

BECKETTYEN KARAKTER YARATIMI

BECKETTIAN CHARACTER MAKING

ADNAN ÇEVİK*

Özet

Bu bildirinin amacı Beckett'in tutarlı olmasa da belli bir gelişim gösteren, aşamalı olarak yeni katmanlar edinen karakterlerini nasıl oluşturduğunu açıklamak. Beckett'in oyunları görece geleneksel biçimlerle kurulmuş karakterler içeren ilk dönem oyunları ve dışsal referanslar taşımayan son dönem oyunları olarak ikiye ayrılarak inceleniyor. Sonuç olarak da karakterin bir sonul hedef olmadığı "yeni bir varoluş dili"ne sahip kişisizleşmiş bir tiyatro ile karşı karşıya olduğumuz görülmüyor. Bu gözlemin sonucu olarak da yaşamın bıktırıcı tekrarlarla örülmüş doğasını ilan eden "yok varlıklar" gösteren bir kısır döngüye ulaşıyor.

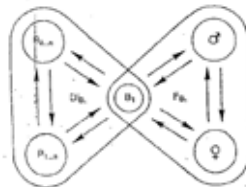
Abstract

The aim of this paper is to examine the ways how Beckett built up his characters that are accretive but necessarily coherent. After grouped Beckett's plays into two groups as the early plays that are employed relatively conventionally drawn characters and the later plays that lack external references for characters, it was concluded that for Beckett, character is not a consequential element, so his theatre is depersonalized one that has a "new language of being". The only result of this observation is a vicious cycle that enables his them to have an absent presence manifesting the repetitious nature of life.

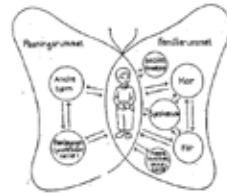
* Okutman Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Yabancı Diller Bölümü

Bu çalışmanın asal amacı olan Beckett'in karakter yaratımı araştırması tiyatronun sosyolojik, kültürel ve psikolojik dayanaklara oturtulmuş bir ürün olduğu fikri bağlamında ele alınmalıdır. Dramatik karakter çözümlemesinin en radikal yöntemleri, onları birebir gerçek insan olarak düşünmek veya gerçekle ilgisi olmayan, bütünüyle sanat ürünü yaratılar olarak ele almaktır. Gerçekte, karakter çözümlemesinin başlangıç noktası bu iki uç yöntemin arasında bir yerde olmalıdır. Bu iki başlangıç noktasının karşıtlığı sanat ve yaşam, kamusal ve özel kimlik ve organik ve mekanik kendilik modelleri tartışmalarını şekillendirmiştir. Dramatik karakterin ne kadar kurgusal veya sanat ürünü olduğunun ötesinde onun bir veya daha fazla varoluş ortamına yerleştirilmiş olması gerekir. Gerçek yaşamda, bireyler kendilerine biyolojik bir kimlik sağlayan en az bir sosyal rol üstlenmek zorundadır. Bu rolün gerçekleştirilme biçimi kişisel kimliğin ifade edilmesine olanak sağlar. Rol kendi başına kendisinin karakteristiği değildir, ancak kişinin karakteristiğidir. Tiyatroda geleneksel karakter düşüncesi içsel deneyim ile dışsal görünümün eşleşmesi olartak ele alınır. Kısaca, geleneksel sahne karakteri gerçek insanın temsilcisi olmalıdır. Üçüncü bin yılın hemen başında, gerçek insan kimdir? Veya çağıcı insan kimdir?

Bu soruyu yanıtlamak için lütfen aşağıdaki iki şekle birkaç saniye bakın, bakışlarınızı uzaklaştırın ve hangisini seçtiğinize karar verin. Tercihinizin nedeni nedir? Örneğin, sağdaki 2. şekli mi seçtiniz? Çocuk ve kelebek gibi tanımlanabilir biçimleri nedeniyle mi? Bu şekiller hoş mu? Size hoş ve nazik veya bunun gibi bir şeyi mi hatırlattı? Veya sağdaki 1. şekli mi tercih ettiniz? Çünkü daha basit bir yapıya mı sahip? İki üçgen ve onları birleştiren bir çember kolayca tanımlanan geometrik şekler mi? Daha soyut bir güzellik mi? Duygusal olarak daha mı uzak? Daha mantıklı ve bilimsel olarak net iletiler mi veriyor?



Şekil 1



Şekil 2

BECKETTYEN KARAKTER YARATIMI

Bu iki şekil oldukça karmaşık olan çocuk sosyalleşmesi sorusuna öğretim açısından iki farklı stratejiyi temsil etmektedir. 1. şekil iki psikolog tarafından (Langsted & Sommer, 1988) geliştirilmiştir ve 2. şekil bir pedagoğ tarafından yapılmıştır (Jensen, 1993).

Psikologlar çocuğun sosyalleşmesini kelebeğe benzeyen soyut bir şekilde resmeder. Soldaki D-kanadı çocuğun aile dışındaki günlük yaşamını temsil eder. Sağdaki F-kanadı aileyi temsil eder. B-“beden” üzerinde çalışılan merkezdeki çocuğu temsil eder. Oklar etkileşim süreçlerini gösterir. B2: öteki çocukları, P1: görevlileri, B1: çocuk, ♂ baba, ♀ annedir.

Pedagoğ Langsted ve Sommer'in şeklini bir kelebek haline götürmek için model olarak kabul etmiştir. Onun sol kanadı da diğer çocukları ve profesyonel görevlileri kapsamaktadır. Ve onun sağ kanadı büyükbaba ve büyükanne, kardeşler, amca-dayı ve teyze-halayı kapsayacak şekilde genişletilmiştir.

Sosyal bilimlerde çalışanlar otomatik olarak birçok kişisel eşleştirme yapabilecekleri 2. şekli tercih etmektedir. Ve eğer kelimeleri okuyacak zamanınız olduysa (anne, baba v.b.) anlık eşleştirmeler zinciri genişleyerek artar ve imgeler çok daha kısa zamanda sosyal veya müspet bilimlerden insanların genelleme, özetleme ve belirginleştirme alışkanlıklarına çok daha fazla hitap edecektir. Duruma göre değişen farklı şekilleri kendimiz için çizebiliriz, fakat kesin bir yere kadar (tiyatro araştırmacıları da dahil olmak üzere) her iki biçimi de kendimizi ifade etmek için kullanırız. Beynin farklı bölümlerini kullanır ve bunlar arasında çok süratle geçiş yaparız.

Fakat genelde “insan” neye benzer? Bu bir insan resmidir, bir homunculus.



Şekil 3 Homunculus

Tabii ki bu en büyük organı beyni olan ortalama bir insanın resmidir. Fakat Homunculus'u bir insan metaforu olarak kullanarak bazı genel işlevleri de tanımlamayı beraberinde getirecektir. İnsanın ayakları yere basmalıdır (büyük ayaklar) ve günü yakalamalıdır (büyük eller). Onun görüşü ve duyuşu keskin (büyük gözler ve kulaklar), güçlü bir gözlemlerini, arzularını ve amaçlarını ifade etme yetisi (büyük ağız) ve bunları üretken biçimde yapmak (cinsel organlar). Bu yetilerden esinlenerek, insanın birbiriyle etkileşim halinde olan niteliklerini ortaya çıkartmak mümkündür.

MÜHENDİS

- Biçimlendirme
- Yönetim
 - o Planlama
 - o Organizasyon
 - o Koordinasyon
- Matematik hesaplama
- Bilinçli algılama
- Düşünsel hazırlık

ANALİZ

KİŞİSEL KİMLİK

SİHİRBAZ

- Eylem
- Kişisel gelişim
 - o Duygusal anlaşış
 - o İçgüdü
 - o Gözlem
- Müzikal/Sanatsal duygu
- Bilinçaltı duygulanım
- Anlık tepki

SENTEZ

Bu nitelikler insanı analiz ve sentez yapma becerileriyle donatır ve bu da hem bir kazanım sürecinin sürecin varlığını hem de sonunu belirler. Hedefler sonları gösterir (kazanım) ve stratejilerin parçalarıdır. Strateji, bir girişimin uzun vadeli hedef ve amaçları için kararlılık ve eylem süreçlerinin buna göre adapte edilmesi ve kaynakların süregelen hedeflere adanmasıdır. Strateji ya bir plan veya açık yol haritalarının geliştirildiği planlama durumu ya da kesin olarak düşünülmemiş ve sistematik olmayan ancak alınan önemli kararlarla birlikte gelişen bir evrim sürecidir. (Robbins, 1990, s. 121–22–26). İnsanın asıl hedefi onu toplumda varedecek bir kişisel kimlik kazanmaktır. Bir kere kimlik kazanılınca, insan diğer niteliklerini sadece önceki kazanımları korumak için değil ayrıca evrime uğrayan stratejisine bağlı olarak yeni hedeflere ulaşmak için kullanacaktır.

BECKETTYEN KARAKTER YARATIMI

Geleneksel olarak, gösteren dramatik karakter sonsuza kadar sürekliliğe evrime uğrayan strateji-hedef-kazanım döngüsünün özünde yatmaktadır. Dramatik karakter mimetik önermeler üstüne kurulu edebi bakış açılarını hem besler hem de destek olur. Uzun zaman için psikolojik itkileriyle olay örgüsünün ilerlemesini sağlayan gösteren dramatik karakterden daha doğal bir şey olmadığı kabul edilmiştir. Bu geleneksel karakter anlayışı hala revaçtadır. Sonuç olarak, eleştirmenler, sanki gerçek olanla kurgusal olan arasında hiç fark yokmuş gibi, tiyatrodaki "karakterden" değil "insandan" söz etmeye başlar

Beckett karakterleri nadiren kesin, tanımlanabilir sosyal kimlikler üstüne kurulduğu ve daha kesin olarak onun oyunlarının tanımlanabilir sonuçları olmadığı için Beckett karakterlerinin çözümlenmesi için kesin bir başlangıç noktası belirlemenin güçlüğü tartışmalıdır. Onun karakterleri hukuksal, pedagojik ve ekonomik bağlamda sosyal rolleri olmayan soyut bir evrene ait kesin sanatsal varlıklar veya sahnede yaşama mahkum karakterler olarak tanımlanabilir. Bu nedenle geleneksel olarak onun gelenek dışı oyunları dünya tiyatrosu tarihinde sadece sınıflandırma yapabilmek uğruna sadece sanatsal ürünler olma imasını da içerecek biçimde "uyumsuz" olarak nitelendirilmiştir. Böylece, Beckett'in eserleri, bazı yorumlarda, son raddesinde kötümserdir. Eğer yazar kötümserse, eğer onun oyunları düz ve soyut bir evrene yerleştirilmişse, eğer karakterlerin kimliği yoksa, neden insanlar hala tiyatrolara onun oyunlarının izlemeye giderler? Neden Beckett'in yarattığı karakterler geleneksel karakter tanımlama biçimine karşı dururlar? Geleneksel yöntemler Beckett'in karakterlerini çözmek için uygun değildir. Onun yegâneliği okuyucuya/seyirciye Beckett mimesisini anlamasını sağlayacak yegâne bir okuma biçimi gerektirir. Beckett'in amacı karakterlerin kimliği olmadığı, ancak kimliksizliğin ve varolmamanın farkında olduğu bir evreni işaret etmektir. Daha açıkça belirtmek gerekirse, Beckett dramatik karakterden arındırılmış bir tiyatro oluşturamaz fakat özneliliğin daha ustaca görünümüne göre yeniden damıtır. Oyunlarında, karakterler sosyal veya diyalog olguları olarak veya aklın çok daha derinlerinin arkeolojisi olarak ortaya çıkarlar. Onlar, sunulan varolma gerçeği bağlamında karakterize edilirler.

Onun karakterlerinin gerçek insanlar veya gösteren karakter gibi en azından bir hedefi vardır, fakat hedeflerine ulaşmak için gerekli niteliklerin tamamıyla veya yeterli düzeyde donatılmamışlardır. Tüm mühendislik ve sihirbazlık niteliklerinin hepsine birden sahip olmalarına izin verilmez. Godot'u Beklerken'de iki asıl karakter, Vladimir (Didi olarak da bilinir) and Estragon (Gogo olarak da bilinir) hakkında çok az bilgi sahibi oldukları Godot'u beklerler. Bekleme eylemi onların stratejisinin bir parçasının olmasına rağmen, listedeki diğer niteliklere sahip değildir. Bu nedenle ne beklemeyi bırakabilirler ne de beklemeyi sonlandıracak bir başka strateji üretebilirler. Fakat, yaşadıkları durumun farkındadırlar "wait till we know exactly how we stand".¹ Oyun Sonu'nda Clov dışında tüm karakterler hareketsizdir. Onlar bütünüyle bir kimlik üretecek veya strateji geliştirecek niteliklerden yoksun bırakılmıştır, çünkü Clov'un oyunun başında dediği gibi "bitiyor olmalı"dır ve Hamm yankıladığı gibi "sonuna geldik". Onlar kendilerine bir kimlik ve yeni bir strateji sağlayacak bir son beklerler. Krapp'ın Son Bandı'nda, yaşlı adam Krapp "gelecekte bir akşam" bantlara kaydettiği günlüğünü dinler. Krapp 60. doğum gününü de muhtemelen bir son aramaktadır, fakat geçmişi acı bir başarısızlıktır. Bir zamanlar sahip olduğu tüm nitelikleri yitiren Krapp 39. doğum gününde sahip olduğu kimliğini koruyamaz.

Beckett'in bilinen ilk oyunları tüm aykırılıklarına rağmen yine de geleneksel mimetik anlayış dâhilinde kurgulanmıştır. Bunun sonucunda, ilk oyunlarında karakterler tiyatro binasından seyircilerle birlikte onların sonsuza kadar arkadaşları olarak çıkıp gitmelerine olanak veren belirsiz oyun sonları sayesinde sadece sahnede gerçek değil kısmen hayata gerçek konumdadır. Seyirci "[oyunların] farklı bir mekanda ve zamanda geçtiğinin farkında olmalıdır"², bununla birlikte onlar kendilerine özgü varoluşlarında gerçektir.

Diğer taraftan, Beckett karakterleriyle özdeşleşme bir kimliğe sahip olmanın ve/veya sahip olmak için zaman harcama suçunu kabul etmek anlamına geleceğinden istenmeyendir. İronik olarak, herkes kendilerini onlardan üstün hissettikleri sürece Beckett karakterleriyle arkadaşlık etmekten gurur duyacaktır. Bu bağlamda,

¹ S. Beckett, *Waiting for Godot*, s. 14.

² Hatzenbeller, J., *Beckett and Brecht: Keeping the Endgame at a Distance*.

BECKETTYEN KARAKTER YARATIMI

Beckett karakterleri karşı kahraman değildir, ancak onlar basitçe ancak basite almadan öteki olarak tanımlanabilir. Seyirci onlarla özdeşleşmenin gereği olmadığı, sadece arkadaşlık edebilecekleri gerçeğinden mutlu olur. Vladimir ve Estragon genellikle seyircinin/okuyucunun aklına tiyatro binasının dışında bir şeyin gerçekleşmesini bekledikleri veya sosyal rollerinin gereklerini yerine getirmekte eksik kaldıkları zamanlarda gelir. Lucky ve Pozzo, Hamm ve Clov uygarlaşmış toplumlarda ezen-ezilen ilişkisinin bir paradisi olarak kabul edilebilir. Pozzo kötü patol iken Godot'un kendisi Didi ve Gogo'yu sonsuza kadar beklemeye mahkum ettiği için en kötüsü, ayrıca onlara yaşama devam etmeleri için bir neden vermesinden dolayı en hayırlısı olarak kabul edilebilir. Gogot'un iyi ve kötü yönünün ikiliği onu sahne dışı gösteren karaktere yaklaştırır. "Gitmeliyiz, gidemeyiz" ikiliğinin de Didi ve Gogo üstünde aynı etkiyi yarattığı söylenebilir. Oyun Sonu'nda, karakterler görece daha spesifik ve aykırı karakteristik niteliklerle bezenmiştir böylece onların eylem nedenleri daha gerçekçi biçimde tanımlanabilir. "Ayrılmalıyız, ayrılamayız" ikiliği güçlkle yürütülen ilişkilerinin merkezindedir. Krapp ise görece daha fazla gösteren Beckett karakteridir ve geçmişinden memnun olmayan yaşlı bir adamın paradisisidir.

Beckett'in son oyunları birçok yönden farklılaşmıştır ve bu oyunlar hakkındaki tartışmalar dramatik olandan ayrılarak şiir üstüne yoğunlaşmıştır. Biçimci eleştirmenler bu oyunları "söz sanatı ve tiyatro sanatı en sonunda birleşti" diye tanımlarlar ve bu oyunlar nesir dramatik şiir olarak kabul edilir. Bu nedenle, bu oyunlar karakter analizi için uygun değildir.

Sonuç olarak, Beckett karakterleri kendi varlık ortamlarında gerçekçidirler. İçine yerleştirildikleri durumların gerçeklikle ilişkisi vardır. Dahası, eğer uygarlaşmanın protez eklentileri göz ardı edilirse, katışıksız gerçeği gösterdikleri ortaya çıkar. Daha önce söz edildiği gibi, sosyalleşme ister soyut isterse somut şekilde tanımlansın kaçınılmazdır. Belirli bir kimliğe sahip ve gerekli niteliklerle donatılmış geleneksel dramatik karakter Langsted ve Sommer'in çocuğun sosyalleşmesinin somut figürüne benzer. Beckett karakterleri ise Jensen'in soyut şekliyle yakından ilişkidir.

İronik olarak her iki Őekil, Beckett veya öteki oyun yazarlarının amacı insanı sosyalleŐme sűrecinde gűstermektir. Beckett iin sosyalleŐme hitir, fakat acı ve ızdırap doludur. Onun karakterleri, sűzde uygarlaŐmıŐ aŐşam yemeklerini yedikten sonra Antik Yunan veya Shakespeare oyunlarını lűks tiyatro binalarında izleyen ve gece olunca huzur iinde evlerinde uyuyan, borsa endeksi veya karlı bir terfiden baŐka hibir sorunları olmayan Homunculus tarafından kolayca kaybedenler olarak tanımlanabilir. Fakat Beckett karakterleri Auschwitz'de, Afrika'nın alık eken insanları arasında, Vietnam'ın dikenli ormanlarında, zulűm yıllarında Bosma'da, ve daha kesin olarak űzgűrlűk sunulan Irak'ta mimesisin gerekten utandıėı yerlerde kelimenin tam anlamıyla gerektir. Bu nedenle, kendi gereėini ve bizim Beckett karakteri dediėimiz kendi onlarını yaratır.

Bibliyografya

Beckett, Samuel, *Waiting for Godot, Faber and Faber, Lpndon, 2006.*

Hatzenbeller, Jodi, *Beckett and Brecht: Keeping the Endgame at a Distance*

http://www.cord.edu/faculty/steinwan/inv12_hatzenbeller.htm

Eriřim Tarihi: 22.10.2006.

