



Turkish Studies Language and Literature

Volume 14 Issue 3, 2019, p. 1127-1136

DOI: 10.29228/TurkishStudies.22884

ISSN: 2667-5641

Skopje/MACEDONIA-Ankara/TURKEY



INTERNATIONAL
BALKAN
UNIVERSITY

EXCELLENCE FOR THE FUTURE
IBU.EDU.MK

Research Article / Araştırma Makalesi

Article Info/Makale Bilgisi

✍ Received/Geliş: 01.03.2019

✓ Accepted/Kabul: 10.09.2019

✍ Report Dates/Rapor Tarihleri: Referee 1 (09.04.2019)-Referee 2 (15.04.2019)- Referee 3 (20.04.2019)

This article was checked by iThenticate.

TOPLUMSAL GERÇEĞİN DÖNÜŞTÜRDÜĞÜ BİREYİN RÜYA VE OYUN KISKACINDAKİ ROLÜ: DÖNÜŞÜM (DIE VERWANDLUNG)

Melik BÜLBÜL*

*Diese phantastische, zugleich schreckliche und schöne Erzählung
ist aus einem ganz besonderen, märchenhaften,
seltenen Stoff, einem Spinnweb aus Spiel und
blutigem Ernst, aus Traum und tiefster Bedeutung.*

Hermann Hesse

*Fantastik, aynı zamanda ürkütücü ve hoş tadımlı olan bu anlatı,
oldukça özel, masalımsı ve nadide bir konudan,
oyun ve dehşetle örülü bir gerçeğin ağından,
rüyalar ve derin anlamlardan oluşmaktadır. (MB)*

Hermann Hesse

ÖZ

Franz Kafka, çağdaş yazarlar dünyasında yerini markalaşarak, Kafkaesk unvanıyla kalıcı kılmış ender yazarlardandır. Onun yapıtları, okurunun dünyasında gizemliliğini hala korumuş olan derinliklere ve çok boyutluluğa sahiptir. Kafka'yı anlamak ya da okumak, belli yetkinlikler gerektirdiği bilinmektedir. Bir yazarı, dünya çapında önemli kılan yaşama ve dolayısıyla okuruna armağan ettiği eserleridir. Kafka'yı farklı kılan ise, geriye bıraktığı eserlerinin bilinmesini istememesi olmuştur. Bu ise yazarı daha da gizemli bir boyuta çıkarmıştır. Burada ele alınan dönüşüm (Die Verwandlung) adlı romanı, Kafka'yı okuru nezdinde daha da kasvetli bir düzeye çıkarmıştır. Bu çalışmada yazarın, Dönüşüm adlı romanında öne çıkan olay-lar örgüsünün arka planını oluşturan oyunsu öğeler ve bunun uzantıları olan toplumsal eleştiri ve sorgulama eylemleri ele alınmıştır. Kafkaesk yazı ve anlatım tarzı postmodern edebiyat dünyasının öncü bicilerinden sayılmaktadır. Kural ötesi üslubu ile yazın sanatına yeni soluk getirmiştir. Okuru kendi anlatım sarmalında yorarak



* Prof. Dr., Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Alman Dili Eğitimi ABD, E-posta: bulbulm@atauni.edu.tr

düşündüren bu tarz edebiyata da yeni derinlikler katmıştır. Dönüşüm adlı eserinde yazarın, kural dışı tipler sayesinde okurun düşün dünyasına yeni anlama katmanları eklemiş ve onu olası dünyanın ötesinde derinlikli kurgu dünyalarına sürüklemiştir. İronize edilmiş yaşamların oyunsu kesitleri olarak tüm figürler, gerçeğin üstünde yer tutmuştur. Gerçeküstücülüğün bariz örneği olan eser, bu yanı sıra toplum, birey ve otorite açmazına özel bir bakış ve yorum getirmektedir. Yöntem olarak bu çalışmada, metin inceleme, okur odaklı okumalar ve psikanaliz yaklaşımlardan yararlanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kafka, özgürlük, birey, oyun, metamorfoz.

THE ROLE OF THE INDIVIDUM TRANSFORMED BY SOCIAL REALITY IN THE GRIPPERLINES OF DREAM AND GAME: METAMORPHOSIS (DIE VERWANDLUNG)

ABSTRACT

Franz Kafka is one of the precious writers with his Kafkaesque title being a marker in the world of contemporary writers. His works has multidimensionality and depths which still guarded its mysteriousness in the world of reader. It is known that understand or read Kafka require certain competencies. The thing that makes a writer significant worldwide is his works being a gift to life, so to his reader. However, what makes Kafka different is his unwillingness of the knowledge of his works left behind. This has made the author even more mysterious. The novel named Metamorphosis (Die Verwandlung) discussed here has brought Kafka a more somber level in the eyes of his readers. In this study, in the author's novel named Metamorphosis, playful elements forming background of prominent events in the novel and its extensions social criticism, actions of questioning has been considered. Kafkaesque writing and narrative style is considered to be one of the pioneers of postmodern literature. It has brought a new breath to the art of literature with its cross-rule style. It has added new depths to this kind of literature, which makes the reader think through its own spiral of expression. In his work named Transformation, the author added new layers of understanding to the reader's dream world through unconventional typing and dragged him into deeper fiction worlds beyond the possible world. All figures, as playful sections of ironized lives, occupied a place above reality. This work, which is an obvious example of surrealism, brings a special view and comment on the dilemma of society, individual and authority. As a method in this study, we have benefited from text analysis, reader-oriented readings and psychoanalysis approaches.

STRUCTURED ABSTRACT

Under the heavy pressure of modernized state organization, we are witnessing the ruins of the debris in the alienated world of the individual who is suffering from burnout and inability syndrome / pain in the work of Kafka named Die Verwandlung (1915). In the novel, the inner and outer world of the alienated individual is expressed in a spiral. The individual

has become a mechanized device lacking emotion. In the novel we come across the fictitious story of the oppressive individual who is a prisoner of the mechanized way of life formed by the bureaucracy.

It can be said that there is no change in the internal perception parameters of the individual, only a physical metamorphosis, in a sense, a metamorphosis event. In fact, the novelist Gregor Samsa maintains human-like life processes in terms of his dream world, perception and mental reasoning. The narrative depicts the view of the individual who has physical problems but does not lose his human identity through a playful window of life. Another issue that draws attention here is the chaotic atmosphere in which the reader falls. Rather, it is the environment by which the author is dragged. Kafka is pro-liberation. However, it does not appear easy in the conditions of his time. In the autobiographical article, the author looks at the business environment, school, father, family, and the environment as the binding and forcible formative forces and seeks and sets out ways to avoid the maximum of these coercive-binding forces. (Bk. Engel 2009: 537). In the process of emancipation, the attitude that dominates the author's world of writing is the disgust of the life caused by despair. We are witnessing this feeling when Grete, her sister, plays the piano. (V, 122-123)¹

In this novel, we witness the objections and attitude of the individual as an object in consequence of industrialization, to his / her environment and other people, as an individual lacking emotion. Kafka guides the alienated world of the age man from his personal perspective. The term concept, which he considers to be a process of transformation, involves a social metamorphosis, rather than the transformation of the individual from the emotion-oriented man into a mechanical-structured device. It mirrors the face of the individual who have to play a role in life and of the society which is unable to hold a job.

Social and human bonds are replaced by mass mechanized, moving but unable to activate emotion skills; who hears but unable to reach out to someone. Kafka's process of change does not describe an ordinary emotional evolution, but also a mechanical imposition of the influence of authority which dominates the business world on the individual and his life, with the changing social conditions. In this sense, it is mentioned a progress from the man being an insect to the mechanized individual, and to the sanction power of the administrative power which is an authoritarian organization (Neumann 2005: 245-266). It is the playful voice of despair that has taken place in the alienated world of Samsa, which is reduced from a thoughtful, sensible individual, to exploitation and objectification. Considering the period and conditions, it is possible to see Kafka's this article as the multidimensional reflections of a great game of time and space. The human turned into an insect has assumed animal characteristics but has become a creature disgusting by losing its tenderness. This is the deliberately designed figure of Kafka. It is a literary fiction.

One of the most important points left by the author as empty spaces is the question of whether the figure created by the membrane is really a

¹ In this study, Kafka's novel named *Die Verwandlung* from the publisher Diogenes Verlag in 1995 was used. The abbreviated symbol of the novel is indicated as "V".

dream or is it still in his or her own dream that he is still seeing, or in the eyes of the outsiders, in their eyes or in insects. In this sense, the author maintains a play that includes his readers. It's a painful game. But this prize is a game of freedom that is hidden in this pain. As is known, each game has more than one side. Each game must have a winner and a loser. What is interesting here is the effort of the loser to gain his freedom with this loss. So he lost it when he lost. The game of death that finishes Caesar's game of life introduces him to the secrets of life. The game for Caesar is a legacy of rich life experiences for the rest.

Game action has further emphasized the effect of our century as a narrative style in the world of summer. This may be due to the fact that playful elements have an important function of questioning and criticism in literary texts. In this way, the author can easily express his secret thoughts as a questioning metaphor; reveal critical approaches to distorted individual-social situations. There is implicit manipulation of a tendency of criticism and inquiry in gamification or in play through play. It is monitored as an effective way to leave the trail through the game in the sense of social memory and reality. The idea that this is more permanent is widely known. Presenting it as an innocent action, leaving a more encompassing and lasting effect on its readers. When the psychological explanation of the narration through play is made, the winners and losers are mentioned in the games. However, Kafka's transformed individual lost his life by choosing a suicide way in the sense of insect size. In addition, he kept his secret that the desire for liberation had taken place. Kafka's playful action is a game against death. In a way, the author wanted to capture his freedom in his own death game. He gives the people the freedom he seeks the most easily.

Keywords: Kafka, freedom, individium, game, Metamorphosis.

I. Giriş

Modernleşen devlet organizasyonunun ağır baskıları altında tükenmişlik ve yetersizlik sendromu/sancısı yaşayan bireyin, yabancılaşan dünyasında yer alan enkazın kalıntılarına tanık oluyoruz Kafka'nın *Die Verwandlung* (1915) adlı bu anlatısında. Romanda, yabancılaşan bireyin iç ve dış dünyası bir sarmal halinde dile getirilir. Birey, duygu yoksunu, makineleşen bir aygıt dönüşmüştür. Bürokrasinin biçimlendirdiği mekanize olmuş yaşam tarzına tutsak bireyin, bunaltıcı yaşamının acı öyküsünün kurgusuna rastlıyoruz romanda.

Dönüşüm, bireyin içsel algı parametrelerinde herhangi bir değişikliğin olmadığı, sadece fiziki yönden bir başkalaşımın gerçekleştiği, bir anlamda metamorfoz bir olaydır denebilir. Nitekim roman kahramanı Gregor Samsa, düş dünyası, algısı ve zihinsel muhakemesi bakımından insana özgü yaşam süreçlerini normal olarak sürdürmektedir. Fiziksel problemler taşıyan, ama insan kimliğini yitirmeyen bireyin, yaşama oyunsu bir pencereden bakışını resmeder anlatı. Burada dikkat çeken bir diğer konu ise, okurun içine düştüğü kaotik atmosferdir. Daha doğrusu, yazar tarafından sürüklendiği ortamdır. Kafka, özgürleşme yanlısıdır. Ancak bu onun yaşadığı dönemin koşullarında kolay gözükmemektedir. Yazar otobiyografik yazısında, iş ortamına, okula, babaya, aileye, çevreye bağlayıcı ve zorla biçimlendirici erk olarak bakar ve bu zorlayıcı-bağlayıcı güçlerden azami ölçüde uzak durmanın yollarını arar ve kurgular. (Bk. Engel 2009: 537). Özgürleşme sürecinde, yazarın yazı dünyasına hakim olan tutum, çaresizliğin

yol açtığı yaşama duyulan iğrentidir. Bu duyguyu, kız kardeşi Grete'nin piyano çalarken yakalamaya çalıştığına tanık oluyoruz. (V, 122-123)²

Sanayileşmenin sonucu nesneleşen bireyin, çevresine ve diğer insanlara olan tutumunun duygudan yoksun bir birey olarak sergilediği karşı gelişlere tanık olunmaktadır bu romanda. Kafka, kendi kişisel perspektifinden çağ insanının yabancılaşan dünyasına rehberlik eder. Onun dönüşüm süreci olarak ele aldığı dönem konsepti, bireyin duygu eksenli insandan, mekanik yapıları bir aygıt dönüşmesinden öte, toplumsal bir başkalaşımı içermektedir. Kendine biçilen rolleri üstlenmek zorunda kalan bireyin ve toplumun yabancılaşan, yaşamda dikiş tutturamayan ve tutunamayan yüzüne ayna tutmaktadır.

Toplumsal ve insani bağların yerini robotlaşan, mekanikleşen; hareket eden ama duygu becerileri etkinleştiremeyen; işiten ama sesini duyuramayan yığınlar almıştır. Kafka'nın değişim süreci sıradan bir duygusal evirilmeyi değil, değişen toplumsal koşulların etkisiyle, iş yaşamına egemen (der verhasste Beruf) olan otoritenin birey ve onun yaşamı üzerindeki etkilerinin mekanik bir dayatmasını da betimler. Bu anlamda böcekleşen insandan, mekanikleşen bireye ve otoriter bir örgüt olan yönetsel erkin yaptırımlar gücüne doğru bir ilerlemeden söz edilebilir (Neumann 2005: 245-266). Düşünen, duygulu bir bireyden, sömürülmeye ve nesneleşmeye indirgenmiş Samsa'nın yabancılaşan dünyasında yer etmiş çaresizliğin oyunsu sesidir dönüşüm. Kafka'nın bu yazısını, kendi dönemi ve koşulları göz önüne alındığında, zamanın ve mekânın büyük bir oyun kurgusunun çok boyutlu yansımaları olarak görmek mümkündür. Böcekleşen insan, hayvansal özelliklere bürünmüş ancak sevecenliğini de kaybetmiş, iğrenti uyandıran bir varlık haline gelmiştir. Bu, Kafka'nın kasıtlı olarak tasarladığı figürdür. Yazınsal bir kurgudur. Hayvanlaşan bireyin (vertierte Menschen), dönem insanına iğrenti uyandıran bir varlık üzerinden ince eleştirisini canlandırmaya çalışır yazar (V, 5 ve 126). Özüne, çevresine, ailesine ve kendi yaşamına tutunamayan; ona yabancılaşan, kendinde ve çevresinde iğrenti uyandıran bir varlık olarak Samsa, kendine çizilen rolünde oyununu oynamaya çalışır son nefesine kadar. Bu oyunda ironik öğeler ustaca kullanılmıştır. İnce değiniler biçiminde cereyan eden oyunun ve buna paralel akan anlatının serüveni, okurunu şoklayarak oyun içinde oyun kurgularıyla devam eder. Yapıt, bu bağlamda oyun yoluyla bir sorgulama ve başkaldırı iletisi niteliğindedir.

II. Gregor Samsa'nın Rüyadan Gerçeğe, Gerçekten Rüyaya Oyunsu Dönüşü

Samsa figüründe, bedene bürünmüş bir oyuncuğun uyandırdığı keskin düşünceler ve anıştırmalar yordamıyla okurda başlattığı derin şoklu keşif yolculularına tanık olunmaktadır. Sıradışı özellikle donatılmış anlatı, baştan sona kadar absürt tiyatro oyunu tadındadır. Tüketim toplumlarında yalnızlaşan bireyin, özgürlük özlemine önyak olmak ister gibidir ana figür Samsa. Bireyin sorumlulukları kimliklerinde değil, kendilerine biçilmiş rollerinde saklıdır bu toplum modellerinde. Bu bakımdan Samsa'nın oyunsu duruşu bir sorgulamayı ve başkaldırımı da çağrıştırmaktadır. Diğerlerinin elinde oyuncak bir aygıt olarak kullanılmaya elverişli hale gelen böcek Samsa, *böcek* motifi ile ezilen, itilen, kakılan bir nesneyi gösterir okuruna.(V, 133). Nesneleşmiş bir yaşamın oyuncu figüranlarından oluşan bir oyuncak. Kafka okumaları sürecinde göze çarpan salınımlı ve sıradışı olay örgüsü burada da göze çarpmaktadır. Çağdaş yapıtların kurgu dünyasında normal olay akışı yerini gitgide zikzaklı, ironik ve oyunsu yapıya bırakmıştır. İkinci dünya savaşı sonrası postmodern akımın ana öğeleri olarak ortaya çıkacak olan bu kurgusal anlatılar, Kafka'da ön örnekler olarak belirmesi, yazarın öngörüsünün keskinliğine işaret etmektedir. Çünkü Samsa'nın başrolünü oynadığı dönüşüm romanında, rüya, gerçek, beklenti, sürpriz ve hayal kırıklığı iç içe geçmiş sarmal halinde akmaktadır.(V, 5-6). Anlatının, bir rüyanın devamı olması olasılığı da yorumlamalar arasında yer alması gereken bir bakış açısından uzak tutulmamalıdır. Bu iddialı bir yaklaşım olmaktan öte, yazarın yazı dünyasının genel atmosferinden anlaşılabilir bir yargıdır denebilir.

² Bu çalışmada, Kafka'nın 1995 yılında *Diogenes Verlag* Yayınevinden çıkan *Die Verwandlung* adlı romanı kullanılmıştır. Romanın kısaltılmış sembolü "V" ile gösterilmiştir.

Samsa, postmodern oyuncu gibi, tüketim toplumunun bireyi sürüklediği sahnede buyurgan kültürden başkaldıran ahlaka doğru dönüşüm geçirmektedir. Modern buyurgan ahlaktan postmodern oyuncu ahlaka evirilmeye ilgili olarak Kurt (2015) şu notu düşer:

Çağdaş dünyanın yaşam koşullarında vazgeçilmez ve geri döndürülemez gerçeğe atıfta bulunan tüketim kültürü, gündelik yaşam içerisinde bedenlerin de dahil olduğu deneyimleme ve yeniden üretme süreçleriyle harmanlanmıştır. Bu açıdan bakıldığında modernitenin birey üzerinden gerçekleştirdiği dönüşümün meyveleri, tüketim toplumunun temel dinamiklerini oluşturmaktadır. Tüketim toplumundan bahsederken, modern buyurgan ahlaktan, (modernliğin sert, katı ve denetimsel yönü) zincirlerini koparan bireyin postmodern oyuncu ahlaka, (esnek, estetik ve gözetimsel yönü) vaziyet alışması beden ve bedenin tüketimi bakımından ele alınacaktır. Tüketim toplumunu oluşturan bireyler modernliğin buyurgan ahlakından getirdikleri bazı ahlaki itkilerin gücüyle moderniteden bağımsız olamayan günümüz koşullarında tüketerek var olmaya çalışmaktadır. (Kurt 2015: 264).

Babası, çok despot biri olduğu için Kafka üzerinde bitimsiz bir baskısı vardı. Kafka, hayatı her zaman baştan kaybedilmiş bir savaş olduğuna inanmıştır. Hayatı boyunca büyük acılar çekmiş; küçük yaşta erkek kardeşini, daha sonra da kız kardeşlerini kaybetmiştir. Yaşamını birleştirmeyi düşündüğü kadınların da ölümüyle iyice yıkıntıya uğramıştır. 1917 yılında tüberküloz hastalığına yakalandığını öğrendiğinde çok geçti. 1919 yılında geçirdiği ağır gripten dolayı hastaneye kaldırıldı. Son 6 haftasını sanatoryumda geçirdi. 3 Haziran 1924'te yaşama veda etti. (Bk. Wagenbach 1997). Yazarın dönüşüm adlı romanının konusu kısaca şöyledir: Hikâyenin kahramanı Samsa, bir hamamböceği olarak uyanır ve bir süre böyle utanç verici, iğrentili bir hayat sürdükten sonra yalnız ve kötü bir şekilde ölür. Samsa'nın ölümüyle de ailesi rahat bir nefes almıştır. Samsa'nın kardeşi Grete de aslında hikâyede Samsa kadar önemlidir. Çünkü o da karakteristik bir dönüşüm yaşamaktadır. Hikâyenin başında Samsa ile ilgilenen, ona yemekler götüren Grete, (V, 124-125) zamanla bu ilgisini azaltmış ve hatta Samsa'dan kurtulmaları gerektiğini söylemiştir. Bir hayvanın ağzından anlatılan bu hikâyeye aslında, Kafka'nın kendi komplekslerini yansıtır. Samsa'nın babasıyla Kafka'nın babası birbirinin anıştırır. Romanda Samsa'nın neden böceğe dönüştüğü açıklanmamıştır, ama bu dönüşüm otoritenin baskısından kaçış olarak sembolize edilebilir. Çünkü Samsa ailesinin borcu olduğu için çalıştığı işten memnun değildir ve ondan kurtulmanın yolunu bir kaçış yolu olarak, böcek olmakta bulmuş olabilir. Aynı zamanda ailesiyle ve çevresindeki kişilerle olan iletişimsizliği de, Samsa konuştuğunda diğerleri tarafından duyulan vızıltılarla anlatılmak istenmiştir. (V, 132). Yani kimse onu anlamamaktadır. Kafka'nın tarzı olan bu sembolize edilmiş durumlardan en çarpıcısı olanı *böcek* sembolüdür. Kafka'nın yazı dünyasının en önemli üretim lokomotifleri olarak anlaşılabilirlik sendromu gösterilebilir. Kadın olgusuna çekinik bakışı, bu sendromun yol açtığı karşı cinse mesafeli durma refleksinde biçimlenmiştir. Tüm yaklaşımları bu nedenle başarısızlıkla sonuçlanmıştır.

İş ortamı, bireysel sorumluluklar altında ezilme ve bunun beraberinde ortaya çıkan ruhsal travmalar, Samsa'nın düşüncelerinde bir kaçış, sığınak ve çare olarak rüyalara sığınma ve şeklen bir başka varlığa dönüşme olarak belirmiştir. Bundan anlaşılacağı üzere, teknolojinin hâkim olduğu çağın, bireyler üzerinde oluşturduğu yıpratıcı ve ezici güç betimlenmektedir. Böcek motifi, ezilen nesne olarak bu çağ insanına seçilmiş en uygun figürdür. Nesneleşen beden olan Samsa'nın rolü üzerinden, bireyin ahlaki sorumluluklarıyla yüzleşmesi sağlanır. Sorumluluklar rollere yıkılmıştır. İş, ödev, aile ve kişisel sorumlulukların bireyde oluşturduğu yük, çaresizlik ve bedensel yetersizliklerle birleşince, diğer rollerin aranmasına ve başkalaşma tasarımlarına yönelmeye neden olmaktadır. Bu bir kaçıştır. Zaten Kafka, yaşama bu yüzden iğrenti olarak bakar. Çünkü o kendisinden bedeninden çevresinden babasından ve yönetsel organizasyonların tüm yaptırımlarından tiksinti duyar. Onun bu bağlamda yer alan ifadeleri çarpıcıdır:

Herkes, beraberinde taşıdığı bir parmaklığın ardında yaşıyor. Şimdi hayvanlarla ilgili bunca şey yazılmasının nedeni de bu. Özgür ve doğal bir yaşama duyulan özlemin ifadesi. Oysa insanlar için doğal yaşam, insanca yaşamdır. Ama bunu anlamıyorlar. Anlamak istemiyorlar. İnsan gibi yaşamak çok güç, o nedenle hiç olmazsa kurgusal düzeyde bundan kurtulma isteği var... Hayvana geri dönülüyor. Böylesi, insanca yaşamaktan çok daha kolay. (Kafka 1995: 111).

Roller iş elbisesi gibi üstlenilmektedir. İş esnasında giyilen ve iş bittiğinde de çıkarılıp atılan nesnelere gibi. Yaşamın önemli bir stratejisi gibi, oyunun da burada göz ardı edilemeyen bir rolü vardır. (Bauman 2011: 3). Oyuncaklaşmış bireyin, iktidarın yönlendirmeleri karşısında kendi iradesini özgürce kullanamamaktadır. Böcekleşmiş birey olarak, yapılması istenenlere çaresizce boyun eğmek zorunda bırakılmaktadır. Oyunlaştırılmış yaşamın usta oyuncularını olarak, figürlerin kendi rollerini ustalıklarla yapmaları, en sıradışı olayları bile normal ölçüler içinde yansıtmaları, hiçleşen bireylerin, yok sayılan insani değerlerin önemsenmemesi, romanda bir başkaldırı ögesi olarak oyun tadında aktarılmaktadır. Kapitalist tüketim toplumunun rutin yaşam akışı içinde değişmez kural olarak yer etmiş olan, iş yaşamı ve ev-aile ortamı arasında örümcek ağı gibi örülü ve duvarlarla çevrili bireyin hali, labirenti andıran bir cenderede sürdürülen ağa takılı bir böceğin yaşamıdır. Bu yüzden *Ungeziefer* sözcüğü romanın ana imgesi olarak seçilmiş olmalıdır. Böcek (hamamböceği), Kafka tarafından bu romanın kapağı için düşünülmemiş olsa da ana motif olarak, roman kurgusunun özüne damıtılmış yerinde bir metafor olarak okurun karşısına çıkmaktadır. Kavram Almanca literatüründe *kurban edilmek üzere seçilen hayvan* (Opfertier) (Bk. Wahrig 1987: 1331) anlamını da taşıyor olması, yazarın kavrama yüklediği anlam açısından daha derin bir boyut taşımaktadır. Bireyin, yazarın gözüyle iğrenti uyandıran, ezilen, eziyete reva görülen, hiçleşmiş ve nesneleşmiş bir *varlıksız varlık* olarak değerlendirilen; daha dorusu değerlendirilmeden düşünülen konumda olması, oyunun temel kurucusu olarak belirlemektedir. (V, 132-133). Okur, kendi iradesi dışında oyuna dahil edilen veya oyundan istemese de çıkarılan bir oyuncu olarak, kendisi oyunun veya oyun dışında yer alan oyunsu yaşamın ironik bir figürüdür. Birey, başkaldırısını veya sorgulama tutumunu bu oyunun belirsiz kuralları sayesinde biçimlendirmeye çalışmaktadır. Böcekleşmeye doğru yol alan bu dönüşüm süreci, bir anlamda kendi yaşamını ayakta tutma özgülüğünün arayışıdır. Böcek-insan ikilemine Atayman (2004) kendince açıklık getirir:

Dönüşüm, böcek-insan ikileminin bulanıklaşmasıyla anlamsal açılımlar oluşturur. Dönüşümün ya da “oyundan çıkma”, hayatın anlamını yakalayamama, hayatı pazarlamacılığın, ailenin borcunu ödemenin kaygı sınırları içine çekme aymazlığının Samsa’yı getirdiği bir durak olarak da yorumlamak mümkündür. Burada karşımıza insan yemeğine ağzını sürememe, aradığı besini bir türlü bulamama motifleri çıkıyor. Bu bir türlü, aslında böceğe dönüşmeden de böcek gibi yaşamış olduğu için “tadını” , “anlamını” kendinden hep uzak tuttuğu “öteki hayat” olabilir mi? (Atayman 2004: 15).

Samsa, bu oyunun baş figürü olarak oyunda kuruculuk yapmaya çabalasa da, bunda başarılı olamaz. Oyunun kurgusu buna izin vermez. Yeni bir düzen arayışları hep boşa çıkar. (V, 53). İç ve dış duvarların (oda ve İş yaşamı) kıskaçında acı çeken Samsa, bu durumdan nasıl kurtulacağına hesaplarını yaparken, ailesi için atıl bir birey olmanın ezikliğini de içten içe yaşamak zorunda kalır. Kendine setçiği oyunculuk rolünü, en iyi biçimde oynamaya koyulur boşu boşuna. (V, 54). Çaresizlik içinde bocalarken Samsa, bir yandan da içinde bulunduğu durumu gülümsemeyle geçiştirmeye çalışmaktadır. Bu yaşamın ciddiye alınmaması yönünde okura sunulmuş bir izlenim çağrışımı yapmaktadır. Yaşamın ironize edilmiş yanına bir göndermedir. Şaşkınlık ve yenilgi duygusu arasında gidip gelirken birey, olup biteni anlamasa bile, anlama anlaşılacak için değil de, oyun kurmak, oyun oynamak ve bu oyun serüveninin bir figüranı olmanın mutluluğunu yaşamak adına oyunda bulunur. Kafka’nın metinleri de, bilindiği üzere zaten yap-boz uygulamalarından oluşur.

III. Müzik Eşliğinde Oynanan Özgürlük Provaları

Oyun kavramını, kültür, tarih ve felsefe alanları açısından da ele almak konu bağlamı açısından önemli görünmektedir. İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun eylemi, yazı eylemiyle bütünleşince felsefesal bir anlam ve boyut kazanmış olmaktadır. Kültüründe önünde yürüyen oyun eylemi için Huizinga, *kültür oyun biçiminde doğar, başlangıçtan itibaren oynanan bir olgudur*, der. (Huizinga 2014: 75). Yazarlar konu öbeklerinde ölümle oyun oynamayı yeğler çoğu kez. Bu, onların kendilerini anlatma yolu olarak en verimli tarzıdır. Kafka da, ölüm oyunu için çıktığı yolda, okurunu oyun arenasında yalnız bırakır. Çıkış yolu olarak, okurun kendi kendini belirlemesini ister. Yalnızlaştırır ve yabancılaştırır onu. Üretiminin ana nedeni olarak bu sorunu bilir bir bakıma. Okurundan aktif ve üretken olmasını ister gibidir bu yanılla. Yorarak verir mesajını. Maalouf, böcekleşen Kafka'ya hitap edercesine, böcek maskesinin altındaki gerçeğe gönderme yapar:

Hayat seni korkutuyorsa, içini yakıyorsa, en yakınların çirkin maskeler takmışsa... hayat budur de, ikinci kez çağırılacağın biroyun olduğunu söyle. Zevk verici ve acı çektirici bir oyun, inanç ve aldatmaca oyunu, maskeler oyunu. Onu sonuna kadar oyna, ister oyuncu olarak ister izleyici olarak. (Maalouf 1996: 71).

Benliği bölünmüş ve kendi içindeki varlık(lar)la, savaş halinde olan Samsa, böceğe evrilmeyi bir özgürlüğe kaçış mücadelesi olarak görebilmektedir. Modern toplumların bireylerinde yer eden içsel çatışmaların oynusu gösterimlerine rastlamak her zaman olasıdır. Ailesiyle (Baba), çevresiyle, iş yaşamıyla sürekli bir çatışma halinde olan Kafka, Samsa figüründe kendi içsel dönüşümlerinin sağaltımını gerçekleştirir gibidir. Tükel (2012) bu ruh portresini kendi açısından ele alır:

Gregor Samsa'nın böcekleşmeden önce satıcılığını yaptığı firma ya da işyeri, bugün hâlâ bir olgu olarak var olan küçük işletmelerin bir modelini sunmaktadır... Çırağın, çalışanın patronundan, muhasebecisinden hafta sonu kişisel borç alabildiği bir kapitalizm aşamasıdır sunulan. Gregor'un ailesi de patrandan borç para almıştır. Batı'da bugün çoktan tarihe karışmış bir dönemdir bu; Kafka'nın Dönüşüm'ü yazdığı yıllarda, hızla tekelleşen aşamasına doğru evrilen, küçük işletmeleri, firmaları yutan kapitalizmin ön biçimlerinden temsili bir örnek oluşturmaktadır bu firma. Dönüşüm bir dönemin kapanıp yeni bir dönemin başladığı zaman dilimiyle ilgilidir. Kapanan dönem, kişilere bol özgürlük tanıyan liberal ekonomi dönemi, başlayan dönem ise örgütlenmiş tekdüze kapitalizm dönemini belirtmektedir. Gregor'un ailesi ile ilişkisi, tuhaf bir dayanışma ya da kullanma ilişkisine dayanmaktadır. Gregor, bir trenden inip ötekine binerek yaptığı pazarlama yolculuklarının katlanılmaz baskısına, ailesinin, patrona olan borcundan ötürü dayanmak zorundadır. Kafka için aile üyesi, oğul olmak, anlamını kendisinin bilemeyeceği kurallara uymakla mümkündür. Böcekleşmek, bu açıdan kendince bir özgürleşmedir. (Tükel 2012: 45).

Bireyin, kendi ortam koşullarında kendini gerçekleştirememesinin ağır baskısı altında çıkış yolu olarak kaçışı seçmesi, özgürlüğe ulaşılmasının olanaksızlığının göstergesidir. Otoritenin bireyi kısıtlamasına alışması, onu nefessiz, aç, çaresiz bırakması, yaşamın bireyle sürdürdüğü oyunun kurallarının gereğidir. Samsa, yemek-beslenme oyununun baş figüranı olarak olayı kendi perspektifinde ritüel manzaralarıyla aktarır:

Bundan böyle Gregor hiçbir şey yememeye başlamıştı. Kendisi için hazırlanmış yemeğin önünden tesadüfen geçtikçe, sanki oyun olsun diye bir lokma alıp ağzına atıyor, lokmayı saatlerce ağzında tutup, çokluk geri tükürüyordu. İlk odasının durumundan duyduğu üzüntünün, kendisini yemek yemekten alıkoyduğunu düşündü, ama odasındaki değişikliğe

pek çabuk alışmıştı. Başka yere yerleştirelemeyen eşyaları habire kendi odasına tıktırıyorlardı ve evin bir odası üç bay'a kiralandığı için de böylesi eşyalar hayli çoktu. (V, 74).

Kafka, kasten seçtiği kanaati ağır basan Samsa figürü üzerinden ölüm oyunlarına da yer verir. Bir anlamda onun çizdiği böcek portresi, bireyin kendini var edememe daralmasından çıkış yoludur. Bu bakımdan bir sığınacak yer olarak gördüğü intiharı, yani böcekleşerek ölmeyi yeğlemektedir. Açlık, kimsesizlik, toplumdaki sürülmüşlük hissi, yalnızlık ve bedensel zayıflık, Samsa modelinde Kafka'yı bitiren ve intihara sürükleyen tükenmişlik sendromunun yansımasıdır bir anlamda. Bireyin iç dünyasının yıkımında genel olarak rastlanan patolojik bir durumdur böcek-insan Samsa'nın durumu. (Bk. Gençtan 1994). Dönüşüm, bu anlamda ölüme ağır ağır, acı vere vere yol alan zorlu bir yolculuktur ve kasten seçilmiş bir yoldur. (Fischer 1998: 127). Samsa gibi Kafka da kendinden iğrenti duyar. Kendiyle alay eder. Kendini beğenemeyen bir kompleks içindedir ve bu yüzden büyük acılar çekmektedir. Böcek insan Samsa, yazarın acılarına rehberlik edecek kıvamda tasarlanmıştır. Oyununu en iyi biçimde oynamaktadır. Oynayarak intiharın kollarına ilerlemektedir adım adım. İştahsızlık sürecinde git gide ilerleyen anoreksiya sendromu sonunda Samsa'yı istemeden isteyerek ölümün sığınağına sürüklemektedir. (V, 132). Bir süpürge nesnesi gibi. Özgürleşemeyen bireyin kaçışla oyunudur bu sahne. Özgürleşme istemi, bireyde özgürleşememeye bir tepki olarak, intihar-ölümle örtüştürülmüştür. Olay akışı içinde tüm olup bitenler ciddiyetinden ödün vermezken, gösterilen tepkiler (Baba, Bayan Samsa, kız kardeş Grete) normal olarak gelişir. Aslında gösterilen tepkilerin normal formda verilmesi anlatının kurgusunun kırılma noktasıdır. Sıradışı olan, bu tepkilerin normalleştirilmiş olarak sunulmasıdır. Yerde yatan ve gitgide sesi kısıklaşan böcek Samsa'nın ev ortamında uyandırdığı heyecan, dramatik göstergeler yanında oyuna ironik bir atmosfer katmıştır. Samsa, bu haliyle artık ev ortamında istenmeyen, iğrenti uyandıran bir hayvandır:

Öyküdeki bir diğer önemli nokta da Gregor'un dönüştüğü hayvanın ne olduğudur. Gregor eğer bir kedi ya da köpeğe dönüşseydi belki de ailesi bu kadar tepkili olmayacak, Gregor'dan böylesine nefret etmeyeceklerdi. Çünkü kedi veya köpek insanlara daha sevimli gelen, hatta evlerinde beslemek istedikleri türden bir hayvandır. Ancak bir böcek genellikle tiksindirici, pis ve korkulan, sevilmeyen bir hayvandır ve kimse bir böceğin etrafında olmasını istemez. Bu durum da yine modern toplumda açıkça kendini göstermektedir. Modern dünyada insanlar statü göstergesi nesnelere, varlıklara yanlarında olmaları için yer açarlar. Onları buldukları konumdan aşağı çekecek olan varlıklara yaşamlarında yer vermezler. Bu durum günümüzde insanların dış görünüşleri ile değerlendirilip, özlerine bakılmadan, içlerine bakılmadan, gerçekte ne olduklarına bakılmadan mesleki ünvanları, statüleriyle değerlendirilmeleri ile özdeşleşmektedir. Bu nedenle toplumda birçok insan yanlış anlaşılakta, yanlış değerlendirilmektedir. (Tükel 45).

Yazar tarafından okur boş alanlar olarak bırakılmış en önemli noktalardan bir de, zarın yaratmış olduğu figürün gerçekten rüya sonrasında mı, hala göremeye devam ettiği kendi rüyasında mı, yoksa dışarıdakilerin bakışıyla, yani onların gözünde mi, böcek olduğu sorunsalıdır. Bu anlamda yazar, okurunu da içeri alan bir oyun sürdürmektedir. Sonu acı veren bir oyundur bu. Ancak ödülü, bu acının içinde gizli olan bir özgürlük oyunudur bu oyun. Bilindiği gibi her oyunun birden fazla tarafı vardır. Her oyunun kazananı ve kaybedeni olmalıdır. Burada ilginç olan, kaybeden oyuncunun bu kayıyla özgürlüğünü kazanması çabasıdır (Bk. Bülbül 2018: 123). Yani kaybederken kazanmıştır. Sezar'ın yaşam oyununu bitiren ölüm oyunu, ona yaşamın gizlerini tanıtmıştır. Sezar için biten oyun, kalanlar için zengin yaşam deneyimlerinden oluşan bir mirastır.

IV. Sonuç

Oyun eylemi, yüzyılımızın yazın dünyasında anlatım tarzı olarak etkisini daha da öne çıkarmış durumdadır. Bunun nedeni olarak, oyunsu öğelerin yazınsal metinlerde önemli bir sorgulama ve eleştiri işlevi olduğu gösterilebilir. Bu sayede yazar, gizli düşüncelerini bir sorgulama metaforu olarak kolaylıkla dile getirebilmekte; çarpık bireysel-sosyal durumlar hakkında eleştirel yaklaşımlarını ortaya koyabilmektedir. Oyunlaştırarak ya da oyun yoluyla aktarımda, bir eleştiri ve sorgulama eğiliminin örtük işleniş söz konusudur. Toplumsal bellekte ve gerçeklik anlayışında oyun yoluyla iz bırakmak etkili bir yol olarak izlenir. Bunun daha kalıcı olduğu düşüncesi yaygın olarak bilinmektedir. Masum bir eylem olarak oyunlaştırarak sunma, daha kuşatıcı ve kalıcı etki bırakmaktadır okurunda. Oyun yoluyla anlatımın psikolojik kazısı yapıldığında, oyunlarda kazanan ve kaybeden taraflardan söz edilir. Ancak Kafka'nın dönüşmüş bireyi, böcek boyutunda bir anlamda intihar yolunu seçerek hayatını kaybetmiştir. Bunun yanında özgürleşme isteğinin gerçekleşip gerçekleşmediğini sır gibi saklı tutmuştur. Kafka'nın oyunsu eylemi ölüme karşı bir oyundur. Yazar bir bakıma özgürlüğünü, kendi kurguladığı ölüm oyununda yakalamak istemiştir. İnsana aradığı özgürlüğünü en kolay olarak oyunsu eylemler vermektedir.

KAYNAKÇA

- Bauman, Z. (2011). *Postmodern Etik*, İstanbul: Etik Yayınları.
- Bülbül, M. (2018). *Metin ve Anlam Üzerine Düşünceler*, Konya: Çizgi Kitabevi.
- Engel, M. (2009). *Kitlers Literatur Lexikon*, (Hrsg. Von Heinz Ludwig Arnold), Stuttgart- Weimar: J.B. Verlag.
- Fischer, E. (1998). *Franz Kafka*, (çev. Ahmet Cemal), İstanbul: Kavram Yayınları.
- Gençtan, E. (1994). *Psikodinamik Psikiyatri ve Normaldışı Davranışlar*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens*, (çev. Mehmet Ali Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- Kafka, F. (1995). *Die Verwandlung*, (Neuaufgabe), Zürich: Diogenes Verlag.
- Kafka, F. (1995). *Günlükler 1-2*, (çev. Kamuran Şipal), İstanbul: Cem Yayınevi.
- Kurt, A. (2015). *Bedene Bürünmüş Bir Oyuncak: Tüketim Toplumunun Yetişkin Bebeği Barbie, Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi Bildiriler Kitabı*, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi ve Açık Öğretim Fakültesi, Mayıs 2015, Erzurum.
- Maalouf, A. (1996). *Doğunun Limanları*, (çev. Esin Ali Çelikkan), İstanbul: YKY.
- Neumann, G. (2005). K.s. *Verwandlungen*, in: *Verwandlungen*, Hg. A. u. J. Assmann, in: *Kitlers Literatur Lexikon*, (Hrsg. Von Heinz Ludwig Arnold), Stuttgart-Weimar: J.B. Verlag.
- Tükel, İ. (2012). *Modern Örgütlerde Yabancılaşma Ve Kafka'nın "Dönüşüm" Romanının Bu Bağlamda Analizi*, *Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* 1/2, İzmir.
- Wagenbach K. (1997). *Franz Kafka Yaşamöyküsü*, (çev. Kamuran Şipal), İstanbul: Cem Yayınevi.
- Wahrig- B. R. und Hermann U. (1987). *Deutsches Wörterbuch*, München: Mosaik Verlag.