




# Büchner'den Koltès'e Karşı-Kahraman: Woyzeck ve Roberto Zucco'ya Karşılaştırmalı Bir Bakış

## The Anti-Hero on Büchner to Koltès: A Comparative Look at Woyzeck and Roberto Zucco

Melike Saba AKIM<sup>1</sup> 



<sup>1</sup>Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü, Tiyatro Tarihi ve Teorisi Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: M.S.A. 0000-0003-2275-237X

### Corresponding author:

Melike Saba AKIM,  
İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü, İstanbul Medeniyet Üniversitesi Kuzey Kampüsü, Ünalın Mah. Ünalın Sok. D-100 Karayolu Yanıyl 34700 Üsküdar/İstanbul.  
E-mail: melikesaba@gmail.com

Submitted: 19.03.2022

Accepted: 26.04.2022

**Citation:** Akim, M. S. (2022). Büchner'den Koltès'e karşı-kahraman: *Woyzeck* ve *Roberto Zucco*'ya karşılaştırmalı bir bakış. *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi - Studien zur deutschen Sprache und Literatur*, 47, 165-188. <https://doi.org/10.26650/sdsl2022-1090268>

### öz

Georg Büchner'in 1836 tarihli yarım kalan oyunu *Woyzeck*, konusunu Johann Christian Woyzeck'in gerçek yaşam öyküsünden alır. Beraber yaşadığı kadını öldüren Leipzig'li Woyzeck'in davası Alman basınına uzunca bir süre meşgul etmiş, 18 ay süren dava sonucunda Woyzeck 1824 yılında halka açık bir biçimde başı kesilerek idam edilmiştir. Bernard-Marie Koltès'in 1988 tarihli son oyunu *Roberto Zucco*, konusunu İtalyan seri katil Roberto Succo'nun gerçek yaşam öyküsünden alır. Annesini bıçaklayarak, babasını boğarak öldüren Succo, 1980'li yıllarda İtalya ve Fransa'da seri cinayetler işlemiş; özellikle 1986 yılında Fransız basınına oldukça meşgul etmiş; 1988 yılında kendisini plastik bir poşetle boğarak intihar etmiştir. Çalışmada, yaklaşık 150 yıl arayla yazılan bu iki oyun, yapısal paralellikleri ve karşı-kahraman (anti-hero) olgusunun zamanın ruhuna bağlı olarak nasıl başkalaştığı gözetilerek incelenmiştir. Klasik tragedyalarda bulunması beklenen *hamartia* (trajik hata), *anagnorisis* (tanınma), *peripeteia* (baht dönüşü), *pathos* (tutku) gibi temel kavramlardan kalkarak, trajik kahraman ve karşı-kahraman prototipleri *Woyzeck* ve *Roberto Zucco* örnekleri üzerinden karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Bu doğrultuda, trajik kahraman figürünün karşı-kahraman olarak terslenirken eksiltilen ve/veya korunan nitelikleri tartışmaya açılmıştır. Çalışmanın bir yan izleği olarak, modernist dram özelinde, karşı-kahramanın karşı-karaktere ve nihayetinde oyun kişisine doğru evrimi üzerinde durulmuştur. Son olarak, karşı-kahraman *pharmakos* (günah keçisi) figürü ekseninde ele alınarak, klasik tragedya yasalarının söz konusu iki oyunda çalışıp çalışmadığı ve oyunların trajik niteliği oluşturulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Georg Büchner, Bernard-Marie Koltès, Woyzeck, Roberto Zucco, Karşı-kahraman

### ABSTRACT (ENGLISH)

*Woyzeck*, written in 1836, is an unfinished play by Georg Büchner, the plot of which is based on the real-life story of Johann Christian Woyzeck, who killed the woman he lived with. His case occupied the German press for a long period. After an 18-month trial, he suffered a public beheading in 1824. *Roberto Zucco*, written in 1988, was the last play by Bernard-Marie Koltès. Its plot was inspired by the real-life story of Roberto Succo, who stabbed his mother and strangled his father to death. Succo



committed serial murders in Italy and France in the 1980s; he occupied the French press, particularly in 1986, and finally committed suicide in 1988 by suffocating himself with a plastic bag. This study examines *Woyzeck* and *Roberto Zucco*, written approximately 150 years apart, by considering their structural parallels and how the anti-hero phenomenon altered depending on the zeitgeist. Based on concepts of classical Greek tragedy, including *hamartia*, *anagnorisis*, *peripeteia*, and *pathos*, this paper considers the tragic hero and anti-hero prototypes in these plays. The author also reviews the qualities of the tragic hero figure diminished or preserved through the reversal process of presenting the anti-hero. As a side theme of this study, the paper elaborates on the transition process from anti-hero to anti-character, particularly in modernist drama. Finally, the article contemplates whether the rules of classical tragedy work in this context and examines the tragic essence in the two plays by considering the anti-hero in the light of the figure of the scapegoat—*pharmakos* in Greek.

**Keywords:** Georg Büchner, Bernard-Marie Koltès, *Woyzeck*, *Roberto Zucco*, Anti-hero

## EXTENDED ABSTRACT

Büchner wrote in Germany—the homeland of romanticism and idealism in the first half of the 19<sup>th</sup> century. His writings range far beyond that of the other writers of his time, conceptually and stylistically. By creating an anti-hero like *Woyzeck*, he overthrows all the noble values that Enlightenment thought ascribes to humanity. For the first time, he overtly acts to shine a bright light upon the isolated humans of modern drama. In Büchner's fictional world, unlike the revolutionary period in which he lived, the idea of free will had no place. He sees man as a prisoner of fatalism and determinism. His characters are puppets in the hands of unknown forces, and they have no personalities. (Sayın, 1999, p. 121). These are the ancestors of the modern tragic anti-character we recognize from the plays of Beckett, Adamov, and Ionesco: *Woyzeck* is the first anti-hero, destined to wander forever in a labyrinth with no exit.

The fictional universe of Koltès, who was writing in the 1980s, 150 years after Büchner, is compatible with the characterization of his time by the loss of values. From this recent past—which is but a short distance from our time—to the present, the individual is far from being only the victim of nature, society, and class inequality. The anti-hero is distilled from our times and fits the postmodern zeitgeist. Despite performing epic acts, he desires only to be erased and rebels in order to be absent; thus, the tragic is transformed. In Koltès, the tragic life of the central character unfolds far beyond the tragedy of the modernist anti-hero—that is, the state of being a puppet held captive by unknown forces. Instead, it reveals itself in the longing for non-existence.

*Woyzeck* and *Roberto Zucco* have parallel plots and dramatic structures. *Woyzeck* is considered a pioneering work of both realistic and impressionist drama. The protagonist, *Woyzeck*, exhibits traits in contrast to those of the classic hero. According to Steiner,

“Büchner was the first who brought to bear on the lowest order of men the solemnity and compassion of tragedy” (Steiner, 2013, p. 322) and *Woyzeck* is “the first real tragedy of low life” (p. 321). In this respect, *Woyzeck* is also the first proletarian (anti-)hero in the history of drama; his passive resistance creates an anti-hero prototype for the journey from Büchner to Brecht. For instance, Eagleton says, “plebeian protagonists are for the most part social rebels” (Eagleton, 2003, p. 98). However, the passive-aggressive tone in *Woyzeck*’s resistance and the absence of a clear consciousness accompanying his actions separates him from the classical hero’s knowing and doing style and brings him closer to the modern character’s not knowing and not doing state of being. In the passage of time from Büchner to Beckett, the subject who thinks, establishes civilizations, stands against the social order, and desires a new one becomes fragmented. His consciousness is frozen and action has ended, but tragic despair remains.

*Roberto Zucco* is also close to impressionist drama because of its episodic structure; however, it can also be viewed as a contemporary tragedy with epic elements (Wodnicka, 2013, p. 35; Haleva, 2012, p. 82). Hegel writes, “it is the honor of these great characters to be culpable” (Hegel, 1975, p. 1215). The classical hero embraces the necessities of his tragic mistake (*hamartia*) with a passion in the extreme (*pathos*). In that sense, the dramatic character Zucco is very close to the ancient tragic hero. A crystal-clear mind accompanies Zucco’s *pathos*: the desire to perish that determines each of his deadly actions. In terms of the correlation between consciousness and action, Zucco differs from both *Woyzeck* and the modernist anti-character.

The scapegoat—that is, the *pharmakos*—is acknowledged as having an implicit influence at the root of the tragedy form. Both *Woyzeck* and Zucco coincide in terms of uncanny *pharmakos* characters and their dual nature. *Woyzeck*, as the inevitable victim of class inequality, is both victim and savior—typical of the *pharmakos*. Zucco, in contrast, is an altogether different kind of *pharmakos*, who has come to take revenge on the modern world: he is a child who kills his parents, an innocent monster, and a prophet who sacrifices himself. Koltès creates a killer-hero by melding together the hero and anti-hero.

## Giriş

Georg Büchner'in ölümünden bir yıl önce, 1836 yılında yazmaya başladığı düşünülen ve yarım kalan oyunu *Woyzeck*, konusunu Johann Christian Woyzeck'in gerçek yaşam öyküsünden alır. 1821 yılında beraber yaşadığı kadını öldüren Leipzig'li Woyzeck'in davası Alman basınını uzunca bir süre meşgul etmiş, 18 ay süren dava sonucunda Woyzeck 1824 yılında halka açık bir biçimde başı kesilerek idam edilmiştir.

Bernard-Marie Koltès'in ölümünden bir yıl önce, 1988'de yazdığı son oyunu *Roberto Zucco*, konusunu İtalyan seri katil Roberto Succo'nun gerçek yaşam öyküsünden alır. Annesini 32 kez bıçaklayarak, babasını ise arabasını kendisine ödünç vermeyi reddettiği için boğarak öldüren Succo, 1980'li yıllarda İtalya ve Fransa'da seri cinayetler işlemiş; özellikle 1986 yılında Fransız basınını oldukça meşgul etmiştir. 1988 yılında hapisneden kaçma girişiminde bulunur ve çatıdan düşerek yaralanır. Aynı yıl hücrelerinde kendisini plastik bir poşetle boğarak intihar eder.

Yaklaşık 150 yıl arayla yazılan bu iki oyun, salt böylesine tesadüfi ortaklıkları bakımından değil, yapısal paralellikleri ve karşı-kahraman [anti-hero] olgusunun zamanın ruhuna bağlı olarak nasıl başkalaştığını gözlemleyebilmek bakımından da incelemeye değer görünüyor.

19. yüzyılın ilk yarısında, romantizm ve idealizmin anavatanı Almanya'da yazan Büchner, *Woyzeck* gibi bir karşı-kahraman yaratarak Aydınlanma düşüncesinin insana atfettiği tüm yüce değerleri çağının çok ötesinde bir kavrayışla alaşağı etmekte, neredeyse ilk kez modern dramın yalnız insanını tüm çıplaklığıyla gün yüzüne çıkarmaktadır. Büchner'in kurgusal dünyasında, yaşadığı dönemin aksine, özgür irade düşüncesine yer yoktur. "Zincire vurulmuş olsa bile hürdür insan diyen Schiller'in aksine, Büchner insanı fatalizmin ve determinizmin esiri olarak görür. İpleri bilinmeyen güçlerin elinde birer kukla olan Büchner'in insanların 'Ben'leri, kişilikleri yoktur." (Sayın, 1999, s. 121). Büchner'de oyun kişisi, Beckett'in, Adamov'un, Ionesco'nun oyunlarından bildiğimiz modern karşı-karakterin atasıdır: Çıkışsız bir labirentin içinde dönüp durmaya mahkûm bir ilk karşı-kahramandır *Woyzeck*.

Büchner'den 150 yıl sonra, 1980'li yıllarda yazan Koltès'in kurgusal evreni ise değerler yitimi ile karakterize olan çağının gerçekliğiyle ve düşünsel atmosferiyle uyumludur. Günümüzden pek de uzak olarak niteleyemeyeceğimiz bu yakın geçmişten şimdiye, modern

dramın 'yalnız insan'ı artık tabiatın, toplumun ve sınıfsal eşitsizliğin kurbanı olmanın çok ötesindedir. Karşı-kahraman, çağının ruhuyla uyumlu bir şekilde erimiştir. Epik eylemlerde bulunsa dahi başkaldırısıyla ancak silikleşmeyi arzulamaktadır. Trajik olan başkalaşmıştır. Koltès'te trajik, modernist karşı-kahramanın trajedisinin—bilinmeyen güçlerin esiri bir kukla olmaklığın—çok ötesinde, bir olamayışın, yokluğun arzulanışında açığa çıkar.

Çalışmada, söz konusu bu iki oyunu karşı-kahraman olgusunun 150 yıl içindeki dönüşümünü gözeterek incelemek, iki oyun arasındaki yapısal paralellikleri soruşturmak ve nihayetinde günah keçisi (*pharmakos*) kültüründen hareketle Büchner'den Koltès'e trajik kahraman figürünün niteliği üzerine düşünmek amaçlanıyor.

### **Woyzeck: Oyun Metni ve Dramatik Yapı**

*Woyzeck*'in tamamlanmamış bir oyun olduğunu hatırlatarak başlamakta yarar var. Bugün *Woyzeck* olarak bilinen oyun metni son halini Büchner'in ölümünden çok sonra aldı. Sahnelerin diziliminin, oyunun başlangıcının ve finalinin aslında nasıl olduğu bir muamma; nasıl olması gerektiği ise hala tartışılıyor.<sup>1</sup> Oyun daha çok 1922 yılında Fritz Bergemann tarafından düzenlenmiş haliyle biliniyor ve kabul görüyor; öte yandan 1967 yılında Werner R. Lehmann tarafından yeniden düzenlenen versiyonun (Büchner, 1986, s. 199-226) aslına daha yakın olabileceği düşünülüyor. Bergemann'ın düzenlediği, bilinen versiyonda oyun *Woyzeck*'in Yüzbaşı'yı tıraş ettiği sahneyle (H4, E5) açılıyor; finaldeyse *Woyzeck* sevgilisi Marie'yi öldürdükten sonra intihara teşebbüs ediyor. 1961'de Hasan Kuruyazıcı tarafından Türkçeleştirilen *Woyzeck*'te, tarihlerden de anlaşılabilirdi üzere Bergemann düzenlemesi esas alınmış. Lehmann'ın yeniden düzenlediği versiyonda ise oyun *Woyzeck*'in Andres'le çalı çırpı topladığı "Açıklık Bir Yer, Uzakta Kent" (H4, E1) sahnesiyle—yani Bergemann düzenlemesindeki ikinci sahneyle—açılıyor ve oyun finalinde *Woyzeck*'in intihar teşebbüsü yer almıyor. Bu yazıda, Bergemann'ın düzenlemesini ve dolayısıyla Hasan Kuruyazıcı çevirisini (Büchner, 1982) esas almak daha doğru görünüyor; zira Lehmann düzenlemesi çokça ses getirmiş olmasına rağmen henüz Türkçeleştirilmedi.

1 Büchner'den geriye kalan elyazmalarında *Woyzeck*'e ilişkin dört taslak metin bulunur. Bu taslak metinler Büchner literatüründe H1, H2, H3 ve H4 olarak anılmaktadır. Taslak metinlerin ilk ikisi (H1 ve H2) *folio* formatında sayfalara yazılmış metinlerdir. Üçüncü taslak metin (H3) *quarto* formatında tek bir sayfadan ibarettir. Dördüncü taslak (H4) ise altı çift taraflı *quarto* formatında ve Büchner tarafından düzenlenmiş bir taslak metindir. İlk taslak metinde (H1) toplam 21 epizot bulunmaktadır; ana karakterler Louis ve Margreth olarak geçer. İkinci taslak metin (H2) 9 uzun epizottan oluşur; ana karakterler *Woyzeck* ve Louise'tir ve Doktor ile Yüzbaşı karakterleri ilk kez bu taslakta görülür. Üçüncü taslak metin (H3) yalnızca iki bağımsız epizottan oluşmaktadır. Son taslak metinde (H4) 17 epizot bulunmaktadır; ana karakterler ise artık *Woyzeck* ve Marie'dir. Epizotlar arasında bazı boşluklar bulunmaktadır; oyunun finaliye cinayetle kapanmaz. (Büchner, 1986; Patterson, 1990, s. 144).

*Woyzeck*, dramatik yapı bakımından klasik bir biçim göstermez. Olaylar birbirini klasik neden-sonuç ilişkisine göre izlemez; dramatik yapı küçük epizotlar halinde kurulmuştur ve her bir epizot âna özgü panoramik, neredeyse sinematografik bir anlatım içerir. Bu yapıyı oyunun tamamlanmamış ve sonradan düzenlenmiş olmasıyla ilişkilendirmek doğru olmaz; çünkü Büchner'in taslak metinleri dikkate alındığında oyunun en başından itibaren bu formda tasarlandığı açıkça görülmektedir. Örneğin Şâra Sayın, Volker Klotz ve E. Scheuer'e referans vererek, *Woyzeck*'in 'atektonik dram' özelliği gösterdiğini ve dolayısıyla dramda neden-sonuç ilişkisine göre kesintisiz devam eden bir ana eylem olmadığını yazar (Sayın, 1999, s. 16). Bu durum, dramın seyirciye çeşitli anlara tanıklıklar, yakın planlar ve kimi zamansa panoramik görüntüler / tablolar sunarak ilerlemesini sağlamaktadır. Söz konusu bu parçalı anlatıda, rastgele bir düzenle birbiri ardına eklenmiş izlenimi veren epizotlar tutarlı bir bütünlük içindedir ve nihayetinde seyircinin zihninde panoramik bir izlenim / tablo oluşur.

Bu yönüyle çağının oldukça ötesinde olan *Woyzeck* ekspresyonist dram özelliği gösterir: Dramatik yapının Strindberg'e özgü istasyon modeline benzer tasarımı dikkat çekicidir. Bilindiği gibi istasyon modelinde birey gündelik gerçeklikten kopmuştur ve bu kopukluk dramın eylemine yansır. Eylem, ayakları yere basmayan bireyin oradan oraya sürüklenişini yansıtacak biçimde, dağınık bir yapı içinde sunulur. Bu yapıda nedensellik ilişkisi, zamanda ve mekânda tutarlılık aranmaz. Öte yandan Bergemann düzenlemesinde oyun, söz konusu bu ekspresyonist niteliğinin yanı sıra, natüralist drama özgü bir gerçeklik duygusu sağlamak adına konvansiyonel bir dramaturji gözetilerek kurulmuştur. Dolayısıyla *Woyzeck*, istasyon modelini çağırıştıran atektonik yapısına rağmen natüralist dramın en erken örneği olarak da değerlendirilmektedir. Örneğin, oyunun ilk sahnesi olarak *Woyzeck*'in Yüzbaşı'yı tıraş ettiği sahne seçilmiştir; çünkü bu sahne seyirciye *Woyzeck*'in kim olduğunu ve sınıfsal konumunu tüm açıklığıyla gösterir (Patterson, 1990, s. 145). Elindeki ustura bıçağıyla *Woyzeck*, oyunun tekinsiz atmosferine ve kanlı sonuna işaret edercesine sahnededir. İç mekânda (Yüzbaşı'nın odası) geçen bu sahne, Patterson'un da işaret ettiği gibi dördüncü duvar ilkesiyle ve tüm detaylarıyla kurulabilecek dekoruyla beraber düşünüldüğünde natüralist bir oyun için mükemmel bir açılış sahnesidir (Patterson, 1990, s. 145).

Bergemann düzenlemesinde epizotlar mekânı belirten bir başlıkla adlandırılmıştır; başlıklarda bazen kişi ve zaman bilgisi de verilir. Büchner'in elyazmalarında bu başlıkların *didaskali* olarak epizot başlarında, parantez içinde verildiği görülmektedir. Epizot başlıkları sahnenin geçtiği mekâna işaret ettiğinden sahnenin atmosferini kuran temel

belirleyenlerdendir. Bu düzenlemede toplam 27 epizot bulunur; Tablo 1’de epizot başlıkları sırasıyla görülebilir:

**Tablo 1:** *Woyzeck* oyununda (Bergeman düzenlemesi) epizot isimleri ve sırası

1	Yüzbaşının Odası	15	Doktorun Avlusu
2	Açıklık Bir Yer, Uzakta Kent	16	Kışlanın Avlusu
3	Kent	17	Meyhane - (Bando Çavuşu, Woyzeck, Halk)
4	Barakalar, Işıklar, Halk	18	Eskici Dükkânı
5	İyice Aydınlatılmış Barakanın İçi	19	Marie’nin Odası
6	Marie’nin Odası	20	Kışla
7	Doktorun Odası	21	Sokak
8	Marie’nin Odası	22	Göl Kıyısında Keçiyolu - (Marie, Woyzeck)
9	Sokak - (Yüzbaşı, Doktor)	23	Marie’nin Odası - (Deli, Çocuk, Woyzeck)
10	Marie’nin Odası - (Marie, Woyzeck)	24	Meyhane
11	Nöbetçi Kulübesi - (Woyzeck, Andreas)	25	Göl Kıyısı
12	Meyhane	26	Sokak
13	Açıklık Bir Yer	27	Göl Kıyısı - (Mübaşir, Doktor, Yargıç)
14	Kışlada Bir Oda - (Gece, Andres’le Woyzeck aynı yatakta)		

Şara Sayın’a göre oyundaki “sahnelerin her biri bağımsız, kendi içlerine kapalı birer daire, birer çember gibidirler.” (Sayın, 1999, s. 25). Buna göre, Marie’nin öldürülmesi olayı en geniş çember olarak merkezde yer alır ve tüm diğer sahneler bu çemberin etrafında aynı dairesel hareketle dönmektedirler. Sayın, sahnelerde konvansiyonel anlamda bir art arda ilerleme saptanamadığını ve fakat dramatik gerilimin her bir sahnenin kendine has atmosferinden doğan karşılıklarla sağlandığını belirtir (Sayın, 1999, s. 27).

E. Scheuer’e göre ise kesintisiz ilerleyen bir ana eylem yerine *Woyzeck*’te üç ayrı eylem kanalı bulunmaktadır (Scheuer’den aktaran; Sayın, 1999, s. 17). Woyzeck’in eylem hattı, Marie’nin eylem hattı ve çevresel eylemler olarak düşünülebilecek bu üç koldan dramın protagonistini Woyzeck ile ilgili olanı oyunun ilk yarısında çok etkin değildir. Şara Sayın, oyunun başında yalnız Marie ile ilgili olan eylem kanalının etkin olduğunu, Woyzeck’in eylem kanalınınsa dramın ikinci kısmında başladığını yazar. Marie’nin öldürülmesiyle bu iki eylem kanalı birleşirler. Çevresel eylemler kanalıysa Yüzbaşı, Doktor, Bando Çavuşu, Deli ve halkın dahil olduğu kolektif eylemlerden oluşur (Sayın, 1999, s. 17-18). Bu kanal oyunun başından sonuna kadar etkindir ve hem Marie’nin hem Woyzeck’in eylem hattına sürekli olarak eşlik eder.

## Karşı-Kahraman *Woyzeck*: Düzenin Kaçınılmaz Kurbanı

*Woyzeck*, pek çok bakımdan çağının ilerisinde bir metindir. Georg Büchner'in 24 yıllık kısa yaşamı (1813-1837) Alman idealizminin göbeğine denk gelmiştir; dönemin hâkim sanat anlayışı Romantizm'dir. Bu yıllarda dramatik literatür *Fırtına ve Coşku* (Sturm und Drang) hareketi etkisindedir ve Büchner hiç kuşkusuz zamanını Schiller, Lenz, Wagner gibi proto-romantiklerin oyunları ile hemhâl olarak geçirmiştir. Örneğin, Goethe'nin *Faust*'u 1832'de—Büchner 19 yaşındayken—tamamladığını düşünürsek, Büchner'in 1836 yılında—ve 23 yaşındayken—yazdığı *Woyzeck*'in dönemine göre ne kadar ayrıksı bir metin olduğunu çıkarsayabiliriz.

Bilindiği üzere Alman idealizmi ve Aydınlanma düşüncesi, 'insan' fikrine inanır. Akli kurucu bir ilke olarak benimser ve toplumsal yaşamın düşünce ekseninde düzenlenebileceği idealine sarılır. *Fırtına ve Coşku* (Sturm und Drang) hareketi ise Aydınlanma'ya özgü rasyonalizme eleştirel bir tutum takınarak doğayı ve insan tabiatına özgü tüm güdü ve dürtüleri coşkuyla benimser. Aydınlanma düşüncesi insanı salt akılla kutsamaktadır; oysa insan dehâsı ancak tabiatla birlikte gerçek anlamda açığa çıkacaktır. Zira medeniyetin baskıladığı doğayı kucaklayabilen insan, salt aklını değil duygularını da kullanabilecektir. Şu halde denilebilir ki, Büchner'in çağdaşları, insan dehâsını sonsuz bir inançla yüceltmektedir.

İşte Büchner, 'insan' fikrine ilişkin tüm bu kutsiyeti *Woyzeck* ile alaşağı eder. *Woyzeck* karakteri ne bir dehâdir ne bir kahraman. Dramın protagonisti ilk kez böylesine olumsuz verilir: İnsan ilk kez böylesine acz içinde ve düşük yaratılışıyla karşımızdadır. *Fırtına ve Coşku*'nun akla adeta savaş açarak tabiatı, irrasyonel güçleri, duygu ve sezileri savunan dâhi insanı, esasında Homeros çağının epik kahramanının ya da Ortaçağ romanslarındaki kahraman şövalyenin, basitçe söylersek kahraman mitinin bir uzantısıdır. *Woyzeck*'in dramın protagonisti olmanın dışında, bu kahramanlarla hiçbir ortak yanı bulunmamaktadır. Büchner evreninde insan, altın çağını yaşayan bilim ve tekniğin yüksek potansiyelinin ardında saklı kalan, önemsenmeyen gündelik yaşam gerçeğine gömülü haldedir. Orta sınıf ahlakınca idealize edilen akıl, erdem, bilim ve teknik gibi tüm değerler, yoksulluk içinde oradan oraya savrulan alt sınıfın gündelik yaşamında değersizdir; çünkü karın doyurmamaktadır:

WOYZECK: Biz yoksul insanlar. ... Bakın, yüzbaşım: Para, para! Kimin parası yoksa ...  
Hadi, yalnızca ahlakla getirin insanı dünyaya da görelim. Ama eti de var insanın, kanı



da var. Yine de mutsuz kılınmış bizim gibiler bir kez, hem bu, hem öbür dünyada, öyle geliyor ki bana, göğe de çıksak biz, yalnızca gök gürlemesine yardım ederdik. (Büchner, 1982, s. 4-5)

Büchner'in *Woyzeck*'inde doğa temasının baskın bir yer kapladığı hiç kuşkusuz. Fakat romantizme özgü doğa vurgusundan farklı olarak, *Woyzeck*'te doğa, sosyal sınıfla birlikte düşünülmesi gereken organik bir bütündür. *Woyzeck*, bilinçli bir düzeye doğaya yönelen ve içgüdülerinin ayırdına varan romantik kahramanın aksine, ait olduğu sınıfın tabiatı gereğince ve gündelik yaşantı onu sürüklediği için hareket eden, silik bir zavallıdır. Düzenin insanca yaşama hakkı tanıdığı sınıfın dışında kalan *Woyzeck* için erdem, Sayın'ın sözleriyle, "ancak belirli bir sosyal düzende gelişebilecek" bir edinimdir (Sayın, 1999, s. 19). Dolayısıyla, *Woyzeck*'in tabiatına özgü içgüdülerinin tıpkı kendi yaşantısı gibi korkunç ve acımasız oluşu, doğanın işleyişi gereği kaçınılmaz bir zorunluluk olarak karşımıza çıkar. Büchner bu anlamda iflah olmaz bir deterministtir. Oyunda *Woyzeck* gibi alt sınıfa ait tüm oyun kişileri (Marie, Andres vb.) kendi doğalarının, yani ekonomik ve sosyal yaşantılarının zaruri bir sonucu olarak var olur, o şekilde konuşur, o şekilde düşünür, o şekilde davranırlar. Büchner, toplumsal yapının çürümüşlüğüne açıkça eleştirdiği *Woyzeck*'te klasik neden-sonuç ilişkisini bu yönüyle ele alır: Doğa romantiklerin düşündüğü şekliyle salt uygarlığın unutmak/aşmak istediği tabiatın ya da insanlığın ilkel halinden ibaret değildir, ya da doğanın nedensel yasaları salt pozitif bilimler evreninde değil her yerde aynı katılıkla işlemektedir. Topluma sistematik bir biçimde etki eden ekonomik, ideolojik, sosyal, politik vb. her türden dinamiği bir 'neden' ve her bir yaşantıyı başlı başına bir 'sonuç' olarak ele alır Büchner ve bu yönüyle düşünüldüğünde, dramda biçimsel olarak klasik neden-sonuç ilişkisini gözetmemiş olmakla birlikte, nihayetinde katı bir determinist portresi çizer. Öyle ki, Karl Marx'ın *Das Kapital*'inden 30 yıl önce yazılmış olmasına rağmen oyunun neredeyse Marksist determinist bir tonu olduğunu ve *Woyzeck*'in Batı dramı tarihinin ilk proleter protagonistini olduğunu söylemek mümkündür (Eagleton, 2003, s. 139). Tam da bu sebeple, *Woyzeck* geçtiğimiz yüzyıl başında Alman oyun yazarı Gerhart Hauptmann, marksist teorisyen Georg Lukács gibi isimlere esin kaynağı olmuş, Lukács oyunu sosyalist gerçekçi bir başyapıt olarak nitelmiştir (Scanlan, 1997).

*Woyzeck*'te söz konusu bu determinist tona katı bir fatalizm eşlik eder. *Woyzeck* düzenin bir kurbanıdır; 'düzen dışı' ise olasılık olarak bile mümkün değildir. Dünyanın doğudan batıya doğru dönmesi, zamanın ileriye doğru akması gibi, toplumsal düzenin işleyişi de ancak böyledir: adaletsizdir. Hiç kaçarı yoktur, büyük balık küçük balığı yer. Örneğin Doktor tıbbi ihtirasları uğruna *Woyzeck*'i bir denek hayvanı gibi kullanır; geçim

sıkıntısı çeken Woyzeck içinse deneklik bir ek gelir kaynağıdır çünkü nikahsız yaşadığı Marie'ye ve bebeğine bakmak zorundadır. Öte yandan Marie için akli sağlığını günden güne yitiren fakir bir adamla yaşamaktansa düzenli bir maaşı olan Bando Çavuşu'yla birlikte olmak daha akıl kâdır. Ya da haftalar boyunca sadece bezelyeyle beslenen bir insan (Doktor'un bezelye deneyi) sevgilisinin kendisini aldattığını elbette akıselim bir halde karşılayamayacaktır: Halüsinasyonları günden güne artacak, kafasının içindeki imgeler (bıçak) fısıltılara, fısıltılar öldür emirlerine (bıçakla!) dönüşecek, nihayetinde Woyzeck tüm bunlara bir son vermek isteyecek ve sevgilisi Marie'yi defalarca bıçaklayarak öldürecektir. Böylesi bir düzende kahraman mümkün değildir ve dahası, düzen yapı taşlarını kurbanlar üzerine örer. İşte söz konusu bu işleyişin durdurulamazlığı, diğer bir deyişle, düzenin çıkışsızlığı neredeyse bir tür yazgı hükmündedir ve Büchner'in 21. yüzyıl varoluşçu yazarlarıyla göbek bağı bu fatalist tavır oluşturur.

BÜYÜKANNE: Gelin bakalım, yumurcaklar! ... Bir zamanlar yoksul bir çocuk varmış, annesi de yokmuş, babası da, herkes ölmüş, hiç kimse kalmamış yeryüzünde. Herkes ölmüş, çocuk da gece gündüz aranmış durmuş. Bakmış yeryüzünde kimse yok, o da gökyüzüne çıkmak istemiş, Ay dede ahbap ahbap göz kırpmış ona; sonunda Ay dedeye vardığında bakmış, Ay dede çürük bir tahta parçası. Bunun üstüne kalkmış güneşe gitmiş, güneşe vardığında bakmış, güneş solmuş bir kasımpati. Yıldızlara vardığında bakmış, yıldızlar da küçük, parlak sinekler, çaylağın onları yaban eriği ağacına taktığı günden beri sallanıp duruyorlarmış orada. Bunun üstüne yeryüzüne geri dönmek istemiş, ama yeryüzü devrilmiş bir oturağa benzemişmiş. Tek başına kalmış çocuk. Oturmuş bir yere, ağlamış, hâlâ da orada oturuyor, hem de yapayalnız. (Büchner, 1982, s. 16-17)

Sokak sahnesinde Büyükanne'nin çocuklara anlattığı bu masala göre dünya yoksullar için yalnızlıktan, ölümden ve sonsuza dek ağlamaktan ibarettir. 20. yüzyılın ortasına kadar modernist karşı-karakter aynı çıkışsızlığa gömülüdür ve Kafka'dan, Camus'ye veya Beckett'e, insan varoluşunun trajedisi aynı zorunluluk yasaları üzerinden anlatılır; tek fark 20. yüzyılın ortasına gelindiğinde Büchner'deki Marksist determinist tavrın varoluşçu bir nihilizme dönüşecek olmasıdır. Düzenin kaçınılmaz kurbanı (yoksul) insan, 20. yüzyılda (sınıfsal konumundan soyutlanmış bir halde) ipleri bilinmez güçlerin elinde birer kukla olarak karşımızdadır.

*Woyzeck*'in "modern tragedyanın bütün sorununu yeni bir açıdan ortaya koyan bir oyun" olduğunu söyleyen George Steiner, şayet "Büchner olmasaydı, Brecht de

olmayabilirdi” diye yazar (Steiner, 2010, s. 205-206) ve Ibsen, Strindberg ve Çehov’a uzanan yolun Büchner’le açıldığına dikkat çeker (s. 219). Büchner’in oyunları tragedya ve modern dram arasında bir kilit taşıdır; bir dönem kapanmakta, başka bir dönem açılmaktadır. Modern dramın Ibsen’den Beckett’e değin varacağı bu yeni rotada kahraman karaktere—ve en nihayetinde oyun kişisine, anti-kahraman da anti-karaktere doğru evrilmiştir. Dolayısıyla bu noktada dramın protagonisti Woyzeck’i hem bir ilk karşı-kahraman hem de bir ilk karşı-karakter olarak düşünmek gerekir. Steiner, modern dramla birlikte tragedyanın ölümünü ilan eder ve Ibsen, Strindberg ve Çehov oyunlarında tragedya formunun iflas ettiğini öne sürer. Modern dramın vardığı son durak olarak düşünebileceğimiz Sartre, Camus ve Beckett’le başlayan varoluşçu geleneği ise genel olarak dram kategorisinde değerlendirmedeğinden bu oyunlarda trajik olanın izini sürmeye girişmez. Öte yandan *Woyzeck*’i, protagonistinin epik veya trajik kahraman prototipiyle ortaklaşan özellikleri bulunmamasına rağmen, “yoksul yaşama ilişkin ilk gerçek tragedya” olarak değerlendirir (s. 207). Bilindiği gibi antik tragedya, “trajik ıstırapın yüksek mevkilerde olan kişilere has, kasvetli bir ayrıcalık” (s. 207) olduğunu varsayar. Woyzeck ise alt sınıftandır ve antik tragedya/komedyayı ayırımı gereğince Woyzeck gibi alt sınıftan biri tragedyanın değil ancak komedyanın konusu olabilir. Bununla birlikte, Steiner’e göre “tragedyanın ciddiyet ve merhametini en alt tabakadan insanların emrine veren ilk kişi Büchner’dir” (s. 208). Antik tragedya özü trajik kahraman özellikleriyle uyumsuzluk göstermesine rağmen Woyzeck’in “çektığı azap, ona doğasında olmayan bir özelliği, düşüncelerini açıkça ifade edebilme yeteneğini bahşetmektedir” (s. 211). Tuhaf bir biçimde Steiner, Woyzeck’in trajik niteliğini Büchner’in dili kullanım biçimiyle açıklar. Klasik tragedya formunun dili şiirdir ve Büchner tiyatro dilinde bir devrim yaratarak düzyazı formunu kullanır. “Klasik tragedya ve Shakespeare tragedyasında birçok karakter bildiklerinden çok daha fazlasını söyleyip koşuk biçim ve retorik tarafından yükseklerde taşınmış gibi görünürken, Woyzeck’in acıdan kıvranan ruhu, beyhude bir çabayla dilin kapılarını yumruklamaktadır” (s. 208). İstırap içindeki Woyzeck, örneğin Yüzbaşı ya da Doktor gibi kültürlü kişilerin acı konuşabilme yeteneğinden -sınıfı gereği-yoksundur; fakat tüm dilsizliğine rağmen sürekli sessizliğini bozmaya çalışmaktadır, “emrindeki kelimeler, hislerindeki baskı ve acımasızlık karşısında yetersiz kalmaktadır” (s. 212). “Woyzeck’in acısı, sözlerin yüzeyi üzerinde birikir ve her nasılsa orada durur”; çünkü “karanlık düşlerde de çığlıklarımız boğazımızda düğümlenir”; “bizi kurtaracak kelimeler, idrak etme yetimizin hemen ötesinde kalırlar”; “Woyzeck’in trajedisi budur ve bu durumdan sözel bir dram yaratmak, cesur bir düşüncedir” (s. 212). *Woyzeck*’teki dil kullanımına, protagonistin sessiz ve bir anlamda kekeme diline dair Steiner’in tespitleri kuşkusuz çok yerindedir; çektığı ölümcül ıstırapın ifadesinde, aksak kelimelerinin

kifayetsizliği hiç kuşkusuz çok sarsıcıdır; ve fakat *Woyzeck* trajik bir karşı-kahramansa şayet, bunu salt dil kullanımındaki tercihlerle açıklamak yeterli görünmüyor. Steiner, Antik Yunan külliyatı içinde tragedya olgusunu mutlak biçimde ortaya koyan eserlerin dahi sınırlı sayıda olduğu (s. X), ya da Racine'den sonra tragedya çağının kapandığı (s. XIII) gibi tragedya ve trajik olan üzerine oldukça kesin görüşler bildirmiş bir isimdir. Bu minvalde düşünüldüğünde klasik tragedyanın yasalarını her bakımdan çiğneyen bir oyunu "yoksul yaşama ilişkin ilk gerçek tragedya" olarak değerlendirişinin gerekçelerini, yine tragedyanın yasalarıyla açıklaması daha isabetli olabilirdi. Steiner oyunu bu yasalara başvurarak değerlendirseydi, tıpkı Ibsen, Çehov, Strindberg ve Beckett oyunlarına yaklaşımı gibi *Woyzeck*'i de tragedya kategorisinin dışında tutmak durumunda kalacaktı; öte yandan *Woyzeck*'le öncülen modern dram geleneğinde trajik niteliğin bulunmadığını öne sürmek bugünden bakınca pek de tutarlı görünmüyor. Makalenin son bölümünde, karşı-kahramanı günah keçisi (*pharmakos*) figürü ekseninde düşünecek ve klasik tragedya yasalarının bu makalenin konusu olan iki oyunda çalışıp çalışmadığı, trajik niteliğin nasıl bir yerden açığa çıktığı gibi sorulara odaklanacağım. Fakat öncesinde, Bernard-Marie Koltès'in *Roberto Zucco* oyununu da serimlemek gerekiyor.

### **Roberto Zucco: Oyun Metni ve Dramatik Yapı**

Bernard-Marie Koltès'in yazın uğraşı dilin ve dramatik yapının sınırlarını zorlamakla geçmiştir. Ne konvansiyonun içinde kalarak ne de konvansiyonun dışına taşarak yazmaktan imtina etmeyen Koltès için tiyatro bir deney alanı gibidir: Dili tüm ihtişamı ve imgelere dayalı dramatik yoğunluğuyla, barok şiire özgü bir belirsizlikle kullanmaktan, ya da dilin kendi grameri içinde gedikler açarak çokanlamlılığa yaslanan yapıbozumcu bir tavır geliştirmekten çekinmez. Oyunlarında klasik, barok ve modern unsurlar bir aradadır; buna ilaveten bu durum bir bütün olarak ele alındığında başlı başına postmodern bir unsur olarak öne çıkmaktadır. *Pamuk Tarlalarının Issızlığında*, kendi ifadesiyle, dramaturji üzerine çokça düşünmeden yazılan 18. yüzyıla özgü bir diyalogtur örneğin (Koltès, 2018, s. 59; Koltès, 1999, s. 8); *Ormanlardan Hemen Önceki Gece* soluksuzca söylene duran, başlamayan ve bitmeyen bir cümledir; *Çöle Geri Dönüş* barok öğelerle dolu modern bir vodvildir, vb. Burada ele alınacak olan son oyunu *Roberto Zucco* ise epik öğeler içeren çağdaş bir tragedya (Wodnicka, 2013, s. 35; Haleva, 2012, s. 82) olarak nitelenebilir.

*Roberto Zucco*, tıpkı *Woyzeck* gibi epizotlar halinde yazılmıştır. 15 epizottan oluşan oyunda epizotların her birine ait bir başlık bulunmaktadır:

**Tablo 2:** Roberto Zucco oyununda epizot isimleri ve sırası

1	Kaçış	9	Dalila
2	Annenin Öldürülmesi	10	Rehine
3	Masanın Altında	11	Anlaşma
4	Müfettişin Melankolisi	12	Gar
5	Birader	13	Ophelie
6	Metro	14	Tutuklama
7	İki Kız Kardeş	15	Zucco Güneşte
8	Tam Ölmeden Önce		

Epizotlardan oluşan bu yapı göz önünde bulundurulduğunda, *Roberto Zucco*'nun da dramatik yapı bakımından klasik bir biçim göstermediği; olayların birbirini klasik neden-sonuç ilişkisine göre izlemediği görülür. Ana eylem kesintili olarak ilerler. Anlatı klasik anlamda çizgisel bir zaman üzerinde yol almaz; zaman bir epizottan diğerine doğru sıçramalarla akar. Tıpkı *Woyzeck*'te olduğu gibi, oyunda yine ekspresyonist dramın istasyon modeline yakın bir yapı söz konusudur. Her bir epizotun kendine has bir atmosferi vardır ve bu atmosfere gözle görülür bir gerilim eşlik eder.

*Roberto Zucco*'da ana eylemi başlatan olay, Zucco'nun hapisshaneden kaçışıdır. Oyun, 'kaçış' ve 'tekrar tutuklanma' arasındaki Zucco'ya, yani kendi anne ve babasını ve bir çocuğu öldüren seri katile odaklanmaktadır. Bu noktada oyunun eylem hattının iki koldan ilerlediği söylenebilir: 1- Zucco'nun hapisshaneden kaçışı, 2- Zucco'yu arayış (Zucco'nun yokluğu). Öte yandan aynı ikilik *Woyzeck*'tekine benzer bir biçimde de ele alınabilir: 1- Zucco'nun hapisshaneden kaçışı, 2- Kız Çocuğu'na tecavüz (Zucco'yu arayış). Yani ikinci eylem hattını oluşturan 'Zucco'yu arayış' aynı zamanda Kız Çocuğu'nun hikayesini içermektedir; tıpkı *Woyzeck*'teki Marie'nin öyküsünün *Woyzeck*'in eylem hattına paralel olarak takip edilmesi gibi. Yine *Woyzeck*'teki gibi bu ikili aksın dışında kalan bir çevresel eylemler katmanı bulunmaktadır. Fakat *Roberto Zucco*'da bu ikili aksta yer alan—Kız Çocuğu dahil—tüm diğer kişiler boyutsuz çizilmiştir ve dramda kendi isimleriyle yer almazlar<sup>2</sup> (Annesi, Abi, Baba, Anne, Yaşlı Adam, Şık Bayan, İri Cüsseli Adam, Sabırsız Pezevenk, Telaşlı Orospu, Melankolik Müfettiş, Bir Müfettiş, Bir Komiser, Birinci Gardiyan, İkinci Gardiyan, Birinci Polis, İkinci Polis, Erkekler, Kadınlar, Orosputar, Pezevenkler, Tutuklu ve Gardiyan Sesleri). Tüm bu kişiler ekspresyonist drama özgü istasyon modelinde olduğu gibi, oyunda yalnızca belirli sahnelerde görünür, o sahnedeki işlevlerini tamamladıktan

2 *Woyzeck* oyunundaki Marie karakteri ise en az *Woyzeck* karakteri kadar derinlikli verilmiştir; oyundaki tüm diğer kişiler ise boyutsuzdur.

sonra kaybolurlar. Örneğin "Metro" sahnesindeki Yaşlı Adam yalnızca o sahnede görünür, Zucco'yla metroda bir bankta oturup sohbet ederler, oyundaki işlevi böylece tamamlanır ve Yaşlı Adam'a oyunda bir kez daha rastlamayız. Ya da Roberto Zucco'nun Annesi yalnızca "Annenin Öldürülmesi" sahnesinde; Bayan yalnızca "Gar" sahnesinde görünürler. Oyunda çok boyutlu verilen, dramın göbeğinde adı ve soyadıyla var olan tek bir karakter vardır, Roberto Zucco; ve pek çok ekspresyonist dramda görüldüğü gibi o da oyun boyunca tüm bu farklı sahnelerde yer alır, deyim yerindeyse istasyonlarda ilerler; ve fakat bu yolculuk Zucco'nun karakterini geliştirmez (Kozak, 2003, s. 183). Oyunun açılışında gördüğümüz Zucco'yla oyun finalindeki Zucco arasında çokça bir fark yoktur. Zucco, konvansiyonel dramda rastladığımız türden bir karakter değişimine uğramaz.

### **Karşı-Kahraman *Roberto Zucco*: Yokluğun Arzulanişı**

*Roberto Zucco*, hapishanenin önünde nöbet tutan iki gardiyanın konuşmalarıyla açılır. Gardiyanlar konuşmaya dalmıştır ve Zucco önce hapishanenin çatısında yürürken; ve sonra bir bacanın ardında gözlerden yiterken görünür. Gardiyanlar firarı fark ettiklerinde Zucco çoktan görünmez olmuştur. Kaçış başlıklı bu ilk sahne metinlerarasılık bağlamında düşünüldüğünde iki kült oyuna referans verir. İlk referans *Hamlet*'dir: Bilindiği üzere *Hamlet*, Elsinore Kalesi surlarında nöbet tutan iki askerin konuşmalarıyla açılır; nöbeti bir süre sonra Horatio ve Marcellus devralır ve nöbet sırasında ölen kralın hayaleti görülür. Hayalet savaş zırhı ve miğferiyle, hiç konuşmaksızın oradadır ve kendisine yöneltilen soruları cevapsız bırakır. Hem vardır hem yoktur; bir görünür bir görünmez. Hayalet metaforu, varlıkla yokluk arasındaki mevcudiyeti/namevcudiyeti ile sahneye bilinmeyenin tekinsizliğini taşır. Koltès, hapishaneden kaçan ve yaşadığı müddetçe görünmez olmayı arzulayan Roberto Zucco ile *Hamlet*'in kral babasının hayaletini üst üste bindirir. Çünkü mesele olmak ya da olmamaktır; varlıkla yokluk arasında, görünmez olmayı, silinmeyi, hayalet olmayı arzulayan, kaçış halinde bir karşı-kahraman vardır sahnede. İkinci referans *Godot'yu Beklerken*'dir. Bilindiği gibi oyun, gelip gelmeyeceği ya da var olup olmadığı bilinmeyen *Godot*'yu bekleyiş üzerine kuruludur. Vlademir ve Estragon hep aynı güne başlar ve her gün *Godot*'yu beklerler; çünkü oyunun açılış cümlesinde de söylendiği gibi, "yapacak bir şey yok"tur. *Roberto Zucco*'da nöbet tutan gardiyanların arasında geçen konuşmalar, tuhaf bir biçimde Vlademir ve Estragon'un diyaloglarını anırtır:

BİRİNCİ GARDİYAN: Bir şey duydun mu?

İKİNCİ GARDİYAN: Yok.

BİRİNCİ GARDİYAN: Hiçbir zaman bir şey duymuyorsun.

İKİNCİ GARDİYAN: Sen bir şey duydun mu?

BİRİNCİ GARDİYAN: Yok da, bir şey duyuyormuşum gibime geliyor.

İKİNCİ GARDİYAN: Duydun mu, duymadın mı?

BİRİNCİ GARDİYAN: Kulaklarımla duymadım ama bir şey duyduğumu düşündüm.

İKİNCİ GARDİYAN: Düşündün mü? Kulakların olmadan?

BİRİNCİ GARDİYAN: Sen hiçbir zaman düşünmüyorsun zaten, bu yüzden hiçbir şey duymuyor, hiçbir şey görmüyorsun.

İKİNCİ GARDİYAN: Hiçbir şey duymuyorum çünkü duyulacak bir şey yok, hiçbir şey görmüyorum çünkü görülecek bir şey yok. Burada da olmamız gereksiz, bu yüzden birbirimizi yiyip duruyoruz. Tamamen gereksiz; tüfekler, sessiz sirenler, herkesinki kapalıyken bizim açık kalan gözlerimiz. Olmayan bir şeyi gözlemek; duyulacak bir şey yokken kulakları dikmek bana gereksiz geliyor. [...] (Koltès, 2018, s. 27-28)

Nöbet tutan gardiyanlar tıpkı Vlademir ve Estragon gibi sikkindir, anlamsızlığa gömülü bir halde, "yapacak bir şey yok"tan "duyulacak bir şey yok", "görülecek bir şey yok"a varacak bir gereksizlik hissiyle bekleyişin tekinsiz kaygısını duyumsarlar. Koltès, hem Hamlet'in hayalet babasının hem de varlığı ya da yokluğundan emin olunamayan Godot'unun tekinsiz *aurasını* Roberto Zucco'ya giydirir. Böylece oyun, açılışından itibaren karşı-kahramanın temel motivasyonunu seyircisine duyumsatır; görünmez olmayı, hayaletli şeffaflığı, eriyerek yok olmayı arzulayan tekinsiz bir protagonisttir Roberto Zucco. Metaforik olarak düşünülüğünde, annesiyle evlenip öldürdüğü kendi babasına dönüşerek "kendi kendini üretmiş bir varlık olma noktasına" yaklaşan Oedipus'un aksine (Eagleton, 2003, s. 364), önce babasını, oyunun açılışındaki firar sahnesinden sonraysa annesini öldürerek kendini hiç var olmamış kılmayı, kendini dünyadan silmeyi arzulamıştır. Metro sahnesinde bu arzusunu tüm açıklığıyla Yaşlı Adam'la paylaşır:

ZUCCO: Ben normal ve akli başında bir oğlanım bayım. Hiçbir zaman dikkat çekmedim. Yanınızda oturuyor olmasaydım beni fark eder miydiniz? Her zaman yaşamının en iyi yolu bir cam kadar şeffaf olabilmek, taş üzerinde bir bukalemun gibi, duvarlardan geçebilmek, ne renk ne de koku sahibi olmak diye düşünmüşümdür, insanların bakışı içinizden geçmeli ve arkanızı orada yokmuşsunuz gibi görmeli. Şeffaf olmak zor bir iştir, bir meslektir, eski, çok eski bir düştür görünmez olmak. [...] (Koltès, 2018, s. 42)

Öyleyse ilk etapta sorumuz şu: Söz konusu bu *pathosa*, yani Roberto Zucco'nun eylemlerini belirleyen bu yok olma tutkusuna<sup>3</sup> eşlik eden dinamikler nelerdir? Oyunun protagonistini Antik Yunan'ın büyük trajik kahramanlarıyla ortaklaştıran; beri yandan Zucco'yu bir karşı-kahraman olarak günümüze bağlayan yönleri nelerdir? Büchner'in Woyzeck'inden yakın geçmişe, karşı-kahraman olarak Zucco hangi bakımlardan modernist karşı-karakterden ayrışır ve ortaklaşır? Yazının devamında bu sorulardan hareketle, karşı-karakterin ve nihayetinde trajik olanın evrimi üzerine akıl yürütmeye çalışacağım.

Hegel, "suçlu olmak, büyük kahramanların onurudur" diye yazar (Hegel, 1975, s. 1215). Antik Yunan tragedyalarından aşına olduğumuz kahraman prototipinin olmazsa olmaz unsuru, neredeyse her bakımdan üstün ve mükemmel yakın yaradılışının onu felakete sürükleyecek bir eksiklik içeriyor oluşudur: Prometheus'tan Agamemnon'a, Oedipus'tan, Antigone'ye tüm büyük kahramanların mutlak surette bir *hamartiası* vardır: Kahramanın öyküsünü biricik kılan niteliği, kahramana özgü bu trajik hatada saklıdır. Çünkü kusursuz kahramanın öyküsünün ilgi çekici olması pek de mümkün değildir. Dramatik eylemin selameti açısından düşünüldüğünde trajik hata, kahramanı mistik gökyüzünden bilindik yeryüzüne savuran, onu tanrılardan ayırıştırır, ona "insan olma" niteliği katan bulunmaz bir mücevher gibidir ve dramatik eylemin seyirci için ilginç olan kısmı tam da buradan türer. Şayet kahramanın trajik hatası olmasaydı, öyküsü tragedya yazarını cezbedecek eylemleri içermiyor olacaktı ve bu öykünün seyirci için deyim yerindeyse ibretlik niteliği de bulunmayacaktı. Hegel'in sözlerinden hareketle devam edersek, şu halde büyük kahramanın onuru, her ne koşulda olursa olsun bu eksikliğin gerektirdiği şekilde davranacak olmasından gelir. Kahraman, trajik hatasının gereksinimlerini aşırılık noktasında bir tutkuyla (*pathos*) sahiplenir.

Roberto Zucco'nun *hamartiası* başından beri oradadır: Oyun açıldığında ilk günah (Baba'yı öldürmek) zaten işlenmiştir ve trajik hata, çoktan hata olmaktan çıkıp suç dönmüştür. Roberto Zucco, onurunu *hamartiasından* alan trajik kahramana özgü nitelikleriyle karşımızdadır: Baştan sona asla vazgeçmez, eğilip bükülmez, modernist karakterin içsel gel-gitlerini yaşamaz, eylemlerini psikolojizme gömülü bir güdülenme belirlemez. Neyi niçin arzuladığını, eylemlerin nereye varacağını ve nereye varmak istediğini çok iyi bilmektedir. Woyzeck'le karşılaştıracak olursak, örneğin Zucco'nun

3 Burada sözcüğü kontrol edilemeyen şiddette açığa çıkan duygulanım, diğer bir deyişle ihtiras, tutku anlamlarında kullanıyorum. Söz konusu bu kuvvetli duygulanım, ya da daha doğrudan söylersek, karakterin bu patolojik aşırılığı sonucunda tragedya bir veya bir dolu zincirleme olayla/felaketle kapanacaktır.



durumunda bilinç yitimi söz konusu değildir; “normal” ve “aklı başında” olduğunun bilinciyle öldürmektedir. Oyunun başındaki ve sonundaki Zucco, oyun sonunda arzuladığı ereğe varmış olmasını saymazsak, aynı kişidir. Bu da Zucco’yu hem tutarlı hem de sabit bir karakter yapar.<sup>4</sup> Bu nitelik, bir yönüyle Prometheus, Antigone gibi trajik kahramanların ülküsellik noktasındaki tutkularıyla ortaklığı bakımından, bir yönüyle de ekspresyonist drama özgü değişime uğramayan protagoniste denk düştüğünden ilgi çekicidir. Yine *Woyzeck* örneğinde protagonistin karşı-kahramandan ziyade karşı-karaktere daha yakın olduğunu, çünkü faili olduğu büyük eylemlerinin, bozuk düzenin içinde kayboluşun bir sonucu olarak açığa çıktığını hatırlatmakta yarar var. Burada kahraman prototipine özgü bilinçli bir istençten ziyade, modernist dramın çıkışsız, akli karışmış, kuklalaşmış oyun kişisine özgü bilinç yitimi söz konusudur ve *Woyzeck* bu anlamda bir ilk örnektir. Nitekim bilinçsiz de olsa eylemeye devam eden bu ilk karşı-kahraman/karakter 20. yüzyılda eyleyemez hale gelecek; dramın asal unsuru olan eylem yerini eylemsizliğe bırakacaktır. Bu anlamda, bir karşı-kahraman olarak Roberto Zucco, yazıldığı dönem için bir istisnadır. Çünkü değerler yitimiyle karakterize olan bir çağda (postmodernite) artık kahraman ve dahası karakter çoktan aşınmıştır: Modernist dramın son örnekleri oyun kişileriyle, yani eylemekten vazgeçmiş çıkışsız bireylerle, parçalanmış bilinçlerle, yitik öznelere doludur.

Öyleyse Roberto Zucco’nun *pathosuna*, yani eylemlerini belirleyen yok olma arzusuna, çok ayık bir bilincin eşlik ettiğini söyleyebiliriz. Bu noktada, klasik tragedyalarda bulunması beklenen diğer bir unsur olarak *anagnorisis* üzerine düşünmek de ufuk açıcı olabilir. Tragedyalarda kahramanın bilgisizlikten bilgiye geçiş (anı), önceden bilinmeyenin bilgisine erişme, bilgiyi tanıma (anı) olarak tanımlanan *anagnorisis* unsuruna *Roberto Zucco* oyununda rastlanmaz. Kahramanın karakter eğrisinde trajik bir farkına varma anı bulunmadığı gibi, bu idrak anının peşi sıra yaşanacak olan *peripeteia* (baht dönüşü) noktası da bulunmaz. Kanlı eylemlerinin hiçbir aşamasında Roberto Zucco kendine kör değildir, aslında kim olduğunu veya suç işlediğini ‘sonradan’ idrak etmez ve dahası; ne olduğunun yanı sıra ne olmadığını da bilgisine sahiptir:

[...] Ben bir kahraman değilim. Kahramanlar katildir. Giysileri kana bulamamış kahraman yoktur, kan ise dünyada görünmez olmayan tek şeydir. Dünyadaki en görünür şeydir. Her şey yıkıldığında, dünyayı kıyamet sisi kapladığı zaman, kahramanların kanla kaplı giysileri kalacaktır. [...] (Koltès, 2018, s. 42)

4 Joseph Ewen’a göre değişim eksenini üzerinden düşünülürse karakter dinamik ve sabit olmak üzere iki kategoride değerlendirilebilir. “Buna göre dinamik karakterler oyun boyunca değişim gösterirler. Sabit karakterler ise bir değişime uğramazlar, karakter eğrileri bulunmaz.” (Ewen’dan aktaran; Arıcı, 2020, s. 177).

Örneğin *Woyzeck*'te *anagnorisis* ile *peripeteia* olması gerektiği şekilde üst üstedir: *Woyzeck*, Marie'nin kendisini aldattığını idrak eder (*anagnorisis*); ve bu bilginin peşi sıra kahramanın kaderi aniden tersine döner (*peripeteia*). Böylelikle *Woyzeck*'in bilinç yitimi seyircinin gözleri önünde gerçekleşir. *Anagnorisis* sonrasında seyirci *Woyzeck*'in gerçeklik algısının bozulmasına, aklını yitirilişine tanıklık edecektir. Tragedyalarda bilgisizlikten bilgiye geçişin, karakterin patetik ruh halini tetikleyerek bilinç yitimini başlatan ana tekabül etmesi ironik olduğu kadar trajiktir de. Bilinç yitimiyle kahramanın eylemi kontrolden çıkar ve *pathos* yaşanır.

*Roberto Zucco*'ya Hegelci bir okumayla yaklaşan Kristof Jacek Kozak, klasik tragedyada çatışmanın etik boyutunun her iki tarafın da kendi içinde haklı olduğu varsayımına dayandığını hatırlatır. Tarafardan biri (devlet, dünya, toplum, vb.) kendi varlığını sürdürmek için yasal bir hakka sahiptir ve etik değeri bu hakkı muhafaza etmek üzerinden kurar. Tarafardan diğeri (kahraman) ise dini ya da ahlaki dünya görüşüne dayalı ve genellikle yeni düzen tarafından tehdit edilen değerleri savunmak üzere oradadır (Kozak, 2003, s. 184). Kozak, *Roberto Zucco*'nun da bu türden bir klasik çatışma içerdiği saptamasını yapar (s. 182). Çatışmanın bir yanında modern dünya/toplum vardır; diğer yanındaysa modern dünyanın moral değerlerini ve kutsallarını karşısına alan, acımasız bir katil. Roberto Zucco, kötü bir karakter olduğunu şüphe götürmeksizin kabul eden toplumun/dünyanın gözünden seyirciye sunulur ve modern dünyanın parametreleri açıkça verilir: her türlü suç, ama özellikle babanın katlini şiddetle reddeden bir toplum (s. 184). Hapisten kaçmış ve toplum düzenini tehdit eden katilin karşısında, çatışmanın taraflarından biri olarak modern dünya, seyircinin dünyasıyla üst üste biner (s. 184). Toplumun kutsallarına saldıran Zucco, annesini elleriyle boğar, bir kız çocuğunun ırzına geçer, bir müfettişi bıçaklayarak öldürür, gün ortasında bir parkta annesinin gözetiminde oynayan bir oğlan çocuğunu herkesin gözleri önünde öldürür, çocuğun annesini önce rehin alır ve sonra serbest bırakır, nihayetinde polislerle işlediği cinayetleri itiraf eder, tutuklanır, oyunun finalindeyse gözleri kör eden kızgın güneşin altında, hapisanenin damından aşağı düşerek/atlayarak kendini kurban eder ve hermeneutik düzlemde ele alınırsa günahlarından arınarak azizlik mertebesine erişir. Böylece Koltès, oyun boyunca "Zucco'nun suçlarını üst üste yığmaya devam ederken, içinden geçtiği dünyayı, o dünyanın sakinlerini ortaya çıkarır." (s. 187). Oyundaki diğer kişiler, seyircinin yakinen tanıdığı ve özdeşlik kurabildiği, düzenli bir toplumun bilindik sakinleridir; ancak sunulan bu gündelik yaşam gerçekliği modern dünyanın kendine atfettiği ideal düzenden çok uzaktır (s. 188). Çünkü kötülük, yalnızca toplum tarafından belirlenmiş, tanımlanmış suçlarla (cinayet, hırsızlık, tecavüz vb.) sınırlı değildir; aynı zamanda ve çok daha zehirli bir

biçimde, yurttaşlık davranışının himayesi altında meydana gelendir (s. 191). Zucco'nun çatıştığı modern dünyanın etik değerleri ve tüm kutsalları, seyircininkilerle örtüşür ve trajik çatışma, bu etik değerlerle beraber gelen gizil kötülük ile bir katilin görünür kötülüğü arasındaki gerilim üzerine kuruludur.

## Son Sözler: Trajik Günah Keçileri

Şimdiye dek, özetle, Georg Büchner'in *Woyzeck* ve Bernard-Marie Koltès'in *Roberto Zucco* oyunlarını, dramatik yapıdaki ortaklıklar ve karşı-kahraman bağlamında ele aldık. Klasik tragedya formundaki kahramanın *Woyzeck*'le birlikte karşı-kahramana, karşı-kahramanın ise 20. yüzyıl modernist dramında karşı-karaktere ve dahası oyun kişisine dönüştüğünü vurguladık. Bernard-Marie Koltès'in *Roberto Zucco* oyununun ise Georg Büchner'den Samuel Beckett'e varan modern dram rotasında seyretmediğini; oyunun klasik tragedyalardan bildiğimiz kahraman modelini 1980'li yılların postmodern ikliminde, bu kez bir karşı-kahraman olarak yeniden dirilttiğini öne sürdük. Son olarak, klasik tragedya modelini merkeze alarak ve yine karşı-kahramanın dönüşümünden hareketle; bu iki oyunu trajik kavramı ekseninde değerlendirerek yazıyı noktalamak yararlı olabilir. Bu doğrultuda, *Woyzeck* ve *Roberto Zucco* karakterlerini günah keçisi (*pharmakos*) figürü bağlamında ele alarak akıl yürüteceğim.

Tragedya<sup>5</sup> formunun köklerinde günah keçisi, yani *pharmakos*<sup>6</sup> figürünün örtük bir etkisinin bulunduğu düşünülür.<sup>7</sup> Eski Yunan dinine özgü insan kurban etme ayini olan *pharmakos* kültü, toplumsal bir musibeti ortadan kaldırmak adına seçilen 'günah keçisi'nin tanrılara adak olarak sunulması fikrine dayanır. Sembolik düzeyde toplumun günahını yükleneyecek olan *pharmakos*, "toplumsal hiyerarşinin en altındaki insanlar arasından seçilir." *Pharmakosta*, toplumun günahını yüklenme ve toplumu günahından arındırma nitelikleri bir aradadır; bu anlamda "tersine çevrilmiş bir kral figürüdür ve aynı şekilde *polis*'in esenliğiyle mükelleftir." (Eagleton, 2003, s. 360). Derrida, *pharmakos*un hem kutsal hem lanetli olduğunu yazar. Toplumu musibetten kurtararak "iyileştirdiği için yararlıdır, dolayısıyla kutlu sayılır, ona ihtimam gösterilir; kötülüğün güçlerini temsil ettiği için

5 "Keçi türküsü" anlamına gelen tragedya (*tragoidia*) sözcüğünün, keçi anlamındaki *tragos* ve türkü anlamındaki *oidie* kelimelerinden türediği bilinmektedir.

6 Tragedya ve *pharmakos* ilişkisi üzerine kapsamlı bir çalışma için bkz. (Girard, 2005).

7 Tragedya formunun *Dionysos* kültüne dayalı dini ayinlerden türediği varsayılır; fakat bu sav esasen tartışmalıdır. "Pickard-Cambridge ve Gerald Else, Yunan tiyatrosunun ayin ya da dinden, kahraman kültürlerinden, *Eleusis* türü gizemlerden ya da gerçekte *Dionysos* kültüründen türediğini düşünmek için bir kanıt olmadığını" öne sürer. (Pickard-Cambridge ve Else'ten aktaran; Eagleton, 2003, s. 359).

zararlıdır, dolayısıyla ondan korkulur, ona ihtiyatla yaklaşılır.” (Derrida, 2014, s. 89). Yani, toplumun zehri ve aynı zamanda panzehiri (*pharmakon*<sup>8</sup>) olarak *pharmakos*, “homeopatik bir çifte anlamlılığa sahiptir.” (s. 361). Antik Yunan tragedyelerinde kahraman, *pharmakos* özelliği gösterir. Charles Segal, Yunan tragedyasının büyük *pharmakos*unun Oedipus olduğunu yazar; Adrian Poole'a göre Oedipus, “canavar gibi ama yine de tanıdık olan, aynı ama ikili ve farklı bir çift anlamlılık paradigması”dır; Francis Fergusson'a göre “Oedipus figürü, günah keçisinin tüm gereklerini, parçalanmış kral ve tanrı figürünü karşılar.” (Segal, Poole, Fergusson'dan aktaran; Eagleton, 2003, s. 362); Rene Girard'a göre “kurbanlık işaretleri taşıyan Oedipus, bir kargaşa döneminde bizim basmakalıp suçlamalarımızdan birinin kurbanı olarak ününün doruğundan aşağı yuvarlanır.” (Girard, 2005, s. 65).

Georg Büchner'in oyununda protagonist Woyzeck'in klasik tragedyalarda olduğu türden bir trajik hatası, yani *hamartiası* bulunmuyor. Woyzeck'in, şayet bir suçsa, tek suç mevcut düzende alt sınıfın içine doğmuş olmak. Oyun, daha önce de belirtildiği üzere *anagnorisis* ve *peripeteia* gibi klasik tragedyalara özgü kimi unsurları içeriyor olmakla birlikte toplamda klasik tragedya formunun pek çok bakımdan dışında kalıyor; protagonistin klasik kahraman figürüyle örtüşmeyecek biçimde alt sınıftan olması da bunlardan biri. Bu noktada trajik katman, sınıf eşitsizliğine dayalı ve neredeyse kader hükmünde bir adaletsizlik olarak belirdiğinden; Woyzeck, düzenin kaçınılmaz kurbanı olarak *pharmakos* figürüyle üst üste biniyor. Hatırlatmakta fayda var; oyunun nasıl sonlandığı açık değil. Bergemann versiyonunda Woyzeck Marie'yi canice öldürdükten sonra suya girerek boğuluyor; Lehmann versiyonundaysa söz konusu bu intihar teşebbüsü yer almıyor. Bergemann versiyonundaki sahnenin intihar olup olmadığı dahi yoruma açık. Bu açıdan düşünüldüğünde oyunun, kahramanının ölümüyle sonlanan klasik türden bir finale kapanıp kapanmadığından da esasen emin değiliz. Fakat ister klasik formun içinden ister dışında kalarak düşünelim, tartışılmayacak kadar açık olan şey Woyzeck'in düzenin bir kurbanı olması. Onu dram tarihinin ilk proleter (karşı-)kahramanı yapan da yine bu niteliği: sınıflı düzen içinde yaşam savaşı verirken, sınıfsız bir düzenin habercisi olarak hem düşe kalka hem de kıra döke yitip gitmesi. Woyzeck'in pasif direnişi, yeni bir düzen için yükselen ilk çılgın olarak ele alınıyor;<sup>9</sup> ve bu ilk çılgın, değişime, devrim umuduna kapı aralıyor. Benzer biçimde, tıpkı *pharmakos* figüründe görüldüğü gibi, Antik Yunan tragedyasında da kahramanının yitiminde değişime dair bir olumlama söz

8 Derrida *Platon'un Eczanesi* metnini tıpkı *pharmakos* gibi bir çifte anlamlılık içeren *pharmakon* kavramı üzerinden kurar. Metindeki “Pharmakos” başlıklı bölüm için bkz. (Derrida, 2014, s. 83-89).

9 Georg Büchner oyunlarını sınıf çatışması ve sosyal devrim bağlamlarında “prolatoryan trajedi” olarak ele alan bir çalışma için bkz. (Hörmann, 2011, s. 258-263).

konusudur. Adrian Poole, “tragedya aracılığıyla insan hayatının değeri ve anlamsızlığı ya da amaçları ve boşluğuna ilişkin bir duyguyu yeniden hisseder ve fark ederiz” diye yazar (Poole’den aktaran; Eagleton, 2003, s. 365). Bu duygu, aynı anda armağanın ve gözdağının, kudretin ve zayıflığın birlikteliğinden açığa çıkmaktadır ve buradaki çift anlamlı yapı, Eagleton’a göre “kültürü onu çözmekle tehdit eden karanlık güçlerle birlikte olumlayarak, insan hayatını hem değerli hem de belirsiz görme anlayışıyla eski Yunanda belirgindir.” (Eagleton, 2003, s. 365).

Woyzeck’in pasif direnişi, bir yönüyle, Büchner’den sonra Brecht’e uzanan bir karşı-kahraman prototipi yaratmıştır: örneğin Eagleton’a göre “alt tabakadan gelen hikâye kahramanları, çoğunlukla toplumsal birer isyancı” (Eagleton, 2003, s. 140) olarak eylemeye devam eder. Öte yandan Woyzeck’in direnişindeki “pasif agresif” ton ve eylemine berrak bir bilincin eşlik etmeyişi, kanımca, onu klasik kahramanın ‘bilme’ ve ‘eyleme’ biçiminden ayırarak, modern karakterin ‘bilmeme’ ve ‘eylememe’ biçimine yaklaştırır. Örneğin Arthur Miller’in *Saticının Ölümü* oyununda Willy Loman, neredeyse bilmemeye eşit düzeyde bir yanlış bilinç geliştirmiştir: Yanlış bir toplumsal düzene meydan okuyan klasik kahramanın aksine, yanlış “düzene uyum sağlamaya kendine zarar verecek kadar istekli olduğu için ölümle buluşur”; “başına gelenleri çok az anlar ve bu yüzden *anagnorisis* öğretisini küçümseyerek reddeder.” (Eagleton, 2003, s. 140). Modern dramın sonuna gelindiğindeyse ne eylem ne bilinç kalmıştır; Beckett’in *Godot’yu Beklerken* örneğinde oyun kişileri, eylemek yerine, kimi beklediğini dahi ‘bilmeden’ bekler. Antik Yunan’dan beridir eylemek üzerine kurulu dramda trajik olan da eylemlerle ilişkilendirilerek saptandığından, eylemlerin olmadığı bir düzlemde trajik olanın da mümkün olmadığı düşünülür. Dolayısıyla Woyzeck’ten 20. yüzyıla dramın eyleyen ve ne için eylediğini bilen karakterden vazgeçiş, bir noktada, trajik olanın da yitimi olarak okunmuştur.<sup>10</sup> Öte yandan Eagleton’un da ifade ettiği gibi, “kim olduğunu bilmeyen Willy Loman gibi birinin ölüme gitmesi, böylesi durumlarda zaten sınırlı bir değer türü olan trajik bir öz bilinç zırhını ona geçirmekten muhtemelen daha dokunaklıdır.” (Eagleton, 2003, s. 141). Beckett oyun kişileri ise ölüme dahi gitmezler. Trajik sonun ölümle taçlandığı klasik bir düzlemde bu oyunlar trajik unsur içermez. Oysa ki 20. yüzyıl dramında trajik nitelik tam da bu yitklik halinde bulunmaktadır. Büchner’den Beckett’e uzanacak süreçte düşünen, idealleri olan, uygarlıklar kuran, düzene karşı durarak yenisini arzulayan özne parçalanmıştır: bilinç donmuş, hareket (eylem) durmuş ve geriye trajik bir umutsuzluk kalmıştır.

10 Konuyla ilgili öncü çalışma için bkz. George Steiner (2011). *Tragedyanın Ölümü*, (Çev. Burç İdem Dinçel), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bernard-Marie Koltès'in oyunlarını yazdığı dönem ise umutsuzluk sonrası bir evreye tekabül eder. Örneğin Patrice Pavis, modern dramın son aşaması sayılabilecek absürd tiyatro için "absürd tiyatro bile, saçma hala anlamlı olduğuna ve bir yorum ve dünya görüşüne seslendiğine göre, modernizme aittir (postmodernizme değil)" diye yazar (Pavis, 1999, s. 93). Artık söz konusu olan modernist dramda görülen "diyalogla monolog, iletişimle kakofoni, anlamlı anlamsız (saçma) arasındaki tartışma değildir" (s. 93); "yazarlar ya da yönetmenler, üretimlerini anlatsızlaştırmaya, bir öyküncüyü yeniden kurmaya izin verecek her türden anlatısal gösterge noktasını elemeye çalışır" (s. 96); "metin, birbiriyle çelişen, birbirine yanıt veren ve sonunda tek bir küresel anlama indirgenmeyi reddeden anlamlar dizisi olarak alımlanır" (s. 97). Nihai anlam dağılır ve merkez noktası kaybolur. Postmodernizm bu dağılmayı olumsuz bir yerden kurmaz; merkezizsizliği bir çaba olarak ortaya koyar. Modernitenin kendine nihai bir varış noktası tayin etme, dünyaya yönelirken sabit kutuplar (anlamlar veya merkezler de diyebiliriz) belirleyerek bu kutuplara birbirlerine olan mesafesine göre olumlu/olumsuz değer biçme, ikili karşıtlıklar üzerinden ölçütlendirme eğilimini, mutlak anlamın olamayacağı iddiasındaki bir 20. yüzyılın sonucu olarak, dağıtmak, eritmek ister; ve yerine merkez noktasının olmadığı, anlamın sabit olmayıp her daim yer değiştirdiği ve değiştiği savını bir esas olarak belirler.

İşte, Koltès'in 'günah keçisi' Roberto Zucco'nun yokluğu arzulanı, böylesi bir merkezizlik istemidir. Buradaki yokluk arzusunu varoluşçu yazarların nihilizmiyle, absürd tiyatronun 'anlamsız'ıyla karıştırmamak gerekir. Çünkü *Roberto Zucco*'da söz konusu olan varlığın karşıtı olarak hiçlik değildir. Yokluk, absürd tiyatrodaki gibi modernist bir motivasyonla belirmez; 'varoluşun anlamsızlığı/öyleyse kaçınılmaz hiçlik' gibi varlığı negatife koşullayan bir dikotomi söz konusu değildir. Dikotominin yerini merkezizleşme almıştır: Yokluğa duyulan arzu bir nötrleşme istemidir. Roberto Zucco'nun ölümü dahi böyle bir yerden ele alınmalıdır: Söz konusu olan yaşamın karşıtı olarak ölüm değildir; güneşin altında eriyerek buharlaşmak, havaya karışmak, varlığını ve yokluğunu nötrlemektir. Bu anlamda Koltès, Büchner'in aksine, çağının düşünsel atmosferiyle (postmodernizm) paralel bir yönelimle yazar. Nötrleşme veya daha genel olarak ifade edersek merkezizlik çabası postmodernizm için olumlu bir yerde durduğundan, *Woyzeck*'teki direniş/değişim gayesine benzer bir biçimde, *Roberto Zucco* da esasen bir olumlamayla kapanır. Antik Yunan'daki 'kültürü çözen karanlık güçlerin olumlanması' ve *pharmakosvari* çift anlamlılık fikriyle beraber düşünüldüğünde, bu durum da trajik kanonuyla uyumluluk olarak okunabilir.

Postmodern yönelim teknikte de kendini gösterir. *Roberto Zucco* adeta türlerarası bir kolajdır; oyun klasik tragedya, ekspresyonist dram ve barok şiirselliği pastiş yöntemiyle bir araya getirir. Buna rağmen bütünde öne çıkan form klasik tragedyadır; ve tüm değerlerin sıfır noktasında, Koltès sahnelere trajik (karşı-)kahramanı geri çağırır. Prometheus'un, Antigone'nin *pathosunu* aratmayacak denli tutkusuyla, en az onlarınki kadar yüksek bir öz bilinçle Zucco, intikam almaya gelmiş bir günah keçisidir; "seyircide/okuyucuda nefret uyandırması gerekirken, kabullenmişliği ve yenilgiyi sergileyen lirik söylemiyle, olayların önüne geçemeyen, ancak tanık olabilen bir kurban olarak öne çıkmaktadır" (Haleva, 2012, s. 175).

Çift anlamlılığa yaslanan doğasıyla tekinsiz *pharmakos*, Roberto Zucco'da tüm ihtişamıyla yeniden hayat bulur. Çünkü kendi sözleriyle, "kahramanlar katildir" (Koltès, 2018, s. 42); tıpkı *pharmakos* gibi Zucco da hem katildir hem kahraman, hem kurbandır hem kral, hem günahkardır hem aziz. Beki Haleva'nın da ifade ettiği gibi "kurban, aziz, kurtarıcı kimlikleriyle insanların yazgısını değiştirebilecek insanüstü bir varlığa dönüşmüştür" Zucco (Haleva, 2012, s. 176). Esasında Koltès, kahraman ve karşı-kahramanı üst üste bindirerek bir katil-kahraman yaratır; tıpkı bir canavar gibi tekinsiz, korkunç, arada kalmış, ucube ve yine kendi sözleriyle, "normal bir insan" (Koltès, 2018, s. 42). Batı uygarlığının kutsadığı her şeyi yerle bir etmeye, insandan oç almaya gelen katil-kahraman, böylece, değerlerin sıfır noktasında Antik Yunan tragedyasındaki örtük/gizil ve hiç şüphesiz 'trajik' figür *pharmakosu* diriltmektedir: annesini babasını öldüren bir çocuk, masum bir canavar, kendini kurban eden bir peygamber.

---

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflict of interest to declare.

**Grant Support:** The author declared that this study has received no financial support.

---

## Kaynakça

Arıcı, O. (2020). *Kurmacanın İnşası*. İstanbul: Habitus Yayıncılık.

Büchner, G. (1986). *Complete Works and Letters*. (Çev. H.J. Schmidt). New York: Continuum.

Büchner, G. (1982). *Woyzeck*. (Çev. Hasan Kuruyazıcı). İstanbul: Adam Yayıncılık.

Derrida, J. (2014). *Platon'un Eczanesi*. (Çev. Zeynep Direk). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

- Eagleton, T. (2003). *Sweet Violence: The Idea of the Tragic*. USA: Blackwell Publishing.
- Eagleton, T. (2003). *Tatlı Şiddet: Trajik Kavramı*. (Çev. Kutlu Tunca,). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Girard, R. (2005). *Günah Keçisi*, (Çev. Işık Ergüden,). İstanbul: Kanat Kitap.
- Hegel, G.W.F. (1975). *Aesthetics: Lectures on Fine Art Volume II*. (Çev. T. M. Knox,). Londra: Oxford University Press.
- Haleva, B. (2012). *Çağdaş Bir Klasik: Bernard-Marie Koltès*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Hörmann, R. (2011). *Writing the Revolution: German and English Radical Literature, 1819 – 1848/49*. Zürich & Berlin: Lit Verlag.
- Koltès, B.M. (1999). *Toplu Oyunları I*. (Çev. Yiğit Bener, Ali Berktaş,). İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Koltès, B.M. (2018). *Pamuk Tarlalarının Issızlığında*. (Çev. Ayberk Erkay,). İstanbul: İmge Kitabevi.
- Patterson, M. (1990). *The First German Theatre: Schiller, Goethe, Kleist and Büchner in Performance*. London & New York: Routledge.
- Pavis, P. (1999). *Sahneleme: Kültürler Kavşağında Tiyatro*. (Çev. Sibel Kamber,). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Sayın, Ş. (1999). *Devrimci Dram Yazarı Georg Büchner*. İstanbul: Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- Steiner, G. (2013). *The Death of Tragedy*. New York: Open Road Integrated Media.
- Steiner, G. (2010). *Tragedyanın Ölümü*. (Çev. Burç İdem Dinçel,). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

### Elektronik Kaynaklar

- Kozak, K.J. (2003). *Philosophical Aspects of the Tragic Subject: Its Evolution and Contemporary Dramatic Practice* (Doctoral dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses. (UMI No. 305266147).
- Scanlan, R. (1997). "Woyzeck the Shape-Changer", *American Repertory Theater: Experience The A.R.T.*, <https://americanrepertorytheater.org/media/woyzeck-the-shape-changer/> (Erişim tarihi: 16.08.2021).
- Wodnicka, N. (2013). *The New Epic Theatre in French: Myth, History and Contemporary News in the Theatre of Bernard-Marie Koltès, Hélène Cixous, Koffi Kwahulé and Wajdi Mouawad* (Doctoral dissertation). Available from ProQuest Dissertations and Theses. (UMI No. 3602751).