

Mitolojik Kahramanın Yolculuğundan Modern Kahramanın Yolculuğuna: Kaspar

Alev Beyazoğlu¹

Öz

Çalışmanın amacı, Joseph Campbell'ın kahramanın yolculuğu izleğinde yer alan, kahramanın kendi serüveni içerisinde başladığı yolculuk, karşısına çıkan güçlükler ve yolculuk sonucunda ulaşması gereken erginlenme eşiğiyle oluşan kahraman olma durumunu ele almaktır. Peter Handke'nin *Kaspar* adlı oyununda, modern bir kahramanın erginlenme aşamalarının bir incelemesi yapılarak, mitolojik kahramanla karşılaştırmaya gidilmektedir. Bu araştırma sırasında mitolojik kahramanla modern kahraman arasındaki benzerlik ve uyumsuzluklar belirlenerek modern kahramanın Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kitabında anlattığı kahraman olma aşamalarını ne boyutta karşıladığı tartışılmaktadır. Mitolojik kahraman, bütün eşik aşamalarını ve kahraman izleğini sırasıyla geçirerek erginlenme durumuna ulaşabilir. Modern kahramana bakıldığı zaman ise bu izlekte çelişkilerle karşılaşılır. Bu çelişkilerin kahramanın yolculuğunu ne derece sekteye uğrattığı ve sonuca varırken bir engel teşkil edip etmediği çalışmanın izleğinde takip edilen problem durumu olacaktır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış olup kuramsal derinliği olan bir konu, bir tiyatro metni içerisinde araştırmaya gidilmiştir. Sonuç kısmında ise mitolojik kahramanın yolculuk aşamalarının modern kahramanla bir araya getirildiğinde ulaşılan nokta belirlenmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: J. Campbell, Kahramanın Yolculuğu, Peter Handke, Kaspar, Erginlenme

From the Mythological Hero's Journey to the Modern Hero's Journey: Kaspar

Abstract

The aim of the study is to deal with the journey of the hero in his own adventure, which takes place in the path of Joseph Campbell's hero's journey, the difficulties he encounters and the state of being a hero, which is formed by the threshold of initiation he must reach as a result of the journey. In Peter Handke's play *Kaspar*, a modern hero's initiation stages are analyzed and compared with the mythological hero. During this research, the similarities and inconsistencies between the mythological hero and the modern hero are determined and it is discussed to what extent the modern hero meets the stages of becoming a hero as described in Campbell's *The Hero's Endless Journey*. The mythological hero can reach the initiation state by passing all the threshold stages and the hero's theme respectively. When we look at the modern hero, contradictions are encountered in this theme. To what extent these contradictions disrupt the hero's journey and whether they are an

¹ Arş. Gör., Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü, ORCID NO: 0000-0002-7607-6605, alevbeyazoglu@gmail.com

obstacle to reaching the conclusion will be the problem situation followed in the path of the study. Qualitative research method was used in the study and a subject with theoretical depth was researched in a theater text. In the conclusion part, the point reached when the journey stages of the mythological hero are brought together with the modern hero will be tried to be determined.

Keywords: J. Campbell, The Hero's Journey, Peter Handke, Kaspar, Initiation

Joseph Campbell'ın ayrılma, erginlenme ve dönüş aşamalarından oluşan kahramanın yolculuğu olarak tanımladığı serüvende kahramanın aşması gereken türlü zorluklar mevcuttur. Kahraman bu aşamaları tek tek geçerek belirli bir erginlenme seviyesine ulaşır ve bu erginlenmenin getirdiği dönüşümlerle dünyayı kurtarmayı başarır. Mitolojik kahramanın yolculuğunda döngü değişmez, sadece çizdiği aşamalardan serüvenin gidişatına göre kendi içlerinde değişiklik gösterenler olur; kimi serüvenlerde belirli olan yolculuk aşamaları takip edilirken, kimi serüvenlerde ise bu aşamaların bazıları yolculukta çıkarılır, bazılarının yerleri değişebilir. Bozulan yolculuk bazı anlatılarda öyle bir hal alır ki serüvene "serüven" demek bile imkânsız hale gelebilir.

Bu çalışmada ele alınan Peter Handke'nin (2017) *Kaspar* oyununda, "Modern kahramanın yolculuğunun tamamlanmasında karşılaşılan güçlükler ne boyutlarda yaşanmış?", "Oyun içerisinde hangi yolculuk aşamalarından geçilmiş?", "Yolculuğun sekteye uğradığı durumlar neler ya da aslında ortada yolculuğa dair bir şey yok mu?" gibi soruların yanıtları aranacaktır. Peter Handke, modern sonrası diye tabir edilen 1967 yılında yazdığı *Kaspar* oyununda, gerçek bir hikâyeden yola çıkarak 1828 yılında Nuremberg'de yaşadığı bilinen Kaspar Hauser adlı kişinin öyküsünü sahneye taşımıştır. Kaspar Hauser, gerçek hayatında hiçbir toplumsal davranış özelliği göstermeyen, toplumdan ve kendinden tamamen soyutlanmış, bu soyutlanmanın bir sonucu olarak da konuşamayan ve konuşmaları anlayamayan, yani dil yetisinden uzak birisidir. Yaşadığı toplum içerisinde de bir süre sonra ötekileştirilerek öldürülmüştür. Kaspar'ın hayatında Handke'yi etkileyen şey ise bozuk bir formun toplum tarafından nasıl karşılanacağı düşüncesi ve uyumlanma sürecidir. Handke, *Kaspar* oyununda bir uyumlanma sürecini ortaya koymaya çalışmış, Kaspar'ı kendi tarihsel gerçekliği içinde ele almak yerine onu soyutlayarak başka bir figür yaratmıştır. Türel Ezici (2015), Kaspar'ı tanımlarken, benzer oyunlardan da verdiği örnek benzetmelerle birlikte şunları ifade etmiştir:

Kaspar'ın dramatik yaşamını gerçekçi dram kalıpları yerine, kendisinin "tiyatro olmayan tiyatro" anlayışına uygun olarak deneysel bir strateji üzerine kurar ve bir kobay gibi konuşma eğitimi sürecine alınan gencin üzerindeki dil işkencesini anlatır. Bu, toplum için 'öteki' kabul edilen bir insanı toplumla aynılaştırma sürecidir. Mikrofonlardan gelen sesler, karmaşık söz dizgeleri, komutlar altında Kaspar'a, mekanik bir normleştirme programı uygulanmaktadır. Kaspar, daha önce söz ettiğimiz Shaw'ın çiçekçi kızını, Ionesco'nun kız öğrencisini, Beckett'in Lucy karakterini anımsatır ve tabii dilin bir iktidar aracı olarak politikliği üzerine yazan Foucault'un çalışmalarını. (s. 33)

Yaptığı çalışmaların geneli değerlendirilecek olunursa, Peter Handke postmodern zamanlarda kendi tarzını yaratmış bir yazar olarak tanımlanabilir. Ele aldığı konular bazen modern döneme ait olsa da biçimleme yönteminde genellikle postmodern yapılar kullanmıştır. Oyunlarında bir yandan postmodern edebiyatın kalıplarını yıkmaya çalışırken, diğer yandan da metinlerarasılık ve üst kurmaca gibi yazım tekniklerini kullanmıştır (Ünal, 1998, s. 113). Yine eserlerinde çift kodlama, eğretileme, ironi, parodi ve pastiş gibi postmodern öğelere de yer vermiştir. Handke, geçmiş dönemlerde yaşamış kişi ya da olayları bugüne taşıyıp onları işlemeyi tercih etmesi de bu kurgulama bağlamında

düşünülmelidir. Handke, konvansiyonel tiyatronun kalıplarını kırmaya çalışarak kendi yöntemiyle alışılmışın dışında işler ortaya çıkarmaya çalışmıştır (Yamaner, 2007, s. 151). Mitolojik kahraman değişebilen, dönüşebilen, zorluklarla mücadele eden, bu mücadele sırasında da birtakım yardımcı güçlerle donatılmış bir kahramandır. Kendisi değişip dönüşürken dünyayı da değiştirip dönüştürür. Ama günümüz modern kahramanı Kaspar'a bakıldığında artık kendi gücüne sahip olmayan bir figür görürüz. Artık kahraman figürü ne değişim ve dönüşüm imkânına sahiptir ne dünyayı dönüştürebilecek etkisi vardır ne de çevresi tam anlamıyla yardımcı güçlerle donatılmıştır. Bu eksikliklerin aksine çevresinde kendisini daha da yok etmeye çalışan etkenler mevcuttur.

Mitolojik Kahramanın Yolculuğu

Campbell geçmişten günümüze, Antik Yunan, Mısır, Afrika, Avrupa, Doğu, Uzak Doğu mitolojileri gibi birçok alanda araştırmalar yapmış ve çalışmasını sayısız mitlerle süslemiştir. Bunların yanında günümüzde çocuklara masal olarak anlatılan birçok anlatının kökeninin yine mitlere dayandığını göstermiştir. Bilinç dışında yer alan çocukluk fantezileri, peri masallarında, din öğretilerinde ve mitlerde karşımıza çıkar. İnsan zihni bu imgelere alışmıştır, çünkü daha öncesinde gördüğü ya da yaşadığı bir şeyi hatırlamaktadır (Campbell, 2017, s. 164).

Joseph Campbell (2017) *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı çalışmasında, mitoslarda kahramanın izlediği yoldan ve ulaştığı sonuçtan bahseder. Tecimer (2005) bu izleği şöyle yorumlamıştır: "Kahraman motifinin karakteristik çizgilerini belirlemeye çalışan Campbell'ı asıl ilgilendiren konu, kahramanın başından geçenlerin, yaşadığı serüvenlerin, yani Kahramanın Yolculuğu paradigmasının evrensel bir arketip olarak incelenmesiydi" (s. 108). Geçmişte de günümüzde de yol aynıdır, tercihler ve dönemeçlerdir değişken olan. Kahraman insanın varoluşundan bu yana ister bir masalda çıksın karşımıza ister bir Antik Yunan efsanesinde isterse bir Doğu anlatısında hatta günümüz söyleminde serüvenin başlangıcıyla sonu arasındaki yatay çizgi, aralarda sektelere uğrayarak farklı patikalara da girse sonuç olarak aynı noktada birleşir. Buradan da Joseph Campbell'ın monomit kavramına ulaşılır. Mitoslar kendi içlerinde bölgesel farklılıklar gösterebilir de evrensel düzeyde aynıdır ve hepsi aynı gidişatı izler (Tecimer, 2005, s. 109).

Campbell, kahramanı ulaşacağı çok daha büyük bir amaç için kişinin kendini feda etmesi olarak tanımlar. Kahramanın amacı belli bir bilinç düzeyine ulaşarak bir dönüşüm göstermek ve yaşamış olduğu bu dönüşümle geri dönerek yeni donanımlarını ve aldığı dersi öğretmektir. Campbell monomitin çekirdek birimi diye ayrılma-erginlenme-dönüş üçgenini çizer. "Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler (X): burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanır (Y): kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner (Z)" (Campbell, 2017, ss. 35-36).

Serüven, kahramanın yolculuğa çıkmasıyla başlar. Ardından, maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşiğin aşılması, balinanın karnı gibi aşamalarda zorluklar tek tek aşılarak ilk aşama tamamlanmış olur. İkinci aşamada kahraman, erginlenme denilen; sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma ve nihai ödül gidişatı içerisinde kendini öldürüp yeniden diriltme kısmını gerçekleştirir. Yolculuğun son kısmını ise dönüş aşaması oluşturur; dönüşün reddedilişi, büyüü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası, yaşama özgürlüğü isimli alt başlıklarla sıralanmıştır (Campbell, 2017).

Campbell'a göre yeryüzünde yaşayan ve varlığını sürdüren mitoslardaki bütün kahramanların izlediği yol aynı şekilde kendini gösterir. Kahraman herhangi bir şey

uğruna bir yola çıkar, o yolda çeşitli ve birbirinden zorlu güçlüklerle savaşır, bir şekilde hepsinin üstesinden gelir ve eskiden olduğundan belki daha farklı belki de daha güçlü, yani bir değişim dönüşüm yaşamış olarak geri döner. Campbell'ın açıklamasında kahraman hikâyesinin ana karakteridir. Hikâye de onun yolculuğa çıkmasıyla başlar.

Kaspar: Modern Kahramanın Erginliğe Ulaşması

Mitolojik kahramanın izlediği yol, bazı modern oyunlarda belirgin farklılıklar gösterebilir. Handke'nin *Kaspar* oyunu, insanın en çıplak haliyle sunarak, bir *ideal insana* dönüştürme yolculuğudur. Bu yolculuk Kaspar'ı *insanlaştırırken* aslında bir nesneye dönüştürmektedir. Campbell, kahramanın kendi seçimleriyle ve kararlarıyla yolculuğunu sürdürmesinden bahseder fakat Handke'nin oyununa bakıldığında tam olarak bunu görmek mümkün değildir. Handke, oyunda insanları kendi gerçeklikleriyle yüzleştirmeyi amaçlamıştır. Yeni doğan bir bebeğin hareketle yürüme eylemi arasında ilişki kurmakta güçlük çekmesinde olduğu gibi, Kaspar da bu durumun farkındalığını yaşamamaktadır. Kaspar'ın bu ilkelliğiyle insan kendi gerçeğiyle tekrar karşı karşıya getirilir.

Kaspar oyunu bir insanla nelerin mümkün olup olamayacağını gösterir. Oyun Kaspar'ın sahneye çıkıp, yeni doğmuş bir bebek gibi bedenini kontrol etmeyi öğrenmeye çalışmasıyla başlar. Bu öğrenme süreci dış etkenler ve yardımcı rollerle Kaspar'a adeta bir işkence biçiminde yansır. Dil, insanın varlığının vazgeçilmez bir parçası olduğundan Kaspar'ın konuşarak nasıl istenilen şeye dönüştürüldüğünü gösterir. Oyunun ön sözünde yapıtın adının *Dil İşkencesi* de olabileceği söylemiyle karşılaşırız, bu da oyunun ana temasının yazar tarafından net bir biçimde sunulmuş olduğunu gösterir (Handke, 2007, s. 11).

Kaspar'ın yaşadığı dil gerçekliği ona kendi sınırlarını çizdiren belirleyici rolü üstlenmiştir. Dilin kendi yapısı içerisindeki gerçekliği ve kendine özgü oluşumuyla ilgili Saffet Murat Tura şunları söylemektedir:

Dil kendine özgü bir alandır. Her cümle, her söz kendi bağlamı içinde bir anlama sahiptir... Dil hem kendi, hem de dış dünya karşısında mesafe alınmasını sağlayarak gerçeklik nosyonunun temelini atar. İnsan gerçekliği nasılsa öyle olan bir gerçeklik değil, dilin yapısının imkânları ve kuralları ile düşünülebilir bir gerçekliktir. (Tura, 1989, s. 99)

Oyunun konusuna ve içeriğine bakıldığında çok farklı düzlemlerde değerlendirilebilecek bir yapıya sahip olduğu görülür. Bunlardan başta gelenlerden bir tanesi tartışmasız dildir. Oyuna farklı bir açıdan bakacak olursak, toplumsal değerleri suflörlerin, bireyi de Kaspar'ın temsil ettiğini görürüz, buradan da birey toplum çatışması ve karşıtlığıyla karşılaşırız. Dilin ideolojik boyutu, düşünce-dil arasındaki etkileşim ve ilişki, dilin toplumsallaştırmadaki önemli rolü de tartışmasız oyunun temellerini oluşturan unsurlardır (Ekşioğlu Özden, 1996, s. 53).

Kaspar'a uygulanan dil işkencesinin amacı onu toplumun belirlediği kurallar çerçevesinde şekillendirmektir. Sahne önüne sanki işkencenin derecesini ölçen ve şiddetine göre tepki veren büyülü bir göz yerleştirilir ve bu göz oyunun şiddetine göre yanıp söner. Oyun boyunca Kaspar'ı yönlendirmek için çeşitli teknolojik araçlardan belirli ama karışık sesler gelir. Handke (2007), Kaspar'ın dış görüntüsünün Frankenstein ya da King Kong'a benzediğiyle ilgili açıklamalar yapar. Sahne üzerinde anlamsız nesnelere yine anlamsız bir şekilde yerleştirilmiştir. Aksesuarlar ve dekor arasında, sanki farklı farklı oyunlardan gelmişçesine, büyük bir uyumsuzluk vardır (ss. 11-13).

Oyunda ses, ışık, maske gibi öğelere sıkça yer verildiği görülür. Kaspar'ın yüzünde kendisini donuk gösteren bir maske takılıdır. Kullanılan maskelerin çeşitliliği, canlıymış gibi bir etki yaratmaktadır. Handke'nin oyun tarifinden yola çıkılarak, reji tercihinine bağlı, oyunun başında şaşkın ve boş bir ifade taşıyan maske, Kaspar düzene ayak uydurduktan sonra hoşnut ifadeli bir maskeye dönüştürülebilir. Kullanılan sesler, keskin, rahatsız edici, robotik konuşmalar, ıslık sesleri, dalga sesleri, kamyon sesleri, inlemeler, çığlıklar, ağlamalar, şarkı söyleme sesleri, miyavlamalar, çocuk sesleri gibi iç içe geçmiş çeşitli efektlerden oluşmaktadır. Sahne aydınlatmasında da ani kesilmeler, yanıp sönen ışıklar ve yer yer belirli bölgeleri aydınlatan spotlar mevcuttur. Bütün bu ses, ışık aksesuar karmaşası arasında anlamsal hiçbir bağ bulunmamaktadır. Hepsi sahneye sanki rastgele serpiştirilmiş gibi bir izlenim verir (Çamurdan, 1985).

Dil, *Kaspar* oyununda çok etkili bir manipülasyon aracı olarak kullanılmıştır. Eser Çamurdan, oyunda dilin ele alınış biçimi hakkında şunları söylemiştir: "Peter Handke, dünya yazınının genç ve ilginç adlarından biridir. Avusturyalı yazar, ilk kez 1968'de sahnelenen *Kaspar* adlı oyununda Dil'le bir hesaplaşmaya gider. Ve bir iletişim aracı olması gereken dilin aslında insanı kalıplaştıran, ona benliğini yitirten bir baskı aracı olduğunu gösterir" (Çamurdan, 1985). Oyunun giriş kısmında Kaspar'ın sürekli tekrar ettiği "Başka birinin bir zamanlar olduğu gibi biri olmak isterdim" (Handke, 2007, s. 25) cümlesi göze çarpar. Bu cümle onun farklı tonlamaları ve vurgularıyla bir kendini ifade ediş biçimi olan Kaspar'a ait tek cümledir ve yolculuk sırasında ona zorla kabul ettirilen kelime ve cümlelerin etkisiyle silinip gider. Handke'nin oyunun başında sürekli Kaspar'a yinelediği bu cümlenin, Campbell'ın *çağrının reddedilişi* aşamasına karşılık geldiği düşünülebilir. Kahraman bir oluşum uğruna yola çıkar fakat alışık olduğu hayatın içinden çıkmak istemez ve belki de bu cümlenin oyunda farklı şekillerde yinelenmesi Kaspar'ın oyundaki (sonraki direnişlerin seviyesi çok düşük olduğu için) gerçek anlamda ilk ve son direnişidir. Mitolojik kahramanın yolculuğunda da olduğu gibi Kaspar'da da çağrının reddedilişi aşaması kahramanın istediği şekilde ilerlemez:

Yerde aynı pozisyonda, bağdaş kurmuş vaziyette Kaspar cümleyi, şimdi neredeyse tüm olası söyleyiş biçimleriyle tekrar eder. Onu ısrarla söyler. Soru şekliyle söyler. Cümleyi hayret uyandırır tarzda söyler. Vurgulayarak söyler. Cümleyi sevinçle söyler. Cümleyi rahatlamış bir şekilde söyler. Duraklayarak söyler. Cümleyi kızgınlıkla ve sabırsızlıkla söyler. Cümleyi çok korkmuş bir şekilde söyler. Onu selam verir gibi, bir dua gibi, bir soruya bir cevapmış gibi, bir emir gibi, bir rica gibi söyler. Sonra, gerçi tek düze de olsa, cümleyi şarkı gibi söyler. Sonunda cümleyi bağırarak söyler. (Handke, 2007, s. 17)

Kaspar'ın cümleyi çeşitli şekillerde ve duygu durumlarında tekrar ettiği bölüme bakıldığında, bunun bir çırpınış olduğu düşünülebilir, belki de bir iletişim biçimi. Yazarın replikleri yazdığı sıralama incelendiğinde ise bu, rastgele bir yazım tarzı olabilecekken, anlamsal okumada Kaspar'da adeta bir yakarış, bir çırpınış ve belki de özünde kalma çabası görülür.

Cümlenin anlamına bakıldığında ise Kaspar'ın oyunun özünde olmak istediği şey aslında herkes gibi bir insan olma arayışıdır. Başka birinin bir zamanlar olduğu gibi biri olmak isteyen bir kişi aslında içinde yaşamak zorunda bırakıldığı durumun hiç olmamasını dileyerek bir nevi düz bir çizgi içerisinde yaşamış ve yaşam döngüsünü tamamlamış bir insan olmak istiyordur. Kaspar'ın cümlesi, kendi kararlarıyla hayatına yön verebilecek bir bilince ve özgür iradeye sahip bir insanın hayatına hükmettiği gibi, kendi hayatının iplerini elinde tutarak vakti geldiğinde de sonsuza kadar o ipleri salıverebilmek düşüncesiyle bilinç dışının ürettiği bir cümle olarak yorumlanabilir. Bu cümle bir kaçış cümlesidir:

Olduğu şeyden kaçış. Peki, insan kendinden kaçabilir mi? Kaspar'ın yaşadığı, kendinden kaçmak isteyen birinin yine kendi içinde kayboluşudur.

Oyunda Campbell'ın yolculuk aşamasında doğüstü yardım, akıl hocası ya da bilge kişi diye tanımlanan evredeki yardımcı roller devreye girer ve Kaspar'ı erginlenme aşamasına taşımak için alışılmadık bir yol izlerler. Doğüstü yardım diye tanımlanan aşamada Campbell, akıl hocası figürünün kahramanın karşılaştığı zorluklarla başa çıkarken yanında olan kişi olduğundan bahseder (Campbell, 2017, s. 70).

Tecimer (2005) akıl hocasını ve işlevini şu şekilde açıklamaktadır:

Kahramanın yolculuğu paradigmasında, akıl hocasının temel işlevi, kahramana bir şeyler katması, kahramanın kendi kendine beceremeyeceği bir ustalığı öğretmesi, bir özelliği sunmasıdır. Kahraman, akıl hocasıyla karşılaşınca; güven, sezgi, bilgi, öğüt, eğitim gibi kazançlar elde eder; kimi zaman korkularını yenmek için büyülmü armağanlara da kavuşabilir, böylece onu bekleyen serüven eşiğiyle yüzleşebilecektir. (ss. 147-148)

Tecimer'in akıl hocası tanımından yola çıkılırsa, Campbell'ın çizmeye çalıştığı yaşlı bilge figürü kahramanı erginlenmeye taşıyacak bir destek mekanizması gibi gösterilmiştir. Fakat Kaspar'da bu destek figürünü, bir insanın toplumun kurallarına ve beklentilerine göre şekillendirmeye çalışan araçlar olarak yorumlayabiliriz. Oyunda Kaspar'dan sonra sahneye yüzlerinde Kaspar'ınkiyle aynı maskeler taşıyan, Handke'nin küçük Kasparcıklar olarak tasvir ettiği, oyundaki anlamı net olmamakla birlikte Kaspar'ın benliğinin parçaları olarak yorumlanabilecek figürler çıkar. Bunların yanı sıra bir de sürekli direktifler yağdırarak Kaspar'ı dil işkencesine maruz bırakan suflörler vardır. Bu figürler Kaspar'ın yolculuğundaki akıl hocalarıdır.

Akıl hocasının mitolojik kahramanın yolculuğundaki işlevine bakıldığında tamamen kahramanı destekleyici bir figür görünürken, *Kaspar* oyunundaki akıl hocaları Handke'nin Frankenstein Canavarı ya da King Kong diye betimlediği Kaspar'ı, adeta bir kukla gibi parmaklarında oynatmaktadırlar (Handke, 2007, s. 11). Bu yardımcı güçlerin Kaspar'a verdikleri cümlelerle Kaspar gerçek benliğini yitirerek toplumun yaratmaya çalıştığı örnek insan modeline dönüşmeye başlar. Suflörler Kaspar'ın sahip olduğu cümleyi ona unutturmak için durmadan kendi yönlendirme sesleriyle, önce onda kafa karışıklığı yaratmaya çabalarlar. Kaspar'ın itaat ettiği ölçüde ses tonu artar ya da azalır. Sonunda Kaspar artık onların yönlendirmelerinin altına girmeye başladığında hareketleri de bu doğrultuda şekillenir ve belirli bir süre sonra, onu şekillendiren yardımcı güçlerin hiçbirine ihtiyacı kalmaz. Çünkü artık Kaspar onlar olmadan da onlara dönüşmüştür. Yani burada görülen akıl hocası figürü, Campbell'ın tarif ettiği akıl hocasıyla kıyaslandığı zaman işlevi konusunda tam bir tezatlık içerisindedir. *Kaspar* oyununda akıl hocası artık yolculuk sırasında güvenilmeyecek bir figüre dönüşmüştür. Bu güvenilmez akıl hocaları eşliğinde aşılması gereken bir ilk eşik Kaspar'ı beklemektedir.

Mitolojik kahramanın yolculuğundaki ilk eşiğin aşılması durumu *Kaspar* oyununda arandığı zaman net bir geçişle karşılaşmaz. "Serüven eşiğinin mutlaka gözle görülür bir engel olması zorunlu değildir. Düşünsel durumlar, psikolojik olgular, ulaşılan bir bilinç durumu da serüven eşiği işlevini üstlenebilir" (Tecimer, 2005, s. 154). *Kaspar*'daki eşik, konuşma yetisini keşfettikten sonra, konuşma eyleminin ve dilin her şeyin üstünde, bütün hislerin anlamını tamamlayan bir oluşum olduğunu fark etmeye zorlanmasıyla başlar:

Konuşabildiğimden beri düzenli olarak kalkabiliyorum; ama konuşabildiğimden beri düşmek ilk defa acı veriyor; acı verme üzerine konuşabildiğimi farketmişimden beri düşme hiç ama hiç acı vermiyor; düşmekten utanılacağımı bildiğimden beri acım hiç dinmiyor: sonra zihinde soru oluşturmayan her nesne bir düzenli nesnedir: Düzenli

bir nesne, kısa, basit bir cümleye her şeyin aydınlatıldığı şeydir: düzenli bir nesne için sadece üç cümlelik bir cümleye ihtiyacın var: kendisinden henüz bir öykü anlatmak zorunda olmayacağın her nesne düzenlidir: Düzenli bir nesne için bir cümleye bile ihtiyacın yoktur: düzenli bir nesne için cümle yeterlidir. (...) Senin öykünün diğer hiçbir öykülerden bir farkı olmadığına düzendesin demektir; hiçbir cümle sende artık bir çelişki uyandırmıyorsa düzendesin demektir. Kendini artık hiçbir cümlenin arkasına saklamamalısın (Handke, 2007, ss. 34-35).

Dil, oyunun üstüne kurulu olduğu araçtır. Handke, dilin neredeyse insanın varlığı kadar önemli olduğunu, dil aracılığıyla Kaspar'ın benliğini dönüştürerek vermiştir. Dilin insan dönüşümü üstündeki önemi ve oynadığı rol için Foucault şunları söylemektedir:

... Esasta, dünyadaki herkes rasyonel olsaydı dahi, salt birbiriyle çarpışan bir avuç dolusu kelimenin mucizevi püskürüşüyle, göstergelerimizin ve kelimelerimizin dünyasını, dilimizi tersyüz etme; en aşına olunan anlamları bulandırma ve dünyayı baş aşağı çevirme imkânı her daim orada dururdu. (Foucault, 2015, s. 25)

Handke, Kaspar'a dilin tüm hayatın olması gerekenlerinin bir ifade biçimi, bir anlamlandırması olduğu vurgusu yaptırarak onu insanlaştırma yolunda dil işkencesine maruz bırakır. Kaspar, yazarın bu zorlamasına boyun eğerek ilk eşiği aşmış olur. Fakat ilk eşiğin aşılması onun öz benliğini yitirmesi yolunda atılan ilk adımdır. Erginlenmeye geçiş sürecinde nasıl ki kahraman önce ölüp sonra başka bir kişi olarak doğmak zorundadır, Kaspar da erginlenme yoluna ilk adımını bu şekilde atar. Kaspar'daki erginlenme ile mitolojik kahramanın yolculuğundaki erginlenme biçimleri arasında belirgin farklılıklar görürüz. Tecimer (2005), erginlenme aşamasının gelişimini şu şekilde yorumlamaktadır:

Öykünün doruk noktasını oluşturan, kahramanın en büyük sınavı vereceği süreç olan ateşten gömlek aşamasının ayırt edici özelliği, simgesel ölümü ve yeniden doğumu, bu sayede elde edilen değişimi gözler önüne sermesidir. Kahraman, eski benliğinin yok oluşunu, ölümünü temsil eden büyük bir travma geçirmelidir. İdealin yitirilmesi, görevin başarısız olması, romantik ilişkinin sona ermesi, eve geri dönüş olasılığının ortadan kalkması, akıl hocasının yok olması, büyük bir korkunun yaşanması ölümü simgeleyen olaylardır. (s. 169)

Handke, oyunda insanlıktan uzak ilkel bir canlının dil bağlamında toplumsallaşarak uyumlu hale gelme aşamalarını ve *örnek insan* modelini gözler önüne sererek insanlara ayna tutar. Bu oyundaki kahraman ise mitolojik kahramanın aksine oyunun başında bir bilinç durumuyla hareket etmez fakat zorlamalar ve itici güçlerle o bilinç kısılcacının içine doğru sürüklenir. Erginlenme ise tam da bu noktada mitolojik kahramanın yaşadığı erginlenme süreciyle farklılıklar göstermeye başlar.

Erginlenme için bir ölüm ve yeniden doğuş gereklidir. Mitolojik kahramanın yolculuğunda yolun bütün zorluklarına rağmen kahramanın karşısına çıkan dostları ve yardımcıları sayesinde bir şekilde bütün zorlukların üstesinden gelebileceğini gösterir. Çünkü kahraman, olayın başından itibaren çağrıya cevap vermiş, eşiği aşmış, balinanın karnından çıkmayı başarmış kişidir. Bütün korkularını cesarete dönüştürmüştür ve artık bu saatten sonra karşılaşacağı sınav ne kadar zorlu olursa olsun, üstesinden gelemeyeceği bir şey yoktur. Ölüm olayını balinanın karnında yenerek yeniden doğumuyla gücüne güç katar. Kahraman sonunda en dip noktaya iner, ölümle yaşam arasında yürüyeceği çizginin en belirgin noktası burasıdır. Kahramanın yeniden kendisini var edebilmesinin yolu ölümle yüzleşmektir. Bu aşamada kahraman sadece kendi ölümü değil, bazen en yakın dostlarının ölümüne şahit olur bazense bu ölüme kendisi sebep olur (Tecimer, 2005, ss. 167-168).

Kaspar'ın yolculuğunda erginlenme aşaması mitolojik kahramaninki ile farklılıklar gösterse de *Kaspar* oyununda erginlenme olarak tabir edilebilecek nokta Kaspar'ın oyunun

ortalarında artık dış etkenlerin yönlendirmelerine gerek duymadan kafasına yerleştirilen cümleleri, ideal insan kalıplarını kendi kendine devam ettirmesidir. Bu noktada artık Kaspar'ın kendi benliğine ait bir şey kalmamıştır. Campbell kahramana erginlenme sırasında ateşten bir gömlek giydirir. Kahraman ya bu gömleği giyip erginlenmeyi başaracak ya da kendisini hiç var edemeyecektir. Handke (2007) ise Kaspar'ı toplumun istediği şekle dönüştürerek bir şekilde erginlenmeyi oluşturmaya çalışmıştır:

Sağlıklı ve güçlüyüm. Dürüst ve alçak gönüllüyüm. Sorumluluk sahibiyim. Çalışkan, ürkek ve alçak gönüllüyüm. Her zaman dost canlısıyım. Büyük beklentilerim olmaz. Doğal ve şanslı bir yapım var. Herkes tarafından sevilirim. Her şeyle baş edebilirim. Herkes için yardıma hazırım. Düzen ve temizlik için hiçbir uyarı almadım. Bilgi durumum ortalamanın üzerindedir. Bana verilen görevleri büyük bir memnuniyetle yaparım. Herkes benim hakkımda dilediği bilgiyi verebilir. Barışsever ve namusluyum. En küçük şeylerden hemen büyük gürültüler koparanlardan değilim. Sessizim, görev bilincine sahibim, kavrayış yeteneğine sahibim. İyi olan her şeye karşı coşkulu bir yapım var. İlerleme kaydetmek istiyorum. Öğrenmek istiyorum. İnsanlara faydam olsun istiyorum. Uzunluk, en ve yükseklik üzerine bilgim vardır. Söz konusu olan şeyin ne olduğunu biliyorum. Nesnelere duyarlı davranıyorum. Artık her şeye alıştım. Daha iyiceğim. Şimdi iyiyim. Ölümüne gidebilirim. Kafam karışık değil. Sonunda yalnız bırakılabilirim. İyi tarafımı öne çıkarmak isterim. Kimseyi suçlamam. Çok gülerim. Her şeyle uyum sağlayabilirim. Fevkalade özelliklerim yok. Gülerken ağzımı çok açmam, sol gözaltımda bir yara izim yoktur. Başkaları için tehlikeli biri değilim. (s. 71)

Kaspar'ın artık erginlenme aşamasına girecek olması istenilen şeye dönüşmeye başlaması, önce kendine ait cümlesinin yitirilmesi, sonrasında dış etkenler tarafından dönüştürme aşaması, ardından da farklı bir gücün baskısı olmaksızın *ideal birey* kalıbının içerisine sürüklenme aşamalarıyla devam eder. Erginlenmenin bir bilinç durumuyla gerçekleşeceğini savunan Campbell'ın karşısında Kaspar'ın yaşamak zorunda bırakıldığı erginlenmenin gerçekliğini sorgulamak gerekir.

Mitolojik kahramanın erginlenme bölümünün doruk noktasında karşılaşacağı *yaratık* modern kahramanın karşılaşacağı *şey* ya da *şeylerle* benzerlik göstermeyebilir. Mitolojik kahraman bazen tesadüf eseri, bazen farkında olarak maceraya çağrılır, kendi doğal hayatından memnun olduğu için çağrıyı reddeder fakat maceranın içine girene kadar işaretler gelmeye devam eder. Dışarıdan alacağı doğaüstü yardımla birlikte ilk eşiği aşar (eşik bekçisini yener) ve bir ölüm yeniden dirilme halini yaşayarak erginlenme yolunda ilerler. Handke'nin oyunundaki modern kahraman Kaspar'a bakıldığında ise öncelikle, mitolojik kahramanın sahip olduğu aklıyla karar verebilme yetisinden mahrum olduğu görülür. Kahramanı kahraman yapan bu bilinç durumu ve karar mekanizması yolculuğun en önemli başlangıç noktası olmalıdır. Kaspar ise oyunun başında bu bilinçli karar verme durumunda değildir ve oyundaki yolculuk onun bilinç durumuna geçerek ideal insan olma yolculuğuna dönüşmüştür. Kaspar'ın, mitolojik kahramanlarda olduğu gibi dünyayı kurtarmak gibi bir durumu söz konusu değildir. Onun için dünyayı kurtarma, kendini var edebilmesiyle eş değerdir.

Kaspar'a oyunda bir kukla, kolları, bacakları, kafası kopmuş ve tamir edilmeyi bekleyen bir oyuncak gözüyle bakılabilir. Onu şekillendirmek için sahne dış etkenlerle donatılmıştır. Bu dış etkenler onu şekillendirmek için programlanmış dış sesler, suflörler ve küçük Kasparlardan oluşur (Handke, 2007, s. 11). Bu kadar dış etken karşısında Kaspar modern zamanların egemen dilinin karşısında yolculuğunu benliğini yitirmeden tamamlayamamıştır. Kaspar oyunun içinde tam kendisine ait cümleler oluşturur ve bu cümleleri tekrar etmeye başlar ki suflörlerin saldırısıyla yakalamaya çalıştığı benlik tekrar elinden kayıp gider.

Ben iken bendim. Ben olduğumda benim. Olursam olacağım. Olacaksam oldum. Olmuş olmama rağmen olacağım. Olacağıma rağmen oldum. Ben oldukça, bendim. Ne kadar olmuş olduysam, olmuştum. Olduğum esnada olmuştum. Olmuş olduğum esnada, olacağım. Olacağım esnada, olmuştum. Olmuş olduğum esnada olmak suretiyle oldum. Olduğumdan dolayı olmuştum. Olmuş olduğumdan dolayı oldum. Olmadan olmuş oldum. Olmuş olmadan olmuş olacağım. Olmam için olmuş oldum. Olmuş olduğumdan dolayı olmuş oldum. Olmuş olmamdan önce olmuş olmuştum. Olmuş olmamdan önce oluyorum. (Handke, 2007, s. 59)

Kaspar'ın oyunun başında kendisine ait olan cümlesinden sonra yine yarıda kalan bir *olmak* çırpınışı burada görülür. Bu cümlelerin hiçbiri Kaspar'a dış etkenler tarafından öğretilmemiştir. Bu, Kaspar'ın erginlenme sürecinin tamamlandığının bir göstergesidir demek yanlış olmayacaktır.

Sonuç

Çalışma içinde yapılan inceleme ve değerlendirmeler sonucunda mitolojik kahramanın yolculuğu ile modern kahramanın yolculuğu arasında belirgin farklar olduğu bulgulanmıştır. Modern kahraman bazı aşamalarda Campbell'ın çizmiş olduğu mitolojik kahramanın yolculuğunu kesintisiz takip edememektedir. Yolda, bazı noktalarda keşişmeler yaşasa da ayrımlara düştüğü ve tıkanıp birçok nokta vardır.

65 kısa bölümden oluşan oyunun hemen her sahnesinde karşılaşılan Kaspar ile aynı maskeyi giyen Kasparcıklar, oyunun başında Kaspar'ı rahatsız ederek, işkence yaparak yönlendirmeye çalışan figürlerdir. Fakat oyunun ortalarında ve sonlarına doğru bu figürlerin Kaspar'ın yolculuk sırasında karşılaşacağı ve aşması gereken engeller olup olmadığı sorusu akla gelmektedir. Oyunun başından sonuna kadar hem suflörlerin hem de zaman zaman küçük Kasparcıkların akıl hocası rolüne büründüğü görülür. Mitolojik kahraman sınavlar yolunda karşılaştığı engelleri aşip yaratıkları yenerek dönüş yoluna ilerler. Fakat *Kaspar* oyununda, başlangıçta akıl hocası, ilerleyen kısımlarda ise kendisine işkence eden, korkutan ve kafasını bulandıran figürler olarak görülebilecek küçük Kasparların oyunun sonuna kadar hep yapmakta oldukları şeyin sürekliliğini görürüz. Buradan da canavarı yenerek sahip olduğu iksirle dünyayı kurtaran mitolojik kahramanın yolculuğunun, modern kahraman üstündeki değerlendirmesinde, gerek zamanın getirileriyle gerekse farklı koşullardan dolayı başkalaştığı görülür.

Campbell'ın kahramanın erginlenme evresi olarak ifade ettiği, yolculuğun doruk noktası olan, hatta her aşamanın aslında kendi içerisinde bir erginlenme, bir oluşum olarak değerlendirilebileceği aşama Kaspar'ın ölüp yeniden dirilememe evresini, varoluşun reddini kapsar. Çünkü yeniden doğabilmek için kahramanın kendi içerisinde bir mücadeleye ihtiyacı vardır ve bu mücadele duygusu da ancak bilinçle kendini var edebilir. Modern kahramanda ise bu bilinç durumunun varlığını, Kaspar'ın kendi kendine söylediği sözlerde buluruz. Modern kahraman Kaspar'a ait olan tek cümle onun erginlenme aşamasının en önemli belirleyicidir.

Kaspar, oyun boyunca dış etkenlerin oyuncağı konumundadır ve onların yönlendirmeleriyle şekil alır. Bu durumda da oyunun sonunda Kaspar'ın erginlenme aşamasında ulaştığı başarının aslında gerçek bir başarı mı yoksa dış etkenlerin oyuncak bebeklerini şekillendirmedeki başarıları mı olduğu düşünülebilir. Fakat çalışma boyunca yapılan incelemeler sonucunda, Kaspar'ın erginlenme aşamasını tamamladığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bu erginlenme her ne kadar mitolojik kahramanın bireysel erginlenmesi gibi olmasa da, Kaspar'ın toplumsallaşmayla, dil eşliğini aşmasıyla ve dış bileşenlerle verdiği mücadelelerin bir sonucudur.

Martin Heidegger'e göre, varlığı açıklamak ve varlığı var etme çabası ancak dille mümkündür. Dilin ilk akla gelen, iletişim için insanlar tarafından kullanılan bir araç olma durumunun yanı sıra, Heidegger dile daha derinlemesine bir bakış açısı getirmiştir: "Dil, içinde konaklama yoluyla var olduğu Varlığın evidir, bunun içinde insan Varlığın hakikatine bekçilik yaparak ona ait olur" (akt. Wei, 2013 s. 163). Kaspar da yeni doğmuş bir bebek gibi önce dinler, özümser, hisseder ve sonrasında konuşmaya başlar. Fakat sorun tam da bu noktada çıkar, Kaspar dayatmayla ve belirli bir kalıba sokulacak biçimde şekillendirilir; bu yüzden de dil, ona benliğini yitirten bir baskı aracına dönüşür. Kaspar etken bir kahramandan ziyade, edilgen bir formda oyunu tamamlar. Mitolojik kahramanda olması gereken en önemli özellik denilebilecek *bilinç* durumundan uzak, dayatmaların boyunduruğu altında oldurulmak istenen *ideal insana* dönüştürülür.

Kaynakça

- Campbell, J. (2017). *Kahramanın sonsuz yolculuğu*. İthaki Yayınları.
- Çamurdan, E. (2019, Aralık 19). *Bir oyun: Kaspar*. Eser Çamurdan. <http://www.esencamurdan.com/makale-detay/bir-oyun:-kaspar/17>
- Ekşioğlu Özden, S. (1996). *Çağdaş tiyatrodaki baskı ögesi olarak dil* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Ezici, T. (2015). Modern ve modern sonrası metinlerde şiddetin tiyatral ifadesi. *Atatürk Üniversitesi Sanat Dergisi*, (25), 19-37.
- Foucault M. (2015). *Language, madness, and desire: On literature*. University of Minnesota Press.
- Handke, P. (2007). *Kaspar*. De Ki Basım Yayım.
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema modern mitoloji*. Plan B Yayınları.
- Tura, S. M. (1989). *Freud'dan Lacan'a psikanaliz*. Ayrıntı Yayınevi.
- Ünal, D. Ç. (1998). Über Peter Handkes literatūrauffassung. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14, 107- 117.
- Wei, Z. (2013). "Ortak" bir dile doğru yolda olmak mı? Heidegger'in Japon bir ziyaretçi ile diyalogu. (Çev. M. Bal). *Kayı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, (21), 159-175.
- Yamaner, G. (2007). *Postmodernizm ve sanat: Sinema, edebiyat, tiyatro, tasarım*. Algi Yayınları.