



# KAHKAHANIN PATOLOJİSİ: GÜLME FENOMENİ ÇERÇEVESİNDE JOKER FİLMİNDE TRAJİK (ANTI-) KAHRAMAN

Ulaş Işıklar

Öz

Gerçekliğe en yakın görsel illüzyonu meydana getirebilme kabiliyetine sahip sinema sanatı, birincil kaynak olarak yaşamın kendisini kullanarak gündelik hayatta karşılaşılabilecek olayları, karakterleri, durumları yeniden üretir. Dolayısıyla; korkma, şaşırma, kızma, ağlama, gülme vb. gibi insani davranışsal/duygusal dışavurum ifadeleri, sinemasal anlatıların karakter oluşumlarında temel yapı işlevi görür. Bununla beraber, çok az film söz konusu davranışsal/duygusal dışavurum ifadelerinden herhangi birini doğrudan doğruya anlatısının hareketine geçirici merkezi olarak inşa etmiştir. Bu yapımlardan biri olan *Joker*'de (2019) gülme olgusu, başkarakterin başlıca ayırt edici dışavurum niteliğidir. Onun gündelik rutininin zorunlu bir parçası olan bu olgu, fiziksel düzeyde bedeninin, manevi boyutta ise kişiliğinin ayrılmaz bir özelliğidir. *Joker* filminin ana karakterini gülme fenomeninin varoluşsal felsefi tartışmaları çerçevesinde analiz etmeye odaklanan bu çalışma, aynı zamanda karakterin anlatısal dönüşümünü de trajik anlam olasılıkları bağlamında irdelemeyi amaçlamıştır. İlk bakışta tümüyle ayrıymış gibi görünen bu iki irdeleme noktası, başkarakterin oluşum nitelikleri ile anlatıdaki karakter dönüşümü arasındaki direkt bağlantıdan ötürü analize dair özgün bir bakış açısı sağlamıştır. Filmin analizinde metodoloji olarak ise, kuramsal açıklamaları temel alan niteliksel görsel metin analizi benimsenmiştir. Ortaya çıkan değerlendirmeler doğrultusunda, *Joker* filminde gülme olgusunun karakterin psikopatolojik içsel konumunu imlediği gibi, öyküsel çizgide onun trajik bir kurbandan trajik bir kahramana, en sonunda da bir anti-kahramana dönüşümünde de önem arz ettiği sonucuna varılmıştır. Karakterin bu yönde değişen duygu durumuyla, aksiyonlarının niteliğinin yanı sıra gülme olgusunun anlamı da değişir. Anlatının başında uyumsuzluğu, çaresizliği, yalnızlığı ve acıyı simgeleyen gülme olgusu, final bölümünde erke, liderliğe, hazza ve coşkuya işaret eder. Film, istemsiz kakhaha krizlerinden muzdarip başkarakter aracılığıyla varoluşsal temelde yeni bir benlik inşası olasılığının altını çizer.

**Anahtar Sözcükler:** gülme fenomeni, kakhaha, trajik kahraman, anti-kahraman, karakter dönüşümü, varoluşsal anlatı.

Geliş Tarihi | Received: 19.01.2022 • Kabul Tarihi | Accepted: 21.06.2022

10 Ekim 2022 Tarihinde Online Olarak Yayınlanmıştır.

Dr. Öğr. Üyesi Beykent Üniversitesi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2943-047X> • E-Posta: [ulasisiklar@beykent.edu.tr](mailto:ulasisiklar@beykent.edu.tr)

# THE PATHOLOGY OF LAUGHTER: TRAGIC (ANTI-) HERO IN THE FILM JOKER AS PART OF THE PHENOMENON OF LAUGHTER

## Abstract

Cinema is the art that most closely imitates actual life, capturing the reality of daily human experience and reproducing it in two dimensions. In doing so, it takes the behavioral and mental building blocks of the way humans relate to the world—horror, confusion, anger, laughter—and uses them to create characters we can identify with and stories that engage us. The fictional characters in films laugh where we would. They cry when sad. They get angry, and sometimes violent. They flinch when threatened. They are surprised by the unexpected. In a word, they display the full gamut of human behavior and emotion, and it is only through this display that a film's narrative can be constructed. This article uses visual narrative analysis to explore this process through a focus on one particular behavior, laughter, in a film where that behavior is especially salient: *Joker* (2019), directed by Todd Phillips. In doing so, it aims to reveal the connection between laughter and the dramatic transformation of the main character in the narrative. The article's scope thus covers both the film's narrative and existential philosophical arguments about the phenomenon of laughter. For its methodology, this study relies on qualitative visual text analysis based on sequential and syntagmatic codes. Actions belonging to the narrative and story line are analyzed in specific scenes and in dialogue with the visual and audio content of the film. Laughter is the hallmark of the film's main character, Arthur Fleck. His untimely fits of laughter suggest he is mentally unbalanced, even pathological, and play a vital role in displaying his existential self-formation over the course of the story. Indeed, his laughter is perhaps the core element of his character, vital to our understanding of his emotional life. Its transformation into violent, loud laughter functions as an embodiment of his existential misery, too. Ironic uses of laughter represent the externalization of Arthur's inner reactions in the face of daily life. I examine how the film uses laughter to transform Arthur from a tragic victim into a tragic hero, and ultimately into a tragic anti-hero, over the course of its story arc. The meaning of his laughter evolves over the course of the film in tandem with Arthur's changing emotional condition and his actions. Tragic breaking points in Arthur's character transformation occur alongside crises of severe and loud laughter. Laughter reflects Arthur's existential disharmony with the social order; it also accompanies tragic turning points in his character transformation. While at the beginning of the film it reflects Arthur's agony and weakness, by the end it becomes a manifestation of his strength and brutality. Laughter thus serves as a proxy for his transformation from tragic victim to tragic anti-hero. This movie proceeds through the hero's journey to the point of anti-hero through the ironic use of laughter.

**Keywords:** laughter, tragic hero, anti-hero, character transformation, existential narrative

## Giriş

Sinema, bir yandan başka birçok sanatın niteliklerini kapsayan, öte yandan ise kendi anlatım olanaklarını zaman içinde oluşturarak gerçekliğin yeniden üretiminde diğer hiçbir sanatın ulaşamayacağı sahiciliği yakalamayı başaran bir sanat dalıdır. Bu niteliği ile aynı zamanda, yaşamın neredeyse tüm unsurlarını kendine malzeme yapabilir. Somut ya da soyut, cismani veya kavramsal tüm olgular, filmlerde değişik anlatı bağlamlarında ele alınabilir. Bununla birlikte, sinemasal anlatıların esas muhtevasını teşkil eden unsur, insan ve insanın davranışsal/duygusal dışavurumuna dair çeşitli nitelikleridir. Bu anlamda, "Kendine özgü biçimiyle bir hikâye anlatıcısı olan sinema, aynı zamanda seslerin, yüzlerin, bakışların ve duyguların kaydedildiği bir hafıza mekânıdır" (Yıldız, 2021, s. 11). Gerçekten de, her ne kadar diğer canlılar (hayvanlar, bitkiler vb.) ya da toplumsal/kültürel kavramlaştırmalar veya simgeler de sinemanın malzemesini meydana getiriyor olsa da, film yapımının dayandığı temel, birincil olarak insanın kendisidir. Filmler, insan ve davranışları üzerinden hayatı farklı öyküler içinde ele alıp yorumlarlar. Bu çerçevede düşünüldüğünde, "Eğer sinema insanla ve yaşamla kopmaz bağlar kurmak, bir anlamda hayata kök salarak onu anlamak ve anlatmaksa, bir filmde elde edeceğimiz bilgi de, hep tekrar edildiği üzere insanla ve onun yaşama bakışı, hayatı yorumlayışıyla ilgili olacaktır" (Savaş, 2013, s. 31). Dolayısıyla, sinemasal anlatılardaki karakterler, kendileri de birer insan/birey olan yönetmen ve oyuncular tarafından direkt olarak doğal insani niteliklerin rehberliğinde oluşturulur.

Popüler (ticari) veya sanat filmi fark etmeksizin anlatının gerektirdiği karakterler, gündelik yaşamda sıkça tanık olunan ve kişinin içinde bulunduğu hissi konumu yansıtan gülme, ağlama, korkma, şaşırma, kızma vb. gibi davranışsal/duygusal dışavurum ifadelerinden hareketle somutlaştırılır. İnsanın duygusal ve davranışsal konumu açısından karşılaştığı değişikliklere verdiği tepkileri somutlaştıran bu duygusal/davranışsal ifadelerin ortak niteliği, her birinin kendine has ve insan yüzüne ait birtakım fizyolojik 'görsel' biçimlerle dışa vurulmasıdır. Örneğin, bir kişi kızdığı anda kaşları çatılır ve yüz kasları gerilir. Şaşırıldığında, muhtemelen gözler iri iri açılır. Ağlama esnasında yüz buruşturulur. Gülmede ise, ağız kulaklara doğru genişleyen bir hat doğrultusunda tüm çehreye yayılır.

Gülme, belki de gündelik hayatta en çok başvurulan reaksiyon şeklidir. Birçok kişi her gün ağlamaz, kızmaz veya şaşırmaz. Fakat muhtemelen, günün bir anında gülümser. Bu, gülme eyleminin kapsadığı nedenlerin genişliğiyle ilgilidir. Büyük oranda doğrudan doğruya gülünç veya komik bir durumla bağlantılı olmakla birlikte; ironik olarak, alay etmek için, sinirden ve hatta kötülükten alınan zevk için de gülünebilir. Öyleyse, gülme olgusuna içkin iki temel nitelikten bahsedilebilir. Bunlardan biri, gülmenin birçok insani duygu durumuna ilişkin bir ifade olduğu, diğeri ise öncelikle gülünç ve komik olan ile bağlantılı bulunduğudur. Bergson'un (2019, s. 5), "Sadece gerçek anlamda insani olan şeyler için gülünçlükten bahsedilebilir" yargısı da bunu doğrular niteliktedir.

Tarihsel süreçte insanın ne olduğu üzerine yapılan tanımlamalar da gülme eylemi ile kesişir. Genellikle insanın hayvanla arasındaki farklılıklardan yola çıkan bu tanımlamaların en meşhurlarından biri, insanı 'düşünen, sosyal ve politik' bir canlı olarak tanımlayan Aristo'nunkidir.<sup>1</sup> Onun görüşlerinin analizleriyle ünlenmiş Alman rahip Notker Labeo ise insanı, "akıllı (konuşabilen) hayvan, ölümlü ve gülmeye muktedir bir hayvan" (Labeo'dan aktaran Şentürk, 2016, s. 12) biçiminde tanımlar. Görüldüğü üzere, Labeo, Aristoteles'in belirlemelerine insanın en ayırıcı niteliklerinden biri olan gülmeyi de eklemiştir.

Felsefi tanımlamaların yanı sıra, tarihsel ekseninde gülme eyleminin sıkça kendini gösterdiği alanlardan birisi de, sinemanın çok daha öncesindeki çağlara dayanan karakterler/kahramanlar üzerinden öykü anlatma geleneğidir. Dünyadaki tüm kültürlerde, görüntüden evvel sözlü/yazılı hikâye anlatıcılığı gelişmiştir. " [...] sinema öncesi dönemlerde; serüven, masal, hikâye, anı anlatıp dinlemek insanların başlıca eğlence, bilgi edinme, haber alma ve başka yaşantıları deneyimleme aracı" (Asiltürk, 2014, s. 43) olarak işlev görmüştür. Bu türden kadim anlatılarda gülme eylemi, gülünç kısımlarda dinleyicinin verdiği insani tepki olmanın yanı sıra, bizatihi kurmaca karakterlerin öyküsel yolculuklarında karşılaştıkları bazı durumlar karşısındaki reaksiyonları olarak da ortaya çıkar.

Özellikle 'kurgusal' öyküler söz konusu olduğunda, karakterlerin anlatıdaki olay örgüsünün yarattığı dramatik çatışmalar doğrultusunda belirli bir dönüşüme uğraması kaçınılmazdır. En eski kurgusal anlatı kalıpları, Yunanca *mythos* (hikâye, anlatı) kelimesinden türeyen ve bazı ritüel/efsaneleri temel alan mitlerdir. Mitolojik hikâyelerden günümüze

1 Bkz. (Aristo, 1987, s. 61 ve 112)

dek gelmiş en yaygın öyküleme kalıplarından biri ise, trajedi veya trajik anlatıdır. Campbell'in (2013, s. 41) ifadesiyle "tam olarak mitolojinin parçası" olan trajedide olaylar, "fiziksel değil, psikolojik zaferleri temsil ederler". 'Psikolojik zafer' belirtiminin insani boyutunu açıkça imlediği trajik kahramanın mücadeleleri, fiziksel olduğu kadar manevi boyut da içerir. "Grek tragedyasındaki genel çatışma, kişilerin arasında olmaktan ziyade bireylerin (kahramanların) içindedir. Muhtemelen bu yüzden trajedi, modern düşünce üzerinde bu denli güce sahiptir" (Boas, 1955-1956, s. 12). Bu ifadeden hareketle yorumlandığında, modern çağın düşünce, yorum ya da tespitlerini görsel imgelerle aktarabilen sinema sanatında trajik anlatı kalıplarına sıkça başvurulması şaşırtıcı değildir. Yakın dönemden; *Gone Girl* (Kayıp Kız, David Fincher, 2014), *The Killing of a Sacred Deer* (Kutsal Geyiğin Ölümü, Yorgos Lantimos, 2017), *The Tragedy of Macbeth* (Macbeth'in Trajedisi, Joel Coen, 2021) gibi örnekler, bunu doğrular niteliktedir. Gülme/kahkaha davranışına doğrudan doğruya başkarakterin ayırıcı bir niteliği olarak yer veren *Joker* (Todd Phillips, 2019) filmi de, kahramanın öyküsel yolculuğu açısından trajik formu kullanan bir anlatıya sahiptir.

Bu çalışma, *Joker* filmi bağlamında; gülme/kahkaha davranışı ile ana karakterin öyküsel dönüşümündeki kritik noktalar arasında ne gibi bağlantıların bulunduğu, ana karakterin trajik kahraman (veya anti-kahraman) olasılıklarıyla ne denli örtüştüğü, anlatının trajik öykü formunun modern bir versiyonu olup olmadığı gibi sorular ekseninde yanıtlar bulmayı amaçlamaktadır. Metodolojik bakımdan, " (...) alguların ve olayların doğal ortamda, gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma" (Yıldırım & Şimşek, 1999, s. 18) şeklinde tanımlanan niteliksel analiz yöntemi takip edilerek, kuramsal mahiyetteki açıklamaların ardından filmin görsel ve anlatısal evreni dâhilinde niteliksel okumalar yapılacaktır.

## **Gülme: Tanım ve Kapsam**

Yaygın söylem uyarınca; mutluluk ve sağlıkla bağlantılı bir haz göstergesi olan gülme, insana has ve fizyolojik açıdan vücudun algılama sonrası verdiği 'otomatik' bir reaksiyondur. İnsanların kültürel dünyasıyla hayvanların doğasal dünyası arasına net bir sınır çeken bu söylem, gülmenin refleksif olarak haz ve mutlulukla ilişkili yönüne odaklanır. Bundan ötürü, gülmenin ansiklopedik karşılıkları genelde bu minval üzerinden tanımlanır. Örneğin, 'gülmek' fiili ilk anlamıyla, "İnsan, hoşuna veya tuhafına giden olaylar, durumlar karşısında, genellikle sesli bir biçimde duygusunu açığa vurmak," ikinci manasıyla ise, "Mutlu, sevinçli zaman geçirmek,

eğlenmek, hoşça vakit geçirmek"<sup>2</sup> şeklindedir. Klasik bir tanımlama ile gülmenin, mutluluk hazzıyla ilişkili, çoğunlukla sesi de içeren ve insan yüzüne ait kasların hareketiyle meydana gelen 'görsel ve işitsel' bir dışavurum ifadesi olduğu (Bkz. Smadja, 2013, s. 13) söylenebilir. Görüldüğü üzere, geleneksel söylem 'bilimsel' yönden diğer mimiğe dayalı ifadeler gibi gülmeyi de; insana özgü, evrensel ve beden sinir sisteminin dışsal uyaranlara karşı refleks/motor tepkilerinin karmaşık düzeneğinin bir neticesi olarak ele alır. Bu anlayış bakımından gülme eylemi, "mimik, ses çıkarma ve bunlara eşlik eden değişken bedensel duruş ve jestler"<sup>3</sup> olmak üzere üç parametreye sahiptir.

Ayrıca, her ne kadar insana özgü evrensel niteliği değişmez olsa da, gülmenin çeşitli toplumsal/kültürel öğrenmelerle şekillenen boyutları da vardır. Farklı toplumsal/kültürel bağlamlar, farklı 'gülünç' unsurları açığa çıkarır. Gülmenin ancak bireysel aklın "diğer akıllarla ilişki halinde" olduğunda meydana geleceğini, dolayısıyla da "yankılanmaya ihtiyaç duyduğunu" belirten Bergson (2019, s. 7), "Gülmeyi anlamak için onu ait olduğu doğal ortamına, yani toplum içine yerleştirmek gerekir" demektedir.

Buradan hareketle toplum-birey ilişkisi bağlamında ele alındığında psikolojik bakımdan gülme eylemi, tıpkı *Joker* filminde olduğu gibi, herhangi bir bireyin toplumsal düzene uyumsuzluğunun göstergesi işlevini de üstlenebilir. Böylesi bir konumda gülme, uyumsuz bireyin psikolojik yönden takındığı bir çeşit oyunbaz tavrın tepkisine dönüşür. Bireyin varoluşsal manada kendisini çelişkide duyumsamasının "ancak gülmeye karşılık bulabilecek bir bunalıma dönüşebildiğini" belirten Plessner, bu durumun, "[...] nihai anlamda, insan varlığının ikilemelerine ve dolayısıyla oluşan sorunların çözümünün imkânsızlığına bir tepki" (Plessner'den aktaran Şentürk, 2016, s.106) olarak meydana geldiğine işaret eder.

Görüldüğü üzere, gülmenin mutluluk ile ilişkisi her zaman kesin değildir. Gülme, azımsanmayacak derecede mutluluk ile tezat görünen başka duygu durumlarının dışavurumu olarak ortaya çıkabilir. "Aslında, geleneksel olarak duygusal bir yüz ifadesi gibi algılanan gülme eylemi; temel olarak öncelikle mutluluk ve hazzın, fakat aynı zamanda saldırganlık ve sıkıntı gibi başka duygusal mesajların da iletildiği sözsüz bir iletişim şeklidir" (Smadja, 2013, s. 10). Bu bakımdan değerlendirildiğin-

2 Bkz. (Türk Dil Kurumu Sözlüğü)

3 Bkz. (Smadja, 2013, s. 45-47)

de gülmek, ilk akla gelen anlamının ötesinde muğlak bir ifade biçimine dönüşür. Dolayısıyla, gülmenin geleneksel/bilimsel tanımlarını aşan toplumsal, kültürel, psikolojik ve varoluşsal felsefi yönleri bulunduğu açıktır.

### **Gülmenin Şiddeti ve Çelişkisi: Kahkaha ve İroni**

Kahkaha, ilk elde 'gülmenin şiddetli bir biçimi' olarak tanımlanabilir. Bununla birlikte, bazı farklı nitelikleri de mevcuttur. "Gülümsemenin gör-sel, kahkahanın ise işitsel" olduğunu vurgulayan Eagleton'a göre (2020, s. 14) kahkaha, " [...] neşeli, kinayeli, şakacı, kötü niyetli, dostça, hain, komik, kibirli, asabi, müsterih, küçümseyen, bilgili, mağrur, şehvetli, pimpirik, mahcup, histerik, sempatik, havai, saldırgan veya acı" gibi bir dizi duygusal tutum sergileyebilir. Dolayısıyla kahkahayı, birbiriyle zıt görünen birçok veçhesi olan bir çeşit 'beden dili' olarak tanımlamak yanlış olmaz.

Bu doğrultuda, gülme eyleminin sadece mutluluk hazzından ileri gelmemesine benzer biçimde, kahkaha da her zaman gülünç (komik) olandan kaynaklanmamaktadır. *Joker*'de sıkça betimlenen ve kesif bir ümitsizliğin neden olduğu acı dolu kahkahalar bu bağlamda yorumlanabilir. Smadja'nın (2013, s. 18), " [...] tehlikeli olan kahkaha; sosyal kuralları altüst ettiği gibi, [...] daha ziyade çirkinlikle ve şaklabanların, delilerin, kötülerin ve kölelerin boyun eğmesiyle ilgilidir" şeklindeki değerlendirmesi, filmin anlatısında belli bir noktaya kadar ana karakter Arthur Fleck'in kahkahalarının psiko-sosyal yapısındaki çelişkili görünümle örtüşür.

Varoluşsal boyut taşıyan söz konusu çelişki, insanın 'insan olmak' kabiliyeti ve fırsatlarıyla buna izin vermeyen toplumsal/kültürel düzen arasındaki gerilimden kaynaklanır. İnsan, içinde bulunduğu dünyanın güçlerine karşı mücadele içindedir. Böylesi bir konumda, " [...] insanın dünyada herhangi bir zamanda ve mekânda bulunuşu, pozisyonunu belirsizleştirmekte, kendisini ve evi olarak kabul ettiği dünyayı bir yandan sınırlarken, mahremleştirirken ve anlamlı kılarken, öte yandan sınırları kaldırmakta, yabancılaştırmakta ve anlamsızlaştırmaktadır" (Şentürk, 2016, s. 109). Bahsi geçen bireysel durumdaki yaşamsal çelişkiler, gülmenin ve kahkahanın taşıdığı varoluşsal boyutlar aracılığıyla görünür kılınabilir. Çünkü " [...] gülmek aynı zamanda yaşam süreçlerinin/ölümcül süreçlerin karşıtlığından oluşan insan varoluşunun temel dramında rol oynar" (Smadja, 2013, s. 130). Dolayısıyla, bireyin dünyadaki varoluşsal konumu ile gülmenin/kahkahanın içkin yapısı arasında çelişkili doğalarından ötürü bir benzerlik mevzubahistir.

Bu durum, esasen gülmenin/kahkahanın zıt duygusal tepkileri

dışa vurabilme becerisinden kaynaklanır. Fakat yine de, gülmenin/kahkahanın varoluşsal insani konumlarla ilişkisinde görülen tezat unsurların birlikteliğini açıklamakta daha kapsayıcı bir kavrama başvurulabilir. Bu kavram, teoriden ziyade pratiğin içinde anlaşılır olan ironidir. Sanatın hemen her dalında olduğu gibi, sinemada da sıkça kullanılan ironi, yapısı gereği tezatlıkla alakalıdır. Kavramı "kendini ifade etmenin bir yolu" olarak tanımlayan Jankelevitch'in aktarımıyla (2019, s. 46), "İroni, *allegoria* kelimesinin temel anlamıyla *kinaye* olarak, daha doğrusu *pseudologia* (yalancılık) olarak adlandırılabilir, zira bir şey düşünürken, kendince başka bir şey söyler". Gülme/kahkaha davranışının ironik sunumu, onun mutluluk/neşe/huzurun karşıtı olarak; öfkeli, acılı, bazen de hastalıklı, yani patolojik yanını ortaya koyabilir.

### **Gülmenin Patolojisi**

Sanatsal yaratımlarla ilgili değerlendirmelerde yararlanılan birtakım terim veya kavramlar, bazen birbiriyle ilgisiz gibi görünen alanlardan ödünç alınabilir. Bu, büyük ölçüde dilbilimin kapsayıcı niteliğinden dolayıdır. Bu terimlerden biri olan patoloji, esasen tıp bilimine aittir. Bu bilimde, "Patoloji, 'pathos' ve 'logos' kelimelerinden oluşur. Eski Yunan dilinde 'pathos' hastalık, 'logos' bilgisi anlamına gelir. 'Hastalık bilimi' anlamına gelen patoloji tıpta bir uzmanlık alanıdır" (Kaplan, 2018). Psikiyatri/psikoloji alanlarında kullanılan biçimiyle ise bu terim, beklenmeyen ve genellikle normalin dışında birtakım bozuklukları ifade eder. Bu alanlardaki kullanımıyla psikopatoloji, 'normal dışı davranış' şeklinde tabir edilir. Önemli duygusal değişiklikler, işlevsellikte bozulma durumları ile ilişkilidir. Bireyin kişilik özelliklerinin psikopatolojik olup olmadığı konusundaki kıstaslar; uyumsuz davranışın niteliği ve şiddeti, duyguları ifade ve kontrol edebilme, gerçeklik algısı, sosyal ilişkilerle baş edebilme ve acı çekme şeklinde listelenebilir (Bkz. Butcher & Mineka & Hooley, 2020, s. 35-38). Terim, gülme ya da kahkahanın psikolojik bakımdan yorumlanması için de kullanılabilir. Gülme, aşağıdaki ölçütlerin bir ya da birkaçına sahipse patolojiktir;

-Şiddeti ve süresi tetikleyici uyarılarla karşılaştırıldığında özellikle bir 'özgünsüzlük' yaratabilecek şekilde ölçüsüz ve oransızdır.

-'Kontrolsüz' ve 'önlenemez'dir. Bir önceki özelliğe bağlı olarak bu deli gülüşü doğurur. [...] komik olmayan bir durum esnasında hatta gülmenininkine ters doğaya sahip bir bağlamda, yani acı, üzüntü, öfke yaratabilecek durumlarda uygunsuz olarak meydana gelir. Bu yüzden



durumla uyumsuzluk yaratarak 'uyumsuz' olacaktır.

-Nedensizdir ve meydana geliş yerinde fark edilen, tanımlanabilen herhangi bir tetikleyici uyarandan bağımsız görünür. O halde gülen kişinin ruhsal dünyasından ileri gelecektir! (Smadja, 2013, s. 63).

Gülme olgusunun patoloji terimi temelindeki bu sınıflaması, herhangi bir filmsel karakterin bu olguyu içeren davranışlarının psikolojik ve varoluşsal felsefi tahlilinde de işlevseldir. Bu düşünsel çerçevede, *Joker* filmindeki gülme/kahkahanın sinemasal temsilleri patolojik boyutları irdelenerek yorumlanabilir. Başkarakter Arthur Fleck'in önlenemez kahkahaları yukarıdaki kıstaslar ekseninde değerlendirildiğinde, açıkça psikopatolojik nitelikler gösterir. Çevresine karşı zaman zaman şiddetlenen uyumsuz davranışlar sergileyen Arthur, yerli yersiz ortaya çıkan kahkahalarıyla imlenen duygularını ifade ve kontrol edebilme düzeyindeki zaaftan mustarıptir. Kahkaha esnasında bedenini de kontrol etmekte güçlük çeker. Onun bu vaziyeti, "Keder, şiddetli acı, aşırı korku veya kör öfke gibi, gerçekten de şamatalı kahkaha, beden bir anlığına kontrolden çıktığında, fiziksel özdenetimi de yitirir, bizler de bebeğin koordinasyonsuz durumuna dönmüş oluruz. Bu tam anlamıyla bedensel bir kargaşadır" (Eagleton, 2020, s. 15) ifadesine uygun düşer. Gerçeklik algısı zedelenmiştir. Sosyal ilişkileriyle sağlıklı şekilde baş edemez ve manevi acısı gündelik rutini haline gelmiştir. Bu belirtileriyle Arthur, zorunlu biçimde içinde yaşadığı toplumsal bütünlüğün bir tür arızası gibidir. Bedensel olduğu kadar, ruhsal manada da sağlıksızdır. Onun kahkahaları, söz konusu belirtilerin en sarih şekilde dışsallaştığı görünümüdür.

Bununla beraber, Arthur'un toplumsal ortamda bir nevi tehlike çanı niteliğindeki bu tuhaf özelliği, aynı zamanda onun karakter dönüşümünün bir işareti anlamına da gelir. Anlatının kuruluşu ve kahramanın öyküsel yolculuğu açısından ele alındığında; hikâyenin başlarındaki istemsiz kahkahalarına çaresizlik, hüznün ve gözyaşları eşlik eder. " [...] gülme hazzının trajik acıma duygusuyla birlikte olabileceği" (Pirandello'dan aktaran Şentürk, 2016, s. 80) yorumunu doğrular biçimde, bu bölümlerde gülme eylemi trajik bir veçhededir. Sonrasındaki kısımlarla bütüncül şekilde değerlendirildiğinde ise *Joker*'in olay örgüsü, Arthur'un trajik kurbandan trajik kahramana ve dahası anti-kahramana dönüşümüne işaret eder. Bundan ötürü, filmin niteliksel çözümlemesine geçmeden önce, trajik kahraman ve anti-kahramanın özellikleri üzerinde durmak yerinde olacaktır.

## Trajedî, Trajik Kahraman ve Anti-Kahraman

Bir kahramanın oluşturulabilmesi için yegâne koşul, o kahramanın belirli eylemler içine girebileceği bir anlatı evreni yaratmaktır. Bunun yolu da, neden-sonuç ilişkileriyle bağlanan 'kurgusal' bir olay örgüsü yaratmaktan geçer. Dolayısıyla, " [...] bir kahraman, daima ve sadece kurgusal bir anlatı üstüne kurulur" (Halldorson, 2007: s. 6). Anlatının içyapısını meydana getiren öyküsel kurulum, belirli durum ve olayların birbirine eklenildiği bir çizginin sonunda neticeye bağlanır. Genel olarak değerlendirildiğinde; "İyi olarak nihayetlenen öyküler mutlu sonla biter. Kötü anlamda tamamlanan öyküler daima trajik sonla biter" (Bonnet, 2020) şeklinde bir ayırım yapmak mümkündür.

Trajik kahraman ise, Antik dönemin kurgusal eserlerinden olan tragedya'nın başlıca unsurlarından biridir. Hatta denilebilir ki trajik kahraman, tragedyanın en karakteristik niteliği olarak öne çıkar. Bu, tragedyanın anlatı yapısından kaynaklanan bir durumdur. Genel hatlarıyla değinmek gerekirse;

Bir tragedya her şeyden önce ve ortaya çıkışından başlayarak dramatik bir yapıdır; yani tragedya, trajik kahramanı birbiriyle çelişen karşıt durumlar içinde bunaltıp savaştırır; onu oyunun öteki kahramanlarından, ister dost ister hasım olsun, ayırır. [...] Olayın gelişip bir sonuca yönleneceği sırasında her kahraman, kendi payına düşen bir psikolojik ortam yaratıp onu haliyle oyunun iklimiyle bütünleştirir. [...] Böylece tragedya'daki baş olay ilerledikçe seyirci oyunla daha da çok içselleşir ve şu gerçeği anlar: Oyunun kahramanı artık kendisidir (Bonnard, 2006, s. 13-14).

Görüldüğü üzere, sinemasal anlatıya benzer biçimde, tragedyalardaki kahraman izleyicilerin kendisiyle özdeşleşebildiği formda sunulur. Anlatının çatışmalara dayalı olması bakımından da iki mecra arasında benzerlik söz konusudur. Tragedyanın 'trajik' düzenini, karşıtlıklar ve çatışmalar meydana getirir. Trajik kahraman, tragedyanın çatışmalarla örülü dünyasında yalnız olarak tüm eylemlerinin sorumluluğunu almak durumundadır. Trajik kahraman açısından bu, isteğe bağlı bir şey değil, zorunlu bir yönelimdir. Çünkü "Trajedinin felaketleri kendi başına ya da kadere bağlı olarak ortaya çıkmaz; onlar temel olarak kahramanın en sonunda yok oluşuna neden olacak eylemleriyle meydana gelir" (Bradley'den aktaran McAteer, 2019). Bir başka ifadeyle, trajedinin olay örgüsü, kahramanın kişisel aksiyon kararlarına bağlı olarak ortaya çıkar. Bu ise,

açık biçimde trajik kahramanın 'birey' olarak eylemlerinin sorumluluğunu taşıdığı anlamına gelir. Sinemadaki karakter dönüşümünü hatırlatan bu özellik, ona gerçek değerini vererek trajik kahramanı özgünleştiren bir unsurdur.

Öte yandan, çatışmalardan müteşekkil bir sistemde bireysel eylemlerin gerçekleştirilmesi, beraberinde kaçınılmaz bir şekilde acıyı da getirir. Söz konusu acı, tragedya kahramanının dönüşümünde itici güç olarak işlev görür. Bu yönüyle, "Trajik acı, 'aktif karakterlerin bütünüyle kendi eylemlerinin sonucu olarak yaşadıkları bir şey'dir" (Williams, 2018, s. 61). Trajik acı, kahramana salt ıstırap vermekten ziyade, olan biteni sorgulamasına olanak vererek onu bilinçlendirir ve aksiyona sevk eder. Bu, kahramanın toplumsal sınıfından bağımsız 'insani' bir bilinçtir. Çünkü "[...] trajik acı, belirli bir sosyal statü gerektirmez (Hall'dan aktaran McAteer, 2019). Bundan ötürü, tıpkı annesiyle son derece yoksul ve zor şartlarda yaşayan *Joker*'deki Arthur Fleck gibi sıradan insanlar da trajik kahraman olabilir.

Birçok tragedyada temeli atılıp bugüne gelene dek belirli ahlaksal değerler ekseninde standartlaştırılan trajik kahraman, zaman içinde kısaca 'kahraman' olarak adlandırılan ana karakter tipinin kökenine de işaret eder. Sinemasal anlatıların temel taşlarından biri olan kahraman, genellikle olumlu özelliklerle donatılmıştır. "Sinemada 'kahraman', genellikle kurtuluş getiren, pozitif yönde değişimi harekete geçiren ve baskı ya da acıyı dindirme işlevi görendir. O, çoğu zaman, merhamet ve cesaretin yanı sıra, duygusal, fiziksel ve ahlaki güç gibi bir kahramanın geleneksel olumlu niteliklerine sahiptir" (Fitch, 2005). Klasik kahramanların eylemleri, kendilerine haiz olan yüksek bir yaradılış/mizaç tarafından harekete geçirilir. "Bu daha yüksek mizaç, kahramana olumsuz durumların üstesinden gelebilmesi ve daha yüksek bir varoluş konumuna gelebilmesi için gereksindiği yaratıcı enerjilere erişebilmesini" (Bonnet, 2020) sağlar.

Arketipleri tragedyalarda bulunan karşıt karakter tipi ise 'anti-kahraman' olarak adlandırılır. "Anti-kahraman, insanların sıklıkla 'kahramanlık' ile ilişkilendirdiği niteliklerden yoksun olandır" (Kane, 2021). Yaradılış bakımından anti-kahraman, kahramanın karşıt noktasında konumlanır. Ahlaki değer skalasında daha düşük mizaç özelliklerine sahip olduğundan, insanın hayvani yanıyla ilişkilendirilir. Salt dünyevi şeylerle bağlantılı ve İd'in tatminine yönelik libidinal ihtiyaçlar anti-kahramanın temel konusudur. Bundan ötürü saldırganlık, kötülük, acımasızlık, bencillik, hırs gibi bir dizi 'onaylanmayan' özelliğe sahiptir (Bonnet,

2020). Anti-kahraman mutsuzdur. Anti-sosyaldır. Rahat ve huzur yerine, çatışma ve mücadele arayışındadır. Uzun bir yaşamın değil, görkemli bir ölümle nihayetlenecek şaşalı bir hayatın peşindedir. Bununla birlikte, çoğu anlatıda anti-kahraman, insanın doğal çelişkilerine daha uygun düşen derinliğe sahip olarak sunulur. Çünkü o, bize varoluşumuzun muğlak moralitesini hatırlatır ( Fitch, 2005). Tragedya ve sinema tarihi; Oidipus, Macbeth, Othello, Faust, Dracula vb. gibi birçok akılda kalıcı anti-kahramanla doludur.

Tragedya ve sinemadaki birçok örneğin tarihsel olarak kanıtlandığı diğer bir nokta ise, kahraman ile anti-kahraman arasındaki ayrımın her zaman net olarak ortaya konulmadığıdır. Ana karakterin ahlaki konumunun belirsiz görüldüğü ve kahraman ile anti-kahraman arasında gidip geldiği birçok anlatı mevcuttur. Böylesi anlatılarda, " [...] trajik karakter ne tamamıyla iyi ne de tümüyle kötüdür ve onun çöküşüne trajik bir zayıflık neden olur" (Aristo'dan aktaran Elton, 2006). Tarihsel olarak, arketipik kahraman ile anti-kahraman arasındaki farkın her zaman net olmadığını belirten Fitch de (2005), söz konusu muğlak konumu "hibrid" olarak tanımlar. Bunun da ötesinde, tüm anlatıyı taşıyan ve doğrudan doğruya anti-kahraman olarak nitelenebilecek başkarakterlere de sıkça rastlanır. Öykünün direkt biçimde 'kötü' karakterler hakkında olduğu böyle anlatılardaki başkarakterler, doğal olarak anti-kahramandır ve onların 'kötü olma süreçleri'ni seyreden izleyici, sinemanın teknik özdeşleşme yöntemleri aracılığıyla bu karakterlerle özdeşim kurar.

Trajik anlatıya uygun öyküsel yapıya sahip kimi filmlerde ise, başta 'iyi' ya da en azından seyircinin özdeşim sempatisini kazanabilecek ölçüde 'kahraman' niteliklerini taşıyan başkarakter, ilerleyen bölümlerde bu olanaklarını yitirerek anti-kahramana dönüşür (Bonnet, 2020). Diğer yandan, genel geçer ahlaki değerlere göre 'olumsuz' yöne doğru görünen bu tür bir dönüşüm, karakterin kendisine ilişkin son derece 'olumlu' bir anlam da taşıyabilir. Örneğin, Kane'e göre (2021), "Yolculuğunun sonunda, anti-kahraman katlandığı tüm mücadeleler neticesinde daha tam, daha mutlu ve daha bütüncül bir kişiye dönüşür". Bu, tam da *Joker* filmindeki Arthur Fleck'in 'katlandığı tüm mücadeleler neticesinde' meydana gelen dönüşümüne denk düşen bir ifadedir. Onun karakter özellikleri ve duygu durumu, anlatının sonunda başındakinden çok farklı bir noktaya gelir. "Kendisine dayatılan zorunluluğu karakteriyle yoğuran ve karakterinden dolayı onu isteyerek sahiplenen" (Vernant & Naquet, 2012, s. 53) trajik bir karakter olarak Arthur, kendi bireysel dünyasını aşan sistemsel güçlerle

mücadele ederek finalde bir anti-kahramana dönüşür.

Bu anlamda, gülme olgusunun patolojik boyutlarını bir karakter niteliği olarak kullanan *Joker* filmi, aynı zamanda "kahraman ve anti-kahraman, çağdaş Amerikan sinemasında ortaya çıkmaya devam etmektedir" (Fitch, 2005) önermesinin güncel bir örneğidir. Buraya kadar aktarılan teorik bilgiler doğrultusunda ele alındığında filmin başkarakteri Arthur, bir yandan gülme fenomeni ve bu fenomenin patolojik/ironik yönleriyle ayrılmaz bir bağlantı halindeyken, diğer yandan anlatsal bağlamdaki çatışmalarla girdiği ilişki bakımından trajik bir anti-kahraman konumundadır. Bundan ötürü, film ve ana karakter bu kuramsal temelde analiz edilecektir.

### **Gülme Fenomeni Çerçevesinde Joker Filminde Trajik (Anti-) Kahraman**

Senaryosu yönetmen Todd Phillips ve Scott Silver tarafından yazılan *Joker*, zenginlerle yoksullar arasındaki uçurumun günden güne yükseldiği ve sosyal problemlerin çığ gibi büyüdüğü kaotik Gotham şehrinde geçer. Annesiyle dar gelirlili bir hayat süren başkarakter Arthur Fleck (Joaquin Phoneix) ise, ucuz komedyenlerin çeşitli etkinlikler için kiralandığı bir firmada çalışmaktadır. Kontrol edemediği kahkaha krizlerinden mustarip ve asosyal biri olan Arthur, bir mağaza açılışında palyaço maskesiyle komiklikler yaparken bir grup sokak çocuğu tarafından dövülür. İş arkadaşlarından Randall (Glenn Fleshler), ona bir silah verir ve kendini koruması gerektiğini söyler.

Sonraki sahnede, hastanedeki çocukları eğlendirmeye giden Arthur, cebindeki tabancayı yanlışlıkla yere düşürür. Bunun üzerine patronu Hoyt (Josh Pais), onu işten kovar. Psikolojik yönden zaten sorunlu olan Arthur iyice içine kapanır. Tek eğlencesi televizyonda Murray Franklin'in (Robert DeNiro) talk-şovunu izleyip bir gün onun gibi ünlü bir komedyen olmayı hayal etmektir. Annesi Penny (Frances Conroy) ise, Arthur'un babası olduğunu söylediği şehrin zenginlerinden Thomas Wayne'e (Brett Cullen) mektup yazmayı takıntı haline getirmiştir. Hiçbir yanıt alamadığı bu mektuplarda kendisi ve oğlu için yardım ister.

Ardından Arthur, metroda etrafa musallat olan üç borsacı genç adamı tabancasıyla vurur. Bu olay, zaten gergin olan şehirdeki öfke patlamasının fitilini ateşler. Her yerde protestolar başlar. Bu sırada Arthur da, basit bir barda sahneye çıkar fakat kontrolsüz gülme problemi nedeniyle başarısız bir performansla imza atar. Yine bu bölümlerde, komşusu

genç kadınla sevgililik benzeri bir ilişki kurar. Sonrasında Arthur, bir film gösterimi esnasında Thomas Wayne ile konuşarak ona babası olduğunu söyler. Wayne ise, bu hikâyeyi 'kaçık' annesinin uydurduğu, zaten aslında Arthur'un da evlatlık olduğu cevabını verir. Eve dönüşünde Arthur, bayılan annesinin görevlilerce ambulansa taşındığını görür. Hastaneye gider. Bu sırada iki dedektif ona metrodaki cinayetlere dair sorular sorar. Onlara kaçamak yanıtlar verir. Annesine refakat ederken hastane kayıtlarında kendi çocukluğu ile ilgili belgelere ulaşır ve Thomas Wayne'in dediği gibi evlatlık olduğunu görür. Odaya geri dönüp annesini yastıkla boğarak öldürür.

Sonraki sahnede, Arthur'un komşusuyla yaşadığı ilişkinin tamamen hayali olduğu ortaya çıkar. O sadece zihninde bunu yaşamıştır. Ardından Murray Show'dan bir görevli telefon ederek Arthur'un ucuz kulüpte yaptığı şovun görüntülerini izlediklerini ve Murray Franklin'in onu şovuna çağırdığını söyler. Takip eden sekansta iş yerinden arkadaşları Randall ve cüce Gary (Leigh Gill) annesinin ölümü dolayısıyla taziyeye gelir. Arthur, tabanca olayı yüzünden hınçlı olduğu Randall'ı makasla vahşice öldürür. Gary'nin gitmesine ise izin verir. Murray'ın şovuna katılmak için evden çıktığı gün, iki dedektif Arthur'un peşine takılır. Arthur, protestocularla dolu metroya kaçar. Dedektifler kalabalık protestocularca linç edilirken Arthur alaycı şekilde güler.

Programda Murray Franklin, bir kez daha Arthur'un başarısız performansı üzerine şakalar yapar. Sonrasında da Arthur'u davet ederek ondan bir espri yapmasını ister. Fakat Arthur'un esprisi herkes tarafından 'uygunsuz' bulunur. Konuşmanın ilerlemesiyle Arthur, metrodaki üç genci öldürdüğünü canlı yayında itiraf eder. Kendisinin görüntülerini sürekli yayınlayıp dalga geçmekle suçladığı Murray'i de kafasından vurup öldürür. Polisler Arthur'u hapisaneye götürürken bir kamyon, polis otosuna çarpar ve televizyonda olanları izleyip onu 'isyanın doğal lideri' kabul eden taraftarları Arthur'u arabadan çıkarır. Arthur baygın halde yatarken, bir başka yerde bir protestocu Thomas Wayne ve karısını öldürür. Onların ölümüyle eşzamanlı olarak kendine gelen Arthur, taraftarlarının tezahüratları eşliğinde kollarını havaya kaldırarak onları selamlar. Finalde, bir sosyal psikiyatr ile konuşan Arthur, Thomas Wayne'in öldüğü düşüncesini kafasından geçirirken kontrolsüz gülme nöbetlerinden birine daha yakalanır. Film sona erer.

Görsel estetiği 1970'ler atmosferini çağrıştıran *Joker*, bu yönüyle *Taxi Driver* (*Taksi Şoförü*, Martin Scorsese, 1976) ile açık bir görsel ton

benzerliği barındırır. İki anlatı, başkarakter düzeyinde de yakınlık taşır. *Joker*'in Arthur'u ile *Taxi Driver*'in Travis'i arasında psikolojik durum, asosyallik, karşı cinsle ilişkilerde başarısızlık, şiddete başvurma vb. gibi konularda pek çok ortaklık mevzubahistir. McAteer'in *Taxi Driver* ile ilgili, "Finalde gazeteler Travis'i bir 'kahraman' olarak selamlarlar fakat seyirci, onun ciddi derecede dengesiz olduğunun farkındadır" (2019) ifadesi de, iki başkarakter arasındaki eylem/ruh hali yakınlığına işaret eder. *Taxi Driver*'da Travis'i oynayan Robert DeNiro'nun *Joker*'de Murray Franklin rolü için seçilmesi de ilginç bir noktadır.

*Joker*'de Arthur'un ilk görüntüsü, ayna karşısında palyaço makyajı yaptığı anlarla verilir. Bu sahnede Arthur, yüzünü gülme, üzülmeye, ağlama gibi duygu durumlarını yansıtacak şekilde çeşitli ifade biçimlerine sokar. Bu açıdan filmin açılışı, aynadaki imgesi üzerinden karakterin içsel karmaşasını aktarır. Arthur'un kişiliğinde varoluşsal bağlamda problem vardır. Hayatın düzenine karşı bir arayış içindedir. Sahnenin sonunda, parmaklarıyla ağızını yanaklarına doğru çekip suratında zoraki bir gülme ifadesi oluşturur. Bu esnada gözünden akan bir damla yaş yanağından süzülür. Dolayısıyla onun durumunda gülme eylemi, "umutsuzluğun yol açtığı acıklı gülmelerin" (Lipps'ten aktaran Şentürk, 2016, s. 79) bir örneği olmanın yanı sıra, bir savunma mekanizması işlevi görür. Çünkü gülme, "[...] kişinin inkâr etmek ya da 'tersi mimik' ile reddetmek için kendini zorladığı katlanılmaz ve acı verici duygulanımlara karşı bir savunma süreci de olabilir" (Smadja, 2013, s. 130). Tüm boyutlarıyla ele alındığında *Joker*'in açılış sahnesi, Arthur'un film boyunca taşıdığı ruh halinin görsel temsil olarak özeti niteliğindedir.

Bu sahnedeki anlamsal içerik, karmaşık bir içsel dünyaya sahip olan Arthur'un neden komedyenliği seçtiğine dair de açıklayıcıdır. "Gülücün temelinde daima rahatlama eğilimi olduğunu" söyleyen Bergson'a göre (2019, s. 126), "Bir defa bu yol tutturuldu mu artık mensubu olduğumuz topluma durmaksızın, tekrar tekrar uyum sağlamaya çalışmak gereği kalmaz. [...] Nihayet oyun oynayan birinin tavrı benimsenir". Arthur da, varoluşsal karmaşasından kaynaklanan toplumla uyumsuzluğunu, komedyen olmaya çalışıp oyunbaz bir tavır takınarak yok saymaya uğraşır. Aynı çabaya yönelik palyaço makyajında somutlaşan suratın gülünç şekli, "[...] bize katılmış, adeta yüzün normaldeki hareketliliği içinde donmuş bir şeyi hatırlatan ifadedir" (Bergson, 2019, s. 18). Dolayısıyla, aynada çehresine hangi ifadeyi vereceğini bilemeyen Arthur için palyaço makyajı, ona 'donmuş' ve sahte bir 'toplumla uzlaşma' şansı veren bir unsurdur.

Sonraki bölümde Arthur, sosyal hizmetler bünyesinde rutin psikolog görüşmesinde gülümsemektedir. Bu görünüşte mutlu ama aslında üzgün gülüş, "dışlanan aykırılık ile dışlayan hayat düzeni arasındaki oyun" (Ritter'den aktaran Şentürk, 2016, s. 105) şeklindeki ironik duruma denk düşer. 'Dışlanan' aykırılık olarak Arthur, 'dışlayan hayat düzeni' karşısında gülme eylemi ile oyun oynar. Ardından Arthur, karmakarışık yazılarla ve pornografik resimlerle dolu günlüğünü psikoloğa uzatır. Psikolog rastgele açtığı bir sayfada, *'Umarım ölümüm hayatımdan daha değerli olur'* cümlesini okur. Bu ifade, Arthur'un varoluşsal ümitsizliğini yansıttığı gibi, filmin ileriki bölümlerinde onun hem somut hem de sembolik düzeyde öterek Joker'e dönüşmesine dair bir ön-ıpuca anlamına gelir.

Sonraki sahnede halk otobüsündeki Arthur, önünde oturan küçük çocuğa komik yüz ifadeleri yapar. Bundan hoşlanan çocuk gülmeye başlar. Annesi ise Arthur'u tersler. Bunun üzerine Arthur şiddetli bir kahkaha krizine girer. Korkunç bir öksürük nöbetine tutulmuşçasına tüm bedeni kasılarak kahkaha atar. Yolcular memnuniyetsizce ona bakarken Arthur, zorlukla çocuğun annesine bir kart uzatır. Kartta; *'Güldüğüm için başışlayın. Ben hastayım. O anki ruh haline uymayan ani, sürekli ve kontrol edilemeyen gülmeye sebep olan bir hastalık. Beyin hasarı veya belli nörolojik hastalıkları olan insanlarda görülüyor'* yazmaktadır. Arthur'un gülme/kahkaha davranışının kaçınılmazlığıyla ilgili fiziksel boyutu ortaya seren bu açıklama, aynı zamanda, onun bu davranışla nasıl toplumsal kuralların dışına atıldığını da imler. Kahkaha olgusunu " [...] simgesel âlemin – düzenli ve anlaşılır anlam alanının anlık çöküşü veya bozulması" olarak yorumlayan Eagleton'un (2020, s. 16) perspektifinden hareketle yorumlanırsa, Arthur'un topluma göre 'dışarlıklı' konumu, önleyemediği kahkahaları ile kendini 'dışarı' vurur. Toplumsal kuralların, sosyal ve kültürel bütünlüğün önemli parçalarından biri olduğu göz önüne alındığında Arthur, içinde yaşamak zorunda olduğu sosyal/kültürel düzenin manevi bakımından dışında kalan arızı bir noktadadır.

Eve döndüğünde, annesi Arthur'a *'Happy'* (mutlu) diye seslenir. Ona takılan bu isimden, ironinin domestik ortamda da sürdüğü anlaşılır. Gece, TV'de Murray Franklin Show'u hayranlıkla izleyen Arthur, kendini orada hayal eder. Huzursuz benliği, illüzyonlar içinde savrulmaktadır. Peşinden gelen bölümde patronu tarafından azarlanan Arthur karşılık vermez ama hınç ve sinirle gülümser. İş yerini terk ettikten sonra çöp torbalarını hırsla tekmeler. Buradan hareketle, Arthur'un karakter dönüşümü anlamında pasiflikten aktif bir noktaya doğru yol almaya başladı.



ğı söylenebilir. Bunu doğrular şekilde, eve döndüğünde Arthur bir arzu nesnesi olarak kadın komşusuyla asansörde karşılaşır ve ilk defa onunla iletişim kurar. Basit bir konuşmayı içeren bu iletişim, çabucak anormal nitelik kazanır. Asansör arızalanıp durunca kadın, elini silah gibi yapıp şakağına dayayarak (*Taxi Driver*'da Travis Bickle'in ikonik hareketi) sanki tetiği çekmiş gibi 'puff' der. Birbirlerine gülümserler. Koridora çıktığında Arthur da aynı hareketi yaparak kadına yanıt verir. Bu hareket, aynı zamanda, Arthur'un kendini yok etmeye giden trajik serüveninin sembolik gösterimidir.

Ertesi gün işten kovulan Arthur palyaço maskesini ve makyajını çıkarmadan metroya biner. Metroda üç züppe ve sarhoş borsacı, az ötelindeki genç kadına musallat olur. Sinir bozukluğunun da etkisiyle istemsizce gülmeye başlayan Arthur'un hastalığı kaçınılmaz şekilde devreye girer ve gülüşü giderek şiddetlenerek gürültülü kahkahaya dönüşür. Bu, aslında Arthur'un az sonra ifa edeceği şiddet eylemi için bir belirti manası taşır. Çünkü " (...) gülmenin birtakım koşullar altında ortaya çıkan saldırgan, sadist boyutu da" (Smadja, 2013, s. 41) vardır. Gerçekten de adamlar sinirlenip onu dövmeye başladıktan sonra Arthur, silahını çekip üçünü de acımasızca öldürür ve koşarak gittiği evinde işlediği cinayetlerden sadistçe zevk aldığına işaret eden bir tür vecd içinde 'zafer dansı' yapar. Anlatıda önemli bir kırılma noktası olan bu üçlü cinayet öncesi Arthur'un kahkaha krizine tutulması, gülme fenomeni ile onun karakter dönüşümü arasındaki trajik varoluşsal bağlantıyı açıkça ortaya koyar.

Sakinleştiğinde, aynada kendi mağrur imgesine bakar. Yansıyan akis, filmin başında hangi ifadeyi takınacağını bilmeden gözyaşı döken çehreden farklılaşmıştır. Artan özgüveninin tetiklediği arzuyla doğrudan siyahi komşusunun dairesine gider ve kapıyı açar açmaz kadını öper. Sonraki sabah işyerindeki eşyalarını toplar ve çıkarken duvardaki '*Don't forget to smile!*' (Gülümsemeyi unutmayın) yazısındaki 'forget to' kısmını karalayarak '*Don't smile!*' (Gülümsemeyin) haline getirir. Ardından aşağı iner ve bir tekmeyle açtığı kapıdan içeri sert gün ışığı dolar. Görüntü kompozisyonu, Arthur'un dışarı çıkışını bir nevi ana rahminden çıkış/yeniden doğuşun görsel simgelenişi şeklinde okumaya olanak tanır.

Toplumsal ve içsel uyumsuzluğunu kaçınılmaz gülme/kahkaha davranışıyla dışa vuran kahraman, onu zorlayan tüm güçlere karşı trajik karakter dönüşümüne başlamıştır artık. Sonraki sahne, trajik kahramanın ipleri eline almaya kararlı olduğunu doğrular niteliktedir. Yine psikolog görüşmesindeki Arthur, '*Ben bile gerçekten var olup olmadığım*

emin değilim' der. Ardından psikoloğun kendisini gerçekten dinlemediğini, hep aynı soruları sorduğunu söyler. Ve tekrarlar; *'Tüm hayatım boyunca gerçekten var olup olmadığımdan emin değildim.'* Bir an duraksar ve ekler: *'Ama varım! Ve insanlar fark etmeye başladı.'* Arthur'un bu yargısı, şiddet yoluyla trajik yaşamının bezdirici güçlerine karşı aktifleştiğine ve varoluşsal olarak karakterinin dönüşüm sürecine delalet eder.

Sonraki bölümde Arthur, gazetede 'katil palyaço serbest' yazısını ve altındaki ağzı açık palyaço resmini görür. O da ağzını açıp kükrermiş gibi yapar. O sırada yoldan geçen arabadaki bir başka palyaço maskeli adam Arthur'a bakıp gülümser. O da gururla bakıp gülümseyerek karşılık verir. Palyaço maskesi, Gotham'ın uyumsuzlarını birleştiren bir unsur haline gelmiştir. Bunun müsebbibi, metroda palyaço maskesiyle üç borzacıyı öldüren Arthur'dur.

Annesinin babası olduğunu iddia ettiği Thomas Wayne ile yüzleşen Arthur, onun babası olmadığı bir yana, aslında evlatlık olduğunu söylemesiyle ciddi biçimde sarsılır. Annesine refakat ettiği hastane odasındaki TV'de Murray Show vardır ve Franklin Murray, Arthur'un başarısız stand-up gösterisini seyircilere izleterek dalga geçmektedir. Arthur eve geldiğinde depresyona girer. Hem aniden ortaya çıkan evlatlık olma ihtimali hem de Murray'ın onunla herkesin önünde alay etmesi, hâlihazırda sıkıntılı olan içsel dünyasını daha da negatif bir noktaya taşır.

Arthur'u tek keyiflendiren şey ise, TV'de sürekli yayınlanan şehirdeki kaos haberleridir. *"Tümüyle kaosla karşılaşan kahramanın vardığı konum" ise, "ne bu kaostan bir kaçış ne de [otantik haliyle] onun içinde var olmanın bir yolu olmadığını fark etmektir.* Bu yüzden, kahramanın rolü kaostan kendisini keşfetmektir" (Halldorson, 2007, s. 12). Gerçekten de, anlatıda Arthur'un geldiği konum, manevi acı da çekse eski ve tanıdık düzenine dair tüm unsurların ortadan kalktığı bir evreye işaret eder. Anti-kahramanlığa giden ve onu hem içsel hem de toplumsal anlamdaki 'kaosu keşfetmeye' sevk eden 'trajik' yolda 'otantik' kimliği ile ilgili bildik kalelerin hepsi birer birer düşmektedir.

Bununla ilgili en majör değişiklik, Arthur'un annesi ile alakalı 'gerçeği' keşfişidir. Evlatlık olma ihtimali zihnini kemirdiği için, annesinin geçmiş tanı kayıtlarına bakar ve gerçekten de kişilik bozukluğu ve kendi çocuğunu tehlikeye atmaktan suçlu bulunduğunu okur. Fakat dahası da vardır. Sayfayı çevirdiğinde 'evlatlık belgesi' ile karşılaşır. Raporlarda; annesinin erkek arkadaşlarından birinin evlatlık oğlunu (yani Arthur'u)

defalarca dövdüğü yazar. Bunları okurken Arthur, anlatı boyunca deneyimlediği en şiddetli kahkaha krizlerinden birine girer ve “Kahkaha hazırdır ama acıyla karışabilir” (Smadja, 2013, s. 16) yargısını doğrular biçimde, gülme/ağlama karışımı bir atak tecrübe eder. Burada bir kez daha, Arthur’un trajik karakter dönüşümünde önemli kırılma noktalarından birini gülme olgusunun imlediği görülmektedir. Annenin sembolik (sonrasında da sahici) katli öncesindeki ıstırap dolu kahkaha krizi, onun trajik kurbandan trajik kahramana doğru yönelen karakter dönüşümüne ve varoluşsal benlik inşasına işaret eder.

Arthur eve döndüğünde, bu şiddetli kriz saatlerce devam eder. Geçici bir ‘sahte’ baba sendromuna eklemlenen anne kaybı, onun zaten pek de başarılı oluşturamadığı kimlik ve benliğinin sonu manasına gelir. O andan itibaren bambaşka bir karakter dönüşümü içine girecektir. Sabah hastaneye gittiğinde annesi ona her zamanki gibi ‘Happy’ diye hitap eder. Arthur’un cevabı ise, *‘Hayatımın hiçbir günü mutlu olmadım’* olur. Bu yanıt, çocuğun gelişim dönemlerindeki kritik dönemeçleri özellikle aileyle temellendiren tipik Freudyan öğretilere uygun düşer. “Böyle düşünen psikiyatristler nevrotik, kötü ya da mutsuz çocukların olumsuz bir aile çevresinden etkilendikleri sonucuna varırlar” (Fromm, 1991, s. 100). Hemen ardından Arthur, annesini yastıkla boğarak öldürür ve bu esnada; *‘Beni gerçekten güldüren şey nedir biliyor musun? Eskiden hayatımın bir trajedi olduğunu düşünürdüm. Ama artık fark ediyorum ki bir komediden ibaretmiş’* der. Annesini öldürdükten sonra pencereye dönen Arthur’un yüzüne dışarıdan huzur verici bir ışık vurur. Duyumsadığı rahatlama hissinin görsel temsili olan bu karenin üzerine, bir sonraki sahnenin ses kuşağındaki alkış sesleri biner. Kısa bir süre, alkış sesleri eşliğinde yüzü pencereden süzülen ışığa dönük olan Arthur’u izleriz. Bu mizansen, Arthur’un varoluşsal yönden yeni bir benlik inşası konusunda sil-baştan yapmasına olanak tanıyan bir konumu imler.

Annenin katli, aynı zamanda, bahis konusu benlik inşası bakımından Arthur’u tümüyle trajik kahramanın alanına davet eder. Çünkü trajik alana giren kahraman eskiye nazaran daha farklı hissetmeye, düşünmeye, istemeye başlar. Diğer herkes, kıymetli ve yakın olan her kim var ise kahramana gereksiz ve yabancı görünür. Bu noktadan itibaren, kahraman için, “Gemiler yakılmış, tüm dönüş yolları yasaklanmış durumda – önündeki bilinmez ve ebediyen korkunç geleceğe yürümek zorundadır. Kişi onu bekleyen şeyin ne olduğunu pek sormadan yürür. [...] Nefretle ve aşırı bir öfkeyle bir zamanlar sevdiğine inandığı her şeyi kendinden

söküp atar" (Şestov, 2017, s. 18). Bu bağlamda ele alındığında, anlatının başından itibaren varoluşsal acılarla yoğrulan ve toplumla uyumsuz olan Arthur, karakterini trajik kahramanın eylem alanında yeniden kurmak için harekete geçer.

Sonraki sahneler, bu konuda şüpheye yer bırakmaz. Arthur, sanki bir önceki gün kendi annesini öldürmemişçesine son derece rahat bir yüz ifadesiyle evde Murray Franklin Show'a katılmış bir konuk gibi prova yapar. Buradaki ilginç detay, kendi tavırlarından tam olarak tatmin olmadığı bir anda tabancayı çıkarıp çenesinin altına dayaması ve hayali olarak tetiği çekmesidir. Bu, annesinin ölümüyle birlikte eski benliğinin de simgesel olarak nihayete ermesinin bir metaforu olarak okunabilir. Ardından gelen bölümde, önce coşkulu bir şekilde kendine özgü dansını yapar, sonra da mağrur ve özgüvenli bakışlarla suratını bembeyaz bir makyajla kaplar. Söz konusu makyaj, tarihte birçok toplumun savaşta rakiplerini korkutmak için kullandığı makyajı andırır. Makyaj esnasında aynaya bakarken, evvelki ayna sahnelerinden farklı olarak acımasız ve umursamaz görünür. Kendi imgesini ona yansıtan ayna artık, "[...] içebakışın ve kendini bilmenin şuurlu aynası" (Jankelevitch, 2019, s. 40) olarak işlev görür. Nitekim az sonra, annesinin vefatı için taziyeye gelen Randall'ı soğukkanlı bir gaddarlıkla öldürür. Bu intikam hamlesiyle tabanca meselesindeki hesabı da kapatmış olur.

Peşinden tam makyajlı olarak sokağa çıkan Arthur, merdivenlerde bir tür kutlama dansı yapar. Bu esnada iki polis, annesinin ölümüyle ilgili sorular sormak için yanına gelmek ister. Fakat Arthur metroya kaçır ve trene biner. Tren palyaço maskeli protestocularla doludur. Sanki Arthur'dan yüzlerce var gibidir. Polisler Arthur'u yakalamak için trene binerler ama protestocular tarafından linç edilirler. Anarşi, kaos ve şiddet şehrin her tarafına yayılmıştır. Arthur, keyifli bir ifadeyle gülümseyerek metrodan inip Murray Franklin'in şovuna konuk olmak için TV stüdyosunun bulunduğu binaya gelir. Program öncesi, Murray'a kendini programda Joker olarak tanıtmasını ister. Kuliste yalnız kaldığında, evdeki hareketi yineleyip tabancayı çenesinin altına dayar ve tetiği hayali olarak çeker.

Murray ismini Joker olarak anons ettiğinde, rahat tavırlarla programa çıkan Arthur, kendisi için ayrılan yere oturur ve *'Burası tam hayal ettiğim gibiymiş'* der. Murray bir komedyen olarak ondan bir şaka yapmasını ister. Arthur, daha önce psikologda gördüğümüz günlüğünü çıkarır ve bir kez daha *'Umarım ölümüm hayatımdan daha değerli olur'* cümlesi ya-

kın çekimle gösterilir. Arthur, bir an neşeli ve rahat, hemen sonrasında sıkıntılı gözükten tavırlarla şu tuhaf şakayı yapar:

'-Tak tak!

-Kim o?

-Polis, hanımefendi. Oğlunuza sarhoş bir sürücü çarptı. O öldü!

Seyirciler de dâhil herkes bu şakaya tepki gösterir. Arthur önce özür diler ve ardından özellikle 'uç borsacı genci öldürdükten sonra zor dönemler geçirdiğini' söyler. Canlı yayındaki bu itiraf karşısında ortam gerilir. Arthur, sinirlenen Murray ile tartışmaya girer. Murray ona, 'Neden sana inanalım?' diye sorduğunda, 'Kaybedecek bir şeyim kalmadı. Artık canımı hiçbir şey yakamaz. Hayatım komediden ibaret' şeklinde yanıtlar. Kızgınlığı artan Murray, kışkırtıcı tarzdaki sorularla Arthur'un üstüne gider. Başarısız stand up görüntülerini programında izlettirip onunla dalga geçtiği için Murray'a zaten kin besleyen Arthur, tabancasını çıkarıp onu öldürür. Öldürdükten sonra da çok sıradan ve muzipçe bir şey yapmış gibi gülümseyerek oyunbaz bir tavır takınır. Böylece, Arthur'un uç borsacı genci öldürmesiyle başlattığı cinayetler zinciri; annesi, Randall ve ülkenin en meşhur komedi program sunucusuna dek varmış olur. Elbette cinayet, hemen her kültürde toplumsal ve ahlaki normlar bakımından 'kötü' olarak nitelendirilir. Bununla beraber, "Trajik bir kahraman, yaptığı kötülüğe gözlerini kapayabilir ama biz onun bu kötülüğü süregiden bir eylem çerçevesinde yaptığını görürüz" (Williams, 2018, s. 99). Başka bir deyişle, trajik kahramanın kötülükleri doğrudan eyleminin birer parçasıdır. Arthur'un 'süregiden eylemi' de, karakterindeki evrimi ni şekillendiren trajik bir (anti-)kahramana dönüşmesidir.

Arthur, polis aracının içinde hapisaneye götürülürken yıkım içindeki alev alev yanan sokaklara keyifle bakar. Kaos her yerdedir. Arthur gibi kendini dışlanmış hisseden pek çok birey, kaotik bir devrimin fitilini ateşlemiş gibidir. Bu da doğaldır. Çünkü böylesi zamanlarda, "toplumsal gerçek ister istemez bir hissiyat yapısına dönüşür. Devrim bu bakımdan toplumun müşterek duygusunda yaşanan bir trajedir; bir kaos ve acı dönemidir" (Williams, 2018, s. 105). Trajik bir kahraman olarak Arthur'un yaptıklarıyla alevlenen protestolar, şehrin toplumsal/politik düzenini tümüyle tehdit eder noktaya gelmiştir.

Aniden bir kamyon, polis aracına çarpar. Yüzlerindeki palyaço maskelerinden Arthur'un taraftarı olduğu anlaşılan iki kişi, onu araçtan çıkarıp başka bir arabanın üzerine yatırır. Bir ölü gibi yatan Arthur hare-

ketsizdir. Bir bakıma benliğinin ölümü, fiziksel olarak da gerçekleşmiştir. Anlatının çeşitli kısımlarında yaptığı bazı hareketler (tabancayı çenesinin altına tutması, eliyle tabanca hareketi yapıp şakağına dayaması vs.) ya da sarf ettiği bazı sözler ('umarım ölümüm hayatımdan daha değerli olur' vs.) ile başından beri bu ana hazırlandığı anlaşılır. Trajik bir kahraman olarak Arthur, "trajedinin en yaygın tanımı kahramanın en sonunda yok olduğu bir aksiyona dayandırılır" (Williams, 2018, s. 91) ifadesine uygun biçimde, fiziksel olarak da yok olur.

Aynı esnada, paralel kurguyla Thomas Wayne ve eşi, oğulları Bruce'un gözleri önünde bir protestocu tarafından öldürülür. Wayne'in ölümüyle eşzamanlı olarak Arthur, kan tükürerek kendine gelir. İki aksiyonun dizimsel olarak arka arkaya kurgulanmasıyla trajik kahramanın ölümü ve anti-kahramanın canlanması anlam kazanır: Arthur (önce kurban/sonra kahraman) olarak ölmüş, Joker (anti-kahraman) olarak tekrar dirilmiştir. Anka kuşu misali, küllerinden yeniden doğmuştur. Bu dönüşüm, bu derecede ticari bir film için oldukça ilginç bir durumdur. Çünkü "geleneksel trajik kahraman ve anti-kahraman arasındaki farklılaşmalar modern sinemada nadiren net biçimde tanımlanır" (Fitch, 2005). Fakat işte, Arthur oradadır! Kadim zamanlardan çıkıp gelen anarşist bir Tanrı gibi, arabanın tepesinde kendisine tezahürat yapan ve sistemin yıkımını arzulayan kaos yanlısı yüzlerce taraftarını selamlar.

Bu temsil, özellikle Halldorson'un (2007: s. 1) Amerikan kurgusal eserlerindeki kahramana dair, "Amerikan imgelemi anarşisttir ve var olan kısıtlı toplumun dışında, bireysel kahramanlığın karakteristikleriyle daha uyumlu, daha yönetilebilir ve daha küçük bir toplumu yeniden oluşturmak için bir yer arar" tespitiyle örtüşür. Gerçekten de tüm taraftarları, artık liderleri olarak gördükleri 'yalnız' Arthur'un 'ası' Joker olarak yeniden doğuşunu kutlamaktadır. O ise, coşkuyla kendisini destekleyen yeni 'topluluğuna' bakarken sadece bir an için mahzunlaşmış gibi görünür. Gözleri dolu doludur. Fakat ağlamaz. Onun yerine, ağızındaki kanı yanaklarına doğru yayarak yüzüne gülme şekli verir. Böylece, en ayırt edici niteliği olan gülme ile nihai bir ironiye imza atar.

Anlatının bu doruk noktasından sonra gelen final bölümünde, elleri kelepçeli Joker hapisane psikoloğunun karşısında oturmakta ve istemsizce gülmektedir. Psikoloğun bu denli komik olan şeyin ne olduğuna dair sorusu üzerine Joker, 'Aklıma bir espri geldi de' der. Bu noktada ölmüş anne-babasının başında dikilen Bruce Wayne'in görüntüsü araya girer. Joker ise keyifle gülmeye devam eder. Sonraki birçok macerada Joker ile

büyüdüğünde Batman'a dönüşecek olan Bruce Wayne'in mücadelesine kapı aralayan bu bölüm, aynı zamanda trajik (anti-)kahraman olarak Joker'in kendi tarzındaki zaferini de imler. Bu noktada, ses kuşağında kapanış jeneriğinin şarkısı başlar. Sözleri şu şekildedir: *'Hayat budur. İşte. Görüldüğü kadar da komik olabilir. Bazıları ondan tekme yer. Bazıları da bundan zevk alır. Ama ben tekme atmasına izin vermeyeceğim.'* (Joker şarkıya eşlik eder.)

Son karede, Joker hapisane koridorunda yürümektedir. Her adım atışında beyaz zemin üzerinde kan izleri oluşur. Muhtemelen yeni bir kötülük eylemi olarak psikoloğu da öldürmüştür.

## Sonuç

Joker filminin anlatısı, varoluşsal benlik inşasında ve toplumsal uyum konusunda problemler yaşayan Arthur'un karakter dönüşüm sürecine odaklanır. Fiziksel olarak beyin kaynaklı nadir bir hastalıktan mustarıp Arthur'da, sosyal uyumsuzluğunun onu çıkmaza soktuğu durumlarda hastalığının en sıra dışı semptomu olarak istemsiz gülme krizleri devreye girer. Giderek şiddetli kahkahalara dönüşen bu gülme davranışı, onun varoluşsal ıstırabının somutlaşması olarak da işlev görür. Normalde neşe, mutluluk ve hazla eşdeğer görülen gülme davranışının ironik kullanımları, Arthur'un yaşam karşısındaki içsel tepkilerinin dışsallaşmasını temsil eder. Çünkü gülme/kahkaha, aynı zamanda acıların veya saldırganlığın bir göstergesi olarak da ortaya çıkabilir. Arthur'un konumunda bu, tam da söz konusu mutluluk/neşe/hazza karşıt olan acı/sıkıntı/öfke gibi negatif tutumların dışavurumuna karşılık gelir.

Filmde gülme/kahkaha davranışının ironik kullanımları, bir yandan da Arthur'un pasiflikten aktif bir hale geçerek önce trajik bir kurbandan kahramana, sonrasındaysa bir anti-kahramana dönüşmesinde önem taşır. Anlatı doğrudan doğruya kendisi üzerinden ilerlediği için Arthur, klasik özdeşleşme ekseninde 'kahraman' olarak konumlanır. Seyirci öyküyü onunla takip eder ve onun başına gelenleri izler. Anlatı yapısı bağlamında ise Arthur, trajik bir karakterdir. Kendi dışındaki birtakım güçlere karşı dışsal bir mücadeleye girdiği gibi, içsel düzeyde bir varoluşsal yeniden-oluşma süreci de deneyimler.

Önce bir kurbanken, kendi aksiyonlarının sorumluluğunu alarak kelimenin 'trajik' anlamıyla bir kahramana dönüşür. Bu süreçte ifa ettiği eylemler, trajik kahramanın yerleşik karakter kodlarına uygunluk gösterir. Modern dünyada geçen trajik anlatı kurulumu temelinde ilerleyen

öykü, başkarakterinin trajik kahraman nitelikleriyle donanmasına imkân verir. İçinde yaşadığı toplumun politik/kültürel atmosferine de ciddi etkisi olan eylemleri gerçekleştiren Arthur, trajik bir kahraman olarak kendi karakter dönüşümünü ortaya koyduğu gibi, sosyal manadaki değişimleri de yönlendiren bir katalizör konumunu edinir.

Arthur'un trajik boyut içeren karakter dönüşümündeki önemli kırılma noktaları, onun mustarip olduğu zorunlu ve şiddetli kahkaha krizleriyle koşut olarak tasvir edilir. Örneğin, metrodaki üç borsacı genci öldürmesinin hemen öncesinde söz konusu krizlerden birini deneyimler. Aynı şekilde, evlatlık olduğunu öğrenmesiyle beraber ıstırap dolu bir gülme/ağlama karışımı krize girer. Hemen sonrasında da annesini boğar. Murray Franklin'i öldürmesinin öncesi ve sonrasında da benzer süreçlerden söz edilebilir. Dolayısıyla gülme/kahkaha olgusu, bir yandan içinde yaşadığı toplumsal düzene karşı Arthur'un varoluşsal uyumsuzluğunu yansıtan bir gösteren olarak işlev görürken, aynı zamanda onun karakter dönüşümündeki trajik safha değişimlerine de eşlik eder.

Filmin finalinde Arthur, cinayet gibi genel geçer ahlaki değerlerce onaylanmayan ama kendi izlediği yolun kişiselliği içinde tutarlı görünen 'kötü' eylemlerle bir anti-kahraman haline gelir. Anlatı boyunca çevresindeki her şeyi, hatta en sonunda kendini de yitiren Arthur, Joker olarak yeniden doğar. Dolayısıyla film, kadim anlatı geleneklerinde oluşturulmuş trajik kahramanın yolculuğunu yirminci yüzyılın belirli bir döneminde yeniden üretir. Bunu yaparken, ana karakterin sahip olduğu gülme/kahkaha davranışının ironik yönlerini kullanarak anlatısını farklılaştırmayı başarır. Böylece, karakter dönüşümünü etkili ve sıra dışı yolla gerçekleştiren anlatısı sayesinde sinema sanatına önemli bir katkı sunmuş olur.

## KAYNAKÇA

Aristoteles. (1987). *Poetika*. (Çev. İsmail Tunalı). Remzi Kitabevi.

Asiltürk, C. (2014). *Sinemada yaratıcı yönetmen*. Kalkedon.

Bergson, H. (2019). *Gülme* (5. Baskı). (Çev. Devrim Çetinkasap). Türkiye İş Bankası Kültür.

Boas, G. (1955-1956). The evolution of the tragic hero. *The Carleton Drama Review*, Vol. 1, No. 1, 5-21.

Bonnard, A. (2006). *İnsan ve tragedya* (2. Baskı). (Çev. Yaşar Atan). Evrensel.



- Bonnet, J. (2020). The Journey of the Antihero in Film: Exploring the Dark Side. <http://www.writersstore.com/exploring-the-dark-side-the-anti-heros-journey>
- Butcher, J., Mineka, S., Hooley, J. (2020). *Anormal psikoloji*. (Çev. Okhan Gündüz). Kaknüs.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın sonsuz yolculuğu*. (Çev. Sabri Gürses). Kabalıcı.
- Eagleton, T. (2020). *Mizah* (2. Baskı). (Çev. Melih Pekdemir). Ayrıntı.
- Elton, M. (2006). Tragic Heroes. <http://www.scribd.com/doc/692/Tragic-Heroes>
- Fitch, J. (2005). Archetypes on screen: Odysseus, St. Paul, Christ and the American cinematic hero and anti-hero. *Journal of Religion & Film*, Vol. 9, Issue 1, <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol9/iss1/1>
- Fromm, E. (1991). *Freud düşüncesinin büyüklüğü ve sınırları*. (3. Baskı). (Çev. Aydın Arıtan). Arıtan.
- Halldorson, S. (2007). *The hero in contemporary American fiction: the works of Saul Bellow and Don DeLillo*. Palgrave Macmillan.
- Jankelevitch, V. (2019). *İroni*. (Çev. Yunus Çetin). Metis.
- Kane, R. (2021). What is an Anti-hero? <http://www.wisegeek.com/what-is-an-anti-hero.htm>
- Kaplan, M. (2018). Patoloji Nedir? Patolog Ne İş Yapar? Patoloji testleri ve raporu. *Medikal Akademi*. <https://www.medikalakademi.com.tr/patoloji-nedir-patolog-ne-is-yapar-patoloji-testleri-ve-raporu/>
- McAteer, J. (2019). The Problem of Violence in Scorsese's Films. The Catholic Gangster as Tragic Hero. *Scorsese and Religion. Studies Religion and Arts*. Vol. 15. DOI: [https://doi.org/10.1163/9789004411401\\_006](https://doi.org/10.1163/9789004411401_006)
- Phillips, T. (Yönetmen). (2019). *Joker* [Film]. ABD: Warner Bros.
- Savaş, H. (2013). *Sinema ve varoluşçuluk*. Sözcükler.
- Smadja, E. (2013). *Gülmek*. (Çev. Sırma Naz Arım). Bağlam.
- Şestov, L. (2017). *Dostoyevski ve Nietzsche: trajedinin felsefesi*. (Çev. Kayhan Yükseler). Notos.

Şentürk, R. (2016). *Gülme teorileri*. Küre.

Vernant, J., Naquet, P. (2012). *Eski Yunan'da mit ve tragedya*. (Çev. Sevgi Tamgüç & Reşat Fuat Çam). Kabalcı.

Williams, R. (2108). *Modern trajedi*. (Çev. Barış Özkul). İletişim.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (1999). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.

Yıldız, P. (2021). *Kayıp hafızanın izinde*. Metis.

Türk Dil Kurumu Sözlüğü. (2021). <http://sozluk.gov.tr/>