tarihin eleştirisini getirdiği ve kendi

tutsaklığını anlattığı iki sayfalık bir monolog ardından, aniden anlatı kesilerek, büyük harfler ile şu cümlelere yer verilmiştir:

“BEN MACBETH’İM KRAL BANA ÜÇÜNCÜ METRESİNİ SUNMUŞTU  
HER BENİ BİLİYORDUM KALÇASINDA  
RASKOLNİKOF TEK CEKETİN ALTINDAKİ YÜREKTE  
BALTA/TEK/KAFATASI İÇİN REHİNCİ KADININ” (Müller, 2006, s.165).

Metin içindeki bu bölüm, Hamlet’in ‘ben’ diliyle tutsaklığını anlattığı satırlar arasına aniden yerleştirilmiş gibidir ve alımlayıcının anlatılmak isteneni tutarlı ve düzenli bir biçimde alımlamasını önler ve ‘keser.’

Müller bu alıntılar ve kesintiler ile “anlatıyı parçalamakta, zaman kurgusunu dağıtmakta ve natüralist anlamda bir tablo oluşturmak” (Akım, Saba, 2020, s.96) misyonunu parçalayarak yerine çok görüntülü, çok sesli, kolektif ve bağımsız bir manzara önermektedir.

Aynı zamanda 4. bölüm, başlığı ve başlangıcıyla da 1956 yılının Ekim ayında gerçekleşen ‘Macaristan Ayaklanması’ni hatırlatır (Karacabey, 2007, s.216) ve Müller’in metinlerindeki temel sorunlarından biri olan ‘devrim’ gerçeği bu bölümde de gönderme yoluyla tartışma konusu haline getirir.

“Soba tütüyor huzursuz Ekim’de.” (Müller, 2006, s.163).

‘Hamlet’, bu bölümde devrime ihanet ettiğini açıkça dile getirecek ve kendi bedeninden, benliğinden ve kimliğinden kurtulma isteğini isyanla ifade edecektir. Onun dramı hiç gerçekleşmemiştir. Benliğini, kimliğini parçalayan ‘Hamlet’, kollarından, bacaklarından, düşüncelerinden kurtulmak isteyen “beyni bir yara izi” (Müller, 2008, s.166) haline gelmiş, artık bölünmüş bir öznenen ibarettir.

“Tank taretindeki askerim ben...Daktiloyum ben...Kendimin tutsağım ben...Veri bankasıyım ben...Ben Macbeth’im.” (Müller, 2008, s.166).

Bu bölüm katman katman açılan, çoklu bir yapıya sahiptir. Müller, Macaristan Ayaklanması’ni hatırlatarak ‘Hamlet’i konuşurmaya başlar; ardından aniden İngilizce diliyle, Türkçe anlamı “Tam da en kötü zamanı yılın bir devrim için” (Müller, 2008, s.163) olan cümlesini ekler. Müller’in, bölümün içine eklediği yabancı dillerden alıntılar, zihnin bir konuyu tek bir perspektifle rahatlıkla alımlamasını önlemektedir. Ardından ‘Hamlet’, devrime ihanet ederken kendi

benliğini çözecek, öldürmekten, ölmekten, sevmekten vazgeçtiğini ifade edecek ve bir makineye dönüşmek istediğini söyleyecektir.

Müller'in tarihe yönelik geliştirdiği felsefesinin yanı sıra, bu durum, modern çağın içinde işlevini yitirmiş, değersizleştirilmiş 'özne' açısından da okunabilir. 'Hamlet', "kapitalist üretim mekanizmalarının içinde makineleş/tiril/miş...diğer makine-insanlar gibi bir makine-insan olmayı arzular." (Şiriner, 2019, s.48). Bu arzu, modernleşilen dönemde, ruh sağlığı ve psikolojisi bozulan ve sonunda intihara sürüklenen bir bireyin, kendinden ve var oluşundan vazgeçmesinin, her şeyden kaçmasının bir yansıması olarak algılanır. Müller, sürünün içinde 'öteki' olarak var olma mücadelesini sürdürmek yerine bu çağın üretilmiş öznelerinden biri olmayı arzuluyor olabilir. Çünkü bu da bir kurtuluştur. Makineleşmiş bir özne, "duygusal tepilerden arınacak, bilinçten sıyrılacaktır. Böylece modern çağın bunalımından, boğuntusundan etkilenmeyecek korunaklılığa erişecektir." (Şiriner, 2019, s.48).

Yani Müller, tek bölümde devrim ihanetinin işlenmesi, kimlik bölünmesinin oluşturulması, karakterin parçalanması ve çözülmesi, çeşitli metinlerden ve dönemlerden alıntıları bir arada kullanmasıyla oldukça katmanlı bir tiyatro yapısı meydana getirmiştir ve bu başlıkların hepsi birbirini doğurmaktadır. Alıntılar ve göndermeler metni ve algıyı bölmekte, çeşitli karakterler 'Hamlet' öznesinin kimliğini ve 'karakterini' çözmekte ve bölmekte hatta çoğaltmakta, 'Hamlet'in parçalanması ve çözülmesiyle - aslında kendi benliğini parçalamasıyla da- devrimden ve hizmetten uzaklaşmaktadır.

Müller'in bu bölümün sonunda 'Ophelia'yı, "Elektra konuşuyor." (Müller, 2006, s.167) diyerek söze başlatması karakter bütünlüğünün çözülmesini ve karakter sürerliğinin kesintiye uğratılmasını son derece destekler. Yani aslında, Müller, aynı özneye birden fazla karakter yükleyerek onu bölmekte ve konvansiyonel tiyatrodaki bütünlüklü karakter olgusunu da yok etmektedir.

Müller, bu bölümde metin, karakter, dram, oyuncu hepsini parçaladıktan sonra, 'Hamlet'i her şeye yabancılaşmış bir varlığa dönüştürür. Bunu yaparken de konvansiyonel tiyatrodaki "iyi kurulu oyun" (Çetin, 2019, s.1) fikrinin tüm öğelerini 'anlamsızlaştırır.'

"Benim dramım gerçekleşmedi. Metin kayboldu. Oyuncular yüzlerini soyunma odasındaki çiviye astılar. Yerinde çürüyor suflör. İzleyici sıralarındaki içi

doldurulmuş veba cesetleri parmaklarını bile kıpırdatmıyor. Eve gidiyorum ve zaman öldürüyorum, bütünleşerek / Bölünmemiş Ben'imle” (Müller, 2006, s.164).

Bu paragraftan da çıkarılabileceği gibi Müller'in Hamlet Makinesi, tiyatroyu ve tiyatronun bütün öğelerini eleştirel bir üslupla konu almıştır ve aslında sonunda hiçbirinin varlığına inanmayan ve hepsini reddeden bir tavıra doğru yol alınmıştır. Hamlet Makinesi'nde 'Hamlet' oyununa ve pek çok edebi esere ait karakterlerin hepsi, iç içe geçmiş durumdadır. Müller, 'Hamlet' üstünden hepsine adeta yabancı bir evrenden seslenmekte ve onlarla tartışmaktadır.

“Horatio girer...Geç kaldın dostum gösterine/trajedimde sana yer kalmadı... HoratioPolonius. Senin oyuncu olduğunu biliyordum. Ben de oyuncuyum. Hamlet'i oynuyorum...Polonius çıkar.

...

Annem gelin olmuş... Metnini mi unuttun anne?’ (Müller, 2008, 160).

Örneğin bu paragrafta 'Horatio' ve 'Polonius' tek bir karakter haline getirilmiş ve isimleri iç içe geçirilmiştir. Bertolt Brecht'in, seyirciyi etkisi altına alan ve alımlamasını yönlendiren ve aslında bir ilüzyon gibi işleyen tiyatro yapısını ortadan kaldırması, Müller'in Hamlet Makinesi oyununda hem biçimde hem de içerikte üst noktaya taşınmıştır. Hamlet Makinesi'nde 'Hamlet':

“Ben Hamlet değilim. Artık rol yapmıyorum. Sözcüklerimin bana söyleyecek bir şeyi yok artık...Dramım gerçekleşmiyor artık. Arkamda dekor kuruyor...Artık oynamayacağım.” (Müller, 2006, s.163) diyerek asırlardır hükmünü sürmüş olan illüzyonu parçalamış, tavrı ve ifadeyi; öz ve anlamın tekdüze ilişkisini değiştirmiştir.

Shakespeare'in 'Hamlet'inde ve aslında konvansiyonel yapıdaki tiyatro metinlerinin hepsinde, doğrusal bir çizgide ilerleyen zaman ve buna bağlı olarak gelişen ve bir nedensellik ilkesine yaslanan olay örgüsü ve “söz öbekleriyle desteklenen söylem” (Şiriner, 2019, s.50), Hamlet Makinesi'nde yerini, dilin ve dolayısıyla sözün sürekli eksiltildiği, anlamının boşaltıldığı; buna karşın imge ve metafor kullanımının, alıntılarının ve göndermelerin yoğunlaştırılarak hakim kılındığı, 'öyküsüz' ve çok sesli bir yapıya bırakmıştır.

## 2.2 Bir Resim Tasviri

Bir Resim Tasviri, Heiner Müller'in 1984 yılında kaleme aldığı ve Müller'in karakter, olay, mekan, zaman, diyalog gibi dramatik öğeleri artık eleştirel düzlemde dahi metnine dahil etmediği son dönem oyunlarından biridir.

Biçimsel olarak ele alındığında; karşılaşılan en belirgin unsur, metnin hiçbir bölümünde nokta kullanılmamış olmasıdır. Ardı ardına sıralanan cümleler; Müller'in yazım pratiğinin artık temel unsurlarından birini oluşturan alıntılar, göndermeler, yer yer büyük harfli kelimeler ile örülmüştür ve metin, 8 sayfadan oluşmaktadır. Müller, Bir Resim Tasviri oyununun sonuna, alıntılıdığı eserlere dair not düşmüş ve metnin 'No oyunu Kumasaka'dan, 'Odyssea'nın '11. Şarkısı'ndan, 'Hitchcock'un 'Kuşlar'ından ve 'Shakespeare'in Fırtına'sından alıntılar barındırdığını yazmıştır. Aynı zamanda metinde tasvir ettiği tablonun, 'Euripides'in 'Alkestis' metni üstüne yapılan bir resim olarak okunabileceğini belirtmiştir. (Müller, 2006, s. 220).

Metnin, Müller'in son dönem oyunları arasında hem içeriği hem de biçimsel özellikleri ve alıntıları yönüyle en kapalı, ilk okumada algılanması en güç oyunlarından biri olduğu söylenebilir; Hamlet Makinesi ile karşılaştırıldığında, Müller, Hamlet Makinesi'de yer verdiği göndermeler ve alıntılar esnasında, özellikle alıntılanan karakterlerin isimlerini doğrudan belirterek, onları alışık olunmayan biçimlerde konuşturarak ve bir araya getirerek çoğu kısımda daha belirgin göndermelerde bulunmuştur. Ancak Bir Resim Tasviri'nin içerdiği göndermeler oldukça bulanık ve kapalıdır; Hamlet Makinesi'nde karşılaşıldığı gibi geçmişten alıntılanan bir karakterin doğrudan alıntılanan ismi, herhangi bir eylemi ve diyalogu söz konusu değildir. Bütün göndermeler, çağrışımsal olarak ve şifreli bir biçimde metne adeta gizlenmiştir. Bir Resim Tasviri, oyun alanını oluşturan, "eylemin sınırlarını çizen" ve "gösterme ile anlatma...arasındaki ilişkiyi" kuran çerçevenin yıkımını gerçekleştirir; çünkü anlatılan tablonun, tasvirci ile tasvirinin gördükleri arasına yerleştirilmesi ve daha sonra tablonun 'patlayarak' sahne dışındakileri sahneye bütün hale getirmesi, bir gösterme alanını imkansızlaştırır. (Toksoy, Çeber, 2017, s.1106). Tabloyu tasvir eden tasvirci, oyun boyunca yaptığı yorumlara kendi de karışarak oyun boyunca tablonun içine akar ve oyun sonunda manzaranın bir parçası olur. Bu durum sahnenin "somut mekanını ve zamanını belirsizleştirir ya da

somutluğunu ve fizikselliğini tehdit etmeye başlar.” (Güçbilmez’den alıntılan Toksoy, Çeber, s.1106).

Hamlet Makinesi’nde ‘Hamlet’ metninin ve geçmiş yüzyıllardan metne taşınan karakterlerin yer yer diyaloglarına şahit olurken veya çözülmüş ve iç içe geçmiş , tutarlı bir tek ‘ben’likte ve kimlikte olmaktan azad olmuş ‘karakter’lerin kısa monologlarına şahit olurken Müller, ‘karakter’ kavramını aslında eleştirel düzlemde konu etmiştir; Bir Resim Tasviri’nde ise bu kavramlar artık tamamen silinmiş, hiçbir diyalog, hiçbir monolog, replik, karakter veya mekan ismi, zaman bilgisi metnin içine eleştirel olarak da dahil edilmemiştir.

Metinde temel olarak, bir tablo tasvir edilmektedir. Kim olduğunu bilmediğimiz bir tasvirici -veya bir tiyatro oyunu gözüyle incelenmek istenirse belki bir ‘seyirci’- tablonun içerdiği detayları betimlemektedir. Tabloyu tasvir eden tasvirici, tablodaki ağaçları, kuşları, gökyüzünü, sıradağı, evi ve çözümlendiğinde Müller’in eleştirdiği kavramları gün yüzüne çıkaracak olan bir kadın ve bir erkeğin manzarasını, dikkatle anlatmaktadır. Anlatılanlar, özellikle kadın ve erkeğin konumlanışlarını ve iki kırık ve dayanıksız sandalyenin durumlarını tasvir ederken zamanla tasvircinin şahsi tahmin ve yorumlarına dönüşür ve tasvirici, kadın ve erkeğin başından geçen olayları çağrışımsal bir zihin akışı ile yorumlamaya, tahmin etmeye, cümleleri noktasız şekilde ardı ardına sıralamaya başlar. Yer yer birbirinden bağımsız, çağrışımsal ifadeler birbiri ardına dizilir.

Bir Resim Tasviri metni bu yönüyle, Müller’in tiyatrosunun inşasında kritik bir aşama olan ‘Gerçeküstücü/Sürrealist’ tiyatronun ‘otomatik yazımı’ ile benzerlik göstermektedir. Çünkü tasvirici, tahmin ve yorumlarını biçimsel olarak noktasız bir şekilde çağrışımsal olarak sıralamakta ve tablodan, bilinçaltına inildiğinde Müller’in oyunlarında tartıştığı şiddet, ölüm, cinayet, kurban, uygarlık tarihi, cinsel istismar konularına dair çıkarımlarda bulunmaktadır. Metinde hiçbir eylem yoktur, hiçbir rol yoktur, edebi anlamda hiçbir türün kılıfına uymayan ve tüm sınırların ortadan kaldırıldığı bir düzyazı söz konusudur. Bir Resim Tasviri metni, sahnede veya okurun zihninde bir görsellik yaratılmasına izin vermez. (Toksoy, Çeber, 2017, s.1106).

Tasvirici, betimleme boyunca hiçbir kesinlik bildiren ifade kullanmamıştır; ‘muhtemelen’, ‘belki’, ‘gibi’, ‘ya – ya da’ gibi ‘belirsizlik’ içeren ifadelere metinde sıkça yer verilmiştir. Müller, dile bu şekilde belirsiz ifadeler yükleyerek okuyucunun metin içinde hiçbir unsura ve söyleme tam olarak güven duymamasını sağlar. Kuş

gerçekten kuş mudur, bulut gerçekten bulut mudur ya da tasvirinin iki karşılaştırmalı tahmininden hangisi gerçektir metin boyunca belli değildir. Müller bu kullanımıyla tek merkezli bir alımlamanın ve mutlak bir gerçeğin, tek bir doğrunun algılanmasının ve kabul edilmesinin önünü biçimsel olarak kesmeyi amaçlamıştır. Çünkü ihtimaller de sonu gelmeyen ve gelmeyecek olan noktasız cümleler gibi sınırsız ve belirsizdir. Müller, dilin belirsiz kullanımıyla içeriği de belirsiz ve hakimiyetsiz kılmıştır.

Aynı zamanda tasvirinin özellikle tablodaki sandalyelerin ve kadın-erkeğin durumlarına dair ifade ettikleri, bir betimlemeden çıkıp şahsi yorumlara dönüşmeye başladıktan itibaren, metin “öznel bir görme biçimi” (Karacabey, 2007, s.225) halini alır; çünkü metnin ilerleyişi tasvirinin, hatta tablodaki bu manzarayı seyreden ‘seyirci’nin, görme ve alımlama biçimine bağlı hale gelir. Bu öznel alımlama biçimi ve şahsi yorumlar olmadığı takdirde ‘Bir Resim Tasviri’ metni de oluşmayacaktır.

Bu yapı, seyircinin tiyatroya dahiliyeti ve edilgen bir unsurdan aktif bir konuma erişmesi sürecinin vardığı ileri bir noktaya işaret eder. ‘Sürrealist, Dışavurumcu’ metinlerde ve gerek ‘Artaud’un gerek ‘Stein’in yönelimlerinde temelini attığı, seyircinin tiyatrodaki durağan ve sadece anlatılanı istenildiği gibi algılamakla yükümlü pozisyonunu, Müller artık metin düzleminde de yok etmiştir. Bir Resim Tasviri’ndeki tasvirici, bir seyirci olarak düşünüldüğü zaman, seyirci yoksa tablo da var olmayacaktır. Tablodaki her unsur ve her obje, onu alımlayanın görüşüne göre var olacaktır. Seyirci, burada metne bizatihi dahil olmuştur ve hatta oyunun sonunda artık tabloda anlatılan kadın ve erkekle karışacak ve tablonun bir parçası haline gelecektir. Yani seyirci ve oyun adeta iç içe geçecektir.

Bu anlamda ‘Bir Resim Tasviri’nin, içerdiği bütün bu parçalı görüntülerin, metin ve temsil ilişkisini de paradoksal bir hale getirdiğini söylemek mümkündür; sahneleme ve metin anlaşmasına göre, sayfadaki kelimelerin anlattığı dünya ve ortam, sahneye sunulabilir nitelikte olmalıdır. Ancak Heiner Müller’in ‘Bir Resim Tasviri’ oyunu böyle bir anlaşmayı yapısı gereği reddeder. Bir labirenti andıran karmaşık yapısı, anlatı öğeleri, karakterin yokluğu, muğlak bir zaman ve mekan algısının yarattığı farklar, “dünyanın ötesine erişim sağlayan” kaygan bir zeminin içinde gibidirler. (Toksoy, Çeber, 2017,s.1106).

Aynı zamanda Müller, bu kaygan ve güvensiz zemini aktaran dili de deşifresi zor bir şekilde kurarak, “kelimelerin asla tam anlamıyla işaret ettikleri şeyle

örtüşmediğine” ve “dolayısıyla sözün görüntüyü asla tam anlamıyla sağlayamadığına dikkat çeker”. (Bleeker’den alıntılan Toksoy, Çeber, 2007, s.1106).

Bir Resim Tasviri, resim sanatı ile tiyatro sanatının birleşimini gerçekleştirir. Metinlerini geçmişten karakterler, olaylar ve farklı edebi eserler üstüne yeni anlamlar yükleyerek kuran Müller, Bir Resim Tasviri’nde bu sefer farklı bir sanat dalını metnin oluşum sebebi kılmıştır. Bu yapı, Ortaçağ tiyatrosunda oyuncuların ve dansçıların, sahnede donarak resimler oluşturduğu anlatım biçimi anımsatmaktadır.. Fransızcada ‘Tableaux Vivant’ olarak nitelenen, Ortaçağ ve Rönesans Dönemi’nde sergilenen bu canlı tablolarla sanatçılar, dinsel efsaneleri, mitolojiyi, İncil’de bulunan konuları ve tarihi, sahnede donarak yansıtırlar. (Karacabey, 2007, s.226). Müller, Bir Resim Tasviri’nde bu yansıtma şekline bir gönderme yaparken aynı zamanda resim ve dile ait unsurları iç içe geçirir. İkisinden biri olmadığı takdirde oyunun gerçekliği ve formatı gereği, metin de var olamayacaktır.

Bir Resim Tasviri’nde bulunan tablodaki kadın, Müller’in evrene bakış açısı hakkında pek çok işaret barındırmaktadır. Tabloda anlatılan kadın, tasvirinin nitelendirmelerine göre bir saldırıya uğramış, tablodaki erkek tarafından öldürülmüştür. Kadının bedeninde nedeni bilinmeyen, tasvirinin tahminleriyle olasılıklarını dinleğimiz bir saldırıdan kalma morluklar, darbe izleri, kan ve lekeler vardır.

Yüzü yumuşak ifadeli, çok genç... Burun kökünde bir şişlik, belki de bir yumruk darbesinden, sanki bir imgeyi unutamazmış ya da bir başka imgeyi görmek istemezmiş gibi yere çevrili kadının bakışları...kırılmalı bir kolun ucundaki el kalbin ya da sol göğsün hizasına yükseliyor... karşı koyma bildik bir dehşete yönelik, vurma darbe sokma gerçekleşmiş, silah patlamış, yara kanamıyor artık...sanki bir kazadan, insan ya da makine, parçalayıcı bir şeyin saldırısından çıkmış gibi. (Müller, 2006, s.216).

Müller, tablodaki kadın ve erkeğin özelliklerini aynı Hamlet Makinesi’nde ‘Hamlet’ ve ‘Ophelia’da karşılaştığı gibi karşıt yönlerle oluşturmuş ve ‘şiddetin sürerliği’ konusundaki hassasiyetini, son dönem oyunlarının hepsinde işlediği gibi bu metninde de işlemiştir. Şiddete uğramış olan taraf ise yine kadındır. Kadınlar, asırlardır süregelen erkek egemen toplumda, Müller’in son dönem oyunlarında sürekli karşılaşılan mezarlıkları dolduran ilk insanlardır. Bir Resim Tasviri’nde, tasvirici, kadının durumunu betimledikten sonra ağacın arkasına atılmış, arkalıği

kırık bir sandalyeden bahseder ve sandalyenin niçin darbe görmüş olabileceğine dair, tahminler yürütür ve bu manzaraya sebep olanın vahşi bir cinsel ilişki veya bir cinayet ya da ikisi birden olduğunu düşünmektedir. Tasvirici, bu ihtimaller üstünden gördüğü görüntülerin geçmişini tasarlamaya başlar. Kadın, tasviriciye göre erkek tarafından o sandalyede öldürülmüştür.

Adam sandalyede, kadın onun üzerinde, adamın penisi kadının vajinasında... ya da kadın sandalyenin üzerinde, adam kadının arkasında dururken adamın elleri baş parmak baş parmağa degecek şekilde kadının boğazında, önce oyun gibi...tırnaklarını adamın kolundaki kaslara geçirdiğinde, boyun ve alın damarları şiştiğinde, kafası kanla dolduğunda, yüzü morardığında, bacakları kasıla sarsıla masanın üzerine vurduğunda... boğan adam daireyi kapatır... ta ki kadının elleri adamın kollarından çözülene ve gırtlığın ya da boyun omurunun hafif çıtırtısı işin bittiğini gösterene dek. (Müller, 2006, 217-218).

Bu bölümde tasvirici, şarap kadehinin, masanın, sandalyenin, kadın ve adamın görüntülerine dair yorumlarını sıralar. Bölümde önemli olan, Müller'in, bir tablo görüntüsü içinde kadını ve erkeği konumlandırırken ve bu konumları tasviriciye betimletirken asırlardır yinelenen şiddete, yine vurgu yapmış olmasıdır.

Şiddetin ve cinayetin asırlardır süregelen döngüsü, adamın evin kapısının eşiğinde bulunmasından ve tasviricinin adama dair geliştirdiği çıkarımlardan anlaşılabilir. Adamın izi, kapının eşiğindedir ve bıçağı sağdan sola yazmaktadır. (Müller, 2006, s.218). Yani her şey başa dönmektedir ve sürekli geriye sarmaktadır. Tasvirici, Müller'in temel derdine; şiddetin başa sarışına işaret etmektedir. Kırılmış olan kadehin cam parçaları yeniden birleştiğinde, kadın boynundaki yara izi olmadan o masaya yeniden yaklaştığında, adamın o bıçağı yeniden ihtiyacı olacaktır. (Müller, 2006, s.218). Yani ölüm ve cinayet yine gerçekleşecektir. Müller metinlerinde sürekli vurgulanan ana sorun, Bir Resim Tasviri'nde bu sefer bir resim tasviricisi tarafından kurgulanmaktadır. Yani cinayet, metinde bir seyirci alımlamasıyla var edilmiştir.

Bu noktada seyirci ve yazar da iç içe geçmiş bir hale getirilir. Yazar Müller, yinelenen şiddeti yazmıştır ama metinde bunu kurgulayan kişi tasviricidir; veya seyircidir. Tüm unsurlar iç içe geçerken, işaret edilense, Müller'in tüm son dönem oyunlarında olduğu gibi aynıdır: Şiddetin her gün yinelenen bir ritüel haline geldiği...

“Belki de her gün dirilen kadını belki de her gün öldürmesi dışında nasıl bir iş yapıyor olabilir ki adam bu doğada” (Müller, 2006, s.218).

Bu sahne sürekli tekrar edilecektir. Cinayet, adamın her gün gerçekleştirdiği işi haline gelmiştir. Yaşanılan evrende katiller, aslında her gün işine gitmektedir. Yıllardır tarihte hep gerçekleştirilen ölüm döngüsü, Müller tarafından bu sefer bir tabloya yansıtılmıştır. Bu tablo, asırlar boyunca susmuş olanların yankısını taşımaktadır. (Benjamin, 2021, s.38).

Müller’in son dönem oyunlarında, özellikle Hamlet Makinesi’nde ölümlerle sohbetin, kurban edilen insanların intikamının, dirilişin, yeniden ve başka tavırlarla var oluşun yaygın olduğu göz önünde bulundurulduğunda, Bir Resim Tasviri’ndeki kadının tasviri daha belirgin bir anlam kazanacaktır. Çünkü tasvirinin yorumlarından, tablodaki kadının ölüp yer altındaki mezardan yeniden dirildiği anlamı çıkmaktadır. Müller’in Bir Resim Tasviri’ndeki çizdiği kadının dirilmiş olması da cinayet, şiddet ve ölümün sürekli tekrar eden bir döngüde olduğunu, Müller’in bu döngüyü vurgulamak istediğini ispatlar. Kadın, her gün dirilmektedir, erkek yani tablodaki katil, her gün dirilen kadını bir ritüel olarak öldürmektedir. Müller için tarih bundan ibarettir ve insanlık, tarihindeki ölümleri ve bugün ölecekleriyle; bütünüyle kurtuluşa ermeden geçmişine sahip olamayacaktır. (Benjamin, 2021, s. 38).

Tabloda, Müller’in temel dertlerinden biri olan ‘ölüm’, gittikçe derinleşen, derine inildikçe açılan haldedir.

Yer altı bir mezarlıktır.

“Kürk mantosundan damlayan kaynak suyunun ağırlığı var hala kadının üzerinde...Ölümlerin, resmin kast ettiği gezegenin gizli nabız atışı olan yer altı gezintilerinin yol açtığı taş düşmesine karşı alınmış bir önlem, mezarlıkların büyümesi ... ki iskeletine yer var duvarda” (Müller, 2006, s.218).

Pasaj bu yönü çözümlendiğinde şu çıkarımlara varmak mümkün olacaktır:

Yer altında asırlar boyunca kurban ve mağdur edilerek zorbalıkla ölüme mahkum edilmiş olan ölümler, yer altı gezintisi yapmaktadır. Tasvir edilen manzaranın her köşesine ruhları ve kemikleri sızmıştır ve yer altındaki ölümler, bu manzaranın en canlı parçaları haline gelmişlerdir. Müller’in oyunda bahsettiği, tasvirinin sürekli yinelediği iskelet ve kemikler, iliğin patlaması ve kıymıklar onları manzaranın bir parçası kılmıştır. Hatta Müller, tasvirine, tablodaki adamın da aslında bir ölümler olabileceği yorumunu getirterek, metindeki tüm unsurların iç içe geçme halini daha

da boyutlandırır. Belki katil de, görevi başındaki bir ölüdür ve o da yer altındaki mezarlıktan dirilmiştir; kuşları öldürmektedir. (Müller, 2006, s.219). Müller'in tabloda, ölümlerin dirilişi ve gezintisine vurgu yapıyor oluşu, kendi tarafından oyunun sonuna bırakılmış not ile daha belirgin bir hal alacaktır. Müller, metnin ölümün ötesindeki bir manzarayı tasvir ettiğini metnin sonunda belirtmiştir. (Müller, 2006, s.220 ).

Bu ifadeden anlaşılacağı gibi metinde mekan unsuru da tamamen belirsiz bırakılmıştır. Ölümün ötesindeki yerin neresi olduğuna dair somut bir ipucu yoktur. Bu belirsizlik, tasvirci tarafından da desteklenir. Var olan, bir tablo ve tasvirinin bu tablodan alımladıklarından ibarettir. Tablodaki görüntülerin mekanı da belirsiz ve iç içe geçmiş haldedir. “Kadın dizlerine kadar hiçlikte” durmaktadır. Resmin kenarı bacaklarını kesmektedir. Belki de yerin içinde gözden kaybolmaktadır. (Müller, 2006, s.216). Bütün bu mekan ihtimalleri geçerli olabilir. Dolayısıyla konvansiyonel tiyatro metnindeki belirgin kılınmış mekan algısı, Bir Resim Tasviri'nde bulanık bırakılmış ve bütün unsurlar; özellikle de dil bu ‘belirsizliğe’ hizmet eder hale getirilmiştir.

Müller'in tiyatro metnlerinde meydana getirdiği bu ‘hiçlik’ sadece düşünsel bağlamda kalmamış ve metnin doğrudan mevcudiyetine sirayet etmiştir. Ancak tiyatro, konvansiyonel yapıda “işlerlik kazanırken kendini mevcudiyet fikriyle özdeşleştirir.” (Çetin, 2019, s.11). Yüzyıllardır hep bir arada olarak alımladığımız unsurlar, tiyatro metnlerinde ve sahnesinde, hiçbir düşünceyi ve hiçbir yapıyı sorgulamamıza fırsat tanımadan gözlerimizin önünde gerçekleşiyormuş gibi var olurlar. Sözcüklerin eyleme sorunsuzca dökülebildiği bir tiyatro yapısında “mevcudiyet ve tiyatro” sıklıkla yan yana getirilmiştir. (Çetin, 2019, s.11). Ancak Müller'in Bir Resim Tasviri'nde, mevcut olan ve doğrudan sahneye aktarılabilecek herhangi bir unsur söz konusu değildir. Karakter, mekan, zaman, eylem hepsi bir yokluğun içinde süzülme ve birbirine karışmış haldedirler. Dolayısıyla Müller'in metinde varlığını kesin kıldığı hiçbir unsura yer vermemesi, mevcudiyetleri görünür kılınmış unsurlara bağlı gelişen konvansiyonel tiyatro metnlerine tamamiyle bir karşı çıkışı ifade eder.

Bir Resim Tasviri'nde karakter kavramı da tamamen metinden silinmiş haldedir. Kadın ve erkek, tablonun bir parçası olmanın ötesinde, birbirine ve tüm doğa unsurlarına karışmış haldedirler. Asırlardır öldürenlerin ve ölenlerin bulanık bir suretini yansıtmaktadırlar, Müller, onlara tasvirci tarafından hiçbir şahsi anlam,

özellik, duygu, görev veya hikaye yüklememiştir. Hatta Hamlet Makinesi'nde yeni kimliklere bürünmüş olarak karşımıza çıkan 'Ophelia', 'Elektra', 'Hamlet' in adları bile artık kalmamıştır; tabloda tasvir edilen kadının onlarla benzeyen yanı ise şudur: kadın, tıpkı Hamlet Makinesi'nin yeniden dirilmiş 'Elektra' ve 'Ophelia'sı gibi mağdur ve kurban olmaktan kurtulmuştur; artık yeraltındaki "diriliş fırtınasının saklı bakışlı ve vantuz ağızlı'MATA HARI'SI" dir. (Müller, 2006, s.218). Müller'in son dönem oyunlarında ve Hamlet Makinesi'nde sürekli vurguladığı ve tarihe bakış açısıyla özdeşleşen "ölülerin kurtuluşu" düşüncesi (Karacabey, 2007, s.231) Bir Resim Tasviri'nde de belirgin haldedir ve tarihi kurtarmanın tek yolu ölülerin, öldürülenlerin izini takip ederek kurbanların kurtulmasını sağlamaktır. Bu sebeple hem Hamlet Makinesi'nde hem de Bir Resim Tasviri'nde karşılaşılan kadın motifleri, kurban olmaktan kurtulmuş bağımsız figürler olarak karşımıza çıkarılmıştır.

Neticede Bir Resim Tasviri'nde, bölünmüş, çözülmüş veya parçalanmış olsa dahi bir karakter veya özne unsurundan bahsetmek mümkün değildir. Ne rol ne de karakter vardır; metnin içindeki tüm doğa unsurları ve bahsedilen her görüntü, birbirinin içine geçmiş parçalardan ibarettir. Ölüler, kuş, ağaçlar, sandalye, kadın ve erkek, rüzgar her şey kimliksiz olarak, birbirinin ve bu tablonun bir parçasıdır ve bu manzarada tıpkı Stein'in da önceden sinyalini verdiği gibi hiçbir unsur, hiçbir unsurun hiyerarşik olarak üstünde veya altında değildir. Hepsi, "tek bir ağızdan konuşabilir" niteliktedir. (Stein'dan alıntılanan Akım, Saba, 2022, s.147). Müller, onları biçimsel olarak da cümle içinde sürekli yan yana kullanmıştır.

"yoksa melek, yerin altında giderek küçülen et bankası artık gövde vermediği için gövdesiz mi elbisenin altında" (Müller, 2006, s.219).

Örneğin bu cümlede Müller'in taşlaşmış meleği -yani kadın- ölüler ve mezarlık -yani yer altı- ağaç ve insan vücudu adeta birbirine karışmış haldedir.

"ölülerin göğün polisine karşı rüzgara tuttuğu bir KÖTÜ PARMAK, etteki dirilişin doğal düşmanlarının mesken tuttıkları rüzgarı ayartıp ellerinden alan öncü kadın, ve RÜZGARIN GELİNİ mi" (Müller, 2006,s.219).

Bu cümlede de Müller, 'kötü parmak' ve 'rüzgarın gelini' ifadelerini büyük harfler ile kullanmış ve ölü, gökyüzü, polis, rüzgar ve gelin gibi günümüzde kabul görmüş anlamları birbirinden alakasız unsurları birbirine bağlı ve iç içe kullanmıştır.

Müller'in son dönem oyunlarındaki bu bütünlük ve iç içe geçiş, Bir Resim Tasviri'nde zaman kavramına da hakimdir. Metindeki zaman algısı konvansiyonel yapıdaki metinlerden tamamen farklıdır. Bir okuyucu olarak sadece metne

bakıldığında, tasvir edilen bir tabloda herhangi bir zaman algısına erişmek zaten mümkün değildir; tasvir edilen tablo incelendiğinde ise, resmin “kastettiği gezegenin nabızı” (Müller, 2006, s.218) gerçekleşen gizli yer altı gezintileridir. Yani zamanın nabzını tutan ve ilerleten unsur, ölümlerin yer altı seyahatleridir.

Tasvirinin yorumlarına göre tabloda çizilen ölüm ve diriliş ‘ayini’, şiddetin devamlılığına ve öldürmenin yinelenmesine işaret ediyorsa ve tabloda çizilenler, tablonun ‘şimdi’sini yansıtıyorsa, tabloda işaret edilen ve yansıtılan tüm geçmiş göndermeler, tarihi ve şimdiiyi birleştirmiştir. (Karacabey, 2007, s.230). Kadın, geçmişte ölmüştür; bugün dirilmiştir. Bugün yeniden ölecek ve sonra yine dirilecektir. Olan her şey ise o tablonun şimdisine aittir. Ölüme sebep olan şiddet unsuru ise tüm zamanlar için ortak olan bağlayıcı tek unsurdur. Yani bu döngü ve tarihte işlenen günahlar, tarih kavramını yok etmiş ve zaman yok olmuştur. Tarih ve şimdi artık bir tabloda iç içe geçmiş halde sunulmuştur.

Metindeki unsurların birer birer birbirlerinin içine karışarak silinme hali, metnin sonunda tasvirinin ve -asında bakış açısına göre hem seyircinin hem de yazarın; yani aslında kim olduğu belirsiz bırakılmış olan- öznenin, manzaranın bir parçası haline getirilmesiyle finalde üst bir noktaya ulaşır. Tasvirici metnin sonunda şunları söyler:

“KENDİ BEDENİNDE YABANCI...dans adımlı adam BEN miyim, mezarım yüzümü... ağzı kanlı kadın BEN... geceye giden yolu gösteren kuş BEN...donmuş fırtına BEN.” (Müller, 2008, s.220).

Tasvirici, artık tamamen dağılmış ve az önce tablodan anlattığı bütün unsurları kendi bedeninde bulmuştur; yani tabloya kendi de karışmıştır.

Bu noktada tasvirinin “YA DA NE resmi soruyor, AYNADA YAŞAMAK” (Müller, 2008 ,s.220) ifadeleri önemlidir çünkü konvansiyonel metinlerde sözün üreticisi olan yazarın üstünlüğü ve otoritesi sarsılmış ve yazar da tamamen silinmiştir. Yazar, tabloyu gören tasviriciyle birleşmiş haldedir. Sonunda ise tabloyu gören tasvirici de gördüğü bütün unsurların, anlattığı tablonun bir parçası olmuştur ve ‘parçalanmıştır.’ Bütün unsurlar silinmiştir.

Finalde bir ayna motifi metne dahil edilerek metin ve tablo, metni algılayanlar, alımlayanlar için bir ayna görevi de üstlenmiş olur. Yani metni okuyan herkes bu tabloda kendini görebilir ve dolayısıyla tasvir edilmiş şiddetin de bir parçası haline gelir. (Karacabey, 2007, s.233). Bu final ile Müller, “bir suçta betimlemenin, bu suçta ortak olmak” olduğunu hissettirmektedir. (Akgül, 2016, s.8). Aynı zamanda tablo

finalde bir ‘ayna’ olarak yansıtılarak okuyan kişinin de tabloda kendi yansımısını görmesini sağlar. Yani metni alımlayan, okuyan kişi de bu tablonun artık bir parçası yani bu suçun bir ortağı olmuştur. Tarihin ölüleri ve vahşeti, bugün yaşayan hepimizin suretine yansımaktadır.

Müller, metnin sonunda olayın her türlü gelişebileceğini ve sonuçların artık geçmişte kaldığını belirtmiştir ve Bir Resim Tasviri’ni “yok olmuş bir dramatik yapıda bir anının patlaması” (Müller, 2008, s.220) olarak nitelemiştir. Yani konvansiyonel yapının nedenleri ve nedenlerin doğurduğu o bilindik sonuçlar ve sonlar artık yoktur. Dramatik yapıyı var etmiş olan mekan, zaman, yazar, seyirci, oyuncu, karakter, olay ve dil; artık hiçbiri yoktur; hepsi, birbirine karışarak parçalanmıştır.



## Bölüm 3

### Heiner Müller'in 'Medea Material'i

#### 3.1 Heiner Müller'in Klasik Mite Yaklaşımı

Yüzyıllar boyunca kuşaktan kuşağa yayılan, yayıldıkça coğrafyanın ve toplumun etkisiyle, hayal gücüyle çeşitlenen ve yeni şekiller kazanan Antik Yunan Mitolojisi'nin efsaneleri, özellikle 18. yüzyıldan sonra oluşan metinlerde, önemli bir araştırma konusu olmuştur. 18. yüzyılda gelişen yeni düşünce biçimleriyle beraber, Antik Yunan Mitolojisi'nin kahramanları, olayları metinlerde çeşitli biçimlerde yer almış ve araştırma alanı gittikçe büyümüştür.

Mitler, şüphesiz ki antik dönemde yaşayan insanların doğayı ve evreni anlamlandırmasını sağlamıştır. İnsanların doğa, tarih, Tanrı ve Tanrıçalar, evrenin doğuşu, doğanın işleyişi hakkında anlattığı efsaneler, bu efsanelerin mitolojik kahramanları, yüzyıllar önce yaşayan insanların doğayla, doğanın insanlarla olan ilişkisini açıklamak için bugün hala önemli bir kaynak olarak alınmaktadır.

18. yüzyıldan sonra gelişen teknoloji, sanayi, çeşitlenen bilim ve sanat faaliyetleri, 'modernleşen' bir dünyayı beraberinde getirmiş ve insanların dini, Tanrı'yı, doğayı, evreni algılayış ve yorumlayış biçimleri de bu 'modern' çerçevede yeniden şekillenmeye başlamıştır. Antik Yunan Mitolojisi'ne ait öğelerin, gittikçe makineleşen bir dünyada, yeni oluşan metinlerde nasıl konumlandığını, nasıl yorumlandığını kavramak, Heiner Müller'in tiyatro metinlerini analiz etmek için bir anahtar niteliğinde olacaktır. Çünkü Müller, oyun metinlerinde Antik Yunan Mitolojisi'ne ait öğelere sıkça göndermeler yapmış ve özellikle 'Medea Material' isimli oyununda mitolojinin en güçlü figürlerinden biri olan 'Medeia' üstüne adeta yeni bir mitolojik okuma gerçekleştirmiştir.

Karl Marks, Antik Yunan mitlerinin değişen çağa ve toplumsal koşullara bağlı olarak ayakta kalabilme durumunu şöyle bir açıklamayla yorumlar:

“Doğanın toplumla olan ilişkisini açıklayan Yunan Mitolojisi/fantazisi, elektrikli telgraf veya tren lokomotiflerinin gündelik hayatta kullanıldığı bir dönemi, bize ne kadar açıklayabilir?...Mitoloji, doğadaki güçlerin oluşumunu açıklar. Bu güçlerin açıklanış biçimi değiştiğinde de mitin anlamı yok olur.” (Marks'tan alıntılanan Koyuncuoğlu, 1999, s.28).

Müller ise bu değişim ve gelişime oldukça farklı bir tarih felsefesi ile yaklaşır:

İnsanlar neden bahsettiğimi çok iyi anlıyorlar. İçlerinde çok ortak felsefik temeller var. Bu beni çok etkiliyor. Mitler, kolektif toplumsal deneyimin ilk formüle edilmiş biçimleri. Bu çözümler ne yazık ki halen geçerli. İnsanoğlu o günden bu güne çok değişmiş, ancak değişim yalnızca antropolojik açıdan gerçekleşmiş. Sırf insanlık adına bakıldığında ise değişim çok az.’ (Müller’den alıntılanan Koyuncuoğlu, 1999, s.29).

Müller için mitler, her ne kadar gelişen ve değişen çağda, doğa olaylarını ve evrenin işleyişini anlamak için artık başvurulmuş bir temel kaynak olarak görülmesi de içerdikleri alt metinler ve sorunlarla bugünün sorunlarına ışık tutmaktadırlar. Müller için insanoğlunun kaderi sürekli tekerrür etmekte ve olumsuzluklar sürekli kendini yenilemektedir. 20. yüzyıl metinlerinde farklı yazım pratikleriyle mitler, yeniden işlenmiştir. Heiner Müller, Antik Yunan’a ait mitolojik öğeleri ve kahramanları, güncelleştirerek temasal olarak metinlerinde kullanmıştır. Hem Alman tarihi hem de insanoğlu üzerine yorumlar barındıran yoğun ve katmanlı metinler oluşturmak için, “esinini tarihi söylemlerden, edebiyattan ve mitolojiden almıştır.” (Aksoy, 2010, s.25).

Müller, mitolojiyi, toplumda var olan ve farkına varıldığında aslında rahatsızlık veren ‘vahşet’ manzarasını göstermek için bir araç olarak kullanır. Mitlerin kendi içindeki mantığı ve 20.yüzyılın materyalist düşüncesi taban tabana zıt önerilere ve algılara sahip olsa da Müller’in miti bu şekilde kullanma biçimi ‘akılcı miti’ oluşturmuştur.(Koyuncuoğlu,1999). Müller, içerik ve biçimsel özelliklerinde defalarca kez başvurduğu yola, yani birbirine tezat olan kavram ve anlayışları bir araya getirme ve yeni bir biçim yaratma metoduna mitolojiyi metinlerinde kullanırken de başvurmuştur.

Müller, antik metinlerde bugünün problemlerini ve paradokslarını taşıyan gizli bir alt metin olduğunu düşünmektedir ve onun 20. yüzyılda yazdığı metinlerde mitleri yine bugünün sorunlarıyla, yeniden ele aldığını görmek mümkündür. Müller, mitleri çağın vahşetini aktarmak için bir araç, bir malzeme olarak kullanmış ve bilinen hikayeleri yeni bir yazma pratiği ile ters yüz etmiştir. Mitler, Müller için, gelinen çağın paradokslarını aktarmak adına oldukça uygun bir “sanat modeli” dir. (Koyuncuoğlu,1999).

Müller’in klasik mite olan yaklaşımını kavramak için şu sözleri etkili olacaktır:

Asıl ilginç olansa, yine tarihsel bir dönüşümde sınıfsal bir toplumdaki sınıfların kaldırıldığı bir toplumsal yapıya geçişte, eski çöküş modellerini çok farklı bir açıdan yeniden görebilmemiz. Benim için çok ilginç ve aynı zamanda üretken bir alan. Bu, durumu tersyüz ederek bakmak, toplumsal deneyimi yeniden formüle etmek demektir. Aslında bir anlamda da ‘aynının geri dönüşüdür.’ Ancak, bu kez çok farklı koşullarda. Böylelikle, aynının; ‘başka bir şey olarak’ yeniden dönüşü gerçekleşir. Benim mitlerle olan ilgim de ‘aynının geri dönüşündeki’ devamın sıçrayışıyla ilgilidir.’ (Müller’den alıntılan Koyuncuoğlu,1999,s.30).

Sonuç olarak Müller’in mite olan yaklaşımı, onları insanoğlu tarihinin yüzyıllar boyunca değişmeyen sorunlarıyla birleştirerek, yeni biçimlerle, yeni özelliklerle kullanmak; daha doğrusu içerdikleri malzemelerle onları yeniden yaratmak ile ilgilidir. Bu kullanım ‘Medea Material’ metninde somut bir görünüm kazanacaktır.

### **3.2 Medea Miti**

‘Medea’ (Medeia), geçmiş yüzyıllardan bugüne kadar pek çok edebi eserde işlenmiş, efsanesi pek çok kez araştırma konusu olmuş mitolojik bir kahramandır. ‘Medea’nın en önemli özelliklerinden biri güneş soyundan geliyor olmasıdır; ‘Medea’, bir tanrıça olarak kabul edilmektedir ancak yeniden yorumlanan mitlerde, zamanla bir ‘cadı’ya dönüştürülmüştür. ‘Medea’, bugün Doğu Karadeniz olarak bildiğimiz Kolkhis kralı ‘Aites’in kızı, Tanrı ‘Helios’un torunu, Tanrıça ‘Hekate’ ve ‘Kirke’nin yakın akrabası, ‘Altın Post’u arayan kahraman İason’(Jason) un ise karısıdır. (Erhat, 2007, s.201). Büyükbabası olan ‘Tanrı Helios’, bir titandır ve güneşin ta kendisi olarak kabul edilir. ‘Helios’, dünyanın gözü olarak sayılmakta ve her şeyi gördüğüne inanılmaktadır.

Yine akrabası olduğu bilinen ‘Kirke’, güçlü bir büyücü tanrıçadır ve doğaya hakimiyeti ile tanınır. ‘Kirke’, şekil değiştirme konusunda uzmandır.

Kuzeni ‘Hekate’ ise tılsım, büyü ve karanlık âlemlerle ilişkilendirilen bir tanrıçadır. Büyü ve tılsım sanatını icat ettiğine inanılmaktadır ve cadılıkla da ilişkilendirilir. (Çelikaş, 2022, para.4).

‘Medea’nın bu karakterlerle olan bağı ve genetiği, onun ‘büyücü’ özelliğinin ön plana çıkmasına sebep olmuştur. ‘Medea’nın içinde bulunduğu hikayelerin hemen hepsinde, onun ‘büyücü’ özelliğine sıkça değinilmiştir. Bitkiler ve ilaçlar üzerine yetkin olduğu bilinen ‘Medea’, insanları koruma, onları şifaya kavuşturma ve istediğinde hayatlarına son verme gücüne sahiptir ve işaretleri, kehanetleri yorumlayabilme yeteneğine sahiptir.

‘Medea’, pek çok sanat eserine konu olmuştur ancak işlenen özellikleri, yazara ve döneme göre değişiklikler göstermiştir. ‘Medea’yı konu alan eserler arasında akla ilk gelenler, ‘Seneca’nın ‘Medea’sı ve Euripides’in ‘Medea’sıdır. Örneğin Euripides’in ‘Medea’sı, ‘Medea’nın özel güçlerini arka planda bırakarak, onun toplumsal ve sosyal hayatta ötekileştirilme durumuna, uğradığı ‘ihamet’e ve ‘çocuklarını öldürme’ hikayesine daha çok dikkat çeker. Seneca’nın ‘Medea’sında ise ‘Medea’nın şahsi güçleri daha çok yansıtılmıştır. ‘Medea’nın yüzyıllardır yayılan, bilinen ve 20. yüzyılda Heiner Müller tarafından yeniden işlenecek olan hikayesi ise şöyledir:

‘İason’(Jason), görevi gereği Kolkhis’e gelir; kutsal olan altın postu aramaktadır. ‘Medea’, ‘İason’a, kutsal altın postu alıp ülkesine dönebilmesi ve hak ettiği tacı alabilmesi için büyülerıyla yardım eder ve aşkı uğruna, prensesi olduğu ülkesine ve kral olan babası ‘Aietes’e ihamet ederek ‘İason’ ile birlikte ülkeden kaçır, ailesini terk eder. Kaçarken ise kendi kardeşini parçalara ayırarak öldürür ve kardeşinin parçalarını yola sererek, parçaları kendilerini takip eden babasının önüne bırakır. (Erhat, 2007, s.201). Baba ‘Aietes’, çocuğunun ölüsüne ait parçaları görerek kahrolur ve ‘Medea’nın yola serdiği parçaları toplamak için ‘İason’ ve ‘Medea’nın peşini bırakır. Bu şekilde ‘Medea’, ‘İason’u ve mürettebatını babası kral ‘Aietes’in elinden kurtarmak için, kendi kardeşini feda etmiş olur. Müller, ‘Medea Material’ oyununda sürekli olarak ‘Medea’ya “Bana bir erkek kardeş borçlusun Jason” (Müller, 1981). cümlesini söyleyerek bu olaya sık sık gönderme yapacaktır.

Ancak ‘Medea’nın ‘öldürme’ eylemi bu kadarla sınırlı kalmaz ve ‘İason’ ile kaçtıktan sonra, asırlarca üstüne araştırmalar yapılacak olan, edebiyat ve sanat eserlerine defalarca kez konu olmuş asıl hikayesi başlar.

Korinthos kralı olan ‘Kreon’, kızı ‘Glauke’yi kahraman ‘İason’ ile evlendirmeye karar verir ve ‘Medea’yı ülkeden kovar. ‘Medea’, ‘İason’ ve ‘Glauke’nin evleneceği haberinin ve ‘Kreon’ tarafından ülkeden acımasızca kovulmasının üstüne intikam planı kurmaya başlar. Bu noktadan sonra ihanete uğramış, dışlanmış, ötekileştirilmiş ve içinde bulunduğu toplumda ‘yabancı’ bırakılmış ‘Medea’ figürünün öyküsü başlar. ‘Medea’, asırlarca bu kavramlarla yana kullanılacaktır.

Ülkeyi terk etmek için bir gün izin isteyen ‘Medea’, intikam planını hayata geçirir. Büyülü bir zehre bulduğu elbiseyi, mücevherlerle birlikte çocukları aracılığıyla kocasının yeni eşi olacak olan ‘Glauke’ye hediye olarak gönderir. ‘Glauke’, elbiseyi giyer ve mücevherleri takar, bunun ardından yanmaya başlar. Kral ‘Kreon’ da kızı ‘Glauke’yi kurtarmaya çalışırken diri diri yanar ve can verir. Alevler büyüyerek bütün sarayı yakar. Bu sırada çocuklarıyla birlikte olan ‘Medea’, belki o anın krizinden, belki eşi ‘İason’a olan intikam hırsından belki de halk tarafından eziyet görmelerini önlemek amacıyla çocuklarını kendi elleriyle öldürür. Kocası ‘İason’un buldukları yere gelmesinin ardından ‘Medea,’ atası ‘Helios’un aracının gelmesi üzerine orayı terk eder.

‘Medea’nın hikayesi, değişen dönemlerle birlikte, çeşitli yazarlar tarafından birçok mitolojik hikaye gibi değişikliklerle işlenmiş ve olaylar çeşitlenmiş olsa da özellikle ‘Euripides’ ve ondan sonra yeniden ‘Medea’yı konu almış yazarlar tarafından ‘Medea’, çocuk katili bir anne olarak işlenmiştir. Asırlar boyunca ‘Medea’ mitinde akla gelen ilk şey, kendi çocuklarını öldürmesi olmuştur ve ‘Medea’, hikayesinin genellikle bu olayıyla hatırlanmış ve yazılmıştır. Özellikle Euripides’in, ‘Medea’sında işlediği evlat katli, ‘Medea’nın yardımsever ve şifa bulduran bütün olumlu özelliklerini ve tanrısal güçlerini geri planda bırakmıştır. (Çeliksa, 2022, para. 9-12).

Ancak Heiner Müller, 1981 yılında ‘Medea’nın hikayesine daha önce hiç yaklaşılmamış bir bakış açısıyla yaklaşmış ve ‘Medea’ efsanesine ait öğeleri ve kahramanları bilinen ve kabul edilen bütün özelliklerinden ayırarak, yeni bir ifade biçimiyle işlemiştir.

### 3.3 Heiner Müller'in Medea Material Oyununun Analizi

Heiner Müller'in 1981 yılında kaleme aldığı 'Medea Material' oyunu, Hamlet Makinesi ve Bir Resim Tasviri oyunları ile pek çok ortak yönde ve ortak bir yazım pratiğinde buluşsa da içerdiği üç bölümde de 'özne' karmaşası, kolektif yapı, sanayileşme ve modern toplum eleştirisi, teknoloji, 'bebek' ve insan kavramları gibi konulara somut göndermeler barındırması açısından ve 'Medea' mitine yüklediği yeni anlamların araştırılması ışığında son dönem oyunları arasında incelenmesi gereken metinlerden biridir.

Müller, bu metninde de klasik anlatı biçimlerinin tamamını kasıtlı olarak reddederek, metnin içinde de yer vereceği 'patlamayı' adeta hem yapısal hem de tematik alanda gerçekleştirir. 'Medea Material', asırlardır hükmü sürmüş bir tiyatro algısına, dramatik metinlerin kanıksanmış ideallerine, Müller tarafından bir bomba atılarak patlatılmasından farksız bir misyondadır.

Biçimsel olarak incelendiğinde 'Medea Material' farklı dil ve yapı özelliklerine sahip üç ayrı bölümden oluşmuştur. Bölümlerin başlıkları sırasıyla "Yağmalanmış Kıyı", "Medea Malzemesi" ve "Argonotlarla Manzara"dır. Üç bölüm de Hamlet Makinesi ve Bir Resim Tasviri oyunlarından farklı olarak, şiir formatını andıran dizelerle yazılmıştır; ancak içerik ve cümle yapıları ele alındığında metnin bir şiir olduğunu söylemek kesinlikle mümkün değildir. Müller, diğer iki oyunda da yaptığı gibi beklenmedik anlarda, okuyucuda bir şok etkisi yaratacak yönelimlerle cümleleri aniden büyük harflerle yazmış, birbiriyle ilgisiz tasvirleri ve şahıs eklerini bir arada kullanmış, özellikle son bölümde sürrealistlerin çokça kullandığı 'otomatik yazım' tekniğinden faydalanmış ve imgeli, çağrışımsal bir dil yaratma konusundaki estetiğini bu oyunda da sürdürmüştür. Bu noktada 'Gertrude Stein'in şu sözlerini hatırlamak yerinde olacaktır:

"Bir dil dener/Bir dil olmayı dener/Bir dil özgür olmayı dener" (Stein'dan Alıntılan Saba, 2022, s.161). Bu cümlelerden neredeyse 40 sene sonra, 'Derrida'nın "yapısöküm" olarak tarif edeceği, grameri kural dışı kullanarak bir açıklık yaratma formülünün izleri, 'Medea Material'de de görülür. (Saba, 2022, s.161).

'Medea Material'inde üç bölümü arasında ve hatta bölümlerin kendi içinde de sabit bir anlatı tutarlılığından, denge ile ilerleyen bir gelişim çizgisinden bahsetmek mümkün değildir. Oyun metnine biçimsel olarak yine oldukça parçalı ve kesintili bir

yapı hakimdir. İkinci bölümün başında ve sonunda kullanılan ‘Medea-Jason’ ve ‘Medea-Hemşire’ diyalogu dışında hiçbir diyaloga yer verilmemiştir. Ancak yazarın oyun notlarından çıkarımda bulunabileceğimiz gibi ‘Medea’, tasvir edilen bir görüntünün anlatımına yer yer aniden müdahale etmektedir. ‘Medea’nın zihninden geçenler, büyük harflerle metne aniden girip çıkmakta ve bazen de metin içinde ‘Medea’, aniden çocuklarına veya ‘Jason’a, anlatılan konudan bağımsız olarak seslenmektedir. Bu bağlamda Müller’in kendine ait oluşturduğu yazım pratiği, kesintili ve parçalı metin yapısı, diğer iki oyununda olduğu gibi ‘Medea Material’de de devam etmiştir.

Bu parçalı yapı, içerik unsurlarına da sirayet edecek; içerik ve biçim unsurları ‘Medea Material’de birbirine karışacaktır. Müller’in ‘Medea Material’inde ‘özne’, ‘yabancılaşma’, ‘yazar’, ‘toplumsal yapı’ ve ‘modern toplum’ kavramları özellikle incelenmesi gereken kavramlardır; Müller, bu kavramları ‘Medea’nın mitolojik hikayesi üstünden, metninde bazen somut göndermelerle bazense imgesel olarak tartışmaya açmıştır.

İlk bölüm olan “Yağmalanmış Kıyı”, metni alımlayan kişide oldukça pis, terk edilmiş, hayvan cesetleriyle ve bir sürü atıkla dolu, distopik bir mekanı çağrıştıracak şekilde başlar. Modern dünyada kullanılan bir sürü maddenin atığı, çöpler ve talan edilmiş, denize bakan bir kıyı, tıpkı ‘Bir Resim Tasviri’ oyununda olduğu gibi kim olduğu belirsiz bir ağızdan anlatılmaktadır.

“ Ölü sazlar, Ölü dallar

BU AĞAÇ ÜZERİMDE BÜYÜMEMELİ

Balık cesetleri

Çamur bisküvi kutularında, pislik istiflerinde parlamakta

FROMM’UN GAZİNO OYUNLARI

Kolkhis’li kadınların lime lime dilmiş kanlı tamponları” (Müller, s.1).

‘Yağmalanmış Kıyı’nın bu başlangıç sahnesinden çıkarım yapılabilecek ilk nokta, Müller’in modern dünyaya getirdiği eleştiridir. Metnin açılış sahnesi, tam olarak bir ‘modern vahşet’ sahnesinin temsilini oluşturur. (Kvistad, 2009, para.4). Sahnede tasvir edilen, yıkılmış, yağmalanmış bir çevre ve bu çevrede bulunan modern dünya malzemelerinin çöpleridir. Kapitalist düzende yaygınlaşan ve üretilen ticari malzemeler, bisküvi kutuları, "Casino" sigaraları, "Fromms Act" prezervatifleri

ve kadın tamponları (Kvistad, 2009, para.4), ‘yağmalanmış kıyı’yı oluşturmaktadır. Müller, bu malzemeleri bilinçlice seçerek gelinen çağda yaşanan çevresel kirliliğin, seri üretimin, dünyanın sonunu getirecek tüketimin ve kapitalizmin yarattığı vahşeti vurgular.

“Pazar takımından kusmuk

Gider borusu

Yığımlar halinde kovmak çocukları solucanların şiddetli saldırılarına karşı

Sert içki ucuz

Çocuklar boş şişelere işer

Korkunç bir hayali

Şikago’da çiftleşmenin

Kanla lekelenmiş kadınlar

Morglarda” (Müller, s.2).

Oyun boyunca devam edecek olan, dünyanın geldiği bu ‘kirli’ durumun vurgusuna ek olarak, ‘Medea Material’de ‘özne’ ve ‘insan’ kavramları üstünde durulması gereken başlıklardır. Özellikle yukarıdaki bölümde de örneği görülebileceği gibi ‘insan’, dışkı, kusmuk, kan ve leke kavramlarıyla ifade edilen ‘kirli’ ve kire sebep olan varlık olarak anlatılmıştır. İnsan, Müller’in son dönem oyunlarının hepsinde olduğu gibi burada da ezelden beri üreten, üreyen ve ürettiğini kontrolsüzce tüketen bir varlık olarak ele alınmıştır. Özellikle modern dünyanın tüketici insanı, ‘Medea Material’de kire sebep olan, ‘kirlilik öznesi’ (Kvistad, 2009, para 6) olarak temsil edilmiştir. Bu kirliliğin sebebi, insan ve insana ait olan her şeydir. Müller’in insanlık tarihi ile olan sorgusu, ‘Medea Material’de bu sefer somut eşyalar ve bulgularla vurgulanmıştır. Oluşmuş bu distopyanın faili de kurbanı da yine insandır ve insan, ezelden beri kendi kendini yok etmektedir. İnsanın bu kirini vurgulamak için Müller, ‘Yağmalanmış Kıyı’da onu sürekli çevresel kirliliğe neden olan bedensel atıklarıyla ve vücut sıvılarıyla anlatmıştır. Oyunda yapılan göndermeler arasındaki ‘Fromms Act’ markası prezervatifleri, ‘kanla lekelenmiş kadınlar’ ve ‘morg’ bir arada kullanılmıştır. Ucuz sert içkilerin içildiği, çocukların boş şişelere tuvaletlerini yaptığı ve kadınların kanla ‘lekelendiği’, morglardaki kadın görüntüleriyle dolu “korkunç bir hayal” (Müller, s.2) anlatılmaktadır. Pasaj, ezelden

beri süregelen ataerkil sistemin, ‘cinsel’ dürtülerin merkezde olduğu bir yaşayışın da eleştirisini getirmektedir.

Aynı zamanda pasajda bulunan “Kolkhis’li kadınların lime lime edilmiş kanlı tamponları” (Müller, s.1), ‘Medea’nın ‘Korintli kadınlar’ına bir göndermedir ve . Müller, bu ‘kanlı tamponlar’ ile hem merkezde tutulan cinsel dürtülere hem de ‘kadın’ın ataerkil toplumdaki konumuna dikkat çeker ve son dönem oyunlarında sıkça bulundurduğu ‘kadın’ temasını yeniden gündeme getirir.

Euripides’in ‘Medea’sında, ‘Medea’, suçlu, hain ve kirli bir figür olarak gösterilmiştir. ‘Kreon’ ilk konuşmasında, ‘Medea’ yı tehlikeli ve ülkeden sürülmesi gereken, insan dışı bir varlıkmiş gibi nitelendirir. Yine Euripides’in ‘Medea’sında koro ve ‘Korintli kadınlar’, kadınlar ve erkekler ile ilgili pek çok pasajında kadınların ezilmesinden ve ataerkil bir yapıda kadının değersizleştirilmesinden bahsetmektedirler. ‘Medea’, bu düzene karşı gelen bir figür olarak karşımıza çıkar ve uğradığı ihanet göz önünde bulundurulmaksızın ‘Kreon’ ve ‘Jason’ tarafından haksız ve suçlu bulunur. Heiner Müller’in ‘Medea Material’ oyununun eksenini ve başlığını ‘Medea’ üstünden ilerletme sebebi, tıpkı ‘Hamlet Makinesi’nde de olduğu gibi ‘kadın’a yüklenen anlamı ve değeri, bu kanıksanmış anlamların yarattığı sonuçları eleştirmek ve kabul görülmüş, alışılmış bütün misyonları tersyüz ederek yeniden yazmaktır.

#### MEDEIA:

Korinthos'lukadınlar, beni ayıplamamanız için evden çıktım... İnsanlar kalbin derinliğine kadar nüfuz etmeyen basit bir bakış üzerine kendilerine hiçbir bir fenalığı dokunmayanlara düşman olurlarsa adalet onların gözünde yok demektir...Yaşayan ve düşünenlerin en biçaresi biz,kadınlarız. Evvela kendimize bir koca satın almak ve vücudumuza bir efendi vermek için para sarfına mecburuz.Bu felaketten daha can yakıcı bir felaket var.Asıl mesele budur: İyi koca mı olacak yoksa fena koca mı? Çünkü kocasını terk etmek kadınlar için ayıp bir şeydir.Ve onları reddetmek bizim için memnudur...Bir erkek aile hayatından bıktı mı , kalbinin bıkkınlıklarını unutmak için dışarıya gider.Bir dosta veyahut kendi yaşında bir arkadaşına müracaat eder.Fakat bizim gözlerimiz bir tek insana bağlı kalır. Bizim için evde tehlikesi olmayan bir hayat geçiriyoruz derler. Budala düşünce! (Euripides, s.15 – s.16).

‘Medea’, kendine dayatılan kuralları ve mahkum edildiği kaderi reddeden ve içinde bulunduğu toplumsal, sosyal bütün konumlara yabancılaşmış bir figürdür. Özellikle Euripides’in ‘Medea’ındaki ‘Korintli kadınlar’a yaptığı konuşma, kendine yüklenen ve uyması beklenen bütün değerlere karşı bir sorgu niteliği taşır. ‘Erkek’, ‘kadın’, ‘toplum’, ‘adalet’, ‘kurban’, Heiner Müller’in metinlerinde dert edindiği ve eleştiri getirdiği konulardır. ‘Medea Material’ oyununda, ‘Medea’ mitinin malzemeleri üstünden bu kavramları yeniden işler ve bu kavramları, modern ve kapitalist dünyanın ürünleriyle birleştirir.

Heiner Müller’in ‘Medea Material’inin ‘Medea’sı çok daha yabancı, muğlak ve cesurdur. ‘Medea’, bu sefer modern dünyanın içinde kimliği ve bedeni görünmez bir hayalet gibidir. Hatta Müller, oyunun başına eklediği başlangıç notlarında “MEDEAMALZEMESİ”nin “başka zamanlardan birinde ölü bir yıldız” veya “öteki boşluklarda duyulan bir ses ve bulunan bir ölü” olabileceğini yazmıştır. (Müller, s.1). ‘Yağmalanmış Kıyı’da, ara ara beliren, ansızın duyulan bir ses gibi hızlıca kaybolan ve Müller’in büyük harflerle yazdığı birkaç ‘replik’ dışında, ‘Medea’ karakterine dair bir iz veya cümle bulunmaz. Ancak bölümün sonunda ve oyun boyunca ‘Medea’nın ‘Jason’ uğruna öldürdüğü erkek kardeşine göndermeler yapılmıştır. Müller, kelimelerle yarattığı modern dünyanın vahşetinde ‘Medea’yı “yerde fakat paramparça” olarak konumlandırmıştır.

“Yerde fakat paramparça Medea

Erkek kardeşi kollarında Kadın marifetliydi

Zehirlerde” (Müller, s.2).

‘Yağmalanmış Kıyı’da ‘Medea’nın isminin geçtiği tek bölüm burasıdır. Müller, ‘Medea’yı bu distopik evrenin içine konumlandırmıştır.

Oyunun ikinci bölümü olan “Medea Malzemesi” ise ilk bölümden hem biçim hem de içerik özellikleriyle farklı bir yapıya sahiptir. İkinci bölüm, ‘Euripides’in ‘Medea’ında yazılmış olan ‘Sütnine’ ve ‘Medea’ nın ilk diyaloglarını okuyucuya hatırlatacak şekilde başlatılmıştır. Müller’in ‘Bir Resim Tasviri’nde hiç yer vermediği ve son dönem oyunlarında gittikçe kırdığı diyaloglu yapı, ‘Medea Material’de karşımıza çıkmaktadır. Ancak Müller, diyalogun içeriğini ‘Euripides’in işlediği ‘Medea’dan oldukça farklı oluşturmuştur; ‘Medea’, hafızasını yitirmiş bir ruh gibi, adaleti, benliğini, zamanı ve varlığını sorgulamaktadır.

Müller, konvansiyonel yapıdaki tiyatro metinlerinde bir olayı, sorunu çözmek ve iletişimi anlaşılır kılmak için kullanılan ‘diyalogu’ ve dolayısıyla ‘söz’ü, bu sefer karakterin yabancılaşmasını belirginleştirmek için kullanmıştır.

İkinci bölümde, ‘Medea’ efsanesinde bulunan ‘Kreon’, ‘Jason ve Medea’nın oğulları’, Jason’un ‘Medea’yı geride bırakıp gittiği ‘yeni gelin’; hepsi bir ‘malzeme’ olarak ‘Medea Material’ metninde geçmektedir. Ancak ‘Medea’ bu sefer yeni bir ‘dil’ ile onlardan bahsetmekte, her cümlesinde kendine ve çevresine daha fazla yabancılaşmaktadır.

“MEDEA: Nasıl yaşıyorsun bedenindeki bu enkazda  
Gençliğinin hayaletleri ile Hemşire?

Bir ayna getir Bu Medea değil“ (Müller, s.3).

Heiner Müller’in son dönem oyunlarında sürekli olarak dile getirdiği, yıkıntılarla, günahlarla, cinayetlerle dolu olan insanlık tarihi algısı, Medea Material’de, tıpkı ‘Horatiali’ oyununda olduğu gibi ‘özne’ karmaşası üstünden de yansıtılmıştır. ‘Medea’, geçmişin ölülerinin yaşadığı tüm azabı ve tarihin enkazını kendi bedeninde taşımaktadır.

Tarihin meleği de böyle gözükmelidir. Yüzünü geçmişe çevirmiştir. Bizim bir olaylar zinciri gördüğümüz noktada, o tek bir felaket görür, yıkıntıları birbiri üstüne yığıp, onun ayakları dibine fırlatan bir felaket. Melek, büyük bir olasılıkla orada kalmak, ölüleri diriltmek, parçalanmış olanı yeniden bir araya getirmek ister. Ama cenneten esen bir fırtına kanatlarına dolanmıştır ve bu fırtına öylesine güçlüdür ki, melek artık kanatlarını kapayamaz. Fırtına onu sürekli olarak sırtını dönmüş olduğu geleceğe doğru sürükler; önündeki yıkıntı yığını ise göğe doğru yükselmektedir. Bizim ilerleme diye adlandırdığımız, işte bu fırtınadır. (Benjamin, 2021, s.42).

Müller, Benjamin Walter ile ortaklaşan tarih meleği metaforunun izlerini, modern dünyada yeniden yarattığı ‘Medea’ya da yüklemiştir. Ancak ‘Medea’nın bütün bu yüklerden ve ‘ilerleme’ adı verilen fırtınadan kurtulması, kendi bedenine ve bu ‘modernleşme’ fırtınasına sürekli yabancılaşarak gerçekleşecektir veya belki de makineleşen ve makineleştiren bu çağ, yani Benjamin’in “ilerleme budur” dediği fırtınası, zaten başlı başına insan zihnini uyuşturmak, tüketmek ve sonunda yok etmek için var olmuştur; doğası gereği buna sebep olmaktadır.

Metinde insan bedeni, tek bir ruhu veya tek bir varlığı taşıyan bir oluşum olarak değil, parçalı bir yapı olarak aktarılmıştır. İnsan bedeni, ölen kurbanı da

öldüren katili de bünyesinde barındırmaktadır. ‘Medea Material’, metin olarak üç bölümde de bunun altını çizer. Heiner Müller’in ‘Horatyalı’ oyununda, bir bedende hem ‘galib’i hem de ‘katil’i bir araya getirmesini, bir bedende iki kişiyi taşıyan bir karakter üstünden özneyi parçaladığını ve böldüğünü incelemiştik. ‘Medea Material’de ise insan varlığının, hem bu enkazı yaratan hem de bu enkazdan etkilenen varlık olduğu vurgulanmıştır. ‘Medea’ ihanete mi uğramıştır, ihanet mi etmiştir; insan varlığı modern dünyanın -kapitalist dünyanın- üreticisi midir, yoksa tüketicisi midir; Müller’in oyununda bu çelişkiler, birbirine karışmış ve şüphesiz ki hepsi bir arada ve birbirinin yerine kullanılabilir halde çizilmiştir. İnsan vahşeti yaratan ve vahşetten etkilenendir; ‘Medea’, kendi söylemiyle de bu kimlik karmaşasını destekler. Kendini, çocuklarından uzak tutulması gereken bir ‘barbar’ olarak tanımlarken aynı zamanda bir ‘anne’ olduğunu da kabul eder. ‘Anne’-‘insan’ ve ‘barbar’ kimlikleri taşıdıkları uzak anlamlara karşın ‘Medea’ varlığında bir araya getirilirler. (Müller, s.4).

“Bunlarla benim insan ellerimle Ah  
Eğer yalnızca olduğum hayvan olarak kalmış olsaydım  
Medea barbar Şimdi lanetlenmiş  
Bir adam beni karısı yapmadan önce  
Bunlarla benim barbar ellerimle  
Eller pörsümüş şişlenmiş defalarca yırtılıp açılmış” (Müller, s.6).

Bu kimlikler ve roller Müller’in bütün son dönem oyunlarında olduğu gibi, ‘Medea Material’de de çoğalır, çoğaldıkça bölünür, parçalanır ve oyun sonunda yine belirsiz bir hale gelerek özne, anlatılan manzaraya karışacaktır.

Müller oyun boyunca, ‘dil’ gibi, ‘karakter’ gibi, ‘zaman’ ve ‘mekan’ gibi, insanı ve özneyi de parçalı bir yapı olarak algılamıştır. Bu sebeple ‘Medea’ bir ayna ister ve kendini tanımaz; çünkü tek bir özne ya da tek bir kişi değildir artık. Birden fazla kimliği taşımaktadır. Bu çok sesli ‘özne’yi, yani ‘Medea’yı, geçmişin ve umutsuz geleceğin yükünden kurtarabilecek olan tek şeyin ölüm olduğunu düşünmektedir:

“MEDEA: Ben  
Burada istenmiyorum Yalnızca bir ölüm beni alıp götürebilir  
...  
JASON: Ne istiyorsun?  
MEDEA: Ölmek.” (Müller, s.3).

‘Medea Malzemesi’ bölümünde yazılmış, ‘Medea’ ve ‘Jason’ arasında geçen bu diyaloglar, ‘Medea’ efsanesinin doğuşundan yüzyıllar sonra kaleme alınmıştır ve diyaloglarda ‘Medea’ ve ‘Jason’, insanlığın “tahmin edilen felaketi” (Müller, s.1) geldikten sonra bir araya gelen iki ‘ölü’ gibidirler. Bu, ‘kolektif’ bir ölümdür. Çünkü Müller, ‘Medea’nın yaşadığı ve yaşamadığı her şeyi ve tüm kişi zamirlerini, birbirine karıştırarak, bir arada kullanarak ‘Medea’ya söyletmiştir. Anlatılan olaylar, ‘Medea’ efsanesinin olaylarıdır ancak ‘Medea’nın dili de, algısı da ve ifadesi de tıpkı ‘Ophelia’ ve ‘Elektra’ gibi değişmiş, özgürleşmiş ve parçalanmıştır.

“MEDEA:

Ölümüm seninkinden başka bir bedene sahip değil  
Benim kocam mısın Ben hala senin karın mıyım  
Eğer yalnızca onu senden ısırap koparabilseydim, orospunu  
Bana ihanet ettiğin için ve benim  
İhanetim senin arzundu Teşekkürler senin  
İhanetin bana fikir verdiği için” (Müller, s.3).

Müller, pasajında özneyi paramparça ederek, ‘Jason’ ve ‘Medea’ kimliklerini bir araya getirmiş ve birbirine karıştırmıştır. Bunu yaparken ise bu sefer etkin olarak ‘dil’i kullanmış, kişi zamirlerini sürekli vurgulamıştır. Bu kişi zamirleri sürekli yan yana, iç içe kullanılmıştır ve bir süre sonra hangi zamirin ‘Jason’un hangi zamirin ‘Medea’nın yerine kullanıldığı anlaşılabilir hale gelecek kadar birbirinin içine geçer. Tıpkı Müller’in algıladığı özne ve karakter kavramları gibi... Müller, böylelikle metnine çözülmüş olarak dahil ettiği bütün yapı unsurlarının “birbiri içinde çözümlenmesini, birbirini içinde erimesini, birbirlerini yadsıyarak kendilerini var edebilmelerini” sağlar ve yarattığı bu çok parçalı kolektif evrenin var oluşuna koşut olarak bu kolektivizmi sunar. (Akmen, 2015, para 5).

‘Medea’ pasajın içinde an be an bir yabancılaşma serüveni içindedir ve Heiner Müller, ‘Euripides’in ‘Medea’sının içine düştüğü sorguyu ve sosyal yabancılaşmayı, ‘Medea Material’de daha da ileri götürerek bunu biçime ve temaya da sirayet ettirir. ‘Jason’a ve çocuklarına yabancılaşırken ‘Medea’ da ‘Hamlet Makinesi’nde ‘Elektra’ ve ‘Ophelia’nın kendine verilen ve yüklenilen her rolü yok sayarak özgürleşmesi gibi, ‘Jason’dan aldığı her şeyi azad edecek ve sonunda kendi bedenini de terk edecektir.

“Bana verdiğin ne varsa geri al Jason

Senin tohumundan gelen ihanetin meyvelerini” (Müller, s.3).

Heiner Müller’in, hayatın ataerkil, acımasız bir dünya tarihi içinde olumsuz etkilenen kadınları, kadına yüklenen anlamı ve kadına dayatılan davranış modellerini, yine tarihin bilinen, yazılan ‘kadın karakterler’i üstünden işlemesi ve bu kadın karakterleri alışılmışın dışında bir üslupla, isyanı ve vazgeçişini ifade eden monologlarla, onları, sığdırılan kalıplardan çıkartarak ve özgürleştirerek yeniden yazması, onun yazım pratiğinin yerleşik bir özelliği olmuştur. ‘Medea’ ise, alışılmış dilin dışına çıkmasının ve değişmesinin yanı sıra, bu değişime de ‘yabancılaşan’ ve bütün kimliklerin, rollerin ötesinde, sadece kolektif bir yapının parçası olmaya yöneltilmiş bir figür olarak karşımıza çıkar. ‘Jason’a söyledikleri, ‘yeni gelin’e söyledikleri ve kendine anlattıkları iç içe geçer.

“Al gelinliğimi senin gelinin hediyesi olarak  
-kelime dudaklarımdan isteksizce geçiyor-gelin

...

Aşkın kıyafeti benim diğer tenim

...

Yeni aşkın elbiseyi giymiş gibi

Benim tenimde Sana yakınlaşmak için Ben çok sevineceğim

Senin aşkına yakın olmak için benden tamamen uzakta” (Müller,s.5).

Heiner Müller, ‘Medea’nın karakterine ve bedenine, varlığına yabancılaşmasının ve ‘özne’ kavramının bütün işlevini kaybedişinin somut bir sahnesini bu pasajda ve ‘Medea’nın devamında söylediği cümlelerde yansıtmıştır. ‘Medea’, kendi bedenindeki varlığını bir “kül”e dönüştürerek ‘Jason’un ‘yeni gelin’ini, bir “meşale”ye çevirecektir. Yani ‘Medea’, kendi ölümüyle yine kendini, ‘yeni gelin’in bedeninde bir “meşale” olarak var edecektir.

Gelini bir düğün meşalesine dönüştüreceğim

...

Onun yanışını görmek ister misin izle yeni gelini

Barbar kadının gelinliğinin bir yolu var

Kendisini bir yabancıнын tenine ölümle bağlamak için

Yaralar ve izler güçlü zehir doğurur

Ve bir zamanlar kalbim olan kül ateş tükürür. (Müller, s.5).

‘Medea’ bu bölümde kendi bedeninin varlığını, ruhunu tamamen kaybetmiş ve terk etmiştir; artık kendinden ‘Medea’ olarak değil “barbar kadın” olarak bahsetmektedir ve bir zamanlar kalbi olan şey artık bir “kül”e dönüşmüştür, o kül, başka bir tene yani ‘yeni gelin’e ölümle bağlanacak ve yeni gelinin bedeninde, varlığında bir meşaleye dönüşerek tutuşacaktır. Yani Müller, ‘yeni gelin’ ve ‘Medea’ nın veya ‘barbar kadın’ın tek bedende buluşmasını sağlayarak özne ve karakter unsurlarını metinden tamamen yok etmiştir. Yeni bir gramer yapısıyla dil kavramını özneyi parçalamak için güçlü bir metot olarak kullanan Müller, kesik kesik sözler eşliğiyle ‘Medea’ öznesini an be an dağıtmaktadır. ‘Medea’nın cümleleri “baştan sona anlamlı, bütünlüklü öyküler kuramamakta, ağızdan çıkan sözler sürekli dağılmakta, yeniden başlamakta ve asla tamamlanamamaktadır.” (Akım, Saba, 2022, s.173).

Bu yok oluşa ‘yazar’ da dahil olur. Müller, başlangıç notlarında, ilk bölüm başlamadan önce kendini metnin yazarı olarak şöyle tanımlamıştır: “Bütün manzara resimlerinde olduğu gibi, Ben de metnin bu parçasında kolektifim.” (Müller, s.1).

Buradaki önemli nokta, Heiner Müller’in, konvansiyonel tiyatro metinlerinde ‘yazar’ unsuruna yüklenilen merkezi, otoriter anlamı ve misyonu ortadan kaldırmasıdır. İlk bölümde de anlatıldığı gibi, özellikle 18. yüzyıla gelinceye kadar ‘yazar’, ‘söz’ün üreticisi olan, ‘karakter’in, ‘zaman’ın, ‘mekan’ın, ‘olay’ın üreticisi, yaratıcısı olan ve dramatik metnin ‘olmazsa olmaz’ bütün bu unsurlarını, ‘dil’ yoluyla aktaran otorite bir figür olarak algılanmaktaydı. Bu noktada Müller, tıpkı Antonin Artaud gibi “bir tiyatro gösterisinde dünyasının sınırları çok önceden tanrısal bir figür olan yazar tarafından çizilen edebi metnin” (Çetin, 2019, s.12) karşısında bir tavır sergileyerek, ‘Medea Material’de kendini bu çok sesli evrenin bir parçası olarak tanımlamıştır.

Heiner Müller’in metinlerinde bütün bu unsurlar, özellikle son dönem oyunlarında tamamen belirsizleşen, birbirine karışan ve metinlerde tek başına hiçbir mevcudiyet kazanmayan parçalanmış görüntülere dönüşürler. Hepsi, yer yer görünüp kaybolan, silik, kesik, çok yapılı, çok sesli bir manzaranın parçalarıdır. Bu sebeple ortada aktarılacak tutarlı bir mekan, zaman, karakter, olay vb. benzeri hiçbir unsur olmadığı için, Müller’in metinlerinde artık ‘yazar’ın da onu otorite kılacak hiçbir

özelliği kalmamıştır. ‘Dil’in, ‘söz’ün anlamı artık var etmek ve aktarmak, çözmek değil, adeta silmek, bölmek, parçalamak ve yok etmektir; bu sebeple dil de karışık ve parçalıdır. Heiner Müller’in metinleri bu sebeple yeni ve alışılmamış bir gramer türünü barındırır. İşte bu ‘kolektif’ parçaların oluşturduğu ‘manzara’da yazara düşen sadece ona karışmak ve öz benliğini, bağımsız benliğini silmek olacaktır. Bu vurgu, ‘Medea Material’de belirginleşir ve ‘Medea Material’in ‘Medea Malzemesi’ bölümünde ‘Medea’, bu sefer yazara dönüşür; ‘Jason’ ve ‘yeni gelin’in oyununu yazmaya başlar. Bu durum yine, yazarın, bir özne olarak varlığını inkar eden ‘yapısökümün’ izlerini taşımaktadır. Müller’in metninde anlam, “metnin tesis ettiği yekpare bir bütün olmanın çok uzağındadır” (Saba, 2022, s.126) ve anlamın bir bütünlükle harmanlanmadığı bu yapıda ‘Müller’, artık yazar kimliğiyle bir konuma sahip değildir. ‘Medea’, yazar olarak sözlerini sıralar:

“Şimdi oyunumu yazıyorum onun vücudunda” (Müller,s.5).

Yazdığı oyunda, ‘yeni gelin’, ‘Medea’nın geceliği içindedir ve ‘Jason’la ilk geceleridir. ‘Medea’ bu hikayenin artık yazarı ve anlatıcısı olmuştur ve metin, onun kurduğu ve bir “komedi oyunu” olduğunu söylediği bir oyuna dönüşür.

“Şimdi aynanın önünde fahişeyi dışarı çıkarıyor  
Şimdi Kolkhis’in altınıyla boşluklarını kapatıyor

...

Ve hala çığlık atıyor Gülüyor musun Seni hep gülerken görmek istiyorum  
Benim oyunum bir komedi Güler misin” (Müller, s.5-6).

Ancak ‘Medea’, bu parçalı yapı içinde ne olduğu, kim olduğu belirsiz bir hayalet gibi dolaşırken, bölümün sonunda oyunun kurucusu olmaktan da vazgeçecektir. Bölümün sonunda, ‘Medea’ hiçliğin ortasında öylece duran bir boşluğa dönüşecek, ‘Medea’‘malzemesi’nden alınan her şeye, herkese yabancı kesilecek ve hiçbirini hatırlamayacaktır.

Bölümün isminin ‘Medea Malzemesi’ olması, tıpkı ‘Hamlet Makinesi’nde olduğu gibi, ‘Medea’ efsanesine ait malzemeleri, unsurları, mekan isimlerini, kişileri ve olayları kullanarak, yeni bir yapı ve dil ile, ezelden beri süren acıları, toplumu, kanıksanmış kuralları ve kabul edilmiş anlamları yok etmek, yeniden yazmak ve kabul edilmiş estetik, dramatik yapıyı ve bu yapının kurallarını yıkmak içindir. ‘Medea’, bölümün sonunda kendine ait her isme ve her cisme yabancılaşır; bu

bölümde tüm kimlikleri birbirinin içinde algılar; tek duyduğu acı, çılgılık ve boşluğun ortasındaki sessizliktir.

“İnsanlığı ikiye bölmek istiyorum

Ve aradaki boşlukta yaşamak Ben

Kadın değilim adam değilim Sen hangi çılgılıktan söz ediyorsun

... Kimsin sen Kim giydirdi seni

Çocuklarımın bedeninde

Ölüyü mü oynuyorsun Annene numara yapmıyor musun” (Müller, s.6).

‘Medea’ için artık hiçbir zaman yoktur, mekan yoktur; az önce oyununu kurduğu ve ‘yeni gelin’e attırdığı, ‘Jason’u güldüren ‘çılgılıklar’ yoktur, kendi kelimelerine, sözlerine de yabancılaşmıştır çünkü sözler, kelimeler de artık güvensizdir; eskisi gibi hükümleri yoktur ve hiçbir zaman da olmayacaktır. Cinsiyetler yok olmuştur, ‘çocuklar’, ‘Jason’, ‘yeni gelin’, ‘Medea’ hepsinin bedenleri birbirinin görünümündedir ve tüm bu görüntüler, ‘Medea’ için an be an kaybolmaktadır. Özne, katman katman parçalara ayrılarak dağılmaktadır. Öznenin parçalanışı, metin boyunca derinleşmeye devam etmektedir. Oysa “logosun hüküm sürdüğü sınırlarını dilin belirlediği” konvansiyonel tiyatrodaki, “özne tekil ve kurucu bir hükümdar konumundadır. Söz söyler, anlatır ve başı sonu belli, bütünlüklü, temsili bir dünya yaratır.” (Saba, 2022, s. 168). Metea Material’de öznenin parçalanması, “bu yönüyle düşünüldüğünde logos ve temsil evreninin parçalanması demektir.” (Saba, 2022, s. 168). Müller, ‘Medea’yı ve metinde adı geçen herkesi parçalara ayırıp anlamlarından arındırarak, akılla, ölçüyle, birlikle ilerleyen bir karakter algısını paramparça etmiştir. Bu evrende gerçek olan tek şey vardır: ölüm ve öldürmek. İnsan ölen ve öldüren, ‘Medea’ Müller’in başlangıç notlarında yazdığı gibi “bir kolektif deneyimin içinde” (Müller, s.1) gerçek bir ölüye dönüşmüştür veya bir “sinir hastanesinin banyosunda yıkanan” ya da “çamur dolu bir havuzda yüzen” hafızasını kaybetmiş ve dünyaya yabancılaşmış bir varlıktır artık, kim olduğunun da bir önemi yoktur; boşluktan gelen bir sesteki farkı kalmamıştır.

Hepiniz oyuncusunuz Yalancılar ve hainler

Köpekler sıçanlar yılanlar sahip olmuş size

Havlayan uğuldayan ve tıslayan İyi duyuyorum

Ooo Ben çok zekiyim Ben Medea Ben

...

Şimdi her şey durgun

Kolhis'in çığılıkları da sakın Ve başka bir şey yok

JASON: Medea

MEDEA: Hemşire bu adamı tanıyor musun (Müller,s.11).

İnsanlık tarihi, Müller için bir bataklıktır ve 'Medea', bu çamur dolu bataklığın ortasında benliği çözülmüş, parçalanmış şekilde artık hiçliktedir. Sonunda ise bu sessizliğin ortasında duran adamı, 'Jason'u yani kocasını tanımaz ve bu yabancılaşma dil ile Müller tarafından somut bir hale, bir soruya dönüştürülür. 'Jason', artık 'Medea' efsanesinin 'Jason'u değildir, 'Medea' da 'Medea' değildir, isimler, cisimler, tıpkı 'yazar' gibi, kolektif bir yapının değişken bir parçası olmaktan ibarettir.

'Medea Material'ın üçüncü bölümü olan "Argonotlarla Manzara", oyunun ilk bölümü olan "Yağmalanmış Kıyı" ile modern ve kapitalist dünyanın eleştirisini taşıması yönüyle benzeşmektedir. İkinci bölümün sonunda kendine ve çevresine yabancılaşan 'Medea'nın belleği, 'Argonotlarla Manzara' bölümünde tamamen boşaltılmıştır. 'Medea Malzemesi' bölümünde 'Medea' efsanesine ait ismi geçen 'malzemeler', son bölümde tamamen silinmiş ve bu 'malzemelerin' içi boşaltılmış, anlamları çözülmüştür. 'Medea', bölüme "Kendim hakkında konuşmam mı gerekiyor Ben kim Kim hakkında konuşuyoruz eğer Konuşma benim hakkımda ise Ben Kimim ki" (Müller, s.7) diyerek başlar.

Parçalanmış ve dağılmış olan 'Medea' malzemesi, bu bölümde 'benlikler arası' bir yolculuktur. Etraf ölümlerle doludur ve ölümler, isimlidir, 'Medea', "Hiçbir şey ile hiç kimse arasında başıboş gezinen bir çırpınış" (Müller, s.7) tan ibarettir, parçalanarak yok olmuş , hiçliğe karışmıştır ve savrulduğu yerin yüzeyindeki isimsiz ölümlerin, 'Medea'nın isminini taşıyor olabileceğini düşünür.

Müller, bu bölümde 'dil' ve 'isim' kavramlarının eleştirisini de getirir. Onun kurduğu evrende, yarattığı manzarada, her kavram, her isim birbirinin yerine kullanılabilir haldedir. Yerdeki ölü bir kadın, artık bedenini ve ruhunu kaybetmiş 'Medea' olabilir, 'su' ateş, 'ateş' su olabilir; kendi kendini yok etmeye mahkum bir düzenin ve tarihin içinde 'isim'lerin de önemi kalmamıştır ve dilin önerdiği, anlamın dayattığı kabul edilmiş olan 'isim' ve 'nesne' birleşimini de kabul etmez.

"Susamak ateştir

Su deriyi yakan şey demektir

Açlık diş etlerini çiğner Dudakları tuzla” (Müller,s.9).

Müller, ‘su’, ‘ateş’, ‘açlık’, ‘çiğnemek’,ve ‘açlığın diş etini çiğnemesi’ gibi birbirine ters anlamlar barındıran kavramları birbirine karıştırmıştır. Çiğnemek, diş ile yapılan bir eylem iken bu sefer cümleden, çiğnenen şeyin kendisinin ‘diş eti’ olduğu anlamı da çıkar. ‘Medea’, içinden birbiriyle hiçbir bağlantısı olmayan ekler, zamirler, sıfatlar ve isimler çıkan bir “sözcük çöplüğü” ne dönüşmüştür.

“Sözcük-çöplüğü benden

Vazgeçmiş Hiçkimse’nin vücudu

Düşlerimin çalılığından nasıl çıkmalı yavaşça

Sessizce büyüyor etrafımda” (Müller,s.10).

Müller, ‘Medea’ söylettiği bu cümleler il artık anlamları kaybolmuş, eskimiş bir dilin eleştirisini yapar. Bugünün ‘çığlığını’ eski zamanın diliyle atmak artık mümkün değildir. Klasik tiyatro metnlerinin dili, anlamı, önerileri artık geride kalmıştır. Konvansiyonel tiyatronun dili ve grameri Müller’in göstermek istediği dünyayı anlatacak bağıntılardan, tezatlardan, çok seslilikten yoksun, kapalı ve sistemlidir. (Saba, 2022, s.161). Müller, bugün içinde büyüyen düşlerini anlatabilmenin bir ‘dilini’ aramaktadır ve onun metinleri daha önce hiç denenmemiş bir gramer yapısını barındırmaktadır. ‘İsimler’ ve ‘sıfatlar’ bildiğimiz anlamlarından soyunarak tam tersi anlamları giyinmiştir. Dil de bu zamanın öznesi gibi parçalanmıştır.

Örneğin, ‘Medea Material’ın son bölümü olan ‘Argonotlarla Manzara’da dil ve öznenin parçalanışı sürekli yinelenen ‘Ben’ zamiriyle birleşir. Metinde çok fazla ‘ben’ kelimesi kullanılmıştır ancak artık belirli bir ‘ben’ kalmamıştır. ‘Ben’in içine girdiği anlam sürekli değişmektedir. ‘Medea’, kendi gibi paramparça ve dağınık olan bu distopyanın tasvirini yapar. Heiner Müller, bu bölümde modern dünyaya getirdiği eleştiriye, ilk bölümdeki gibi, kapitalist dünyanın ürünleriyle somutlaştırır:

“Bira kutularını patlatmak

BİR ADAMIN HAYATINDAN

Bir tank savaşının belleği

Banliyöler boyunca yürümüşüm Ben

Moloz ve inşaat döküntüleri arasında büyüyen

YENİ merkezi ısıtılmalı sikiş odaları

Televizyon dünya tükürüyor salonun içine

Planlanmış değersiz Kutu” (Müller, s.9).

‘Bira kutuları’, ‘tank’, ‘Moloz ve inşaat döküntüleri’, ‘merkezi ısıtılmalı odalar’, ‘televizyon’ gibi kapitalist dünyanın tüketilen ürünlerini somut şekilde metne dahil eden Müller için ‘modern dünya’, ‘savaş teknolojisinde’ sürekli gelişen, sanayileşen ve insanlıktan çıkan bir dünyayı ifade eder ve bu rutine bağlanmış olan düzen de kendi kendini yok etmeye mahkumdur. (Kvistad, 2009, para. 9). Yüzyıllardır bitmeyen ve sürekli olarak var olan savaş, sadece biçim değiştirmiştir. Modern dünyanın geliştirdiği savaş teknolojisi, çevre kirliliği, bakımsızlık, kontrolsüz üreme ve bununla gelişen şiddet, bu düzeni de yani kendi kendini de yok etmeye mahkumdur. Modern dünyada üretilen ve tüketilen, Heiner Müller’in pasajda yazdığı bu teknoloji ürünleri, hayatı düzene sokuyormuş gibi görünürken, aslında sadece bir makineye dönüşen, uyuşmuş ‘insan’ı ve savaşmaktan ve ölümlerden ibaret olan ‘tarih’i, şekil değiştirmiş bir yeni felakete sürüklemektedir. Modernite, bir ‘kirlilik’tir ve ‘Medea’ da bu manzaranın bir parçasıdır; Müller bu üç kavramı da birbiri yerine kullanılabilir hale getirmiştir. (Kvistad, 2009, para.9).

“Geçit Törenini sağlamlaştırmak için doğmuş

Dün sabahki modanın tekdüzeliği içinde

Bugünün gençleri

...

Protein ve konserve kutusunun muhteşem melezliğinde

Çocuklar çöplerden manzara resimleri çizer” (Müller, s.9).

Bu noktada önemli olan bir diğer başlık ise Müller’in ‘Medea’ ve ‘Medea’nın çocukları’ üstünden yarattığı doğum ve üreme tartışmasıdır. Metin, modern sanayileşmiş dünyanın felaketi ve insanlık dışılığında doğan ‘bebek özneler’i ve onları kirlenme ve ölüm tehdidi altında yaşamaya mecbur bırakan kontrolsüz yaşayışı tasvir etmektedir. Tam olarak bu noktada ise Müller, önemli bir tartışma başlığı yaratır: ‘Ürün olarak insan ve atık olarak insan’...

Müller’in tasvir ettiği dünyada, her ikisi de geçerlidir ve ‘modernite’, bir rutine dönmüş şekilde, yığınlar halinde, bir fabrika gibi insan üreten ve ürettiğini ‘tüketen’ bir yapı olarak yansıtılır. (Kvistad, 2009, para.11). Burada metnin göndermeleri katmanlı bir hale gelir; çünkü ‘Medea’, kendi çocuklarını öldürmesiyle bilinen bir kadındır ve ‘Medea’ nın çocukları, gerek ‘Kreon’un tehditleri, Kreon’un ‘Medea’ya

olan olumsuz yaklaşımı ve ülke içindeki huzursuz konumları sebebiyle, gerek annelerinin içinde bulunduğu sosyolojik ve psikolojik sıkıntıları ve eylemleri sebebiyle tehdit altında olan çocuklardır ve çocuklar finalde anneleri tarafından öldürülür. Euripides'in 'Medea' metninde işlediği 'çocuk öldürme' ve 'çocuk ölümü' teması, Heiner Müller'in 'Medea Material'inde de işlenir; çocuklar, modern dünyada bir fabrikadan çıkarcasına üretilmekte ve modern dünyanın atıkları içinde onlar da bir 'atık' gibi yaşamaya mecbur bırakılmaktadır. Çocuklar, yine ölüm tehdidi altında yaşamaktadır ve sonunda ölmektedir ancak Müller, 'çocuk öldürme' eylemini bu sefer 'Medea'nın ihaneti özelinde değil, modern dünyanın tahrip eden, tüketen ve sonunda yok eden özelliği ile bağdaştırarak anlatır. Neticede benzer olan, kaçınılmaz olan yine tehdit altında bırakılan hayatlardır ve bu hayatlar, Müller'in 'modernite'sinde insan tarafından sürekli üretilen ve artık bir rutine dönen kontrolsüz 'üreme' sonucunda oluşmaktadır, çoğaldıkça da değersizleştirilmektedir. Ancak bu hayatı yaratan da yine insandır. "Bu yıkımın sorumlusu akıldır"; bundan önceki yıkımlara da yine akıl sebep olmuştur. (Halaçoğlu, 2013, s.88).

İnsan, modern dünyada bu kirliliğin hem 'failidir' hem de 'kurbanıdır.' İnsan, özneyi hem 'üretendir' diğer yanda ise onu 'atan' ve 'değersizleştiren'dir. Bu yüzden çocuklar çöpler arasındaki kirli bir dünyada "manzara resimleri" çizmektedir. (Müller, s.9).

Müller, oyunun sonunu, yarattığı bu çok sesli, kolektif manzaranın tüm öğelerinin an be an birbirine karışmasıyla ve finalde ise bu manzaranın bir bomba tarafından yok edilmesini hissettirmesiyle getirir. Oyun boyunca karmaşık şekilde bir araya gelen modern dünyanın ürünlerine ek olarak Müller, metnin sonuna bir 'bomba' imgesi yerleştirmiştir. Müller için, şiddet ve ölümün sürekli tekrarlandığı bir dünyada, "bugünün gençleri" yalnızca "yarın olacak savaşların ölen hayaletleri"dir. (Müller, s.9). Şiddetin sürekli olarak kendini tekrar ettiği bir dünyada, zaman, tarih, gelecek ve insanın anlamı 'savaş ve ölüm' den ibaret kalmaya mecbur bırakılmıştır. Özneler ve nesnelere, "endüstriyel üretimin baskısı altında uğradıkları katılaşmayı, bağladıkları kabukları kırmaya çalışmakta" (Benjamin, 2021, s.16); ancak bu sistemin geliştirdiği akıl sebebiyle yok olmaya mahkum kılınmaktadır.

Şüphesizdir ki 'atom bombası', modern teknolojinin ürettiği en güçlü, en yıkıcı ve savaş teknolojisinin geliştirdiği en üst düzey yapılardan biridir. Atom bombası, modern dünyada, patladığı noktayı harap eden ve tek hamlede binlerce insanın ölümüne, binlerce beden ve mekanın parçalanmasına sebebiyet veren

yıkıcılığıyla bilinmektedir; kısaca, bugün de, modern dünyanın en gelişmiş teknolojisi olarak kabul edilmektedir. Müller, oyunun sonunu bir atom bombası patlamasıyla sonlandırarak, modern teknolojinin “en yüce imgesini” işlevsel bir biçimde kullanır.(Kvistad, 2009, para.15). Müller’in ‘Medea Material’inde, bu karmaşık modern dünyanın ‘manzara’sı kendi kendini yok edecektir; tıpkı insanlığın kendini yok ettiği gibi. Modern dünya, yine modern dünyanın üretimiyle ‘patlayacaktır’. Aynı zamanda Heiner Müller, kullandığı ‘atom bombası’ ve ‘patlama’ imgeleriyle, ABD’nin, 1945 yılının Ağustos’unda, ‘Hiroşima ve Nagazaki’ye yaptığı saldırılarda ‘atom bombası’ kullanıldığını da hatırlatır ve sembolik anlatımına bir somut öge daha ekler. (Kvistad, 2009, para.16). Yanı sıra, oyun metninin sonunda patlayan bu bomba, artık eskide kalmış bir dramatik yapının patlaması olarak da yorumlanmaya açıktır. Eski dramatik biçimler, klasik tiyatrunun anlatma yolları, karakterler, olaylar ve dil; kısaca konvansiyonel çizgide ilerleyen bir tiyatro yapısı da Müller’in bir ‘patlama’ niteliği ve görevi gören estetiği sayesinde yok olmuştur. Müller’in metninin geldiği son noktada karakterden, zamandan, mekandan, konudan ve sözden, veya ‘öykü’den bir iz bile artık kalmamıştır. Müller, ‘atom bombası’ imgesini, dramatik yapıda meydana getirdiği değişimin yanı sıra, içerikte işlediği ‘modern dünya’ manzarasını patlatmak ve parçalamanın boyutunu sınırsızlaştırmak için kullanır.

“Büyük annemin Tanrı dediği

Bu makine

Bir zamanlar ölüleri platodan süpürürdü

Ve silah sesleri çınladı yılankavi uçuşumda

KENDİ kanımın KENDİ damarlarımdan süzülüşünü hissediyorum

Ve BENİM bedenim BENİM ölümümün manzarasına dönüşüyor” (Müller, s.11).

‘Medea Material’ın sonunu oluşturan bu bölümde finalde, “ölüm, parçalanma ve parçalanmış öznellik” (Kvistad, 2009, para.15) somut olarak metinde gösterilmiştir. Bütün bir manzaranın yok oluşuna sebebiyet veren bomba, tanrısal bir hareketle ‘Medea’yı ıssız bir manzaraya dönüştürmüştür ve “geriye sadece şarkı sözleri, kan ya da taş” –ne barındırdığı önemsiz bir sessizlik- kalmıştır. (Müller, s.12).

Burada bomba, aynı zamanda ‘Tanrı’nın modern dünyadaki karşılığı gibidir. Tanrı, yok etme kudretine sahip olan yüce varlık ise, bomba, modern dünyanın yok etme becerisine sahip en yüce, güçlü ve parçalayıcı aletidir ve metinde, Tanrı’nın modern dünyadaki ‘somut’ hali olduğunu düşündürür. Yani Müller’in metninde

Tanrı da modern dünyada bir nevi dönüşmüş ve şekil değiştirmiş olarak karşımıza çıkar. Müller'in 'Medea Material' metninin sonunda patlattığı bomba, 'Medea'yı paramparça eder ve parçalanmış 'Medea'yı, tasvir edilen tüm manzaraya karıştırır. 'Medea'nın bedeni de tıpkı kimliği ve 'karakteri' gibi parçalanmış ve bu 'ölüm manzarası'nın ta kendisi olmuştur. Bu manzara, 'modernliğin manzarası' olduğu kadar 'Medea' nın "kendi ölümünün de manzarası"na dönüşmüştür. (Kvistad, 2009, para 15).

Sonuç olarak 'Medea Material'in, 'modernite'nin kendi kendinin sonunu getirmesini bir sorun olarak işlediğini düşündüğümüzde, Müller'in, gelişen savaş teknolojisinde sanayileşen ve insan olmaktan çıkan bütün bu tablonun sonunu, bir atom bombası tarafından patlatılarak yok etmesi oldukça işlevseldir.

Müller, 'Medea'nın benliğini modern dünyada var etmesiyle beraber, bu benliği finale kadar üç bölümde parça parça böler, sürekli yabancılaştırır ve finalde ise, bu benliği yine modern dünyanın gelişmiş bir ürünü ile tamamen ortadan kaldırarak, 'Medea'nın artık tamamen o manzara haline gelmesini sağlar. İnsanoğlunun 'modern akıl' Tanrılar ve mitler yaratıp sonra onları yıkmak zorunda kalmıştır ve kendi yıkımını yine kendi doğurmuştur. Müller'in metinlerinde yansıttığı ve algıladığı dünya yıkıntılar, harabeler, kanlar içindedir ve bu manzara Nietzsche'nin "zıvanadan çıkmış dünya"sını da anımsatmaktadır. (Halaçoğlu, 2016, s.87). 'Modern akıl', zamana, yaşamın işleyişine ve doğanın düzenlenmesine yardımcı olacak ve zıvandan çıkmış bir dünyayı düzene oturtacak önerilerle geldiğini düşünürken kendi kendinin sonunu getirmekten başka bir şeye yaramamıştır. Geriye sadece yine, "asırlar boyunca susmuş olanların yankısı" (Benjamin, 2021, s.38) nı taşıyan bir manzara kalmıştır.

'Medea'nın ölümünün manzarası, modern dünyanın manzarası ile bütündür. Bu final, Heiner Müller'in 'Bir Resim Tasviri' oyunundaki final ile de benzerlik taşımaktadır. 'Bir Resim Tasviri'nde de anlatılan tabloyu tasvir eden ve yorumlayan anlatıcı, finalde o tablonun artık bir parçası haline gelerek, manzaraya karışır.

Sonuç olarak, Müller'in bu hamleyle gösterdiği şudur: Artık benlik yoktur, "özne tümüyle iflas etmiştir." (Akım, Saba, 2022, s.171), karakter parçalanarak silinip gitmiştir, 'yazar' olarak 'Müller' de bu kaygan zemin içindeki unsurlara karışmıştır ve gerek biçim gerek içerik unsurları göz önünde bulundurulduğunda, otoriter konumda hiçbir kavram kalmamıştır. Var olan her şey, süzülen ve sürekli birbiri yerine kullanılabilecek olan kolektif parçalara dönüşmüştür.

## Bölüm 4

### Sonuç

Bu çalışmada kendinden önceki dönemlerde önerilmiş ‘avangart’ deneyimleri ilerleterek 20.yüzyıl tiyatrosunda köklü değişimlere sebep olmuş Alman tiyatro yazarı Heiner Müller’in, konvansiyonel tiyatro yapısını hangi yönlerle ve nasıl tekniklerle kırdığı üstünde durulmuştur.

İlk bölümde, Heiner Müller’in tiyatro algısını ve tiyatro metnindeki düşünceyi inşa eden, ona bir temel oluşturmuş isimler ve öneriler aktarılmış ve bu yönelimlerin, Heiner Müller metinleri ile olan ortak yönleri incelenmiştir. Gertrude Stein’in her şeyin her şeyle ilgisi olabileceği fikri ve metinden ‘öykü’ kavramını çıkarması, August Strindberg’in ‘Rüya’ oyununda incelediğimiz gibi evreni kaygan ve kolektif bir zemin içinde algılayışı, Alfred Jarry’nin otomatik yazım biçimiyle dilde getirdiği kesintili ve kopuk yapı, yine sürrealistlerin ve bütün bu isimlerin tutarlı bir zaman, mekan ve buna bağlı olarak gelişen neden-sonuç ilişkisine metinlerinde yer vermemeleri, Antonin Artaud’un klasik tiyatroya ve dile olan eleştirel bakışı, Müller’in tiyatro algısını ve yazma pratiğini biçimlendirmiştir. Bertolt Brecht’in özellikle ‘Önlem’ oyunu, klasik tiyatro yapısının esas unsurlarından biri olan ‘karakter’ ve ‘rol’ kavramına bir eleştiri getirmiş ve alışılmış karakter yapısını parçalamıştır. Yine Bertolt Brecht’in, tiyatronun seyirciyi etkisi altına almayı amaçlayan kurgu dünyasını kırarak, tiyatroyu bir illüzyon alanı olmaktan çıkarması, seyirci kavramına ve tiyatronun var oluş amacına yeni bir soluk getirmiştir. Artık, bütün bu öneriler ve gelişmeler ile, tiyatro ‘söz’ ile yani ‘dil’ ile ilerleyen ve bu sözün yaratıcısı olan ‘yazar’ ile yaratılmaya mecbur olan kurallı ve ‘konvansiyonel’ bir oluşuma sahip olmayacaktır. Bu deneyimler ve öneriler, Heiner Müller tarafından çok daha ileri götürülecek merkeziyetsiz ve otoritesiz, yeni bir bir tiyatro dünyasının sinyallerini vermiştir ve pek çok yönüyle Heiner Müller’in tiyatro metinlerine bir alt yapı oluşturdukları anlaşılmıştır.

Sonraki ara bölüm olan “Heiner Müller’in Oyunlarına Genel Bir Bakış” bölümünde ise Heiner Müller’in ‘Üretim Oyunları’, ‘Öğreti Oyunları’ ve ‘Avangard Deneyler’ olarak üç dönemde incelenen tiyatro metinleri hakkında araştırmalar yapılmıştır. Bu bölümde, Müller’in tiyatro algısının temellerinden birini oluşturan ‘devrim’ ve ‘tarih’e olan bakış açısını incelemek için iki oyun seçilmiş ve ‘Üretim Oyunları’ndan olan, Bertolt Brecht’in ‘Önlem’ oyununa bir cevap niteliğinde

yazılmış ‘Mavzer’ oyunu ‘devrimci şiddet’ e bakış açısı yönüyle incelenmiştir. ‘Müller’ bu oyunuyla kötülüğün tekrarından ibaret olan insanlık tarihini ve devrimin ölümden başka bir şey doğurmadığını vurgulamıştır. Son dönem oyunlarında da bu bakış açısını devam ettirmiştir. ‘Horatiali’ oyununda ise kimlik bölünmesi üstünde durmuş ve aslında zıt anlamlar barındıran ‘galip’ – ‘katil’ kimliklerini tek bir bedenine üstüne yüklemiştir. Müller, bu yönelimle özne ve kimlik bölünmesine bir ışık tutmuş, son dönem oyunlarında bu özne parçalanmasını oldukça ilerletmiş ve çok katmanlı bir yapıya ulaştırmıştır. Seçilmiş bu iki oyun ile, ‘Müller’in henüz başlayamamış olan ‘tarih’ alımlamasına dair incelemeler yapılmıştır. ‘Müller’, ‘Benjamin Walter’ın tarihe olan yaklaşımıyla da benzer bir felsefe üreterek, oyunlarında tarihi, taşlaşmış ve hareketsiz kalmış bir melek olarak algılamıştır. Müller’in ‘tarih’i, bütün bu şiddetin etkisiyle ölümler ve kurbanlar ile dolu mezarlıklardan ibarettir ve kurbanlarla hesaplaşmadan tarih hiçbir zaman gerçekleşmeyecektir. ‘Müller’, algıladığı bu tarih kavramını son dönem oyunlarında çok daha derinlikli bir yapıda kullanmıştır.

İkinci bölüm olan “Heiner Müller’in Son Dönem Oyunları”nda, Müller’in seçilmiş olan oyunlarında özellikle öne çıkan öğeler ve bu öğelerin konvansiyonel tiyatrodan farklı kullanımları örneklerle açıklanmıştır. Örneğin ‘Görev’ isimli oyununda ‘zaman’ ve ‘mekan’ kavramlarını bir asansörün içindeki öznenin zihin akışıyla birbirinden bağımsız hale getiren Müller, bu kavramların aslında fiziğin önerdiği gibi doğrusal bir sistemle değil, öznenin alımlamasına bağlı olarak geliştiğini ‘hız kavramı’ üstünden vurgulamıştır. Aynı zamanda dile, çağrışımsal bir zihin akışı yoluyla yaklaşarak bağımsızlık kazandırmıştır. Yine ‘zaman’ eleştirisi ve karakter-rol kavramlarının parçalanması, ‘Quartett’ oyunu üstünden incelenmiştir. Son olarak yine bu bölümde Müller’in son dönem oyunlarında konvansiyonel tiyatro yapısını ‘parçalı’ bir yapıya dönüştürmek için kullandığı ‘montaj’, ‘alıntılama’ ve ‘kolaj’ yöntemlerinin metinlerdeki işlevi üstünde durulmuştur. Bu bağlamda özellikle ‘Savaş’ ve ‘Germania Berlin’de Ölüm’ oyunlarında birbirinden farklı dönemleri ve birbirine karşıt şahısları bir araya getirdiği bölümler örneklerle analiz edilmiştir. Müller’in oluşturduğu bu çok sesli, panoramik ve kolektif yapının tüm öğeleri, ‘Hamlet Makinesi’, ‘Bir Resim Tasviri’ ve ‘Medea Material’ oyunlarında iç içe geçirilmiştir.

İkinci bölümün ara bölümleri olan “Hamlet Makinesi” ve “Bir Resim Tasviri” bölümlerinde iki oyun da tüm öğeleriyle çözümlenmiş ve Müller’in tiyatro deneyimi

ve yazım pratiğine dair önermeleri oyunlardan seçilen örneklerle açıklanmıştır. ‘Hamlet Makinesi’ bölümünde ‘Müller’in geçmiş dönemin bilinen kahramanlarını, yüzyıllar önce yazılmış edebiyat ve tiyatro metinlerini, tarihi etkilemiş toplumsal olayları, metinlerinde kendi algıladığı evreni göstermek için kullandığı bir araç, malzeme ve hatta bir ‘makine’ olarak kullandığı düşüncesi üstünde durulmuştur. Hamlet Makinesi oyununda, ‘Elektra’, ‘Hamlet’, ‘Ophelia’ gibi kahramanlar, kendi yazıldıkları dönemdeki özelliklerinden ve dillerinden tamamen koparılarak ‘Müller’in kasvetli ve birbirinden bağımsız parçalarla dolu evreninde yeniden yaratılmışlardır. Bu bölümde, Müller’in fragmanlaştırarak, parça parça gösterdiği anlar, herhangi bir olay veya bağlantı taşımaz; tam tersi tüm parçalar ve karakterler de şekil değiştirerek birbirinin yerine kullanılabilir hale getirilmiştir.

“Bir Resim Tasviri” bölümünde de özellikle ‘anlatıcı’ ve ‘yazar’ kavramları üstünde durulmuştur. Müller’in bir tasviriciye betimlediği ve zamanla yorumlamaya geçerek yavaş yavaş tasviriciyi anlatılan tablonun bir parçası haline getirdiği metinde, konvansiyonel tiyatro yapısında bulunan hiçbir unsura yer verilmemiştir. Metinde karşılaşılan tek şey, kim olduğunu bilmediğimiz bir tasvirici tarafından yorumlanan bir tablodur. Müller’in bu metninde ‘zaman’, ‘mekan’, ‘karakter’ ve ‘olay’ öğelerinin artık tamamen silinmesinin yanı sıra, tasvir edilen görüntülerin anlamları, tablodaki ‘kadın’ ve ‘erkek’ figürlerinin konumları, Müller’in bu konumlar ile yansıtmak istediği mesajlar araştırılmış ve çalışmada metnin içinden seçilmiş örneklerle tartışılmıştır. Yine bu görüntüler üstünden çıkarılan sonuç şudur ki ‘Bir Resim Tasviri’nde konvansiyonel tiyatro metinlerinde karşılaşılan öğeler, artık eleştirel bir yön ile bile, Müller’in metninde yer bulamamıştır. Aynı zamanda metnin sonunda tablonun patladığı imgesi verilerek tablonun dışındaki tasvirici de dağılarak anlattığı manzaranın bir parçası haline getirilmiştir. Böyle bir metin yapısında yazarın konvansiyonel tiyatrodaki merkezi ve otoriter konumunun mevcudiyeti zaten mümkün olamamış, ‘yazar’ da anlatılan her durumun belirsiz bir parçası olarak, bazense o parçalardan birine dönüşerek var olmuştur.

Çalışmanın son bölümü olan ‘Medea Material’ bölümünde, Müller’in Antik çağın mitlerini nasıl algıladığını, modernleşmiş bir yüzyılda mitolojiyi nasıl yorumladığını araştırmak ve metinlerinde mitleri konumlandığı yeri ‘Medea Material’ oyunu üstünden analiz etmek amaçlanmıştır. Bu doğrultuda ilk ara bölümde “Heiner Müller’in Klasik Mite Yaklaşımı”na değinilmiştir. Müller, tıpkı ‘Hamlet Makinesi’nde örneğini ve bir benzerini gördüğümüz gibi, yüzyıllar boyunca

hikayeleri aktarılmış kahramanları, kendi dünyasını hatta ‘distopyasını’ aktarmak ve çağın ‘vahşeti’ni yansıtmak için, bir araç olarak kullanmıştır. Müller, Antik Yunan mitlerinde bir alt metin olduğunu düşünerek onların ‘bugün’ün sorunlarına dair izler taşıdığına inanmıştır. Çalışmada da vurgulanmıştır ki Müller için değişen ve dönüşen tek şey antropolojik olarak sınırlı kalmış ve insanlık tarihi kendi şiddetini ve vahşetini daima yinelemiştir. Müller, mitolojiyi bu vahşet manzarasını yansıtmak için üretken bir sanat alanı olarak görerek mitolojide güçlü bir figür olan ‘Medea’yı 20. yüzyılın modern dünyasında yeniden yaratmıştır. Yani mitolojik kahramanı bugünün paradokslarını anlatmak için bir ‘materyal’ olarak kullanmıştır.

“Medea Miti” bölümünde ‘Medea’ mitine ve ‘Medea’nın hikayesine değinildikten sonra, son bölüm olan “Medea Material Oyununun Analizi” bölümünde bu bakış açısıyla metnin üç bölümü de analiz edilmiştir. ‘Medea’nın yabancılaşması üstünden ‘özne’ kavramı üstünde detaylıca durulmuş ve ‘Medea’nın önce çevresine sonra da kendine yabancılaşması üstünden örneklerle öznenin yok oluşuna odaklanılmıştır. Oyun metninde Müller’in ‘modernleşme’ye getirdiği eleştiri, metinden somut örneklerle çözümlenmiştir.

‘Medea’ modern dünyanın içinde yeni bir dil, yeni bir varlık ile baştan yaratılmıştır ancak paramparçadır. Metinde, modern dünyanın atıkları arasında bir hiçlikte gibi çizilmiştir. Çalışmanın bu bölümünde, metin; modern insanın ürettiğini yok etmesi, doğum, doğumun anlamı, insanın hem üretici hem tüketici kimliği arasındaki yok olmaya mecbur sonu gibi temalarla, ‘Müller’in ‘modern dünya’ alımlaması üstünden okunmuştur.

‘Medea’ bir malzeme olarak sürekli şekil değiştirmiş hatta oyunun bir bölümünde kendini ‘oyun yazarı’ olarak tanıtmıştır. Müller’in, yazdığı oyunun içinde kendini ‘kolektif bir parça’ olarak tanımladığı ‘Medea Material’ metni, parçalı yapının en katmanlı boyutuna ulaştığının somut örneğidir. ‘Karakter’, ‘rol’, ‘özne’, ‘mekan’, ‘zaman’, ‘dil’ bölünmüş ve hepsi iç içe konumlandırılmıştır. Müller, ‘Medea Material’in sonunda yine modern dünyanın icadı olan atom bombası imgesi ile bir patlama gerçekleştirerek oyunun sonunu getirmiştir. Bu final ile de geriye sadece bir boşluk kalmıştır. Kısaca var olan her şey parçalanarak ve birbirine karışarak yok olmuştur. İnsanoğlu ise kendinin sonunu getirmiştir.

Çalışmada ulaşılan sonuç şudur ki Müller’in metnindeki bu çok katmanlı yapı, bu parçalı oluşum daha bir sürü anlam ve göndermeyi barındırmaya açıktır. Çünkü Müller, konvansiyonel tiyatronun unsurlarını yeniden yaratırken onları

bağımsız, çok anlamlı ve birbirinin yerine kullanılabilir özellikte yaratmıştır. Heiner Müller'in kurduğu evrende bir 'doğru' ya da bir 'yanlış' aramak ya da herhangi bir kesinlik belirtmek mümkün değildir. Çünkü onun evreni kolektif parçalar ve yüzyıllarca boyunca okunup yeni yorumlar ve anlamlar bulmaya müsait, sonsuz ihtimallerden oluşmuştur. Heiner Müller'in metinleri her açıdan okuma yapılmaya müsait geniş ve bağımsız bir üretim alanını kapsamaktadır.



## KAYNAKÇA

Akmen, Ü. (2015). “*Hamlet Makinesi*” : *Mesci'nin işi hesaplaşmak*.

<https://www.sanattanyansimalar.com/yazarlar/ustun-akmen/hamlet-makinesi-mesci-nin-isi-hesaplamak/441/> adresinden 15 Mayıs 2023 tarihinde alınmıştır.

Akgül, O.Ö. (2015). Heiner Müller'in Hamlet Makinesi Adlı Oyununda Artaud'nun “Vahşet Tiyatrosu” Fikrinin Yansıması. *Vth International Comparative Literature Conference*, 256-264.

Akgül, O.Ö. (2015). *Peyzaj Olarak Oyun : Heiner Müller'in Son Dönem Oyunları*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Akgül, T. (2016). Bir Postmodern Oyun Örneği Olarak Hamlet Makinesi ve Heiner Müller. *DergiPark Akademik*, 0(27), 5-18.

Akın, A. B. (2020). Benlik Krizi Bağlamında Modernist Oyun Yazarı Masktan Ne Umdu? *DergiPark Akademik*, 26(45), 630-638.

Akım Saba, M. (2022). *Logostan Kurtulmak - 20. Yüzyıl Dramında Karşı- Anlatı*. İstanbul : Habitus Yayıncılık

Aksoy, N. (2010). *Heiner Müller'in Hamlet Makinesi Adlı Oyununda Shakespeare'in Hamlet Adlı Oyununun Yeniden Yazımı*. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta.

Aristoteles, (2018). *Poetika - Şiir Sanatı Üstüne*. (S.Rifat, Çev.) İstanbul : Can Yayınları. (Orijinal çalışma 1860 yılında yayımlanmıştır.)

Artaud, A. (2021). *Tiyatro ve İkizi*. (B. Gülmez, Çev.) İstanbul : Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal çalışma 1938 yılında yayımlanmıştır)

Benjamin, W. (2021). *Pasajlar*. (A.Cemal, Çev.) İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.

(Orijinal çalışma 1982 yılında yayımlanmıştır.)

Bürger, P. (2019). *Avangard Kuramı*. (E.Özbek & Ş. Öztürk, Çev.)

İstanbul : İletişim Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1987 yılında yayımlanmıştır)

Çeber Toksoy, D. (2017). Ekphrastik Umudun Yıkımı: Heiner Müller “Resim Tasviri”. *DergiPark Akademik*, 21(3), 1097-1108.

Çeliksaş, Ç. (2022). *Medea: Aşık Tanrıçadan, Çocuklarını Öldüren Cadiya*.

[https://www.arkeolojisanat.com/shop/blog/medea-asik-tanricadan-cocuklarini-olduren-cadiya\\_3\\_1352574.html](https://www.arkeolojisanat.com/shop/blog/medea-asik-tanricadan-cocuklarini-olduren-cadiya_3_1352574.html) adresinden 7 Mayıs 2023 tarihinde alınmıştır.

Çetin, F. (2019). *Tiyatroda Namevcudiyet Estetiği: Heiner Goebbels Oyunları*.

İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Dursun, Ç. (2000). Zaman: Modern ve Postmodern. *Toplum ve Bilim*, 0(84), 189-212.

İstanbul : Birikim Yayınları

Erhat, A. (2020). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul : Remzi Kitabevi A.Ş.

Euripides, (1943). *Medeia*. (A.H. Tanpınar, Çev.) İstanbul : Maarif Vekâleti.

Fuchs, E. (2003). *Karakterin Ölümü - Modernizmden Sonra Tiyatro*.

(B. Güçbilmez, Çev.). Ankara : Dost Kitabevi Yayınları

(Orijinal çalışma 1996 yılında yayımlanmıştır.)

Goebbels, H. (2015). *Aesthetics of Absence : Text on Theatre*. (F.Çetin, Çev.)

Oxfordshire : Taylor & Francis Ltd.

Halaçoğlu, B. (2016). Nietzsche'nin Hamlet'inden Müller'in Makinesi'ne Bulaşan

Tiksinti. *DergiPark Akademik*, 0(22), 81-95.

Innes, C. (2004). *Avant- Garde Tiyatro 1892-1992*.

(B. Güçbilmez & A. V. Kahraman, Çev.) Ankara : Dost Kitabevi Yayınları.

(Orijinal çalışma 1993 yılında yayımlanmıştır.)

Jarry, A. (2014). *Kral Übü*. (Ş. Aktaş & A. Selen, Çev.)

İstanbul : Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları.

Karacabey, S. (2007). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*.

Ankara : De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.

Karadağ, Ö. (2017). Disiplinlerarası ve Medyalararası Bir Yeniden Yazma Eylemi Olarak Metin Ve Performans : Hamlet Makinesi (1977) & “Ophelia’ya Ölüm Yakıştır” (2005). *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi*, 0(11), 23-48.

Kvistad, I. (2009). The Atomic Bomb as Dea Ex Machinâ: Heiner Müller’s Medea. *Didaskalia : Ancient Theater Today* 7(2), 1-6.

Koyuncuoğlu, E. (1999). *Yazar ve Tiyatro Düşünürü Olarak “HEINER MULLER”*.

İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Şener, S. (1982). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*.

İstanbul : Adam Yayıncılık A.Ş.

Moran, B. (2016). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul : İletişim Yayınları.

Müller, H. (2008). *Hamlet Makinesi*. (Z. Aksu Yılmazer, Çev.)

Ankara : De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.

Müller, H. (1981). *Medea Material*. (B. Yıldız, Çev.) Yayınlanmamış tiyatro oyunu.

Orman Fırıncı, T. (2015). Jacques Derrida Düşüncesinde “Dil”.

*DergiPark Akademik*, 0(1), 61-81.

Özyön, A. ve Akbulut, N. (2018). Yirminci Yüzyıl Öncü Akımları ve Absürt

Tiyatro’ya Giden Yol. *Dumlupınar Üniversitesi Kurumsal Akademik Arşiv*, 13(5), 419-430.

Shakespeare, W. (2007). *Hamlet*. (B. Bozkurt, Çev.) İstanbul : Remzi Kitabevi A.Ş.  
(Orijinal çalışma 1980 yılında yayımlanmıştır)

Şiriner, H.İ. (2019). Buzul Çağı Eşiğinde Bir Makine-Hamlet: Heiner Müller'in  
Hamlet Makinesi Metnine Metinlerarası Bir Bakış. *Akdeniz Üniversitesi  
Uluslararası Müzik ve Sahne Sanatları Dergisi*, 0(3), 36-52.

Yıldız, B. (2015). Hamlet'in Shakespeare'le, Heiner Müller'in Hamlet'le Diyalojisi.  
*Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 0(40), 19-32.

Wright, E. (1998). *Postmodern Brecht*. (A. Bahçıvan, Çev.)  
Ankara : Dost Kitabevi Yayınları.  
(Orijinal çalışma 1989 yılında yayımlanmıştır)