

Simmel'in Çatışma Düşüncesinden, Gündelik Yaşamdan, Tiyatro ve Sinemadaki Çatışan Karaktere: Joker

Aziz Tamer Güler¹

Özet

Simmel, sosyoloji disiplininin önemli düşünürlerinden biridir ve özellikle mikro alanda yaptığı çalışmalar önemlidir. Düşünür, kent yaşamına odaklanırken, insanların kent yaşamında nasıl ilişki kurduklarına da kafa yorar. İnsanların bir kişiyken, iki kişiyken, üç kişiyken davranışlarının nasıl değiştiğine dair fikir geliştirmiştir. Bu fikirler günümüzde de farklı düşünürlerce doğrulanmaktadır. Ayrıca bu çalışmada konu edinilen çatışma kavramı da Simmel'in çalıştığı konulardandır. Simmel çatışmaya kültür üstünden ve daha doğrusu nesnel kültür ve öznel kültür üstünden bakar. Bu; sosyolojinin temel dikotomilerinden olan nesne- özne ayırımıyla örtüşmektedir. Bu konunun seçilme nedeni "çatışma" kavramının gündelik yaşamda, sinema ve tiyatrodaki farklı yansımalarıdır. Simmel çatışmanın kültürün trajedisine neden olduğunu ve bireysel zihnin yıprandığını öne sürerken, iletişim bilimlerinde hem olumlu hem olumsuz etkisinden söz etmek mümkündür. Gündelik yaşamda ve iletişimde çoğunlukla çatışmanın yıpratıcı yanı öne çıkarken tiyatrodaki çatışma dramatik yapıyı sağlamlaştırmaya yaramaktadır. Sinema ise çatışma ile insanın duygularını harekete geçirip bazen insan algısını açar bazen de yapıbozuma uğratar. Çatışmasız yaşam -sıkıcı görünse de- insanda hoş bir etki yaratabilir ancak çatışmasız tiyatro ve sinema -hangi tarzda ve hangi dönemin ürünü olursa olsun- düşünülemez. Sinema Tarihi'nin önemli çatışmacı karakterlerinden biri hem kendi dünyasındaki çatışmayla hem de adeta dünyaya meydan okuyan, savaş açan çatışmacı yapısıyla Joker karakteridir. Bir anti- kahraman sayılmasına karşın seyircinin rahatlıkla özdeşleşebileceği bir karakterdir ve dünyada çeşitli aktörler tarafından canlandırılmış, hepsi de ses getirmişlerdir. Bunda şüphesiz çatışmayla beslenen bir karakter olmasının,

1 Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi Halkla İlişkiler ve Reklamcılık. aziztamerguler@topkapi.edu.tr ORCID: 0000-0001-7839-882X

bir anti- kahraman olmasının etkisi büyüktür. Ayrıca modern sonrası sanat ve sinema, kaybedenlere, ezilenlere, küçük insanlara daha çok odaklanmaktadır. Çalışma, Simmel, Lefebvre, Horkheimer gibi düşünürlerin söylediklerinden, tiyatroya ve sinemaya giden bir yol takip edecektir.

Giriş

Gündelik yaşamın sanatla, tiyatroyla, oyunla, hâтта sinemayla ilişkisi yoğundur. Bu bağ Antik Çağ'dan günümüze ulaşan "taklit (mimesis)" kavramının çok ötesindedir. Yaşamın ve yaşayanların temel hedefi güzel olana ulaşmaksa da insanoğlu sadece güzel olanla karşılaşmaz, kötüyle sınıır, kavgayla hayata tutunur, çatışarak gelişir. George Simmel; hayatın kültürle bağını kurduğu çalışmasında çatışma üstüne düşünür ve hayatın akışı içinde formların, kültürün dinamik yolculuğunu anlatır. Hayatın, kültür ve çatışma ekseninde nasıl mümkün olacağına kafa yorar. Simmel'e göre çatışma sadece kaçınmak gereken bir kavram değildir. Tiyatro da yarattığı metinlerde yaşamdan izler taşıırken art arda kurguladığı çatışmalarla beslenir. Özellikle dramatik tiyatrodaki çatışma, tiyatronun olmazsa olmazıdır. Üstelik tiyatrodaki çatışma sadece dramatik yapıyı kurmak ve ayakta tutmak için de değildir. Rol kişisi çatışmadan güç alır, seyirci çatışmayla uyanık kalır. Çatışma konusunda sinema da tiyatronun yolundan gider. Hâтта sinemadaki çatışma, kameranın yarattığı güçlü görselliğin de etkisiyle farklı bir yere evrilir. Tiyatro, oyuncuyu ve seyirciyi canlı buluşturup çatışmalar kurgularken, sinema; ışığı, kurguyu, 24 karenin gizemini insan dünyasını değiştirmek hâтта zaman zaman allak bullak etmek için kullanır. Bu çalışmada Simmel'in sözünü ettiği kültürdeki çatışma ile tiyatro, sinema ve gündelik yaşamdaki çatışmanın bağı kurulmaya çalışılacak, çalışmanın son bölümünde sinema seyircisini oldukça etkilemiş olan Joker karakterine -sinemadaki çatışmaya iyi bir örnek olduğu için- odaklanılacaktır.

1. George Simmel Düşüncesi

Çünkü hiç kimse çatışma olmadan kendi bilincine varamaz. (Jung, 2019: 195).

Düşünürün çatışmadan yola çıkarak tiyatro ve yaşamla bağlantılar kurabilmek için genel olarak sosyolojisine de eğilmek gerekmektedir. Simmel, diyalektik düşünceden yola çıkar ve -ki bu Marks'ın düşünce sistemini andırmaktadır- bu yaklaşım çok nedenli, çok yönlü, çok doğrultuludur. Olgu ve değeri birleştirir, toplumsal ilişkilere odaklanırken sadece şimdiye değil, geçmişe ve geleceğe de bakar. Düşünür, çatışmalar ve tutarsızlıklarla ilgilidir (Ritzer, Stepnisky, 2019: 162).

Simmel'e göre hayat, tin² düzeyine ulaştığında ve ve tin de kültür düzeyine ulaştığı zaman bir iç çatışma çıkar. Bu çatışmanın ortaya çıkması, çözülmesi ve tekrar gün yüzüne çıkması, kültür evrimini oluşturur. Hayat; kanunlar, yasalar, din, bilim, sanat eserleri gibi kültür başlığı altında incelenen birtakım yapıtlar yaratır ve bu yapıtlar hayatın akışını da içine alıp ona düzen, ufuk, form ve içerik kazandırır. Bu ürünler ortaya çıktıkları andan itibaren hayatın iniş çıkışlarından, dinamiğinden, ritminden bağımsız bir forma sahiptirler ve bu formlar hem içlerine dolan hem de yaratıcı hayatı taşırlar (Simmel, 2017: 55).

Simmel'e göre kültür, öznenin anlam katan bir faaliyetidir. İnsan nesnelere işleyip onlara anlam katarken, kendini de işlemiş olur. İnsan nesnelere işlerken onları kendi imgeleminde yaratır. Nesnel kültürün zenginliği günden güne artarken bireysel zihin kendini ancak o kültürden uzaklaştırarak zenginleştirebilir. Çünkü bilim, sanat ve teknolojinin aynı anda gelişmesiyle birlikte bireysel kültür gerilemekte bir "modern kültür trajedisi" ortaya çıkmaktadır. Kültür, bireye, sanayi öncesi toplumundaki bireye göre topluma daha fazla karışabilecek imkân vermektedir. Bir taraftan birey, artık gruplara, loncalara bağlı değildir. Kültürel homojenlikten kültürel farklılaşmaya giden yoldaki değişim büyük bedellere mâl olmuştur. Simmel diyalektik düşüncenin yarattığı etkiyle farklı bir toplumsal gelişme mantığı ortaya koymaktadır. Simmel'in bu düşüncesine göre toplumda, uyum ve çatışma, sevgi ile nefret, çekme ile itme gibi ikilikler üstünden bir gelişme olmalıdır (Swingewood, 2014: 171-172).

Simmel; bireyle toplumsal yapılar arasındaki çatışmalarla ilgilenmiş olsa da birey kültürüyle nesnel kültür arasındaki çatışmalara daha çok odaklanmıştır. Değişkenlik ve akış üstüne kurduğu felsefe ve sosyolojisini yaşamla bağlantı kurarak sağlamlaştırmış, yaşamı biçimlerle etkileşime girdiği bir süreç olarak incelemiştir. Düşünür, zamanla öznel kültürün nesnel kültürün etkisi altına girdiğini söyler. Doğrudan birey bilinci üstüne yazmasa da bireylerin yaratıcılık kapasitelerini düşünerek bireyselliğin etik bir değer olmasına dikkat çekmiştir. Simmel insan sayıları üstüne düşünür, iki bireyden üç bireye çıkılmasıyla birlikte bireylerden ayrı ve onları hegemonyası altına

2 Tin: Bazı metafizikçilerin ya da Hegel gibi nesnel idealistlerin gerçekliği ve evreni açıklamak için varolan şeylerin temeli kabul ettikleri cimsel olmayan varlık, maddi olmayan gerçeklik. 2. Dünya ruhu. 3. Bilinci olan irade ve zekâya sahip olduğu düşünülen varlık. 4. İnsan bilincinin temeli olduğuna inanılan büyüme, gelişme, duygu gibi hayatı fonksiyonlara yol açan immateryal varlık (Cevizci, 2005: 1621). (Sözlükteki 7 anlamından 4'ü alınmıştır). Bilinç kavramıyla, düşünsel olan kavramıyla, maddi varlıktan farklı olarak, maddi olmayan varlıkla yakından bağlantılıdır, dar anlamda düşünce ile eşanlamlıdır. Marks öncesi felsefede öznel tin (özne, birey) ile nesnel tin (insandan soyutlanmış, bağımsız bir güç olarak gizemleştirilmiş bilinç arasında ayrım gözetiliyordu (Çalışlar, 1991: 472).

alacak yapılar kurulacağını bu durumun bireylerle toplum arasında çatışma ve çelişki yaratacağını öne sürer (Ritzer, Stepnisky, 2019: 189).

Lefebvre (2020: 49-50), gündelik hayatı sefalet içinde ve büyük olarak tanımladıktan sonra ondan bir yapıt elde etme gayretinden söz eder: Gündelik olanın boş ve dolu yanlarından yola çıkarak gündelik hayatı bireyler, gruplar, sınıflar için bir yapıt haline getirme çabası...Bu yapıt; temel ilişkilerin yeniden üretildiği, bilgi ve ideolojiler arasında, kültür ve üretici etkinlik arasında bir geri beslemenin olduğu bu terimler arasında çelişkilerin doğduğu bir yerdir. Burada bütün kuşaklar, gruplar, ideolojiler arasında mücadele başlayacak, öznel hayatın biçimsizliğiyle dünyanın (doğanın) kaosu arasında çatışma olacaktır. Lefebvre'nin sözünü ettiği çatışma, Simmelvari çatışmaya benzemekteyse de, bu çalışmada ileride konu edilecek olan tiyatrodaki öznenin (rol kişinin) çürümüş dünya (hayat) ile yaşayacağı çatışmayla daha çok benzerlik göstermektedir. Bu, trajedileri ve dramatik tiyatroyu -özellikle Antik dönem yazarlarını ve Shakespeare, T. Williams, A. Wesker, E. O'Neill'da görülen- besleyen türden bir çatışmadır. Kaldı ki bu durum senaryolarda da kendini gösterir. Sinema karakteri bir taraftan kendiyile çatışırken, diğer karakterleri ve hâтта yaşamı karşısına alıp mücadeleye girişir.

Her çağda iktisadî güçler kendilerine uygun bir üretim formu oluşturur. Bu formların hepsi ortaya çıktıkları dönemin arzularını ve olanaklarını yansıtmaktadır ve başka bir formu yerinden edecek bir enerjiye sahip değildirler. Ancak formların ardında itici güç olarak hayat vardır. Bu; hayatın iktisadî veçhesidir ve kuvvetli, enerjik ve farklılık yaratma gücüne sahiptir. Ne var ki hayatın kendinde form yoktur. Bir taraftan her form, ortaya çıktığı anda özelliği gereği, hayattan bağımsız bir kimlik talep eder. Bu durum tinsel alanda daha çok görülür ve hayatla formları arasındaki zorunlu bir gerilimi izah eder. Bu gerilim biriktiğinde kültürel rahatsızlık meydana gelir. Hayat da bu gerilimlerin etkisiyle her türlü formdan kurtulmaya çalışır. Buradan sadece olumsuz bir durum da çıkarılmamalıdır. Bu formların yok oluşundan olumlu bir hayatî itki ortaya çıkar (Simmel, 2017: 57-58). Hayatın formlardan kurtulma isteği ve kurtulması aynı Simmel'in çözmeye çalıştığı gibi yaşamda ve tiyatrodaki hayatın neligi üstüne sorgulamaları artırmaktadır. Hayat bütün ihtişamıyla öznelere karşısına dikilmekte bireyler de bu ihtişamın karşısında neyi nasıl yaşamaları/yapmaları gerektiğini çözmeye çalışmaktadırlar.

Hayat kavramının felsefede kazandığı önemi Simmel (2017: 61-62), birbirine hasım olarak tanımladığı iki düşünür olan Schopenhauer ve Nietzsche üstünden anlatır. Simmel, Schopenhauer'ın hayatın neligini sorgulayan ilk filozof olduğunu söyler. Schopenhauer hayat kavramını

kullanmamış “irade” kavramından hareket etmiştir. Filozofa göre hayat; kendi ötesinde bir anlam arayışına yönelmez, binlerce forma bürünmesine karşın her zaman kendi iradesinin peşinden gider. Nietzsche de aynı yoldan gider ve hayatın kendini belirlediğini, hayatın amacının yine kendinde bulunacağını söyler. Hayat kendi bünyesinde gelişmesiyle sonsuz değer kazanacaktır. İki filozof da hayatın anlamına ilişkin soruya ikilikler üstünden cevap arar: Bilgi ile ahlâk, sanat ile Tanrı, mutluluk ile acı, benlik ile akıl.

2. Gündelik Hayat, Anlam ve Çatışma

“Üstelik yapılmamış bir hayat da var” (Tanpınar, 2014: 38).

Eagleton, Hayatın Anlamı (2012: 99- 100), adlı eserinde Simmel gibi Schopenhauer ve Nietzsche’den de yararlanır. Eagleton, insanın hayatının anlamını kendinin belirleyeceği inancına karşı çıkar. İnsanın kararlarını kendinin verdiğini ancak Nietzsche’nin tahayyül ettiği gibi Tanrı vergisi anlamları ortadan kaldırıp kendi anlamlarımızı yaratmanın mümkün olmayacağını ifade eder. İnsanoğlunun kendini bulacağı yer neresi olursa olsun, çevresi anlamla sarılıdır ve insanın kendi anlamını belirleyebileceği düşüncesi bir yanılgıdır. Her ne kadar hayat bize kendi anlamımızı kurgulamamıza fırsat vermese de insanın kendine dönmesiyle bambaşka anlamlar yakalaması mümkün olabilir.

Horkheimer (2018: 126-128) Akıl Tutulması’nda, özerk aklın önceleri hayatın yüksek amaçlarını belirleme yetkisine sahipken sonra bunu yitirdiğinden söz eder. Bir zamanlar özerk olduğu varsayılan özne, her türlü içerikten arındırıldıktan sonra sadece bir isme indirgenmiştir. Bütün varlık alanlarının araçların alanına dönüşmesiyle özne bütün özelliğini yitirir. Özneyi yücelten özneleşme, aslında aynı zamanda onu yok etmektedir. Bağımsızlaşma süreci içindeki insan, içinde yaşadığı dünyayla aynı yazgıyı paylaşır. Özne; hem dışsal doğayı köleleştirmeye aracılık eder hem de kendi içindeki doğayı hegemonya altına alır. Horkheimer’e göre bugün hayatın tümü rasyonelleştirilmekte aynı şekilde bireylerin hayatları da rasyonelleştirme planlarına uymak zorunda kalmaktadır. Birey varlığını sürdürebilmek için sisteme uymak zorundadır. Toplumdan kaçacak yeri kalmamıştır.

Marks’ın dört aşamalı olarak anlattığı bireyin yanlış bilinçten kurtulup özgürleşme hâline ulaşması Horkheimer’de karşılık bulmaz. Burada birey baştan özgürlüğünü yitirmiştir ve bu aynı şekilde devam eder. Horkheimer’in bireyin toplum karşısında işlevini yitirmesi durumu -yukarıda anlatıldığı gibi- Simmel’in düşüncesine benzer. Simmel, iki kişiden üçe çıkan bireylerin toplumla çatışmasından söz etmiştir. Ancak Horkheimer biçimselleşmiş aklın zaferini öznenin karşısına çıkan sağlam bir nesnellik olarak anlatır

(Horkheimer, 2018: 129). Nesnellikten kastı nesnel akıldır. Horkheimer bir bakıma öznel akılla nesnel akıl arasındaki çatışmayı anlatır. Simmel ise bireysel kültürle nesnel kültürün çatışmasına odaklanmıştır. Akıl ve kültür kavramlarını birbirinden bağımsız düşünmezsek sonuçta her durumda bunu bireyin -ister akıl kavramıyla birlikte anlatılsın ister kültürle birlikte kullanılsın- çöküşü olarak yorumlamak mümkündür. Birey -daha sonra tiyatrodaki birey anlatılırken üstünde durulacağı gibi- hem kendiyile, hem toplumun diğer bireyleriyle/topluluklarla, hem doğayla çatışma halindedir. Kendine karşı da, topluma karşı da, doğaya/hayata karşı da kaybeden genellikle bireydir. Her şeye rağmen oyundaki rol kişilerinden zaman zaman da olsa bireyin yok oluşuna karşı güçlü bir direniş de görülür. Hâтта sinemanın kaybetmeye meyilli karakterleri hep güçlü oldukları intibayı verirler. Yaşamda kaybeden seyirci, sinemada mücadele eden birilerini görmek ister. Hâтта mücadelecı bireyin kazandığını görmek için çabalar.

Robert Ezra Park (2018: 101- 105), çatışmayı ayrıntılı ele aldığı çalışmasında önce rekabet kavramının üstünde durur. Sonra çatışmayı inceler ve dört bölüme ayırarak incelemeyi sürdürür. İlkini bilinçli rekabet başlığı altında anlatır. Bilinçli rekabette bireyin öz bilinci diğer insanlarla çatışmalarında artar. Öz bilinç açığa çıkardığı belli tepkiler üstünden değişime uğrar. Öz bilincin kendini gösterdiği araçlar, gurur, gösteriş, öz saygı, kibir, acıma, ırkçı ön yargı gibi tepkilerdir. Bunlar bireyin kişiliğini şekillendirir ve statüsünü belirler. İkinci çatışma şeklinde savaşlar, içgüdüler ve idealler vardır. Park'ın açıkladığı üçüncü çatışma türü: Çekişme, kültürel çatışmalar ve toplumsal örgütlenmelerdir. Park, son olarak ırk çatışmalarını ele alır.

Gündelik hayatta bireylerin çatışması özellikle iletişim disiplini üstünden incelendiğinde farklılık gösterir. Birey bazen kendiyile çatışır, buna -çok daha fazla sebep olsa da- duyduğu kompleksler veya kendini daha iyi bir yerde görme çabası sebep olmaktadır. Burada bireyin kendiyile savaşı öne çıkar. Bazen de birey diğer bireylerle ya da belli gruplarla çatışır. Sanatta ise özellikle tiyatro ve sinemada çatışmanın temel türlerinden biri yine bireyin kendi kendiyile olandır. Rol kişisi ya da kahraman iyiye -ki genellikle öyledir- bir kötüye karşı yani anti-kahramanla çatışır. Yirminci yüzyıl tiyatro oyunlarında özellikle de Amerikan oyunlarında gördüğümüz çatışma şeklinde ise bireyin karşısında dünya vardır. İnsanlar kötü ve güvenilmezdir, dünya ise çürümüştür. Bu bölüme dramatik yapıdaki çatışma üstünden aşağıda ayrıntılı/örneklerle yer verilecektir.

3. İletişimde Çatışma

Sosyal psikolojinin ve iletişim bilimlerinin konusu içinde ele alınan çatışma kavramı -yaşamın tiyatroyla sağlam bağından olacak- aynı oyunlardaki gibi belli kurallara, davranışlara bağlıdır. Çatışma, hayâl kırıklığı ya da savunma mekanizmaları gibi konuların incelenmesinde sıradan insanlardan çok, toplum içindeki sıra dışı örneklerden yola çıkılır. Yukarda örneği verilen T. Williams'ın yazdığı karakterler de genellikle sorunlu ve hastalıktır. Bunlar yazarın hasta annesinden, eşcinsel olan kendisinden, babasından, çevresindeki sorunlu insanlardan yola çıkarak oluşturduğu karakterlerdir. Engin Geçtan, İnsan Olmak (2018: 9) adlı çalışmasında normal dışı davranışların her zaman insanların ilgisini çektiğini ortalama insan davranışlarının yirminci yüzyıla kadar -ki şimdi de dikkat çekip çekmediği tartışmalıdır- hiç dikkat çekmediğini söyler. Geçtan'a göre kuramları çıkarılanların öne sürdüğü argümanlar kendi karakterleriyle, yaşamlarıyla bağlantılıdır. Burada Freud'dan örnek verir ve Freud'un insanı yıkıcı ve saldırgan olarak tanımlamasının temel nedeninin kendi karakterindeki karamsarlık olduğunu ve bu durumun başka düşünürlerin de ilgisini çektiğini ifade eder. Yaşamda insanlara ilgi çekici gelen sıra dışı insanların tiyatro ve sinemada da işlenmesi doğaldır.

İletişim disiplinde çatışma sadece olumsuz addedilen bir durum değildir. Çok farklı açılardan ele alınır, farklı düşünürlerce yorumlanır. Ancak en çarpıcı saptama “insanın kendini ne kadar açtığı” yla bağlantısıdır. Bireyin kendini açması önemlidir. Kendini başkasına açtığı oranda olumsuz çatışmaları çözüme ihtimali artar. Bu durum Johari Penceresi adı verilen bir tabloda gösterilir. Çatışma önce bireyin kendi içinde yaşadığıdır. Kişi ne kadar kendine dönebiliyorsa başkalarıyla sorunlarına karşı daha rahat çözüm bulabilir. Yani kendini açan ve kendine dönebilen bireyler kişilerarası çatışmaları daha rahat alt edebilirler.

M. Foucault'nun seminer notlarından derlenen Kendini Bilmek (2019: 52- 56) adlı çalışmada Epiktetus'un öne sürdüğü iki metafordan söz edilir. Kim olduğunu kanıtlayamayan kimseyi kasabaya kabul etmeyen gece bekçisi ve paraya bakarak gerçekliğini anlayan, paranın hakikiliğini onaylayan sarraf. Çalışmada ayrıca Hıristiyanlıktan yola çıkarak yapılan yorumlara da yer verilir: Her insan kendisinin ne olduğunu, içinde neler yaşadığını bilmeye, kusurlarını kabul etmeye, kendini baştan çıkarılanları fark etmeye, arzularının kaynaklarını çözmeye çalışmak zorundadır; bu kişiler bildiklerini diğer insanlara ve Tanrı'ya bildirmekle yükümlüdür.

Hıristiyanlık boyunca -tiyatral ya da sözlü biçimde- kendinden vazgeçmek (insanın dinin emrettiğinden yola çıkarak her şeyden elini eteğini çekmesi hâli) ve kendini yeniden inşa etmek arasında bağ kurulmuştur. Bu çekilme

hâli budizm gibi başka dinlerde de vardır. Foucault, on yedinci yüzyıla kadar uygulanan sürekli itaatle kendinden vazgeçmenin gösterilmesinin değişerek on sekizinci yüzyıl sonrasında günümüze kadar sözlü dile getirmenin kendilikten vazgeçmek için değil yeni bir kendilik inşası için kullanıma girdiğini söyler (Foucault, 2019: 66).

4. Tiyatroda Çatışma

Aristoteles'ten beri kurgulanan dramatik yapı, günümüze kadar gelen oyunların büyük bir kısmında -dramatik tiyatro örneği sayılabilecek olanlarında- vardır. Oyunun orta kısmında aksiyon gelişir ve doruğa yükselir, seyirciye anlatılan olaylar ve kişilerin çatışmaya girdikleri bölüm burasıdır. Çatışma olay dizisinin temel öğelerindedir. Çatışmaları sadece fiziksel olarak düşünmemek gerekir. Olay dizisinde değişime sebep olan maddi ya da ruhsal karşıtlıklar, engeller, gecikme/geciktirmeler, tartışmalar hep oyunun çatışmalarıdır (Nutku, 2001: 171).

Wright (1998: 69), dünyanın değişkenliğinin temelinde karşıtların olduğunu öne sürer. Yazara göre şeyler, insanlar, olaylar hem kendilerini hem de karşıtlarını barındırırlar. Bunun sebebi sürekli değişimdir. Şeyler -bilinemez durumda bile olsa- içlerinde karşıtlarını da taşırlar. Simmel'in çatışmasında -daha önce de söz edildiği gibi- sevgi ve nefret, itme ve çekme gibi zıtlıklar üstünden değişim olmaktadır. Tiyatrodaki zıt duyguların yarattığı çatışmalar dramatik yapıyı güçlendirmekte, oyunun ritminde oynamalar yaparak heyecanı artırmakta, seyircinin özdeşleşme kurarak benzer duyguları tekrar tekrar yaşamasına olanak sağlamaktadır.

Antik Yunan tragedyalarında, Rönesans dönemi oyunlarında, Shakespeare tragedyalarında, Klasik, Romantik ve Gerçekçi akım oyunlarında olayların gelişmesiyle bir hareket sağlanır. Dış dinamizmin yanında rol kişilerinin iç dinamiklerinin yansıtılmasına, iç çatışmalarına da yer verilir. Seyircinin yaratılan fiziksel eylemle insanın karmaşık iç dünyası, insanla toplum arasındaki ilişkileri, insan ve değerler üstüne düşünmesi sağlanır. Örneğin Shakespeare tragedyalarından Macbeth'te, bir savaş, üç cinayet, birçok öldürme sahnesi vardır. Macbeth kendi vicdanıyla hesaplaşırken, Lady Macbeth, içinde derin bunalımlar yaşar, amaç oyun kişilerinin iç çatışmasını göstermektir. Macbeth'e, öldürülen Banquo'nun hayaleti görünür ve onu dehşete düşürür, cadıların karanlık konuşmaları korkunçtur. Bu sahnelerdeki iç ve dış eylemler oyuna canlılık getirir (Şener, 2003: 25- 27).

Kaynağını kutsal törenlerden alan tiyatro, insanı sınavan bir sanattır. Antik tragedyalarda, Shakespeare oyunlarında, çağdaş tiyatro örneklerinde hep bir geçit vardır ve insanların bu geçitlerden geçişlerdeki sınavları ele

alınır. Bunlar sadece bireylerin kendi bireysel eşikleri değildir, toplumsal gelişimin etkisiyle ortaya çıkan eşikler de insanı sınar. Toplumsal değişime ayak uyduramayanlar yıkıma uğrarlar (Şener, 2003: 43).

Byung Chul Han (2019: 48- 50), Zamanın Kokusu'nda yaşamdaki eşiklerin önemini çarpıcı bir şekilde anlatır. Yazara göre eşiklerin beklenmeden, zamanından önce geçilmesi durumunda zaman ve mekân önemini yitirmeye başlar, hızlanma dünyanın semantik³ açıdan kısırlaşmasına sebep olur. Aralıklar mekânın kendisinden kurtulma yoluyla yakınlık ve eş zamanlılık için imha edilir. Her uzaklık, her mesafe ortadan kaldırılır. Amaç her şeyi şimdi ve burada erişilir kılmaktır. Geriye şimdide bulunma ve hiçbir şey kalır. Aralıklardan mahrum kaldığında, insan hayatı kısırlaşır. Aralıkların yok olması kültürün sığlaşması demektir.

Tiyatronun eşiklerle bireyi sınaması, bireye farklı kültürler, farklı düşünce biçimleri getirirken, bir an önce bir yere ulaşma, eşiklerden atlama durumu, bireyi postmodernizmin de özelliklerinden biri olan aceleciliğe, parçalılığa ve aleladediğe götürebilir. Tiyatroda dramatik yapı küçük hazırlıklarla, eşiklerle, beklentilerle, bireyi çatışmaya hazırlar, çatışmalar başka çatışmaları çağırır. Ne kadar çok birbirini etkileyen ve tetikleyen çatışma varsa dramatik yapı o kadar ayakta kalır. Yaşamın da farklı olduğu söylenemez. Yaşam bireyi hep farklı heyecanlarla ayakta tutar, tutkuyla savurur veya farklı duygulara yönlendirir. Sinema hem tiyatrodan hem yaşamdan izler taşır. Dramatik olan filmlerde tiyatrodaki çatışmaların benzeri görülürken, modern ve post modern filmler çatışmaların da yapısını değiştirir. Büyük çatışmalar yerini küçük savrulmalara, büyük hikâyeler yerini küçük hikâyelere, kutsal, tanrısal karakterler yerini anti-kahramanlara, sıradan insanlara bırakır.

Eagleton, Tragedya (2021: 83) adlı çalışmasında postmodernizmle karşıtlık içinde bulunan modernizm öğelerini taşıyan İbsen ve Çehov oyunlarında kaynağını kentlerden alan özgürlük ve aydınlanma kavramlarının kırsala kayıp, oradaki geleneklerle çatışmaya girdiğinden söz eder. Bu düzen özellikle Çehov'da toplumsal güçlerin kuşatması altında adeta ayakta ölmektedir. Çehov oyunlarındaki karakterler geçmiş ile geleceğin arasında askıda kalarak ironik bir öz farkındalık kazanırlar. Bu karakterler -hâтта onlara Eagleton fıçı filozofları der- özlemle baktıkları özgür gelecekteki dünyada hiçbir rollerinin olmayacağını, tarihten önce kendilerinin silinip gideceğini bilirler. Bir umut olsa da onlar için değildir. Geçmişe yönelik kayıtsız bir nostaljiyle geleceğe yönelik kısır bir özlem arasına sıkışmışlardır. Bu tükenmiş figürlerin kafaları yalan yanlış hatırlanan büyük lâflarla doludur

3 Semantik: Dilsel kurallara uygun olarak kurulmuş olduğu, anlaşılabilirlik taşıdığı kabul edilen bir önermenin doğruluk değeri bakımından sahip olduğu anlamı (Cevizci, 2005: 765).

ve bir açmazdadırlar. Bulaşıcı bir bunalımın içindedirler ve paylaşacakları tek şey sonsuz bir yalnızlıktır.

Çehov karakterleri -özellikle Üç Kızkardeş (2014) ve Vanya Dayı (2013) oyunlarındakiler- yukarıda Eagleton'ın da dile getirdiği gibi küçük dünyalarında, ağır bir tempoda yaşarlar. Zihinlerinin bir yerinde hep bir yerlere gitme isteği vardır ama gidemezler. Konuştuklarıyla yaptıkları birbirini tutmaz. Çehov'un bu canı sürekli sıkılan bireyleri eylemsizdir. "Gittiler" cümlesi onlar için çok önemlidir. Geleceğe dair bir takım umut dolu cümleler de sarfederler. Vanya Dayı adlı oyunundaki Sonya karakteri geleceğe umut bağlayanlardandır. Dinlenmeleri gerektiğini her şeyin düzeleceğini iddia eder.

Yine yirminci yüzyılda ancak biraz daha sonraki tarihlerde yazılmış Amerikan oyunlarında -Arthur Miller, Eugene O'Neill, ki burada Tennessee Williams oyunları örnek olarak alınacaktır- durum farklıdır, burada eylemsizlik görülmez. Bireyler bu oyunlarda da başka diyarlara gitmek isterler, giderler de. Ancak sonları genellikle hüsrana olur. Önemli örneklerden biri T. Williams'ın Arzu Tramvayı (2014) oyunundaki Blanche'tır. Kocasını başka bir erkekle basar, şehir değiştirir orda da tacize uğrar, başına gelen dertler bitmez (sinemada Vivien Leigh ve Marlon Brando oynamıştır). Başka bir örneğe Sırça Kümes (1964) adlı oyunundaki Tom karakteridir. Her iki karakter de başka bir dünyada mutlu olmanın hayalini kurar. Giderler ve üzülürler. Dünya çürümüştür. İnsanlar kötüdür. Hem kendileriyle çatışmalar hem başkalarıyla hem de çürümüş addettikleri dünyayla. Burada Tom'dan birkaç cümle eklemek yerinde olacaktır. Tam final sahnesinden son tirattan: *Annemin dediği gibi aya değil ama çok daha uzaklara gittim. Zaman girmeye görsün aranızda öyle farklı oluyor ki her şey... Babamın izinden yürüdüm. Çok gezdim, dolaştım, kurumuş yapraklar gibi yanımdan geçti şehirler... Durup kalabilirdim bir yerde. Ama peşimden kovalayan bir şey vardı... Hoşça kal Laura. Bir daha görüşemeyiz belki.*

Tiyatroda çatışmayla ilgili söylenenler sinema için de geçerlidir. Sinemada da katharsis, özdeşleşme, yabancılaşma gibi kavramlar vardır ve tiyatrodaki çatışmayla beslenen sistem vardır. Tiyatrodaki eyleme geçen bu oyunların, karakterlerin yanında sinemada eyleyen ve çatışmayla dikkat çeken önemli karakterlerden biri Joker'dir. Joker, önce Batman filminde ana karakterin karşısındayken başka filmlerle ana karaktere terfi eder. Çünkü modern sonrası edebiyatta, tiyatrodaki ve sinemadaki klasik kahraman yapısı kalmamıştır. Çalışma buradan sonraki kısımda gündelik yaşam ve tiyatrodan sinemaya ve sinemadaki çatışan, eylemde bulunan bir anti kahramana, Joker'e odaklanacaktır.

5. Sinemada Çatışmaya Örnek Karakter: Joker

Palyaçoluğun eğlenceli ve bir o kadar hüznünlü görüntüsüyle insanı etkileyen Joker karakteri 2019 yılında Todd Philipps'in yönettiği filmde dikkat çeker. Tabii ki sinema tarihinin ilk jokeri değildir. Joker, sekiz filmde altı oyuncu tarafından oynanır veya seslendirilir. Joker karakterleri ilk Batman filmiyle 1966'da başlamıştır. 1989'da yine bir Batman filminde karakteri bu kez Jack Nicholson oynamıştır. 1992'de animasyon dizisi yapılmış, 2005'te bu kez The Dark Night dizisinin ilk filminde Joker'i Heath Ledger canlandırmıştır. Ledger bu filmde sonra intihar etmiş ve ölümünden sonra Oscar'a layık görülmüştür. 2016'da başka bir filmde Jared Leto tarafından yine bir Joker karakteri işlenmiş, kalabalık kadronun arasında dikkat çekse de pek ses getirmedi unutulmuştur. Diker (2020: 287), Nolan'ın yönettiği The Dark Night filmine kadar Joker'in kaotik yapıda olduğunu karşısındaki Batman'ın ise düzeni, disiplini ve tekdüzeliği temsil ettiğini, buradaki ilişkinin iyi-kötü ilişkisi olduğunu söyler. Nolan'ın, durumu iyi-kötü ekseninden uzaklaştırıp, Heath Ledger'ın etkileyici oyunculuğunun da desteğiyle düzen ve kaos eksenine getirdiğini bu filmle birlikte Joker karakterinin postmodern anlatı içinde anlatılmaya başladığını ifade eder. 2019 tarihli Joker artık sistemle mücadele etmektedir. Canlandıran aktör Joaquin Phoenix'tir. O da oldukça etkili olmuştur. Phoenix'in oynadığı Joker, sınırsız bir özgürlük yaşama içgüdüleriyle dikkat çekmektedir. Karakterde çalışmanın başında sözü edilen Horkheimer ve Simmel'in söylediklerini çağırıştıran bir nesnel akıl ve öznel akıl çatışması vardır. Ancak Joker'de düşünürlerin sözünü ettiği bilinç kaybı görülmez. Joker aynı Don Kişot gibi savaşı kaybetse de bunun bilincine varamaz, kazandığı düşüncesi hâkim olur ve seyirci bunu çok net bir şekilde anlar. Horkheimer'in biçimselleşmiş akıl olarak tanımladığı ve öznel akıllı alt ettiğini söylediği akıl yenilir. Joker'in öznel akıllı kazanır görünür. Joker karakterinin değişimi yukarıda söz edilen Ezra Park'ın öz bilincin diğer insanlarla çatıştıkça arttığı düşüncesine örnek oluşturur. Bu öz bilinç Joker'in Arthur'dan dönüşen karakterini yeniden üretir. Kaldı ki Joker kazanıyor gibi görünse de filmin açık uçlu sonuyla filmde karakterin savaştan galip mi mağlup mu çıktığı net anlaşılabilir.

Joker dezavantajlı bir palyaço hikâyesidir. Amacı Gotham şehrinin acımasız sokaklarında geçinmektir. Kontrol edilemeyen kahkaha hastalığından mustarıptır. İnsanların yanında sürekli sempatik biri olarak görünmeye çalışır. Palyaçolukla çocukları mutlu etmeye çalışır. Bunda annesinin yarattığı yapay algının etkisi vardır. İyi bir insan olmak zorundadır. Halbuki bunun altında kutsal aile miti vardır. Annesi ona iyi davranmamış, hayatını travmalar içinde yaşamasına neden olmuştur. İçte yaşadığı büyük çatışma, insanlara

davranışlarında yaşadığı sorun, aslında annesiyle başlayan ve hayata karşı mücadeleye dönen büyük, ciddi bir sorundur.

Joker, bütün eylemlerinde kendini bilmek ve kendinden vazgeçmek arasında bir yerdeymiş gibi görünür. Seyirci tam Joker'in kendini kaybettiği düşüncesine eriştiği anda yanıldığını düşünür ve kendinde olduğuna karar verir. Karakterde haz ve öfke iç içedir. Bu dramatik yapının daha da güçlü olmasını sağlar. Çünkü seyirciye çok farklı duygular geçer ve seyirci bir anti kahramanın yaptığı yanlışları görmesine rağmen sempati duyabilir. Joker, 20. yüzyılın eylemsiz karakterlerine nazire edercesine sürekli eylem halindedir.

5.1. Çürümüş Dünyaya Kafa Tutan Damgalı Karakter

Aynanın karşısındayım. Hayatımda ilk kez, gerçekten de hayatımda ilk kez kendimi böylesine açık seçik net bilinçli olarak ve şaşırarak herhangi "biri" gibi dışarıdan görüyorum (Zamyatin, 2021: 68).

Karakterin ismi Arthur Fleck'tir. Fleck'in farklı anlamları vardır. Benek, benekli, leke, nokta gibi anlamlarının yanı sıra, lekelemek, rüzgâr gibi geçmek, serpmek anlamlarına da gelir (Chambers, 2003: 211). Bu ismin rast gele seçilmediği aşikârdır. Bir tarafta lekelenmiş, işaretlenmiş ve sevgi görmemiş bir karakter vardır. Üstelik kendi ismi lekeliyken karakter adı "Şakacı"dır. Şakacılığının altında gizli olan öteki benliği zamanla ortaya çıkar. Karşısında onu kabul etmemiş, zorlamış bir dünya vardır. Aynı 20. yüzyıl roman ve tiyatro karakterleri gibi Joker de hayatı düşman sayarak karşısına almış, onunla savaşmayı kafasına koymuştur. 1938 yılında Frank Tannenbaum "Kötülüğün Tiyatrosu" adlı makalesinde damgalanan bireylerden söz eder (Dursun, 1997: 309). Erving Goffman da Damga (2014) adlı eserinde bu bireylerden söz eder. Becker (2021: 21) ise bütün toplumsal grupların kuralları koyduğunu bu kuralları bazı zamanlarda ve şartlarda dayatmaya çalıştıklarını ifade eder. Bu grupların bazı davranışları doğru olarak tanımladıklarını bazılarını ise yanlış kabul edip yasakladıklarını söyler. Dayatılan kuralların herhangi birini ihlâl eden bir kişi güvenilmez addedilir ve bu kişi "harici" olarak algılanır. Goffman'ın deyimiyle bu bireyler, kimlikleri örselenmiş bireylerdir. Joker bunlara belirgin bir örnektir. Joker'in bir farkı tek başına eylemlerde bulunmasıdır. Sonra sonra kalabalıklara ilham olsa da yalnız birey olarak eylemde bulunur. Çatışması "dünyayı yenen adam" gibi tanımlanacak karakterlerin benzeridir.

Joker hayatın onu baskı altında tutmasından olsa gerek kontrol edemediği kahkahasıyla, peşini bırakmayan halüsinasyonlarla yaşamak zorundadır. Zaten bu tutamadığı kahkahaları ve kontrol dışı davranışları onu suça sürükler. Hayatın çürümüşlüğüne karşı bir adalet sağlayıcı görevine bürünüp

insanları öldürmeye başlar. Bu isyanını insanlara da yaymak için televizyon programına çıkar ve hayatın çürümüşlüğünü anlatmak ister. Bu program insanları uyandırır. Sahne, kapitalizmin daha da tahammül edilemez kıldığı eşitsizliği anlatır. Bu nedenle de Joker, hayattan beklentisi olmayan ezilmiş insanlardan taraftar toplamaya başlar. Joker, travmayla dolu hayat hikâyesiyle bir canavara dönüşür. Kendini bilmek kendine yabancılaşmak arasında gidip gelirken dönüşerek rahat insan öldürebilen bir karaktere evrilir. Bu Otto Rank'ın Eş Benlik (2016) eserinde sözüntü ettiği bireyin öteki kimliğinin ortaya çıkmasından başka bir şey değildir. Karakter dönüşür dönüşür, eş benliği öldürmeye başlar. Rank, insanın kendini ölümsüzleştirme çabasında olduğunu ifade eder. Eş benlik kavramında ilkel ruh kavramı da barınmaktadır. İlkel ruh, hem ölümsüzlüğü hem de ölümü anlatır. Eş benlik hep bir dikotomiyle izah edilir. Bir taraftan insanın benzeme ihtiyacı bir taraftan ise farklı olma ihtiyacı arasında bir mücadele görülür. Eş benlik işte bu mücadelenin kendidir. Eş benlikte insanın hem kendisiyle hem de başkasıyla çatışması vardır (Rank, 2016: 8-12). Rank'ın eş benlik olarak adlandırdığı kavram diğer bazı düşünürlerce gölge kavramıyla anlatılmaktadır (Güler, 2021: 99).

Filmdeki öldürme ve yakıp yıma sahneleri özellikle de hayata karşı isyan eden seyirciye rahatlama duygusu ve belli derecede haz getirirse de yapılan kötüdür ve seyircinin karşısında özdeşleşilmemesi gereken bir karakter vardır.

Arthur, annesinin anlattığı hikâyelerin uydurma olduğunu anladıktan sonra Arthur'dan Joker'e dönüşmeye başlar. Gölgesi, başka bir deyişle eş benliği ortaya çıkar ve Arthur Fleck'i yok edip onu Joker'le başbaşa bırakır. Metroda üç kişi tarafından tacize uğradığında Joker devreye girer. İki adamı kendini korumak için öldürür ancak üçüncü adamı öldürmesi Joker'in yani gölgesinin eseridir. Gölge yüzeye çıkıp diğer asıl -hangisi asıl olduğu şüphelidir gerçi- benliğini yok etmiştir. Bu şiddet eylemleriyle adeta kendine gelir. Gölgenin yönettiği şiddete verilecek cevabı da vardır. Bu cevap bir savunma mekanizmasıdır, rasyonalizasyondur yani akla uygun hale getirmedi. Ölenlerin ölmesi gerekmektedir çünkü kötü insanlardır.

Joker'in geçmişi bir sevgisizlik hikâyesidir. Bu sevgisizlik onu kendine ve dünyaya iyice yabancılaştığı bir duruma sürükler. Fromm, Sağlıklı Toplum (2014: 116) adlı eserinde yabancılaşmanın kendinden uzaklaşmak olduğunu söyler. Yazara göre yabancılaşan birey nesnelere herkes gibi beş duyusuyla algılar ancak bunu yaparken dünyayla bir ilişkisi yoktur. Yazar yabancılaşmayı kendinden kopma olarak Marks ve Hegel'in de kullandığını ifade ederken Marks'ın yorumuyla yabancılaşmayı anlatır: "İnsanın eylemleri

kendisi tarafından değil de onun üstünde ona karşı işleyen bir başka güç tarafından yönetilir". Joker sanki bir başka güç tarafından yönetilmektedir.

Yabancılaşmaya sürüklenen Joker ile seyircinin empati kurması için karakterin geçmişine yönelik detaylar gösterilir. Joker'in bir suçlu haline gelmesi neden-sonuç ilişkisiyle açıklanır. Film, karakterin eylemlerinin sebeplerini de göstererek onu haklı çıkarmanın yollarını arar. Kaldı ki Arthur Fleck ile empati kurmak zordur ancak Joker ile empati kurmak kolaylaşır. Joker'in isyanı modern toplumda sorun yaşayan herkeste karşılık bulur. Öncü olan Joker, sessiz yığınları harekete geçirir. Arthur Fleck'in başkaldırısı hayatın, toplumun ona karşı olduğu düşüncesinden çıkmıştır. Sunucu ve televizyon programcısı Murray Franklin kitle iletişim araçlarındaki bir başka deyişle dijital dünyanın garabetinin simgesi olarak ortaya çıkar. Arthur ise gizlenen sınıf çatışmasını kavrar -bunu kavramasında Murray'ın insanlara karşı tavrı da etkili olur- komik ve trajik kavramlarının egemenler tarafından belirlendiğinin ayırımına varır ve bunu dillendirir: "Hayatımın bir trajedi olduğunu sanıyordum oysa komediymiş". Joker'in tanımlamaları iktidara karşı gelmeyi amaçlar, bir taraftan da Jean Baudrillard'ı -her şeyin bir simülasyon düzeni olduğuna dair öngörüsü- haklı çıkarır (Diker, 2020: 288).

Sistem, sürekli Arthur Fleck'in aleyhine işlemektedir. Budayabancılaşmasını hızlandırır. Film temelinde psikolojik bir hikâye olmasına rağmen ardında güçlü sosyal olgular vardır. Kullandığı ilaçların devlet tarafından kesilmesi, terapilerin başarısız olması zihinsel durumunun daha da bozulmasına neden olur. Fleck'in içindeki her zaman bekleyen gölge figür, olanlar sonucunda ortaya çıkmış, bu sorunlar, canavarın Fleck'i ele geçirmesiyle sonuçlanmıştır. İlk sahneden son sahneye kadar seyirci, Arthur'un Joker'e dönüşünü seyrederek. İlk sahnelerde iyidir, iyiyi oynar. Kişiliğindeki kötü yanını bastıracağını düşünür, o yönde çabalar da. Ama başaramaz veya başarmak istemez.

Talk showcu Murray, Arthur'un başarısız olan sahne gösterisini seyircilerle canlı yayında paylaşarak onunla alay eder. Murray dijital yaşamın hızlı tüketen, nesnelere, insanları, her şeyi hızlı harcayan bir simgesidir. O sırada Arthur geçmişinde gizli kalan hikâyelerin peşindedir. Zengin bir adamın gayri meşru oğlu olduğunu öğrenir. Annesinin hastanedeki eski dosyasını çalar ve oradan da gerçeklere ulaşmaya başlar. Babasıyla konuşmayı başarır ve annesinin aslında onu evlat edindiğini, gerçek annesi olmadığını da öğrenir. Annesi bunu reddeder, ona bunu babası Thomas'ın uydurduğunu söyler. Annesinin doğruyu söylediğine dair deliller de vardır. Her şeye ramen öfkelerini durduramayan Arthur annesini yastıkla boğar. Bu arada Arthur bir fenomen olmuştur. Murray tarafından programa davet edilir. Bu Arthur'un

çok istediği bir durumdur. Kendisine gelen eski iş arkadaşını da öldürür, diğer arkadaşını kendisine iyi davrandığı için öldürmez. Aslında bütün bunlar Arthur'un Joker'e dönüşümünde ve sonra insanları öldürmesine rağmen seyircinin onunla empati kurmasını sağlayan ayrıntılardır. Arthur makyajını yapar sokağa çıkar ancak bu sırada işlenen cinayetin peşinde olan polislerle karşılaşır, tam yakalanmışken polisler trende palyaço kıyafetli kişiler tarafından darp edilirler ve Arthur ellerinden kurtulur. Arthur stüdyoya gider. Murray'e kendisini şakacı (Joker) olarak takdim etmesini söyler. Şov başlar ve Arthur cinayetleri canlı yayında itiraf eder. Toplumun ezilenleri kendi haline bıraktığını söyler, sistem eleştirisini sürdürür ve Murray'e saldırıp onu da öldürür. Canlı yayında cinayet olmuştur.

Bu olay medyada özellikle de sosyal medyada bütün her şeyi canlı olarak paylaşmaktan zevk alan bozuk düzenin bir temsilidir. Günümüzde Türkiye'deki gündüz kuşağı programlarını andıran bir durumdur. Orada da insanlar hiçbir yerde söyleyemediklerini söylemekte, katiller itirafçı olmakta, suçlular suçlarını bir bir anlatmaktadırlar. Sonra da medyada polisin canlı yayın sonrası, yayına katılanları gözaltına aldığına dair haberler düşer.

Canlı yayındaki Arthur'un Murray'i öldürmesi bütün şehri sokağa döker. Polis arabasında giderken, toplulukların ayaklanmalarını görür ve zevk alır. Polis arabasından da isyancılar tarafından kurtarılır. Hastaneden bir şekilde kaçır ve film, açık uçlu bir şekilde biter. Buradaki Arthur'un Joker'e dönüşümüdür. Kaldı ki isyanların Joker'le doğrudan bir ilgisi yoktur. Kalabalıklar için Joker'in önemi de yoktur. Joker simgedir, dijital yaşamın mekanik bir aygıtıdır. Bununla ilgili Joker, Murray'i öldürmeden hemen önce konuşur: Bir hareketi başlatabilecek bir palyaço olmadığını insanları kötü oldukları için öldürdüğünü bugünlerde herkesin berbat olduğunu söyler (Tan, 2021: 441). Joker de protestoya katılan kalabalıklar da haz duygusuyla hareket etmektedirler. Protesto adlı eserinde Jasper, insanların protestolara katılmalarının nedenini keyif almalarına bağlar. Yazara göre bir arada yürümek, şarkı söylemek, bağırma riskli olmasının yanında heyecan vericidir ve mektup yazmak, pulları yalamak, telefon konuşması yapmak gibi eylemlerin sıkıcılığını hafifletebilir (Jasper, 2017: 149). Joker birey olarak yaptığı girişimle, medya gücünün de etkisiyle toplumsal bir hareket başlatmıştır. Film, hikâyesine toplumsal hareketi ve şiddeti ekleyerek sinemanın çatışmayla beslenen dünyasına hizmet etmiştir.

Murray'in Joker tarafından öldürülmesinin farklı sebepleri de vardır. Arthur'un annesi Murray Franklin'in hayranıdır. Arthur da ona takıntılıdır hatta onda bir baba figürü görmektedir. Gösterilerini annesiyle birlikte seyretmektedir. Onu bir rol model kabul etmektedir. Tan (2021: 433-434)

çalışmasında, Joker'in Murray'ı onu hayâl kırıklığına uğrattığı baba rolünü kabul etmediği için öldürdüğünü ifade eder. Baba figürüdür ama Joker'le alay eder. Bu tam bir hayâl kırıklığıdır. Tan, Arthur Fleck'in durumunu Nietzscheci nihilizm üstünden yorumlar ve karakterin kendi hakkındaki umutsuz düşüncelere kapılmasının Cotard Sendromu -Yürüyen Ceset Sendromu da denmekte- adındaki bir rahatsızlığın sonucu olduğunu söyler. Evrim Ağacı adındaki bilimle ilgili içerikler üreten sitede bu sendrom "Ben aslında yokum" cümlesiyle özetlenmektedir. Bu sendromdan mustarip insanların kendilerini ölü sandıkları, hayatlarını bir ölü gibi sürdürdükleri ifade edilir.

Koçer (2014: 60) ise bu hastalığın panik atakla başladığını, insanın vücudunun olmadığı duygusuna kapıldığını, nihilistik hezeyanlarla sürdüğünü ifade eder. Bir taraftan da ölümsüzlük hezeyanı vardır. Yazar, bir olgu sunumunda bu hastalığı anlatır ve başka psikiyatrik ve organik rahatsızlıklarla bağlantılı olduğunu belirtir. Birlikte görülen hastalıklar şizofreni, depresyon, ve bipolar bozukluktur. Hastalarda ağlama, yoğun anksiyete ve işitsel halüsinasyonlar görülmektedir. Joker de ağlayamamakta genellikle duygularını bitmeyen ve her ortamda ortaya çıkan bir kahkahayla göstermektedir. Halüsinasyonlar da Joker'in bu rahatsızlıkla boğuştuğunun bir başka delilidir.

5.2. Simmel ve Diğer Düşünürlerden Joker'e

Çalışmanın başında ifade edildiği gibi, Simmelvari bir bakış Joker karakterinde görülür. Simmel'in sadece şimdiye odaklanılmaması gerektiği düşüncesi Joker'de vardır. Joker sadece şimdiye takılı kalmaz. Geçmiş ve gelecekle de ilgilenir. Özellikle geçmişe çok önem verir. Çünkü dönüşümünün bir nedeni de travmalarla dolu olan geçmiştir. Kaldı ki şimdiyi kazdıkça yeni yalanlarla, travmalarla da karşılaşır. Ancak Simmel'in sevgi nefret ikiliğinde -önceleri sevgiden yana çaba sarfetse de- tercihini nefretten yana kullanır. Joker'de rahatsızlığının da etkisiyle olsa gerek, tinsel yansımalar vardır.

Simmel nesnel kültür ve öznel kültürün çatışması sonucunda nesnel kültürün galip geldiğini ifade eder ama Joker'de öznel kültür sağlam kalır ve nesnel kültürün hegemonyasına girmez. Kaldı ki burada öznel kültürünün bir başka öznel kültürle yer değiştirdiğini söylemek de yanlış olmaz. Çünkü Arthur öznesi gidip yerine Joker gelmiştir.

Lefebvre'nin sözünü ettiği çatışma, yani hayatın bütün görkemiyle bireyin karşısına dikilmesi Joker'de görülür. Üstelik hayatla savaşa giren Joker aynı Simmel'in düşündüğü gibi kendi hayatının anlamını kendi belirler. Horkheimer'in bireyin hayatını sürdürebilmek için yaşama ayak uydurulması

gerekliliği ve toplumda kaçacak yer kalmadığı düşüncesinin aksine Joker sisteme ayak uydurmaz. Sisteme saldırır, yenilmez hâтта toplumun içinde kalarak toplumdan kaçır, toplum karşısında işlevini yitirmez. Üstelik son aşamada olanları medyanın önünde şov dünyasından da destek alarak yapar. Şov dünyasında başarılı olamaz, şakalarıyla güldüremez, ancak öldürerek ses getirir. Üstelik dijital dünyadan destek alır.

M. Foucault'nun da üstünde durduğu eskilere, çok tanrılı dinlere kadar dayanan -kendini bil çünkü tanrı değilsin ölümlüsün- "kendini bilmek" ile kendinden vazgeçme Joker'de iç içe geçer. Çünkü hem kendini yok eder hem kendini inşa eder. Kendiliğın yeniden üretimi onu güçlü bir suçluya götürür. Asla Çehov karakterleri gibi dünyadan silinip gitmez. Kaldı ki yaşadığı Cotard sendromuna rağmen -kendini bu dünyada hissetmeme, ölü sayma- ölümlüyle barışıktır ama yaşama tutkuyla sarılır.

Sonuç yerine

Simmel'in nesnel kültürün etkisi altında ezilen öznel kültür için kullandığı "modern kültürün trajedisi" ne gündelik hayattaki iletişimde bu çalışmada yakıştırılan "bireysel kimliğin trajedisi" karşılık gelebilir. Kendine dönerek kimliğini bulmaya çalışan birey, bir taraftan toplumun baskısıyla başka bir deyişle toplumun istediğı kimliğin baskısıyla bir trajediye sürüklenebilir. Simmel'in bireysel zihnin nesnel kültürden uzaklaşmayı önermesinden yola çıkarak (kendini koruyabilmek için), kendine dönen kimliğin toplumdan uzaklaşmasını (kendini korumak için) önermek mantıklı olabilir. Burada birey ne kadar toplumdan uzaklaşıp kendini tanırsa o kadar başarılı olma ihtimali artar.

Rol kişisinde yani karakter yaratma çabasında olan oyuncuda ise bir de bilinçdışı devrededir. Bilinç devreden çıkmış, bir üst akıl görevi yapmaktadır. Bilinç, bilinçdışından çıkarmak istediğı duyguları içerden çıkarabilmek için vardır. O yüzden oyuncu bilinçdışını kullanırken bilincini de korumayı başarabilir. Çalışmada örnek verilen tam bir bilinçdışı üretimidir. Joker güçlü bilinçdışıyla bilincini yönetir. Bilinçdışıyla öldürür, bilinçdışının ürettiğı bilinciyile popüler olur.

Simmel'in sözünü ettiği insanın -imgeleminde yaratıp- nesnelere işlerken onlara anlam katması ve zıtlıklar üstünden ilerleyen diyalektiğinin benzeri rol kişisinde de vardır. Rol kişisi (oyuncu) bilinçdışının ve bilincinin etkisiyle, oyunun tekstinin verdiği bilgilerle, o yetersiz kalırsa hayâl gücünün etkisiyle nesnelere anlam yükler. Yüklediğı anlamları repliklere döker. Sevgi nefret gibi duygularla -Simmel'in de söylediğı gibi- çatışmalar yaratır, farklı duygular arasında gezintiye çıkar. Rolü ne olursa olsun aynı duyguda uzun

süre kalmamaya çalışır. Ne kadar değişik duyguyu yansıtır, ne kadar farklı davranışta bulunursa dramatik yapı o kadar güçlü olur. Seyirci, kendinden parça bulur, sahiplenir, özdeşleşmeye girer. Buradaki örnek karakter Joker, hiç peşinden gidilemeyecek, kötü davranışlara, eylemlere sahip olmasına rağmen, seyircinin özdeşleşmesine yatkındır.

Lefebvre'nin gündelik yaşamdaki özneye dünya (doğa) arasındaki çatışma tiyatronun da temel çatışmalarındandır. Rol kişisi hem kendiyle, hem başkalarıyla hem de dünyayla çatışır. Farklı anlamlar, farklı dünyalar yaratmaya çalışır. Oyuncu burada Nietzsche'nin hayatın kendisi dışında bir anlam olamayacağı düşüncesiyle aynı fikirde olamaz. Hayatın dışında, onunla savaşarak, farklı duygulardan ve nesnelere güç bularak anlamlar yaratma çabasına girer. Karakter belki kendini kandırır. Ama inandığı odur. Çünkü anlam yaratarak ayakta kalacağını, sahneye ve dünyaya tutunacağını bilir. Oyuncunun öz bilincinin çatışmayla gelişmesi durumu Ezra Park'ın yorumuyla benzer. Ancak bu yorumdan farklı olarak bilincin yanında bilinçdışı da vardır. Karakter sürekli bir anlam bulduğunda yanıltmış olsa da -aynı Camus'un Sisifos için söylediği cümleyi burada sarf edebiliriz- kazandığını düşünmeliyiz onun. Yani Sisifos tanrıların ceza olarak verdiği kayayı defalarca yokuş yukarı taşıma eylemini yapar ve oradan kazanç sağlar. Hatta daha öteye giderek, bazı düşünürlerin iddia ettiği gibi Don Kişot'un da kazandığını söylemek mümkün olabilir. Burada ironik ve beylik bir yorumla oyuncuların birer Don Kişot olduğunu söylemek ne kadar doğrudur, bilinemez. Oyuncu için Horkheimer'ın söylediği "bireyin ayakta kalmak için sisteme uyması zorunluluğu" da yoktur. Çünkü oyuncu genellikle sistemin dışına çıkarak kendini aşar. Ki bu çalışmada bunun temsili Joker'dir. Yaşam ve oyun ilişkisi güçlü olsa da her zaman yaşamla oyun, aynı dinamiklere sahip değildir. İkisinin de kendi içinde -birbirine zaman zaman taban tabana zıt-gerçekleri vardır. Oyuncunun sınırların dışına çıktığını iddia ederken biraz daha öteye gidilebilir: Oyuncu kimi zaman yabancılaşmaya da direnebilecek yetededir. Gündelik yaşamda ve herkesin temel saydığı düşünürlerin sözünü ettiği bireyin yabancılaşması rol kişisinde ancak tercihen olur. Oyuncuda yanlış bilinç kontrolsüz bir şekilde olmaz. Ancak Brecht'in Epik Tiyatro kuramına sıcak bakan bir oyuncu özdeşleşme tercih etmek yerine yabancılaşmayı seçebilir. O da oyuncu tarafından düşünülmüş, planlanmıştır. Joker, Brecht türü yabancılaşmanın belirgin örneğiymiş aynı zamanda dramatik tiyatro ve sinema karakterlerindeki katharsis ve özdeşleşmeye uygundur. Joker karakterindeki oyunculuk epik özellikler de taşır, dışardan bakar, olaylara tepki vermez. Oyuncu olduğunun farkındadır seyircilerin başka bir dünyada olduğunun bilincindedir ve bu bilinç ona bilinçdışının hediyesidir.

Bu çalışmada Marks ve Dahrendorf gibi büyük kuramcıların çatışma kuramları tartışılmamış, Simmelvari mikro bir çıkıştan yola çıkıp yine mikro bağlantılara ulaşılmaya çalışılmıştır. Çatışmanın rekabetten savaşa giden bir yolda onlarca adımı vardır ve hepsini bir çalışmada gözden geçirebilmek mümkün görünmemektedir. Oyunculukla ilgili yorumlar özünde kadim bilgilere dayansa da öznel olduğu ve deneyimlere dayandığı için referanssızdır. Stanislavski gibi Brecht gibi, kuramları ve oyunculuk sistemleri olan kişilerin dışına çıkarak kişisel bilgilerden yola çıkılmıştır. Ayrıca karakter yaratmak için belli oyunculuk yöntemlerinin sınırlarında kalmak kısıtlayıcı bir durumdur.

Sinemadaki örnekte ise Joker karakteri üstünden çatışma anlatılmaya çalışılmıştır. Burada bir yöntemden söz etmek mümkün değildir. Filmdeki karakterin davranışları, duyguları üstünden sonuca ulaşılmaya çalışılmıştır. Yani sinemadaki çatışma, senaryoyla sınırlı kalmaktadır. Simmel'in kültürdeki çatışmalar düşüncesinin -öznel kültür ve nesnel kültür arasındaki çatışma-yerini burada öznenin kendi benliğiyle öteki benliği arasındaki çatışma almıştır. Özne, kendi eş benliğiyle yani gölgesiyle savaştadır. Sinemada buna benzer gölge hikâyeleri örnekleri vardır. Joker hikâyesi aynı zamanda iyiden ya da iyi görünenenden kötüye dönüşümün hikâyesidir. İyiyken kabul görmeyen karakter bir anti-kahramana dönüştüğünde daha çok dikkat çekmiş ve kabullenilmiştir. Bir yanı postmodern bir küçük, "parçalanmış insan" öyküsüdür, bir yanı gölgenin hegemonyasına girip bir "insandan çıkış" öyküsüdür.

Joker bütün olumsuz yanlarına, suçluluk özelliklerini taşımasına rağmen tutkunun, azmin, olayları iyi ve doğru okumanın, doğruyu söyleyerek yalana savaş açmanın temsilidir. Postmodern dünyanın kaybolan insanların kahramanıdır. Maskesiyle insan temsilinden çok bir başka dünyanın başka bir deyişle evrenin küçücük bir kuklasıdır. Ancak bu kukla bir başkasının yönettiği, onun hegemonyasında olanlardan değildir. Kukla kendini yönetmektedir. Yenip yenildiği anlaşılmasa da çünkü sinema, beğenilen hikâyeleri sürdürmek, muğlak bırakmak ister, bitirmez. Bir tarafı Don Kişot bireyciliğindedir, bir yanı toplumsal eşitsizliklere isyan edendir.

Joker bir yanı tragedyalardaki trajik olanla beslenen, bir yanı sinemanın dramatik yapısındaki çatışma kavramına uygun, bir yanı Brecht yabancılaşmasına yatkın, kaybedeceği sanılan ancak kazançlı çıkmış gibi görünen, oyunculukta "dişi rol" olarak tabir edilen her oyuncunun oynamak isteyebileceği, seyircinin empatiyle yaklaşabileceği bir karakterdir. Ancak bir taraftan bu gibi uç roller oynayan oyuncuda ciddi tahribat bırakabilir. Çünkü yaşamla oyun ilişkisi genellikle belirgin sınırlarla ayrılrsa da bazen bu sınırlar oyuncu için ortadan kalkabilir.

Kaynakça

- Becker, H. (2021). *Hariciler; Bir Sapkınlık Sosyolojisi Çalışması*. (Çev. Ş. Geniş, L. Ünsaldı). 5. Baskı. Ankara: Heretik Yayınları.
- Camus, A. (2008). *Sisifos Söyleni*. (Çev. T. Yücel). İstanbul: Can Yayınları.
- Cevizci, A. (2005). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*. 6. Baskı. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Chambers (2003). *Paperback Thesaurus*. Best Publishing. İstanbul: Şan Ofset.
- Çalışlar, A. (1991). *İvan Frolov Yönetiminde Bilimler Akademisi, Felsefe Sözlüğü*. (Çev. A. Çalışlar). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Çehov, P. A. (2013). *Vanya Dayı*. (Çev. M. Özgül). İstanbul: Everest Yayınları.
- Çehov, P. A. (2014). *Üç Kız Kardeş*. (Çev. B. Paksoy). İstanbul: İmge Kitabevi.
- Diker, C. (2020). Bir Anti-Kahraman Anlatısı Olarak Joker Filminin Postmodernite Perspektifinden İncelenmesi. *sinecine*. 11(2). ss.267-299.
- Dursun, H. (1997). Damgalama Teorisi ve Suç. *Türkiye Barolar Birliği Dergisi*. Sayı: 3-4.
- Eagleton, T. (2012). *Hayatın Anlamı*. (Çev. K. Tunca). 2. Basım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eagleton, T. (2021). *Trajedi*. (Çev. C. Alpan). İstanbul: Tellekt Yayınları.
- Foucault, M. vd. (2019). *Kendini Bilmek*. (Çev. J. C. Yapıcıoğlu). 2. Basım. İstanbul: Profil Kitap.
- Fromm, E. (2014). Sağlıklı Toplum. (Çev. Y. Salman, Z. Tanrısever). 5. Basım. İstanbul: Payel Yayınevi.
- Geçtan, E. (2018). *İnsan Olmak*. 15. Basım. İstanbul: Metis Yayınları.
- Goffman, E. (2014). *Damga, Örselenmiş Kimliğin İdare Edilişi Üzerine Notlar*. (Çev. Ş. Geniş, L. Ünsaldı, S. N. Ağırnaslı). Ankara: Heretik Yayıncılık.
- Güler, T. A. (2021). *Mitler, Rüyalar, Bilinçdışı, Eş Benlik ve Sinema*. Ankara: Akademisyen Yayınevi.
- Han, C. B. (2019). *Zamanın Kokusu, Bulunma Sanatı Üzerine Felsefi Bir Deneme*. (Çev. Ş. Öztürk). 3. Basım. İstanbul: Metis Yayınları.
- Horkheimer, M. (2018). *Akıl Tutulması*. (Çev. O. Koçak). 3. Basım. İstanbul: Metis Yayınları.
- Jasper, M. J. (2017). *Protesto- Toplumsal Hareketlere Kültürel Bir Giriş*. (Çev. A. Önal). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jung, G. C. (2019). *Nietzsche'nin Zerdüşt'ü Üzerine Seminerler 1934-1939*. (Çev. T. Berkes). İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Koçer, E. (2014). Olgu Sunumu: Panik Atakla Başlayan Cotard Sendromu. *Konuralp Tıp Dergisi*. 6(1). ss. 60-63.

- Lefebvre, H. (2020). *Modern Dünyada Gündelik Hayat*. (Çev. I. Gürbüz). 5. Basım. İstanbul: Metis Yayınları.
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı/ Tiyatroya Giriş*. 4. Basım. İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Park, E. R. (2018). *Rekabet ve Çatışma/ Sosyoloji Bilimine Giriş- 3*. (Çev. G. İnan Yağlı). İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Rank, O. (2016). *Eş Benlik- Bir Psikanaliz Çalışması*. (Çev. G. Metin). İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Ritzer, G., Stepnisky, J. (2019). *Sosyoloji Kuramları*. (Çev. H. Hülür). 10. Edisyon. Ankara: De Ki Yayınları.
- Simmel, G. (2017). *Modern Kültürde Çatışma*. (Çev. T. Bora, U. Özmakas, N. Kalaycı, E. Gen). 11. Baskı. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Swingewood, A. (2014). *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi*. (Çev. O. Akinhay). 4. Basım. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Şener, S. (2003). *İnsanı Eşiklerde Sinayan Sanat/ Dram Sanatı*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Şener, S. (2003). *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Tan, C. (2021). A Jungian & Nietzschean approach to Todd Phillips' Joker. *Literra*. 31(1). 423-444.
- Tanpınar, H. A. (2014). *Tanpınar'ın Mektupları*. (Haz. Z. Kerman). 6. Baskı. İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Williams, T. (2014). *Arzu Tramvayı*. (Çev. E. Damcı, N. Karakullukçu). İstanbul: İmge Yayınları.
- Williams, T. (1964). *Sırça Kümes*. (Çev. C. Yücel). Ankara: MEB Yayınları.
- Zamyatin, Y. (2021). *Biz*. (Çev. F. Arıkan, S. Arıkan). 6. Baskı. İstanbul: İthaki Yayınları.

