

## PETER HANDKE – DİL VE DAVRANIŞ BİÇİMLERİ\*

### – II –

Zehra İPŞİROĞLU\*\*

Kaspar Hauser'in öyküsü gerçek bir olaya dayanır. Kaspar Hauser 1928'de Nürnberg'de ortaya çıkmış, kısa bir süre orada yaşadıkdan sonra öldürülerek son bulmuştur. Kim olduğu, nereden geldiği belirsizdir. Bilinen tek şey onun toplumdışı bir yaratık olduğudur. Konuşmasını bile bilmeyen bir yabandır Kaspar Hauser. 19. yy.dan bu yana Trakl'dan Verlain'e değin çeşitli yazarların şiirlerine, öykülerine konu olan Kaspar Hauser'in öyküsü, Handke'nin oyununun ana temasını oluşturur. Ancak 19. yüzyıl yazarları bu olayı yaşadıkları çağa özgü bir romantizme ele almış, bu öyküyü uygar olduğu oranda acımasız olan bir düzene ayak uyduramayan insanın öyküsü olarak dile getirmişlerdir. Bireyselliğin simgesi olarak görmüşlerdir Kaspar Hauser'i. Handke ise tersine bir uyum sürecini anlatır "Kaspar" de. Kaspar'ın nasıl özbenliğini bir türlü bulamayarak, sıradan bir insana dönüştüğünü anlatır.

Peter Handke uyum temasını da dil olgusunun sınırları içinde ele alır bu oyunda. Kaspar'ı eğiten, biçimlendiren dildir. Kaspar "Ben bir zamanlar birinin olduğu gibi olmak istiyorum"<sup>19</sup> tümcesiyle dünyaya gelir. Ancak "beyin yıkayıcılar" (Einsager) çeşitli tümceler deyişlerle şaşırtıp dengesini bozarlar. Bir bocalama sürecinden sonra beyin yıkayıcıların ona öğrettikleri sözler, tümcelerle bu dünyaya ayak uydurmayı öğrenir Kaspar. Ne var ki kendi tümcesini bu arada unuttur. Kendisine söylenen tümceleri yineleyerek ve bunlara göre davranarak tam bir uyuma vardığı anda, sahne ona benzeyen bir sürü küçük Kasparlarla dolup taşar. Bu bağırıp çağıran, zıplayıp sıçrayan Kasparcıkların arasında yiter Kaspar. Artık hiç bir şey ona özgü değildir, sesi bile beyin yıkayıcılarının sesini andırır. Ancak oyun gene de ufak bir umut ışığıyla sona erer. Çünkü oyunun sonunda Kaspar'ın birdenbire öğrendiklerinin anlamını sormasıyla bir kesinti olur. Ve Kaspar o zaman daha ilk tümceyle tuzağa düşürülmüş olduğunu anlar. Oyunun başında ilk tümcesiyle bilinçsizcene erişmek istediği ereğe oyunun sonunda varmış, sıradan bir insan olup çıkmıştır.

\* I. Bölümü U.Ü. Eğitim Fakülteleri Dergisi, C. I, Sayı I'de çıkan yazının II. bölümüdür.

\*\* Doç. Dr.; İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Öğretim Üyesi

19 Handke, Peter. *Kaspar*, Frankfurt, 1967, s. 13.

Bu kez Kaspar öğrendiği tümce kalıplarını, örneklerini bozmaya başlar. Düzene bir karşı çıkış, bir tepkidir bu. Ancak öteki Kasparlar büyük bir gürültüyle Kaspar'a engel olmaya çalışırlar. Handke oyunun ilk bitiş biçimini, (Kaspar "Ben bir rastlantı sonucu benim" tümcesiyle bitiriyordu konuşmasını) değiştirmiş, E. Ionesco'nun "Kel Şarkıcı" sındaki sonu andıran bir son yazmıştı oyuna. Bu ikinci sonda Kaspar'ın monoluğu kekeleye dönüşür, dil çözülür ve sonunda anlamını büsbütün yitirir. Kaspar "Keçiler maymunlar keçiler maymunlar!" diye haykırırken, perde kulak tırmalayıcı bir gıcırtyla ağır ağır kapanır.

Handke notlarında "Kaspar" la olası bir gerçek yarattığını söyler<sup>20</sup>. Nitekim oyun gerçek bir öyküye dayanmasına karşın, gerçek bir insan değildir Kaspar, yazarın kafasında yarattığı kurmaca bir figür, bir tiyatro figürüdür. Handke bu figürle dilin yönlendirici işlevini, kişiyi nasıl biçimlendirdiğini gösterirken, tüm sahne olanaklarından yararlanır: Işık, kareografi, mimik, dil rekvisitler kendi başlarına bağımsız bir tiyatro aracı olarak katılırlar oyuna.

Oyunun başında Kaspar'ın perde aralığından güçlükle çıkması bir sahne figürünün doğuşunu simgeler. Bu figür maskelidir. İlk şaşkınlık maskesi taşır, sonraları topluma ayak uydurduğunda şaşkınlık maskesinin yerini mutluluk maskesi alır. Maskenin bir sinema figürünü, Frankenstein'ı andırması ise toplumun yabancı bir ögeye karşı gösterdiği gülünç bir tepkiyi dile getirir.

Bir başka önemli nokta da, sahnenin oyundaki işlevidir. Handke sahne yönetimine ilişkin notlarında, eşyaların bu oyuna özgü olduğunun vurgulanması gerektiğini yazıyor<sup>21</sup>. Dekor bir tiyatro dekorudur ve kesinlikle kendi dışında bir anlam taşımaz. Kaspar topluma ayak uydurmasını öğrendiğinde, eşyalara çekidüzen verir. Tıpkı belli konuşma kalıpları gibi, her bir nesnenin önceden saptanmış belli bir yeri belli bir işlevi vardır. Dilin yardımıyla Kaspar nasıl düşüncelerini kendisinden beklemediği gibi düzenleyebiliyorsa, çevresini de aynı şekilde biçimlendirme, düzenleme becerisini elde eder.

"Kaspar, konuşma oyunlarının tersine, kendi içinde bir bütünlüğü olan bir oyun olmasına karşın, gene de izleyici-sahne diyaloguna dayanan bir oyundur. Oyun süresince Kaspar'ın beynini yıkayan sesler, iki perde arasında tiyatronun dört bir yanına yerleştirilmiş olan mikrofonlardan izleyicinin kulaklarında çınlamaya başlar. Radyo konuşmaları, futbol anonsları, haberleri, reklamları içeren bildiriler, deyişler, saptamalar, ilkeler, buyruklar birbirine karışır. Böylece beyin yıkayıcılar Kaspar'ı nasıl etkileyerek biçimlendiriyorlarsa, günlük yaşamdan alınan bu deyişlerle bizleri de aynı şekilde yönlendirdiği vurgulanmış olur.

"Kaspar" ile B. Brecht'in "Adam adamdır"ı (Mann ist Mann) ya da E. Ionesco'nun "Gergedanlar"ı (Rhinoceres) arasındaki benzerlik dikkat çekicidir. Kişinin egemen güçlerin elinde benliğini yitirmesi, bu oyunların ortak konusunu oluşturur. Ancak "Adam adamdır" da oyunun başkışısı Galy Gay gözle görünen somut bir kabagüç gösterisine kurban gider. "Hayır" diyebilse, direnebilse kurtulabilecektir. Aynı şey "Gergedanlar" için de geçerlidir. "Gergedanlar"da insanlar birbirinin ardından toplum psikolojisinin kurbanı olurlar. Ne var ki bu oyunda oyunun başkışısı Berenger sonuna değin direnerek insan kalmayı başarabilir. Buradaysa kişiyi kendi

20 Aynı yapıt, s. 7.

21 Aynı yapıt, s. 8.



kendisine yabancılaştıran güç dildir. Bu öylesine temel bir güçtür ki, kişinin ondan kaçması olanaksızdır. Bu bakımdan Kaspar, Berenger ya da Galy Gay gibi belli bir canlılığı olan kurmaca bir figür değil, yalnızca bir roldür. Oyunun sonunda kendisine belletilmiş olan kalıpları yıkma çabası da, bir sözcük oyunundan öteye geçmez.

Handke "Kaspar" dan sonra bir sözsüz bir oyun yazar "Mündel will Vormund werden" (Mündel = Vesayet altında bulunan, Vormund = Vasi). Bu oyunda insanı belirleyen güçler bu kez dilde değil, basit, gündelik davranışlarda gösterilir. Yöneten yönetilen, efendi uşak ilişkisinin sınırları içinde, bir öğrenim süreci gösterilir bu oyunda.

Oyun yapay bir çiftlik dekoru içinde geçer. Renk renk boyanmış havuç ve sebze bahçelerinde ya da ufak bir köy evinde izleriz Mündel ve Vormund'u. Handke, döner sahne kullanılmıyorsa, oyuncuların gereken eşyaları getirip götürerek sahneyi izleyicinin gözleri önünde değiştirmelerini söyler<sup>22</sup>. Dekordan, dekor değişiminden oynanışına değin bir tiyatro oynandığı vurgulanmalıdır. Mündel ve Vormund birer kişi ya da tip değil, kurmaca tiyatro figürleridir. Her ikisi de rollerini belirten birer maske taşırlar. Oynayış biçimleri de doğal değil yapaydır. Handke böylece yöneten yönetilen ilişkisine dayanan davranışların "tiyatromsu" özelliğini belirtmeyi amaçlar.

Mündel, Vormund'a bakarak, onu taklit ederek nasıl hareket edileceğini, nasıl davranılacağını öğrenir. Örneğin, Vormund gazete okurken, Mündel elinde bir kitap karşısına geçip, kitabın altını çize çize okuma olgusunu abartarak taklit eder. Ya da Vormund'un kolundaki düğmeye bakarak, kendi kolunu karalar. Mündel ne yaparsa yapsın, nasıl davranırsa davranırsın hep Vormund'a bağlıdır. Vormund'un onu rahat bırakmayan, ikide birde sınavan, denetleyen bakışlarının etkisi altındadır. Zaman zaman Mündel, Vormund'un hareketlerinin tersini yapar. Örneğin, Vormund ayağa kalkar, Mündel oturur, Vormund yürür, Mündel ayağa kalkar vb. Kimi kez de roller değişir. Vormund, Mündel'i sözde taklit eder, ama bu rol değişimi yalnızca bir oyundur. Bir sonraki sahnede Mündel'i Vormund'a hizmet ederken izleriz. Vormund'un şuraya buraya fırlattığı ayakkabılarını, çoraplarını kaldırır, odayı derleyip toplar. Oyunun sonuna doğru Mündel'in taklitçiliği tepkiye, bir başkaldırıya dönüşür. Vormund'un üstüne şunu bunu fırlatır ama hemen arkasından burnu kanayarak sahneye çıkması tepkisinin yenilgiyle sonuçlandığı gösterir. Son sahnede Mündel tek başınadır. Banyo küvetine su doldurup içine kum atar. Artık Vormund'dan kurtulmuş mudur? Bu anlamsız hareketi kurtuluşunu, bir başka deyişle dilediğince hareket edebilme özgürlüğünü mü dile getirmektedir? Handke'nin diğer oyunlarında olduğu gibi bu oyununda da açık biçimi, Mündel ve Vormund'un oynadıkları rolün dışında bir öyküyü, bir olayı dile getirmemeleri çeşitli yorumlara olanak tanımaktadır.

1970'de sahnelenen "Nasil İsterseniz" de izleyiciden yalnız oyuna katılması değil, oyunu birlikte oluşturması beklenir. "Nasil İsterseniz" çeşitli sözcüklerden, tümcelerden oluşan karmaşık bir montaj örneğidir. Soru, yanıt, söyleyişi, bilgi, alıntı gibi çeşitli deyiş biçimlerinin doğaçlamasından kaynaklanır. Konuşmacılar sahnede bir araya gelen alışlagelmiş tiyatro kişileridir: Bir din adamı, bir politikacı, bir

22 Handke, Peter. Stücke 2, Mündel will Vormund werden, Frankfurt, 1973, s. 16, 22.

Chikagolu gangster vb. Kendi aralarında çok alçak sesle konuşurlar. Konuşmalarından ancak tek tük sözcükler, tümceler çalınır izleyicinin kulağına. Oyuncuların görevi dil sürçmesi, ters deyişler, yanlış anlaşmalarla izleyicide çağrışımlar uyandırmaktadır. Örneğin biri "Aus schwitzen" der "Ausschwitz" sözcüğü duyulur<sup>23</sup> ya da "Altın diş istemiyorum", "Fabrikamda her bölümün bir tuşu vardı"<sup>24</sup> vb. gibi bir dizi önemsiz tümce Nazi kamplarını anımsatır. Böylece bağlamından koparılmış olan bu sözcükleri, tümceleri, izleyici çağrışımlarla yeni bir bağlam içine sokup düzenleyerek, kendi düşüncesine tamamlar.

Handke kendisiyle yapılan bir konuşmada bu oyuna ilişkin şöyle der: "Nasil İsterseniz" de insanların tek tek sözcüklere ya da tümcelere nasıl bir tepki gösterdiklerini belirtmek istedim. Örneğin tiyatrodaki "Ausschwitz" gibi bir sözcüğün söylenmesi oyuna politik bir renk katıyor. Oysa oyunun politik bir yanı yok, çünkü izleyicinin algılama biçimini değiştirmiyor, sadece belli işitsel kalıpları vurgulamış oluyor... İşte bunları dile getirmek istedim oyunumda. Nasıl duyduğumuzu, nasıl gördüğümüzü... İnsanların nasıl belli biçimlere, kalıplara içeriksel bir tepki gösterdiklerini belirtmek istedim."<sup>25</sup>

1971'de sahnelenen "Bodensee Üzerinde Dörtmala" (Ritt über den Bodensee) de çeşitli iletişim biçimleri incelenir. Türlü konuşmalar söz oyunları, anlaşmazlıklar ve davranış biçimlerini izleriz bu oyunda. Oyuncular sahneye kendi adlarıyla çıkarlar, sadece kendilerini oynuyorlar, kendilerini canlandırıyorlardır. Yazılı metindeyse Handke "Elisabeth Bergner, H. Jahnings" gibi ünlü oyuncuların adlarını kullanır. Handke oyuna ilişkin notlarında, iletişim biçimlerini kısaca özetleyerek örnekler. Örneğin, iki kişi birbiriyle hiç konuşmadan otururlar, üçüncü biri geldiğinde konuşmaya başlarlar, bu davranış kişilerin bulunduğu yer ve durum iletişimi nasıl etkilediğini gösterir<sup>26</sup>. Ya da biri bir şey anlatır, öteki ikide birde onun sözünü kesip kendi başından geçen benzeri bir olayı anlatır, bu davranış biçimi de, konuşmaların durmadan yinelenen ritual karakterini belirtir<sup>27</sup>.

Oyunun düş gerçek karışımı bir havası vardır. Oyuncular törenselsel bir hava içinde uyurgezer gibi konuşurlar ve davranırlar. Bu uyurgezerlere özgü otomatikleşmiş davranışlar, yer yer bir ters deyiş bir yanlış anlaşmayla kesintiye uğratılır. Bu kesinti anlarında oyuncular söz ve hareketlerin yetersizliğinin bilincine varırlar, şaşkınlık ve korku içinde sessizliğe gömülürler.

Bu oyun Gustav Schwab'ın "Atlı ve Bodensee" (Der Reiter und der Bodensee) adlı baladından esinlenerek yazılmıştır. Bu baladda bir binici hiç farkında olmadan üstü incecik buz tabakasıyla örtülü bir gölden karşıya geçer. Sonra gölü aşmış olduğunu öğrendiğinde, bu gerçek onu öylesine bir ürkütür ki, düşüp ölür. Dil ve iletişim biçimlerini de bu incecik buz tabakasına benzeri Handke. Hiç düşünmeden, bilincsizcene konuştuğumuz, davrandığımız sürece bizi tehlikesiz taşır, sağlamdır. Ancak bu gerçeğin bilincine vardığımız anda, bastığımız yer çatlamaya başlar, kendimizi boşlukta buluruz.

23 Aynı yazar, *Quadlibet*, s. 43.

24 Aynı yapıt, s. 43.

25 Mixner, Manfred, Peter Handke, *Quadlibet*, s. 100

26 Handke, Peter. Aus den Notizen zu "Der Ritt über den Bodensee, Stücke 2, s. 161.

27 Aynı yapıt, s. 162.



Peter Handke'nin tüm oyunlarının ortak yanı yalnlığı, sadeliđi ve bir oyun olmaktan öte bir anlam taşımamalarıdır. Bu bakımdan bu oyunları bizleri, kendimizle kendi gerçeđimizle hesaplaşmaya çağırın çok gerçekçi bir yanı olduğunu söyleyebiliriz.

#### KAYNAKLAR

1. HANDKE, Peter. Stücke 1, Frankfurt, 1973, s. 19, 20, 24.
2. HANDKE, Peter. Theater und Film: Das Elend des Vergleichs, Ich bin ein Bewohner des Elfenbeinturms, Frankfurt, 1972, s. 65, 67.
3. HANDKE, Peter. Die Selbstbeziehung, Stücke 1, s. 86.
4. HANDKE, Peter. Stücke 2, Mündel will Vormund werden, Frankfurt, 1973, s. 16, 22.
5. HANDKE, Peter. Aus den Notizen zu "Der Ritt über den Bodensee, Stücke 2, s. 161.
6. MIXNER, Manfred. Handke, Peter, Quadlibet, s. 100.
7. MIXNER, Manfred. Handke Peter, mehr oder weniger Grundsatzliches, Frankfurt, 1977, s. 167.
8. SCHARANG, Michael (yayımcı). Über Handke, Frankfurt, 1972, s. 157.