

# Hedwig ve Angry Inch Oyunundaki ‘Hedwig’ Karakterinin Soyтары Kavramı Açısından İncelenmesi

## Evaluation of ‘Hedwig’ in *Hedwig and the Angry Inch* as the Jester

Orkun ÖNGEN<sup>1</sup> , Tarık DALKILIÇ<sup>2</sup> 



DOI: 10.26650/CONS2022-1087161

<sup>1</sup>Öğretim Görevlisi, Ordu Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Ordu, Türkiye

<sup>2</sup>Lisans Öğrencisi, Ordu Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Ordu, Türkiye

ORCID: O.Ö. 0000-0002-3211-4972;  
T.D. 0000-0002-6158-6709

### Sorumlu yazar/Corresponding author:

Orkun ÖNGEN,  
Ordu Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları  
Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Ordu, Türkiye  
E-posta/E-mail: orkunongen@msn.com

**Başvuru/Submitted:** 13.03.2022  
**İlk Revizyon/Revision Requested:** 19.05.2022  
**Kabul/Accepted:** 23.05.2022  
**Online Yayın/Published Online:** 13.06.2022

**Atıf/Citation:** Ongen, O. & Dalkilic, T. Hedwig ve Angry Inch oyunundaki ‘Hedwig’ karakterinin soyтары kavramı açısından incelenmesi. *Konservatoryum - Conservatorium*, 9(1), 25-44.  
<https://doi.org/10.26650/CONS2022-1087161>

### Öz

Bu çalışmanın amacı, John Cameron Mitchell’in yazdığı *Hedwig ve Angry Inch* oyunundaki ‘Hedwig’ karakterini soyтары kavramı ve tipolojisi üzerinden tarihsel bir perspektif kapsamında incelemektir. Soytarlık kavramı ile bu kavramın tarihteki yeri üzerinden yapılan araştırmalar oyundaki Hedwig karakterini kavramaya dair -özellikle oyuncu açısından- bir bakış açısı oluşturacaktır. Soytarlığın tarihsel art alanı ile günümüzdeki yansımalarının ne olduğu, bunların modern bir müzikal tiyatro oyunu olan *Hedwig ve Angry Inch* müzikali içerisindeki karşılığı irdelenecektir. Çalışmaya soytarlık kavramının tarihsel kökeniyle tarihsel dönemler içerisindeki gelişimi ele alınarak başlanacaktır. Sonrasında Hedwig karakteri bu tarihsel art alan ekseninde çözümlenerek günümüzde ne türde bir soyтары kavramına karşılık geldiği, karakterin oyun içerisindeki konumu ile replikleri üzerinden yapılan tespitler bağlamında değerlendirilecektir. Hedwig karakterine dair bu çalışmada yapılan değerlendirme ve tespitler, ilgili alt başlıklar altında analiz edilerek sonuç ve değerlendirme bölümünde kalitatif bir değerlendirme yöntemi doğrultusunda incelenerek bir değerlendirme niteliğinde sonuçlandırılacaktır. İnceleme sonucunda ulaşılan tespitler, oyun karakterinin soytarlık kavramı ve tipolojisi üzerinden değerlendirilmesi yönünde araştırmacılara ve oyunculara bir bakış açısı sağlayarak Hedwig karakterinin bu minvalde ele alınmasına imkân sağlayacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Soyтары, Drag Queen, John Cameron Mitchell

### ABSTRACT

This study examines the character of ‘Hedwig’ in the musical play *Hedwig and the Angry Inch*, written by John Cameron Mitchell, using the historical concept and typology of the jester, with a special focus on performers’ perspectives. First, the study focuses on the historical origin of the concept of jester and its development over various historical periods. Afterward, the character of Hedwig is analysed from a historical perspective to determine which kinds of jester concept *Hedwig* might correspond to today. Evaluating the position of the character and her lines in the play was significant in this determination. The study concludes with an assessment of the qualitative evaluation method. The findings of this examination will present a new perspective to researchers and actors to evaluate the character of Hedwig through the concept and typology of the jester.

**Keywords:** Jester, Drag Queen, John Cameron Mitchell

## EXTENDED ABSTRACT

Jesters are a phenomenon encountered across social classes under various names both in theatre and society throughout history. Jesters have survived far beyond the periods in which they emerged within the cultural codes of society. The basic qualities jesters exhibit do not change even as historical periods change. The attitudes and behaviours of the jester are built on the existing features of humanity rather than the characteristics of culture. These basic features relate to the need to reveal and make tangible the naked truth existing in the material world. While revealing this truth, the jester demonstrates some character traits that release the jester from the responsibility of telling the naked truth. The half-wit, half-stupid, half-mad attitude of jesters allows them to express the truth through their sharp-tongued humour – a humour that in fact helps to create their social status and allows them to avoid the consequences of telling the truth. Naturally, even if these ordinary people, deemed mad and half-witted in their society, are not taken seriously, they are free to rise to the position of an intermediary of the naked truth to everybody.

Hedwig's character in the musical play *Hedwig and the Angry Inch*, written by John Cameron Mitchell, exhibits a tense relationship with her sexual identity. The choices Hedwig has made in life have pushed her to the margins of the society she occupies, just like jesters. This ambiguous position of Hedwig leads her to evaluate the realities she faces from a simple point of view. While doing so, she adopts a half-mad, half-witted, sometimes sarcastic and melancholic attitude typical of jesters. Hedwig adopts these attitudes and behaviours to gain the immunity of the jester in society. She reflects these same features to the audience throughout the play.

This study intends to show the hidden relationship between the character of Hedwig and the historical concept of the jester by citing specific similarities. This study will consider the concept of jester in Greek, Roman, Medieval, Renaissance and Modern theatre and in other art forms. The scope of this study is limited to the related titles historical evaluations mentioned and to the play *Hedwig and the Angry Inch*. Apart from these limitations, some off-topic limited discussion about the concept of jester are introduced to guide other researchers who might want to deal with the issue from a different perspective. The author briefly explains the concept of Hedwig as a jester in a way that does not disturb the integrity of the character. While evaluating the character of Hedwig,

it is not sufficient just to associate her with the concept of jester. It is important to think deeply about the similarities between this character and the concept of jester. To date, there is no academic evaluation or study related to this play from this viewpoint. The determination and historical evaluations made in this study on the concept of the jester shows that other similar plays can be evaluated within this same textual context.

The study comprises four parts. In the introduction, the author reviews the purpose, method, scope and limitations of the study. Further, the author emphasises the importance of the study and explains the evaluation method used. In the next part, the author examines the historical background and origins of jesters and their position in various historical periods. In the second part, the author analyses the character of Hedwig within the typology of the jester, in line with historical determinations. The third chapter presents this qualitative study's conclusions.

## Giriş

Soytarılar, çağlar boyunca hem tiyatrodaki hem de toplumlarda çeşitli isimler altında, farklı toplumsal sınıflar içerisinde değişik birçok statü ve konumda karşılaşılan bir olgudur. Soytarılar içinde buldukları toplumun kültürel kodları ile ortaya çıkmış oldukları çağın ötesindedirler. Genel olarak sahip oldukları temel niteliklerin, çağ ve dönemler değişse bile değişmediği görülür. Bunun nedenleri arasında soytarıların toplum içerisinde sergiledikleri hal tavrı ve davranışları, çoğunlukla içinde buldukları kültürün özelliklerinden ziyade yaşamın var olan temel özellikleri üzerine inşa etmiş olmalarından kaynaklanır. Bu temel özellikler maddi âlemde var olan ve sürekli olarak kendini hissettiren salt gerçeğin kendini açığa vurma ihtiyacıyla ilişkilidir. Soyтары bu gerçeği açığa vururken kendini o gerçeğin yol açacağı sorumluluktan kurtaran bazı karakter özelliklerine sahiptir. Soyтарыnın takınmış olduğu -isteyerek ya da istemeyerek sergilediği- yarı aptal, yarı deli tavrı; gerçeği sivri dilliliği vasıtasıyla ifade ederken bunun sonuçlarından kaçınmasına yol açan toplumsal statüsünü oluşturur. Doğal olarak toplumda bu deli ve yarı akıllı olan kişilerin söyledikleri ciddiye alınmaz. Bu nedenle soytarılar salt gerçeği herkese duyuran bir aracı konumuna yükselirler. Böylece toplumun açıkça söyleyemediklerini dile getiren ayrıcalıklı dokunulmaz kişiler haline dönüşürler.

John Cameron Mitchell'in yazdığı *Hedwig ve Angry Inch* oyunundaki 'Hedwig' karakteri cinsel kimliği ile olan gerilimli ilişkisi ve hayatında yapmış olduğu seçimler onu tıpkı soytarılarda olduğu gibi içinde bulunduğu toplumun dışına itelemiştir. Hedwig'in bu deklase<sup>1</sup> konumu onu içinde bulunduğu gerçekleri daha yalın bir noktadan değerlendirmesine yol açar. Bunu yaparken soytarılara özgü yarı deli, yer yer aptal yer yer de alaycı ve melankolik bir tavrı takınır. Diğer bir ifadeyle toplum içinde soyтарыının kendine dokunulmazlığını sağlayan hal, tavrı ve davranışları bir karakter özelliği olarak kendine edinir ve oyun boyunca bu özellikleri seyirciye yansıtır. Çalışmada amaçlanan, bu benzerlikler üzerinden Hedwig karakteriyle tarihsel bir fenomen olan soytarılar arasında var olan benzerlikleri göstermektir. Hedwig karakteri ile ilgili yapılan bu inceleme, oyunu performe edecek oyunculara Hedwig karakterinin soytarılık kavramı ile olan ilişkisi üzerine temel bilgiler vermeyi amaçlar. Bu sayede oyuncunun Hedwig karakterini soytarılık

1 Fransızca *déclassé* sözcüğünden alıntılanan bu sözcük 'sınıf düşmüş, değer kaybetmiş (kimse)' anlamlarına gelir. Bu sözcük Fransızca *déclasser* 'ait olduğu sınıftan ayırmak, sınıf düşürmek' anlamlarına gelebilme için Fransızca *classe* 'sınıf'sözcüğünün önüne de- ön eki alır ("Deklase," 2022). Bu sözcük ile Hedwig'in içinde yer aldığı deklase olmuş, düşürülmüş, indirgenmiş, toplumun dışına itilmiş olan konumuna/toplumsal statüsüne gönderme yapılmaktadır.

kavramı üzerinden değerlendirmesine imkân sunarak oyuncunun role hazırlık sürecine farklı bir bakış açısı çerçevesinde düşünsel bir katkı sağlamayı amaçlar.

Çalışma dört bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde; çalışmanın amaç, yöntem, kapsam ve sınırlılıkları ile çalışmanın önemi üzerinde durularak çalışmanın değerlendirme biçimi açıklanmıştır. Birinci bölümde; soytarılığın tarihsel kökeni ve çağlar içerisindeki konumu değerlendirilerek çalışmanın tarihsel art alanı oluşturulmuştur. İkinci bölümde; yapılan tarihsel tespitler minvalinde Hedwig karakteri soytarı tipolojisi içerisinde incelenerek analiz edilmiştir. Üçüncü bölümde ise çalışma sonucunda elde edilen bulgular Sonuç ve Değerlendirme başlığı altında kalitatif bir yaklaşımla yapılan tespit ve incelemelerle sonuçlandırılmıştır.

## Araştırmanın Amaç ve Kapsamı

Araştırmanın amacı, *Hedwig ve Angry Inch* müzikalindeki ‘Hedwig’ karakterini oyunculuktaki komik tipin kökenini oluşturan soytarı olgusu üzerinden incelemektir. Soyтары kavramının tarih içerisinde dayandığı durum ve koşulları açıklayarak tarihsel bir neden sonuç çizgisi üzerinde Hedwig karakterini incelemek bu çalışmanın ana eksenini oluşturmaktadır. Tarihsel olguların soytarı kavramına kattığı farklı kavramsal nitelik ile davranış kalıplarının tarihsel izleğinin Hedwig karakteri üzerine olan yansımaları, geçmişten günümüze soytarılık kavramı ile Hedwig karakteri arasında belirli benzerliklerin olduğunu göstermektedir. Bu benzerliklerin çözümlenerek değerlendirilmesi bu çalışmanın amaçları arasındadır.

Çalışma kapsam olarak Antik Yunan, Roma, Orta Çağ, Rönesans dönemi tiyatrosunda soytarılık kavramı ile başlayarak Modern Tiyatro ve diğer sanatlar içerisinde soytarılık kavramı üzerine temellendirilecek, böylelikle çalışmanın tarihsel boyutu şekillendirilecektir. Sonrasında bu tarihsel iz düşünüm üzerinden yapılan çıkarımlar ile John Cameron Mitchell’in yazdığı *Hedwig ve Angry Inch* oyunundaki Hedwig karakteri incelenecektir. Kapsam olarak bu çalışma, makalede konusu geçen kronolojik başlıklar ile *Hedwig ve Angry Inch* isimli oyun ile sınırlandırılmıştır. Bu sınırlamalar dışında *drag queen*<sup>2</sup> kavramı üzerinden sonuç bölümünde sınırlı bir şekilde ele alınan konu dışı önerme; konuyu farklı bir bakış açısından ele almak isteyen araştırmacılara fikir vermek mahiyetinde

2 Çoğunlukla erkekler tarafından eğlence veya gösteri amaçlı renkli kadın kıyafetleri giyen, kadın makyajı yapan kişi (“Drag queen,” 2022).

yapılmış bir önerme olup, sonuç ve değerlendirme bölümünde konu bütünlüğünü bozmayacak şekilde bir değerlendirme olarak kısaca açıklanmıştır.

## Araştırmanın Önemi

Bir *glam rock* müzikali olan *Hedwig ve Angry Inch* adlı oyundaki 'Hedwig' karakteri oyunda her ne kadar bir *drag queen* performansı sergilese de geçmişten günümüze süre gelen soyтары tipolojisiyle arasında benzerlikler vardır. Bu noktada soytarılık kavramını pejoratif manada düşünmemek gerekir. Maksat Hedwig karakterini değerlendirirken salt soytarılık kavramıyla ilişkilendirip sadece bir soyтары gibi ele almak değil, aksine bu karakterin soytarılık kavramı ile arasında olan benzerlikler üzerinden yola çıkarak karakteri derinlemesine düşündürmektir. Bu açıdan bakıldığında bu oyunla ilgili akademik düzeyde bu türde yapılmış bir değerlendirme ve herhangi bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Soytarılık kavramı üzerinden bu çalışmada yapılan tespit ve tarihsel değerlendirmeler, başka benzer oyun metinlerinin de bu bağlam çerçevesinde değerlendirilebileceğini örnek olarak göstermektedir.

## Yöntem

Bu çalışma, Hedwig karakterinin incelenmesinde ilgili bölüm ve alt başlıklarda betimleyici bir yaklaşımla yapılan tespit ve analizlerden oluşmaktadır. Sosyal bilgiler araştırma inceleme metotlarından biri olan kalitatif yöntem bu çalışmada esas alınmıştır. Soyтары olgusunun tarihsel art alanı çerçevesinde *Hedwig ve Angry Inch* müzikalindeki 'Hedwig' karakteri hakkında kalitatif bir yaklaşımla yapılan tespit ve incelemeler çalışmanın sonuç bölümünde bir değerlendirme mahiyetinde sonlandırılmıştır.

## 1. Tanımlar

### 1.1. Soytarılık Kavramının Tarihsel Kökeni

Soyтары kavramı *Tiyatro Terimleri Sözlüğü* kitabında "Bir oyunda, skeçte ya da sirkte gülmüş hareketler ve sözlerle çevresindekileri güldüren oyuncu" (Taner, And ve Nutku, 1966, s. 99) olarak tanımlanır. Cambridge Dictionary' e göre soyтары, "Komik kıyafetler giyen, yüzü boyalı, hileler yapıp aptalca davranarak insanları güldüren bir gösteri insanı"<sup>3</sup> ("Soyтары," 2021) olarak tanımlanır. Ayrıca soytarılık kavramı, içinde insana ait ruhsal ve fiziksel durumları barındıran bir kavramdır (Ünsal, 2006, s. 12).

---

3 Bu makaledeki tüm çeviriler -aksi belirtilmedikçe- makale yazarları tarafından yapılmıştır.

Doğu tiyatrosunun geleneksel soytarısı, Antik Roma döneminin sokak maskarası ile günümüzdeki sirklerin palyaçoları köken itibariyle benzer temel ilkelere sahiptir. Bu ilkeler genel itibariyle değişmez çünkü bu ilkeler belirli bir tarihsel dönem veya herhangi bir kültürün özelliklerinden değil, yaşamın var olan temel özellikleri üzerine inşa edilmiştir. Soytarılardan belirsiz ve çoklu kimlik yanılısamaları kullanarak, kalıplaşmış tavır ve davranışları reddederek ya da saptırarak sahip oldukları şeytan tüyü veya aura sayesinde içinde buldukları toplumdaki dışlanmaları bu temel ilkelerin genel karakteristiğini oluşturur (Despot, 1981, s. 661). Sanat teorisyeni Wolfgang Zucker, *The Image of a Clown* adlı makalesinde popüler soytarı imajını; karakteri olmayan, duygularını göstermesine izin verilmeyen, yalnızca öteki olarak adlandırılan, toplumun dışına itilmiş bir kişi olarak tanımlar (Amsden, 2011, s. 4). Soytarı; komiği kullanma biçimiyle nefret edilen, fikirleri olmayan, hor görülen bir görünüme sahip olan kişidir. Soytarı genel itibariyle onu sorumluluktan kurtaran yarım akıllılığı ve ciddiyeti kırma gücü sayesinde dokunulmazlık kazanır (Gültürk, 2011, s. 85). Böylece gerçekleri, sivriliklerinden bir şey eksiltmeden dile getirir. Soytarı sahip olduğu bu kendi şahsına münhasır tavır sayesinde ciddiyetin ağırlığını bozar. Sözleri ciddiye alınmadığı için insanların söyleyemediklerini söyleme gibi bir özgürlüğe sahiptir. Bu özgürlüğe sahip olan soytarılar iktidar ile halk arasında bir aracı rolü üstlenirler. Şöyle ki soytarılar bir yandan krallara hizmet ederken öte taraftan halkın söyleyemediklerini dile getiren ayrıcalıklı dokunulmaz kişiler haline dönüşürler.

Bu noktada soytarı arketipinin değişen tarihsel dönem ve koşullar içerisinde farklı isimler altında ortaya çıktığı görülür. Özellikle modern dönemde kentlerin gelişmesiyle birlikte soytarılık özelliğine sahip palyaço kavramı ortaya çıkar. Ahmet Güngören *Palyaço, Soytarı, Kurban ve Maskara Kral* başlıklı yazısında bu iki kavramı birbiriyle şöyle ilişkilendirir: “Soytarı kralını, kimsenin cüret edemediği ölçüde eleştirip alaya alarak eğlendirirken, kentlerin gelişimiyle birlikte halkı eleştirerek eğlendiren yeni bir ‘komik’ tipi de yaygınlaşmaya başlar: palyaço! Halk palyaçoya tüm tabuları çiğneme, en acı gerçekleri bile alaya alma özgürlüğünü tanımıştır. Kapitalizmin evriminin belirli bir aşamasında, ‘sirk’in bir ticari kumpanya olarak doruğunu yaşadığı evrede, palyaçonun ayak basmadığı kent ve kasaba kalmaz” (Güngören, 1998, s. 1). Soytarı kelime anlamı olarak Türkçe’de deli/aptal gibi anlamlara gelse de aslında bu anlamların ötesinde anlaşılması zor bir karakterdir. Tanımlanması zor olan bu karakteri ifade etmek için batı dillerinde çok çeşitli karşılıklar bulunmakla beraber bunların anlamları birbirinden ayrı ve muğlak-

tır. Bunların bazıları *fool, buffoon, clown, jongleur, jogleor, jocular, sot, stultor, scurra, fou, fol, truhan, mimus, histrio, morio* gibi kelimelerdir (Otto, 2001, s. 1). Anlam muğlaklığı açısından değerlendirilecek olursa; Türkçe'de soyтары, İngilizce'de *clown* ve *fool* kavramları her ne kadar birbirinden farklı anlamlara sahiplermiş gibi algılansa da Latin dillerinde bu kavramların aynı ve benzeş olduğu iddia edilir (Gültürk, 2011, s. 85). Ayrıca, soytarılık kavramı içerisinde barındırdığı delilik ve bilgelik anlamlarıyla 'deha' ile 'ahmaklık' arasında düalist<sup>4</sup> gelgitlere işaret eden düşsel bir oyuna verilen addır (Erasmus, 2021, s. vi). Diğer bir ifadeyle soytarılık içinde rol yapmayı barındıran kurmaca bir oyuna işaret eder.

Tiyatro sanatında soytarılık, tarih sahnesinde Rönesans tiyatrosu ile birlikte ortaya çıkmış bir kavram gibi dursa da aslında geçmişten günümüze süre gelen bir art alanın devamıdır. Bu kavram Antik Yunan tiyatrosunda Aristophanes'in komedi oyunlarındaki grotesk tiplerden, Roma Tiyatrosu'ndaki *Attelan farsı*<sup>5</sup> tiplerine kadar, Orta Çağ şölenlerindeki ucubelerden, *Commedia dell'Arte*' in<sup>6</sup> bilindik tiplerine kadar uzanır. Soyтары, özellikle Rönesans dönemiyle beraber edebiyatta karaktere, gerçek yaşamda ise simgeye dönüşmüştür. Bu dönüşümden itibaren akılsızlığı bir yana, belli etmediği keskin zekâsıyla yaptığı hiciv ve söz ustalıklarıyla bilinmektedir. Bu da Erasmus'un dediği üzere sadece ayrıcalıklı kimselere bahşedilmiş bir özgürlüktür (Gültürk, 2011, s. 87).

## 1.2. Antik Yunan Tiyatrosunda Soyтары

Antik Yunan tiyatrosunda soyтары tipleri dönemin komedyacı yazarı Aristophanes'in oyunlarında görülmektedir. Aristophanes'in oyunları hokkabazlık, kişisel taciz, fantezi, müzikal parodi (taklit), lirik şiir, edebi ve güncel konular üzerine yapılmış ciddi yorumları iç içe geçirir (Brockett ve Ball, 2018, s. 77). Aynı zamanda soytarılar Aristophanes'in oyunları dışında çoğunlukla *Phylaks Güldürüsü*'nde<sup>7</sup> karşımıza çıkarlar. Bu oyunlar İ.Ö. 3. ve 4. yüzyıllar arasında güney İtalya'da halk komedisi olarak ortaya çıkmıştır. Bu tür ilk kez bu dönemlerde komedyen Rhinton tarafından yazınsal bir biçim halini almıştır. Phylaks oyuncularını tanrının ve kahraman kişilerin parodisini yaparak trajik olaylarla kişileri gülünç olarak gösterirler. Soyтарыyı anımsatan bu oyuncular, günlük yaşamdan ka-

4 Birbirinden ayrı, birbirinden bağımsız, birbirine geri götürülemeyen, birbirinin yanında veya karşısında bulunan iki ilkenin varlığını kabul eden ("Düalist," 2021).

5 Antik Roma'da adını taşradaki Attelan kentinden alan halk güldürüsü (Çalışlar, 2004, s. 15).

6 16. yüzyıl İtalyan halk tuluat tiyatrosu (Çalışlar, 2004, s. 32).

7 Antik Yunan'da bir halk güldürüsü (Çalışlar, 2004, s. 144).



releri doğaçlama olarak oynamışlardır. Bu sahneler çoğunlukla kaba ve açık saçıktır (Ünsal, 2006, s. 23). *Phylaks Güldürüsü*'yle ilgili kaynaklar, Phylaks vazo üstü resimlerinde yer almaktadır (Çalışlar, 2004, s. 144). Phylaks oyuncularını maske takıp abartılı giysiler giyer, alaycı yanlarının yanında dış görünüşleriyle de soytarıyı andırırlar. Bu oyuncuların sahne yapısının Roma tiyatro yapısı üstünde etkisi olduğu kadar, *Attelan farsı* üstünde de etkisi olmuştur (Ünsal, 2006, s. 24).

### 1.3. Antik Roma Tiyatrosunda Soytarı

Roma tiyatrosunda karşılaştığımız çoğu soytarı kaba şaklabanlıklar, kaba güldürüler yapan ve fiziksel görünüş bakımından garip ve çirkin oldukları için tuhaf sayılan cüceler ve kamburlardan oluşurdu (Ünsal, 2006, s. 37). Roma komedyalarında soytarıyla özdeşleşen, göze en çarpan kişilerden biri, efendisine yardım etmek amacıyla türlü düzenbazlıklar yapıp işleri karıştıran akıllı kölelerdir. Antik Roma döneminde karşımıza çıkan *Attelan farsı* olarak isimlendirilen kaba halk güldürüsünün kökenleri, dinsel kutlamalarla ezgili bir şekilde yapılan mimik danslara ve cinsel içerikli halk doğaçlamalarına dayanmaktadır. Çoğunlukla pazar ve bayram yerlerinde oynanan bu kısa güldürü türü Roma'ya İ.Ö. 360-240 yılları arasında gelmiştir. *Attelan farsı*'nın kalıplaşmış belirli grotesk tipleri vardır: Bunlar bunak bir ihtiyar olan Pappus; açgözlü, obur, kendini beğenmiş ve palavracı olan Bucco; aptal bir soytarı olan Maccus; kambur, bilgiç ve hilekâr olan Dossenus'tur. Bu tiplerin hepsi de hemen hemen bir soytarıyı andırır. O dönemin yazarlarından Pompenius ve Naevius, bu fars tiplerini kullanarak yazdıkları oyunlarla *Attelan farsı*'na yazınsal bir kimlik kazandırmışlardır. Zamanla yerini *palliata* komedyasına (*fabula<sup>8</sup>,palliata<sup>9</sup>*) bırakan *Attelan farsı*, *Commedia dell'Arte*'ye de etki etmiştir (Çalışlar, 2004, s. 15). Ayrıca Roma'da ekinlerin toplandığı dönemlerde Antik Yunan'daki *komos*'a benzeyen gülünç oyunlar oynanırdı. Böylece oyuncuların ve *fescennium*<sup>10</sup> ezgilerinin birleşmesiyle *saturalar* ortaya çıkmış oldu. Bu ezgileri soytarılar, oyuncular ve şarkıcılar söylediler. Bu oyunlarda halkın günlük yaşamından komik sahneler oynanırdı. Toplumdaki çarpıklıkları alaya alarak eleştirip güldüren soytarılar, Roma'dan sonra da Orta Çağ Avrupası'na geçmişlerdir.

8 Antik Roma tiyatrosunda oyun için kullanılan kavram (Çalışlar, 2004, s. 66).

9 Antik Yunan komedyasını örnek alarak uyarlanan Roma komedyası. Örnek olarak Plautus ve Terentius oyunları gösterilebilir (Çalışlar, 2004, s. 67).

10 Antik Roma döneminde ekin sonrası yapılan düğünlerde söylenen, oyunların kurulmasına etki eden ezgi. Adı *Fescennia* şehrinden gelmektedir (Nutku, 2021, s. 61).

#### 1.4. Orta Çağ Tiyatrosunda Soyтары

Orta Çağ'da soyтары, sadece oyunların bir karakteri değil aynı zamanda halkın içinden olan gerçek bir kişidir. En belirleyici özelliği toplum kurallarına uymamasıdır. Bu özelliği sayesinde, yaşama dair tüm kuralları kendisi belirler. Soyтары'nın dünyanın katılığını eritme ve hayal gücünü özgürleştirme gibi bir yetisi vardır (Gültürk, 2011, s. 84). Orta Çağ tiyatrosunda oynanan mimus oyunlarındaki soytarılara *stupidus* denirdi. Ellerinde aptal bir kamçıyla çıplak ayak dolaşan *stupiduslar* kafalarını sıfır numara kazıtırlardı. *Stupidusları* performe eden soytarılar tıpkı Roma mimuslarında olduğu gibi, budalaca şakalar yaparak seyirciyi eğlendirirlerdi. *Stupidus'un* yanı sıra sahneye çıkan oyuncular arasında 'Ön kişi' adı verilen bir erkek oyuncu bulunurdu (Tuncay, 2014, s. 34). Genelde evlilik aldatmacalarına dayanan oyunlarda aldatılan kocayı *stupidus*, genç âşığı ise Ön kişi adı verilen bu erkek oyuncular oynardı. Vaftiz mimuslarında ise 'Ön kişi' bu sefer Papaz olurdu. Ön kişinin başlıca görevi performans sırasında çeşitli bahanelerle soyтары'yı sık sık döverek seyirciyi eğlendirmektir (Tuncay, 2014).

Orta Çağ tiyatrosunda soytarılar Fransız ve İngilizlerin gizem oyunlarının gülünç kişiliklerinde de ortaya çıkarlar. Bu oyunlarda daha çok şeytan ve kişileştirilmiş günahlar kılığında kendilerini gösterirler (Esslin, 1999, s. 258). Özellikle dönemin İngiltere'sinde oynanan *morality*<sup>11</sup> adını taşıyan alegorik üsluptaki ahlak oyunlarına eğlendirici sahneler eklenerek bu sahneleri oynayan soyтары tiplerine rastlanmaktadır (Urgan, 2010, s. 187). Ayrıca soyтары tipi Orta Çağ tiyatrosunda Fransız Orta Çağ yazını ile bir sürü diğer Fars ve Alman Karnaval Oyunları'nda (*Fastnachtsspiele*) da kendini gösterir (Esslin, 1999, s. 258). Özellikle insan davranışlarının bozuk yönlerini komik ve saçma bir biçimde sahneleyen Fars tipi güldürü türü resmi olarak kilise ile dönemin otoriteleri tarafından desteklenmemiştir. Bu türe örnek olarak yazarı belli olmayan Fransız Farsı *Pierre Patelin* oyunu gösterilebilir. *Pierre Patelin* oyununda akıllı düzenbazların birbirleri ile olan rekabeti anlatılır (Brockett ve Ball, 2018, s. 96-97). Bu oyun kişileri itibariyle Roma komedyalarındaki düzenbazlık yapan akıllı, sivri dilli ama bir o kadar budala köleleri andırır ve soytarıların sahip olduğu karakter özelliklerini gösterir.

---

11 Kişileri özel bir yere oturtmadan kurulan, ahlakı yükseltmek ereğiyle yazılan, kaynağı dinsel temele dayanan Orta Çağ oyun türü. Özellikle İngiltere'de töreci bir oyun biçimidir (Taner ve diğerleri 1966, s. 68).

### 1.5. Rönesans Tiyatrosunda Soyтары

Rönesans döneminde soyтарыlar daimiliklerini ‘akıllı’ soyтары tipinin doğmasına borçludurlar. Akıllı soyтары tipinin doğuşuna William Shakespeare’in dilimize *Size Nasıl Geliyorsa* olarak çevrilen oyunundaki ‘Touchstone’ karakteri örnek olarak gösterebilir. “Bilge sayılabilecek kadar akıllı, görmüş geçirmiş bir adam olan Touchstone, Shakespeare’in en başarılı soyтары tiplerinden biridir. Zaten Rosalind’den sonra oyunun en ilginç kişileri, bu üstün zekâlı soyтарыyla, melankolik tipin kusursuz bir örneği olan Jaques’dır” (Urgan, 2010, s. 237-238). Bu dönemde soyтарыlar; zekâlarının inceliği, nüktelerinin zarafeti, hoş tuhafıkları ve gülünç olma özellikleri sayesinde popüler olmuşlardır.

Bu dönemdeki en iyi soyтары tipi örnekleri Shakespeare oyunları ile İtalyan halk tiyatrosu geleneği olan *Commedia dell’Arte*’ye aittir. Özellikle Shakespeare oyunlarında *Commedia dell’Arte* oyunlarındaki komik oyun kişilerinden etkilenmiştir (Çalışlar, 1994, s. 44). Shakespeare’in oyunlarında ön plana çıkan soyтары tipleri olan *Kral Lear*’da isimsiz Soyтары, *Kral IV. Henry*’de Falstaff ile *On İkinci Gece*’de Feste gibi soyтарыlar bu oyunlarda doğal delinin taklidini yaparlar. Bu oyun kişileri üstlendikleri rollerde bilgeliği ve eleştiriyi hem komedi hem de trajediyle birleştirirler. Görüldüğü üzere soytarılığa gösterilen tutumun değişimi özellikle oyun yazarı William Shakespeare’in oyunlarında farklı bir forma dönüşmüştür. Shakespeare oyunlarında soyтарыyı gerçekleri söyleyen ve herkese ayna tutan biri olarak ele alır. Elizabeth dönemindeki soyтарыlar günümüz sirklerinde görülen soyтарыların hemen hemen tüm özelliklerini taşır. Soyтарыların giydikleri kostümler; abartılı bol pantolonlar, hantal ayakkabılar, tuhaf ve rengârenk elbiselerden oluşmaktadır. Dönemin soyтарыlarının diğer özellikleri ise neredeyse çoğunun çok iyi şiir ve şarkı söyleyip, birden fazla enstrüman çalıp dans edebilme becerileridir (Ünsal, 2006, s. 39).

Elizabeth Dönemi tiyatrosunun yanı sıra İtalyan *Commedia dell’Arte*’sinin de kendine has soyтары tipleri bulunur. Bunların başlıcaları Roma Tiyatrosu’ndaki *Attellan* ve *Palliat* komedyasındaki tipleri köken alan soyтары tipleridir. Bunlar, Pappus (İhtiyar), Cicirrus (Böbürlenmiş asker), Maccus ve Buccos (Soyтарыlar), Dosennus (Bilgiç) tipleridir (Rudlin, 2000, s. 59). Bu başlıca tiplerin yanı sıra *Commedia dell’Arte*’de yer alan bir diğer soyтары tipi Zanni denilen uşaklardır. Her topluluk bu tiplerelere dair kendi yorumunu yaptığı için uşakların isimleri ve özellikleri konusunda çok fazla çeşitlilik vardır. Bu soyтары tiplerinin isimleri Trivellino, Carlo Goldoni’nin 1743’te yazdığı *İki Efendinin Uşağı* oyununda hem aptal hem de akıllı olan Truffaldino ya da Arlecchino’

dur. Kurnazlık ile aptallığın karışımı ve maharetli bir akrobat ve dansçı olan uşak Arlecchino (soyтары), başlarda önemsiz görünmesine rağmen zamanla çok tutulan tiplerden biri olmuştur (Brockett ve Ball, 2018, s. 119-120).

### **1.6. Modern Tiyatro ve Diğer Sanatlarda Soyтарılık Kavramı Üzerine**

Soyтары; yerinde duramayışı, kıvrak zekâsı, hazırcevaplığı, dolantıları çözme yeteneğiyle modern dönemde diğer sanat dalları içerisinde de kendine yer bulmuş bir karakterdir. Şua-yip Ünsal soyтарılığın tiyatroya girmesini şöyle açıklar: “Soyтарılık mesleği çok eski zamanlardan beri süregeldiği için, soyтарılar yaşamdan ve zamandan aldığı tecrübelerini, becerileriyle birlikte yoğurup gittikçe ilerlediler, yaptıkları tuhafliklar, gelenekler zamanla biçimlenerek dönemin komedilerinde büyük bir yer tutmaya başladı ve komedi yazarları soyтарılığın geleneğinden örnek alarak oyunlarını biçimlendirdiler” (2006, s. 18).

Soyтарılar, seyircileri eğlendirmeyi ve güldürmeyi vadetmesine rağmen ortaya tezat bir durum çıkar ve genellikle kendilerini bir melankolinin<sup>12</sup> içinde bulurlar. Bu durum resim sanatında karşımıza çıkmaktadır. Örneğin Picasso'nun sirk konulu resimlerinde, soyтарıların hüznü ifadeleri ile karşılaşılır. Ayrıca Matéi Visniec'in 1993'te yazdığı *Küçük Bir İş İçin Yaşlı Bir Palyaço Aranıyor* oyununda da benzer bir melankoli durumunu görmek mümkündür. Oyunda yaşlı üç palyaço “Yaşlı bir palyaço aranıyor!” (Visniec, 1998, s. 1) ilanını görüp seçmelere gelirler. Yeteneklerini kanıtlamak için komik ve acınası bir yarış içine girerler. Yarışın sonunda ise nasıl birer canavara dönüştükleri görülür (Visniec, 1998, s. 10-11). Bu melankoli durumuna Shakespeare'in *Kral Lear* adlı oyunundaki soyтарılardan biri olan Lear'ın soyтарыsında da rastlanır. Lear'ın diğer kızlarının tutumuna karşı düştüğü hezeyan sırasında soyтарыnın takındığı durum komik olmaktan ziyade melankoliktir. Zaten Lear'ın soyтарыsı oyun boyunca komik bir tip olmaktan ziyade melankolik bir tragedya kişisi tavrı sergiler (Shakespeare, 2019).

19. yüzyılın ortalarından beri Çin'in geleneksel teatral biçimi olan Pekin Operası'nda Brockett, soyтарыnın sahip olduğu nitelikleri şöyle tanımlar: “Komik oyuncu ya da soyтары (ch'ou) günlük dille konuşur, doğaçlama yapmakta özgürdür, birçok şaka yapar ve karakterlerin içinde en gerçekçi olanıdır. Bir uşak, iş adamı, gardiyan, bekçi, asker, aksi bir kaynana veya çöpçatan olabilir. Pantomim ve akrobasi hünerlerini birleştirir” (Brock-

---

12 Kişide durgunluk, hüznü, çevreye ve haz veren şeylere karşı ilgisizlik ile belirgin ağır bunalım durumu (“Melankoli,” 2021).

kett, 2000, s. 255). 20. yüzyılın komedyası İngiliz George Bernard Shaw, oyunlarında düşünce ögesini palyaçolukla bulandırdığını ileri sürenlere karşı soytarınlık bağlamında şu ilginç yorumu yapmıştır: “Beni dinlesinler diye birtakım imtiyazları olan bir delinin mevkiine çıkmam, bir soytarının imtiyazlarından yararlanmam gerekiyordu. Benim metodum büyük zahmetlere katlanarak doğru olanı bulmak sonra onu ciddiyetten uzak hafiflikle söylemektir. Asıl şakam bunu söylerken son derece ciddi olmamdır” (aktaran Sokullu, 1978, s. 50).

Türk Tiyatrosunda ise Güngör Dilmen’in mitolojik oyun türünde yazdığı *Midas’ın Kulakları* oyunundaki Pan karakteri soytarıya örnek olarak gösterilebilir. Ferit Tüzün’ün satirik opera olarak bestelediği ve Ankara Devlet Opera ve Balesi’nde 2021-2022 sezonunda sahnelenen *Midas’ın Kulakları*’nda Pan, eserin hareketli, dinamik, eğlenceli bir karakteri olarak çizilmiştir (Tüzün, 2021). Düzen ve bilgeliğin tanrısı Apollon enstrümanı lir ile yarışırken, ormanların, hayvanların ve çobanların tanrısı Pan ise enstrümanı flüt ile yarışır. Pan kendinden geçmiş yarı deli bir soytarı gibi davranarak halkın duygularına hitap eden bir kişilik tipolojisi arz eder. Bu nedenle Apollon’un müziğini sadece Kral Midas işitirken, Pan’ın kendinden geçerek çaldığı coşkulu müziği herkes işitir. Zaten eserin çatışma noktalarından birinin Apollon’un sanat ve aristokrat sınıflar için, Pan’ın ise halk için çalması üzerine kurulu olmasıdır. Üstünlük duygusunun ve tutkuların insanın yaşamını olumsuz yönde etkilediğini anlatan opera, oyun tanrısı Dionysos’un korusunun “Kim daha güçlü, kim daha usta?” (Tüzün, 2021) sözleriyle sonlanır. Soytarıların halk üzerinde yarattığı düşündürücü etkiye benzer şekilde koronun söylediği bu iki cümle seyirciyi gerçek olan üzerine düşünmeye iter.

Günümüzde hala oynanmaya devam eden Fiziksel Tiyatro Araştırmaları’nın *Macbeth* oyunundan uyarlanan *Şatonun Altında* oyununda da soytarıvari bir tiplleme ile tavra rastlanmaktadır (Shakespeare, 2022). Oyunun temelinde bufon<sup>13</sup> tekniği olsa da *clown*, grotesk oyunculuk, maske oyunculuğu ve fiziksel hikâye anlatıcılığı gibi tekniklerden yararlanılmıştır. *Macbeth*’deki cadılardan esinlenilerek oluşturulan çamaşırcı kadınlar sürekli dalga geçen, dedikodu yapan, hiçbir şeye inanmayan, abartılı ve tuhaf yaratıklardır. (“Şatonun Altında,” 2022).

13 Her şeyi alaya alan, her şeyin içini boşaltan ve oyuncuyu doğaçlamaya iten oyunculuk stili (Yorulmaz, 2017).

## 2. Bir Soyтары Olarak Hedwig

*Hedwig ve Angry Inch* oyunundaki Hedwig karakterinin soyтарыya benzer bir makyajı vardır. Bu makyaj üzgün kaş biçiminde olup *sad eye* makyajı diye adlandırılır (Dimili, 2017). Hedwig ne kadar komik olursa olsun kaşları yüzünden hep hüzünlü, diğer bir ifadeyle melankolik bir ifadeye sahiptir. Yapılan her *Hedwig ve Angry Inch* prodüksiyonunda bu makyaj kullanılır. Hedwig'in "Gülüyorum, yoksa ağlayacağım" (Mitchell, 2016, s. 7) repliği kurgusal bir karakter olan soyтары Pierrot'nun "Ben üzgünüm, bilmem siz eğlendiniz mi?" (aktaran Nutku, 2002, s. 137) repliğiyle benzerlik gösterir. Hedwig seyirciyi güldürse de içinde büyük bir hüzün ve melankoli taşır. Aydın Boysan'da *Neşeye Şarkı* kitabında komedyanın da tragedyanın da iç içe olduğunu, dolayısıyla hiçbirinin ötekini yalnız bırakmayacağını söyler (Boysan, 2004, s. 74). Bu bağlamda değerlendirildiğinde Hedwig gülmek zorundadır, aksi takdirde yaşamı cehennemi olacaktır. Düşündüğüyle hissettiğinin birlikte olduğunu farkındadır. Hedwig, insanların üzüntüsünü çekip alır, ama içindeki hüznü bir türlü çare bulamaz. *Hedwig ve Angry Inch* oyununun bu anlamda Antik Yunan tiyatrosundaki Yeni Komedy yazarlarından Menandros'un oyunlarına benzerlik gösterdiği söylenebilir. Menandros komedy oyunlarını gerçekçi bir dille yazmıştır. Atina devletinin burjuva kesimini ele aldığı oyunlarında komik öğeyi, Aristophanes'in oyunlarındaki gibi kahkahalarla güldürme amacıyla kullanmamıştır. Bu nedenle komik öğelerinde yer yer trajik bir hava hissedilmektedir (Nutku, 2021, s. 42). *Hedwig ve Angry Inch* oyununda buna benzer bir eğlenceli hava olsa da Hedwig'in anlattıkları ile söylediği şarkılar gerçekte trajik bir arka plana sahiptir.

Hedwig karakterini trajikomik türün özelliklerine göre değerlendirildiğinde bu türün özelliklerini kendinde barındırdığı görülmektedir. Hedwig'in de sergilediği tavır ve davranışlarla sanki doğa dışı bir yaratık olarak algılanarak muhafazakâr beğeniye ters düşmesi çok olası bir durumdur. Bu trajik ve komik tavır Hedwig'in oyun boyunca kibirli biri olarak görünmesine yol açar. Soyтары tipolojisinin sahip olduğu kibir ve ön plana çıkma arzusu, onu ön planda olmaya ve ilgi görmeye iter. *Yiyorsa Yıksana* şarkısının sonundaki parçanın görkemli bitişini asla kendisinden başkasının yapmasına izin vermez ve tüm gözlerin kendisinde olmasını ister: "Hedwig: hadi oradan, sen mi beni yıkıcan? Yiyorsa yık... Yıık...sana! (Yitzhak ve Hedwig şarkı finalinde vokalleriyle kapışırlar, Hedwig Yitzhak'ın daha çok reaksiyon almasından rahatsız, mikrofonunun kablosunu söker. Zaferiyle övünürcesine final yapar). Hedwig: Çok teşekkür ederim... Büyük alkışlarınız için çok teşekkür ederim... [...] Vee [...] Yitzhak! (Yitzhak'ın selamından rol çalar, alkışı kastederek) Buna hiç gerek yoktu! Yoktu yani..."(Mitchell, 2016, s. 3)

Orta Çağ Tiyatrosu' ndaki *mimus* oyunlarını Donatius, “bayağı, günlük olayların, önemsiz kişilerin taklidi” (aktaran Tuncay, 2014, s. 33) diye tanımlamıştır. Khrysostomos ise “halkı güldürmek için, başkalarının mutsuzluklarını taklit eder” (aktaran Tuncay, 2014) tanımını kullanır. Bu tanımlar Hedwig’in “Sanki başkalarının acılarını satmak hayattaki tek şansım gibiyim...” (Mitchell, 2016, s. 20) repliği ile benzerlik taşır. Orta Çağ *mimus*' u rahat bir gülmece tavrı yaratabilmek için nasıl ki kişi ve karakterlerini çoğunlukla aşağı ve dışlanmış sınıflardaki halk arasından seçiyorsa bu duruma benzer bir şekilde Hedwig'de trans bir şarkıcı olarak toplumun aşağı sınıflarında olmaya zorlanan, dışlanmış bir bireydir.<sup>14</sup> Tarihsel olarak değerlendirildiğinde bir soytarı da toplumun alt sınıfına mensup dışlanmış bir kişidir. Doğal olarak ezilmişler sınıfındadır, sınıf atlamaz, buldukları alt sınıfın gözünden konuşup yorum yaparlar. Bu bağlamda oyun incelendiğinde Hedwig'in de toplumun alt tabakasında yer aldığı anlaşılacaktır. Nasıl ki soytarılar ve onların yakın akrabaları olan jonglörler Orta Çağ ve Rönesans döneminde bir soylunun himayesi altında alt sınıfa mensup olarak yaşıyorlarsa, benzer şekilde Hedwig'in de askeri ordunun marketinde çalışıp komutanın bebeğine bakıcılık yapması, komutanın evine rahatça girip çıkması, onun da tıpkı jonglörlere ve saray soytarılarına benzer bir toplumsal konuma sahip olduğunu gösterir (Öngen, 2020, s. 12). Bu bağlamda Hedwig karakteri bir modern dönem soytarısı olarak değerlendirildiğinde soytarılığın kökeninde var olan bu olguları hâlâ sürdürdüğü görülür. *Mimus* ve *pantomimus* oyunları içinde söylenen şarkılarda cinsellik ön plandadır ve bu oyunlar ahlaki açıdan uygunsuz olarak nitelendirilir. *Hedwig ve Angry Inch* müzikalinde de bu oyunlara benzer bir şekilde cinselliğin ağır bastığı şarkılar yer alır. Bu şarkılardan biri *Cici Baba* şarkısıdır. Hedwig *Cici Baba* şarkısında şunları söyler: “Ağzım sulandı. Nasıl canım çekti jelibon [...] Al getir hediyeni petek gibi doldur beni [...] Al bana elbiseler, Olayım daha kadın. Utanmadan gezebilir” (Mitchell, 2016, s. 23-25).

Orta Çağ'da *mimus* oyuncularının yanı sıra *ioculator* (ya da *iocularis*) adı verilen jonglörlere<sup>15</sup> de rastlanır (Nutku,2021, s. 76). Jonglörler sonraları cambaz, maskara, şakacı, pantomimci, şarkıcı, dansçı ve soytarı olarak da adlandırılmışlardır (Öngen, 2020, s. 11-12). Bu oyuncu soytarılarına sonradan *ministri* adı da verilmiştir. 14. yüzyılda Thomas de Chabam, bu oyuncuları şu üç kategoriye ayırır: “1) Utanç verici biçimde dans eden, soyunan

14 Diğer bir ifadeyle Hedwig *deklase* olmuş bir bireydir.

15 Jongleur kelimesi, İngilizlerin juggler dediği eski Fransızca'da ise jeugleur kelimesinin değiştirilmiş halinden türetilen bir kelimedir. Etimolojik köken olarak Latince *joculator/ioculator* kelimelerine dayanır (Öngen, 2020, s. 12).



ve maske takanlar; 2) Yeri yurdu belli olmayan ve saraylarda açık saçık oyunlar oynayanlar; 3) Çalgıcılar. Bu üçüncü çeşit historionesler meyhanelerde kaba şarkılar söyleyenler ve prenslerin, ermişlerin hikâyelerini türküyle anlatanlar, diye iki bölüme ayrılıyorlardı” (aktaran Nutku, 2021, s. 76). Hedwig karakterinin 14. yüzyıl ministriyle olan kategorik benzerlikleri şu tespitlerle açıklanabilir: Hedwig birinci maddeyi *Devasa Ceset* şarkısının sonunda şu mizansenini yaparak sağlamaktadır: “Sütyeninden iki domates çıkarır; ezerek tüm vücuduna ve yerlere sürer. Orkestra Hedwig’in kendini yere atmasıyla büyük final yapar. Davul crescendo, gitar distortion, büyük gürültü! Bu esnada Hedwig soyunur ve gözden kaybolur” (Mitchell, 2016, s. 49). Hedwig ministrilerin ikinci maddede yazan göçebelik özelliğini “Ertesi gün, uçakta, ele ele Phoenix’e doğru yoldaydık ve bu aşk bizi sonsuza kadar bir arada tutacaktı” (Mitchell, 2016, s. 29) repliğiyle göstermektedir. Üçüncü madde olan çalgıcılar ise oyuna adını da veren Hedwig’in müzik grubu Angry Inch oyun boyunca sergiledikleri performansın yanı sıra kendini metinde şu replikle gösterir: “Grubumu nasıl buldunuz ama? Bass gitarda Jacek, davulda Schlatko, gitarda Krzyzhtof, vee orkestra şefliğine en güvendiğim adam, maestrom, Skzpz!” (Mitchell, 2016, s. 33).

*Hedwig ve Angry Inch* oyunu bir *glam rock* müzikalidir. *Glam rock* 1970’lerin başında doğmuş bir pop ve rock müziği türüdür. Bu tür genellikle parlak kostümlü ve makyajlı sanatçı grupları tarafından icra edilir. Oyundaki müzik grubu şöyle tanımlanır: “80’li yılları anımsatan, yırtık pırtık ama ışıltılı glam rock giysileriyle donanmış olan Angry Inch sahnededir. Tamamıyla taşlanmış jeanden tasarlanmış göz alıcı kıyafetleri ve aksesuarları vardır” (Mitchell, 2016, s. 1). Bu kostüm ve makyajlar geleneksel soyтары-palyaço geleneğinin sembolleşmiş olan parçalı, karmaşık renkli, baklavalı, puantiyeli, kareli çılgın giysileri, maskeleri ile boyanmış yüzlerini anımsatır. Bu kıyafet ve kostümlerdeki absürd ve grotesk tutum; nasıl ki soyтарыlar için günümüz insanının ruh halini yansıtan tipik bir tavır olarak değerlendiriliyorsa (Gürman, 1998, s. 2), Hedwig karakteri için de aynı şeyi söylemek mümkündür.

Rönesans dönemi soyтарыlarının özgür bir insan gibi konuşması, efendisi de dâhil etrafındaki rahat ve korkusuzca eleştirebilmesi Hedwig karakterinde de olan bir özelliktir. Oyunun yazarı John Cameron Mitchell’ in oyunu sahneleyecek kişilere, oyunu oynanan şehre ve gündeme ve döneme göre uyarlamasını istemiştir. Bu doğaçlamaya imkân veren uyarlamalar Hedwig karakterinin eleştirel bir tavra yatkın olduğunu gösterir. Fakat bu tavır oynayan oyuncunun üslubunda karakter yaratımı sırasında yaptığı seçimlerde ancak kendini gösterebilir. Ayrıca Hedwig’ in oyun boyunca yaptığı eleştiriler, nükteler,



şakalar Hedwig' in tıpkı soytarılara benzer nükte becerisine yatkın bir zekâ yapısına sahip olduğunu gösterir. Doğal olarak Hedwig'in bu tavrı karakterine de yansır. Fakat Hedwig oyundaki eleştirel tavrını *direct* olarak değil *indirect* olarak yapar. Hedwig'in oyundaki üstü kapalı bu eleştirel tavrına Almanya'da Berlin Duvarı'nın bulunduğu 1961-1989 yılları arasında, Almanya'nın Doğu bloğunda *fast-food* restoranları olmadığı için Batı bloğunda bulunan kapitalist sisteme özgü *fast-food* restoranlarına karşı olan özentiliği ve buna karşı olan tutumu örnek olarak verilebilir. Hedwig oyunda bu tavrını şu repliklerle ifade eder: "Hedwig: [...] bir gün duvarın hemen yanında, patlamış bir kilisenin kalıntılarında çırıl çıplak güneşleniyorum. Fırından sonra yeni gizli mekânım... Batıdan esen meltemi içime çekiyordum... (Havayı koklar) Aman tanrım! Batı tarafında yeni bir Mc Donald's daha açılmış... Nasıl da karnım acıkmış... Bir happy meal alabilir miyim? Bir happy meal lütfecen!" (Mitchell, 2016, s. 20-21).

## Sonuç ve Değerlendirme

Yapılan değerlendirmeler çerçevesinde Hedwig karakterinin soytarı tipolojisiyle olan ilişkisi ve benzerliği yapılan tespitler üzerinden açıkça görülmektedir. Hedwig karakteri Antik Yunan dönemi *Phylaks* güldürülerinden, Roma dönemi *Attelan* farsına, Orta Çağ *mimus* oyunlarından, modern dönem sirk ve palyaço gösterilerine kadar birçok farklı biçim ve stil içerisinde yer alan soytarıların özelliklerinden parçalar taşır. Bu parçalar kaynağını şüphesiz komik tipi meydana getiren soytarı arketipinden alırlar. Bu arketip değişik biçim ve stiller içerisinde soytarılar ile çeşitli komik tipler aracılığıyla çağlar boyunca farklı oyun ve gösteriler içerisinde günümüze kadar aktarılır. Doğal olarak Hedwig karakterinde bu aktarılan parçalardan belirgin izler görmek olağan bir durumdur. Soytarının kendi doğasında bulunan birçok karakter özelliğinden özellikle akıllı, sivri dilli, yarı-deli, bilge, kibirli ve melankolik karakter özelliklerine Hedwig'de de rastlanır. Bu karakter özellikleri oyun boyunca Hedwig karakterini var eden temel yapı taşlarıdır. Bu özelliklerin yanı sıra Hedwig'in cinsel kimliğinden dolayı yaşadığı gerilimin yarattığı hezeyan karakteri bulunduğu toplumun dışına doğru iterek onu deklase edilmiş bir sınıfın parçası haline getirir. Fakat konunun farkında olan Hedwig bu durumu kendi aleyhine çevirerek yaptığı nükteler ile söylediği müstehcen sözlerle kendini toplumun dile getiremediği gerçekleri söyleyen -tıpkı soytarılarda olduğu gibi- bir konuma doğru taşır.

Hedwig' in soytarı tipolojisinin yanı sıra ek olarak bir *drag queen* performansı sergilediği söylenebilir. Kadın kılığındaki erkek figürü tarihsel süreçlerde sıklıkla rastlanılan bir imgedir.

Özellikle gündelik hayatın sınırları dışında eğlence sektörü ve konvansiyonel tiyatro çerçevesi içerisinde kadın görünümünde erkek figürü alışlagelmiş bir olgudur. Aynı zamanda soytarıların da zaman zaman kadın kılığına girerek yapmış oldukları gösterimlerden söz edilir. Bu durum günümüz *drag queen* performanslarının geçmişte soytarıların kadın kılığına girerek gerçekleştirdikleri performanslar ile sanki geçmişten gelen bir ilişkilerinin var olduğunu anımsatır. Bunun derecesi ile tarihsel ilişkisi kuşkusuz başka bir çalışmanın konusudur. Günümüz *drag* örneklerinde konvansiyonel tiyatro ile arasında derin bir ilişki veya bağlantı olduğu söylenebilir. Tarihsel süreçte kadınların sahneye çıkmasının uygunsuz karşılanmasından dolayı erkek oyuncuların kadın rolleriyle sahneye çıkması kabul gören ve yadırganmayan bir tutumdur. Bu bağlamda bir paralellik kurulacak olursa teknik ya da dönemin yetersizliklerinden dolayı değil de dönemin toplumsal koşullarıyla alakalı bir ifade veya performans aracı olarak erkekler kadın kılığında günümüz *drag queen*lerine benzer bir performans sergilemiş oldukları söylenebilir. *Drag queen* performansı birçok türe ayrılmakla beraber Hedwig karakterinin *trans drag queen* performansına yaklaştığı söylenebilir. Bu yargıya, metinde yazarın bir veri olarak seyirciye sunduğu başarısız olan cinsiyet değiştirme ameliyatının Hedwig üzerinde yarattığı etki-den yola çıkarak ulaşılır. Fakat bu *trans drag queen* performansını gerçek anlamda oyunu oynayan oyuncunun gerçek karakteri ve cinsel kimliğiyle ilişkilendirmemek gerekir. Bu bağlamda söylenebilecek diğer bir *drag* türü ise özellikle soytarılığa yakın olan, palyaço gerçekliğine sahip, abartılı tavırları ve tarzları olan *camp drag queen*lerdir.

---

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Çalışma Konsepti/Tasarım- O.Ö., T.D.; Veri Toplama- T.D.; Veri Analizi/Yorumlama- O.Ö.; Yazı Taslağı- O.Ö.; İçeriğin Eleştirel İncelemesi- T.D.; Son Onay ve Sorumluluk- O.Ö., T.D.

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

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

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

**Author Contributions:** Conception/Design of Study- O.Ö., T.D.; Data Acquisition- T.D.; Data Analysis/Interpretation- O.Ö.; Drafting Manuscript- O.Ö.; Critical Revision of Manuscript- T.D.; Final Approval and Accountability- O.Ö., T.D.

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

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

---

## Kaynakça/References

Amsden, L. C. (2011). Philippe Gaulier's Contribution to Clown Theatre; Traces and Manifestations. (Masters dissertation, The University of Birmingham, Birmingham) Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/1631562.pdf>

Boysan, A. (2004). Neşeye Şarkı. Ankara: Bilgi Yayınevi.

Brockett, O. G. (2000). Tiyatro Tarihi. (İ. Bayramoğlu, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi.

- Brockett, O., ve Ball, R. (2018). Tiyatronun Temelleri. (M. Akşehir, Çev.) İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Çalışlar, A. (1994). Shakespeare Sözlüğü. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Çalışlar, A. (2004). Tiyatro Kavramları Sözlüğü. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Despot, A. L. (1981). Some Principles of Clowning. *The Massachusetts Review*, 22(4), 661–678. <http://www.jstor.org/stable/25089205>
- Dimili, B. (2017, 13 Ocak). Biraz Terbiyesiz, Biraz Sözümlü Sakınmayan, Karşınızda Hedwig! Retrieved from <https://www.artfulliving.com.tr/kultur-ve-yasam/biraz-terbiyesiz-biraz-sozunu-sakinmayan-karsinizda-hedwig-i-10122>
- Drag queen. (2022). In *Oxford Learners Dictionaries*. Retrieved from <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/drag-queen>
- Deklace. (2021). Nişanyan Sözlük. 21 Mayıs, 2022 tarihinde <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/deklase> adresinden alındı.
- Düalist. (2021). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. 1 Aralık, 2021 tarihinde [www.sozluk.gov.tr](http://www.sozluk.gov.tr) adresinden alındı.
- Erasmus. (2021). Deliliğe Övgü. (Y. Sivri, Çev.) İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Esslin, M. (1999). Absürd Tiyatro. (G. Siper, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Gültürk, B. (2011). Bir Sahne Fenomeni Olarak Huysuz Virjin ve Kültürel Kaynakları. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Güngören, A. (1998). Palyaço, Soyтары, Kurban ve Maskara Kral. Küçük Bir İş İçin Yaşlı Bir Palyaço Aranıyor [Oyun Broşürü]. <http://31.145.174.244:8088/userPandtgm/orjinal.php?link=/1794/pzeeini0v3/show/02.jpg>
- Gürman, M. (1998). Maskelerin de Maskesi Düştü. Küçük Bir İş İçin Yaşlı Bir Palyaço Aranıyor [Oyun Broşürü]. <http://31.145.174.244:8088/userPandtgm/orjinal.php?link=/1794/pzeeini0v3/show/03.jpg>
- Melankoli. (2021). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Aralık 1, 2021 tarihinde [www.sozluk.gov.tr](http://www.sozluk.gov.tr) adresinden alındı.
- Mitchell, J. C. (2016). Hedwig ve Asabi Inch. (Y. Sütçü, Çev.) İstanbul: ONK Ajans. Yayınlanmamış tiyatro metni.
- Nutku, Ö. (2021). Dünya Tiyatrosu Tarihi 1. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Nutku, Ö. (2002). Oyunculuk Tarihi 2. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Otto, B. K. (2001). *Fools Are Everywhere The Court Jester Around the World*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Öngen, O. (2020). Şehrin Öteki Sesi: Sokağın Müziği. (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tez Raporu). Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Rudlin, J. (2000). *Commedia dell'Arte*. (E. İpekli, Çev.) İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Shakespeare, W. (2019). *Kral Lear*. (Ö. Nutku, Çev.) İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (2022, 20 Ocak). Şatonun Altında. (G. Dinçol, Yöneten, P. Akkuzu, & G. Arsal, Hazırlayanlar) Akün Sahnesi, Ankara.
- Soyтары. (2021). In *Cambridge Dictionary*. Retrieved from [www.dictionary.cambridge.org/dictionary/english/clown](http://www.dictionary.cambridge.org/dictionary/english/clown)
- Şatonun Altında. (2022, 28 Şubat). Şatonun Altında. [www.fizikseltiyatroarastirmalari.com/oyunlar](http://www.fizikseltiyatroarastirmalari.com/oyunlar) adresinden alındı.
- Taner, H., And, M., ve Nutku, Ö. (1966). Tiyatro Terimleri Sözlüğü. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Tuncay, M. (2014). Orta Çağ Tiyatrosu. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Tüzün, F. (2021) Midasın Kulakları. Yönetmen: Zeynep Çelen Tamer Orkestra Şefi: S. Muratov, T. Taviş. Ankara Devlet Opera ve Balesi, (17.09.2021).

Urgan, M. (2010). İngiliz Edebiyatı Tarihi. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Ünsal, Ş. (2006). Geçmişten Günümüze «Soytarılık» Kavramının Tiyatroda Yansıması. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Visniec, M. (1998). Küçük Bir İş İçin Yaşlı Bir Palyaço Aranıyor. (A. Güngören, Çev.) Yayınlanmamış tiyatro metni.

Yorulmaz, B. (2017, 20 Haziran). Macbeth'e Gülmek: Şatonun Altında [Podcast]. Erişim adresi: [www.acikradyo.com.tr/kulis-sesleri/macbeth-gulmek-satonun-altinda](http://www.acikradyo.com.tr/kulis-sesleri/macbeth-gulmek-satonun-altinda)