

51. Kahramanın karanlık yüzü anti-kahraman; tiyatrodaki karakterin evrimi

Yunus Emre GÜMÜŞ¹

APA: Gümüş, Y. E. (2023). Kahramanın karanlık yüzü anti-kahraman; tiyatrodaki karakterin evrimi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (35), 846-860. DOI: 10.29000/rumelide.1342254.

Öz

Antik Yunan'dan günümüze tiyatro tarihi boyunca kahraman kavramı, toplumsal değişimlere ve sanatsal gelişmelere paralel olarak çeşitli dönüşümler geçirmiştir. Antik Yunan tiyatrosunda soylu kahramanlar, cesaret, onur ve ahlaki doğruluğu somutlaştıran, erdemli nitelikleriyle idealize edilmiş özellikleri temsil ediyordu. Ölümcül kusurları onları dış çatışmalara ve trajik sonuçlara maruz bırakıyordu. Rönesans tiyatrosu ise iç çatışmalar ve ahlaki karmaşıklıklarla trajik kahraman kavramını ortaya atmıştır. Ancak modern tiyatrodaki anti-kahramanın yükselişi, sosyal normlara meydan okuyan, kusurlu, ahlaki açıdan muğlak, şiddet ve suçla iç içe geçmiş karakterler sunarak geleneksel kahraman mitine meydan okumuştur. Anti-kahraman olgusu, 20. yüzyılda toplumsal hayal kırıklığına ve otoritenin sorgulanmasına bir yanıt olarak önem kazanmıştır. Bu araştırma; Antik Yunan tragediyelerindeki ortalama üstün kahraman figürlerinden modern tiyatrodaki kusurlu anti-kahraman olgusunun ortaya çıkışına kadar, bu arketiplerin evrimine ve çağdaş hikâye anlatımındaki etkilerine odaklanmaktadır. Günümüzde çağdaş tiyatro, kahramanlık kavramını yeniden yorumlayarak sahneye kusurlu kahramanlar ve değişime direnen isteksiz bireyler de dahil olmak üzere daha geniş bir karakter yelpazesi getirmiştir. Günümüz tiyatrosunda anti-kahraman, alışılmadık ahlaki kodları ve cesur gerçekçiliğiyle, modern dünyadaki insanlık durumunun daha incelikli bir keşfini sunmakta ve izleyicilere farklı bir bakış açısı sağlamaktadır. Bu araştırma tiyatro sanatının konvansiyonel kalıplara meydan okuyarak insan yaşantısının farklı boyutlarına ışık tutan özelliğine dikkat çekmektedir. Ayrıca araştırmanın sonucu, kahraman arketipinin evriminin, değişen toplumsal değerleri ve insan ruhunun karmaşıklığının daha derin bir şekilde anlaşılmasını yansıttığı ortaya koymaktadır.

Anahtar kelimeler: Sahne Sanatları, Tiyatro, Karakter, Anti-kahraman

Dark side of hero anti-hero; evolution of character in theatre

Abstract

Throughout the history of theatre, from Ancient Greece to the present day, the concept of the hero has undergone various transformations in parallel with social changes and artistic developments. In Ancient Greek theatre, noble heroes represented idealised characteristics with virtuous qualities, embodying courage, honour and moral rectitude. Their fatal flaws exposed them to external conflicts and tragic consequences. Renaissance theatre, on the other hand, introduced the concept of the tragic hero, with internal conflicts and moral complexities. However, the rise of the anti-hero in modern theatre has challenged the traditional myth of the hero by presenting characters who challenge social norms, are flawed, morally ambiguous, and imbued with violence and criminality. The anti-hero phenomenon gained prominence in the 20th century as a response to social disillusionment and the

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Kafkas Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Oyunculuk ASD (Kars, Türkiye) yegumus@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-2707-5366 [Araştırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 30.05.2023-kabul tarihi: 20.08.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1342254]

questioning of authority. This research focuses on the evolution of these archetypes and their impact on contemporary storytelling, from the outsized heroic figures of Ancient Greek tragedy to the emergence of the flawed anti-hero in modern theatre. Today, contemporary theatre has reinterpreted the concept of heroism, bringing a wider range of character types to the stage, including flawed heroes and reluctant individuals who resist change. In today's theatre, the anti-hero, with his unconventional moral codes and gritty realism, offers a more nuanced exploration of the human condition in the modern world, providing audiences with a different perspective. This research draws attention to the ability of theatre to challenge conventional stereotypes and shed light on different dimensions of human life. It also shows that the evolution of the hero archetype reflects changing social values and a deeper understanding of the complexity of the human psyche.

Keywords: Performing Arts, Theatre, Character, Anti-hero

1. Giriş

Tiyatro tarihi boyunca kahraman kavramı, toplumsal değerlerdeki değişimleri ve insan doğasının karmaşıklığı yansıtırcaasına, köklü değişim ve dönüşümler geçirmiştir. Antik Yunan'dan çağdaş tiyatrodaki anti-kahraman kavramının ortaya çıkışına kadar geçen süreçteki oyunlar incelendiğinde kahraman arketipinin farklılaştığı görülür. Antik Yunan tragediyalarının kahraman figürlerinden modern tiyatrodaki anti-kahramanlarına kadar geçen süreçte bu arketiplerin evriminin ve çağdaş hikâye anlatımındaki etkilerinin araştırıldığı bu çalışmada panoramik bir izlek ortaya çıkarmak amaçlanmaktadır. Kimi zaman eylemsizlikle kimi zaman şiddetle örülmüş bir oyun karakteri olarak karşımıza çıkan anti-kahraman olgusunu daha iyi anlayabilmek için öncelikle klasik kahraman tanımlarına bakmak gerekmektedir. Freud ve Jung'un eserlerinden yola çıkan Campbell tarihsel süreçte kahramanın standart bir yolculuk içinde olduğunu söylerken kahraman mitlerinde ortak tek bir kalıp olduğunu iddia eder. Ona göre kahraman olağan dünyadan çıkıp olağanüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler. Burada masalsi güçlerle karşılaşarak çetin bir mücadele sonrasında kesin bir zafere imza atar. Ve kahraman böylelikle bu maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner (Campbell, 2013, s.42).

Kahraman, yerel ve kişisel tarihsel sınırlamalarla çatışarak onları aşmış ve genel geçerliği olan, olağan insani biçimlere ulaşmış olan kadın ya da erkektir. Böyle birinin tasavvurları, fikirleri ve esinleri insan yaşamı ve düşüncesinin temel pınarlarından taptaze çıkar. Bu yüzden onlar yeteneklidir, mevcut, çözülen toplumdan ve ruhtan değil, toplumun yeniden doğduğu tükenmez kaynaktadırlar (Campbell, 2013, s. 30-31)

Sevda Şener ise, olay dizisinin dramatik yapının iskeletini, oyun kişinin ise kaslarını, dolaşım ve sinir sistemini oluşturduğunu söyler. Antik Yunan tragediyalarında baş oyun kişinin ortalamadan üstün, soylu ve erdemli kişi olmasından ve büyük işlere kalkışmasının onlara kahraman denilmesine yol açtığından söz eder. Şener sıklıkla içine düşülen bir yanılgıyı işaret ederek, bugün aynı nitelikleri taşımayan baş oyun kişilerine de kahraman denildiğinden bahseder (Şener, 2011, s. 16). Şu hâlde tiyatrodaki 'kahraman' ifadesi protagonist -eksen karakter- ile karıştırılarak bir anlam kaymasına yol açmaktadır. Tiyatro terminolojisindeki eksen karakter bir tiyatro oyununda olaylardan etkilenen, olaylara yön veren ve oyunun sonunda yaşadıklarıyla değişim dönüşüm geçiren baş oyun kişisi anlamına gelmektedir (Tuncay 2010). Kahraman kavramı ise Antik Yunan tragediyalarındaki tanrı, kral ya da soylu kişilerin, ortalamadan üstünlerin, sahnedeki temsilini ifade etmektedir (Aristoteles, 1987).

Bilindiği gibi Antik Yunan tiyatrosunun en belirgin özelliği ahlaki öğreticilik etrafında şekillenen erdem anlayışı ve idealizmdir. Oyunlar konularını mitolojilerden ve halk söylencelerinden aldığı için

kaçınılmaz olarak kahraman kavramı erdemli nitelikler ve idealize edilmiş özellikler etrafında dönüyordu. Antik oyunlardaki kahramanlık anlatısının temelini oluşturan ortalamadan üstün karakterin ölçülü, uyumlu, erdemli ve cesaret dolu yönelişleridir (North, 2011). Oyunlardaki Akhileus, Oidipus, Antigone, Prometheus gibi kahramanlar cesaret, onur ve ahlaki doğruluğun temsiliydi. Oyunların baş karakterleri erdem timsali olarak görülüyor ve toplumsal idealleri sembolize ediyorlardı.

Aristoteles *Poetika* eserinin II., IV. ve XIV. bölümlerinde hem oyunun baş kişisi hem de öteki kişilerin özellikleri hakkında bilgi verir. Aristoteles *Poetika*'nın II. Bölümünde, şiir türlerini ayırırken, tragedya ve destan şiirinin ortalamadan daha iyi karakterleri, komedyanın ise ortalamadan daha kötü karakterleri taklit ettiğini söylemiştir (Aristoteles, 1987). *Poetika*'da klasik tragedya kahramanının kendi yıkımını hazırlayan trajik bir hata yapması gerektiğinden bahsedilir. Fakat bu hatanın ahlak açısından bir zayıflık taşımaması gerektiği özellikle vurgulanır. Çünkü trajik kahraman erdemli kişidir. Aristoteles'e göre erdemli kişinin küçük bir hatasından dolayı içine düştüğü durum trajik hatayı doğurur, herkesin düşebileceği türden bir yanlışın içine düşen erdemli kişinin yıkımı yoluyla seyircide korku ve acıma duyguları uyandırılmaya çalışılır.

Karakteri eylemden ibaret olduğu düşüncesinden yola çıkan tiyatronun kurucu metni sayılan *Poetika*'daki tanımlar daha sonraki yıllarda da farklı araştırmacılar tarafından yeniden üretilmiştir. Bunun yanında karakter tasarımına ait gerçekçi bir yaklaşım için realizmin doğuşunu beklemek gerekmiştir. Aristoteles ve Campbell'ın yaklaşımlarından hareket eden Arıcı'nın tespitine göre arzu, engel, istek gücü, itki ve gerekçe, antagonist, Hamartia ve eksiklik gibi bir takım temel unsurlar karakter tasarımının olmazsa olmazıdır (Arıcı, 2020, s.148).

Tiyatronun öncelikli olarak dini ve didaktik niteliklerle şekillendiği Ortaçağ oyunlarında kahraman figürleri erdemleri temsil eden, İncil'den alıntılanan ya da hagiografik figürlerden ibaretti. Seyircilere ahlaki örnek teşkil etmesi bakımından kahraman figürünün Antik dünyadakine benzer işlevsellikte olduğu görülmektedir. Ortaçağ ibret ve mucize oyunlarındaki bu dinsel figürler Tanrı tarafından seçilmiş, dürüst nitelikleriyle tasvir edilmiştir ve eylemleri de inanç ve dini yönergeler etrafında şekillenmektedir. Bu açıdan felsefik bağlamda kahraman figürünün iyi ve kötü arasındaki kozmik mücadelenin Hristiyanlık dünya görüşünün öğretileri doğrultusundaki temsillerine dönüştüğü söylenebilir. Ortaçağ kahramanının eylemleri Tanrı'nın planlarının, kaderin, bir parçası olarak gerçekleşir. Diğer taraftan Ortaçağ döneminde tiyatro, siyasi ve sosyal düzeni pekiştirmek için de kullanılmıştır. Bu durum oyunlardaki kahramanların genellikle kraliyet veya soylulukla ilişkilendirilerek yönetici sınıfın otoritesini daha da meşrulaştırması olarak karşımıza çıkmaktadır. Erdemli ve adil yöneticilerin tasvir edilmesi, ilahi yönetim hakkı fikrini pekiştirmiştir.

Rönesans döneminde diğer tüm sanatlarda olduğu gibi tiyatro estetiğinde de derin bir değişim yaşandığı bilinmektedir. Ortaçağ'daki dini temalar yerini daha seküler ve hümanist bir yaklaşıma bırakmıştır. Rönesans tiyatrosundaki kahramanlar figürü de böylelikle daha karmaşık, derinlikli ve çok yönlü hale gelmiştir. Artık oyun karakterleri idealize edilmiş figürler olarak değil, insani kusurları ve çatışmalarıyla tasvir ediliyorlardı. Özellikle Rönesans trajedileri, insan doğasının karanlık yönlerini keşfederek "trajik kahraman" kavramının çok boyutlu olarak gelişmesine yol açmıştır. Felsefi bağlamda rönesans hümanizmi insanoğlunun akıl, eğitim ve bireysel başarı yoluyla yüceliğe ulaşma potansiyeline vurgu yapmıştır. Bu yeni felsefi bakış açısı, tiyatrodaki kahraman tasvirlerini de doğrudan etkilemiştir. Örneğin trajik kahraman, iç çatışmalarla ve kibir ya da aşırı hırs gibi trajik kusurlarla mücadele eden çok boyutlu bir figür haline gelmişti. Bu kahramanların çöküşü, yalnızca ilahi takdire tabi olmak yerine, genellikle kendi eylemlerinin bir sonucu olarak gerçekleşmiştir. Rönesans dönemi oyun yazarları

geleneksel tarihi ve mitolojik kahramanların yanı sıra, çağdaş siyasi figürleri de oyunlarına karakter olarak dahil etmeye başladılar. Böylelikle güncel siyasi olaylar hakkında yorum yapabiliyor ve otoriteye doğrudan meydan okumadan yöneticileri eleştirebiliyorlardı.

Rönesans döneminde kahraman kavramı psikolojik derinlikleri olan iç çatışmaları ve kusurları da içerecek şekilde evrilmiştir. Örneğin Shakespeare'in Hamlet ve Macbeth gibi trajik kahramanları insan doğasının karmaşıklığını örneklemiştir. Bu tür karakterler takdire şayan niteliklere sahip olmakla birlikte, nihayetinde çöküşlerine yol açan ölümcül kusurlara da eğilimliydi. Trajik kahraman, doğru ve yanlış arasındaki çizgileri bulanıklaştıran daha incelikli bir tasviri temsil ediyordu.

Shakespeare tragediyalarında kahraman, seçimi ve eylemiyle toplumda yaşayan bir değeri değil, bir değer bunalımını yansıtan kişidir. Antik tragedya kahramanı toplumun onayladığı bir seçim doğrultusunda eylemlerini yaşamını yitirir. Shakespeare tragedyasının kahramanı ise değerler karmaşası içinde kalmıştır, doğru seçimi yapamadığı için yıkıma uğrar (Şener, 2011, s. 28).

Sevda Şener, tiyatro tarihinde kahraman olgusunun Antik Yunan'dan Shakespeare dönemine, romantiklerden burjuva dramına kadar sürekli değişime uğradığını söyler. Bu süreçte ortalamadan üstün kahraman imgesinin, 18. yüzyıl burjuva dramında yerini sıradan insana bıraktığını anlatır.

Artık, orta sınıfın beğenisine ve tercihinin uygun olarak dram kahramanı soylu sınıftan değil orta sınıftan seçiliyordu. 19. yy romantik dramlarının kahramanları özgürlük savaşçısı ruh soylusu kişiler olarak bir kez daha tahta oturtulduysa da, gerçekçi tiyatro sıradan insanın yaşam serüvenini yegledi. Sıradan insan söz konusu olunca trajik hata da önemini yitirmiş oldu. Kişiyi yıkıma sürükleyen içinde yaşadığı toplumun koşulları oldu. Çevre koşulları, yazgısal bir güç kazanmış oyun kişisini üstesinden gelemeyeceği engellerle kuşatmıştı. Kahramanlarının kişiliklerini, ruh durumlarını, ince ayrıntılarıyla yansıtmayı başaran yazarlar dış etmenler yanında, onların istenç dışı iç koşulları üzerinde de durdular. Bilinçli seçimi doğrultusunda eyleyen, eylemiyle bir değer geçirdiğini kanıtlayan ve eyleminin sonuçlarına onurluca katlanmasını bilen tragedya kahramanının yerini, kendini kendi seçmediği bir ortam içinde bulan, yine bir değer uğruna tepki gösteren fakat eylemiyle bu değeri kanıtlayamayan ya da kabul ettirmeden duruma boyun eğmek zorunda kalan dram kahramanı aldı (Şener, 2011, s. 29-30).

19.yy'da meydana gelen bilimsel gelişmeler ve pozitivizm düşüncesinin hızla yayılmasının yanı sıra Darwin ve Freud'un çalışmalarının da etkisiyle birey tanrı ilişkisi yeniden tanımlanmıştır. Böylelikle daha önce gündelik yaşamda edilgen olan birey, kendi kaderini belirleyen bir pozisyona geçiş yapmıştır. Bu değişim dramatik türlerde kendisini tanrısal niteliklerle donatılmış kahramanların yerini insani özelliklerle kazanmış gerçek karakterlerin almasıyla göstermiştir.

Gerçekçi yazarların bireysel dünya görüşlerini yansıtan oyun kişileri, toplumsal çevrenin ve bu çevredeki nedensel ilişkilerin çözümlenmesine de olanak sağlaması açısından oldukça önemlidir. Gerçekçiler, oyun kişilerini, iç dünyalarıyla birlikte davranışlarını koşullandıran toplumsal yapı içinde tarihselliği vurgulayarak gösterirler. Bu yüzden karakterleri tarihsel bilinç olmaksızın çözümlenmek, onu metin içinde hapsedmekle eş değerdir. Bu da karakterin dar bir anlamda sıkışmasına neden olur. Böylece karakter yaşadığı tarihsel çağı, toplumsal gerçekliği ve bireyin konumunu sahne üzerinde gerçekleştirir (Sevim, 2010).

20.yy ortalarında tragedyanın devrini tamamlamış bir tür olduğu görüşüne karşı çıkıp çağın trajik ruhunu araştıran Raymond Williams gibi araştırmacılar genellikle Antik Yunan ve Shakespeare oyunlarıyla özdeşleştirilen klasik tragedyanın geleneksel tanımını tartışmaya açarak yola çıkar. Williams'a göre klasik trajedi, çöküşlerine ölümcül bir kusur ya da tanrıların kapislerinin neden olduğu soylu, ortalamadan üstün karakterler etrafında şekillendiğini savunur. Fakat modern zamanlarda, sosyal ve siyasi manzara değişmiştir ve geleneksel trajik kahraman hayatta ve sanatta eskiden olduğu kadar başat bir unsur olmayabilir. Bu bağlamda Williams'ın temel argümanlarından biri, trajedinin soylu figürlerin kapsamının ötesinde, günlük yaşamda da bulunabileceğidir. Williams, modern

toplumun potansiyel trajik durumlarla dolu olduğuna ve sıradan insanların da en az antik Yunan tragediyalarındaki aristokratlar kadar, hatta bazen çok daha fazla, trajik olaylar yaşamaya yatkın olduğuna inanır (Williams 2022).

Steiner de benzer şekilde geleneksel trajik paradigmanın zamanla canlılığını yitirerek çöktüğünü özellikle rönesans sonrası bireyciliğe doğru kayışın ve romanın baskın bir edebi tür olarak yükselişinin trajik dramın düşüşüne katkıda bulunduğunu iddia eder. Dahası, doğa bilimlerinin ve aydınlanma rasyonalizminin zaferi, trajedinin sıklıkla keşfettiği manevi ve metafizik boyutlardan uzaklaşılmasını etkilemiştir (Steiner 2011).

2. Anti-kahramanın yükselişi

Değişen toplumsal ve politik koşulların yanı sıra estetik anlayışındaki dönüşümler ve modern çağda insanın içine düştüğü psikolojik durumlar sonrası anti-kahraman kavramı tarihsel bir gereklilik olarak ortaya çıkmıştır. Her türlü kurgusal anlatının merkezinde öyle ya da böyle bir eksen karakter vardır ve bu özellikleri ne olursa olsun anlatılan hikâyenin kahramanı olarak tanımlanır. Bu tanrısal özelliklerle donatılmış bir savaşçı, cesur ve gözü kara bir şövalye ya da varoluşsal sorunlarla can çekişen bir karakter olabilir. Alışılmış kahraman özelliklerini taşımayan karakterlerin, gerçek hayatta bireyin dönüşümüne eş zamanlı biçimde, edebiyatta ve sanatta boy göstermesiyle birlikte karşı kahraman kavramı şekillenmiştir. Kurgusal türlerde kahraman karşıtı özelliklerin bilinçli şekilde karakter tasarımına dahil edilmesiyle birlikte dikkat çekici ve yeni gerçekçi bir model olarak karşımıza anti-kahraman olgusu çıkmıştır.

Steiner, Antik Yunan tiyatrosunda başlayan Shakespeare oyunlarında zirveye ulaşan trajik dramının zaman içerisinde giderek solduğunu ve seyircileri etkileme, harekete geçirme gücünü kaybettiğini savunur. Steiner, bu düşüşün ardında yatan nedenlerin modernitenin yükselişi, sekülerizm, ahlak ve etik üzerine değişen bakış açıları olduğunu savunur (Steiner 2011). Bu dönüşümün somut göstergelerinden birisinin de karakterin evrimi olarak kendini gösterdiği söylenebilir. Eksen karakterlerin günün seyircisinin ilgisini çekecek şekilde dönüşüm geçirerek kimi zaman anti-kahraman şeklini aldığı görülmektedir.

20. yüzyılın kültürel değişimleri ve sosyal çalkantıları geleneksel kahramanlık kavramlarının sorgulanmaya başlanmasına ve anti kahramanın doğuşuna neden olmuştur. Anti-kahraman popüler kültürde, özellikle sahne ve görüntü sanatları alanında, seyirci açısından ilgi çekici bir figürdür. Geleneksel kahraman arketiplerine meydan okuyan anti-kahraman tasarımı kısa sürede çağdaş hikâye anlatımında önemli bir yere oturmuştur. Tiyatro, edebiyat, sinema ve televizyon dünyasında neredeyse eş zamanlı büyüleyici bir arketip olarak ortaya çıkan anti-kahraman, karakteri geleneksel kahramanlık ideallerinden uzaklaşarak özgürleştirilmiştir. Anti-kahraman ahlaki standartlarından sapan özellikleriyle ve karakteristik özellikleriyle öne çıkan bir kahramandır. Erdemli nitelikleri bünyesinde barındıran klasik kahramanın aksine, anti-kahraman genellikle kusurlu ve ahlaki açıdan tekinsiz bir yapı sergiler. Geleneksel kahramanlık arketipinden ayrılmış, anti-kahramana bir gerçekçilik duygusu kazandırır ve izleyicilerin onların insani zaafı ve iç mücadeleleriyle derinlikli bağlantılar kurmasını sağlar. Anti-kahramanların en belirleyici özelliklerinden biri çok boyutlu olarak tasarlanmalarıdır. İyi ve kötü arasındaki o gri alanda var olurlar ve genellikle birbiriyle çelişen insani özellikler sergilerler. Bu özellikleriyle kolayca kategorize edilemezler. Eylem ve yönelişleri doğru ve yanlış arasındaki çizgiyi muğlaklaştırır.

Fyodor Dostoyevski'nin Yer Altından Notlar (1864) adlı kitabında ilk kez kullandığı bu terim günümüzde özellikle romanlar, televizyon dizileri ve film sektörü sayesinde son derece popüler haldedir. Ancak tüm popülerliğine rağmen anti-kahraman tanımlanması son derece güç ve muđlak, birden fazla anlam içeren, zıt tanımları bünyesinde bulunduran bir yapılanmayla karşımıza çıkar. Çünkü neredeyse her anti-kahraman kendine özgü özellikler barındırır (Tilbe, 2019, s. 150).

Geleneksel kahraman arketipine bir meydan okuma olarak ortaya çıkan anti-kahraman ilgi çekici bir karakter tasarımı olarak popüler kültürün vazgeçilmez bir ögesi haline gelmiştir. Edebiyat dünyasındaki başarılı örneklerini Samuel Beckett'in de içinde bulunduğu anti-edebiyat yazarları vermiştir. Romandaki anti-kahraman tiyatrodaki anti-kahramana benzemektedir. Romanda da tiyatrodaki olduğu gibi baş karakter olması muhtemel olmayan bir kişinin baş karakter olarak işlenmesi durumunda anti-kahraman olarak adlandırılır. Alışılmış geleneksel kalıplar dışında yönelişleri bulunan, iyi ve kötünün farklı tonlarını içinde barındıran baş oyun kişileri de bu tanım altında değerlendirilir. Anti-kahraman, geleneksel kahraman özelliklerini taşımayan ve sıklıkla toplumsal normlara karşı çıkan karakterleri ifade ettiğini belirtmiřtik. Bu karakterler, kusurları, iç çatışmaları ve zaman zaman ahlaki açıdan tartışmalı davranışlarıyla öne çıkar. Anti-kahramanlar, geleneksel kahraman anlayışını sarsarak, izleyicilerin sorgulama, empati kurma ve derinlemesine düşünme yeteneklerini harekete geçirir.

Kuşsuz dram sanatı tarihinde anti-kahraman olgusu salt bir karşı duruş olarak birdenbire, temelsiz bir şekilde ortaya çıkmamıştır. Onu yaratan çağdaş tiyatro anlayışı ve toplumsal koşulların geldiđi nokta olduğu kadar, tiyatro tarihi boyunca kahraman imgesinin gösterdiği deđişiktir. Bu noktada belirtmek gerekir ki modern tiyatro düşüncesinin kahramanı; gerek kahraman imgesinin bugün aldığı biçim, gerekse de bugünün toplumsal koşulları ve bireyin ötekiyle kurduđu ilişki biçimi dolayısıyla anti-kahramandır.

Anti-kahraman köklerini antik çağdan ve arketipik kahramandan alsa da modernitenin bireyciliđe ve bireysel eyleme vurgu yapan kahramanın eylemsiz, uyumsuz, işlevsiz hale gelmesiyle oluşan kahramandır. İçinde bulunduğu dönemin toplumsal değerleriyle uyuşmayan, çoğunlukla o değerleri eleştirmek, yermek ve hatta yerinden sarsmak amacıyla kurgulanan ancak bunu yaparken eyleme deđil eylemsizliđe, başarıya deđil başarısızlıđa, deđişime karşın aynı kalmaya vurgu yapan baş karakterdir (Tilbe, 2019, s. 156).

Anti-kahraman olgusunun 20. yüzyıldaki yükselişle geleneksel kahramanlık kavramına meydan okunduđu söylenebilir. Postmodern dönemde anti-kahraman, çağdaş toplumun karmaşıklığına ve belirsizliğine bir yanıt olarak daha da önem kazandı. Toplumsal hayal kırıklığına ve otoritenin sorgulanmasına tepki olarak, oyun yazarları geleneksel ahlaka meydan okuyan karakterler yaratmaya başladılar. Bu tür karakterlerin yer aldığı oyunların ilk örneklerini tiyatronun dönüşüm dönemlerinden biri olan 19.yy'ın sonlarına doğru ortaya çıktığı görülür. Cehov'un Ivanov oyunundaki Ivanov'u, Vanya Dayı oyunundaki Voinitski'si, Ibsen'in Bir Bebek Evi oyunundaki Nora'sı, Tennessee Williams'ın Arzu Tramvayı'ndaki Stanley Kowalski'si ve Arthur Miller'ın Satıcının Ölümü'ndeki Willy Loman'ı bunlara erken dönem örnekleri olarak gösterilebilir. Modern tiyatronun sahneye taşıdığı erken dönem anti-kahramanlar ardılları gibi kusurludur, genellikle yalnız, umutsuz olan bu karakterler ahlaki açıdan muđlak ve modern dünyanın zorluklarıyla karşısında çaresizdirler. Yabancılaşma ve can sıkıntısı içindeki bu uyumsuz karakterler çoğunlukla eylemsizdirler. Tennessee Williams'ın Sırça Kümes'indeki Tom Wingfield veya Arzu Tramvayı'ndaki Blanche DuBois gibi karakterler, insanlık durumunun kırılmasını ve savunmasızlığını sergilemiştir. Bu karakterler genellikle içinde buldukları koşulların kurbanı olmuş, dış çatışmalardan iç mücadelelere doğru bir odak kaymasını yansıtmışlardır.

Karakter en köklü deđişimlerinden birini tiyatrodaki metnin sorgulandığı dönemde yaşamıştır. Oyun metnini bir tahakküm aracı olarak görülmeye başlandıđı dönemde çağdaş uygulamacılar karaktere farklı

bir açıdan yaklaşıma başlamıştır. Elinor Fuchs Karakterin Ölümü(2003)'nde 1960'lar sonrasında Jerzy Grotowski, Peter Brook, Julian Beck ve Judith Malina, Joseph Chaikin, Richard Schechner gibi sanatçılar Artaud'un "uzamsız ve zamansız" kültür yaklaşımından etkilendiklerini aktarır. Söz konusu sanatçıların varoluşun sıfır noktasında gösterilmesi arayışına girdikleri görülür. Fuchs 60'lardan itibaren Artaud'un ve Grotowski'nin etkisinde kalan tiyatrocuların dramatik metni dışsal bir otorite ve baskı aracı olarak görmeye başladığını belirtir. Bu uygulamalarda dilin sınırlandırılmalarından kurtulmak için farklı denemelere başvurulduğu görülür. Özellikle dinsel terimler bu noktada dikkat çekici bir işlev görmüştür. Oyuncunun şimdi burada olan ben'inin ötesinde bütüncül gerçekliğe ya da gerçek ilahi varlığa ulaşmaya çalışması denenmiştir (Fuchs 2003).

Anti kahramanlar geleneksel ahlak kavramlarıyla sorunlu bir ilişki içindedir. Asil niyetlerine rağmen tercih ve yönelişleri genellikle etik davranış sınırlarını aşar. Eylemleri bireysel güdüler tarafından yönlendirilir ve hedeflerine ulaşmak için kuralları esnetmeye ve çiğnemeye isteklidirler. Bu ahlaki belirsizlik anti kahraman anlatılarına gerilim ve entrika katar. Kusurlu ve savunmasızdırlar, genellikle iç çatışmalar ve duygusal yüklerle boğuşurlar. İzleyiciler, kendi kusurlarının ve ikilemelerinin tonlarını tanıyarak onların mücadeleleriyle empati kurabilir. Bu ilişkilendirilebilirlik, izleyici ile karakter arasında daha derin bir duygusal bağ kurulmasını sağlar.

Steiner, Samuel Beckett ve Eugène Ionesco gibi absürdist oyun yazarlarının eserlerini inceleyerek geleneksel trajedinin insanlık durumu içinde anlam ve düzen arayışıyla karşılaştırır. Sonuç olarak absürt olanın modern edebiyatta trajik olanın önüne geçtiğini savunur (Steiner 2011). Samuel Beckett'in ilk örneklerini verdiği Absürd tiyatro anlayışı Avrupa tiyatro geleneğinin vazgeçilmez saydığı öğelerin çoğunu yadsıdığı için tiyatro tarihinde karşı-tiyatro olarak tanımlanır. Bu tiyatronun oyunu karşı-oyun, kahramanıysa karşı-kahramandır.

Samuel Beckett'in oyunlarında karşı-kahraman imgesi yaratılmıştır. Beckett'in oyunlarındaki sakat, bilgisiz, kimsesiz, umarsız, inançsız insanlar, geleneksel kahraman tipinin tam tersine hiçbir eylemde bulunamazlar. Bu kişiler kuşkular ve karabasanlar içinde yaşar, hep aldanıp hep yanılarak, hiçbir şeyden emin olmadan, saçma bir yaşamı sürdürürler. Kurtuluş umutları yoktur. Söyleyecek sözleri kalmamıştır (Şener,2012, s. 303-305).

Absürd tiyatrodaki karşı-kahraman anlayışıyla, modern oyunlardaki anti-kahraman anlayışı büyük ölçüde benzerlik gösterse de birebir aynı değildir. Modern oyunların anti-kahramanı, absürd oyunlardakinin tersine bir eylem içinde görmek mümkündür. Absürdistlerin karşı-kahramanı eylemsizliğiyle kahramandan ayrılırken, günümüz anti-kahramanı bir eylem ve yöneliş içinde değerlendirilir. Bu eylem, genel geçer yasa kurallarına, ahlak anlayışına karşı olabilir. Baş oyun kişinin eyleminin yanlış olduğunu bilen seyirci, kimi kurgularda ona hak verebilir. Bu durum anti-kahramanın çekici tarafını gözler önüne sererek suç ve şiddetle ilgili yeni bir tartışma başlığı açar. Adaletin her zaman haklının yanında olmadığı zamanlarda veya şiddet eyleminin haklı bir dava uğruna uygulandığı zamanlarda bu durum daha da önem kazanır. Böylece tiyatro, gerçek yaşamdaki suç, adalet gibi olguların göreceliğini, şiddet eyleminin meşruiyetini, anti-kahraman yoluyla, kendine tartışma konusu edebilir.

Geleneksel dramatik yapıda karakter belirgin özelliklere sahiptir ve sınırları belli çatışmaların yaşandığı bir hikâyeye çerçevesinde ilerler. Klasik dramatik yapılar genellikle karakterlerin dönüşümünü, trajedilerini veya zaferlerini merkeze alır. Fakat modern sonrası dönemde, özellikle postdramatik tiyatro, bu geleneksel karakter anlayışını sorgulayarak, sınırları zorlayacak portreler çizerek yeni bir yaklaşım benimser. Postdramatik tiyatrodaki karakterler, daha karmaşık kişilik özellikleriyle ve çok daha katmanlı nitelikleriyle karşımıza çıkar. Lehmann'a göre, postdramatik tiyatrodaki karakterler, çoğunlukla

parçalanmış, belirsiz ve sürekli deđişen kimliklerle temsil edilir. Bu karakterler, geleneksel anlatılardaki belirli özelliklere ve hedeflere sahip kahramanlardan ziyade daha gerçekçi ve karmaşık bir insanlık portresi sunar (Lehmann 2006). Bu bağlamda anti-kahraman kavramı da postdramatik tiyatrodaki karakteristik bir rol oynar.

Modern tiyatro düşüncesinin kahramanı; gerek kahraman imgesinin bugün aldığı biçim, gerekse de bugünün toplumsal koşulları ve bireyin ötekiyle kurduğu ilişki biçimi nedeniyle anti-kahramandır. Çağdaş tiyatrodaki estetik yönelişinin belirleyiři olan toplulukların oyun metinlerinde geleneksel karakter tasarımına eleştirel bir yaklaşım gerçekleştirildiđi, kalıplı karakter tiplerinin reddedilerek deneysel arayışlara girildiđi gözlemlenir. Estetik kurulumunu post dramatik çerçevede geliřtiren bu öncü topluluklar gücünü çağdaş felsefik yönelişlerden alırlar. Alman tiyatrosunun çağdaş topluluklarından biri olan Rimini Protokol'ün post-dramatik oyunlarında oyun karakterinin yeni politik düzlemde yeniden tasarlanması buna örnek gösterilebilir.

Rimini Protokoll, gündelik yaşam gerçekliđiyle dramatik konvansiyonların dışında temas eden, önceden yazılı bir dramatik metin, temsili karakterler ya da çatışmalardan yoksun bir şekilde, mesleđi oyunculuk olmayan "gündelik yaşam uzmanlarının" tarihsel tanıklıkları, deneyimleri, belgeleri ve performansları üzerinden geliřen yeni-belgesel olarak nitelenebilecek bir türün temsilcisi olarak postdramatik estetiđi üretmektedir (Yalçın, 2019, s.137-138).

Yine Amerikan tiyatrosunun sıra dıřı ekiplerinden biri olan The Wooster Group'un Derrida'nın yapısöküm yöntemini yaratıcı şekilde sahne metnine uyarlayarak oyuncu ve karakter arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlaması çağdaş tiyatrodaki karaktere yaklaşımının konvansiyonel kalıpların dışında olduđunu gösteren örneklerdir (Savran, 2006).

3. Oyunlarla anti-kahramanların panoraması

Antik Yunan'dan günümüze tiyatrodaki kahramanın evrimi, toplumun deđişen dinamikleri, deđer algıları ve insan karmaşıklığını yansıtırcaasına tutarlı bir gelişim izlemiştir. Tiyatronun kuruluş çağında idealize edilmiş bir figür olan kahraman, çağdaş tiyatrodaki çelişkilerle savařan, kusurlu bir yapıya dönüşmüştür. Çağdaş edebiyatta ve tiyatrodaki anti-kahramanın ortaya çıkışı, geleneksel ahlak ve kahramanlık kavramlarına meydan okuyarak insan ruhunun karmaşık doğasına daha derinlemesine yaklaşılmaya olanak tanımıştır. Tiyatro sanatı toplumdaki gelişmelere paralel olarak gelişmeye devam ettikçe, kahraman kavramı da şüphesiz daha fazla dönüşüm geçirecek ve sürekli deđişen insan deneyimine dair yeni iç görüler sağlayacaktır. Bu gelişimi daha somut bir şekilde gözler önüne sermek için dramatik metinlerdeki anti-kahraman kurulumlarına bakmak faydalı olacaktır.

Örneğin Henrik Ibsen'in çığır açan Bir Bebek Evi (1879) oyununda Nora Helmer başlangıçta geleneksel bir eş ve anne olarak tasvir edilir. Fakat hikâye ilerledikçe, Nora toplumsal beklentilere meydan okuyarak ve ailesini geride bırakarak bağımsızlığını ortaya koyan bir tercihte bulunur. Bu tiyatro tarihi açısından erken sayılabilecek bir karşı kahraman çıkışıdır. Nora'nın eylemleri geleneksel kahramanlık kavramına meydan okur ve 19. yüzyılda kadınlara dayatılan sınırlamalarla yüzleşmeyi önerir. Ibsen'in Yaban Ördeđi ve Hedda Gabler oyunlarında da benzer şekilde, genel ahlak anlayışına göre, kusurlu bireylerin hikayesi merkezde yer alır. Bireyin arzuları, hayalleri ve hedefleriyle toplumsal koşullar bir uyumsuzluk içindedir. Yine de bu oyunlar içerisinde Bir Bebek Evindeki Nora anti-kahraman kurulumuna en yakın olan Ibsen karakteridir denilebilir.

Absürd tiyatrodaki önemli örneklerinden biri kabul edilen Samuel Beckett'in yazdığı Godot'yu Beklerken (1949), Godot adında hiç görünmeyen bir karakterin gelmesini sonsuza dek bekleyen Vladimir ve

Estragon adlı iki karakteri sergiler. Vladimir ve Estragon, anlamsız konuşmalar yaparak ve görünüşte kayıtsız bir dünyada boğuşarak varoluşsal bir umutsuzluk duygusu sergilerler. Kimi araştırmacılara göre Beckett karakterleri her ne kadar sahnede birer öteki temsili olsa da tam anlamıyla bir anti-kahraman sayılmazlar. “Beckett karakterleri karşı kahraman değildir, ancak onlar basitçe ancak basite almadan öteki olarak tanımlanabilir. Seyirci onlarla özdeşleşmenin gereği olmadığı, sadece arkadaşlık edebilecekleri gerçeğinden mutlu olur” (Çevik, 2007, s.69)

Eugene O'Neill'in kaleme aldığı yarı otobiyografik bir oyun olan *Gecenin İçinde Uzun Yolculuk* (1956) oyununda O'Neill, tüm üyeleri bağımlılık, hastalık ve pişmanlık gibi kişisel kaygılar tarafından sarmalanmış Tyrone ailesinin hikayesini anlatır. Her aile üyesi kusurludur ve kendi zayıflıklarıyla yüzleşmek için mücadele ederler, bu da idealize edilmiş aile kurumunun trajik bir tasvirine dönüşür.

Yine absürdist bir metin olan Eugène Ionesco'nun *Gergedan'ı* (1959) toplumdaki bireylerin konformist eğilimlerini irdeleyen gerçeküstü ve absürd bir anlatıya sahiptir. Oyunun kahramanı Berenger, tipik bir anti-kahramandır. Oyunun başında bir gergedana dönüşmeye direnir fakat oyunun sonunda uyum baskısına boyun eğerek trajik bir anti-kahramana dönüşür. Berenger'in yolculuğu kolektif ideolojiye karşı mücadeleyi temsil eder ve onu bu özellikleriyle bir anti-kahraman figürü haline getirir.

Gergedanlar (1959) oyunu Ionesco'nun *Kral Ölüyor* (1962) ve *Gönüllü Katil* (1957) oyunları ile birlikte Berenger üçlemesinin bir parçasıdır. Bu üç oyunda da yer alan Berenger karakteri birbirinden farklı, olağanüstü olayların ortasında kalan anti-kahramanlardır. *Gergedanlar* oyunundaki Berenger daha ilk sahneden uyumsuz bir karakter olarak karşımıza çıkar. Berenger etrafını saran dünyaya ait değildir, ayrıksıdır ve etrafındaki herkesin hızla dönüşüm geçirdiği bir evrende gergedanlaşmamakla lanetlenmiştir. Bu laneti fark ettiği noktada direnmeye karar veren bir anti-kahramandır (Gümüş, 2021, s.270).

Edward Albee'nin *Kim Korkar Virginia Woolf'tan?* (1962) oyunu, orta yaşlı bir çift olan George ve Martha arasındaki ideal olmayan bir ilişkiyi ele alır. Her iki karakter de oyun boyunca manipülatif oyunlara girer ve evlilikleriyle ilgili acı gerçekleri ortaya çıkararak hayatlarının karanlık noktalarını keşfederler. Oyun, hayal kırıklığı, evlilik içi çekişmeler ve insan ilişkilerinin karmaşık doğasına odaklanır. Bu oyunda da ideal çift tanımına meydan okurcasına ayrıksı nitelikleriyle resmedilmiş iki anti-kahraman karşımıza çıkar.

Tom Stoppard'ın yazdığı *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* (1966) oyunu Shakespeare'in *Hamlet* eserinin Rosencrantz ve Guildenstern karakterlerine odaklanan komik bir yeniden anlatıdır. Stoppard'ın kahramanları, *Hamlet*'in trajedisinin ağına yakalanmış, bahtsız ve beceriksiz olarak tasvir edilir. Kendi varoluşlarının beyhudeliğini temsilidirler. Onlar büyük bir anlatımın küçük ve işlevsiz bir parçasıdır. Kendi başlarına bir varlık sergilemekten uzak iki anti-kahramandırlar.

Bernard-Marie Koltes'in Roberto Zucco (1988) oyunundaki gibi anti-kahraman, izleyicinin özdeşlik kuramasa da kendini tamamen soyutlayamadığı oyun karakteri olarak da tanımlanabilir. Koltes'in Zucco'su, modern çağda ilkel dürtülerine hapsolmuş insanlar için duygudaşlık kurulamayan ama tamamen de soyutlanamayan bir karakter olarak anti-kahramandır. İyi ve kötünün birbirine girdiği, ahlaki değerlerin ahlakiliğinin sorgulanır hale geldiği modern zamanlarda Zucco, acıma ve kızgınlık duygularıyla beraber hayranlık duyulan, kendi dâhil hiç kimseyi kurtaramayan modern zamanların kahramanı olan anti-kahramandır.

Tracy Letts tarafından yazılan *Aile Sırları* (2008) (Orijinal ismi *August: Osage County*) adlı Pulitzer ödüllü oyunda Letts, aile büyüklerinin ortadan kaybolmasının ardından bir araya gelen umutsuz bir

Oklahoma ailesini anlatıyor. Aile reisi Violet Weston karakteri, bir anti-kahraman modelidir. Aile üyelerine duygusal acı çektiren, uyuşturucu bağımlısı, manipülatif ve acımasız bir kadındır. Bu özellikleriyle işlevsel bir karakterdir. Çünkü tüm kusurlarına rağmen Violet'in karmaşık tasviri, aile içindeki kırılma noktaları ve hasarlı ilişkileri ortaya çıkarmaya yarar.

John Logan'ın yazdığı Kırmızı (2009) ünlü soyut dışavurumcu ressam Mark Rothko'nun hayatını ve sanatsal sürecini mercek altına almaktadır. Oyun, Rothko'nun karmaşık kişiliğini, egoizmini ve ahlaki çatışmalarını, sipariş edilen bir dizi duvar resmini yaratırken ele alır. Uyumsuz ve dengesiz Rothko karakteri, bir sanatçının toplumsal beklentilerine meydan okurken varoluş sorunlarıyla boğuşan kusursuz bir anti-kahramanı temsil eder.

Jez Butterworth'un yazdığı Jerusalem'de (2009) İngiltere'nin kırsal kesimindeki bir karavan parkında yaşayan karizmatik ve asi bir karakter ele alınır. Horoz, toplumsal normlara meydan okuyan ve karşı-kültürel bir ruhu temsil eden, düzen karşıtı bir karakterdir. Alışılmadık yaşam tarzı, yaptıklarından pişman olmayan ve asla özür dilemeyen yapısı, onu oyunda tipik bir anti-kahraman modeli haline getirir.

Annie Baker'in The Flick (2013) oyunu köhne bir sinema salonunda geçer. Üç düşük maaşlı çalışanın hayatlarını konu alan oyunda kusurlu, hayal kırıklığına uğramış ve kendi güvensizlikleriyle mücadele eden karakterleri ele alır. Baker, onların özgün yapısını, insani bir kırılma noktasıyla tasvir ederek kusurlu ve ilişkilendirilebilir doğalarına dikkat çeker.

Stephen Karam'ın yazdığı İnsanlar (2015) oyunu Şükran Günü yemeği için bir araya gelen işçi sınıfından bir ailenin hikayesine odaklanır. Oyun, aile ilişkilerinin karmaşıklığını ve sıradan insanların mücadelelerini irdeler. İnsanlar oyunundaki karakterler kusurludur; hastalık, mali baskılar ve varoluşsal kaygılar gibi kişisel sorunlarla uğraşırlar. Onların kusurları ve kırılma noktaları, oyundaki anti-kahraman unsurlarının tasvirine katkıda bulunur.

Daha önceleri anti-kahraman portrelerinin, aile gibi küçük iktidar alanlarıyla mücadele ederek varoluş mücadelesi veren bireylerden teşekkül ettikleri görülür. Özellikle 90'lardan sonraki çağdaş tiyatro örneklerindeki anti-kahramanların büyük şehirlerdeki gettolarda yaşayan ve mali güçlüklerle savaştan, toplum dışına itilmiş, heteroseksüel, beyaz, erkek, egemen sınıfın dışında kalan ötekilerden oluştuğu gözlemlenmektedir.

Bu oyunlar, ahlaki belirsizliklerini, iç mücadelelerini ve çevrelerindeki dünyayla ilgili hayal kırıklıklarını vurgulayarak tiyatrodaki anti-kahramanların doğasındaki çeşitliliğe işaret etmektedir. Tiyatrodaki anti-kahraman olgusu, bugün hala geleneksel kahramanlık kavramlarına meydan okumaya ve insan doğasının karmaşıklığına dikkat çekmeye devam etmektedir. Bu örnekler, geleneksel normlara meydan okuyan kusurlu ve karmaşık karakterleri sergileyerek 21. yüzyılda insanlık durumuna dair gerçekçi birer tablo çizmektedir. Oyunlardaki kendisine ve yaşadığı çevreye yabancılaşmış uyumsuz karakterler çağdaş tiyatrodaki anti-kahramanların devam eden varlığını gözler önüne sermektedir.

4. Türk tiyatrosunda anti-kahraman

Türk tiyatrosunda anti-kahramanın varlığı batılılaşma macerasının bir parçası olarak erken dönemde kendini göstermektedir. Hatta biraz daha geriye giderek geleneksel tiyatrosunun ana tiplerinin bile uyumsuz, aykırı özellikleriyle anti-kahraman özellikleri sergilediği söylenebilir. Özellikle çağdaş Türk tiyatrosundaki anti-kahraman karakterler batılı örneklerdeki gibi kusurludur, yoksulluk, işsizlik ve

kişisel ikilemlerle uğraşırlar. Bu karakterlerin etkileşimleri ve hikâyeleri aracılığıyla oyun, içinde buldukları koşulların tuzağına düşen karakterlerin tasvirini sunar. Türk tiyatrosunda yazılan oyunlardaki anti-kahramanlar özellikle modern tiyatromuzun inşası sırasında belirleyici bir etken olmuştur. Anti-kahraman olgusu roman ve sinema alanlarında oldukça popüler bir kavram olarak pek çok bilimsel yayına konu olmuştur. Buna karşın tiyatro literatürüne bakıldığında anti-kahraman kavramının Türk tiyatrosundaki örneklerini inceleyen araştırmalara çok sık rastlanmaz. Türk Tiyatrosunda anti-kahraman olgusunun tarihsel macerasına bakılacak olursa dikkat çekici iki örnekten bahsedilebilir. Sadık Şendil'in Yedi Kocalı Hürmüz ve Haldun Taner'in Keşanlı Ali oyunlarının eksen karakterleri Türk tiyatrosundaki meşhur anti- kahramanlardır.

Sadık Şendil'in yazdığı klasik komedilerinden birisi olan Yedi Kocalı Hürmüz (1962), yedi evlilik geçiren güçlü iradeli ve bağımsız bir kadın olan Hürmüz'ün etrafında dönmektedir. Hürmüz toplumsal beklentilere ve geleneksel cinsiyet rollerine meydan okur. Bir anti-kahraman olarak statükoyu bozar ve evlilik kurumunu sorgular. Haldun Taner tarafından yazılan bir komedi oyunu olan Keşanlı Ali Destanı (1964) oyununun eksen karakteri Ali ikonik bir anti kahramandır. Keşanlı Ali kurnaz, çıkarıcı ve etrafındakileri zekâsıyla alt eden bir karakterdir. Hayatın karmaşıklığı içinde zekâsını ve aklını kullanarak çoğu zaman alışılmadık yöntemlere başvurur. Keşanlı Ali, hile ve yıkıcılığın anti-kahraman niteliklerini bünyesinde barındırır.

Sonraki yıllarda bağımsız tiyatroların sahnelerinde ana karakter olarak karşımıza çıkan anti-kahramanlar Çağdaş Türk tiyatrosunun kimliğinin örülmesinde etkin rol oynamıştır. Bu oyunlar, toplumsal normlara ve genel ahlak ilkelerinden kaynaklanan beklentilere meydan okuyan karmaşık karakterler sunar. Büyük kentlerdeki kalabalık bir öteki kitlesinden oluşan anti-kahramanlar geleneksel değerlerin sorgulanmasının yanı sıra alternatif bir gerçekliğe kapı aralar. İnkâr edilen, görmezden gelinen, dışlanan karakterleri sahneye taşıyarak tiyatrodaki yeni gerçekçiliği sahneye davet eder.

Tiyatro sahnesinde “ötekiler” ana karakterler olarak ilk defa 90'ların sonu 2000'lerin başında genç oyun yazarlarının metinlerinde görülür. Özen Yula, Turgay Nar, Cuma Boynukara gibi çağdaş yazarların oyunlarında gördüğümüz toplum normlarının dışına itilmiş karakterler, ilişkiler ve olaylar daha sonraki yıllarda bağımsız tiyatroların repertuarlarının ana temasını oluşturur (Gümüş, 2017, s. 276).

Özen Yula, Cuma Boynukara, Turgay Nar, Berkun Oya, Zeynep Kaçar, Yiğit Sertdemir, Ebru Nihan Celkan, Şamil Yılmaz, Murat Mahmutyazıcıoğlu, Berkay Ateş, Cüneyt Kılıçoğlu, Ahmet Sami Özbudak, Ufuk Tan Altunkaya, Turgay Doğan, Cem Uslu, Yeşim Özsoy Gülan, Mirza Metin, Özer Arslan, Sami Berat Marçalı, Kemal Hamamcıoğlu gibi çağdaş Türk tiyatrosunda kalem oynatan yazarların ortak noktası eksen karakterlerinin anti-kahramanlardan oluşmasıdır. Bu anti kahramanlar yersiz yurtsuzluğun, yabancılaşmanın, yalnızlaşmanın ve iletişimsizliğin etrafını çepeçevre sardığı insanlardan oluşur. Bunlar çoğunlukla göçmen, seks işçisi, trans, eşcinsel, evsiz, muhalif, beyaz yakalı, işsiz, öğrenci, kadın ve genç gibi kimliklerle sahnede temsil edilirler. Gerçekçi kurulumlarına rağmen frapan özellikler sergileyen bu karakterler doğal dilleri ve yaşamın içinden çıkıp gelmiş sorunlarıyla seyircinin ilgisini çekerler.

Özellikle 2000 sonrası yazılan ve sahnelenen oyunlarda çoğunlukla cinsel yönelimleri nedeniyle toplum tarafından dışlanan LGBTQ bireyler ve diğer norm dışı karakterler oyunlarda eksen karakterler olarak sahnede boy göstermektedir. Zeynep Kaçar'ın Bu anlamlı Günde (2008), Seyhan Arman'ın Küründen Kabere (2017) Ufuk Tan Altunkaya'nın 80'lerde Lubunya Olmak (2013) ve 90'larda Labunya Olmak (2014), Ebru Nihan Celkan'ın Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi (2012), Serdar Saatman'ın Son Zenne (2015), Ali Cüneyd Kılıçoğlu'nun Mahallemin Şahane Baskısı (2018), Şamil Yılmaz'ın

Kadınlar Ařklar Şarkılar (2013), Apaçi Gızlar (2015), Ata Tuncer'in Kraliçe Gece (2017) oyunları homofobinin temel bir bağlam olarak ele alındığı örnekler olarak karşımıza çıkar (Uzundemir & Belkis 2022). Bu oyunların eksen karakterlerine bakıldığında hepsinin anti-kahraman özelliđi gösterdiği ve bu bağlamda anti-kahramanların 2000 sonrası Türk tiyatrosu için vazgeçilmez bir unsur haline geldiđi söylenebilir.

5. Antik kahraman vs anti-kahraman

Antik Yunan kahramanları savaşlar, arayışlar veya doğüstü güçler gibi dış çatışmalarla karşı karşıya kalmıştır. Fiziksel güçleri ve kahramanlık niteliklerini sergileyerek zafer kazanmışlardır. Mücadeleleri, ölümcül kusurları nedeniyle genellikle trajik sonuçlar doğurmuştur. Sofokles'in Oidipus'u örneđin klasik bir trajik kahraman örneđidir. Cesur, zeki ve karardır. Ve fakat bu kararlı yapısı hybrise dönüşerek babasını öldüreceđi, annesiyle evleneceđi kehanetini 'bilmeden' gerçekleştirmesine yol açar. Yine Sofokles'in Antigonesi cesaret, inanç, karardlık gibi insani erdemlerle öne çıkar. Ölen kardeşini onurlandırmak için amcası Kral Kreon'un adaletsiz yasalarına karşı çıkan cesur ve meydan okuyan bir kadın kahraman olarak tasarlanan Antigone cesaret, sadakat ve inançlarına sarsılmaz bir biçimde bağlıdır. Antigone bu nitelikleriyle bireysel vicdan ve devlet otoritesi arasındaki çatışmayı temsil eder. Öte yandan Euripides'in kadın kahramanı Medea'nın kahramanca nitelikleri Jason onu başka bir kadın için terk ettiğinde intikamcı bir öfkeye dönüşür. Büyük bir karardlık, kurnazlık ve adalet arayışıyla her şeyi göze alarak trajik sonuçlara yol açan eylemlere girişir. Aiskhylos'un trajik kahramanı Prometheus ise tanrılardan çaldığı ateşi insanlığa vererek tanrılara meydan okuyan saygın bir Titan'dır. Eyleminin cezası olarak bir kayaya bağlanır, ancak Zeus'a boyun eğmeyi reddederek meydan okumaya ve direnmeye devam eder. Prometheus, meydan okuması, zekası ve insanlığa duyduğu şefkatle kahraman arketipini deyim yerindeyse somutlaştırır.

Diđer taraftan modern tiyatrodaki anti-kahramanlar genellikle kişisel şeytanlar, kimlik krizleri veya varoluşsal ikilemler gibi iç çatışmalarla boğuşurlar. Mücadeleleri daha içe dönük ve psikolojiktir, insan ruhunun karmaşıklığını ve toplumsal baskıların etkisini araştırır. Yolculukları her zaman zaferle sonuçlanmayabilir, daha ziyade kendilerini veya çevrelerindeki dünyayı daha derinlemesine anlamalarını sağlar. Antik Yunan kahramanları tipik olarak açık ahlaki kesinliklerle tasvir edilirdi. Eylemleri, yerleşik etik kurallara bağlılıkları ile gerekçelendirilir ve seçimleri genellikle onur ve görev duygusu tarafından yönlendirilirdi. Öte yandan anti-kahramanlar ahlaki belirsizlik sergilerler. Ahlaki açıdan gri alanlarda gezinirler ve seyircinin doğru ve yanlış hakkındaki önyargılı fikirlerine meydan okurlar. Eylemleri kişisel motivasyonlardan, çelişkili arzulardan veya toplumsal normların reddinden kaynaklanıyor olabilir. Kahramanlık ve kötülük arasındaki çizgileri bulanıklaştırarak izleyiciyi geleneksel ahlaki çerçeveleri sorgulamaya sevk ederler. Antik Yunan kahramanları, toplumları tarafından değer verilen erdemleri ve idealleri somutlaştıran toplumsal rol modelleri olarak hizmet etmişlerdir. Kahramanca eylemleri ve fedakarlıkları nedeniyle takdir edilir ve saygı görürlerdi. Çađdaş tiyatrodaki anti-kahramanlar genellikle toplumsal beklentileri altüst eder. Geleneksel rol modellerine meydan okur ve yerleşik normları bozarlar. Otoriteyi reddedebilir, sosyal yapıları sorgulayabilir veya toplumsal beklentilere aykırı nitelikler taşıyabilirler. Anti-kahramanlar, insan doğasının ve kahramanlık arketiplerinin doğasında var olan kusurların daha karmaşık ve incelikli bir keşfini sunar.

Genel olarak, Antik Yunan'daki kahraman olgusu ile günümüz tiyatrosundaki anti-kahraman, karakter ve ahlakın zıt tasvirlerini temsil etmektedir. Anti-kahramanlar, antik mitolojinin idealize edilmiş kahramanlarından daha gerçekçi ve psikolojik olarak daha karmaşıktır. Bu nedenle günün seyircisi için daha cazip seyir olanakları sunmaktadır. Geleneksel trajedi kavramları geliştikçe, trajik kahraman

kavramı da gelişmiştir. Modern trajedide genellikle, çöküşleri dışsal kader ya da ilahi güçlerden ziyade kendi iç çatışmaları ve kusurlarından kaynaklanan anti-kahramanlar yer alır. Antik Yunan kahramanları erdemli idealleri örnek alıp dış çatışmalarla yüzleşirken, çağdaş anti-kahramanlar geleneksel değerlere meydan okur, iç mücadelelerle boğuşur ve ahlaki belirsizliği somutlaştırır. Bu evrim, insan doğasına ilişkin daha incelikli bir anlayışı ve bireyler ile toplumun doğasında var olan karmaşıklık ve çelişkileri keşfetme isteğini yansıtmaktadır.

6. Sonuç

Antik Yunan tiyatrosunda kahraman, erdemli nitelikleri ve idealize edilmiş özellikleri temsil ederdi. Zincire Vurulmuş Prometheus'taki yarı tanrılardan Antigone'deki erdemli kadınlara, İlyada'daki Akhilleus gibi cesur savaşçılardan Kral Oidipus'taki Oidipus gibi asil figürlere kadar, kahramanlar onur, güç ve ahlaki doğruluğun ideal birer örneğiydi. Bu karakterler dışsal çatışmalarla karşı karşıya kalmış ve değerlerini korumak için sarsılmaz bir kararlılık sergilemişlerdir, bu tutumları çoğu zaman yıkımlarını beraberinde getiren trajik sonuçlara yol açmıştır. Buna karşılık, çağdaş tiyatrodaki anti-kahraman geleneksel erdem ve idealizm kavramlarına meydan okur. Anti-kahramanlar genellikle kusurlara, ahlaki belirsizliğe ve karmaşık motivasyonlara sahiptir. Değişen değerleri ve insanın yanılabilirliğinin kabulünü yansıtır.

Çağdaş tiyatrodaki kahraman kavramı çok çeşitli karakter tiplerini içerecek şekilde genişlemiştir. Eylem ve yönelişleri önceden kestirilebilen klasik dönem kahramanlarından sonra çağdaş tiyatrodaki karşımıza çıkan oyun karakterleri, modern dünyanın karmaşıklığını yansıtarak boğuştukları kişisel mücadelelerle seyircide empati duygusu yaratmayı başarmıştır. Geleneksel kahramanlar hala var olsa da çağdaş tiyatrodaki daha incelikli karakter tasarımları karşımıza çıkar. Bu yeni kahramanlar kusurlu, isteksiz veya kendi kimlikleriyle mücadele eden, seyircinin algılarına meydan okuyan kişiler olabilir. Öte yandan bu karşı kahramanların, alışılmadık ahlaki kodları ve cesur gerçekçilikleriyle izleyicilerin dikkatini çekerek tiyatro sanatının güncelliğine katkı sağladığı söylenebilir.

Anti kahramanın doğuşu, geleneksel kahramanlık kavramlarına meydan okuyarak hikâye anlatma geleneklerinde köklü bir değişime işaret eder. Anti kahramanın karmaşıklığı, ahlaki belirsizliği ve ilişkilendirilebilirliği, onları çağdaş anlatıların ön saflarına itmiştir. Tiyatro alanındaki yaratıcı sanatçılar, kusurlu ve çok yönlü karakterleri benimseyerek, izleyicilere insan doğasının anlaşılmanın yönlerine eğilmeyi önermiş ve nihayetinde algılama, etkileşim biçimimizi şekillendirmiştir.

Anti-kahraman olgusu geleneksel kahraman tanımlamasına uymayan, genellikle suç ve şiddet olgularıyla örülmüş, yönelişleri beklenileni karşılamayan baş oyun kişisi anlamına gelmektedir. Her ne kadar beklentileri karşılamayıp, empatiyi sağlamasa da kendine has bir çekiciliği vardır. Kuşkusuz bu çekicilik, insanın doğasında var olan eğitimle ve kültürle kontrol altına almaya çalıştığı saldırganlık dürtüsünden kaynaklanmaktadır. Alışılmış kalıpları yıkan ve yeni arayışlar peşinde olan çağdaş ve avangarde oyunlarda sık rastlanan bir olgudur. Güncel-politik bir değerlendirme açısından kahraman tipi devletin ya da sistemin idealize ettiği yurttaş tipiye anti-kahraman "alternatifin" yarattığı en azından yaratması gerektiği kahraman tipidir. Bu bağlamda anti-kahraman resmî ideolojinin, statükonun karşısında var olan, var olmaya çalışan herhangi bir bireydir. Kimi zaman eylemsizliğiyle kimi zaman da alışılmış veya beklenenin dışındaki eylemiyle bu sıfatı kazanır.

Suç, şiddet, yabancılaşma gibi kavramların anti-kahramanların ana motivasyon hattını oluşturduğu söylenebilir. Tiyatro sanatında bu kavramların işlenişi, çağdaş sahnelemede kendine özgü bir estetiği de

beraberinde getirmiřtir. Bunlardan en önemlisi yabancılařma, suç ve řiddet olgularıyla örölmüř, yöneliřleri beklenilene karřılamayan bař oyun kiřileridir. Geleneksel kahraman tanımlamasının dıřına tařan bu tür oyun kiřileri aykırı özellikleriyle kahraman karřıtı olarak adlandırılmıřtır. Anti-kahramanların her ne kadar beklentileri karřılamayıp, empati kurmayı engelleyecek nitelikte olsa da kendine has bir çekiciliđi vardır. Kuřkusuz bu çekicilik, bir tarafıyla insanın dođasında var olan eđitimle ve kültürle kontrol altına almaya çalıřtıđı saldırganlık dürtüsünden kaynaklanmaktadır. Karřı-kahramanlar, ya toplum ve erk tarafından onaylanmayan olumsuz yöneliřler sergilerler ya da umutsuzluklarıyla ve baskı altında olmaları nedeniyle eylemsizdirler. Her iki durumda da řiddete bulařmıřlardır. Oyunlarda kimi zaman kurban kimi zaman fail olarak karřımıza çıkarlar. Her iki durumda da empati kurmayı sađlayacak ölçüde gerçekçi tasvir edilmiřlerdir.

Sonuç olarak anti-kahramanlar çağdař tiyatroda kendilerine kolay kolay sarsılmayacak bir yer edinmiřtir. Edebiyat, sinema ve dizilerde ikonik anti-kahramanlar sayesinde her geçen gün artan bir ilgiyle izlenmektedirler. Yařam gerçekliđiyle kurdukları sıkı bađ onların egemenliđinin sahnelerde bir süre daha devam edeceđine iřaret etmektedir. Bunun yanında geleneksel kahraman imgesinin de eski popölerliđini koruması da hala edebi ve dramatik türlerde varlıđını sürdürdüđünü belirtmek gerekir. Dünden bugüne tiyatroda karakterin evrimi bir açıdan tiyatronun ve insanlık tarihinin evrimini gösterircesine bir grafik ortaya koymaktadır. Tiyatromuzda eskiyle yeninin birbirini reddetmeden bir arada var olması Türk tiyatrosu için umut verici giriřimlerin destekleyici niteliđine iřaret eder.

Kaynakça

- Aristoteles (1987). *Poetika*, çev: İsmail Tunah, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Belkıs, Ö. (2015). *Feminist Tiyatro*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Brockett, O. G. (1995). *Tiyatro Tarihi*, çev: Beliz Güçbilmez, Selda B. Öndül, Semih Çelenk, Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sađlam, İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuđu*, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Çamurdan, E. (2004). *řiddet ile Oynamak*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Çevik, A. (2007). Beckett'in Karakter Yaratımı, *Tiyatro Arařtırmaları Dergisi*, 23, 63-71.
- Fuchs, E. (2003). Karakterin ölümi. *Modernizmden Sonra Tiyatro*, çev: Beliz Güçbilmez, Dost.
- Gümüř, Y. E. (2017). 21. yy'da "Öteki" nin Sahnedeki Temsili. 2. Uluslararası Sanat Sempozyumu, 273-286.
- Gümüř, Y. E. (2021). Ionesco'nun Gergedanlar'ını Girard'ın mimetik arzu kuramıyla okumak, *JIA Journal*, 267-276.
- İpřirođlu, Z. (1998). 2000'li Yıllara Dođru Tiyatro, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Lehmann, H. T., & Jürs-Munby, K. (2006). *Postdramatic theatre*. Routledge.
- North, J. (2011). *The Making of a Modern Greek Tragedy: Drama, Myth, Identity in the Age of Nation Building*. Oxford University Press.
- Nutku, Ö. (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi Cilt 2*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Nutku, Ö. (2000). *Dünya Tiyatrosu Tarihi Cilt 1*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Uzundemir, E. & Belkıs, Ö. (2022). Çađdař türk oyun yazarlıđında bir dıřlama pratiđi olarak homofobi . *Sanat ve Tasarım Dergisi* , 12 (1) , 217-236 .
- Savran, D. (2006). *Breaking the Rules: The Wooster Group*. University of Michigan Press.
- Sell, M. (2013). *The Avant-Garde: Race, Religion, War*. Intellect Ltd.

- Sevim, Y. (2010). Modern ve Modern Sonrası Tiyatroda Karakterin Evrimi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Steiner, G. (2011) Tragedyanın Ölümü, Çev.Burç İdem Dinçel, Türkiye İşbankası Kültür Yayınları.
- Şener, S. (2012). Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, Ankara: Dost Kitabevi.
- Şener, S. (2011). Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı, Ankara: Dost Kitabevi.
- Tilbe, B. T. (2019). Antik kahramandan anti kahramana: kahraman kavramının kökeni ve gelişimi, *Çeşmi Cihan Tarih, Kültür ve Sanat Araştırmaları E-Dergisi*, Bartın Üniversitesi Yayınları.
- Tuncay, M. (2010). Sahneye Bakmak-1. İstanbul: Mitos Boyut Yayınevi.
- Yalçın, E. (2019). Postdramatik Tiyatro: Estetik Bir Rejim Olarak Postdramatik ve Çağdaş Alman Tiyatrosu, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Williams, R. (2022) Modern Trajedi, Çev. Barış Özkul, İletişim.