

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI

ÇAĞDAŞ TÜRK TİYATROSUNDA HAFIZANIN METATİYATRAL
STRATEJİLERLE TEMSİLİ

Doktora Tezi

Gülden ATEŞ

Ankara-2025

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI

**ÇAĞDAŞ TÜRK TİYATROSUNDA HAFIZANIN METATİYATRAL
STRATEJİLERLE TEMSİLİ**

Doktora Tezi

Gül den ATEŞ

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Abdulkadir ÇEVİK

Ankara-2025

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI

ÇAĞDAŞ TÜRK TİYATROSUNDA HAFIZANIN METATİYATRAL
STRATEJİLERLE TEMSİLİ

Doktora Tezi

Tez Danışmanı: Doç.Dr. Abdulkadir ÇEVİK

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ

1. Doç. Dr. A. Kadir ÇEVİK
2. Prof. Dr. Hasibe KALKAN
3. Doç.Dr. Duygu TOKSOY ÇEBER
4. Doç.Dr. Oğuz ARICI
5. Dr.Öğ. Üyesi Murat CANKARA

Tez Savunması Tarihi

18.06.2025

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Doç. Dr. Abdulkadir ÇEVİK danışmanlığında hazırladığım “**Çağdaş Türk Tiyatrosunda Hafızanın Metatiyatral Stratejilerle Temsili (Ankara 2025)**” doktora tezindeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallarına uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.

16.07.2025

Gülden ATEŞ

ÖNSÖZ

Yıllar önce İstanbul Üniversitesi'nde Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji bölümünde lisans eğitimi son sınıftayken ders kapsamında belgesel bir oyun yazmamız istenmişti. Her grup farklı konuları seçmiş, biz de Türkiye'nin yakın tarihinde belirli bir kesim üzerinde travmatik etkisi olan faili meçhul cinayetlerden birine odaklanmıştık. Yazım ekibi olarak duygusal yükü ağır bir süreçten geçmiş, yara almadan bu tarz konularda kalem oynatamayacağımızı anlamıştık. Konuyla duygusal ve düşünsel olarak mesafelenmek bireysel olarak hayli güçken, olayın mağdurlarını ve alımlayıcıyı incitmeden nasıl mesafelendirebileceğimiz meselesi bizi ayrıca zorlamıştı. “Kolektif hafızada yeri olan ve duygusal yükü ağır bir olayı melodramatik etki yaratmadan sahne diline aktarmak mümkün müydü? Temsilin tiyatrallığından ödün vermeden alımlayıcıyı bu konularda düşünsel hantallıktan uzaklaştıracak yazım stratejileri var mıydı?”, “Aristotelyen dramaturjinin sunduğu stratejilerin dışında hangi dramaturjik yaklaşımlara yönelmek daha işlevsel olabilirdi?” gibi sorulara yanıt bulmanın peşine düşmüştük. Lisans düzeyinde yaptığımız bu çalışma toplumsal hafızada yer edinen duygusal yükü ağır, yaralayıcı olayların tiyatroda nasıl temsil edildiğine dair uzun soluklu bir merak doğurdu ve yıllar sonra bu çalışmanın ortaya çıkmasına vesile oldu.

Toplumsal hafızanın tiyatroda temsil olanaklarını araştırmak konuya dair geniş bir alanda yürümek demek. Dolayısıyla araştırma kapsamını toplumsal hafızanın yaralayıcı olabilen, duygusal olarak trajik etki yaratan hafıza içerikleriyle sınırladım ve bu içeriklerin metatiyatral stratejilerle temsili konusuna odaklandım. Umarım bu alanda literatüre bir katkı sunabilmişimdir.

Meşakkatli bir çalışma sürecinin sonuna gelmiş olmaktan mutluyum. Bu çalışmanın somutlaşmasında bana destek olan isimlere teşekkürü borç bilirim. Tez danışmanım, bölüm başkanımız sevgili Doç. Dr. A.Kadir Çevik hocama çok teşekkür ederim. Onca ders yükü olmasına rağmen tez danışmanlığını kabul etti. Benimle aynı süreçte olan arkadaşlarımla verimli çalışabilmemiz ve sağlıklı bir çalışma ortamı yaratmak için elinden gelenin en iyisini yaptı. Çok sağ olsun.

İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü'nde aldığım lisans eğitimi süreci boyunca büyük bir merakla derslerini takip ettiğim hocalarım doktora tezimde de imdadıma yetiştiler. Yüreklendirici tavrı ve özenli ilgisi dolayısıyla sevgili Prof. Dr. Hasibe Kalkan hocama çok teşekkür ederim. Yoğun zamanlarında tezimi dikkatle okudu, sorular sorarak araştırmalarımı yeniden gözden geçirmemi sağladı ve destekleyici tavrı ile hep güven verdi. İyi ki var. Sevgili Doç.Dr. Oğuz Arıcı hocam eş tez danışmanım gibi çalışmamı sürekli takip etti. Soruları ve önerileri ile yönlendirdi. Yapıcı eleştirileriyle hatalarımı fark etmemi sağladı. Dağınık haldeki düşüncelerimi kendisinin geri dönüşleri sayesinde toparlayabildim. Emeği için ne kadar teşekkür etsem az. Sevgili arkadaşım Doç. Dr. Duygu Toksoy Çeber'in yüreklendirici çabasını hiç unutamam. Taslak halinde olan çalışmalarımı okudu, yaratıcı fikirleriyle beni yönlendirdi. Önerileriyle zihnimi açtı, manevi desteğiyle hep yanımda oldu. Çok sağ olsun. Yoğun çalışma programına rağmen tez jürisinde olmayı kabul eden sevgili Dr. Öğr. Üyesi Murat Cankara'ya da ayrıca teşekkür ederim.

Sevgili hocalarım Prof. Dr. Beliz Güçbilmez, Prof. Dr.N.Selda Öndül, Prof. Dr. Tülin Sağlam ve Doç. Dr. Süreyya Karacabey'den aldığım dersler olmasaydı bu tez yazılamayacaktı. Onlara da müteşekkirim. Sevgili arkadaşlarım Zeynep Baykal, Handan Salta oyun seçim sürecinde ulaşamadığım metinlere kolaylıkla ulaşmamı sağladılar. Eksik olmasınlar. Elif Ongan Tekçe henüz basılmamış oyununun son versiyonunu hemen iletti, kendisine teşekkür ederim. Bölüm arkadaşlarım sevgili Utku Akgün,

Özgün Çakar, Utku Saçak'a manevi desteklerinden dolayı teşekkür ederim. Teşekkürlerden biri de mezun olan ve olacak öğrencilerim için. Onlardan öğrendiklerimle onlara öğrettiklerimi kıyaslarsak borçlu çıkarım. Merakları ve heyecanları hiç bitmesin. Son olarak annem ve kız kardeşlerime sonsuz teşekkürler.



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
İÇİNDEKİLER.....	iv
GİRİŞ.....	1

1. BÖLÜM

1.1. Modernleşmenin Hafıza Üzerindeki Yıkıcı Etkileri	9
1.2. Bireysel Hafızada Hatırlama ve Unutma	26
1.3. Bireysel Hafızanın Kolektif Hafızayla Bağlı	35
1.4. Unutmaya Karşı Direniş: Kolektif Hafıza ve Tarihin Bir Aradalığı	43

2. BÖLÜM

2.1. Kolektif Hafıza İçeriklerinin Temsil Olanakları ve Olası Sınırlılıklar	48
2.1.1. Sanat ve Artalanı Olan Yaşam Arasındaki İlişki.....	48
2.1.2. “Gerçek Dünyanın Asalakları” Olarak Kurmacaların Deneyime Düzen Vermesi.....	54
2.1.3. Görünenden Görünmeyene: Teamüllerin Tekrarından Teamüllerin Yapıbozumuna	56
2.1.4. Temsil-alımlayıcı İlişkisi, Temsilin Okuyucunun / İzleyicinin Varlığı Koşuluna Bağlı Kurulumu	59
2.1.5. Yaralayıcı Bellek İçeriklerinin Aktarımında Karşı Hafıza Olarak Tiyatronun Temsil Olanakları ve Sınırlılıkları	64
2.2. Gerçeklik-Temsil İlişkisi ve Metatiyatral Stratejiler Aracılığıyla Hafızanın Temsil Edilmesi	71
2.2.1. Metatiyatral Strateji - Kuramsal Bir Çerçeve.....	105

3. BÖLÜM

3.1. Türk Tiyatrosunun Kurucu Hafızasının Halleri ve Bastırdığı Hayaletleri.....	144
3.1.1. Metinlerarası İlişkiler Bağlamında Türkiye Tiyatrosunun Bellek Köprülerine Bakış	147
3.1.2. Osmanlı ve Türk Tiyatrosunda Türklük Sözleşmesi’nin Etkisi.....	153
3.2. Yıkıcı Kolektif Hafıza İçeriklerinin Metatiyatral Stratejilerle Temsili	162
3.2.1. <i>Kül Bellek</i> ve <i>Beceriksizler</i> Oyunlarında Anlatılamayanın Telafisi: Anlatı İçinde Anlatı, Rol İçinde Rol	163
3.2.2. <i>Unutulan</i> : Metinlerarasılık, Oyun İçinde Prova Yoluyla Unutulmaya Karşı Bir Direniş “Oyunu”	179

3.3. Model Oyun: Yası Tutulmayanların Dönüşü, <i>Kızıl Ötesi Aydınlik</i> Oyununda Bellek İzleri.....	187
3.3.1. 80’li Yıllar ve Yas Yasakları.....	192
3.3.2. Tekinsiz Bir Yuva Olarak Yurt.....	194
3.3.3. Mekânlararasılık ve Zamanlararasılık; Çoğul Mekânlar ve Zamanlar.....	199
3.3.4. Geçmişte Kalanın İmgelerle Geri Dönüşü	202
3.3.5. Bir Direniş Biçimi Olarak Yas.....	205
3.3.6. Meta-tiyatral Stratejilerle Yaralayıcı Gerçekliğin Üstesinden Gelme	210
SONUÇ	246
KAYNAKÇA.....	253
ÖZET	260
ABSTRACT	261

GİRİŞ

Belleğin tiyatrodaki temsil olanaklarının ve sınırlılıklarının incelendiği bu çalışmada metatiyatral temsil stratejilerinin toplumsal hafızada yaralayıcı etki uyandıran bellek içeriklerini temsil etmede işlevsel olup olamayacağı araştırılacaktır. Tiyatronun kurmaca gerçekliğinin nesnel gerçeklikle ne türden bir etkileşim içinde olduğu bellek içerikleri kapsamında sorgulanacak; belleğin temsile dayalı kurgusal niteliğinin temsil edilebilirlik ve temsil edilemezlik sınırlarında gezindiği dikkate alınarak, bu içeriklerin tiyatrodaki ne tür stratejilerle ikâme edildiği konusuna açıklık getirilmeye çalışılacaktır. Gerçekliğin yere, zamana, kişiye göre değişebildiği varsayımından hareketle; “Nesnel gerçekliğe kıyasla zihinsel içeriklerin temsili ne tür zorluklar ve sınırlar barındırır?”, “Tiyatro bu sınır ve zorlukları hangi temsil stratejileri ile aşar?”, “Lineer ilerleyen bir zamana, değişim ve çatışma doğuran eylem halindeki kişilere, neden ve sonuç ilişkilerinde tutarlılığa dayanan Aristotelyen yazım, sıçramalı zamana, anlık hatırlamalara, geçmiş izlerine ve parçalı yapıya sahip bellek içeriklerinin temsilinde işlevsel midir?” gibi sorulara yanıt bulmak amacıyla Aristotelyen dramaturjinin zihinsel gerçeklik temsiliinde yeterli bir yaklaşım olup olmadığı da değerlendirilecektir.

Geçmişin ve yaralayıcı, travmatik hafızanın tiyatrodaki temsili ile ilgili literatür taraması yapıldığında bu konuda büyük bir eksiklik olduğu görülür. Sinemada ve edebiyatta yüksek lisans ve doktora düzeyinde fazlasıyla araştırma bulmak mümkünken tiyatrodaki bu konuda neden araştırma yapılmadığı merak konusudur. Yaralayıcı veya trajik etkisi olan toplumsal bellek içeriklerinin temsiline dair az sayıda çalışma olması nedeni ile araştırmamızın literatürdeki açığı bir nebze kapatacağını umuyoruz.

Çalışmada bellek ve yas, melankoli gibi konuları sinema üzerinden ele alan bazı kitaplar yönlendirici oldu. Başta Umut Tümay Arslan’ın *Mazi Kabrinin Hortlakları: Türklük, Melankoli ve Sinema* ile *Kat: Sinema ve Etik* isimli kitapları geri dönüş

dramaturjisi ve bu dönüşün alımlayanda yarattığı duygusal etki üzerine daha derin düşünmede önemli bir katkısı oldu. Pınar Yıldız'ın *Kayıp Zamanın İzinde: Sinemada Geçmişle Yüzleşme, Yas ve İnkâr* kitabı kolektif hafızada travmatik etkisi olan olayların melodramatik olmadan aktarım yöntemleri konusunda farkındalık kazandırdı. Yıldız, bu kitabıyla yasin politik ve etik yönlerine dair yapılan okumalarda yönlendirici oldu ve temsilin teamüllerle ilişkisini incelerken tetikleyici bir rol üstlendi. Yaralayıcı olayların ve duyguların temsiline imkânlarını soruşturduğu *Edebiyat ve Felaket* kitabıyla Marc Nichanian, tiyatronun bu türden olayları ve duyguları temsil ederken ne tür stratejilerle hareket edebildiğine dair sorgulamada önemli bir role sahip oldu. Hatırlamanın ve unutmanın temsili konusunda Atillio Favorini'nin *Memory in Play* kitabı Batı tiyatrosunda bellek temsiline dair bir kapsamlı bir okuma fırsatı sağladı. Favorini'nin dramatik yazımda belleği Antik Yunan metinlerinden postmodern metinlere kadar örneklerle detaylandığı kitap sosyolojik, psikolojik, tarihsel bağlamda bellek üzerine yapılan çalışmaları da içermesiyle temel başvuru kaynaklarımdan biri oldu. Richard Hornby tarafından yazılan *Drama, Metadrama and Perception* isimli kitap üstkurmaca ve meta-tiyatro üzerine yapılan tartışmalara bütünsel bir bakış sağlaması bağlamında yol gösterici oldu.

Türkiye tiyatrosunda geçmişin temsili konusuna değinen üç farklı kaynağın etkisinden de bahsetmek gerekir. İlki Beliz Güçbilmez'in *Zaman, Zemin, Zuhur: Geçmişin Tiyatral Temsili, Doğrusal Perspektifli Resimden Minyatüre* kitabı Batılı dramatik formun geçmişle kurduğu ilişkiyle yerli yazımın bu ilişkiyi nasıl yapılandığına dair model önerisi sunan dikkate değer bir kaynaktır. Güçbilmez kitabında geçmişin, Tanzimat öncesinin dünyayı görme, anlama, anlamlandırma modeli olarak minyatür sanatının tiyatroda “an dramaturgisi” ya da genişlemiş bir an'dan müteşekkil çoklu optik diyebileceğimiz görselleştirme ile dolaylı olarak zuhur etmesini; bu anlayışın kurgusal zamanı, mekânı ve metnin iletisini biçimlendirmedeki dolaylı

etkisini inceler. Minyatür sanatında nakkaşın anonimleşmiş gözünün 1940’lardan sonra belirgin bir model olarak kapalı biçimde yazan yazarların metin tasarımına sirayet ettiğini iddia eder. Güçbilmez, Türk tiyatrosunun geçmişle kurduğu ilişkiyi anlama stratejisi olarak sunduğu bu modele Türkçe yazılmış tüm metinleri dahil etmez, ancak “an dramaturgisi”nin Türk tiyatrosunda belirgin form olduğu tespitini yapar. Aslıhan Ünlü *Merkeze Dönmek: Türk Tiyatrosunda Zaman Mekân Algısı* kitabı ile özellikle bellek içeriklerini konu edinen metinlerde zamanı ve mekânı döngüsel algılayan, geleneksel Osmanlı toplumunun dünyayı algılama biçimlerinin Tanzimat ve sonrasında yazılan metinlerde hem tematik hem de biçimsel düzlemde dolaylı olarak devam ettiğini belirtir. Eylem Ejder’ in *Geri Dönüşüm Dramaturgileri: 2010’lu Yıllar Türkiye Tiyatrosunda Nostalji, Metadrama ve Ütopya* başlıklı doktora tezi ise Türkiye tiyatrosunda geçmişin temsil olanaklarını nostalji, ütopya ve metadrama bağlamında güncel metinler eşliğinde soruşturur. Çalışmamızın bahsi edilen çalışmalardan ayrılan özelliklerinden en önemlisi yaralayıcı, trajik etki doğuran kolektif bellek içeriklerinin temsil olanaklarını araştırmasıdır. Yani travmatik ya da trajik etki yaratan bellek içeriklerinin hatırlanma ve unutulma biçimlerinden yola çıkarak, bu içeriklerin tiyatrodaki temsili mümkün mü sorusundan hareketle, temsil stratejilerine yönelir.

Geçmiş içerikleri sunma stratejileri bağlamında çalışma kapsamında dört metin seçilmiştir. Beliz Güçbilmez’in yazdığı *Kül Bellek*, Cuma Boynukara’nın *Beceriksizler*, Elif Ongan Tekçe’nin *Unutulan* oyunları metatiyatral stratejilerin görünür olduğu metinler olarak, bu stratejilerin kullanımına dair genel bir bakış sağlanması amacıyla incelenecektir. Bellek içeriklerinin temsil olanakları bağlamında çeşitli metatiyatral stratejiye başvuran Civan Canova’nın *Kızıl Ötesi Aydınlık* oyunu ise model oyun olarak değerlendirilecektir.

Seçilen oyunların toplumsal bellekte travmatik etkiler yaratan olaylarla ilgili doğrudan ya da dolaylı konular, temalar veya göstergeler içermesi metinlerin

seçilmesinde ikinci önemli etken olarak belirtilebilir. Hatırlandığında kolektif olarak acı veren bellek içeriklerinin alımlayanı yaralamadan, onda ağır duygusal bir yıkım yaratmadan aktarılması, düşünsel eylem içinde tutması önemlidir. Dolayısıyla metinler seçilirken alımlayıcı ile kurulan iletişimin ve etkileşimin duygusal ve düşünsel niteliğine öncelik verilmiştir. Sonuç olarak temsil stratejileri ile alımlayanı yaratıcı düşünsel eyleme yönlendiren ve duygusal yükü travmatik etki yaratmayacak düzeyde dengede tutan, temsil teknikleri bağlamda fazla veri sağlayabilen metinlere öncelik verildi.

Bellek içeriğinin temsili nitelikte olması, yani inşaya dayalı niteliği tiyatrodaki içeriğin temsiliyetinin oluşturacağı anlam katmanları üzerinde düşünmeyi gerektiren önemli bir konudur. Temsil, kopyadan farklı olarak temsil ettiği nesneyi çeşitli yönlerle gösterir; temsil nesnesinin her yönüyle ele alınması mümkün değildir. Temsili yapılacak nesne, olay ya da durum, temsiliyetini üreten öznenin tercihlerine bağlıdır. Dolayısıyla temsil nesnesi mekâna, zamana ve yoruma (belirli ideolojilere, bakış açılarına) bağlı olarak bir ya da birkaç yönüyle gösterilebilir. Şöyle de demek mümkün; her temsil, temsil nesnesinin aslına yapılan eklemeler ya da eksilmelerle bize görünür. Bakılan yer, zaman ve bakan kişinin dünya görüşünden bağımsız gösterilemeyen temsil nesnesi, temsil edildiği anda başkalaşır. Tiyatronun temsile dayalı varlığı bu başkalaşımdan, altüst etmeden, ne yapılsa yapılsın sadece belirli yönlerden görünüme getirilen, hem o olan hem o olmayan nesnesini ikâme edebilme motivasyonundan temellenir.

Gerçekliğin kendisinin ikâmesi bir telafi çabası ise tiyatro bu ikâmenin bir türevidir. Temsil konusu olan nesne ne yapılsa yapılsın tüm gerçekliğini sahneden her zaman gizler; gerçekliğin görünümünün çok katmanlı doğası, sahneye getirildiğinde kaçınılmaz olarak eksilir. Gösterilen çok katmanlı, çok boyutlu, değişken gerçekliğin bir ya da birkaç boyutudur. Ancak yinede de büyük resmin içinden yapbozu tamamlayacak temsili parçaları göstermek aynı zamanda o resme dair çeşitli düzlemlerde içgörü

kazandırmaya da olanak yaratır. Tiyatro parçası olduğu gerçekliği kendi gerçekliğinin sınırları ve olanakları ölçüsünde değiştirir; ona etki eder ve aynı zamanda ondan etkilenir. Bu bağlamda tiyatronun nesnel gerçeklikle içli dışlı ilişkisi, hem o hem o olmayan halleri nesnel gerçeklikle kendi temsili gerçekliği arasındaki sınırları korumasını gerektirir.

Bellek içeriğinin temsilinde ise gerçekliğin nesnelliği ya da öznelliği daha da kestirilemez hale geldiği için neyin yaşanan olayın aslı, neyin onun eklentili yani kurgusal hali olduğu kolaylıkla kestirilemez. Tiyatroda bellek içeriklerini temsil etmek demek, temsilin temsiliyi yapmak demektir.

Böyle bir durumda nesnel gerçeklikle sürekli dirsek temasında olan tiyatronun kurgusal gerçekliği belleğin kurgusal gerçekliği ile iç içe geçer ya da ona çarpar. Nesnel gerçekliğin her an kurgusal gerçeklikle yer değiştirebildiği bu alan gerçekliğin kendisine dair istikrârsızlık doğurur. Gerçek olduğu sanılan temsilin kurgu olması an meselesidir.

Hafıza üzerine yapılan incelemeler bir olayın yaşandığı an ile hatıra veya anı haline gelmesi arasında geçen süre arasında dönüşerek hatırlandığını gösterir. Asıl olayın yaşandığı an ile hatırlandığı zaman aralığında birçok etmenin devreye girmesi, asıl içeriğin duyumsal ve düşünsel yönlerden farklı olarak hatırlanmasına neden olur. İçerik zamana, kişiye ve yere bağlı dönüşümler geçirirken tıpkı tiyatrodaki temsil içeriğinin temsilinde olduğu gibi eksilir ya da fazlalaşır. Eksilmeden kasıt, anıyı hatırlamaya yönelik her hamle, araya giren zaman ve deneyimin bellek izlerini yok etmesi nedeniyle artık o anının *yaklaşık* bir temsiliyi vermesidir. Asıl yaşanan olayın birebir temsili araya giren zamanla neredeyse imkânsızlaşır. Kişinin şimdi içinde edindiği her türden yeni deneyim, geçmişine bakışını, o bakışa eşlik eden duyguyu değiştirir. Geçmiş kişinin şimdiki'ndeki arzularından, beklentilerinden, endişelerinden, korkularından ve bu duyguların ortaya çıkmasında etken olan deneyimlerinden süzülerek ona görünür. Deneyim, geriye dönük bakışta bulanık bir görme alanı yaratır. Görüş

mesafesi arttıkça, olayın, durumun veya halin özüne birebir benzerlik zorlaşır; gerçek, yapıbozuma uğrar. Şimdi ve geçmiş arasında süren, bitimsiz bu türden etkileşim, şimdinin geçmiş üzerindeki gözle görülmeyen etkisidir. Aynı etkileşim geçmiş için de geçerlidir. Geride kalan yaşam izleri, duyumsal ve düşünsel boyutta kişinin şimdiki var olma koşulu ve biçimlerine dolaylı olarak etki eder. Deneyim izleri diyebileceğimiz duyumsal ve düşünsel birikimler şimdide alınacak kararları, deneyimlere yüklenen anlamları, beklentileri, yani kısacası kişinin geleceğe yönelik hamlelerini dahi etkileyen geniş bir alana sahiptir.

Yani şimdinin içinde alınan her karar, aslında kişinin açık olmayan, duygusal ve düşünsel gizil deneyim izlerinin etkisi altındadır. Dolayısıyla bellek içerikleri kişinin içinde bulunduğu fiziksel ve zihinsel koşullarla sürekli bir biçimde etkileşim halindedir, şimdisini yeniden yapılandırılır. Bu nedenle hatıralar eksik, kurguya dayalı, zayıf yada çarpıtılabilir. Bellek içeriğinin olayın aslına yakın bir yerden hatırlanması ancak başka kişilerin varlığıyla, aynı olayı yaşayan başkalarının deneyim izlerini birbirleri ile paylaşmalarıyla, eksik parçaları birleştirmeleri ile ya da deneyimin kaydedilmesini sağlayan (işitsel, görsel vs.) araçlar ile mümkündür. Ortak anılar, aslına yakın bir yerden başkalarının bakışı ve hafızası ile korunabilir ve hatırlanabilir. Hatırlamanın yeniden yapılandırılması elbette grup üyelerinin bağlantıda oldukları diğer grup aidiyetlerinden etkilenir. Ancak yine de geçmişin unutulma olasılığı bireysel unutmaya göre daha düşüktür. Kolektif hafızanın korunması ve aktarılması önemlidir; çünkü hem toplumsal benliği korur, hem de topluluğun geleceğe yönelik beklentilerinin, arzularının sekteye uğramasının önüne geçer. Sonuç itibarıyla hatırlamada olan şey, kurgulanmış bir içeriğin zihinsel temsilidir. Bu temsilin yaşandığı ilk haline kısmen yakın bir biçimde hatırlanması başkaları ile paylaşım ile mümkündür. Tiyatro mekânı kolektif hafızayı koruyan bir mekân olması nedeniyle bu bağlamda kolektif ve bireysel hatırlama ve

unutmanın dinamiklerine odaklanmak önemlidir. Çalışmanın bir bölümü bu konuya ayrılmıştır.

İnsan zamanı bütünsel algılamaya meyillidir; kendilik bilincinin oluşabilmesi için kendine dair sürekli hikâyeler “uydurur”. Hikâyeler, benliğe bütünlük vaad eden dayanak noktalarıdır. Bu hikâyelerde geride kalan anılar, anılara eşlik eden duygular “o zamanda” ve “o yerde” yaşanmış, bitmiştir. İnsan şimdisinde geride kalan geçmiş zamanın orada olan, buraya gelmesi imkânsız hâlinin güven verici sabitliği ile geleceğe yönelme eğilimindedir; geriye baktığında hikâyesini görebildiği bir bütünlük arar.

Tutarlılığın ihlali, geleceğe yöneliminin sekteye uğraması demektir. Hatırlamanın yapısı gereği ne zaman, nerede, hangi koşullarda gerçekleşeceği bilinemez. Dolayısıyla hatıralar şimdi, geçmiş ve gelecek arasındaki akışkan zaman geçişlerini parçalar. Geçmiş, şimdiki anda bağlamından kopuk olarak ortaya çıktığında, zamanın lineer akışını kesintiye uğratır. Kesintili ilerleyiş gelecek tahayyülüne de sirayet eder. Geçmişin teklifsiz anıları ve hatıraları şimdiyi istila ettikçe gelecek öngörüsü zedelenir. Orada ve o zamanda olup bitmiş içeriğin “hortlaması” şimdinin gelecek yönelimli akışını durdurur. Geçmiş hatıralar, anılar, imgeler, izler şimdinin tutarlı bütünselliğini parçaladıkça, gelecek şimdiden uzaklaşır. Bilindiği gibi dram zamanı şimdi olan batılı anlamdaki dramatik yazımda geçmiş içeriğinin aktarımının özellikle İbsen, Çehov gibi yazarlarda imkânları Aristotelyen dramaturjinin sınırları içinde ortaya konulmaya çalışılmış; fakat eyleme dayanan temsil geçmişin ağırlığıyla hantallaşmış yahut dramatik çatışmayı doğuracak dramatik eylemin imkânı ortadan kalkmıştır. Bu bilgilerden yola çıkılarak tiyatro metinlerinde şimdinin geçmiş tarafından istilasının açık biçimli, parçalı ve kopukluğa dayalı bir estetiği gerektirdiği anlaşılabılır. Bu konu ilerleyen bölümlerde tartışmaya açılacaktır.

Hatırlama mekânsaldır. Modernleşme süreci ile birlikte mekânların tahrip edilmesi unutmanın hızını artırır. Çağımızda süregelen bir amnezi ile ona karşı direnç

yollarını yaratma paradoksu at başı gider. Dolayısıyla içinde olduğumuz yüzyılın geçmişle kurduğu ilişkinin istikrârsız zemini hafıza mekanlarına duyulan ihtiyaç da aynı ölçüde artırmaktadır. Birinci bölümde, modernleşmenin hafıza üzerindeki yıkıcı etkisi tartışılacak, bireysel ve kolektif hatırlama ve unutma dinamikleri üzerine yapılan araştırmalara odaklanılacaktır. İkinci bölüm tiyatronun gerçeklikle kurduğu ilişkiye dair tartışmalar, toplumsal hafıza içeriklerinin tiyatro yoluyla temsil edilmesindeki olanak ve sınırlılıklar bağlamında incelenecek, nesnel gerçekliğe dayalı meselelerde tiyatronun ne türden işlevler üstlendiği ele alınacaktır.

Toplumsal hafızada yer alan, travmatik yahut trajik etkisi olan gerçek olayların sahne diline aktarımında tiyatronun rolü üzerine düşünülecek, kurgusal gerçeklik ile nesnel gerçeklik arasındaki iletişim köprülerinin işlevleri sorgulanacak; gerçeklik ve temsil ilişkisi, kurmacadan bağımsız olamayan ve yer yer kurmaca olan gerçekliğin sunumu gibi konular ele alınacaktır.. Bu bölümde temsil ve belleğin yapısal özellikleri bağlamında temsil olanakları ve zorlukları konusuna açıklık getirilmeye çalışılacaktır. Üçüncü bölümde ise Türk tiyatrosunun geçmişiyile kurduğu bağın niteliği soruşturulacaktır. Batı tiyatrosunda bellek aktarımı yöntemlerinden biri olan “metinlerarasılık” stratejisinin Türk tiyatrosunda görünür olup olmadığına dair görüşlere yer verilecek, Türklük Sözleşmesi’ne bağlı kalan tiyatro araştırmacıların ve yazarların bu sürece etkileri tartışılacaktır. Son olarak bellek içeriklerinin temsili için farklı metatiyatral tekniklerin uygulandığı oyun örneklerine yer verilecek ve model oyun olarak seçilen, toplumsal yas, melankoli, inkâr, siyasal şiddet, bastırılan geçmiş imgelerinin geri dönüşü ve bu temaların metatiyatral stratejilerle temsilinin yarattığı düşünsel, duygusal etkilenim bağlamında *Kızıl Ötesi Aydınlık* oyunu ayrıntılı bir incelemeye tabi tutulacaktır.

1. BÖLÜM

1.1. Modernleşmenin Hafıza Üzerindeki Yıkıcı Etkileri

İnsanın toplumsal varoluşunu devam ettirebilmesi için bellek yaşamsal önemdedir. Bellek geçmişin bilgisini verir ve insanın aidiyet bağlarını korumasını sağlar. Geçmiş bilgisine sahip olmak, daha istikrârlı bir ortamda güvende hissetmek ve kendilik bilincini devam ettirmek sağlıklı bir bellekle mümkündür. Kendilik bilincinin sağlanması için belleğin -henüz nasıl işlediğini tamamiyle bilmediğimiz bir mekanizmayla- hatırlamayı ve unutmayı dengeli biçimde yürüttüğü bir sürece ihtiyaç vardır. Ne hatırlama ne de unutma insan yaşamını felç etmeyecek düzeyde olmalıdır ki kimlik, aidiyet, sosyal ilişkiler devam edebilsin. Kolektif bellekten bahsedildiğinde aslında dolaylı olarak da sosyal aidiyetlerin ve benlik bilincinin devamını sağlayan temel bir unsurdan bahsedilir. Sonuç olarak kolektif bellekten soyutlanmış bir kendilik bilincinden bahsetmek mümkün değildir.

Yunan mitolojisinde Musa'ların (ilham perilerinin) annesi Mnemosyne (hafıza tanrıçası) tüm sanatların annesi kabul edilen bellek tanrıçasıdır. Bellek ve onunla ortak kökeni paylaşan diğer terimler Yunanca *mneme* (sinir sisteminde deneyim izi, yani bir olayın psişik etkisi) Latince ise *memoria* kavramından türer. Hafızanın kök ve kökeni “mens (zihin), Minerva (bilgeliği temsil eder), minna (aşk), mania (kişinin aklını karıştırır) ve mantis (gören)” ile bağlantılıdır (Favorini, 2009: 17). Yani hafıza bilmenin, anlamanın, görmenin, bilinçli düşünmenin alanı ile kontrolsüzce imgelerin, kâbusların alanına sapmanın kavramlarıyla benzer yerden köklenir.

Yunan mitlerine göre Mnemosyne ile Lethe zıt anlamlara sahip iki nehrin tanrısallaştırılmış halidir. Mnemosyne, hatırlamayla, bilmekle, aydınlıkla, umutla ilgili bir tanrıçayken; Lesmosyne veya Lethe unutmayı temsil eden ve gece ile, karanlıkla ilişkilendirilen, Mnemosyne'ye karşıt bir tanrıça olarak tasvir edilir. Mnemosyne'nin

suyundan içmek bilmenin getirdiği aydınlanmayı, kusursuz bir biçimde geçmiş hatırlamayı sağlarken; Hypnos'un (uykuyu temsil eder) oyuğundan akan Lethe ırmağından içmek "ölümün metaforu olabildiği gibi aynı zamanda uyku ve kendini unutmanın sakinliği"ne kavuşmak manasına gelir (Favorini, 2009: 17).

Yunan inanişına göre Lethe'nin suları sadece ölüm anında içilmelidir ki reenkarnasyon gerçekleşebilsin ve geçmiş yaşam tamamıyla unutulabilsin. Daha ölüm gelmeden Lethe nehrinden içilmesi modern anlamıyla amnezinin gerçekleşmesi manasına gelir. Yeniden yaşama başlayabilmek, yani reenkarnasyon için nehrin sularının çekimine kapılmadan nehri geçmek gerekir. Suların çekimine kapılmamak ruhun arafta kalma ızdırabından da kurtulması manasını taşır. Ama biliyoruz ki sadece Lethe'nin sularına değil, Mnemosyne'nin sularının cazibesine kapılmak da iyi değildir. Unutmak hem bilmenin ağırlığını azaltır ve her şeyi hatırlamanın ızdırabını dindirir, hem de kendiliğin bilgisi için zorunluluktur. Her şeyi hatırlamak ve bilmek, kendini unutmakla bir diğer deyişle kendini kaybetmekle neredeyse eşdeğerdedir.

Hatırlamanın kapsamını ayırmak için kullanılan *mneme*, yani kişinin pasif olarak, belirli bir çaba göstermeden aniden akla gelen anılara işaret eder. *Anamnesis* ise etkin bir şekilde bir anının peşine düşüp onu hatırlama çabası anlamına gelir (Ricoeur, 2012: 45). *Mneme* anlık olarak hatırlanan, edilgen bir şekilde kendiliğinden ortaya çıkan anılar için kullanılırken, *anamnesis*'te bir tür eylemlilik, anıyı hatırlama çabası söz konusudur. Hatırlamayı bir çaba olarak içerimleyen *anamnesis*, bellek içeriğinin sonlu oluşuna işaret eder. Bireyin içsel bütünlüğünü devam ettirebilmesi geçmiş deneyimlerini, birikimlerini ve duygulanımlarını muhafaza etmesine bağlıdır. Unutuşa karşı direniş olarak insanın deneyimlerinin, duyularının peşine düşmesi aynı zamanda bireyin varoluşunu devam ettirmesi için elzemdir. Bu anlamda *anamnesis* hayati işlevdedir. Bunun yanında unutma da en az hatırlama kadar önemlidir. İnsanın geleceğe yönelik tasarım yapabilmesi unutmayı başarabilmesi ölçüsünde mümkündür.

Anlamalı bir dünya tasavvuru içinde varlığını sürdürebilen insanın yaşamını devam ettirebilmesi için unutmak bir zorunluluktur. İnsanın deneyimlerine ve yaşam dünyasına bütünlük içinde bakarak kendilik oluşturabilmesi ancak deneyimlerinin geçmişte olup bittiği bilincine sahip olmasıyla, geriye baktığında benliğini bütünlük içinde görebildiği bir kurguyla sağlanır. Dolayısıyla insan deneyimlerini kurgular, kendine ait hikâyeler üretir, bu hikâyeler yoluyla geleceğin olası versiyonlarını arzular ya da o versiyonları öngörebilme becerisiyle yönünü tayin eder. Bu kurguda, yani hikâye etmede her şeyi hatırlamak hikâyenin anlam bütünlüğünü bozar, onu anlamsızlaştırır. Dolayısıyla eksiltmeler, onarmalar yoluyla kurulan bu hikâyelerin kendini bilmeye yardımcı olacak yakınlıkta tutulup, günlük yaşamı organize etmeyi engellemeyecek bir uzaklığa yerleştirilmesi gerekir.

Anımsama, unutma, hayalgücü (imgeleme), temsil gibi bellekle ilişkili kavramlar etrafında dönen tartışmalarda Platon ve Aristoteles'in bu konudaki düşünceleri modern düşünce üzerinde belirleyici bir etkiye sahiptir. Genel olarak iki düşünürün bellek hakkındaki görüşlerine bakıldığında bireysel belleği odaklarına aldıkları görülür. Platon idealar teorisinde hakiki bilginin, hafızamızda deneyim öncesi bir zamandan önce zaten gizil olarak var olduğu görüşünü savunur. Buna göre duyular bizde bazı izler bırakır. Platon, insanda doğuştan gelen, ruhun edindiği ideaların izleriyle, daha sonra deneyimle elde edilen duyu izleri çakıştığında hakiki bilginin ortaya çıktığını söyler. Yani hakiki bilgi insanda potansiyel olarak vardır, ortaya çıkması için duyu deneyimlerinin hareketini bekler. Düşünüre göre dış dünyadaki nesneler ideal gerçekliğin sadece gölgeleridir. Duyu verileri bu gerçeğin gölgesi sayılan nesnelerde bir örtüşme ilişkisi oluşturmalıdır. İdeaların bilgisi biz daha doğmadan hafızamızda mevcuttur. "Hakiki bilgi, duyuların bıraktığı intibanın izlerini, duyularla algılanabilen nesnelerin tekabül ettiği Biçim ya da İdeanın temel iziyle ya da damgasıyla çakıştırmaktır" (Yates, 2020: 49).

Matematik bilmeyen bir köleye geometri soruları sorarak bilmeye ruh arasındaki ilişkiyi açıkladığı *Menon* diyalogunda Platon, bilmenin hatırlama olduğunu söyler. Ruh ölümsüz olduğu için önceki yaşamlarında ve bu yaşamında öğrendiklerini hatırlar. Dolayısıyla bilgi öğrenmeyle değil, hatırlama ile gerçekleşir (Platon, 2023: 51). Bilmeyi hatırlama olarak nitelerken, zihindeki bilginin fani deneyimimizin ötesindeki bir kaynaktan gelen bir tür anımsama olduğunu söylemek ister. *Phaidon* diyalogunda ruhun ölümsüz olduğu görüşünü daha da açık bir şekilde detaylandırır ve bunu hatırlamayla ilişkilendirir (Platon, 2022: 70). Düşünür, bellek ve yapay bellek ilişkisini ise balmumu tablet metaforuyla açıklar. *Theaetatus* kitabında genç Theaetaus'a zihni balmumu topağına benzeterek düşünmesini ister. Bu balmumu tabletin bellek tanrıçası Mnemosyne'nin armağanı olduğunu da ekler. Buna göre daha önce duyular yoluyla algılanmış bir bilgi hatırlanmak istendiğinde, aslında balmumu topağına işlenmiş, mühür yüzüğünün bıraktığı ize benzeyen izi bulmaya çalışılır. Balmumu topağındaki izler silinmediği sürece hatırlama devam eder. Aksi halde unutma gerçekleşir (Draaisma, 2014: 45). Platon belleği aynı zamanda daha somut, fiziksel bir nesneyle, güvercinlik ya da kuş kafesi gibi bir metaforla da açıklar. Bu metaforda izlenimler ya da anılar kuşlara benzetilir. Kuş kafesinden çıkarılan kuşlar gibi izlenimlerin de depodan çıkarılmasıyla anımsama gerçekleşir. Platon'un fiziksel bellek metaforu, hafızanın bir depolama alanı olması arketipinin temelini oluşturur.

Aristoteles belleği duyuşal imgelerle açıklar ve belleğin fiziksel yönünü daha çok öne çıkarır. Balmumu tablet metaforu Aristoteles'te daha düz anlamda, fiziksel niteliğiyle ortaya konulurken; hatırlama, imge yoluyla açıklanır. Düşünüre göre bellek deneyimsel bir geçmişle bağlantılıdır. Aristoteles'e göre bedenin duyumsallığı, fiziksellliği dolayısıyla aldığı etki imge olarak depolanır. Aristoteles, bilgi kuramında bilmenin hayalgücü yoluyla gerçekleştiğini açıklarken, duyular yoluyla algılanan şeylerin önce hayal gücüyle işlendiğini, böylece imgelere dönüştüklerini ve daha sonra

idrak yetisi için malzeme değerine ulaşabildiklerini belirtir. Yani düşünür bilginin duyu algılarından edinildiğini söyler. Duyu algıları yoluyla elde edilen veriler hayalgücü tarafından işlenip düşüncelere dönüştürülür. Ruh, imge üreterek üst düzey düşünce süreçlerinin gerçekleşmesini sağlar. Yani algı ve düşünce arasında hayal gücü köprü gibi işler. Buna göre Aristoteles “zihinsel bir imge olmadan” düşünmenin mümkün olmayacağını belirtir. Bu imgenin “zihinsel bir resme” benzetilmesi düşünme ve görme duyusu arasında kaçınılmaz ilişkinin göstergesi olarak değerlendirilebilir (Yates, 2020: 45-46).

Aristoteles belleği geleceğe ilişkin görmez. Duyumsamanın zamanının şimdiki zaman olduğunu söyler. “(...) Bir kere geleceğin belleği olmaz, o daha ziyade kanı ve umudun konusudur” (Aristoteles, 2022: 51). Buna göre zaman ve bellek ilişkisinde, gelecek henüz yaşanmadığı için duyumsamanın alanında değildir. Şimdi ise duyumla ilgilidir ve geçmişin anısı olabiliyorken şimdinin anısı olamaz. Bellek geçmişin konusudur, ancak zamanı duyumsayarak bellek oluşturabilenler hatıralar ya da anılar oluşturur. Zaman geçmeden anılar oluşamaz. Şimdide maruz kalınan anı değildir, anı olabilmesi için maruz kalınan deneyimin geçmişte kalması gerekir. Zaman algısı yoluyla bir şeyin geçmişte yaşandığı ve duyumsandığı anlaşılabilir (Aristoteles, 2022: 53). Attilio Favorini *Memory in Play* kitabında Aristoteles’in anımsama kuramında çağrışımcılık olarak nitelediği, yani belleğin bir fikirle ya da görüntüyle bağlantılı olarak çalıştığına dair iddiasının günümüzde bellek teorilerinde halen etkili olduğunu belirtir. Ancak Aristoteles’in anımsama kuramının sadece geçmişle sınırlı olmasını ve hafızanın sosyal boyutunu hesaba katmayışını sınırlı bir görüş olarak değerlendirir (Favorini, 2009:18). Belleğin sadece bireysel boyutunu ele almalarına rağmen her iki düşünürün ortak noktası hatırlama ve unutma ilişkisini duyu algıları üzerinden ele almalarıdır. Duyumsama olmadan hatırlama olmaz.

Hatırlamanın gerçekleşmesi duyu verileri ile sağlanmakla birlikte, mekân verilerin hatırlanmasında önemli bir role sahiptir. Hatıraların korunması için mekânsallaştırılmaları gerekir. Cicero *De oratore (Hitabet)* kitabında Keoslu Şair Simonides'den bahsederken aynı zamanda bellek içeriklerinin mekânsallaştırmanın nasıl sanat haline geldiğini açıklar. Söylenti odur ki Simonides Tselya'da soylu Skopas tarafından lirik şiir okuması için bir yemeğe davet edilir. Simonides, şiirinin bir bölümünde ikiz kardeş olan Kastor ve Polluks'u methedince ev sahibi bundan hoşlanmaz ve anlaştıkları ücretin yarısını vereceğini söyler. Tam o sırada Simonides'e iki kişinin onu dışarıda beklediği haberi verilir. Şair dışarı çıktığında kimse yoktur, o esnada ziyafetin verildiği yerin çatısı çöker. Davetliler yıkıntının altında kalıp ölür. Yüzleri tanınmaz haldedir. Simonides masadaki herkesin oturma yerini aklında tuttuğu için yıkıntı altında kalanların teşhis edilmesini sağlar. Bir yoruma göre onu dışarı davet eden iki kişi methiyesinde yer verdiği ikiz tanrılardır ve haklarındaki övgü için Simonides'in canını kurtararak onu ödüllendirmişlerdir (Yates, 2020: 16).

Cicero'ya göre Simonides'in hafıza sanatını geliştirirken hafıza ile düzen ve yer arasındaki ilişkinin önemini fark etmesinin yanında, diğer duylara oranla görme duyusunun önemini fark etmiş olması dikkat çekicidir. Cicero, Simonides'ten yola çıkarak, görme duyusunun güçlü bir duyu organı olduğunu, bu duyu organından alınan duyular diğer duyularla desteklendiği ölçüde içeriklerin daha fazla akılda kalıcı olmasının mümkün olabileceğini belirtir (Yates, 2020: 17). Simonides (M.Ö.556-468), resmi sessiz şiir, şiiri ise konuşan resim olarak nitelendirir; “(...) zira ressamların gerçekleşmekte olduğu anda tasvir ettikleri eylemleri, sözcükler olup bittikten sonra tasvir eder” (Yates, 2020: 41). Şiirin resme benzetilmesi, hafıza sanatının imgelerle ve görmeyle ilişkisine bir örnektir. Ressam ve şairin görsel imgelerle çalışmaları onları hafıza sanatına yakınlaştırır.

Simonides'in bu deneyimi yer ve imgeleme yoluyla geçmişin izini sürmenin olanaklarını yaratan hafıza sanatını geliştirmesini sağlar. Hafızanın rahatlıkla kavraması için tasarlanan bu hayali yer olan "locus", mimari bir alana işaret eder. Buna göre hafızasını geliştirmek isteyen biri, imgelerle ve bu imgeleri düzenlediği hayali bir yerle zihinsel olarak çalışmalıdır. Hatırlanması istenilen şeylerin imgeleri bu hayali yerlere yerleştirilerek, şeylerin bilgisi muhafaza edilecektir. "İmgeler, hatırlamak istediğimiz şeyin biçim, işaret veya suretleridir" (Yates, 2020: 20).

Ortaçağ'da bellek Antik Yunan'da olduğu gibi önce balmumu tablete, sonrasında el yazmalarına, bir sonraki süreçte kitaplara ve en sonunda bir kütüphaneye benzetilecektir. Bu dönemde kitap belleğin bir alternatifi veya insanı anımsamaya çalışmaktan kurtaran bir araç olarak değil, hafızaya yerleştirilecek bilgilerin daha kolay yerleştirilmesini sağlayan, ona yardımcı olacak bir araç olarak görülür.

Eski Yunan kültüründe bilginin en büyük taşıyıcısı olan hafızanın işlevini en iyi biçimde yerine getirmesi bir tür "hafıza sanatına, ars memoriae" ye dönüştürülür ve bu sanat gelişerek 17. yüzyıla kadar etkisini sürdürür. 17.yüzyıla gelindiğinde hafıza sanatı içinde dünyaya dair bilginin nasıl saklanacağına dair teknik olmaktan çıkıp, dünyaya dair bilgiyi sorgulamanın aracı haline gelecektir. Bu yüzyılda artık kitap önemini kaybeder ve bellek için ifade ettiği metaforik anlamı değişir. Kalıcılığın aracı olarak görülen kitap, artık geçici olanla, sonlu olan şeylerle ilişkilendirilir. Geçicilik, beyhudelik, yüzeysellik, değişebilirlik, benzerlik gibi niteliklerin kitapla ilişkilendirilmesi kitabın belleğe yardımcı olma sıfatını da zayıflatır. MÖ.6 yüzyılda Yunan şairi Simonides 'bellek sanatı'nı yani 'ars memoriae' ya da 'memorativa' kavramını ortaya attıktan sonra Romalılar bu tekniği Rönesans'a taşıyacak, bireysel belleğin güçlendirilmesi için önemli bir yöntem olarak kullanacaklardır (Draaisma, 2014: 65).

On yedinci yüzyıldan itibaren bellek üzerine yapılan çalışmaların odağı bellek ve beynin fizyolojik özelliklerine dair araştırmalara dayanır. Hafıza yoluyla hatırlamanın bir sanat olarak icra edilmesinin köklerinin Eski Yunan kültürüne kadar geriye gittiği bir mecradan günümüze gelindiğinde, artık bellek içeriğinin geçiciliği karşısında işlevsel rollere sahip yapay bellekler dönemine geçilir. Antik zamanlarda kil ve balmumu tabletlere, Ortaçağ’a gelindiğinde parşömene, sonrasında kağıda dökülen yazı belleğe yardımcı olan en eski yapay bellek olarak işlevsel iken “hiyeroglif, şemalar, portreler” (Draaisma, 2014: 19) gibi biçimsel çizimlere 1839’da görüntüleri kaydeden fotoğraf, 1877’de sesin kayıt altına alınmasını sağlayan fonograf, 1895 sonrasında hareketli görüntülerin kaydına imkân tanıyan sinematograf gibi yapay bellek araçlarının eklenmesi muazzam bilgi birikiminin korunmasının olanaklarını doğurur. Günümüzde ise “teypler, videolar, Cd’ler, bilgisayar bellekleri ve hologramlar” (Draaisma, 2014: 19) sesin ve görüntünün muhafaza edilmesinde ve dönüştürülmesinde güçlü yapay bellek araçları olarak kullanılır.

Bellek sanatının gelişim sürecine bakıldığında klasik kültürde retorik içinde büyük bir alana yerleştiğini, Ortaçağ’da yeniden ortaya çıktığını, Rönesans’ta gelişim sürecini devam ettirdiğini ve matbaanın icadından itibaren 18. yüzyıla gelindiğinde bu sanatın çöküşe uğradığını görürüz. Bellek sanatının bu çöküşünü modernleşmenin yıkıcı etkisine bağlı olarak okumak pekâlâ mümkündür. Günümüze gelindiğinde ise hafıza konusundaki araştırmaların dikkate değer ölçüde arttığı görülür. Neredeyse anonimleşmiş ‘hafıza patlaması’ terimini üretecek kadar hafıza konusunda disiplinlerarası çalışmaların artmasının nedeni, 19. yüzyılın biriken deneyim ve değişimlerinin katlanarak 21. yüzyılı etkilemesidir. Yani moderniteyle beraber atlanan bir eşiğin günümüze olan etkisinden biri de bellek çalışmalarının yoğunlaşmaya başlamasıdır.

18. yüzyılın sonlarına gelindiğinde geçmiş, şimdi ve gelecek arasında gündelik hayata ve deneyime dokunacak ölçüde yeni bir ilişki biçimi doğmaya başlar. Bu yüzyıl, bir nevi modernitenin ayak seslerinin yankısıdır. 19. yüzyıl ise muazzam hızda teknolojik değişimin ve bunun deneyimde yarattığı büyük kırılmaların yüzyılıdır. Mekân-zaman ilişkisinde büyük bir dönüşüm yaratan raylı sistem, fotoğrafla alınan görüntünün korunabilirliği, sesin kaydedilmesini sağlayan fonograf, hareketin tekrar tekrar izlenebilmesini sağlayan sinema, geleneksel üretim biçimlerinin yerini modern tekniklere dayalı üretime bırakması ve kentleşme olgusu gibi değişimler bir önceki yüzyılın sahip olamadığı yeni deneyimler ve hızlı iletişim imkânlarını beraberinde getirir. Bu değişimler hem bireysel hem toplumsal geçmişin korunarak geleceğe aktarılabilmesini sağlayan tekniklerin de çeşitlenmesine fırsat verir.

Birinci Dünya Savaşı'yla derinleşen 'modernlik travması' (Demir, 2023: 29) bireysel, toplumsal ve ulusal belleklerde geçmiş ve şimdi arasında kapanması imkânsız büyük bir yarığın açılmasına neden olan, zamana ve deneyime dair ilk büyük travma olarak değerlendirilir. İkinci Dünya Savaşı'yla daha da güçlenen geçmişten kopuş, bellek çalışmalarında bir duraklamanın da dönemidir. 1970' lere gelindiğinde otobiyografik edebiyata, müzeciliğe, aile kökenlerine dair araştırmaların artması ve 1980'lerde 'bellek patlaması' olarak nitelendirilen belleğe yoğun ilgi ve sonraki yıllarda uluslararası alanda yapılan çalışmalar bellek çalışmalarının kurumlaşmasını getirir. Holokost'un yarattığı travmatik etki ile beraber 80'ler sonrasında travmatik söylemle paralel ilerleyen bellek çalışmaları yoğunlaşarak günümüzde zirveye ulaşır (Demir, 2023: 33-34 & Diner, 2011: 7-12). Holokost'un, iki dünya savaşının ve soğuk savaş döneminin bellek çalışmalarına önemli etkisi yadsınamaz. Dan Diner, Holokost'un tüm dünyada kültür ve uygarlığın temellerinin sarsılmasına neden olduğunu söyler. Diner, "Holokost bir medeniyet kırılmasıydı, ontolojik masumiyetin parçalanmasıydı" der

(Diner, 2011: 13). Sovyet Rusya'nın dağılması ve çift kutuplu dünyanın yarattığı gerilimin zayıflaması bellek çalışmalarına hız kazandırır.

Modern insanın gündelik hayatında deneyimlediği üzere, modernite ve unutkanlık arasında doğrusal bir ilişki mevcuttur. Hız çağının, tüketim olgusunun ve kent yaşamının süregelen bir şekilde değişime dayalı dokusunun unutkanlığı arttırdığı, insani ölçekten ayrılan toplumsal bir yaşamı ürettiği aşikâr bir gerçektir. Ortak anılara dayalı hayatın anlamının moderniteyle beraber köklü değişime uğraması aynı zamanda anlam erozyonuna da neden olmuştur denilebilir. “İnsan yerleşiminin çapı”, ” hızın üretilişi” ve “kurulu bir çevrenin belirli aralıklarla kasti olarak yıkılması” modernitenin kültürel amneziyi bilinçli olarak yaratmasının göstergeleridir (Connerton, 2018: 99). Connerton'ın da belirttiği gibi 19. yüzyıla kadar az nüfuslu, sınırları belli şehirler moderniteyle beraber yerini sınırları belirsiz, nüfusu sürekli artan şehirlere bırakır. Üretimin, sermayenin, iktidarın ve insanların tek merkezde toplandığı şehirlerin yerine merkezsiz, birden fazla merkeze sahip şehir yapılarının ortaya çıkması söz konusu olur. Böylesi bir merkezsizleşme süreci, kapitalist üretim yapısının doğal etkisinin sonucudur. Geniş alanlara yayılmış üretim, hareketlilik, sermaye ve iktidar, toplumsal ilişkilerle beraber mekânla kurulan ilişkileri de dönüşüme uğratar. Buna ek olarak mekanik araçlardaki teknik gelişim ve çeşitlilik, yürümenin yerini araçların sağladığı konforla yer değiştirir. Mekânsal belleğin işlevli olması için zorunlu olan istikrârlı ve sabit zemin bu nedenle sarsılır. İstikrârsızlık, değişkenlik ve akışkanlık sabitliğin yerini alır. Bunun sonucunda hızla akan görüntülerin karşısında sabitliğe gereksinen bellek, bu görüntülere yetişemez ve dolayısıyla unutmanın hızı artar. Tüm bunlara ek olarak, kasti olarak kurulu çevrenin yıkımı da kapitalizmin yıkıcı yaratımının sonucu olarak belleğe büyük bir darbe indirir. Bir yandan küresel sermayenin pazarını genişletmek amacıyla mekânsal engelleri yıkması ve mekânlara hakim olma çabası, diğer yandan aynı mekânları yok etmesi, kapitalist ekonominin çelişik doğasının sonucu

olarak yüzyıl insanının ve toplumlarının hem faili hem de kurbanı olduğu, çözümlenmeyi bekleyen yaşamsal bir sorun olmaya devam etmektedir. Örneğin 19. yüzyıl ile 20. yüzyılın mimari dokuları arasındaki farklılık kapitalist ekonominin yıkıma dayalı doğasına iyi bir örnektir. 19. yüzyılın sabit anıtları ve özenli süslemelere dayalı sağlam yapılarıyla kıyaslandığında, 20. yüzyılın şehir yapısı daha dayanıksız ve geçici dokusuyla dikkat çeker. Bu olguyu Connerton “(...) tarihin bir döneminde kapitalizmin getirdiklerine uygun yapılar içeren şehir görüntülerinin, bir sonraki dönemde yıkılıp yok edilebilmesi için üretildiği daimi mücadele” olarak açıklar (Connerton, 2018: 119). Bu her an değişime uğrayabilecek mahallelerin, sokakların ve meydanların şehrin yapı taşları olarak parçalanmaları demektir. Bahsi edilen mekânlar şehrin bellek alanlarıdır; dolayısıyla bu alanlardaki hızlı değişim belleğin aşınmasını doğurur. Birbirinden bağımsız binaların, geniş bulvarların ayırdığı sokakların, küçük toplulukların toplanma alanı olan mahallelerin yerine; dağınık plazaların ve işyerlerinin çoğalması nedeniyle toplumsal ilişkilerin ve kolektif bağlılığın koptuğu, ortak yaşam alanlarının daraldığı bir süreç başlar. Modern bireyin yıkmak ve yaratmak arasında gidip gelen çelişkili durumuna en uygun betimlemeyi Marshall Berman’ın yorumuyla desteklemek mümkün:

“(...) Modern olmak, bizlere serüven, güç, coşku, gelişme, kendimizi ve dünyayı dönüştürme olarak vaat eden; ama bir yandan da sahip olduğumuz her şeyi, bildiğimiz her şeyi yok etmekle tehdit eden bir ortamda bulmaktır kendimizi. Modern ortamlar ve deneyimler coğrafi ve etnik, sınıfsal ve ulusal, dinsel ve ideolojik sınırların ötesine geçer; modernliğin, bir anlamda insanlığı birleştirdiği söylenebilir. Ama paradoksal bir birlikteliktir bu, bölünmüşlüğü birliktir: Bizleri sürekli parçalanma ve yenilenmenin, mücadele ve çelişkinin, belirsizlik ve acının girdabına sürükler. Modern olmak, Marx’ın deyişiyle ‘katı olan her şeyin buharlaşıp gittiği’ bir evrenin parçası olmaktır.” (Bermann, 2012: 27)

Mega kentlerle, elektronik medyayla başlayan hızlı bir telekomünikasyon çağına geçişle yirminci yüzyılın ortalarına gelindiğinde, unutmanın hızı da değişimin hızıyla neredeyse paralel ilerler ve kültürel amnezi bu koşullara uyumlanmanın zorunlu sonucu

olarak gerçekleşir. Walter Benjamin modernleştirici ilerlemeyi Klee'nin 'Angelus Novus' tablosundaki meleğe benzeterek yorumlar. Bu tabloda melek bakışlarını ayıramadığı bir noktada donup kalmış gibidir. Benjamin tarih meleğini kanatları gerilmiş, ağzı ve gözleri açık bu meleğe benzetir.

“(…) Tarih meleğinin görünüşü de ancak böyle olabilir, yüzü geçmişe çevrilmiş. Bize bir olaylar zinciri gibi görünenleri, o tek bir felaket olarak görür, yıkıntıları durmadan üst üste yığıp ayaklarının önüne fırlatan bir felaket. Biraz daha kalmak isterdi melek, ölüleri hayata döndürmek, kırık parçaları yeniden birleştirmek... Ama Cennet'ten kopup gelen bir fırtına kanatlarını öyle şiddetle yakalamıştır ki, bir daha kapayamaz onları. Yıkıntılar gözlerinin önünde göğe doğru yükselirken, fırtınayla birlikte çaresiz, sırtını döndüğü geleceğe sürüklenir. İşte ilerleme dediğimiz şey, *bu* fırtınadır.” (Benjamin, 2018: 47- 48)

Walter Benjamin'e göre ilerleme deneyimi yoksullaştırır. “Hikâye Anlatıcısı” makalesinde sözlü kültürün yazılı kültür karşısında zayıflamasını deneyimin yoksullaşmasına giden adımlardan biri olarak yorumlar. Düşünüre göre romanın (matbaacılığın yaygınlaşması deneyim aktarımının da gerilemesine neden olmuştur) ortaya çıkışıyla birlikte hikâye anlatıcısının, bağlantılı olarak da destanlar kültürdeki önemli konumlarını kaybetmeye başlamıştır. Romanın sözlü edebiyattan gelmiyor oluşu, hikâye anlatıcısıyla arasındaki en temel farklılığı oluşturur:

“(…) Anlatıcı hikayesini deneyimden çekip alır, kendi deneyiminden ya da ona aktarılanlardan ve o da bunu kendisini dinleyenlerin deneyimi haline getirir. Romancı ise kendini tecrit etmiştir. Romanın doğduğu oda, en temel kaygılarından misal verip kendini ifade edemeyen, kimsenin akıl vermediği ve kimseye akıl veremeyen, tek başına kalmış bireydir.” (Benjamin, 2018: 90)

Birinci Dünya Savaşı aynı zamanda deneyim krizinin sözünün edildiği bir dönemin başlangıcıdır. Deneyimdeki bu krizin yarattığı ızdırabı Benjamin Adorno'ya yazdığı mektuplardan birinde “deneyimin metodolojik yıkımı” olarak tanımlar. Barbarlaşmaya doğru giden modern çağda sahici deneyimin yoksullaşmasını ifade

etmek için bu tanımlamaya başvurur. “Pasajlar” metninde iki farklı deneyimden bahseder: Bunlar; “aktarılan deneyim (Erfahrung)” ve “yaşanmış deneyim (Erlebnis)”dir (Benjamin, 2006).

“Yaşanmış deneyim” modernitenin kent yaşamına özgü, uçucu ve dayanıksız, kısa vadeli bireye özel, duyusal yaşanmışlıklardır. Kentin ritmine, hızına ve uçuculuğuna uygun geçiciliktir. “Erlebnis (...) kâh liberalizmin, mülkiyetçi bireyciliğin antropolojik işareti olarak, kâh yaşamın doğal akışına dahil olan bir mirasa dönüşmeksizin birçok kuşağı etkileyen travmalarıyla 20. yüzyıl felaketlerinin ürünü olarak, modern toplumlara özgüdür” (Traverso, 2019: 11-12). Oysa aktarılan (Erfahrung) deneyimin kalıcılığı, gelenek oluşturma potansiyeliyle Erlebnis’ten ayrılır. Düşünür’e göre bir deneyim olarak geçmişin aktarılması modernleşmeyle beraber krize girmiştir. Hikâye anlatıcılığı yok olunca, “aktarılan deneyim” de yoksullaşmıştır. Hikâye anlatıcısının anlattığını bir deneyim olarak yaşamına gömmesi, onu enformasyonun olanı biteni sadece aktarmakla yetindiği tavırdan ayırır. Kuşaktan kuşağa aktarılan, toplulukların ve grupların aidiyetlerini, köklerini, kimliklerini oluşturan bu deneyim geleneksel toplumların tipik göstergesidir. Yaşlılardan gençlere atasözleri, sözlü tarih, masallar veya hikâyeler şeklinde aktarılan bu deneyim Birinci Dünya Savaşı’yla zayıflamış, değer kaybetmiştir. Cepheden dönenler deneyim bakımından yoksullaşmıştır. Ayrıca savaşın yıkıcı etkisini dile getirmek kolay değildir. Dile getirilemeyen deneyimle birlikte geçmişin bilgisi aktarılamaz olmuş, dolayısıyla kuşaklar arasındaki bağlar kopmuştur. “Deneyim ve Yoksulluk” makalesinde düşünür savaşın etkisinin deneyim üzerindeki yıkımı şöyle aktarır:

“Zira deneyimin böylesine yalanlandığı olmamıştı: Pozisyonel savaş, stratejik deneyimi, enflasyon ekonomik deneyimi, açlık fiziksel deneyimi, hâkim güçler ahlaki deneyimi ezdi geçti. Okula at arabasıyla gitmiş bir kuşak artık açıkta, bir manzaranın tam ortasında duruyordu; bulutlar dışında hiçbir şey aynı değildi burada ve merkezde, yıkıcı akıntılar ve patlamalardan oluşan bir güç alanında da ufak, narin bir insan bedeni vardı.” (Aktaran; Jay, 2012: 407)

Hikâye anlatıcısının yerine enformasyonun geçmesiyle hâkikatin aktarımı da tehlikeye girmiştir. Uzak zamanlardan ve yerlerden gelen bilgiye değil, daha yakınında olup bitene yönelen ilgi enformasyonun deneyim aktarımının yerini alması demektir. Sanatsal nesnenin biricikliğini ve dokunulmazlığına işaret eden auranın (hale) kayboluşuyla hikâye anlatıcısının krizinin birbirleriyle bağlantılı olduğunu söyleyen Benjamin, halenin anlatımı başka bir zamana ve mekâna ait bir mesafeyle görmeyi, geçmiş deneyimi şimdiki deneyimden ayırmayı sağladığını ve fakat modern yaşamda bu ayrımın kaybolma riski altında olduğunu belirtir (Jay, 2012: 410).

“Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Eseri” adlı makalesinde sanat yapıtının çoğaltılabilir olabilmesinin onu geleneğin otoritesinden kurtardığını söyler. Sanat yapıtına gücünü veren aura’nın çözülüşü demokratik sanat koşullarının oluşmasına, sanatın ritüelden uzaklaşıp politikaya yakınlaşmasına olanak verebilir. Bir tarafta aura’yı deneyimin asli koşulu olarak gören Benjamin, hafızanın yok oluşundan, gelenek aktarımının dağılmasından yakınırken; diğer taraftan aura’nın çözülüşü ile özgürleştirici ve demokratik koşulların oluşacağına dair umut besler (Gürbilek, 2018: 32).

Benjamin, enformasyonun sağladığı geçiciliği, anda dağılan bilginin niteliğini ve duyuşsal olanı Erlebnis’le özdeşleştirirken hikâye anlatımını Erfahrung’la yani kalıcılıkla eşleştirir. Düşünüre göre deneyimdeki bu yoksullaşma, kültürdeki tükenişin ve toplumsal barbarlaşmanın işaretleridir. Bu tehlikeye rağmen Benjamin ikircikli bir umut besler. Olası bir barbarlaşma tehlikesine rağmen deneyimin yoksullaşmasından sıyrılmanın sanatla, mimariyle, bilimle, yeni bir kültür inşa edilebilmesi ile mümkün olabileceğini düşünür. Bu düşüncesinde çözümün barbarlık ile sosyalizm arasında olduğuna işaret eden Rosa Lüksemburg’un ‘yıkım yoluyla kefaret şeklindeki dinsel fantazilerle’ birleştirdiği nihilist tavrının etkisi olduğu gibi, Bertolt Brecht’le de kurduğu dostluğun etkisi vardır. Fakat yine de ‘kaybolan deneyim için tutulan yasın yoğunluğu’

düşünürün hem dış dünyada şiddetin artması hem de ‘karakterinin kederli itki’si dolayısıyla umutlu tavrına gölge düşürür (Jay, 2012: 408- 409).

Adorno da Benjamin’le benzer biçimde modern yaşamda deneyimin yoksullaştığını düşünür. Ona göre de savaşı yaşayan birinin hikâye anlatıcısının içsel olarak kesintiye uğramayan yaşamındaki deneyimle kıyaslandığında başına geleni anlatması imkânsızlaşmıştır. Savaş deneyimi anlatıyı süreklilikten yoksun bırakarak, insanı ‘unutkan bir hareketlilik’in içine gömmüştür (Adorno, 2021: 56- 57). Benjamin’in fikirlerini destekleyerek gelenek oluşturan, kalıcı bilgiyi sağlayan deneyimin yerine; bağlantısız, anında başka bir enfarmosyanla yer değiştirip geçersizleşebilecek geçici haber almaya dayalı deneyimin almasını geri dönüşü olmayan bir kayıp olarak görür. Adorno’ya göre artık dünyanın büyüğü kaybolmuştur. Kapitalist sanayileşme ve hayatı istila eden teknolojik iletişim ile bireyin deneyimi üzerinde hiçbir denetiminin kalmadığını, ticarileşip metalaşan deneyimlerden kendine ikâme deneyimler devşirdiği bir döneme girdiğini söyler. Benjamin’in aksine radikal siyasetin sahici deneyim için bir çıkış olabileceği kefareti anlayışı savunmaz. Benjamin’in hikâye anlatıcısının olduğu döneme geri dönüşünün sanatla mümkün olabileceği görüşüne tamamiyle katılmaz. Adorno estetik deneyimin onarıcı imkânları üzerinde düşünürken estetik deneyimin sakatlanmış olsa da bir ölçüde geçmişe ait olanı koruyabildiğini ve bunun sonucunda kişiyi deneyimin kurtarılmasıyla gerçekleşen bir mutluluğa ulaştırdığını söyler. Martin Jay, deneyim korunmasıyla ilgili Adorno’nun düşüncelerini özetlediği şu cümleler önemlidir:

“Sanat, böyle bir mimetik cennetin kendisinden ziyade sureti olsa da - aslında tam da böyle bir suret olduğu ve böyle olduğunu bildiği için- şimdiki dünyanın yadsıdığı ve basit epistemolojik kavrayışın tahayyül bile edemediği sahici metafizik deneyimin mutluluğuna yönelir. Paradoksal olarak ötekinin mimesisi aracılığıyla, öznel inşaya indirgenmeye direnen ve nesnelerin - öznelerin yönelmişliğinin ötesine geçen- gizemli niteliğini koruyarak yapar bunu. Çoğunlukla salt öznel açıdan düşünülmesine rağmen, deneyim ancak

benliğin ötekilikle karşılaşmasından, benin artık o eski ben olamayacağı bir karşılaşmadan doğar. Zarar görmemesi için, bu deneyimin ötekiye onu tahakküm altına almaya, kapsamaya ve homojenleştirmeye çalışmadan yaklaşması gerekir; ötekiye adeta başka bir şeyin simgesi olarak iş görmeyen, yalnızca kendisine gönderme yapan bir özel ad muamelesi yapmalıdır. Gerçekçi ya da doğalcı estetiğin tercih ettiği, dünyanın aslına uygun yeniden üretiminden daha fazlasına işaret ettiği mimesisin rolü budur.” (Jay, 2012: 436)

Martin Jay’e göre Adorno sanat eserlerinin “Erfahrung alametleri” potansiyeli taşıdıklarına dair bir perspektif sunar. Sanatın sanatçının kişisel deneyimlerinin, Erlebnis’inin alımlayıcı tarafından benzer bir deneyimi yaşamış olmasının ifadesi olarak anlaşılmaması gerektiğini belirtir. Bunun ötesinde sanat eserinin sanatçının kişisel deneyimini, duyumunu aşarak eserle alımlayan arasında kurulan bir “alt üst olma duygusuna”, eserle kurulan duyumsal bir duygulanma halini üretibilmesine dayalı bir deneyim olduğunu; dolayısıyla öznel deneyimin ötesinde ondan daha fazlası olan bir deneyim olanağı yarattığını söylemek ister (Jay, 2012: 437).

Benjamin’in görüşlerini referans alan Traverso, ‘aktarılan deneyimi’ olanaksız kılan 20. yüzyılda yaşanan siyasal, politik çatışma ve gerginliklerin gerçeklikle ilişkisi parçalanmış bir kuşağın doğumuna sebep olduğunu belirtir. Bellek çalışmalarının artmasının sebebini “nirengi noktalarını yitirmiş, şiddetin biçimsizleştirdiği ve gelenekleri silen, yaşamları parçalayan toplumsal bir sistemin atomize ettiği bir dünyada, aktarılan deneyimin çöküşünün” sonucu olarak görür (Traverso, 2019: 13) ve Auschwitz’in “kolektif belleğin üzerinde yükseldiği bir kaide” olarak travmatik etkide bir yıkım yarattığını da ekler (2019: 14).

18. yüzyılın değişim hızı sanatı da etkiler. Modernleşme süreci sanatın içinden de bir dönüşümün doğmasına neden olur. Geçmiş yadsıma stratejisi, Avangard akımların unutmama retoriğinde görünür. Avangardlar saldırılarını kitaplık, müze, akademi gibi kolektif belleğin depolarına yöneltir. Örneğin fütüristler manifestolarında kitaplıkları

mezar odaları, aydınları demode törenlerin uygulayıcıları, müzeleri mezarlıklar olarak kötüler. Modern mimari şehir planlamacıları ile bu görüşü yankılar. Postmodernizme gelindiğinde postmodernler sanatçılar geçmişi “geniş bir imgeler koleksiyonu” olarak değerlendirir; tüm biçimlerin rastgele, çoğunlukla alaycı bir tavırla dönüştürüldüğü bir anlayış geliştirir. Böylece artık geçmiş bir başvuru uzamı olma, kalıcı niteliğiyle hep orada olma özelliğini yitirmeye başlar (Connerton, 2019: 107).

Eski Yunan kültüründen 18. yüzyıla kadar unutmaya karşı belleği mēkan olarak tasarlamak, bu mēkanın içinde gezinmeyi hayal ederek hatırlanmak istenen şeyleri korumaya çalışmak, mēkan ve bellek sanatının birbirine bağlılığını ortaya koyar. Bellek sanatı mēkana bağlı bir sanattır ve bahsedilen döneme kadar hatırlamayı yapanlar tekil, anımsatıcı, hafıza sanatında usta olan insanlardır. Hatırlanmak istenen içeriğin akılda muhafazası için hatiplerin “kendi bellek binalarının çevresinde” yürüyerek içeriği uzun süreli korumaya alma çabası (Connerton, 2018:15) 21. yüzyıla gelindiğinde kolektif hafızayı koruma amacıyla inşa edilmiş bellek binalarının dönemine evrilir.

Hafıza mekânlarının hem zihinsel hem fiziksel yıkımı, hatırlama çabasını bir tür hatırlatma mücadelesine dönüştürür. *Hafıza Mekânları* kitabında Pierre Nora, hafıza ortamlarının artık olmayışının sürekli hafızadan bahsedilmesine ve hafıza mekânlarının inşa edilip korunmasına yönelik bir refleks geliştirdiğini söyler. Hafıza mekânları unutilan, yok edilen geçmişle bağ kurabilmenin, onunla süreklilik ilişkisini devam ettirebilmenin kısmı de olsa araçları olarak işlev görür. Kurbanların ikâmesini yapmaya çalışan tanıklıklar gibi hafıza mekânları da asıl deneyim mekânlarının ikamesi gibidir. Dolayısıyla ikamesi de olsa hafıza mekânları, unutuşa karşı hatırlamanın direncini diri tutarlar; çünkü “(...) süreklilik duygusunun kökü mekândır” (2022: 19). Nora, geçmiş hatırlamak için araçlara, izlere ihtiyaç duyulduğunda artık tarihin alanına geçilmiş olduğuna ve bu durumun gerçek hafızanın geride kaldığına dair bir işaret olarak yorumlanması gerektiğini söyler. Tarih, yapısı gereği unutmayla ilişkilidir, “geçmişsiz

bir hafıza” (2022: 20) türü olarak güncellenir, ihtiyaçlara göre içeriği de değiştiği için kalıcı değildir. Dolayısıyla tarih tek başına bellek içeriklerinin çeşitliliğini muhafaza edebilecek nitelikte güvenilir bir kaynak olarak görülemez.

“Hafıza mekânları, kendiliğinden hafızanın olmadığı düşüncesinden doğarlar; (...) Anma konusuna özen gösterilmiyor olsa, tarih bunları hızla süpürecektir. Üzerine dayandığımız kalelerdir bunlar. Fakat eğer korudukları şey tehlikede olmasaydı onları inşa etmeye artık ihtiyacımız olmazdı. Eğer içerdikleri anılar gerçekten yaşanmış olsaydı, bütün bunlar gereksiz olurdu. Ve eğer, buna karşılık, tarih onları bozmak, değiştirmek, hamur gibi yoğurup taşlaştırmak amacıyla almasaydı, hafıza için mekânlar olmazdı.” (Nora, 2022: 27)

Tiyatro sanatı görmek, duymak, hissetmek ve göstermekle ilişkilidir. Bir yanıla duysal bir sanat olması, diğer yanıla imge üreten bir işleyişe sahip oluşu tiyatronun hafıza sanatı mekânı kategorisinde değerlendirilmesini mümkün kılar. Tiyatro mekânları hafıza oluşturun ve hafıza koruyucu işlevlere sahiptir. Bir hafıza mekânı olarak görsel, işitsel yani duysal imgelerle işleyen tiyatronun “teatron” olarak yani görmeye ve işitmeye açılan tasarlanmış bir yer olarak tanımlanması bu bağlamda önemlidir. Neyin nasıl görüldüğü ve duyumsandığı onun nasıl hatırlanacağını belirler. Tiyatroda görmenin merkezi önemi, tiyatronun görme / gösterme rejimleriyle dirsek temasında olması, görme biçimleri rejiminin inşasında belirleyici bir role sahip olabileceğini gösterir.

1.2. Bireysel Hafızada Hatırlama ve Unutma

Belleğin bir bilgisayarın bilgiyi depolaması gibi mekanik işlemediğini kanıtlayan çalışmalar, yaşayan bir organizma olarak beyin ve zihin arasındaki ilişkilerin bilgisine tamamiyla ulaşamadığını gösterir. Belleğin sadece düşünsel değil duysal, duyumsal bağlantılarla işleyebilen yapıya sahip olduğu bilinen bir gerçektir. Dolayısıyla bellek çalışmaları beynin hem fizyonomisine hem de tüm bağlantılarıyla zihnin ve beden dünyasına dair geniş bir araştırma konusudur.

Psikologlar üç farklı bellek türü tarif eder. İlki semantik bellek yani anlamsal bellektir. Anlamsal bellek ortamla ilgili anlaşılır, istikrârlı, kolaylaştırıcı bilgilere sahip olmayı sağlayarak geçmişte yaşananların bilgisini verip şimdiki yaşamımızda işimizi kolaylaştıran verilere ulaşmaya yardımcı olur. İşlemsel (prosedürel) bellek ise bir bilgiyi edinmede, beceri elde etmede ve kıyaslamalar yaparak geçmişte öğrenileni yeni bilgiyle kıyaslayarak karşılaştırma yapabilmede işlevseldir. Örneğin bisiklet sürmek, yemek yapmak, bir dilin gramer yapısını diğeriyle kıyaslayarak öğrenmeyi hızlandırmak gibi öğrenmeye dayalı beceriler bu bellek yoluyla sağlanır. Anısal (epizodik) bellek ise geçmişin bilgisinin, anıların biriktiği bellek formudur. Bu formu diğer bellek türlerinden farklılaştıran şey, geçmişî hatırlayarak ondan bir şeyleri istikrârlı bir şekilde öğrenmemizi sağlamasıdır. Buradaki öğrenmeden kasıt belli bir yeteneği sürdürmek anlamında değil; yaşamın olabirliklerine geçmişin bilgisi dahilinde bakarak kişinin kararlarını organize edebilmesini ve eylemlerinde bütünlük sağlayabilmesini sağlayan form olmasıdır.

Anısal bellek, zihinsel olarak geçmiş ve gelecek arasında yolculuk yapabilmeyi, geçmişteki deneyimleri değerlendirerek gelecek hakkında öngörölü olabilmeyi sağlar. Geçmişteki deneyimlerden edinilen bilgiler yeni deneyimlerle kıyaslanarak organizma için en yararlı davranış ve tercihlerin seçilmesini sağlar. Bu bellek, geçmiş deneyimin yeniden hatırlanmasında, yani bireye özgü, otobiyografik ayrıntıları içeren geçmiş olayların hayali olarak yeniden sahnelenmesinde devreye girer. Burada bir olayın nerede, nasıl ve ne zaman yaşandığı bilgisine ek olarak, o olayı yaşayan kişinin özgün deneyiminin yani “duygusal ve duyusal algıları”nın dahil olduğu bir hatırlamadan bahsedilir. Bu bellek formu ile “imgeleme ve duygusal akış” yoluyla sahnelenen deneyimin yeniden ve gerçekten yaşanmışçasına kuvvetli bir etki yaratması söz konusudur (Boyer, 2015: 8).

Otobiyografik anılar bireyin kişilik, kendilik, kimlik algısının oluşumunda hayati önem taşır. Bu anıların yitirilmesi demek kendilik algısının yitirilmesi demektir. Dolayısıyla anısal bellek insanın kendi hikâyesini yapılandırırken, hatırlamanın duysal ve duygusal boyutunu hikâyesine nasıl ekleyeceğini tayin eder. Bu bellek sayesinde temsil edilen geçmiş, yer ve zaman bilgisini vermekle kalmaz, o yer ve zamandaki denemişimin duygusunu da verir. Fakat şunu da eklemekte fayda var: İster duygusal olsun ister olmasın bütün anılar çarpıtılmaya yatkındır.

Bellek içerikleri “şu anda geçerli olmayan bir durumu temsil” ederler. Geçmişte olanı anısal bellek yoluyla hayali olarak yeniden şimdiye getirirken bellek, olmuş olana yakın bir tahayyül ile işler (Boyer, 2015: 23). Deneyimler kusursuz bir şekilde hatırlanan geçmişin kayıtları değildir, her hatırlama yeni bir inşa sürecinin sonucudur. Anılar özellikle uyku halindeyken yeniden gelirler ve beynimizde tekrar yer edinirler. Bu yeniden yer edinme evresinde bilinçaltımızda çözülemeyen bir sürecin sonunda kurgusal bir işlem gerçekleşir. Anılar, gerçeklerin asıl hali değil, onların zamanla değişen temsili halidir. Hatırlamanın yeniden inşaya dayalı olması, yani geçmişin birebir kopyası değil de, bilinçaltı süreçlerle ve yeni deneyimlerle sürekli değişen yapısı, onun kurgusal niteliğinin hep iş başında olduğunun kanıtıdır. Geçmiş deneyimlerin aslına uygun olarak hatırlanması neredeyse imkânsızdır. Bu deneyimlerden kalan bazı parçalar geçmiş deneyimi yeniden kurgulayıp inşa etmek için ihtiyaç duyulan altyapıyı sağlar.

Kişilik duygusunun “parçalı ve genellikle hatırlanması güç deneyim kalıntıları”na (Schacter, 2017: 69) dayanması çelişkili gibi görünse de, bu kalıntılar insanın psikolojik varlığının temel ögesi olan bir kişiliğe sahip olmasının teminatıdır. Ancak geçmiş deneyimler yoluyla kendilik hakkında kanaatlere varılabilir. Pascal Boyer’ın kavramsallaştırması ile “kendilik bellek bilgisi” (2015: 9) kişinin hayat hikâyesi olarak nitelendirebildiği yaşamının farklı dönemlerinin temsillerini bütünlük içinde hatırlayabileceği içerikleri kapsar ve yeniden yapılandırır. Kişinin yaşamındaki

geçmiş ve yakın dönemlerinde gerçekleşen olayları içeren, Martin A. Conway’ın özgöl yaşantıların kayıtlarını ifade etmek için kullandığı “fenomenolojik kayıtları” anısal bellek sayesinde hatırlanabilir.

Otobiyografik belleğin oluşabilmesi için anısal bellek ile kişiye özgöl kayıtların bir araya gelmesini sağlayan karmaşık bilişsel sistemlerin birbiriyle uyumlu şekilde birleşmesi gerekir.

Otobiyografik hatırlamada kişinin farklı düşünme kapasitelerine sahip olabilmesi şarttır. Boyer’in sınıflandırmasıyla bahsedilen düşünme kapasiteleri şunlardır; (1) kişinin yaşadıklarını uydurma, hayali, gerçek dışı düşünceler olarak değil, yaşanmış deneyimler olarak anlamlandırabilme, “üst temsil” yoluyla “üzerine dönen düşünce / kendi üzerine düşünen düşünce”lere sahip olma kapasitesi; (2) zamanla paralel hareket eden kendiliğe dair devamlılık kapasitesi; (3) düşünce ve tasarıların bütünlüklü kendilikle bağlantılandıran “kişisel eylemlilik ve sahiplik anlayışı”na sahip olma kapasitesi (2015:10). Şizofreni hastalarının düşünceleri üzerinde denetime sahip olamayışları, çocukların zamanın süreklilik özelliğini kavrayamayışları, otistiklerin ‘üst temsil’ becerilerinin bozuk olmaları nedeniyle otobiyografik bellek oluşturmakta zorluk yaşayabilirler. Dolayısıyla otobiyografik bellek yukarıdaki kapasitelerin sağlıklı işleyebilmesini gerektirir (Boyer, 2015: 10).

Geçmiş deneyimler, kişinin şimdide yaşanan olayları değerlendirme biçimini etkiler. Geçmiş deneyim, şimdinin nasıl deneyimleneceğine etki ettiği kadar, şimdiki deneyim de geçmiş deneyimin hatırlanma biçimine etki eder. Bu karşılıklı etkileşim, şimdide yaşanan deneyimin geçmişten bağımsız değil; geçmişin içinde, geçmişle beraber yaşanan bir deneyim türü olarak kavranılması gerektiğini gösterir. Anılar veri parçaları gibi değişmemiş olarak, kolaylıkla ulaşabilecek bir yerde depolanmaz. Anılar yapılandırılır; gerçeklikle birebir örtüşmediği gibi zamanla da değişir. Yapılan çalışmalar geçmiş deneyimlerin bir fotoğraf gibi kaydedilmediğini göstermektedir.

Anılar, olayların birebir temsili deęil, ancak onların kısmi kopyalarıdır. Anıların duygusal, yargısal, sezgisel boyutlarıyla kaydedildięini ve kişinin yaşam süresi içinde koşullara baęlı olarak bu duyumsal fotoęrafın görünümünde deęişimler, erozyonlar ve yıpranmalar olduęunu; hatta farklı zamanların duyumsal fotoęraflarıyla iç içe geçerek yeni bir forma dönüştüęünü yapılan çalışmalar kanıtlamaktadır.

Bilişsel nörobilim alanında yapılan çalışmalar şimdi ve geçmiş arasındaki baęın, sadece düşünsel deęil aynı zamanda duyumsal olduęunu gösterir. Bu baę zamanın içinden geçtikçe doku deęiştirir, zayıflar, yıpranır. Geçmiş şimdinin içinden geçerek süreęen bir biçimde yeniden yapılandırılır. Bu nedenle belleğin alanında yürümek tekinsizlik, belirsizlik ve istikrarsızlık içinde yürüyerek yönünü bulmaya benzer. Dolayısıyla tanıklıklar, kayıtlar ve arşivler bireysel hafızanın ortak deneyimleri hatırlamasının destekçisidir. Yani iyi hatırlamak için başkalarının tanıklığına, hafızasına, bellek araçlarına ihtiyaç duyulur.

Zaman ve hatırlama arasındaki ilişki çoęunlukla ters orantılıdır. Zaman geçtikçe bellek içerięini hatırlamak güçleşir. Geçmiş deneyimlerin bellek izlerinin zamanla kısmen deęişmesine raęmen hafızadan tamamen silinip silinmedięi ise tartışma konusudur. Unutmanın nasıl gerçekleştięine dair iki teori öne çıkar. Bu teorilerden ilkinde göre yeni deneyimler, var olan deneyimlerin yerini alır. Zaman geçtikçe beynin ilgili olaya ilişkin engramının¹ zayıflaması, bilgi kaybının oluşmasına neden olur. Böylece unutma gerçekleşir. Dięer teori ise, bellekte geçmişin tüm bilgilerinin zihnin bir yerinde kendini hatırlatacak ipuçları ortaya çıkana kadar çok az bir deęişimle ya da kalıcı olarak korunabildięine dayanır.

Daniel L. Schacter, ikinci tür teoriyi destekleyen bir çalışmadan bahseder. Deneklerle yapılan bu çalışmada elde edilen bulgular, birinci teoriyi zayıflatır. İlgili çalışmada her şeyin bellekte daimi bir biçimde korunduęuna, unutilan bilgilerin doęru

¹ Engram: “sinir sisteminde meydana gelen- deneyim etkilerinin uzun süre korunmasını saęlayan kalıcı deęişikliğe (anı izine) tekabül eder” (Schacter, 2017: 92).

yöntem ve tekniklerle yeniden hatırlanabildiğine dair veriler dikkat çeker. Yani hatırlatıcı tekniklere rağmen, hafızada bazı deneyimlerin geri dönüşü olmayacak bir biçimde silindiği teorisine karşın ikinci teorinin daha ikna edici olduğu ortaya konulur. Fakat Schacter, iki unutma teorisi arasındaki bu belirgin farka rağmen, bellekteki içeriklerin kalıcı bir şekilde saklandığı konusunda kesin bir iddiada bulunmanın henüz mümkün olmadığını da ekler (Schacter, 2017: 121). Olayla ilgili engram zayıflamış olsa dahi olayla doğrudan bağlantılı sayılamayacak imgeler de hatırlamayı sağlayabilir. Buna ek olarak kayıp olan deneyimlerin “fiziksel ya da zihinsel bağlamını yeniden kurmanın” da anımsamayı sağladığını yapılan çalışmalar göstermektedir. Zaman geçmiş olsa dahi hatırlatıcı bağlamlar deneyimin izleri gibi işleyerek unutulmuş deneyimi gün yüzüne çıkarmayı sağlar. Yani hatırlamanın gerçekleşebilmesi için görüntüsel, işitsel, duyumsal imgelere ihtiyaç vardır.

Marc Auge *Unutma Biçimleri* kitabında unutmanın niteliksel üç farklı biçiminden bahseder. İlki geriye dönme (*retour*) biçimidir.

“Bu figürün gerçekleştirmeye çalıştığı şey, şimdiki zamanı ve ondan farksız hale gelmeye başlayan yakın geçmişi unutarak, kaybolmuş bir geçmişi yeniden bulmak, böylece en eski geçmişle bir süreklilik sağlamak, “basit” bir geçmiş zamanı öne çıkarmak üzere, “bileşik” geçmiş zamanı saf dışı etmektir.” (2019: 47)

Auge geçmişteki kişi, olay ya da anının kişiye musallat olmasını geriye dönme biçiminin bir sembolü olarak yorumlar. Buna örnek olarak da Afrika ve Amerika’daki çeşitli rit törenlerinde kendisine tanrı ya da ata ruhu musallat olan kişinin yaşadığı şeyi hemen unutması durumunu hatırlatır. Yani kişinin geçmişle ilişkisi musallat olma sahnesinin süresiyle sınırlıdır ve olay biter bitmez unutulmalıdır ki kendine yeniden dönebilsin, kendine gelebilsin. ‘Kendine dönmek’ten kastedilen kişinin kaybettiği aklına yeniden kavuşmasıdır. Yani kişiye musallat olan ruh kısa bir süreliğine bilincini kaybetmek ve benliğini unutmak ile kendini yeniden hatırlamak arasında bir köprüdür.

Burada Auge'nin bir tür kendinden geçme hali tarif ettiği söylenebilir. Ata ruhlarıyla buluşma olarak tarif edilebilen bu hal, oyunculuk çalışmalarında Grotowski'nin tiyatro laboratuvarlarında oyuncularıyla yaptığı çalışmalarda denediği unutma haline benzer.

İkinci unutma biçimi '*erteleme*'dir. Bu unutma biçiminde şimdi bir zaman kipi olarak, geçmiş ve gelecekte uzaklaştırılır. Amaç bu sefer uzaklaşılacak zamanı yani 'şimdiyi yeniden bulmaktır.' Auge, mevsimsel döngü törenlerindeki kılık değiştirmelerde kişinin kendi toplumsal kimliği yerine, örneğin bir kralın ya da kadının kılığına girerek kendinden uzaklaşması, bir süreliğine kendini unutmaması örnek verir. Böylece toplumsal roller bir tarafa bırakılarak kişi 'kendisiyle aynı olanı yıkmaya çalışmaktadır.' (Auge, 2019:48) Tiyatroda da benzer bir unutma süreci gerçekleşir. Oyuncunun bedenini ve aklını bir süreliğine başka bedenlere ve bilmelere açması için, unutmanın çeşitli hallerini sanatını icra ederken kullanması "orada" olanı "buraya" yani sahnenin şimdisine getirmesi kurmaca dünyanın inanırlığını sağlamak için elzemdir. Tiyatro özü gereği orada olanı buraya getirme sanatıdır; yani belleğin hatırlama eyleminde yaptığına benzer pratikleri tiyatronun sahneleme aşamasında birçok unsuruyla zaten uyguladığı söylenebilir. Kurgunun dünyasının gerçeğin dünyasına getirilmesi, sahneden izleyiciye yöneltilmiş bir unutma talebidir. Modern sahne, izleyiciden gerçeği bir süreliğine unutmamasını ve kurgunun dünyasına dahil olarak sahnedekine dahil olmasını, gündeliğin dışında bir izleme haline geçmesini talep eder. Stanislavski'nin oyuncusundan beklediği rolüyle özdeşleşmesi talebinde olduğu gibi, gerçekçi tiyatro sahnesinin izleyicinin kendini unutarak sahnede olana bırakması talebi benzer yerden yorumlanabilir. Burada amaçlanan oyunun şimdisiyle izleyicisinin şimdisinin kurgunun şimdisinde buluşturulması arzusudur. Bir süreliğine -mış gibi yapılabilecek uyumlanması talebidir.

'*Yeniden başlama*' ise üçüncü unutma biçimidir. Bu unutmada mümkün bütün gelecek olasılıklarına açılmak, kişinin eski varlığından sıyrılıp bir başkası olmaya adım

atmasından söz edilir. Yine Afrika ritlerinden örnek veren Auge, doğum-ölüm olarak sunulan kabul edilme törenlerini hatırlatır.

“Bu durumda, yeni bir zaman bilincinin ortaya çıktığı anda silinen ya da unutulan şey, hem kendisine bir sır açıklanan kişinin artık olmaktan çıktığı şeydir hem de henüz olmadığı şeydir, yani bir özne olarak onda mevcut bulunan kendisi ve başkası’dır. Ulaşılmak istenen gelecek henüz biçim kazanmamıştır ya da daha doğrusu, şimdiki zamanın sürmekte olan biçimini kazanmıştır.” (Auge, 2019: 49)

Yeni bir başlangıç yapmak, yenilenmek ve geçmişle bağlantıyı kurmak için bilinen şeylerin bir süreliğine de olsa unutulması gerekir. Her ne kadar unutma ve belleğin zayıflaması günlük yaşamı sıkıntıya sokacak sorunlarla karşılaşmaya neden olsa da unutmanın yaşamayı devam ettirmeyi sağlayan önemli bir fonksiyonu vardır. Paradoksal olarak hatırlamak için unutmak gerekir. “Şimdiki zamanda kalmak için unutmak, ölmek için unutmak, sadık kalmak için unutmak gerekir” (Auge, 2019: 75). Unutmanın işlevi Jorge Luis Borges’in “Funes ve Sonsuz Bellek” öyküsüne bakılarak hatırlanabilir. Bu öyküde Funes her şeyi hatırlamaktan muzdariptir. Kusursuzca hatırladığı anılar soyutlama ve kurgulama yapmakta zorlanmasına neden olduğu için genellemeler yapamaz. Bu durum kurgusal yetenekten muzdarip Funes’in bağlantı kurmasına, yaşantısını devam ettirmesine engel olur (Quiroga, 2017: 114). Sonsuz sayıda ayrıntı karşısında belleğin unutmakla gerçekleştirdiği eleme stratejisi, genelleme yapabilmemiz için gereklidir. Schacter’in de bahsettiği gibi içinde yaşadığımız dünyaya dair genel bir resim oluşturmak, Funes gibi ayrıntılara boğulmaktan kurtulup anlatabileceğimiz tutarlı bir hikâyeye sahip olmamızı sağlar (Schacter, 2017: 127).

Travma etkisi yaratan olaylar düşünüldüğünde unutmak hayati bir fonksiyon üstlenir. Hayatı devam ettirmek için unutmak işlevseldir; aksi halde kurban ya da mağdur yaşadığı dehşetin etkisiyle gündelik yaşantısını idame ettiremez. Travma sonrasında ortaya çıkan semptomlardan biri travmanın istemsizce akla gelmesidir.

Travma yaratan olayın üzerinden aylar, yıllar geçtikçe istem dışı akla gelen olayın sıklığı azalsa dahi davetsiz anılar etkisini devam ettirir. Unutmanın yaralayıcı geçmişten uzaklaştırarak onaran boyutunu Auge şu sözlerle açıklar;

“(…) Dehşetin kurbanı olmayanlar, iyi niyetleri ve merhametleri ne kadar büyük olursa olsun, o dehşeti gözlerinde canlandıramazlar, ancak, o dehşetin kurbanları da yaşamak, hatta yalnızca ayakta kalmak için, unutma’nın payını teslim etmelidirler; gündelik yaşama inançlarını tazeleyebilmek ve zamana hâkim olabilmek için, (...) alışmak zorundadırlar.” (Auge, 2019: 73)

Duygusal anlamda travmatik olaylara dair anıların diğer anılara kıyasla daha net ve çok çarpıtılmadığı yapılan araştırmalarla ortaya konulmaktadır. Duygusal anlamı olmayan anılara kıyasla duygusal anlamı olan deneyimler bozulmaya ve zayıflamaya daha fazla direnç gösterirler. Bu türden deneyimlerin doğru hatırlanmasının diğer sıradan olaylara nazaran daha güçlü olduğu saptanmıştır. Duygusal deneyimin özü korunmakla beraber, ayrıntılarda bozulmalar ve çarpıtmalar olabilir. Yapılan araştırmalar olumsuz duygular yaratan olayların, olumlu duygular yaratan olaylara kıyasla gerçeğe daha uygun hatırlandığını gösterir (Schacter&Guthchess&Kensinger, 2015: 130). Bunun karşısı da pekala mümkündür. Duygusal olarak ağır bir deneyim - hatırlatıcı ipuçları kullanılmasına rağmen- hiçbir şekilde hatırlanmayabilir. Bazen travmanın yarattığı stresle psikolojik olarak baş etmek ancak ona dair her şeyi unutmakla mümkün olabilir. Böylece bastırma ya da ketleme yoluyla ilgili anıya dair anımsamanın önüne psikolojik bir bariyer kurulmuş olur.

Sigmund Freud, bastırmanın egoyu tehdit eden tehlikeyi bertaraf etmenin yolu olduğunu iddia eder. Bastırmada anı silinmez fakat anımsanması zorlaşır. Freud’u takip eden bazı araştırmacılar bastırılmış anıların bilinçaltında toplanarak imgeler ve nedeni açıklanamayan davranışlarla varlıklarını hissettirdiğini söylerler. Bu türden “örtük anılar” kişinin yaşamında, kararlarında görünmez bir el gibi, bilincinde olmadığı müdahalelerde bulunurlar. Anımsamayı güçleştiren süreçlerden biri de ketlemedir.

Ketleme, birbirinin etkinliğini arttırmak için uyarıcı sinyaller gönderip iletişim kuran nöronların bu işlemi tersine çevirmesiyle ilgilidir. Ketleyici sinyaller, nöronların etkinliğini azaltmaya ya da yok etmeye yöneliktir. Schacter, ketleme işlemi olmasaydı insanın dış dünyaya karşı daha savunmasız, duygusal olarak baş edilmesi zor hislerin ve kaotik zihinsel süreçlerin ağırlığının altında ezilebileceğini ifade eder (Schacter, 2017: 304-347).

Travmatik olaylarda olayların mağdurları için sağlıklı bir unutma gerçekleşmediğinde gündelik yaşamlarına musallat olan geçmiş imgelerinin ağırlığıyla şimdide kalabilmeleri ve yaşamın akışında yer edinebilmeleri, varlıklarını sürdürebilmeleri zorlaşır. Yaşanılan yıkıcı deneyimin sağlıklı hatırlanabilmesi için kurgulanma aralığına, uykuya, bir süreliğine de olsa gündelik hayattan uzak bir mesafede tutulmasına ihtiyaç vardır. Yıkıcı etkisi olan anılar ancak böyle bir mesafeden görülebilir, anlatılabilir. Aksi halde yıkıcı deneyimin her an yaşandığı bir duygu durumunda kalmak, onu kavramsallaştırma çabasını yetersiz bir çabaya dönüştürür.

Bellek denildiğinde genellikle ilk akla bireysel bellek, kişiye bağlı bellektir. Toplumun belleği bireysel belleğin gölgesinde kalır gibidir. Bunun temel nedeni bireysel bellek alanında yapılan çalışmaların belleğin toplumsallığı ile ilgili tartışmalardan önce gelmesi olabilir. İki bellek türünün ayrı işleyiş matematiği, farklı dinamikleri olsa da birbirinden tamamiyle bağımsız oldukları söylenemez. Hangi tür bellek olursa olsun, belleğin konusu hatırlama ve unutmadır. Şimdinin niteliğini belirleyen geçmişin bilgisi ve geleceğe yönelik tasavvur belleğin alanına girer.

1.3. Bireysel Hafızanın Kolektif Hafızayla Bağı

Belleğimizin bize ait olduğunu, özgün olduğunu düşündüğümüz çoğu yerde aslında kendiliğimize dair anlatıyı besleyen kolektif varlığımızdır. Dolayısıyla kişi kolektiflik içerisinde geçerek kendiliğe dair bir anlatı oluşturur. Çocukluğa dair anılarda hatırlatıcı bir neden, bir araç yoksa imge anılar kişiye münasebetsiz ve

anlamsız gelebilir. İmgelerin dağınık ve zihinsel dünyada yer almaması, onları tutarlı bir anlatının içine yerleştirememesi kişide hoşnutsuzluk yaratabilir. İmgeyi bir anlatıya, birilerinin yardımıyla bir bütünlüğe, belirli bir zaman ve mekâna bağlamak, dağınık, rastlantısal imgelerin anlamsızlığından sıyrılmak demektir. Öznel bir geçmişe sahip olmak bir kişiliğe sahip olma güveni verir. Bu geçmişin başkalarıyla tamamlanabilmesi toplumsal aidiyet bağının, bir gruba, topluluğa dahil olmanın verdiği güveni teminat altına alır.

Belleğin kırılganlığı, yani anıların fanteziyle iç içeliği hatırlamada kolektifliğin önemini ortaya koyar. Travmatik ya da sıradan anıların çarpıtılıp çarpıtılmadığı, gerçeğe ne kadar yakın veya uzak olduğu ancak başkasının tanıklığı varsa anlaşılabilir. Geçmiş anılar anımsanırken, anımsayan kişinin duygu durumundan içinde bulunduğu çevresel koşullara kadar birçok ayrıntı anının içeriğini etkiler. Korkular, bilinçdışı istekler, beklentiler geçmiş anıların hatırlanma biçimini belirler. “Bir geçmişe dönüşün içeriği, bize gerçekten olmuş olanlardan çok bir kişinin geçmiş hakkında doğru olduğuna inandığı şeyler ve korkuları konusunda daha fazla şey söyleyebilir” (Schacter, 2017: 397). Bu nedenle hatırlamak bahsinde başkasının varlığına, tanıklığına ihtiyaç vardır. Kolektivite içinde hatırlamak, doğruluğundan daha az şüphe edilecek geçmiş bilgisine ulaşmayı sağlar. Dolayısıyla kolektif bellek, çarpıtmaya ve fanteziye dayalı kırılgan bireysel bellekleri, kırılganlıklarına rağmen güçlendirebilme potansiyelini taşır.

Bireysel bellekle kolektif bellek arasında bir benzetme yapmayı araştırmacılar çok sağlıklı bulmamakla beraber her iki bellek türünün birbirinden etkilendiği konusunda uzlaşırlar. Bilgiye ve gerçeğe ulaşma, gerçeğe birebir uygunluk konularında bireysel belleğin kolektif belleğe kıyasla daha güçlü veriler sağladığı kabul edilir. Bireysel bellekte hatırlamanın gerçeğe uygunluğu kontrollü deneylerle, laboratuvar ortamında araştırılabilirken; kolektif bellekte hatırlama daha karmaşık bir boyutta gerçekleşir. Kolektif bellekte hatırlama, bellek politikalarının sosyal ve toplumsal

topoğrafyasındaki görüş ayrılıkları, ideolojik amaçlarla bağlantılar bağlamında gerçekleşir, biçimlenir. Dolayısıyla bireysel bellekteki gerçeğe uygunluk kriterinin kolektif bellekte geri planda kaldığını, bu bellek türünde siyasal- toplumsal topografyanın politik-ideolojik gerilim ve ihtiyaçlarının ön planda tutulduğu söylenebilir.

Bir topluluğun üyeleri, aynı zaman ve mekân çerçevesinde karşılaştıkları için deneyimlerinin hatırlanmayan kısımlarını, eksik parçalarını birbirlerine hatırlatırlar. O nedenle bir toplulukta deneyim aktarımı ve iletişim devam ediyorsa, aynı şekilde anılar da hatırlanmaya ve yaşamaya devam eder. Topluluk ya da grup belleğini Halbwachs “kolektif bellek” olarak tanımlar. Halbwachs -farkında olmasa da- bireyin sürekli bir etkileşimler ağı içinde, gruplara, ilişkilere dahil olarak yaşadığını ve zihnin içeriğinin bu ilişkilerden etkilendiğini söyler. Bütün bu ilişkilerden bağımsız gibi görünen içerik aslında bu ilişkiler çokluğundan oluşan bir içeriktir. Birey bu içeriği çokluktan ayrı bir birlik olarak düşünme eğilimindedir; fakat bireyin en şahsi hatıraları bile toplumsal çeşitlilik içindeki ilişkilerin bir sonucudur. Kolektif bellek, ortak bakış ve deneyimden beslenen insanların gücüne ve bu birlikteliğin süresine bağlı olarak yaşama devam eder. Yani buna göre birey, her zaman bir kesişimler ağının etkisinde ve o ağı etkileyen bir konumdadır. Dolayısıyla bireysel bellek içeriğinin bu kesişim ve dönüşümlerin, yer değiştirmelerin etkisiyle daima yeni bir inşa süreci ile karşı karşıya kalması kaçınılmazdır.

Halbwachs zamana, mekâna ve kişinin koşullarına bağlı olan anıların sürekli bir yeniden inşa döngüsü içinde olduğundan hareketle, bellek içeriğinin de grubun ya da kişinin o anki koşullarından etkilenecek sürekli dönüştüğünü şöyle açıklar;

“...hatıra, geçmişin çok büyük bir ölçüde şimdiki zamandan ödünç alınan veriler yardımıyla ve üstelik önceki dönemlerde yapılmış ve eskiye ait imgenin halihazırda oldukça değişmiş bir şekilde ortaya çıktığı diğer yeniden inşalarla hazırlanmış bir yeniden inşasıdır. (...) kısmen de olsa tanıklıklara ve

muhakemelere dayanan pek çok temsile hatıra adını verebiliriz.” (Halbwachs, 2019: 86)

İnsan, zamanla ve koşullara bağlı olarak sürekli değiştiği için, anıları da bu değişimden etkilenir, dolayısıyla anılar birebir yaşananların gerçek temsili olamaz. Aynı olayı yaşayan iki kişinin anısı da anlatım ve içerik bakımından farklılaşabilir. Halbwachs, hatırlamak için bireysel belleğin başkasının belleğinden destek almaya ihtiyaç duyduğunu söyler. Birey, görünmez bellek ağlarıyla topluluk ya da grupların belleğiyle bağlantı içindedir. Birey topluluktan uzakta olsa dahi dahil olduğu grubun bakış açısıyla olaya bakar, düşünce olarak o grubun varlığını devam ettirir. Böylesi bir durumda evine tek başına dönen kişi yalnızdır.² Ancak “bir topluluğa hapsedilmiş” olduğu için kişinin bu yalnızlığı görünüşteki bir yalnızlıktır (Halbwachs, 2019: 43).³ Bireyin topluluğa bu türden hapsedilmişliği, hatırlama sürecinde onun kolektif olanla bağlantısına işaret eder. Bir olayı hatırlamak, onun doğruluğunu teyit etmek ve onunla ilgili eksikleri tamamlamak için tanıklıklara başvurulur. Her zaman ilk başvuru tanık bireyin kendisidir. Fakat anılarını hatırlarken onları eksik, hatalı hatırlama ihtimali kişiyi başkasının tanıklığına neredeyse zorunlu kılar. Bir olayı hatırlamaya çalışırken ona dair anımsananlar başkalarının izlenimleriyle de desteklendiğinde, hatırlayışın kesinliğine

² Anılarımızın kolektif olduğu görüşünden hareketle Halbwachs, asla yalnız olmadığımızı, bedensel olarak yalnız olduğumuz zamanlarda aslında farklı bir grup insanla eylediğimizi söyler. Bir olay, durumla karşılaştığımız zamanlarımızdan örneklerle düşündüğümüzde Halbwachs’ın bu tespiti tutarlı görünür. Bir kentte tek başına dolaşırken, izlenimlerin başka izlenimleri çağrıştırmaları, ya da fark edilen bir bina hakkında okunan bir yazının bu görüntüye eşlik etmesi de yalnızlığın sadece bedensel olduğunun ancak başka fikir, izlenim, anılarla o durum, olay ya da gezintinin yan yana, iç içe olduğuna işaret eder. Sosyolog, zihnimizde her zaman başka insanlarla söyleştiklerimiz, gerçek ya da hayal ürünü olsun kökleri başka gruplara ait duyguları da beraberimizde taşıdığımızı söyler.

³ Elbette bireyin her anında kolektif bellek devreye girmez. Bazı anlar vardır ki sadece kişinin kendi bakış açısıyla anımsayabildiği, yalnızken hatırladığı, imgesinin başka bir topluluğun düşüncesinde bulunmadığı hatırlayışlar vardır. Bu hatırlayışları, bu bilinç hallerini “duyumsal sezgi” (2019: 43) olarak tanımlar.

dair güven de artacaktır. Ancak bir koşulla; bellekte hatıranın çok az da olsa bir izi olması gerekir. Buna “bellek tohumu” der Halbwachs. Bu bellek tohumunun yeşerebilmesi tanıklıklarla mümkün olabilir. Fakat ortada zihne ekilen bellek tohumu yoksa, tanıklıkların olması anımsanın gerçekleşeceği anlamına gelmez. Bellek tohumundan kasıt, grupla kurulan iletişimin devam etmesidir. Grubun bakış açısını benimsemeye, grupla birlikte düşünmeye ve hatırlamaya devam etmek bellek tohumunun yeşermesinin olanağını yaratır. Grupla bağlar koparılmış, grubun bakış açısından farklı bakışlara yön verilmiş, deneyimsel ortaklıklar kesilmişse anılar da silikleşir ve yok olur. Yani eksik ya da güçlü bir yeniden anımsama için o anıya götürecek grupla somut ve düşünsel bağlar devam ediyor olmalıdır. “Hayatının bir dönemini unutmak, o dönemde etrafımızda yer alanlarla olan temasımızı yitirmek demektir” (Halbwachs,2019:38). Belleğin toplumsal olarak belirlendiğini söylemek insanlardan, toplumdan yalıtılmış bir şekilde büyüyen bir bireyin belleğinin oluşamayacağını diğer bir ifadesidir. Yani aslında kişisel bellek toplumsaldır.

J. Assmann bellekle ilgili tartışmalarda Halbwachs’tan kısmen farklılaşan bir yerde dursa da temelde hatırlama ve unutmayı toplumsal bir perspektiften değerlendirdiği için Halbwachs ile ortaklaşır. Assmann, sosyal çevrenin bellek üzerinde belirleyici etkisine önem verse de sonuçta bellek ve hatırlamanın tekil öznelerinin bireyler olduğunu, fakat yine de bireylerin anılarını etkileyen, ‘kurgulayan’ sosyal çevreye bağımlı olduklarını da kabul eder. Halbwachs’ın hatırlamayla birlikte unutmaya yer vermesini önemli görür. “Bir insan -ve bir toplum- geçmişi sadece bağlantı kurduğu ilişki çerçevesinde yeniden kurabiliyorsa, bu ilişki çerçevesinin dışında kalan her şeyi unutacaktır” (Assmann, 2018: 45).

Assmann ve Halbwachs’ın ortaklaştığı nokta her ikisinin de belleğin yaşayan, etkileşime bağlı ve iletişimle gelişen özelliğini öne çıkarmalarıdır. Unutma sürecinde de aynı görüşü paylaşırlar ve unutmanın etkileşim çerçevesinin değişmesini, sürekli iletişim

halinde olunan çerçevenin kaybolmasıyla gerçekleştiğini söylerler. Grup ya da topluluk açısından bellek, topluluğun grup üyelerine dağıttığı bir bilgidir; bireysel bellek ise bireyin grup belleklerine dahil olmasıyla oluşan “çok katmanlı bir yığılıdır” (Assmann,2018,45). Halbwachs, bireysel belleği sosyal bir olgu olarak görür, ancak onun toplumsal bellekten farklı olduğunu altını çizer. Toplumsal bellek, farklı grupların ve onlarla çeşitli bağlarla iletişimde olan bireylerin ortak belleğinin mekânıdır. Her birey bu ortak bellekle benzersiz bir ilişki kurar ve bu bağlamda ortak bellekle kurulan ilişki kendine özgüdür. “Daha dar anlamda bireysel olan sadece algılardır, anılar değil” (Assmann, 2018: 46). Assmann ve Halbwachs algıyı bedenimizle ilişkili olarak ele alırken, anıların dahil olunan grubun düşüncesinden kaynaklandığını belirtirler. Burada bireysel bellekte algının, duyumun öne çıkarıldığı ortak bakış öne çıkar.

İki araştırmacı arasındaki en önemli fark, Assmann’ın hatırlamanın kalıcılığı için “kültürel bellek” kavramını ön plana çıkarmasıdır. Assmann, kültürün sosyal boyutta ve zaman boyutunda birleştirici, bağlayıcı bir yapıda olduğunu ifade eder. Kültürün canlı tuttuğu deneyim ve anıları biçimlendirerek ilerleyen şimdiye eklemesini, yani dünü ve bugünü birleştirmesini, ortaklık ve aidiyet duygusunu güçlendirmesini onun bağlayıcılık fonksiyonun göstergesi olarak yorumlar. Buna göre kültürün devamlılığı ve aidiyet, ortak değerler etrafında birleştirme gücü ‘tekrarlama’ ilkesine dayanır. Böylece zaman içinde gerçekleşen olayların unutulmaması, bilindik ve hatırlanabilir örnekler olarak aktarılması mümkün hale gelir. Örneğin ayin hükümlerinin belirli bir düzene ve zamana göre belirlenip uygulanmasının bilgi aktarımının devamlılığını sağladığını söyler ve bu ilkenin uygulanmasını ‘ritüel bağdaşıklık (içsel bütünlük)’ olarak adlandırır (Assmann, 2018: 24).

Assmann, ayinlerde okunan hikâyelerin, tefsirlerin ve duaların, kutsallık atfedilen metinlerin yorumlanmasında ‘canlandırma’ fonksiyonunu yerine getirdiğini belirtir.

Benzer şekilde ritüellerin, bayramların, kutlamaların hatırlatıcı ve canlandırıcı işlevleriyle bir tür yeniden bilgi aktarımı sağladığını söyler. Yazıya geçişle beraber tekrarlanan üstünlüğünün canlandırmaya geçtiğini, ‘ritüel bağdaşıklık’ yerini ‘metinsel bağdaşıklık’a bıraktığını da ekler. Yazıyla beraber yeni bir yapı ortaya çıkar ve artık ‘ayinin yerini yorumlayıcı okuma alır’ (Assmann, 2018: 24).

Maurice Halbwachs’ın dış bellek tanımlamasına uyarak Assmann’da belleğin dört farklı dış boyutunu sıralar: (1) Mimetik bellek; bir diğer adı taklit belleği. Davranışların taklit yoluyla edinilmesinde bu bellek rol alır. (2) Nesneler belleği; insanın kullandığı ve kendisini çevreleyen nesneler dünyası aracılığıyla geçmişini ve alışkanlıklarını hatırlaması bu bellek sayesinde mümkün olur. (3) İletişimsel bellek; insanın dil yeteneğini ve başkalarıyla iletişim kabiliyetini, kendi iç dinamikleri yoluyla değil başkalarıyla iletişim halindeyken edinebileceği bellektir. Bu bellek, bireyin iletişimsel kabiliyeti oranında güçlenir. (4) Kültürel bellek; bahsi edilen üç bellek alanının bütünlük içinde birleştiği alandır. Taklitlerin gelenek haline gelmesi, yani anlamın aktarılması ve canlandırılması kültürel belleğin kapsamına girer. Bunun yanında toplum için sembolik anlamlar taşıyan anıtlar, mezarlar, tapınaklar, idoller de bireysel kimlik için anlam ifade eden nesneler olmaktan çıkarak kolektif bir anlam taşıyan nesnelerdir ve nesneler belleğinin sınırlarını aşarak kültürel belleğin alanına dahil olurlar. Başkalarıyla iletişim de aynı şekilde kültürel olanın alanına girer (Assmann, 2018: 27).

Assmann, etnolog Jan Vansina’nın sözlü tarihe ilişkin açıklamalarından yola çıkarak “kayan boşluk” kavramıyla iletişimsel ve kültürel bellek arasındaki ayrımı açıklar. Jan Vansina, *Tarih Olarak Sözlü Gelenek* (1985) adlı çalışmasında bireylerin ya da grupların kendi geçmişlerini anlatırken yakın geçmişi kolaylıkla hatırladıklarını, yakın geçmişten uzaklaştıkça bilgilerin hatırlanmasının giderek zorlaştığını, bazı bilgiler arasında sıçramaların olduğuna dikkat çeker. Yakın geçmişe ait zamandan uzaklaştıkça

anlatılanlardaki sıçramalar arasındaki boşluğu “kayan boşluk” (the floating gap) olarak adlandırır. Anımsama eyleminde daha eski geçmişe gidildiğinde ise ilk köklere, başlangıç dönemine dair bilgilerin bulunması söz konusudur. Asmann, kültürel bellekte kayan boşluğun yer almadığını, her iki zaman arasında “sürekli bir geçiş” olduğunu belirtir (Assmann, 2018: 58).

Asmann, biri yakın geçmiş zamana diğeri en uzak geçmiş zamana ait iki farklı zaman düzeylerini farklı bellek türleri olarak ayırıştırır. Yakın geçmiş zamana ait olan belleğe “iletişimsel bellek” adını verir. Bu bellek, yakın geçmişin anılarını içerir ve kuşaklara özgü belleğe işaret eder. Bu belleğin süresi taşıyıcılarının yani temsil eden kuşağın temsilcilerinin yaşam süresiyle sınırlıdır. Bu bellek iletişimsel, etkileşimsel deneyimle kazanılır (Assmann, 2018: 60). Assmann, bellek süreleri üzerine bir genelleme yapar ve bireysel belleğin kişinin zamanına, yaşam süresine bağlı olduğunu söyler. Aynı şekilde iletişimsel belleğin bir kuşağın ortalama yaşam süresince yani 80-100 yıl aralığında olduğunu, siyasi hafızanın ya da toplumsal bir hafızanın yaşam süresinin 200 yıla kadar çıktığını belirtir. Ancak kültürel belleğin zaman aralığı üç bin yıla kadar çıkar. Batı’da İncil ve Homeros’a kadar giden bir tarihi genişliği içerir (İlhan, 2018: 122). İletişimsel bellekte grubun üyeleri arasında bilgiye sahip olma durumu belirsizdir. Bir kısmı bilgiye sahipken diğeri kısmı sahip olmayabilir. Oysa kültürel bellekte bilgiye katılım belirgindir. Yazının kullanılmadığı toplumlarda da bilginin aktarımından sorumlu anlatıcılar belleği koruma görevini üstlenir. Toplulukta kendisine bilgiyi taşıma ve aktarma görevi verilen öğretmenler, yazarlar, şamanlar, filozoflar, griotlar,⁴ rahipler kültürel belleğin korunmasından sorumludurlar. Kültürel belleğin yayılması için özel talimatlar, sınırlandırmalar ve kontrol mekanizması işlerken, iletişimsel bellek kendiliğinden, kontrole bağlı olmaksızın yayılır.

⁴ Afrika’da yazının kullanılmadığı zamanlara geçmişin hatırlanması ve aktarılması için görevlendirilen özel gruba verilen isim. Griotlar aynı zamanda dans, müzik mim sanatçılarıdır. Sözel geçmiş aktarımında bu sanatsal becerilerinden de yararlanırlardı (Assmann, 2018, 62).

Connerton ise alışkanlık belleği, yani törensel edimlerle hatırlama etkinliğinin gerçekleşebileceğini söyleyerek Assmann'ı destekler. Yani beden çeşitli uygulayım-sallıklarla alışkanlık kazanır. Buna göre törensel edimlerle, yenileme ve canlandırmalarla, ritüelistik pratiklerle toplumların geçmişinin hatırlanması sağlanır. Connerton'un "alışkanlık belleği" olarak kavramsallaştırdığı bellek, Assmann'ın kültürel bellek olarak tanımlanım-ladığı, kuşakları birbirine bağlayan, hafıza içeriklerini koruyan bellektir. Assmann'ın kültürel belleği aynı zamanda geleneğin devamı ve aktarımını sağlayan bellektir.

İster toplumsal bellek, ister kültürel bellek, ister karşı bellek olarak kavramsallaştırılsın bellek çalışmalarının özünde geçmiş, şimdi ve gelecek arasında bağlantılar, köprüler, ilişkiler kurmak esas olduğu için bakılması gereken de bu zamansal bağlantılardır (Demir, 2023: 30). Dolayısıyla biz de çalışmamızda -bu zamansal bağlantılar önem taşıdığı için- toplumsal bellek kavramını kullanmayı tercih ediyoruz.

Daniel L. Schacter'in nitelemesiyle 'belleğin kırıl-gan gücü' hem bireysel hem kolektif yaşamı ve deneyimleri, bizi biz yapan anlatıları biçimlendirici gücü ile insan yaşantısını etkiler. Schacter, belleğin nasıl çalıştığının ancak bilimsel çalışmalar yoluyla öğrenebileceğini, yaşam üzerindeki etkisini de en iyi sanatçıların çalışmalarıyla anlaşılabileceğini belirtir. Çalışmamızda belleğin nasıl çalıştığı değil, nasıl temsil edildiği birincil önemdedir. Tiyatronun toplumsal belleğin içeriğini nasıl ele aldığı, bellek içeriklerinin duygu ve düşünce dünyasındaki etkisini anlamak için önemlidir.

1.4. Unutmaya Karşı Direniş: Kolektif Hafıza ve Tarihin Bir Aradalığı

Geçmiş-i hatırlama ve geçmiş izleri koruma bahsinde kolektif bellek ve tarihin kaygısının geçmişin işlenmesi ve korunması olması dolayısıyla bellek çalışmalarında tarih tek başına yeterli bir disiplin olarak değerlendirilmez. Hiyerarşik bir kıyaslama

yapıldığında, belleğin tarihi öncelediği saptanır. Bellekle arasına mesafe koyan tarihin, belleği araştırma alanlarından biri haline getirdiği için güven verici olmadığı noktasında bir uzlaşım var gibidir. Genelleşmiş ayrımları ve kıyaslamaları şöyle toparlamak mümkündür: Hafıza devamlı gelişim halinde olmasına rağmen, uzun belirsizliklere ve bir anda ortaya çıkmaya da açıktır. Tarih ise eksik ve sorunlu olmasının yanında konusu ettiği şeyleri yeniden oluşturur. Hafıza şimdiki zamanla daima ilişki içinde, duyguları, bireysel ve toplumsal olanı kapsayarak çeşitlenir. İç iç geçmiş anılardan beslenen hafızanın sansüre karşı duyarlı olmasının aksine tarih zihinseldir; hatırayı bayağılaştırıp, onu analiz nesnesi olarak görür. Hafıza bireye ve topluma göre değişmesine rağmen, tarih başkasına ait olmamasıyla ondan ayrılır. “(...) Tarih nasıl olaylara bağlanıyorsa hafıza da mekânlara bağlanır” (Nora, 2022: 43). Bellek; anlatılarla, yaşanılanlarla, aktarılan olay ve olgularla içsel bir ilişki kurmasına, içerden şimdiki zamanın içinden geçmişle bağlantıda kalmayı sürdürmesine karşın; tarih bellekten farklı olarak olgu ve olaylara dışarıdan mesafelenerek bakar. Tarihin geçmişle ilişkisi bir sabitleme ilişkisidir. Yaşanan olay ve durumları olmuş ve bitmiş, geride kalmış, dolayısıyla da donmuş bir zamana hapsetmeyi tercih eden tarih, özneliği dışarıda tutarak rasyonel bir tutumla geçmiş ve şimdi arasındaki iç içeliği kesintiye uğratarak, geçmişi “örgütlenmiş bir zamansal düzenek içinde sabitler” (Traverso, 2019: 28). Bellekte kronolojik bir ayırımdan bahsetmek zorken, tarih kronolojik ayrımla iş görür. Belleğin zamanla kurduğu ilişki bir tür iç içe geçen, şimdide yaşayan, şimdii dönüştüren ve aynı zamanda şimdinin dönüştürdüğü içerikler, duygulanımlar, deneyimler çokluğudur.

Tarih ve hafıza arasındaki duygusal, düşünsel çoğulluk farkının önemli bir fark olduğunu belirtmekte yarar var. Tarihin duygularla, deneyimlerle ilgilenmeyen mesafeli yüzünün aksine bellek onları içererek yumuşatır, kırılganlıklarını görünür kılar. Belleğin duygular, deneyimler ve kronolojik ilerlemeyen zamanlar arasındaki git gellerde daha organik ve yaşamsal bir tahayyüle dayandığını göstermek için bir soykırım mağdurunun

soykırımla ilgili çekilmiş bir fotoğrafa bakışında hissettiği duyguları örnek olarak verilebilir. Fotoğrafla gelen imgeler, kokular, sesler bir tarihçinin aynı fotoğrafa bakarken önemsemeyeceği ya da farkında olamayacağı duygulanım çeşitliliği barındırır. Dolayısıyla belleğin ‘bizi biz yapan hikâyeler’i duygu tonlarının ve deneyim çeşitliliğinin sınırlarını korurken; tarihin potasında bütün deneyimler eriyip birbirine benzetilir. Çünkü tarih duygu ve deneyimlerle öznel anlamda buluşma alanı değildir. “Tarih özü bakımından inkârcıdır.” der Nıchanian (Nıchanian, 2018: 16). Uzmanlık çerçevesinde rasyonel düşünceyle ilişkili tespitler, tarihçiye ve dolayısıyla tarih yazımında yeterli görülür. Dolayısıyla travmatik bir olayın aktarımında belleğe kıyasla tarihin yazımı duygu, deneyim ve duyusal çeşitliliğin yokluğu anlamına gelir. O nedenle karşı tarih anlatıları olarak, deneyimin doğrudan tanığı ve kurbanı olanların söz alabildiği alanları çoğaltmak, tarihin katı ve mesafeli bakışına karşı tanığın kırılğan anlatısını yaşamda dokumak, yıkıcı deneyimlerin ve faillerinin hasır altı edilemeyeceği kalıcı yaşamsal imkânlar yaratır.

Maurice Halbwachs, hafızayı gelenek aktarıcı nitelikte olduğunu, geleneğin bittiği ve aktarımın kesildiği yerde tarihin başladığını belirtir. Dolayısıyla Halbwachs belleği çokluklar olarak görür. Oysa tarih tekçi bir karakter taşır. Tarih ulusal ya da evrensel tarih olarak ayrılrsa dahi “aynı anlatının içinde birçok zamansal rejimin birlikte varlığını dışlar.” Halbwachs tarihin “(...) geçmişe dair öznel algıları göz ardı ederek konvansiyonel, kişisellikten uzak, rasyonel ve nesnel ayırım noktalarını “önemsediğini belirtir (Traverso, 2019: 29).

Benjamin *Tarih Kavramı Üzerine* makalesinde mağluplarla mağdurların, kazananlarla yenilenlerin tarih anlayışlarının aynı olamayacağını yazar. Kazananlar, ezenler için bir miras olarak görülen geçmiş; kaybedenler, ezilen sınıflar için bir enkazdan, talan edilmiş bir alandan başka bir şey ifade etmez. Benjamin için tarihin anlamını Gürbilek şöyle özetler;

“(…) Bir dizi öykünün birbirini doğurarak bugüne doğru ilerlediği bir birikim değil, geçmişin bugüne kavuşması değil, bir öykünün başka öyküleri tüketerek, unutturup yok ederek kendini tek kılması, geçmişin beklentilerinin yok edilmesidir. Bu yüzden kültür denen sürekliliğin ardında hep bir barbarlık vardır.” (Gürbilek, 2018: 38)

Traverso geçmişi daha iyi anlamak için, tarihi ve belleği karşıt ve uyumsuz iki alan olarak görmek yerine ikisinin bir arada olabileceği başka bir perspektif önerir. Buna göre hafızayı dış etkilerden, tarihsel bilgilerden, arşivlerden ayrı tutamayacağımız gibi; tarihi de sadece kendi verilerine bağlı kalan bir rasyonallikte, sabitlenmiş bir konumda değerlendirmek gerekmebilir. Yani bellek ve tarih arasında gidip gelen yeni anlatıların imkânları aranabilir. Örneğin otobiyografilerde söz konusu olan böylesi bir melezliktir. Tarihi ve belleği birbirinin karşıtı haline getirmek yerine ikisinin etkileşiminin önemsemeye, ikisi arasında bir köprü kurmaya, Amos Funkenstein’den referansla ‘tarihsel bilinç’ olarak nitelendirilen ortaklaştırıcı bir perspektife ihtiyaç olduğunu belirtir (Traverso, 2019: 35). Dolayısıyla tarihin çok sesli olabilmesi için madunların tarih yazımına dahil edilmesi gerekir. Çünkü resmi tarih, gücü elinde tutanların sözcülüğünü yapmaktan öteye gidemez. Primo Levi, Simon Wisenthal’in *Katiller Aramızda* yapıtından bir alıntıyla SS milislerinin kurbanların tanıklığına dair korkunç itiraflarına yer verir;

“Bu savaş nasıl sona ererse ersin, size karşı savaşı biz kazandık; tanıklık etmek için bir tekiniz bile hayatta kalmayacak ama biriniz kaçmayı başarsa bile, dünya onun anlattıklarına inanmayacak. Belki kuşkular, tartışmalar, tarihçilerin tartışmaları olacak ama kesin bilgiler bulunmayacak; çünkü sizinle birlikte kanıtları da yok edeceğiz. Geriye birkaç kanıt kalsa, içinizden birileri yaşamını sürdürse bile, insanlar anlattığınız olayların inanılmayacak kadar vahşice olduğunu söyleyecekler: Bunların müttefik propagandasının abartmaları olduğunu belirtip, size değil, her şeyi yadsıyacak olan bize inanacaklar. Lager’lerin (toplama kampları) tarihini yazdıracak olan bizleriz.” (2020:13)

Holokost'un yıkıcı deneyiminin kurbanı olarak yukarıdaki sözleri kayda alan Levi, madun olarak yazdıklarıyla karşı tarih anlatısı örneği sergiler. Fakat yıkımı anlatmak ona yetmeyecek, acısını soğutmayacaktır ve sonunda o da hayatına son verecektir. Levi'ye göre tarihi kazananlar yazar; gerçek, onların yazdığı biçimiyle gerçektir. Kazanan taraf gerçeğin efendisidir, gerçeğin yönlendiricisidir. O nereye istiyorsa gerçek o yöne gidecektir (Levi 2020: 15). Gerçek bu kadar değişken ve güce bağlı olarak biçimlendirilip kuruluyorsa, madunların sesini yükseltebileceği alanların çoğalması, güçlerini arttırması da o derece zorunludur. Çünkü kurbanın acısı ve yıkımı sadece onu etkilemez; toplumsal-kültürel bir acı olarak etkisini çoğaltır.

2. BÖLÜM

2.1. Kolektif Hafıza İçeriklerinin Temsil Olanakları ve Olası Sınırlılıklar

Bu çalışma kolektif bellek içeriklerinin metatiyatral stratejilerle temsilini odağına almaktadır. Meta-tiyatro iki temel görüşe dayanır. Bunlar “dünya bir sahnedir” ve “yaşam bir rüyadır” olarak ortaya konan iki perspektifle somutlaştırılır. Gerçek ve kurgu arasındaki sınırı tartışmaya açan metinler / sahnelemeler, tiyatronun yapısal araçlarının meta özelliklerini öne çıkararak bu iki fikri tartışmaya açar. Kolektif hafıza ve bellek içeriklerinin temsilinde meta stratejileri incelemek doğal olarak nesnel gerçeklikle kurgusal gerçeklik arasındaki, alımlayıcı ile metin / sahne arasındaki ilişkinin estetik- etik- politik yönüne bakmayı ve tiyatronun bu konuda nasıl işlevselleştirildiğini soruşturmayı beraberinde getirir. Kolektif olarak etki yaratan toplumsal-siyasal olayları dolaylı ya da doğrudan konu edinen metinler zorunlu olarak politik bir zeminde yürür, politik olanla ilişkilendirir. Yani kurmaca alımlayıcısı ile dolaylı bir siyasal eylemlilik içinde olur.

Kolektif hafızada yer edinen yaralayıcı veya yıkıcı içeriklerin aktarımında meta-teatral stratejiler; sanatla yaşam, kurguyla gerçeklik, estetik ile etik-politik olanın ilişkisi ve genelde sanatın özelde tiyatronun işlevselliği gibi farklı düzlemleri öne çıkarır. Bu bölümde öncelikle bu düzlemler tartışılırken temsil yoluyla tanıklık, karşı hafıza olarak tiyatronun temsil rejiminin tanıklık etmedeki sınırlılıkları, görmenin ve göstermenin ideolojik boyutu, seyirci ve sahne etkileşimi bağlamında karşılıklı ilişki gibi temalara yer verilecektir.

2.1.1. Sanat ve Artalanı Olan Yaşam Arasındaki İlişki

Sanatın gerçeklikle, yani daha doğrusu yaşamla ilişkisi Platon’dan beri tartışılacak bir konu olmuştur. Hayat ve sanat arasındaki ilişkinin temeli konusu

nihayete erebilmiş bir mesele olmamakla birlikte sanat, hayat pratiğinden bağımsız bir üretim olarak değerlendirilemez. Peter Bürger'in de belirttiği gibi sanatı ve hayatı farklı kutupsallıklar üzerinden okumak değil; toplumsal-ekonomik koşulların etkisiyle kırılmalar ve dönüşümler geçiren sanatı hayatın organik bir parçası olarak; ondan ayrıık değil, aksine onun bütünleyeni olarak görmek daha sağlıklı olacaktır. Hayatın nabzı sanatın topoğrafyasında atar. Diyalektik bir biçimde sanatın nabzı da hayatın topoğrafyasında atar.

Tiyatro özelinde düşündüğümüzde ise tiyatronun toplumsal olanla (toplumsal hayatla/gerçeklikle) ilişkisi doğrudandır. Yani tiyatroda gösterilenle seyircinin izlediği arasında zamansal olarak eşzamanlılık hakimdir. Oyuncu oynarken, eşzamanda izleyici de oyuncunun eylemini izler. Seyircinin kitlesel halde orada hazır oluşluğu tiyatronun kamusalının göstergesidir. Gösterimin seyirciyle aynı anda olması koşuluna bağlı bir sanat olarak tiyatro, seyircisinin eşlikçiliğine muhtaçtır. Yani her sahne metni /gösterim, hem duyumsal hem de düşünsel anlamda seyirci ile yani bakan birilerinin varlığı ile bir arada olmaktan temellenerek biçimlendirilir.

Sanat ve yaşam arasındaki ilişki tartışıldığında, bir yönüyle sanatın işlevi de tartışma konusu edilmiş olur. Sanat ne kadar işlevsel olmaktan kaçınırsa kaçınısın doğası gereği diyalektik bir biçimde işlevseldir. Bu işlevsellik hem yapıyla alımlayan arasındaki organik ilişkinin doğasında mevcuttur, hem de sanatın bir kurum olarak üretildiği toplumsal koşullarla bağlaşıklığı dolayısıyla işlevselliği farklı niteliklerde de olsa sürer. Bürger'in belirttiği gibi sanatsal ürün yalnızca “toplumsal gerçekliğin imgesi” değildir, aynı zamanda o gerçekliğin ürünüdür de (Bürger, 2017: 41). Bilindiği üzere, sanat yaşamdan uzaklaştığı ölçüde eleştiri konusu da olmuştur. Bu konuyla ilgili tarihsel avangardların hayatın estetikleştirilmesi için başlattıkları sanat kurumuna yönelik değişim arzusu hatırlanabilir. Sanatla gerçeklik arasındaki ilişkinin yeniden tesisinde 19. yüzyıl estetiğine dair yapılan tartışmalar, hayat ve sanatı karşıtlık olarak görmeye çalışan

burjuva sanatının önünü alma çabasıdır. Bu yüzyılda sanatla hayat arasındaki ilişkinin yeniden dokunması talebi, burjuva toplumunun ihtiyaçlarına yönelik olarak hayatla arasına mesafe koyan sanatın özerkleşmesine karşı 19. yüzyılda avangardların sanatın içinden yaptığı eleştiriden temellenir. Sanatın içinden yapılacak özeleştirisi ile sanat ve hayat arasındaki ilişkisel bağın yeniden kurulması amaçlanır. Her ne kadar avangardist hareketin amacı sanatla hayat pratiğini tekrar birleştirmek amacıyla bir kurum olarak sanatın kendisine ve burjuva toplumundaki işleyişine karşı özeleştirisi niteliğinde olsa da, yeni bir sanatı etkin kılmayı hedefler. Burger, Avrupa avangard hareketlerini “sanatın statüsüne yönelik bir saldırı” olarak okur. Burada herhangi bir sanatsal stil eleştirilmez, bizzat bir kurum olarak hayat pratiğinden uzaklaşmış sanat eleştirisi konusudur. Dolayısıyla sanat ne kadar toplumsal koşullarıyla etkileşim içinde ise, sanatçıların tavrı da bu etkileşimin yönünü tayin eder.

“(…) Avangardistlerin sanatın tekrar pratik hale gelmesi yönündeki talebi, sanat eserlerinin içeriğinin toplumsal bir anlam taşımasını istedikleri anlamına gelmez. Bu talep, sanatın işlev şekline yöneliktir - eserin yaratacağı etki, o eserin tekil içeriği kadar, işlev tarzına da bağlıdır.” (Bürger, 2017: 99)

Sanatla hayat arasındaki ilişkinin sorgulanmaya başlandığı 19. yüzyılda. sanatın saf gelişimine, estetizmin “billurlaşmasına” yönelik eleştirel bir hamle olan avangardist hareketin, oluşturulan hafızayı yıkma hamlesi olduğunu eklemekte fayda var. Dolayısıyla sanatı hayatla bütünleştirme mücadelesi, geçmişin burjuva mirasını reddederek yol alabilmiştir. Yani Benjamin’in ifadesiyle sanat hayata yaklaştıkça ‘aura’sını da yitirmeye başlar. Yirminci yüzyıl sanatındaki değişimlerin sanatın alımlanması üzerindeki etkisini tartıştığı “Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Eseri” makalesinde Benjamin, sanatın geçirdiği değişimi ifade etmek için aura’nın (hale) yitiminden bahseder. Sinema ve fotoğraf gibi modern teknolojiler yoluyla sanat eserinin çevresindeki aura’nın kaybını teknolojik etkinin sonucu olarak

över. Aura'yı yani haleyı bir tür “yaklaşmazlık” olarak tanımlayan Benjamin'e göre kültüsel kökene dayalı aura, dinsel olmayan Rönesans sanatının alımlama tarzıdır, bu sanatın belirleyici özelliğidir. Aura aracılığıyla, sahici, biricik olma özelliğini taşıyan yapıt, sinema gibi röprodüksiyon tekniklerine bağlı sanatta anlam yitimine uğrar. Yani röprodüksiyon tekniklerine bağlı sanat yoluyla üretim yaygınlaştıkça, yapıtın aurası yok olur ve bütünüyle “sanatın doğasında” bir değişim, kopuş başlar. Sanat eserinin aurasını kaybetmesi, biricik olma niteliğini de yitirmesi, herkes tarafından ulaşılır olabilmesi demektir de. Bu hayatla kurulan bağının da güçlenmesi demektir.

Sanatın hayatla kurduğu ilişkinin niteliği, kaçınılmaz biçimde onun politik olanla, toplumsallık ile ilişkisini düşünmeye zemin yaratır. Yani sanatın, hayatla kurduğu bağın niteliğini gözetmek, etik- politik olanla doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkileneceği demektir. Sanatın siyasi hedeflerle doğrudan politik bir araç haline getirilmesi olgusu Antik Yunan düşüncesinden beri devam eden bir olgudur. Şehir devletlerinden krallık ve imparatorluklara tüm iktidar biçimlerinin, güçlerini ve azametlerini göstermek için anıtsal heykeller yaptırmaktan, görkemli mimariler inşa ettirmeye kadar güç ve kudretlerini açığa çıkaracak türlü yöntemler uygularken sanattan faydalanmayı ihmal etmedikleri görülür. I. ve II. Yüzyılda Roma İmparatorluğu'nun savaş ganimetlerini sergilemek, gücünün ihtişamını kanıtlamak, itaati ve birliği sağlamak amacıyla düzenlediği ihtişamlı törenlerini kutlamak amacıyla tasarlanan mimari mekânlar örnek verilebilir. Ortaçağ boyunca sanatçıların kilise ya da laik kesimlerin ideolojik taleplerine göre Hristiyanlığa ait temaları işlemeleri bir diğer örnektir. 16. yüzyılda sanatçıların görece özerk çalışmalarına rağmen, yine de hamilerinin isteklerine göre politik aksesuarlar, zırhlar, armalar tasarımları sanatın araçsallaştırılmasının devamlılığı olarak okunabilir. 18. yüzyıla gelindiğinde sanatçının da politik bir tutum içinde olabileceğine dair örnekler giderek çoğalmaya ve sanatçılar toplumsal-politik koşullara tepkilerini, düşüncelerini yansıtmaya başlayacaktır. Örneğin, Jacques- Louis

David (1748-1825) Fransız Devrimi'nin ideallerini yaygınlaştırmak için devrim liderlerinin portrelerini yapmaktan, kutlama törenlerini tasarlamaya kadar çeşitli politik-estetik eylemlerden geri durmamıştır. Romantiklere gelindiğinde deha olarak nitelenen sanatçı çelişik bir görünüm sergiler. Bir tarafta dehanın toplumu eleştirebileceği görüşü, diğer tarafta sanatın temel işlevinin sanatçının kendini ifade etmesi, politik sorunlardan bağımsız olduğu görüşüyle yan yana durur. 19.yüzyıl ve sonrası Gerçekçilerle beraber toplumsal-ekonomik krizlerin etkisiyle müdahil olmaktan kaçınmadığı kapitalist modernleşmenin toplumsal-politik açmazları sanatçının gündelik toplumsal meselelere karşı bir tavır içine girmesi sonucunu doğurur. Tarihsel avangardlardan günümüze sanatın politikayla ilişkisi doğrudan ya da dolaylı olarak kopmaksızın devam etmektedir (Clark, 2023: 14-17).

Tiyatronun siyasal düzenle uzlaşan ya da çatışan, toplumsal ihtiyaç ve zorunluluklarla biçim kazanan, zamanının ruhuyla nefes alan ve zamanın ruhuna nefes veren yapısı, politik bir sanat olmasını, işlevselleştirilmesini kaçınılmaz kılmıştır. Gelişim aşamaları boyunca tiyatroya farklı işlevler yüklenmesi, onun hem toplumsallığın zamanında dokunmasıyla, hem de yaşayan, organik sanatsal bir form olmasıyla ilişkilidir. Kitlesele halde izlenebilen, belirli bir zamanda ve mekânda gerçekleştirilen gösterimin yaratacağı kamusal etkinin niteliği üzerine yapılan tartışmalar Antik Yunan düşüncesine, Aristoteles'in *Poetika* yapıtında başlattığı tartışmalara kadar geriye gider. Katharsis kuramıyla Aristoteles, makbul yurttaşlığı inşa etmek için tragedyalarda arınmanın niteliğini soruşturduğu kitabında, aynı zamanda kamunun, yani polis yurttaşının bilinçaltını, arzularını, istençlerini yansıtan gösterimler yoluyla bir tür ikâme alan yaratan tiyatroya / gösterime ahlaki-politik bir işlev yüklemiş olur. Roma düşüncesinde Horatius'un *Ars Poetika*'sında belirttiği üzere, amacı eğitime ve eğlendirme sarkacında gidip gelen tiyatro işlevini, ikisini de içerdiğinde yerine getirmiş olacaktır. Ortaçağ'da kilise tiyatroyu eğitim amacıyla, din büyüklerini ve

onların örnek yaşamlarını, öğretilerini yaymak amacıyla araçsallaştırdığında yine tiyatroya bir işlev yüklenmiş olur. Ortaçağ sonlarına doğru kiliselerin karanlık duvarlarından avlulara, oradan da kentlere ve sonunda din adamlarından loncalara devredildiğinde oyunlaştırılan dinsel öğretilere, aynı zamanda eğlencelik niteliği de kazandırılmış olur. Rönesans tiyatrosu ve klasik sanata geri dönüş, arzulanan yurttaş modelini inşa edecek bir araç olmakla yükümlü tiyatronun eğlendirici işlevini de ihmal etmez. Özellikle 17. ve 18. yüzyıllarda Fransa ve İngiltere'deki saray tiyatrosunun soylu sanatının başat belirleyiciliği eğlendirmek ve eğitmek, düzenin işleyişini destekleyen fikirleri yaymak, ahlaki normları yaygınlaştırmak olur. Romantizmin birey odaklı perspektifi, Romantik sanatçıların bireysel özgürlüğe yaptıkları vurguyla araçsallaştırılan yapıtlarla görünür. Melodramların yapısını düşünmek de Fransız Devrimi'nin ilerlediği yolda hızlı etki doğurup çabuk sonuç almaya, devrimci eylemliliğe çağrıyı güçlendirmedeki işleviyle hatırlanabilir. Orta sınıf toplumsal yaşamda varlığını artık belirgin bir şekilde hissettirdiğinde, 18. yüzyıl kahramanının soylu eylemleri yerine sıradan insanın gündelik eylemlerini sahnede görmek istediğinde, bir nevi kendi ihtiyaçlarını gözeterek tiyatroyu araçsallaştırdığında benzer bir yönlendirme, işlevselleştirme söz konusudur (Çongur, 2017: 13-18). Tarihsel avangardların yıkım retoriğinde uzlaşım sal tiyatronun gerçeklikten kopuşuna karşı bir isyanın temsilcileri olan sanatçıların faşizm ile sosyalizm arasında kutuplaşmalarını, Piscator'un Politik Tiyatro kuramının kitleleri sınıf çıkarlarını korumak ve kitle sal eylemliliğe yöneltmek için kışkırttığı ajit-prop oyunlarını, Brecht'in Epik- diyalektik tiyatro kuramıyla izleyicisi için sınıf çatışmalarını billurlaştırma çabasında hep tiyatroya yüklenen eğitici ve eğlendirici nitelikleriyle siyasal bir güç olma rolüdür. Türk tiyatrosuna bakıldığında ise Tanzimat'tan beri süregelen araçsallaştırılmış bir tiyatro tarihi serüveni ile karşılaşılır. Cumhuriyet'in kurucu kadrolarının devraldığı araçsallaştırıcı perspektif, çağdaş Türk tiyatrosunun genetiğine kodlanmış gibidir. Bugün dahi tiyatro

eleştirmenlerinin oynanan / yazılan metinleri estetik bir form olarak değerlendirilmekten ziyade, formun içeriğini odağa alan eleştiriler yapmaları Tanzimat’tan günümüze gelen araçsalcı yaklaşımın yan etkisi olarak okunabilir. Toparlarsak; tiyatro bir eğlence yeri olduğu kadar bir eğitim yeri, ahlâki öğretilerin, toplumsal rollerin inşa edildiği, muhafaza edildiği ve dönemsel ihtiyaçlara göre bu ihtiyaçların revize edildiği merkezi bir konumda olmaktan sıyrılamamıştır. Bunun altında yatan nedenlerden biri hem etkileşimselliğe dayalı yapısı hem de kitlesel izlenilebilirliği olmuştur.

2.1.2. “Gerçek Dünyanın Asalakları” Olarak Kurmacaların Deneyime Düzen Vermesi

Toplumsallığın atmosferiyle ne kadar kuşatılmış olursa olsun, tiyatronun kurmacanın bir türü olduğunu, gerçeklikle ayrışan yapısal bir özgünlüğünün bulunduğunu hatırlamak gerekir. Toplumsal, siyasal veya bireysel gerçekliği uzaktan değerlendirebilmek için kurmacalar gerçeklikten daha güçlü bir etkiye sahip olabilir ve tiyatro bu gücün taşıyıcılarından biridir. Kurmacanın gerçekliği değiştirebilme, onu onarabilme gücünü Umberto Eco “deneyimin düzensizliğine biçim vermek” olarak nitelendirir (2024: 116). Kurmacanın mı gerçeklikten beslendiği, gerçekliğin mi kurmacadan etkilendiği sorusu, kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkinin etkileşimli, birbirine dolanan dinamiklere sahip olmasından gelir. Bu ilişkinin niteliğini Umberto Eco ihtiyaç ilişkisi olarak tanımlar. Kafka’nın metinlerinde saçma bir dünyanın gerçek dünyanın artalanı üzerine yerleştirmesinde olduğu gibi “en olanaksız dünyanın bile olanaksız olabilmesi için, gerçek dünyada olanaklı şeylerin oluşturduğu zemine dayanması” gerekliliğinden bahseder. Eco, anlatı dünyalarını “gerçek dünyanın asalakları” olarak niteler (2024: 111).

“Şu halde, görüldüğü kadarıyla, okurun gerçek dünyayı kurmaca bir dünyanın artalanı olarak kabul edilebilmesi için onun hakkında çok şey bilmesi gerekmektedir. Ancak burada bir güçlkle karşı karşıyayız. Bir yandan, bize

çoğunlukla sınırlı bir yer ve zamanda birkaç kişinin öyküsünü anlatması açısından anlatı dünyası gerçek dünyadan çok daha sınırlı, küçük bir dünya olmak zorundadır; öte yandan, artalan olarak gerçek dünyayı alıp ona yalnızca bazı bireyler, özellikler ve olaylar eklediğinden, deneyimlerimizin dünyasından daha geniştir. Bir anlamda, kurmaca bir dünya anlattığı öyküyle bitmez, sonu belli olmayan bir süre için onun ötesine uzanır.

Gerçekten de kurmaca dünyalar gerçek dünyanın asalaklarıdır, ancak gerçek dünya hakkında bildiklerimizin çoğunu ayraç içine alıp bize, bizimkine benzeyen, ama ontolojik açıdan daha yoksul, sınırlı ve kapalı bir dünya üzerinde yoğunlaşma olanağı verirler.” (Eco, 2024: 113)

Beliz Güçbilmez’in de belirttiği gibi kurmacaların tasarlanmış evreninden yaşanan gerçek evrene yönelik kararlar almak, tam da kurmacaların gerçek yaşamdan ayrılan farkları yoluyla olur (Güçbilmez, 2023). Referansını gerçekten alan kurmacaların gerçeğe etki edip onu değiştirme gücü yaralayıcı bellek içeriklerinin temsilinde daha da önemli hale gelir. Nasıl ki yapıtla karşılaşma tekil olarak her okuyucunun / izleyicinin duygu ve deneyim arşivinin sınırlarını genişletme imkanını yaratabiliyorsa, benzer şekilde kurmacalar toplumsal duygu ve deneyim arşivinin niteliğini ve niceliğini etkileyebilir. Patrick Doorly, hikâyelerin deneyimleri nasıl etkilediğini şu sözlerle ifade eder;

“Hikâyeler, hayal gücümüze başkalarının deneyimleriyle katkı yapar; sonrasında da bu deneyimleri kendi yaşamımıza uygulama imkânı bulabiliriz. Öyküler bize hayatımız boyunca karşımıza çıkabilecek insanlardan çok daha çeşitli karakterlerle tanıştırır ve bizi asla karşılaşmamayı umacağımız durumların içinde bırakır. Bu farklı dünyalarda başkalarının davranışlarına tanıklık eder ve onları yargılarız; hikayelerin kahramanları kendi davranışlarımız içinde model alabileceğimiz yol göstericiler haline gelir.” (Doorly, 2013: 62)

Tabii kurmacaların gerçeklikten farkını da unutturmak istemez ve hemen ekler: “Yine de zor zamanlar geçirdiğimiz dünya ile hayal gücümüzün can bulduğu alan arasında, yani hayatın en ağırbaşlı yaşandığı yerle yansımaları arasında her zaman bir

körfez bulunacaktır” (2013: 65). Tıpkı romanda olduğu gibi, tiyatrodan da metinde / sahnelemede anlatıcı ikame ettiği anlatı ile “zamansal mekânsal ve ontolojik (varoluşsal)” (Jahn, 2020: 15) olarak bize uzaktır. Ontolojik uzaklığı kurmaca bir dünyaya ait olmasından gelir. Özellikle travmatik yahut yaralayıcı olabilecek toplumsal hafıza içeriklerinin aktarımında kolektif duygu ve deneyim arşivinin gözden geçirilmesi, yıkıcı deneyimle karşılaşmanın alımlayıcıda oluşturacağı olası yıkıcı düşünsel ve duygusal etkinin önüne geçme yollarından biri, tiyatronun kurmaca niteliğinin ön plana çıkarılmasıdır. Öne çıkarılan bu nitelik, aktarılan gerçeklikle düşünsel ve duygusal etkileşimin yaratıcı ve onarıcı bir sürece evrilmesi için gereklidir. Duygu ve deneyim aktarımı kurmacaların açtığı yollardan mümkün olabiliyorsa, duygu ve deneyim arşivine kurmacalar yoluyla eklenen her yeni deneyim, düşünce ve duygulanım, toplumsal ve bireysel belleğin içerik ve niteliğine de dolaylı ya da doğrudan nüfuz eder. Daha açık söylemek gerekirse, toplumsal hayatın travmatik / yaralayıcı etki yaratan gerçekliğinin tezahürlerini kurmacaya aktarmak ve kurmacayı -yani bu çalışma özelinde tiyatroyu- bu konuda yardımcı kılmak; yaralayıcı deneyimi belirli bir zamanda, belirli bir yerde ve belirli kişiler arasında gerçekleşen sınırlı bir alandan başkalarının görebildiği ve müdahil olabildiği bir yere taşır. Yaralayıcı etkinin yoğunluğunu tek bir merkezden çevreye doğru yaymak, olayların kurbanlarının sıkıştıkları duygusal yoğunluktan görünür ve bilinir olmaya yönelik değişim yaratmaktır. Bu olanak, tiyatronun karşı hafıza olarak gücünün doğurduğu imkânlardan biridir.

2.1.3. Görünenden Görünmeyene: Teamüllerin Tekrarından Teamüllerin Yapıbozumuna

İmgenin gücü ve yeni görme biçimi üretmesinden bahsederken, bu görme biçiminin resim üzerinden izdüşümlerini tartışan Richard Leppert, resmin sadece zihinsel bir etki yaratmakla ilgilenmediğini; aynı zamanda ürettiği imgenin izleyenin düşüncesine, duygusuna, duyumsamasına yani bedenine de etki ettiğini hatırlatır.

Dolayısıyla bir bilgi sanat yoluyla ortaya konulduğunda dönüşüme uğrarken, aynı zamanda yarattığı etkiyle de dönüştürür. Bu ilişki seyirci / okuyucu ile metin / sahne arasındaki ilişkinin etkileşimli niteliği göz önüne alındığında önemli görülür. Diğer taraftan imgelerin görünüş tarzlarının kısmi olarak üretildikleri tarihsel dönemin teamülleri tarafından belirlenmesi, onların masumiyetine gölge düşürür. Yani bir diğer deyişle imgeler tarihsel olarak kazara ortaya çıkan şeyler değildir. İmgeler, zımni olarak toplumsal düzene ve o düzeni devam ettirmeye dair şeyler söyler. Yani imgeler çoğunlukla teamüllerin tezahürleridir. Teamüllerin etkili olabilmesi, her zaman varmış gibi olmalarına, ‘doğallıklarından’ şüpheyi düşürmeyecek şekilde, belirli toplumsal ve kültürel çıkarlara bağlı olarak inşa edilmedikleri düşüncesini yaratmalarına, “evrensel” şeylermiş gibi gösterilmelerine bağlıdır; imgeler de tarihsel dönemin geçerli olan temsilleri olarak teamüller tarafından belirlenir.

“(…) Ve toplumsal pratikler ne ölçüde doğallaştırılırsa, toplumsal baskıya ve özgül kültür tanımlarına verilmiş birer yanıt oldukları da o ölçüde ortaya çıkar. Diğer bir deyişle, teamüller düzeni işleten ilkelerdir; tıpkı düzenin iktidarın dışavurumu olması gibi. Toplumsal bağlamda teamüller, ideolojinin bilinçdışı bir özellik kazanmış dışavurumlarıdır. (Leppert, 2017: 24)

Polisten beri tartışılabilen bir mesele olan temsil sanatı olarak tiyatrodaki temsilin mahiyeti ve işlevi, ne tür imgeleri doğallaştırdığı ya da ‘doğasından uzaklaştırdığı’ tartışma konusudur. İmgeler gösterilen şeylerin aslını değil onların temsilini üretir. Yani gösterilen, dünyanın aslına değil; gösterilmek istenen hangi dünyaysa ona işaret eder. İmgeler yoluyla yeniden sunumu yapılan dünya belli sosyo- kültürel ortamın içerisinde inşa edilir. Yani “dünyalardan bir dünya” (Leppert, 2017:16) olmaklığıyla teamüllere bağlı yahut onlara rağmen işleyen bir matematiğe sahiptir. İmgeler aracılığıyla yeniden inşa edilen, güçlendirilen yahut eleştirilen toplumsal ve kültürel teamüller Leppert’in deyimiyle ‘ideolojinin bilinçdışı’ olarak nitelenebilecek yönünü ortaya çıkarır. Buradan yola çıkarak toplumsal ve kültürel bağlamdan bağımsız icra edilemeyen bir sanat olarak

tiyatronun temsil rejiminin de imge inşa etme rejiminden bağımsız olamayacağı söylenebilir. Bachelard “bilinçdışı mekanda oturur” (Bachelard, 2017: 37) der. Güçbilmez de buna ek yaparak “Belleği canlandıran, harekete geçiren, dolayısıyla hakkında konuşmayı mümkün kılan mekândır ve mekân bilinçdışının evidir” diye devam eder (Güçbilmez, 2006: 22). Toplumsal bilinçdışının evi olarak Türkiye tiyatrosunun toplumsal travmatik bellek temsiline bakmak dolaylı olarak bu bilinçdışının ideolojik alanına da göz gezdirmek demektir.

“(…) Daha keskin ifadeyle teamüller aslında çok seçici hakikatlerin söyleniş tarzlarıdır. Asla nesnel değildir; her zaman çıkar güdülü ve taraflıdırlar. Görünür kılma çabası aynı zamanda görünmezliği yaratır. Halihazırda mevcut şeyler aynı zamanda namevcut şeylerin işaretidir.” (Leppert, 2017: 24)

Berger, *Görme Biçimleri* adlı kitabında görmenin, bakışın sınıfsal, hiyerarşik ve kamusal ilişkilere yönelik bir yönlendirme stratejine dayandığını söyleyerek, imgeye ve bakmaya dair Leppert ile paralel bir hat çizer. Buna göre bakışa açılan eser -örneğin resim- belirli bir sınıfın, zümrenin temsil rejiminin devamlılığına, inşasına ya da restorasyonuna aracılık eder. Berger, bu inşada eril bir bakışın gözetleyici, denetleyici bakışının zaten önceden varsayılp, resmin asıl kahramanının resmedilen, yani resmin içindeki kişi olmayıp; asıl kahramanın aslında resmin dışındaki yani resmin sahibi olan erkek olduğunu söyler. Dışındaki erkek kahramanın kuşatıcı bakışına göre çizilen resmin içindeki her şey, resme doğrudan bakan erkek seyircinin sunumuna açılır. Resmin sahibinin, resim içindeki gerçekliği görmek istediği gerçeklik olarak kurması, onun görme rejiminin de kurallarını ve mahiyetini belirlemesi gücüne sahip olduğu anlamına gelir. Sonuç olarak görme rejimi, resimde olmayan ama zihinsel olarak orada olduğu varsayılan erkek öznenin bakışına göre kurulur. Bu sonuç bizi doğal olarak tiyatro sahnesinin de bir görme / gösterme / sunma yeri olması dolayısıyla kimin kurucu bakışını inşa ettiği sorusuna götürür. Bu bakışa dair niteliksel soruşturma, metnin / sahnelemenin ne tür bir izleyiciyi talep ettiği ya da varsaydığına dair fikir elde

etmemize imkân sağlar. Metnin / sahnelemenin varsaydığı izleyicinin niteliğine verilecek yanıt temsilin ne tür ideolojik aktarımda bulunduğunu anlamamıza fırsat verir.

Yüzyılların mirasını devam ettiren baskın, kontrolcü görme rejimine ancak tekil farkındalıklarla karşı durmak mümkün olabilirken, sanat bu tekillikleri çoğaltma gücünü taşıdığı için baskılayıcı, kontrolcü görme rejimine karşı yeni bakışlımlara yer açarak direniş alanları üretir. Sanat -yaşama dair olduğu için- her zaman ideolojik olanın alanında olduğuna ve dolayısıyla sanatçı da ister istemez bu ideolojik toprakta yürür. Toplumu etkileyen, geçmişte yaşanan olayların kurmaca bir evrende inşa edilirken ne türden görme biçimleri önerildiği, ya da üretildiği karşı hafıza olarak tiyatrunun işlevselliği ile ilişkili bir boyuttur. Yaralayıcı hafıza içeriklerini temsil eden bir yazımın / sahnelemenin ne türden görme biçimleri ürettiği de bu bağlamda önem taşır.

2.1.4. Temsil-alımlayıcı İlişkisi, Temsilin Okuyucunun / İzleyicinin Varlığı Koşuluna Bağlı Kurulumu

Metinlerin / sahnelemenin okuyucuyla / izleyiciyle kurduğu ilişkinin niteliği de temsilin gerçeklikle kurduğu ilişkiyi çeşitli şekillerde etkiler. İzleyicinin / okuyucunun varlığını, bakışını gözetken gösterme rejimleri -örneğin metatiyatral oyunların yapısal olarak seyirciyi hem tanık, hem izleyici, hem de oyuncu olarak sahneye çağırarak yapı- ile o bakış yok sayan gösterme rejimlerinin alımlayıcıda yaratacağı duygulanım ve etkilenim farklıdır. Bu etkilenim farkını daha iyi aktarmak bakımından sanattaki gösterme / görme rejiminin değişimine değinmekte fayda var. “Görme konuşmadan önce gelmiştir” der Berger (2013: 7) ve duyumsamanın düşünmenin önüne geçtiğini belirtir. Oysa 19. yüzyıl perspektifi tam tersini iddia etmiştir. Baktığını düşüncesinin süzgeciyle görmeyi tercih eden bir fikre dayanan bir gelenektir bu. Rönesans’ın başlangıcında sadece Avrupa sanatına has bir görme biçimi olan perspektif geleneğinde, “bakan kişinin görüş açısına göre” (2013:16) düzenlenen bakış / görme stratejisi egemendir. Buna göre bakan olarak görenin tek gözü, görünen nesneler dünyasının

merkezi varsayılır. Buna göre bu merkezden dünya kendini bakana açar. Bu geleneğe göre “Her şey sonsuzluktaki kayma noktası gibi gözün üstünde toplanır. Görünenler dünyası seyirciye bir zamanlar evrenin Tanrı’ya göre düzenlendiği biçimde düzenlenmiştir” (2013: 16). Dolayısıyla perspektif geleneği “görsel karşılıklılık” düşüncesini içermez. Gerçeklik imgelerinin tek bir merkezden tek bir seyirciye göre dizilmesi Berger’in de belirttiği gibi 19. yüzyıl Avrupa sanatının çelişkisidir. Tanrı’nın her yerde bulunuşuna karşı bu seyirci “aynı anda ancak tek bir yerde bulunabilir” (2013: 16). Oysa 19. yüzyılda belirginleşen perspektif fikrine karşı bakışın, bakışmanın karşılıklılığı, yer ve zamana bağlılığı modern sanatta farklı bir eşitlik düzleminin oluşması demektir.

Klasik bilimle modern bilim arasındaki farklılaşmayı Maurice Merleau Ponty, klasik bilimin uzamla ilgili öne sürdüğü görüşlerinin yanlışlanmasıyla açıklar. Klasik bilime göre uzam özdeşlik ilkesine dayanır ve fiziksel dünyadan ayrılır. Buna göre uzamda nesneler üç boyutta yayılır ve yer değiştirse bile özdeşliklerini korurlar. Yani klasik bilimcilere göre uzam, homojen bir ortam olduğu için yer değişimi nesnelerde değişim yaratmaz. Örneğin kutupla ve ekvator arasındaki ısı farklılığı nedeniyle bu iki noktadan birinden bir diğer noktaya yer değiştiren nesnelerin biçim ve ağırlıklarında gerçekleşen değişimler (örneğin kutuplardaki bir buz parçasının ekvatora yerleştirilmesi ve ekvatorda erimesi yada buharlaşması gibi), yalnızca değişen fiziksel ısı koşullarındaki değişimlere bağlı bir değişim olarak görülür. Yani bu iddia, nesneler yer değiştirdikleri halde bu yer değişiminden sonra da geometrik özelliklerinin aynı kaldığı iddiasına dayanır. Ancak uzayda bir eğikliğin saptanmasıyla yer değişikliklerinin nesnelerin biçim ve ağırlığında da değişimlere neden olduğu, “uzamın boyutlarından birinin öbürünün yerini tutmadığı” saptanır. Düşünür modern bilim ve sanat ilişkisinin paralelliği ile ilgili şunları söyler;

“(…) Klasik eğitimde desenle renk birbirinden ayrılır: nesnenin uzamsal şeması çizilir, sonra da bu şema renklerle doldurulurdu. Oysa Cézanne şöyle diyor:

‘İnsan renk sürdüğü ölçüde desen çizer.’ Demek istiyor ki algılanan dünyada da, bu dünyayı dışavuran tabloda da nesnenin konturunu ve biçimini renklerin bittiği ya da değiştiği noktadan ayıramayız, her şeyi (nesnenin biçimini, kendine özgü rengini, fizyonomisini, yanındaki nesnelerle ilişkisini...) içeren renk cümbüşünden o konturu ve biçimi kesin çizgilerle ayıramayız. Doğa nesnelerin konturunu ve biçimini gözlerimizin önünde nasıl meydana getiriyorsa, Cézanne de öyle meydana getirmek ister: renklerin düzenlenişiyle. Renklerin dokusunu sonsuz bir özenle işleye işleye bir elma da bu yüzden sonunda şişer ve akıllı uslu desenin dayattığı sınırlara sığmayıp çatlar.” (Ponty, 2010: 22).

Yani modern bilimle ressamın çizmek istediği uzlaşım sal dünya arasında da bir çatlak oluşur.⁵ Klasik sanat ressamının tavrına bakmak, modern ressamın tavrını daha da net görmemizi sağlar. Bakışımızı her nereye çevirirsek gördüğümüz bir önceki şeyler ile baktığımız şey arasındaki boyutlar farklılaştığı halde, klasik sanatta ressam odağına aldığı nesnelerin hepsinin ortak bir paydası varmış gibi davranır. Yani bakılan nesne değiştikçe diğerlerinin bakılan nesneye göre gerçekleşen boyutsal değişimini yok sayar. Her nesnenin ona bakılan andaki boyutunu, rengini, görünüşünü yansıtmak yerine, ufuktaki bir kaçış çizgisini merkez alan bir bakışın sabitliği ile nesnelere yaklaşır. Böylece ona bakanı çok zorlamayan, uzlaşım sal bir manzara ortaya çıkar. Yani ressam görmenin doğallığıyla bir nevi oynar ve manzaranın “serbest görsel izlenimlerinden hiçbirine tam olarak uymayan bir temsilini oluşturur.”

İmgelerdeki bu akışkanlığa ve değişkenliğe müdahale ve sabitleme onlardaki canlılık ve titreşimlerin de yok edilmesi demektir (Ponty, 2010: 22-23).

⁵ “Özdeşlik alanıyla değişim alanının kesin çizgilerle ayrılıp farklı ilkelere bağlı kılındığı bir dünya yerine, nesnelerin kendi kendileriyle mutlak bir özdeşlik içinde bulunamayacağı bir dünya var karşımızda: Biçimle içeriğin sanki belirsizleşip birbirine bulandığı bir dünya, Eukleides’in homojen uzamındaki o katı çerçeveyi sunmayan bir dünya bu. Uzamdaki şeyleri uzamın kendisinden, saf uzam düşüncesini de duyularımızın bize verdiği somut görünümünden kesin hatlarla ayırt etmek olanaksızdır artık bu noktada” (Merleau Ponty, 2010: 20-21).

Zamanla teknolojinin ve bilimin ilerlemesi görsel karşılıklılık düşüncesine yeni bir alan açacak, fotoğraf ve sinema gibi yeni sanatsal formların gelişmesiyle bakan-bakılan ilişkisinin yere ve zaman göre değiştiği kabul edilecektir. Doğal olarak bilimde ve sanattaki değişim, geleneksel paradigmaların da değişmesine etki edecektir. 19. yüzyıl başlarında bilimsel yöntemlerle doğanın işleyişinin kesin yasalarına ulaşılabileceğine dair güven, 19. yüzyılın sonlarına gelindiğinde kırılmaya başlanacak ve bilimciler, bu yüzyıl sonunda bilimsel kuram ve yasaların doğanın işleyişine dair kesin olmayan, yaklaşık bilgiler olduğunu söylemeye başlayacaktır.

“(…) Algı verileri ve genelde dünya tarihinin olayları tündengelim yoluyla evrenin değişmez yüzünü oluşturduğu söylenen birtakım yasalardan çıkarsanamaz; tersine, o yasanın kendisi fiziksel olayın yaklaşık bir dışavurumudur ve fiziksel olayın bulanık yanını ortadan kaldırmaz. Klasik dönemin bilimcisinden farklı olarak bugünün bilimcisi şeylerin ta kalbine, nesnenin kendisine indiği gibi bir yanılsama taşımıyor. Görelilik fiziği de mutlak ve kesin nesnelliğin bir düş olduğunu bu noktada onaylıyor: her gözlemin gözlemcinin konumuna sıkı sıkıya bağlı olduğunu göstermekle ve mutlak bir gözlemci düşüncesini bir yana bırakmakla onaylıyor bunu.” (Ponty, 2013: 16)

Yukarıdaki alıntıda da Ponty’nin belirttiği gibi duyumsanabilir dünyanın bilgisine ancak yaklaşık bir bilgiyle yaklaşmak, 19. yüzyıl bilimcilerinin iddia ettiği mekanik dünya görüşünün de kırılması anlamına gelir. Evrene dair bilgi konusunda bilim fiziksel dünyanın sınırlarına ulaşamadığını göstermiş olur. Bunun resme yansımaları ise farklı farklı noktalardan çizilmiş gibi görünen, zamanın uzamlar arasındaki geçişte duyumsandığı, görülen nesnelerin de bu zamansal ve uzamsal değişimlere göre değişebildiği bir dünyanın resmidir. Sonuç itibarıyla duyumsama ve görme ilişkisi etkileşimseldir.

Tiyatroya dönersek, bir tiyatro metni yazılırken ya da sahnelenirken tıpkı resimde olduğu gibi algılanan dünyanın içinden yeni bir dünya yaratılır. Bu yeni dünya metnin, sahnelemenin, izleyicinin karşılıklılığını artık gözetmek durumunda olduğu

için, izleyicisi de artık gördüğüne / okuduğuna dahil olur. Bakışın ilişkiselliği yani bakan ve bakılan arasındaki karşılıklılık sahne ve seyir ilişkisinde ya da metin ve okuyucu ilişkisinde anlam üretimlerinin çokluğuna işaret eder. Sahneleme / metin anlam üretirken, bu anlamın kapsamını okuyucu / izleyiciyle genişletmiş olur. Dolayısıyla metin / sahnelemede konu edilen ya da gösterilen mesele, belirli ideolojik seçimlerin bir aradalığının sunumudur. Tiyatro metinlerinin yazımında / sahnelenme aşamalarında orada olmayan, ama orada var olduğu varsayılan bakış(lar) temsilin ideolojik boyutunun bir yönüdür. Yani bakışa açılan temsil, o bakıştan bir talepte bulunur. Ya o bakışla uzlaşır ve uzlaşımsal anlamlar etrafında döner ya da o bakışla çatışır. Eğer çatışma varsa, temsil uzlaşımsal anlamların sarsıldığı, tartışıldığı ve eleştirildiği yeni anlamlara kapı açar. Görülmek / gösterilmek ilişkiselliğinin bu karşılıklılığı bir nevi izleyicinin kaçmak isteyeceği bir 'kaçış çizgisinin' olamayacağı anlamına gelir. Hesabı görülmemiş, yüzleşilmemiş geçmiş olayların travmatik etkisi, dolaylı olarak seyircinin şimdinde hesaplaşılmamış bir gerçeklik olarak ortada duruyorsa izleyici / okuyucu artık (istemsizce de olsa) bir tanık konumundadır. Yazılan / sahnelenen her ne ise, bu sahnelemenin doğal tanığıdır. Gösterilene bakmak için gönüllü olmuştur. Tiyatronun yapısı bu kurulumu dayalı bir işleme dayanır. Dolayısıyla artık seyirci /okuyucu ilk karşılaşma sonrası her nasılsa bir önceki haliyle özdeş konumda olamaz. Bu durum izleyiciye / okuyucuya istemediğinden fazla yük vermek anlamına gelebilir. Metatiyatral stratejiler tam burada devreye girer. Bir oyun yeri olarak sahnenin ve yaşamın yer değiştirebildiği düşüncesi, izleyicinin/okuyucunun de izleyici /okuyucu rolünden sıyrılıp sahnenin (yaşamın) bir aktörüne dönüştürülmesi, yani izleyici / okuyucu rolünü oynayan bir oyuncu olarak varlığının bir sahneleme unsuru haline getirilmesi demektir. Bu durum, alımlayana izlediği /okuduğu oyunun kurgusal boyutunu unutmadan, gerçekliğin oyunsu ve kurgusal yönünü de fark ederek oyuna dahil olması olanağı verir. Gerçekliğin aktarımında kurmacanın yapısal araçlarını

belirginleřtirmek, kurgusal olduđu bilinen bir d nyadan aktarılan nesnel bir ger ekliđe bakmak alımlayanın izlediđi / okuduđu oyunda duygusal ve zihinsel olarak kaybolmaması, eleřtirel d ř enebilmesi, metinle / sahnelemeyle yaratıcı etkileřim i ine girebilmesi demektir.

Metatiyatral stratejiler izleyicinin varlıđını, bakıřını ve etkisini yok saymayan bir kuruluma dayanır. İzleyicinin / okuyucunun varlıđı kurmacanın kurmaca y n n n yani asıl etkisinin ortaya  ıkarılması i in temel  nemdedir.  zellikle kurgu ger eklik arasındaki iliřkiselliđin eleřtirel boyutunun ortaya  ıkarılabilmesi i in, kiřiliđinin kurgusal boyutlarını fark ettirebileceđi ve ger ekliđin yapıntılıđını eleřtirel bir yerden g sterebileceđi okuyucuya / izleyiciye ihtiya  duyar. Dolayısıyla metinler / sahnelemeler dramaturjik olarak kapalı bi ime karřıt yapılarla, izleyicinin/ okuyucunun orada, sahnenin / metnin dıřındaki varlıđını unutturmayacak yapılarla inřa edilmek zorundadır. Teatralliđin  z  de budur.

2.1.5. Yaralayıcı Bellek İ eriklerinin Aktarımında Karřı Hafıza Olarak Tiyatronun Temsil Olanakları ve Sınırlılıkları

Kolektif hafıza i eriklerinin temsil edilmesinde temsil stratejilerini arařtırdıđımız  alıřmamızda meta-teatrallik  ne  ıkan teknik olarak  nem tařır. Temsil aslının yerini tutamaz. Dolayısıyla temsil etme  abası  z  geređi aslının bir ya da birkaç y n n  g sterebilmekle sınırlıdır. Yaralayıcı, trajik etki dođuran bellek i eriklerinin temsili ise belleđin kırılganlıđı ve temsilin  z ndeki eksiklik dolayısıyla ancak  eřitli sınırlılıklarla m mk n olabilir. Yaralayıcı bellek i eriklerinin temsiline ne  l  de m mk n olabileceđi Marc Nichanian'ın soykırımın temsiline imk nına verdiđi yanıtta hareketle soruřturulabilir. Felaketin temsili m mk n m  sorusundan hareket eden Marc Nichanian *Edebiyat ve Felaket* kitabında felakete tanıklık etme durumunu a ıklayarak bu soruya cevap bulmaya  alıřır ve tarihsel tanıklılıđın felaketin boyutlarını t m ger ekliđiyle anlatamayacađını, dolayısıyla asıl tanıkların  l m 

nedeniyle tarihsel tanıklığın hakikati bütünüyle aktaramayacağını söyler. Tarihsel tanıklık ve hâkikati yaşayan tanıklık arasında bir ayrım yapar ve ikisinin birlikte telaffuz edilmesinin zorluğuna değinir. Tarihsel tanıkların yaşanan felaketleri aktaran kişiler olarak bize sunulan anlatıların sınırında kaldıklarını söyler. “Felaket tanıklığın ölümüdür” (2011: 8) der ve tarihsel tanıklığın eksik bir tanıklık olduğunu belirtir.

Nichanian işkenceye maruz kalan birinin deneyimini doğrudan anlatamayacağını, çünkü işkencenin anlatımının olanaksız olduğunu, işkencecinin öznenin yas imkânını yani dilsel bütünlükle deneyimini aktarma olanağını elinden aldığını, ancak “öyküleme vaadi” yoluyla tanıklığın mümkün olabildiğini söyler. Tanığın olaya uzak açıdan bir tanıkmiş gibi bakarak öyküleştirmesi, dilsel bütünlüğünü onarması anlamına gelir. Ancak olayın doğası değişmiş olsa da, aynı olay olmaktan çıksa da kurban anlatı mümkünmüş gibi davranarak tanıklığını ortaya koyma fırsatını yakalar. Nichanian yıkıcı bir deneyime sahip birinin buna dair öyküleme yapmasının acı verici deneyimi yaşadığını inkâr etmesiyle mümkündür der. Çünkü yaşanan işkencenin dile aktarımı imkânsızdır. “Tanıkların tanıklık ettiği varsayılır.” (2011: 33). Çünkü olay artık yaşandığı, deneyimlendiği yıkıcılıkta aktarılamaz. Edebiyatın dilin sınırlarında gezinerek bu aktarılamaz olanın tanıklığını yapabileceğini söyler. Yani tanıklık etmenin imkânsızlığına tanıklık ancak edebiyat yoluyla mümkün olabilir. Nichanian, yıkımı yaşayan bir kurbanın yaşamına devam edebilmesi için yıkımı reddetmesi gerektiğini belirtir. “Hayatta kalmak, inkâr etmektir” der (2011: 84). Burada bir ayrıma giderek inkâr ve reddetmek arasındaki iki anlam ve konum farkına dikkat çeker. İnkâr failin yaptığını kabul etmemesi tutumuyken, reddetme kurbanın ve kendini kurbanla özdeşleştirenlerin tutumudur. Bu tutum, tanıkların ölümü dolayısıyla tarihsel bir olgu olarak olay hakkında konuşma imkânının ortadan kalkmasını reddetme tutumudur. Yıkımın ya da felaketlerin anlatılabileceğine olan inanç vardır bu konumda. Yani bir diğer deyişle aslında “tarih onun için hâlâ mümkünmüş, tanıklık yeniden inşa

edilebilirmiş, yaşadığı deneyimi “öyküleştirmek” onun kapasiteleri arasında hâlâ yer alıyormuş gibi davranmak” (2011: 91) yaşanan felaketin, yıkımın anlatılabilir oluşunu kabul etmek ve anlatılamaz olanın anlatılabileceğine inanmaktır.

Nichanian’ın “Sanat, olgunun kendisini evrensel bellekte yeniden inşa edebilecek güçtedir” (2011:119) görüşünden hareketle tiyatrunun travmatik veya yaralayıcı kolektif bellek içeriklerini aktarırken ne türden temsil stratejilerine başvurabileceği sorusu öne çıkar. Metatiyatral stratejilerin hem yaralayıcı içeriklerin aktarımında hem de alımlayıcıyla kurduğu ilişkide işlevsel oldukları görülür.

Yaralayıcı etkisi olan ve toplumsal hafızada yer alan olaylarda çoğunlukla unutturma stratejileri baskın çıkar. Unutmanın yaşamı devam ettirmeyi destekleyen biyolojik bir korunma mekanizması olduğu bilinen bir gerçektir. Örneğin acıyı unutmak için belleğini yitiren insanların hikayeleri buna örnektir.⁶ Bellek, gerçek ağır geldiğinde kişinin yükünü hafıfletebilmesi adına kurban edilir. Gerçeği hatırlamanın, biliyor olmanın ve onu tek başına taşıyacak olmanın ağır yükünün altında ezilmek, belleğin yitimiyle sonuçlanır. Baş edilemeyen keder, yıkımını böylesi bir yolla getirir. Toplumsal unutkanlıklar ise siyasal, ekonomik, toplumsal dinamiklerden bağımsız gerçekleşmez. Kapitalist modernleşme ve unutuşun hızı arasındaki doğrusal ilişki, hatırlamayı bir direnme biçimine dönüştürür. Anlık deneyimlerin meta değeri taşıdığı kapitalist modernleşme, unutma ve yok etme pratiğini doğasında taşır. Yani modern hayat, unutma ekonomisine göre işleyen bir zorunluluğa sahiptir.

Modern toplumun unutma stratejilerini besleyen araçları olduğu gibi hatırlamayı destekleyen araçları da vardır. Kurmacalar unutturulmak istenen toplumsal gerçekleri hatırlatma imkanları ile karşı hafıza niteliği taşır. Karşı hafıza olarak sanat resmi tarihin

⁶ Konuyla ilgili detaylı okumalar için Daniell Schacter (2017), Belleğin İzinde: Beyin Zihin ve Geçmiş, Yky Yay. 2.Baskı, İstanbul. Pascal Boyer & James V. Wertsch (2015) , Zihinde ve Kültürde Bellek, Çev: Yonca Aşçı Dalar, Türkiye İş Bankası Kültür Yay.,1. Basım, Ocak, İstanbul.

görünmezleştirdiği, önemsizleştirdiği yahut unutturmak istediği anlatıların, yaşantıların, olayların yamacına tanıgın sesini, bakışını, duyarlılığını yerleştirerek “büyük gerçeğe” gölge düşürebilecek potansiyeliyle hatırlamaya, direnmeye ve madunun varlığını görünür kılmaya dair umudun yeri olabilir. Buradan hareketle bellek mekânı ve zaman sarkacı olarak tiyatro da toplumsal bellekte yer edinmiş travmatik meselelerin karşılaşma ve yüzleşme yeri olma imkânı ile unutilan hikayelerin perdesini açmaya talip onarıcı bir işlevi yerine getirebilir.

Peki acıyı anlatmak, yarayı göstermek neye yarar? Acı anlatılırken neyin onarıldığı umulur? Yara deşilirken çoğaltılan nedir? Burada acının başkası ile paylaşımı, başkasına gösterilmesiyle ilgili olarak John Berger’in sözleri hatırlanabilir. Berger, Frida Kahlo’nun otobiyografik acısını sanatına aktarırken, paylaşım yoluyla umudu ve onuru yeniden bulma iradesini gösterdiğinden bahseder. Buradaki umut, acıya rağmen yaşama direncinin umududur. Acı görünür olmalıdır ki yaşama güçlenerek devam edebilsin. “Çoğu acı paylaşılmaz. Ama acıyı paylaşma iradesi paylaşılabılır. Bu kaçınılmaz olarak yetersiz paylaşımdan da direniş doğar” (Berger, 2017: 120). Geride kalan, unutilan ya da unutturulan bellek içeriklerinin tiyatro yoluyla paylaşılma iradesi, bir nevi ortak belleği tazelemek ve şimdinin döngüsünden sıyrılarak geleceğe yönelen bir tutumla yaşama direncinin güçlenmesine aracılık etmek olarak yorumlanabilir.

Berger’in yukarıdaki alıntıda bahsettiği ‘yetersiz paylaşım’ konusu toplumsal travmatik bellek bahsinde çifte katlanır. Çünkü tiyatro yoluyla bir şeyin temsil edilmesinde olan şey, temsil etmeye niyetlendiği şeyi olduğu gibi, bütün yönleriyle göstermek değildir; tiyatro temsiline soyunduğu şeyin ancak bir ya da birkaç boyutuyla görünür olmasına aracı olabilir. Diğer bir deyişle tiyatronun temsil edilen şeyin görünen, bilinen ya da görülmeyen, bilinmeyen boyutlarından birkaçını gösterebilecek kapasitesi temsil edilen şeyin her zaman eksik bir temsil olacağını baştan kabul etmeyi

gerektirir. John Berger'in *Görünüre Dair Küçük Bir Teoriye Doğru Adımlar* kitabında resmin temsil niteliğine dair yaptığı açıklama, genel olarak sanatın, özel olarak tiyatrunun gerçeği temsil etme biçimi ve sınırlılıklarını anlamak bakımından önemlidir. Berger ressamın yaptığı görünenin kaybını yeniden görüntüye getirme çabası olarak nitelendirir.

“Suret nedir? Bir insan öldüğünde kendisini tanıyanlara bir boşluk, bir uzam bırakır: Bu uzamın sınırları vardır ve ardından yas tutulan her kişi için farklıdır. Bu sınırları olan uzam kişinin benzeyiştir, suretidir ve canlı bir portre yapmaya çalışan ressamın aradığı şeydir. Bir suret, geride görünmez biçimde bırakılan şeydir.” (2023: 37)

Bu da temsilin doğası gereği temsil ettiği şeyin kısmi olarak farklı boyutlarını göstermeye kadir olabildiğini, bir şeyi tamamıyla ya da olduğu haliyle ortaya koymayacağı, bu nedenle temsilden beklentileri de bu ölçüyle sınırlamak gerektiğini hatırlatır. Diğer bir sınırlılık, toplumsal etki yaratan, geçmişte yaşanan zorlayıcı deneyimlerin sahne diline aktarımının getirdiği sınırlılıktır. Deneyimin doğrudan olduğu gibi aktarılması zaten imkânsızdır. Araya giren zamanın etkisiyle hatırlatıcı unsurların aşınması, içeriğe ve o içeriğin hatırlanma biçimine doğrudan etki eder. Ayrıca şimdinin duygu ve düşüncelerinin etkisiyle içerik yeni eklemelerle dönüşür. Buna bir de deneyimin yıkıcı niteliği dolayısıyla temsil edilmesinin getirdiği zorlayıcılık eklenir. Çünkü tanıklık statüsü aslında yıkıcı eylemi birinci elden deneyimleyen değil, deneyimi yaşayanın gözlemleyicisi olmaktır. Olayı deneyimleyen ile o olayı aktaran, yani madun ile tanık arasında onarılamaz bir yarıklık zaten kendiliğinden mevcuttur. Tanıklığın yaptığı kendisinde mevcut olmayanı, namevcut olanı mevcudiyete getirme çabasından öteye gidemez. Sonuç olarak böylesi bir deneyimin aktarımı, eksik ve yetersiz bir aktarımdır. Kurgu olarak tiyatro sahnesi / metni, deneyimin kendisini değil kurmaca dünyanın gerçekliğine göre inşa edilmiş ikinci elden bir deneyim sunar. Yani yıkıcı gerçekliği temsil ederken tanıklığı ikâme etmeye çalışır. Hem tiyatrunun

göstermeye niyet ettiği çarpıcı meselelerin niteliği, hem temsilin özü gereği doğan sınırlılık, hem zamanın aşındırıcı etkisi ve hem de tiyatronun ikinci elden tanıklık statüsü temsilin başkalaşım geçiren bir gerçeklikle ilişkilenebilir demektir ve bu düzlem yeni bir gerçeklik ortaya çıkarır. Tüm bunlara rağmen, yani bahsettiğimiz yetersiz paylaşımdan doğan sınırlılıklara rağmen; karşı hafıza olarak tiyatronun toplumsal belleği aktarırken oluşabilecek zaafalarını, karşı hafıza oluşturma sürecinin çifte katlanan olası zaafaları olarak yorumlamak mümkündür. Yaralayıcı toplumsal belleğin hayaletlerinin sahnede imgesel olarak görünürleştirilmesi, gösterme/ temsil sanatı olarak tiyatronun hafıza mekânı ve dolayısıyla umudun yeri olmasının olanakları üzerine düşünmeye alan açılması demektir. Burada Berger'in şu sözleri mekân ve eylem sanatı olarak tiyatro için düşünülebilir: Tiyatro mekânı "(...) bir alandan fazlasıdır. Bir yer, bir şeyi kuşatır. Bir yer bir varlığın uzantısı ya da bir eylemin sonucudur. Bir yer, boş uzayın zıddıdır. Bir yer, bir olayın meydana geldiği ya da gelmekte olduğu bir mekândır" (Berger, 2017: 29).

Tiyatro olayın, eylemin, anlatının, durumun mekânı olarak, görüntülerin, seslerin ve imgelerin bir süreliğine ikamet ettiği yer ise, akan zamana karşı da farklı dinamiği olduğu söylenebilir. Yine Berger'in şu sözleri görmeye, duyumsamaya, mevcuda getirmeye dair bir sanat olduğu için tiyatro bağlamında düşünülebilir;

"Resim, her şeyden önce, bizi çevreleyen ve sürekli olarak belirip kaybolan görünürün olumlanmasıdır. Kaybolma olmasaydı herhalde resim yapma itkisi de olmazdı, çünkü o zaman görünür olanın kendisi, resmin bulmaya çabaladığı kesinliğe (kalıcılığa) sahip olurdu. Resim, diğer bütün sanatlardan daha dolaysız bir biçimde, varolanın, insanlığın içine fırlatıldığı fiziksel dünyanın olumlanmasıdır." (Berger, 2017: 17)

Kaybolma / görünür olma karşıtlığı düşünüldüğünde, tiyatronun temsil rejiminin kaybolma ile görünür olma arasındaki dönüşümlü ilişkiden beslendiği saptanabilir. Sahneleme zamanında, mekânında ve anlatının şimdisinde geride kalan, unutulmuş anlatılar, imgelenen zamanlar ve mekânlar, kaybolma ve görünür olma diyalektiği

içinde hareket halindedir. Yani imgelenen zamanlar, mekânlar ve anlatılar temsilin şimdisine muhtaçtır. Temsilin şimdisi (görünür olan), imgelenen, geride kalan, unutilan (kaybolan) zamanları, mekânları ve anlatıları (hikâyeleri, yaşamları, olayları vs) potansiyel olarak içerir. Dolayısıyla hatırlamaya konu içeriklerin görünür olabilmeleri için kaybolmaları gerekir.

Fiziksel bir dünyanın dinamiklerinde (sahnenin şimdisi), kayboluş estetiğine bağlı zihinsel bir dünyanın (bellekte yaşayan mekânlar, olaylar, zamanlar, kişiler, nesneler) halihazırda mevcut olduğunu, tiyatronun da bu estetiğin hem faili hem de kurbanı olduğu bir matematikle işlediği söylenebilir. Tiyatro faildir; çünkü kurmaca zamanlararası geçişi her zaman mümkün kılar. Tiyatro kurbandır, çünkü sahnelemenin zamanıyla sınırlı temsil zamanı gösterimin süresine bağlıdır. Gösterim süresi bittiğinde gerçekliğin zamanının işlemesi için kurmacaya dayanan dünyanın, yani temsili zamanın kaybolması gerekir.

Kaybolma ve görünür olma diyalektiğinde tiyatro sanatı, yıkıcı bellek içeriklerini yansıtmayı mesele edindiğinde, kayboluş estetiğini oluş estetiğine dönüştürür. Sahneleme zamanı “şimdi”de ve “burada” lıkla çalışırken, aynı zamanda “orada” ve “o yerde” olanı da kapsar. Yani gösterim zamanı, şimdide açılan diğer zaman kiplerine (imgesel, geçmiş ve gelecek) de yönelir. Bu farklı zamansal yönelimlerin aynı bağlam etrafında ortaklaşması, bizim örneğimizde travmatik etki yaratan toplumsal gerçeklerin gösterilmesi ile; yani sahnenin şimdisinde travmatik bellek içeriklerinin yer almasıyla toplumsal bellekteki yıkıcı ve çarpıcı toplumsal içeriklerin unutturulma politikalarına rağmen hatırlatılması olanağı doğar; mevcudiyet / oluş estetiği harekete geçirilmiş olur. Bu durum sanatın yaşamdan yana aldığı tavır olarak yorumlanabilir. Tam tersi de mümkündür. Gerçekliği gündemine alan temsil, sadece bulunduğu toplumsal koşulların geçmişle bağlantısı olmayan şimdisiyle ilgilenebilir ve toplumsal belleğe içerik olabilecek gerçeğin yıkıcı temsilleri sahnenin

tüm zamanlarının dışına da atılabilir. Toplumsal bellek bahsinde bu paralelliğin süregelen bir kanıksamaya dönüşmesi, bir unutkanlığa, hiç olmamışlığa, yaşanmamışlığa yani namevcudiyet söyleminin devamına ve kayboluş estetiğinin tedavüle sokulması manasına gelir. Ancak buna rağmen hesaplaşılmayı, görünmeyi, hatırlanmayı, bilinmeyi, duyumsanmayı yani mevcudiyete gelmeyi bekleyen gerçeklik, tiyatronun imgesel zamanında ağırlaşmaya devam eder. Geçmişin ağırlaşan hikâyeleri, deneyimleri tiyatronun temsil ettiği anlatımın ve aktarımın niteliğine, içeriğine musallat olmanın ‘an’ını kollar; tıpkı geçmişin sanat formu olan minyatür sanatının temsil ettiği düşünme ve duygu dünyasının bugün Türk tiyatrosunun yapısal niteliğini etkilemesinde olduğu gibi. Dolayısıyla toplumsal olarak travmatik etki yaratan konuların tiyatro aracılığıyla aktarımının yukarıda bahsi edilen sınırlılıklarına rağmen mevcudiyete getirilme çabasının kıymeti de kendiliğinden ortaya çıkar. Bu konu yaratıcı imgeleme ve imge yoluyla temsilin gücü üzerine düşünmeyle ilişkilidir. İmgenin gücü, unutmama/unutturma zamanına karşı bir direniş kapısı aralar;

“Anlam dünyasının sınırları her zaman değişken, hareketli olan imge, hep aranan, ele geçemeyen ve fethedilemeyendir. (...) Dolayısıyla zamanın içinde yol almak, imgenin onu kuşatmaya meyleden zamana direnişi olarak yorumlanabilir. Tam da bu sebeple imgeler, hangi zamanda ve hangi maddi koşullarda doğmuş olurlarsa olsunlar, her zaman onları aşıp toplumsal ya da bireysel direnişçilerin eşlikçileri olma potansiyelini taşırlar ve böyle olagelmışlerdir de. Ve yine tam da bu sebeple, imgenin kolektif hafızası hep esnek ve akışkandır.” (Sezgin, 2018: 19)

2.2. Gerçeklik-Temsil İlişkisi ve Metatiyatral Stratejiler Aracılığıyla Hafızanın Temsil Edilmesi

Geçmiş nasıl hatırladığımız ile onu anlatma biçimimiz arasında organik bir bağ vardır. Geçmiş, şimdiye ve lineer zamana sızarak onu parçaladığında hatırlayan kişiye yaşanmış ilk halinden çok farklılaşmış versiyonlarıyla görünür. Yani hatırlamaya konu olan içerik yaşanmış olduğu ilk halinden koparak zamanla değişip dönüşür, eksilmeler

ve eklentilerle şimdinin bütünselliğini parçalayarak ona eklemlenip yeni bir forma bürünür. Şimdi, tonunu geçmişten alarak, ondan hep öndeymiş gibi deneyimlense de aslında geçmişi kendisinde her zaman barındırır. Geçmiş süregelen bir biçimde hep şimdidedir; şimdi geçmişin içinden geçer. Bir diğer deyişle kurgusal olan gerçeklikle yeni bir forma bürünerek şimdiyi bütünler.

Her anımsamada olan şey, aslında şimdiki zamana zaten dipten eşlik eden farklı bir zamansallığın farkındalık dozunun artmasıdır. Bu anımsamaların niteliği, içeriği ve duygusal etkisi kişinin içinde bulunduğu fiziksel ve duygusal atmosfere, bireysel deneyimlerine ve toplumsal-tarihsel koşullara bağlı olarak farklı boyut ve etkiler doğurur, etkilenmeler yaratır, kişinin şimdisi'ndeki halinden etkilenir. Geçmişteki deneyim değiştirilemez, ancak şimdinin deneyim süzgeci onun duygusal ve düşünsel etkisini değiştirir ve nasıl hatırlanacağını belirler. Dolayısıyla her hatırlama her zaman eksik ve bir o kadar da fazladır.

Geçmiş deneyimin ilk haline süreç içerisinde yeni haller ve deneyimler eklendiği için artık ilk halinden farklılaşmış fazlalıklarla hatırlanabilir. Şimdinin duygu ve deneyim arşivi, geçmişin duygu ve deneyim arşivine nüfuz ettiği için geçmiş, eklemlenen bu duygular ve deneyimlerle yeniden anlamlandırılır. Bu türden bir fazlalık, aynı zamanda geçmişin çarpıtılmış bilgilere de açık olduğunu gösterir.

Hafıza içeriği böylesine yaşayan, dönüşebilen ve kırılğan niteliklere sahipse bu hatıraların veya içeriklerin kanıtlanabilir kayıtlar olmaksızın güvenilmez olduğu da ortaya çıkar. Her kayıt ve kanıtlanabilirliği kesin bilginin de belirli dünya görüşünden ve seçilmiş bir çerçeveden aktarıldığı dikkate alınır, aslında geçmişin yaşandığı andan sonrasında ona dair her bilgi eksik veya fazladır. Temsil yoluyla bellek içeriklerinin sunumu da -gerçekliğin kayıtlarını ve dokümantasyonunu sağlayan verilerle işlenmediği sürece- nesnel / evrensel gerçeklik iddiasına dayalı bir gerçeklik iddiasında olamaz. Temsil yoluyla gerçekliğin ancak birkaç boyutu aktarılabilir; o nedenle aktarımın

gerçekliğin eksik halini gösterebileceğini kabul etmek gerekir. Aynı zamanda her temsilin bir yorum olduğunu da biliyorsak gerçekliğin yorumlanmasının ona bir fazlalık eklemek demek olduğunu söyleyebiliriz. Geçmişin temsil konusu olması durumunda ise doğal olarak içerikte çifte katlanan bir eksilme ve fazlalaşma olduğu söylenebilir. Yani bellek içeriklerinin araya zaman girdikçe çarpıtılması kaçınılmaz bir gerçeklik ise, bu içeriğinin gerçekte yaşandığı ilk haliyle hatırlandığı hal arasında bir fark oluşması o kadar doğaldır. Yazarın / yönetmenin içeriğe dair yorumu onun ilk halinin eksiltilmiş ya da çoğaltılmış bir halini çifte katlar. Sonuç olarak geçmiş içeriğin gerçeğe uygunluğu, yani yaşandığı ilk halin özünü ne kadar koruyabildiği tartışılabilir bir konudur.

Lineer ve yaşanan şimdiki zamana sızan, onu parçalayan ve bütünlüğünü bozan geçmişin hangi boyutuyla kurgusal yani eklentili, hangi boyutuyla özüne yani ilk haline uygun hatırlandığı bu kadar şüpheliyse geçmişin temsiline de gerçek ve kurgunun sınırlarını zorlayan temsil biçimini gerektirdiği ortaya çıkar. Hatırlamada neyin kurgu neyin gerçek olduğu artık birbirinden ayırt edilemeyecek düzeyde iç içe geçiyorsa, geçmişe dair temsiline de bu bilgiyle donatılması, içeriğinin ve yapısının muğlaklık ve bulanıklık fikrini kapsamaması ve mevcut, alışılmış izleme / okuma kodlarını sarsıcı olması ve aynı zamanda nesnel gerçeklikten değil içsel gerçeklikten beslenmesi beklenir. Geçmişin hatırlanması parçalı, bütünlükten kopuk, belirsiz ve tutarsızsa bu içeriğin biçimsel olarak sanatsal temsiline Aristotelesçi bir yapıda olmayacağı aşikardır.

Hafıza çalışmalarının son yüzyılda yoğun ilgi görmesine rağmen, belleğin temsili konusundaki arayışların yeni olmadığını biliyoruz. Gerçeğin temsili tartışmalarına bakıldığında 20. yüzyıl başlarında tarihsel avangardların sanatın içinden yaptıkları biçimci isyan, belleği temsil imkânlarının da tartışıldığı ve temsil krizinin de baş gösterdiği döneme tekabül eder. Temsil krizi ile gerçeğin nasıl temsil edileceği sorusu birbiriyle eştir. Dolayısıyla temsil krizine yönelik arayışlar, temelde gerçeğin nasıl temsil edileceğine ve bu gerçeğin göreceli boyutunun nasıl yansıtılacağına dair

sorunun başka bir türevidir. Öznel gerçekliğin ve belleğin temsili, tarihsel avangardların temsil krizini aşma süreçlerinde, epik anlatı formlarının ve modernist biçimleme tekniklerinin kullanımıyla mümkün olabilmiş, Aristotelesçi çizgide yazmaya devam eden yazarlar tarafından da klasik dramın içinden içsellik ve geçmişe dönüş dramaturgisinin temsil olanakları aranmıştır. Avangardların gerçeklik ve sanat ilişkisini yeniden tesis etmelerindeki amaç, elbette çağın bilimsel, ekonomik, kültürel dinamiklerinin etkisinin sonucudur. Bireyin merkezi konuma yerleştirildiği ve modernleşmeye başlayan dünyanın algılanma biçiminin sanatsal ifade olanaklarının araştırılması gelenekselci Avrupa dramında estetik bir kopuşun başlamasının temel dinamiğidir.

Her çağın gerçekliği nasıl algıladığı ve onu nasıl yorumladığı kaçınılmaz bir biçimde o çağın sanat anlayışına da yansır. Sanatın dönüşüm uğraklarına bakıldığında sanat ve gerçeklik ilişkisinin her dönem farklı dinamikler tarafından belirlendiği görülür. Rönesans öncesi sanat, din temellidir; dinsel yüceliği yansıtmaya ve estetik anlayışı da dinsel misyonu yerine getirmeye dayanır. Sanatçı dünyevi olanla, toplum, doğa ya da insanlar arası gerçeklikle değil, uhrevi olanla ilgilenir. Dini öğretilere dayalı inanç düzlemindeki metafizik bilgileri aktarmaya yönelik bir misyonla sanatı işlevselleştirme eğilimindedir. Aydınlanma ve Rönesans, teolojik gerçekçilik anlayışının yerine insanı ve onun aklını odağına aldığı gerçek, deney ve gözlemlere dayalı olgulardan yola çıkılarak yeniden tanımlanır. Descartes'in fiziksel gerçeklerin deney yoluyla keşfedilebilecek yasalara bağlı olduğuna dair görüşü, Ortaçağ'ın İncil'e dayalı metafiziğinin karşısında yeni bir perspektifin doğduğunun göstergesidir. Copernicus, Kepler, Galileo dünya merkezli evren anlayışı yerine güneş merkezli evren anlayışını geliştirdikleri astrofizik kuramlarıyla, kutsal kitapların savunduğu gerçeklik anlayışını yıktıklarında 19. yüzyıl sanatı da fizik ve astronomideki değişimlerden etkilenir. Bu yüzyılın edebiyatı ve tiyatrosunda dünyanın güvenli bir

uzam olarak temsil edilmesi bilimsel, ekonomik ve toplumsal gelişmelerin sanattaki yansımasıdır. Avrupa dramında Aristotelesçi yazım olarak tanımlanan geleneksel / kathartik etki yaratma yönelimli tiyatro anlayışının devam ettirildiği bu dönemde, dünya bireyin eylemleriyle değiştirebildiği, gerçeği nesnel ve bilimsel yasalarla kontrol edebildiği, ilerlemeci tarih anlayışına göre tüm insanlık adına iyi bir geleceği inşa edilebileceğine dair umutlu bir tasavvura tutunabildiği, rasyonel aklın hüküm sürdüğü bir dönemdir.

Rönesans sanatı gerçekliğin sanatçı tarafından duyumsanmasını ve bu duyumsamanın yorumlanmasını hedefler. Sanatçı tarafından algılanan gerçekliğin izleyici / okuyucu için de algılanabilir ve sanatçının yorumuna uygun olarak yorumlayabileceği gerçeklik olması beklenir. Klasik ve rokoko sanatı ve daha sonra natüralist sanat, dışsal gerçekliğin algısal imgelerle uyumlu olarak kurulabilmesi hüneri olarak görülür. Örneğin Rönesans sanatında insanın anatomik yapısına birebir uygun heykeller yapmak sanatçı için önemli bir başarı olarak önemli bir kriterdir. Yine dinamik toplumun yansıması olarak klasik müzik kapitalist dönüşümün müzik alanındaki yansımasıdır. Farklı enstrümanlarla çoksesli müziğin ustaları insan ve toplum sorunlarına dair görüşlerini senfonilerle, konçertolarla yansıtacaktır. “Klasik sanatın estetik anlayışı (...) sanatsal ürün ile anlatılan şey (bu doğa ya da toplumsal bir nesne olabilir) birebir aynılık aramaktadır” (Şaylan, 2009: 86). Ayna metaforu gerçekçi sanat anlayışını açıklamak için kullanılır, sanatçının gerçeği ayna tutar gibi sanatına yansıtması beklenir. Sanatçıya yorum yapma olanağı tanımayan gerçekçi anlayış, avangardlar için yaratıcılığın ve özgünlüğün önünde büyük bir engel olarak görülecektir.

Aristotelesçi dram tutarlılığa dayalıdır; olayda, yer ve zamanda birliğe dayanan, kesintiye uğramayan bir süreklilik içinde nedensel bağlantılarla ilerleyen ve doruk noktası olarak adlandırılabilir felaketin en üst noktası ve onun ardından gelen

çözümle birlikte kapalı bir sona dayanan dram yapısı 19. yüzyılın bilimsel dünya görüşüne uygundur. 19. yüzyıl ortalarına kadar - romantizm dışındaki- romanlar içerik olarak lineer ilerleyen bir zamana bağlı, neden-sonuç ilişkisiyle tutarlı ve organik bir bütünlük içinde sergilenirken, metinlerin ve sahnelemelerin yapısal olarak içerikle tutarlı bir bütünsellik içinde olduğu görülür. Olaylar zamandizisel gelişim gösterirken, üç boyutlu ve belirli mekânlarda geçerler. Özellikle realist roman gözlemlenebilir ve yasaları keşfedilebilir fiziksel gerçekliğin edebiyat estetiğindeki yansıması gibidir.

Avrupa dramı “üst güçlerin belirleyiciliğindeki” (Karacabey, 2007: 10) insanın her türlü dışsal belirleyicilikten uzaklaşmaya başladığı ve özgür bireyler olarak etkin olduğu sürecin devamında biçim kazanır. Bireyin merkezi öneminin artması, eylemleri ve düşünceleriyle toplumsal ve tarihsel dönüşümler yapabileceği görüşü dramın biçimsel ve içeriksel yapısına sirayet eder. Bireyler arası ilişkileri yansıtan dram artık yazgıdan ve doğaüstü veya tanrısal güçlerden özgürleşmiş birey ve onun ilişkilerini odağına alır. Bireyler arası iletişimi sağlayan diyalog, dramın temel anlam taşıyıcılarından biridir. Antik öncüllerinin prolog, epilog ve koro kullanımıyla özdeşleşmiş iletişim araçlarının yerini bu dönemde sadece diyalog alır. Yanılsama ve özdeşlik kurarak iletişimi güçlendiren bu tür Aristoteles’in *Poetika* kitabında belirttiği tür özellikleriyle uyuma gösterir. “Rönesans’ta oluşmaya başlayan, on yedinci yüzyılda gelişen, Weimar ve Fransız klasikleriyle doruğuna ulaşan” (2007: 11) Avrupa dramı on dokuzuncu yüzyıla kadar Aristotelesçi öncülleriyle benzerlik ilişkisi baskın bir hatta gelişir. Biçimleme araçlarıyla Antik öncülleriyle ortaklık taşıyan dram belirli bir öyküsü ve “eylem zamanı şimdi” olan, diyalog, karakter ve nedensellik ilişkilerini korumaya devam eder (2007: 11).

Bu yüzyılın ortalarına kadar Aristotelesçi yazım belirgin bir form olsa da, bu form gerçekliğin değişen boyutlarını aktarmakta yetersiz kaldığı için, formun sınırları da zorlanmaya; yeni, bilimsel gerçeklik anlayışına uyumlu, farklı arayışlar da boy

vermeye başlar. Aristoteles epizodik anlatımı eposa daha yakın bulduğu için değersiz görür. Natüralist dram, değişen toplumsal koşullara rağmen yer ve zamanı gerçekçi ve tutarlı yansıtmasıyla, ruhsal nedenselliklere dayalı olay birliği ile Aristotelesçi dramı devam ettirir. Ancak buna rağmen edilgin dram kahramanı, eylem halinde olması gerektiği bilinen Aristotelyen kahramanın aksine eylem akışının önünde artık bir engel oluşturur. Dış aksiyonun olmadığı, daha çok iç aksiyonu yansıtan dram Szondi'nin belirttiği üzere biçim- içerik krizine girer. Örneğin İbsen tiyatrosunda, retrospektif yazım tekniğinde şimdinin işlevinin değiştiği, Sophokles'in Oidipus oyunuyla kıyaslandığında iki metinde sahnenin şimdinin geçmişle ilişkisinin farklılaştığı görülür. Oidipus'ta Sofokles “geçmiş şimdinin etkin sürükleyicisi” haline getirmişken, İbsen “tersine geçmiş zamanı şimdiki zamanın içine sürükleyip oturtmuştur” (Kesting, 2005: 19). Yani geçmiş zaman olgularının şimdiye getirilmesi epik dramaturgiyi gerektirirken, İbsen bu olguları dramatik çözümleme ile yapmaya çalışır. Yani geçmişin anlatısının eylemin şimdisini iptal ettiği dramatik anlatı şimdiye odaklı Aristotelyen dramaturgiyi krize sokmaya başlar. Örneğin *Hortlaklar* oyununda dramın şimdisini belirleyen kişi aslında ölü olan biridir. Ölü Alving, geçmişin dünyasına aittir. Anımsamalarla sürekli geçmişe gidilerek, sahnenin şimdisi geçmişin gölgesinde bırakılır; “dış aksiyon yalnızca, geçmiş yaşamın ‘hortlaklar’ının, bugünü bastırıp boğmasındaki artış ve yoğunlaşma olarak görünür (...)” (Kesting, 2005: 41).

“Dramın içsel zamanı şimdiki zamandır. Bu, dramın statik olduğu anlamına gelmez; yalnızca zamanın belirli bir şekilde geçtiği anlamına gelir: şimdiki zaman geçer ve geçmiş olur ve bu nedenle artık sahnede mevcut olamaz. Şimdiki zaman geçtikçe değişim üretir, anti tezinden yeni bir şimdiki zaman doğar. (...) Bu nedenle her an kendi içinde geleceğin tohumlarını barındırmalıdır. ‘Geleceğe gebe’ olmalıdır. Bu dramın diyalektik yapısı sayesinde mümkündür ve bu da kişilerarası ilişkilerde kök salmıştır. (Szondi, 1983: 196)

Dramatik canlandırmada zamanın öykünün şimdisi'nden firar edip başka bir zamana yerleştirilmesi; şimdinin geçmiş için işlevselleştirilmesi ve zamanın dönüşüm yaratıcı bir güç olmayışı; dram kahramanının gerçekliğinin nesnel doğa değil de içsel dünya olması Aristotelyen dramın biçimleme tekniklerini zorlar. Dolayısıyla “içsel olanın doğrudan dramatik temsili mümkün olamayacağı için” epik anlatımı gerektiren temsil, dramatik yapının içine yedirilir. “Dramatik işlevsellik, neden-sonuç yapısının belirli bir olay örgüsünde dışa vurulmasıdır, oysa burada, geçmiş ve şimdi arasındaki boşluklar, temsil ediş yok edilerek doldurulmuştur” (Karacabey, 2007: 17). Benzer şey Çehov'da da görülür. Oyun kişilerinin eylem gücünden mustaripliğive yaşama arzusunun can sıkıntısına yenik düşmesi, bunun neden olduğu durağanlık olaya /eyleme dayalı dramın duruma dayalı drama evrilmesine sebep olur. Diyalog eylem doğurmaz ve iletişim kurma işlevi kaybolmaya başlar. Dramatik etki veya çatışma yaratmayan basit aksiyonlar dramatik anlamı güçlendirmeye yarayan anlamlı devinimler üretmez. Monologlaşmaya başlayan diyaloglarıyla “Çehov'un içsellik dramaturgisi” (Kesting, 2005: 43) belirgin şekilde eylemsizlik üzerine inşa edilir. Sözü eylem ve anlam taşıyıcısı olamadığı, bunun yerine görüntünün ve sesin anlam araçları haline getirildiği bu dramaturgi Aristotelesçi dramaturginin krize girdiğinin göstergelerinden bir diğeridir. Çünkü “içsellik, anımsama, eylemsizlik, karşılıklı anlaşmanın ortadan kalkması, yabancılık ve boşluk gibi konular Aristotelesçi dramaturgiyi anlamsız kılan şeylerin ta kendisidir” (Kesting, 2005: 43). Aristotelesçi dramın içinden öznel gerçekliği göstermeye çalışan yazarlardan biri de August Strindberg'tir. Olay akışının düşsel imgelerin yasalarına göre işletildiği, nedensellik ilkesinin bilinçaltına, belleğe ve rüyalara göre somutlaştırıldığı dramaturgisinde her şey uyumsuz, duraklı ve kesintilidir. Rüyanın kuruluşuna uygun tasarlanan oyunlarında yeni gerçeklik düşsel dramaturgiye göre belirlenir. Bu oyunlarda “Olayların akışı ve karşılıklı konuşma, törensel biçime varıyor, her sahnede yeniden başa dönen ve böylece bir merkezden çembere yayılıp

yeniden başlangıç noktasına dönen döngüsel devinimli bir üçleme (trilogya) biçimindeki sonsuz epik yayılış buradan geliyor” (2005: 49).

19. yüzyıl ortaları büyük dönüşümlerin yüzyılıdır. Bu dönemde öznenin Rönesans ve Aydınlanma ile beraber yerleştirildiği merkezi konumu sarsılmaya başlar. Toplumsal koşulların dayatmaları ve sınırlılıklarına rağmen ilerleyen birey anlayışı yerini toplumsal koşulların önünde engel olan birey anlayışına doğru değiştirir. Eyleme gücüyle merkezde olan bireyi ve onun ilişkilerini odağına alan Avrupa dramı, 19. yüzyıl ortalarından itibaren itibaren nesnel dünya karşısında giderek güçsüzleşen ve onun öznesi olmaktan çıkan bireyin gerçeklikle ilişkilenebilmesini temsil etmenin krizini yaşar. Modern dramı temsil krizinin baş gösterdiği dönemin işareti olarak nitelendiren Peter Szondi’ye göre bireyin eylem gücü zayıfladıkça, özne olarak nesnel dünyada merkezi konumunu yitirip faillikten kurban ya da hain olmaya doğru yön değiştirdikçe bireylerarası alan da sarsılmaya başlar. Bireylerarası eylemleri odağına alan eylem alanı olarak dramın zamanı olan şimdinin yerini geçmiş alır (Karacabey, 2007:14).

“(…) Dünyayı, geçmişte gerçekleşen insani eylemlerin bir üretimi olarak kavrayan bir akıl yürütme, “şimdi” içinde eyleyen bireyin nesnellikle ilişkisini koparır. Toplumsal koşulların baskılayıcı niteliği öznelerarası alanı kuşatır ve sahnede olup bitenlerin zamansal mekânı olumsuzlanır. Diyalog klasik işlevini yitirmiştir: Özne ile nesne arasında bağ kurma ve eylemin taşıyıcısı olma niteliğini. Artık dünya ile birey arasındaki çatışma bitimsiz, bireyin çabalarının bir sonuca ulaşamadığı, öznel isteklerin ona yabancılaşmış nesnel dünyada bir anlamının olmadığı bir çabalamaya dönüşmüştür.” (Karacabey, 2007: 15)

Aristotelesçi olmayan dram olarak nitelenen oyunlarda nedensellik ilkesine dayanmayan, kesintili ve süreksiz bir yapı hakimdir. Yer ve zaman serbest bir yayılma gösterir; sahne düzeni epizodik olan, kendi içinde anlamlı bölümler belirli bir sırayla, yerleri değiştirilebilir bir biçimde bir aradadır. Epik tiyatro ve modern estetik Aristoteles’in türleri ayrıştıran estetiğine karşıt, epizodik ve parçalı yapı sergileyen yeni bir biçimi ve arayışı temsil ederler. 19. yüzyıl ortalarına kadar geleneksel dramın

sınırlarını zorlayan ve epik unsurlar taşıyan oyunlar da görülür (örneğin Ortaçağ mister oyunları, Elizabeth tiyatrosunun tarihsel oyunları, Sturm und Drang çağı akımının oyunları, Büchner'in oyunları vb.) ; ancak bir önceki dönemin estetik anlayışından kopuş kesin olarak tarihsel avangardların sanatın kendisine yönelik eleştirel tavrıyla gerçekleşir. Tarihsel avangardlar, modernlerin büyük bir bölümü ve Brecht'in epik-diyalektik tiyatrosu Aristotelesçi olmayan tiyatro örnekleridir ve doğrudan Aristotelesçi dram anlayışına karşı bir anlayışı geliştirmek üzerinden temellenirler. (Kesting, 2005: 19) Doğu tiyatrosu tarihsel avangardların sahne göstergelerini dönüştürmeye başladıkları dönemde “yeni estetiğin oluşumunda ‘katalizör’ görevi görür” (Karacabey, 2007: 48). Doğası ve oluşum koşulları gereği zaten Aristotelyen drama benzemez. Dolayısıyla Doğu tiyatrosunun 19. yüzyıl öncesi Avrupa dramıyla karşıtlık ilişkisi üzerinden okunması mümkünse de, gelişim dinamikleri bu karşıtlığa göre belirlenmemiştir.

Sanattaki bu devrimci kırılmalar sosyal, politik, bilimsel değişimlerin etkisiyle hız kazanır. 20. yüzyıl başlarında yeni bilimsel gelişmeler gerçekçilik anlayışını yeniden değiştirir, gerçeklik modern fiziğin argümanlarına göre yeniden tanımlanır. Örneğin Einstein zamanın eşit aralıklarla çizgisel ilerlemediğini, ışık hızına göre değişebileceğini; maddenin ve mekânın koşullara göre değişkenlik gösterdiğini; değişmez olarak kabul edilen çoğu şeyin yere ve zamana göre değişkenlik gösterebileceğini iddia ederek Newton fiziğinin somut ve bilinebilir fiziksel gerçeklik anlayışını sarsar. Diğer taraftan Heisenberg çekirdek fiziğinde parçacığın hızının ve konumunun aynı anda ölçümünün yapılamadığını, “hızlanan parçacığın ortadan kaybolabildiği”ni (Ecevit, 2021: 29) öne sürdüğü yeni fiziğin görecelik / bilinmezlik kuramı, sağlam, değişmez ve bilinebilir evren anlayışını sarsıp, uzam ve zamanı görecelileştirip kuşkulu kılar. Bilimin sunduğu belirsiz ve göreceli bilgi anlayışı, teknolojiadaki muazzam ilerleyiş, iletişim alanındaki hız her alanda yeni bir gerçeklik anlayışını zorunlu hale getirir.

Yeni gerçekçi anlayış 20. yüzyıl avangardist estetiğinde bir yanıyla fantastik, diğer yanıyla bilim kurgu yönü ağır basan, neredeyse gerçek dışı olan biçimlerde karşılık bulur. Geleneksel estetiğin temellerinin sarsılması “bütünlüğünü ve güvenilirliğini yitirmiş bu yeni dünyanın” parçalara ayrılarak gösterilmesiyle (2021: 31) ifade bulur. Göreceleşmiş zamanın, çizgiselliğini yitirdiği avangardist metinlerde geçmiş, şimdi ve gelecek alışılmışın dışında bir birleşimle iç içe geçer. Yeni gerçekçilik, estetik ifadesini eserlerin yapısal (biçimsel) özelliklerine yoğunlaşarak ortaya koyar. Organik ve bütünlüklü anlatının yerine, nedensel bağlantıları kopuk, içeriksel olarak parçalı, daha çok bilinç, rüya ve bellek yolculuklarının öne çıktığı parçalı anlatı benimsenir. 20. yüzyıl “geleneksel mimesis-katharsis estetiğinin sonu” (2021: 31) olarak sanatçı kavrayamadığı gerçekliği yansıtırken, sezgi ve düş gücüne başvurduğu yöntemlerle göreceli gerçekliği somut düzlemde anlatamamanın üstesinden onu soyut düzleme taşıyıp yeni bir “biçimci estetik” (2021: 34) inşa ederek gelir.

Tarihsel avangardlar, 19. yüzyıl dramındaki geleneksel dramaturginin dönüşümünü bir kopuş dramaturgisine doğru radikalleştirecektir. Tarihsel avangardlarla birlikte “Rönesans’ta oluşan organik sanat yapısı çözülmeye başlamış, bütünlüğün deneyimi, yerini parçanın bilgisine bırakmıştır” (Karacabey, 2007: 19). Temelde tarihsel avangardların sanatla yaşam arasındaki kopukluğu kapama ve bu boşluğun doldurulmasına dair hamleleri sahne ve seyir yeri arasındaki boşluğun kapanması da demektir. Aklın merkezi önemini ve dilin anlam kurucu işlevini kaybettiği bu süreçte, bilinçaltına ve arkaik özneye özdeşleşmeye yönelik bir tavır gelişir (2007: 39).

Dünyanın ve insanın değişmesine rağmen Aristoteles’in *Poetikası*’nda belirlediği ilkelere bağlı kalan Avrupa dramı, “dram öncesi” biçimleriyle süreklilik ilişkisini devam ettirir. Peter Bürger’e göre tarihsel avangardların klasik dramatik yapıya ve Avrupa sanat anlayışına yönelik doğrudan özeleştirici niteliğindeki sapması, sanat

kurumuna karşı mesafe alarak sanatsal dönüşümü başlatır. Buradaki eleştiri burjuva toplumunun sanatla yaşamı birbirinden uzaklaştırılan tutumuna karşı geliştirilir. Sanatın burjuva toplumunda özerklik kazanarak, toplumsal bağlardan kopuk bir statüye yerleştirilmesi sanatın yeniden toplumla ilişkilendirilmesi için öz eleştiriye maruz bırakılmasına neden olur.

Benjamin, tarihsel avangardları sanatın aura'sını yitirdiği dönemin ürünü olarak yorumlar. Rönesans'ta dinsel niteliklerden farklı olarak, sanat ürünlerinde bulunan auratik karakterin, teknik yeniden üretim çağına kaybolduğunu ve bu alımlamanın şimdi ve burada'lık niteliğinin teknik yeniden üretimle yitirdiğini iddia eder. Özerk sanatın ve artık Ortaçağ sanatındaki kolektif algılamadan farklı olarak bireyselleşen alımlamanın oluşturduğu bir auradan bahseder. Auranın “dinsel külte ait” (Karacabey, 2007: 27) bir kavram olmasına rağmen, Rönesansla beraber sanatın neredeyse dinin yerine geçmesiyle sanat için sanat hareketinin dinsel olmayan fakat dinin yerine geçen bir sanat formuna dönüştüğünü söyler. Tarihsel avangardlarla birlikte sanat eseri tekrar edilemezliğini, biricikliğini yitirerek, sanat “kült temelinden” (2007: 28) ayrılacak, sanat alımlayıcı için hakiki değerini yitirecektir.

Gelişmiş teknik ve sinemayla kaybolan aura, “yapıtı kutsal törenlerin asalağı” (2007: 28) olmaktan kurtaracaktır. Sanatçının özerk üretimi için sanat için sanat anlayışı, toplumdan bağımsız olmasıyla eleştiriye maruz kalır.

Sanayi toplumu, mekanik ve karmaşık üretim biçimleriyle sanatı da metalaştırırken insan da bu mekanikleşmeden etkilenmeye, organik ilişkilerden kopmaya, ürününe yabancılaşmaya başlayacaktır. Rönesansın merkezi konumdaki öznesi kitle toplumunun mekanikleşmiş üretim-tüketim döngüsündeki özgünlüğünden kopmuş kitle insanına dönüşür. “Bireysel üretim kategorisi” (2007: 29) tarihsel avangardlar tarafından problemli görülür ve organik sanat yapıtı tahrip edilir. Duchamp'ın seri üretimleri, toplumdan bağımsız sanat ve sanatçı fikrine, tekrarlanamaz,

yenilenemez sanat yapıtı düşüncesine karşıt, yeniden üretilebilen, aurası parçalanmış nesneleriyle yapıt kategorisiyle eleştirel bir tutuma, yıkıcı bir ilişkiye girildiğinin göstergesidir. Karacabey, bu dönemin estetik formuna dair Benjamin'in alegori üzerine görüşlerine yer verir. Buna göre avangard üretimlerin anlamları parçalanmış, anlam enkazına uğramış belirli dönemdeki eserleri eski bağlamlarından farklı olarak yeni bağlamlar ve anlamlarla bir araya getirmelerinin estetik form olarak alegoriye uygun bir zemin sağlar. Benjamin, alegoriyi organik olmayan yapıtları açıklamak amacıyla kullanır. Alegorik form, Benjamin'e göre çağın estetik alımlama biçimidir; bütünlüklü anlam oluşturabilme olanağını kaybetmiş olan sanatçının, dağılmış ve parçalanmış içsel dünyasını yansıtacak form alegoridir. "Nesneler dünyasında alegoriler neyse, düşünceler dünyasında da alegori odur" (Benjamin'den aktaran Karacabey, 2007: 30).

Bütünlüğünden ve bağlamından koparılan materyallerin yeni anlam oluşturacak formadaki bir araya getirilişi tek anlamlılıktan çok-anlamlılığa geçişi mümkün kılan bir süreci başlatır. Artık yeni bağlamlar ve yeni anlamlarla donatılmış nesnenin yoruma açık hale geldiği, alımlayıcısıyla daha özerk ve biricik ilişki kurduğu yeni bir alımlama estetiğinden bahsedilir. Montaj yoluyla bir araya getirilen parçalar ve organik olmayan yapıtların oluşumunda / biçimlendirilmesinde malzemenin yapıtı oluştururkenki anlamı da değişkenlik gösterecektir. Avangardlarda klasikçilerden farklı olarak malzeme somut dünyadaki yaşamla uyumluluğundan kopartılmış olarak sadece malzeme olarak vardır. Klasikçilerin kendisi aracılığıyla gerçekliğin uyumlu imgesini göstermek istedikleri organik yapıt, avangardlarla monte ederek oluşturdukları parçaların bir aradalığına ve bu birleşimin üreteceği çok- anlamlılığa dönüşür. Malzemenin avagardlarla beraber anlam taşıyıcısı olmaktan çıkıp boş bir göstergeye dönüşmesi, malzemenin parçalanarak bütünlüğünden yalıtılması, yapıtla bilinebilir yaşam / gerçek arasındaki analojiyi parçalamaya yöneliktir. Parçaları monte ederken avangardlar güvenilir, kavranabilir ve kontrol edilebilir dünya / dış gerçeklik düşüncesini de eleştirmek arayışındadırlar.

Dramdaki bu alegorileşme eğilimi estetik karşısı “anti estetik” yapı, gelenekselleşmiş diyalog, monolog ve nedensellik ilişkisine bağlı olay örgüsüyle tanımlanan Avrupa dramına ölümcül bir darbe indirir (Karacabey, 2007: 23-31).

Karacabey tarihsel avangardlarla başlayan sahnesel göstergelerdeki dönüşümü ve bunun modern sonrasına etkilerini şöyle ifade eder:

“‘Logosentrizm’ çözülmeye başlamış, özneye yüklenen merkezi anlam değer kaybına uğramış; rasyonel temellerden kopma arzusu, insanın bilinç dışına ve kökenlerine yönelmeye yol açmış ve evrensel ruh içerdiği düşünülen arkaik insanla özdeşlik kurulmasına olanak tanımıştır. Modernitenin ‘ilerleme ethosu’na duyulan kuşku ve teknolojik gelişmelere yönelen paradoksal karamsarlık, tarihsel avangardların genelde paylaştığı bir ortaklık olarak kabul edilebilir.” (Karacabey, 2007: 36)

Modern ve sonrasının yaygın yazım ve anlatım stratejilerinden biri olarak parça yazıya değinmek yukarıda anlatılan dönüşümlerin edebiyattaki yansımaları netleştirmek açısından anlamlı görünüyor.

17.yüzyılda başlayıp özellikle Almanya’da 18. yüzyılda bir yazın yöntemi olarak parçalılık, süreksizlik, kopukluk özellikleri taşıyan parça yazı kullanımı 19. yüzyıl ve sonrasında daha yoğun kullanılır. Gerçekle onu kontrol altına alma iddiasındaki metinlerden ziyade, onunla oyunsal bir ilişkiyi kurmaya yönelik parça yazıya dayalı metinlerde birden fazla giriş kapısı varken, bu metinlerin çıkış kapısı belirsizdir. Parçalılık hem modern hem postmodern sanatın yazım ve anlatım özelliğidir. Geleneksel yazımın kişisi, anlatıcısı, yeri ve zamanı parçalanarak, lineer akışa bağlı ve okura sınırlı anlam olanakları sunan yapısı ihlal edilir. “Tamlığın yadsınması” (Aktulum, 2004: 22) fikrinden temellenen parçalılık bitmemişlik düşüncesini güçlendirir. Böylelikle hiçbir şeyin bütün halde görülmemesi, çeşitli görünüm ve fikirler hakkında kopuk bilgiler ve yorumlar sunulması sağlanır. Çok biçimli ve çok bakışlı eserlerin üretimi yoluyla eserin anlam olanakları sabitlenmez.

Parça yazı modern dönemle birlikte doğaya ve insana dair bilginin değişmesiyle ortaya çıkar. Bu dönemde hakkında kesin hükümler verilebilecek, belirli yasalarla kontrol edilebilecek doğa ve nesnel dünyaya uyumlu insan düşüncesi yerini artık belirsizlik ve müphemliğin yasalarının kontrol edilemez çok anlamlı doğasına ve insanına bırakmıştır. Ben'in parçalandığı bir dünyada bunun sanata sirayet eden görüntüsü de parçalı olacaktır. “Bir yazarın ben'in biçimi ile ben konusunda sunduğu betimlemenin biçimi arasında bağ vardır” (L. Van Delf'ten aktaran Aktulum, 2004: 24). Kopuk estetik üretim alımlayıcı ile etkin iletişim kurmayı hedefler; anlamı kolaylıkla anlaşılamayan esere odağını vermesi beklenen okurun anlam üreticisi olarak etkin kalması kopuk biçimin alımlayanla tamamlanan açık ve bitimsiz eserlerinin temel özelliğidir.

Parça yazı, kendisinden önce gelen ya da sonrasında gelecek olan içerikten, parçadan ziyade o andaki biçimiyle kendi başınlığıyla önemlidir. Düşüncenin akışına benzer şekilde dağınık, tutarsız, içtepilerin çeşitliliğinden ve bellek oyunlarından oluşturulan kopuk içerik çok-anlamlılığa ve çok- sesliliğe alan açar. Ricard Ripol'un yazarların bu stratejiyi benimseme nedenlerine dair görüşlerini Aktulum şöyle özetler:

“(…) Büyük yapılar oluşturma zorunluluğu duymadan yazıya başlamak ve bitirmek, ilk sözü söylemenin, bir klişeye dönüşmeden önce ilk imgeleri yaratmanın verdiği tada kendini bırakmak, tekil bir Ben yaratma zorunluluğundan kendini kurtarmak, dünyanın bütüncül bir gösterimini sunmak ilkesini sarsmak, katı kurallarla belirlenmiş, düzgünlenmiş yazınsal türleri parçalamak, parça yazının gerisinde yazarın kendi kimliğini gizlemesi, görünümüler karşısında yazarın tam bir özgürlükten yaralanması, farklı iklimleri karşılaştırarak yeni, ülküsel bir dünya yaratması, çizgisel bir söyleme yazarın karşı çıkması, bir çok seslilik alanı yaratması.” (Aktulum, 2004: 36-37)

Barthes'in çok sık başvurduğu parça yazı, gerçekçi yazımın yanılsamacı, gösterilen ile gönderge arasındaki uzlaşmaya dayalı yapısının aksine göstergeleri parçalar; rastlantısallık, kopukluk ve türler arasında geçişler yoluyla beklentileri sarsar.

Hiçbir parçanın kendisinden önce ya da sonraki parçayla uyumlu ve mantıklı bir bağımlılık ilişkisine dayalı olmaması okuyucunun merakını aktif tutarak, öngörülmemiş olana hazır bir durumda kalmasını sağlar. Böylelikle belirli ve sınırlandırılmış bir odağa göre sunulan gerçeklik kavramı da çok anlamlı, çok yorumlu, çok biçimli yapıyla yıkılır; yazar için (...) bitmemişlik, düşünenin her türden kısırtısızlığına karşı çıkan, gezinen, devingen bir yazı yanlısı olduğunun göstergesidir. Parça bir çoğul düşünme biçimidir.” (Aktulum,2004:45) Modern bireyin çevresindeki dünyayı “düzensizlik imgesi” (2004: 63) ile kavradığı, öznel bilincin yansıması olan parçalılık bu dünyanın algılanma biçiminin tezahürüdür. Anlamanın askıya alındığı, yazarların okuyucuyu çelişkide ve kuşkuda bıraktığı bu yazım modern yazının çelişik estetiğinin özelliğidir. Çoğul okumalar, modern yazımın yeni okuma biçimidir. Yıldız Ecevit, modernist edebiyatın ortak özellikleri için bir sınıflandırılma yapıldığında iki farklı kurgulama düzlemin öne çıktığını söyler. Birinci eğilimde;

“...metin biçim çoğulculuğu içerir, çoğu kez birbirinden bağımsız metin adalarının *montaj/kolaj* teknikleriyle birleştirilmesinden oluşur. Kimi zaman kurgusal ya da gerçek yaşamdan alınma *deneme* türü bir yazı olabilir bu metin adası, ya da bağımsız bir öykü / masal / tiyatro kesiti -belki de bunların parodisi-, ya da geçmişten, kim bilir belki de gelecekte yaşanmış bir an, belki de esrik bir düş, kimi zaman bir reklam sloganı...Ana öykü ise genelde pek önemli değildir bu tür metinlerde.” (Ecevit, 2021: 46)

Bir diğer eğilimde ise yazar metnini “bütünsel bir öykü varmışçasına” kurgulama yoluna gider; “Ancak bu öykü, tüm mantık kategorilerinin dışında bir çizgi izler; neden-sonuç ilişkisi ortadan kalkmış, zaman mekân boyutu amorflaşmış, yabancı / fantastik / absürd bir düş mantığı metne egemen olmuştur” (2021: 47).

Gerçeklik algısı parçalandıkça bilinç de parçalanmaya başlar. Eylemin hem öznesi olması, hem de üzerinde deneyler yapılan nesne konumuna yerleşmesi insana ilişkin eski açıklamaların yetersiz kalması manasına gelir. Bilincin çokkatmanlılığına

dair yeni arařtırmalar, öznenin tutarlılıđının ve bütünlüđünün de parçalandıđının emareleridir. Teknolojik ilerlemeyle iletiřim ve ulařımdaki hız, zaman ve mekân algısının da deđiřmesine neden olur. Toplumsal ve politik olarak hareketli olan on dokuzuncu yüzyıl ortası sanayi devriminin, savařların ve büyük devrimlerin etkisi herkes için geçerli evrensel gerçeklik ve evrensel dođrunun tartışılabilir olduđunu gösterir. Tarihsel olarak toplumu dönüřtüren hareketlilikler sanatta gerçekliđin göreceli ve subjektif tarafına dönük tartışmaları başlatır. Artık tek bir gerçeklik modalitesinden bahsetmek güçleşmiştir; gerçekliđin algılanmasında “psikolojik, biyolojik, düşünsel, toplumsal modalitelerden” (řaylan, 2009: 90) bahsetmek elzem görünür. Nesnel gerçekliđi yansıtmayı beklenen sanatçının subjektif gerçekliğe odaklanması gerçekliđin boyutlandırılması anlamına gelir. Öznel gerçekliđin öne çıktıđı biçimci estetik, sezgiyle kavranabilir gerçeđi imgelerle yansıtmayı seçer. Bunun sonucunda ise parçalanmış bilincin ifade olanaklarının arařtırıldıđı bir süreç başlar. Görme ve işitmeye dair algısal deđiřimler, resim ve müzik alanında da yeni biçimlerin oluşmasını tetikler. Örneđin empresyonistler anı resmetmeye yönelecek, kübistler çođul optiđe sahip gözlemcinin farklı konumlara yerleřtiđi bu gözlemcinin perspektiflerden resim çizecek ve müzikte tonal müzikten atonal müziđe geçiř görülecektir. Bedenin özgürleşmesine yönelik bir kültürün yaygınlaşmasıyla dilin ifade aracı olmaktan çıktıđı yeni dünyada beden aracılığıyla ruhun ifade edilmesi düşüncesi öne çıkar (Karacabey, 2007: 43-44). Bu sürecin tiyatrodaki yansımasına bakıldıđında, örneđin simgeciilerin önemli temsilcilerinden Maeterlinck'in metinleri gündelik gerçeklikten uzak, metnin şiirsel atmosfer yaratmak amacıyla kullanıldıđı, bir eylemin taklidi yerine statik dram anlayışıyla geleneksel dramdan ayrırır. Anlam taşıyıcısı olan dil ve diyalog, şiir diliyle yer deđiřtirerek anlamsızlaştırılır, karakterin iç dünyasını yansıtmak için dilin anlam taşıyıcılık işlevi imkânsızlaştırılır. Bilinç dışı ve akılla kavranamayan fakat sezgiyle kavranabilir durumlar ve kuklalaşmış, yazgısını bekleyen figürler anlamlı bir dünyanın

imkânsızlığını anlatır gibidir. İnsan bilinmezliği ile nedensellik ilkesinden uzaklaşmış, bilinmezliğin yasasına boyun eğer bir biçimde gösterilir. İnsanlar arası ilişkilere dayanan klasik dramdan farklı olarak, eylemsiz ve iradesiz, kuklalaşmış insanlar modern yazımın konusudur. Dışavurumcuların nesnel gerçeklik dünyasının yerine, “çarpıtılmış imgelerle” (2007: 68) karabasanımsı atmosfer yaratımı, istasyon modeline dayalı dramatik formu modern dünyada benliğin yitimini gösterme yollarıdır. Somut gerçekliğe masal dünyası, düş ve imgeler karışır. Birbirini zamandizisel bir ardışıklıkla izlemeyen duraklar yer değiştirirken, şimdi, geçmiş ve gelecek bir aradadır. Strindberg tarafından geliştirilen istasyon modeli ile “benin dünyadaki çeşitli durakları” (2007: 65) temsil edilirken, bireyin nesnel gerçeklikle ilişkisi dağılmış, dil başkalarıyla iletişim kurma aracı olma işlevinden koparılmıştır. Yine konstrüktivistlerden Meyerhold’un klasik dramatik yazımdaki karakter yerine akrobatlar, soytarılar ve commedia dell’arte figürlerinin bedensel ustalıklar sergilediği oyunlarında seyirciler aktif katılımcılara dönüştürmeye çalışılır. Bu sahnelemelerde “Ortaya konan performans tamamlanmış bir ürün değil, aktörlerin ve izleyenlerin açık uçlu bir yaratısı” dır (2007: 58). Açık uçluluk 20. yüzyıl estetiğinin önemli bir özelliği olarak çoğu eserde karşımıza çıkarken, bitmemiş yapıt fikri sabit anlamlardan çoğul anlamlara açılan eserlerin yapısal özelliği olarak öne çıkacaktır.

20. yüzyıl sanatçısı kurgulama tekniği olarak yabancılaşmayı estetik bir araca dönüştürür. “Mimetik estetikten yabancılaştırma estetiğine” (Ecevit, 2021: 38) bu dönüşüm, 20. yüzyıl estetiğinde dış dünyanın parçalı olarak iç dünyayla iç içeliği, dış gerçekliğin bütünlüğünden koparılmasıyla devam ettirilir. Yabancılaştırma estetiğinde dış dünya yadırgatıcı bir biçimde yeniden kurgulanır. Böylece alışıldık görünümün ardındaki çelişkiler ve belirsizlikler ortaya çıkarılır. Yabancılaştırıcı bakış yoluyla duyguların etkisinden sıyrılan okuyucu / izleyici eleştirel bilinciyle hareket eder; bu da görünenin, somut maddi dünyanın ardındaki gerçeğin bilinebilmesini sağlamaya yarar.

Artık gerek ulařılabilir bir yerde deęildir. 20. yzyıl sanatısı bilin / bilinaltı dzlemde, rya veya dř gc yoluyla somut dnyanın iinden kendini gsteren “gerek paracıkları” ndan edindięi malzemeyi bir forma kavuřturarak, yeni biimci estetięin bařat etmen olduęu, oyuna / oyunsuluęun dinamiklerine benzer biimde inřa eder.

Gereęin yansıtılarak deęil, yabancılařtırılarak yeniden kurulduęu 20. yzyıl estetięi “deneysel biimci” likten beslenir (Ecevit, 2021: 42).

Yabancılařtırma kavramı zerinde 1900’lerin bařında Rus biimcilerinin ve Meyerhold’un natralist tiyatroya karřı hem oyunculuk hem sahneleme alanında yaptığı alıřmalar, Piscator’un politik tiyatrosu ve Uzakdoęu tiyatrosu Brecht’in epik tiyatroyu geliřtirmesinin n hazırlıkları nitelięindedir. Brecht’in Marksist estetik temelli dram kuramı, izleyici ile sahne, oyuncu ile rol, yazar ve metin arasındaki “hayali birlięi” (Wright, 1998: 20) eleřtirmek ve dřnsel bir dnřm yaratmak zere tasarlanmış yabancılařtırıcı aralara dayanır.

Brecht’in Aristotelesi drama karřı epik-diyalektik tiyatrosu hem kuramsal hem de teorik olarak yzyılın gereklerini temsil yoluyla yansıtabilecek ve aęın sorunlarına karřı politik bir iřlev de yklenebilecek yeni bir form oluřturma isteęinin tezahrdr. Brecht, Hegelyen dramdaki karřıtlıkların birlik iinde uzlařtırmanın karřısındadır. Avangardlardan farklı olarak yky korur. Brecht, epik- diyalektik tiyatrosunu sınıf atıřmasının karmařık srelerini neden sonu iliřkileri iinde anlatabilme yolu olarak grr ve dramatik araları kanıksanmış bakıř aılarını yadırgatmak zere kullanır. Bu formun en basit dzeyde anlařılması iin křebařı tiyatrosu rneęinden yola ıkar. Sokakta gerekleřen bir kazaya tanıklık eden birinin tanık olarak kazayı bařkalarına anlatma biimini temel alır. evresindekiler kazayı grmemiř olabilirler ya da tanıktan farklı olarak algılamıř olabilirler. Brecht’e gre anlatıcı kaza yapan ile kaza geirenin davranıřlarını yle bir anlatmalı ve gstermelidir ki, bylece onu dinleyenler kaza

hakkında bir yargıya varabilmelidir. Sokaktaki bu kaza örneğinden yola çıkarak Brecht, köşebaşı tiyatrosunu anlatan ve onu dinleyenlerle ‘ilkel epik tiyatro’ modeli olarak niteler (Brecht, 1997: 5) ve bilimsel çağ tiyatrosunun modeli olarak gösterir. Brecht, deneyimin tekrarına, geçmişte olup bitmiş olmasına ve teatrelleşmesine odağını verdiği kuramında sokak tiyatrosunun özelliklerinden yararlanır. “Sokak göstericisi olayı belli bir uzaklık çerçevesinde göstermek zorundadır; kendini öteki kişinin tavırlarıyla tanımlamamak, bunun yerine onu ‘alıntılmalıdır’; böylece seyirci konuşanla konuşulan arasındaki ayrımı anlayacaktır” (Wright, 1998: 49). Yanılsamaya dayanmayan köşebaşı tiyatrosunda geride kalmış, geçmişe ait bir olayın tekrarı vardır. Tıpkı köşebaşı sahnesinin anlatı niteliğini saklamaması gibi, epik tiyatro da tiyatro niteliğini saklamaz. Tiyatral araçlarını ve izleyici karşısına çıkana kadarki prova, ezber süreçlerini çıplak bir şekilde gösterir.

Brecht, yabancılaştırma nedir sorusuna Shakespeare’in Kral Lear oyunundan örnek vererek açıklama yapar:

“Bir olayı ya da karakteri yabancılaştırmak demek, onu bir kez doğallığından, bilinip tanınmışlığından, akla yatkınlığından sıyrıp almak, seyircide hayret ve merak uyandıracak kılığa sokmaktır. Burada yine Kral Lear’in kızlarının nankörlüğünden duyduğu öfkeye dönebiliriz. Özdeşleşme tekniğinden yararlanan oyuncu bu öfkeyi o türlü sergileyebilir ki, seyirci dünyanın en doğal nesnesi gibi bakar ona, Lear’in öfkeye kapılmasının ille de gerekli olmadığını asla düşünmez, kendini Kral Lear ile tam bir dayanışma içinde görür, onun yaşadığı duygunun tıpkısını kendisi de yaşar. Oysa yabancılaştırma tekniğinden yararlanan bir oyuncu, Lear’in öfkesini o türlü gösterebilir ki, seyirci şaşar bu öfkeye, Kral Lear’in söz konusu durumda yalnız öfke değil, başka türlü tepkiler de gösterebileceğini kafasında tasarlayabilir. Böylelikle Lear’ın tavrı yabancılaştırılır, yani, acayip, yadırgatıcı, dikkati çekici bir özellik kazanır, doğal sayılamayacak bir toplumsal olgu (fenomen) görünümüne bürünür. (...)” (Brecht, 1997: 85)

Bu yadırgatmanın izleyiciye ne kazandıracağı sorusuna Brecht, izleyicinin sahnedeki kişilerin değişime kapalı olmadıklarını fark edebilmelerine, çaresiz ve kaderlerine terk edilmiş olarak düşünölemeyecekleri bir anlayış geliştirmelerine olanak sağladığını belirtir. İzleyici, değişmez ve sürekli aynı olan, genelleştirilmiş bir tarih-üstü insan doğası yerine, bireyin içinde bulunduğı koşullarla bağlantılı olarak, o yer ve zamandaki tavır ve düşöncelerini sorgulamaya başlayacaktır. Buna göre insanın sahnedeki yansılama biçiminin ötesindeki başka eylem ve varoluş olasılıkları üzerinde düşünmesi ve sahnede gösterilen koşulların dışındaki başka koşulların da olabileceğine dair yeni tutumlar geliştirmesi mümkün olabilecektir. İçinde yaşadığı yüzyılın insanı olarak doğaya karşı nasıl bir tutum sergiliyorsa, sahnedeki insana da benzer bir tutumla yaklaşacaktır. Tiyatroda doğanın ve toplumun değişebilir, müdahale edilebilir olduğunu kavrayan izleyici, doğanın ve toplumun değişimi konusunda aktif rol alabileceğini görecektir (Brecht, 1997: 85-86).

Epik tiyatronun dramatik tiyatrodan ayrışan en belirgin özellikleri şöyle sıralanabilir: Epik tiyatronun eylemlere değil anlatıya başvurması; izleyicini aksiyona kapılmasına değil, gözlemci konumunda tutulması; dramatik tiyatrodaki izleyicide duygusal katılım amaçlanırken epik tiyatrodaki izleyicinin yargıda bulunmasına öncelik verilmesi; dramatik tiyatrodaki değişmezlik üzerine kurulu evrensel bir insan profili sunmak amaçlanırken, epik tiyatrodaki insanın toplumsal-tarihsel koşullara bağılı olarak değişip dönüşümünün gösterilmesi; dramatik tiyatrodaki organik ilerleme ve gelişmeye karşıt, epik tiyatronun montaj tekniğine dayalı epizodik sahnelerle sıçramalı olay dizgesine dayanmasıdır (Brecht,1997: 43-44).Yabancılaştırmayı tarihselleştirmeye eşit olarak gören Brecht olay ve kişilerin zamana göre değişen “sürekliilikten yoksun nesneler” gibi (1997: 85) sergilenmesi gerektiğini savunur.

Walter Benjamin, orkestra çukurunu izleyicilerle sahneyi ölümlerle dirileri ayıran bir uçuruma benzeterek, epik tiyatro yoluyla vadesini dolduran bu boşluğu

kapatıldığını söyler. Epik tiyatronun kesintili yapısının sağladığı olanakları şöyle ifade eder:

“Epik tiyatro, bir film şeridindeki görüntülere benzer biçimde kesik kesik yol alır. Temel biçimi, oyundaki ayrık ve belirgin durumların birbirleri üzerinde oluşturduğu şok etkisidir. Şarkılar, başlıklar ve jestle dayalı olarak tavırlar durumları birbirinden ayırır. Sonuç olarak seyircideki yanılsamayı kırmaya yönelik aralıklar oluşur. Bu aralıklar seyircinin özdeşleşmeye hazırlığını felce uğratar ve oyundaki karakterlerce sergilenen davranışlara ve bu davranışların sergileniş biçimine karşı eleştirel bir tavır alabilmesini amaçlar. Sergileme biçimine ilişkin olarak epik oyuncunun görevi, soğukkanlılığı elden bırakmadığını oyunuyla göstermektir. Özdeşleşme onun da pek işine yaramaz.” (Benjamin, 2023: 37)

Brecht yabancılaştırıcı etmenleri işlevselleştirirken, hem izleyiciyi zihinsel olarak aktif tutmayı amaçlar, hem de akıl eleştirisi yapmak ister. Yabancılaştırma efekti izleyicinin sadece sahnenin öte tarafında gösterimi izleyen ve algılayan olarak değil, aynı zamanda gösterime dahil bir taraf olduğunu da varsayar. “Brecht’in kuramında izleyici teatralleşir ve kendi varoluşundaki kurmaca öğeleri tanımaya zorlanır” (Wright, 1998: 38). Y etkisi ile ideoloji tarafından çarpıtılan insan ve nesnelerin, burjuva kapitalizminin sonuçları olarak anlaşılmasını sağlamak ve toplumsal bir araç olarak tiyatroyu kullanarak izleyicinin yapıntı gerçekliğinin ardındaki değişebilir dinamikleri anlayabilmesi amaçlanır. Brecht sadece sahne araçlarını ve oyunculuk sanatını odağına almaz, izleyicinin izleme sanatıyla da ilgilidir. Tiyatro kuramcısı ve uygulamacısı olarak, Aristotelesçi dramatik anlatının nihai hedefi olan izleyicide acıma ve korku duygularını uyandırmaya dönük anlatısını bilme arzusuna ve yardımseverliğe dönüştürmenin imkanlarını soruşturur; tiyatronun yapısal araçlarını görünürleştirerek teatralliği ön plana çıkaracak biçimde izleyicinin eleştirel ve meraklı bir tutumla sahneyi gözlemlemesini ister. “Böylece Y etkisinin ilk koşulu sahne ve salonun ‘sihirli’ olan her şeyden arındırılması ve ‘hipnotik alanlar’ın hiçbir şekilde yaratılmamasıdır” (1998: 44).

İnsanı toplumsal ilişkiler içinde göstermeye dayalı gestus, duyguların toplumsal tarihsel bağlamıyla değerlendirilmesini sağlar. Klasik dramatik yapının oyuncunun özdeşleşmeye dayalı oyunculukunda oluşturması beklenen duygudaşlığı Brecht, insanın durumunu insanlar arası ilişkiler içinde görünür kılarak, onunla sempati kurmaya yöneltir.

Brecht'in seyirciyle sahne arasında doğrudan ilişkiyi kurmaya yönelik etkileşimsel teorisi ve uygulamaları dönemin bilim anlayışıyla da uyumludur. Kuantum teorisine göre artık öznenen bağımsız ve nesnel olarak incelenecek bir doğadan bahsedilemez. Yeni bilimsel anlayışa göre tüm varlıklar birbirleriyle bağlantısallık ilişkisi içindedir. Nükleer fizik öznenen bağımsız incelemeye tabii bir doğa anlayışı yerine, inceleme konusu nesnenin öznenin varlığına bağlı olarak değişkenlik gösterdiği yeni bir düşünceyi öne sürer. Artık yasaları bilinebilecek bir doğadan değil, yoruma açık bir doğadan bahsedilir. Dolayısıyla 20. yüzyıl ortalarından itibaren metin / sahne ilişkisi de öznellik ve nesnellik konusundaki geleneksel yorumun temellerini sarsan yeni bir düzlemde ele alınır, bu bağlamda sahneden bağımsız seyir yeri fikri dönüşüm geçirir.

20. yüzyılın yarısını, yani modern sonrasını ya da postmodernizmi kapitalist dönüşümün sanata yansıyan yüzü olarak okumak mümkündür. Postmodern kuramcılar, modern sonrasını denetim toplumu olarak tanımlama eğilimindedir. Nasıl giyineceğinden nasıl düşüneceğine kadar her yönüyle sistem tarafından kuşatılmış bireyin “imaj bombardımanı” (Şaylan, 2009: 130) altında kaldığı bu dönem yaşamın gerçekliğinin imaj sistemlerinin (medya, reklamcılık vs.) gerçekliğiyle yer değiştirdiği bir aşama olarak nitelendirilir.

20. yüzyılın ikinci yarısı yani modern sonrası ya da postmodernizmin kurgu tekniklerinden üstkurmaca ve onun bir türevi olan meta-tiyatro kurgu dünyasını somut gerçekliğe tercih eden modernizmin biçimlendirici mirasının ürünüdür. Bu dönem aynı zamanda parçalılığın benimsendiği, organik birliğin reddedildiği, mutlak doğrunun yerine göreceliğin kabul gördüğü, gerçeklik yitiminin yaşandığı bir dönemidir.

Postmodern dönemi Baudrillard simülasyon olarak adlandırır. Medyanın suni olarak ürettiği gündemin bir süre sonra gerçeğin yerini almasının yarattığı hipergerçeklik egemen güçlerin iletişim araçları yoluyla ürettiği yapay gerçekliğin yaşanan gerçeklik yerini alması gerçeklik krizini doğurur (Madan, 2019: 230). Bu dönem aynı zamanda karşıtlıkların sentezlenerek birbirine dönüşmesine değil, yan yana özgül değerlerini korumasına dayanır. Böylece karşıtlıklardan sentezlenen değerler değil, yan yana duran değerler kargaşası edebiyatın olduğu gibi yansıttığı çoğulculuk halini gösterir. Modernizm ve postmodernizm arasında kesin ayırım yapmak güçtür. Bu iki eğilim arasında estetik olarak bir çizgisellik ve bazen bir içe içelik olduğu görülür. Modernizmde biçimcilik, postmodernizmde ise çoğulculuk ayrıştırıcı iki unsur olabilir.

‘Dramatik olmayan’ tiyatro biçimleri üzerine yaptığı araştırmasında Lehmann, postdramatik olarak tanımlanan yeni tiyatro estetiğini metin ağırlıklı bir kültürden, görüntü ve sesin kültürüne doğru gerçekleşen bir değişimin sonucu olarak ele alır.. Metnin ve bütünsel olarak tiyatronun sahnesel araçları arasındaki ilişkinin metnin aleyhine değiştiği, metnin sahnesel yaratımda diğer sahnesel unsurlarla eşitlendiği, eşzamanlı ve eşdeğerli işleyen sahnenin diğer unsurları ile aynı düzeyde ve önemde yer aldığı bu süreçte merkezi konumu sarsılır. Lehmann, tarihsel avangardların geleneksel dramdan kopuş estetiğini ‘derin kesinti’ olarak niteler ve devrimci yenilikler yapmış olsalar modernist estetikte dramatik tiyatronun özünde devam ettiğini ekler. Buna göre Meyerhold gibi yenilikçi sahneleme araçlarını kullanan yönetmenlerin sahnelemeleri ‘yabancılaştırıcı’ etki yaratmasına rağmen geleneksel tiyatronun tutarlı bir bütünlük gösteren yapısına uygundur. 1900’lu yılların soyut ve yabancılaştırıcı sahne araçlarına başvurarak geleneksel bağların koparılmasına rağmen, sahnede eylemin taklidine devam etmeleri Aristotelesçi tiyatronun metinsel dünyasının temsilinin devamı demektir. Lehmann’a göre medyanın 1970’li yıllarda gündelik hayata yayılmasıyla sahne metninin tüm sahnesel araçlara eşit düzeyde önem verdiği yeni bir anlayış gelişir ve bu

değişim “yeni birçok biçimli tiyatro söylemi türünü” (Lehmann, 2006: 17) beraberinde getirir. Avangardlar, postdramatik tiyatronun öncüleri olsalar da, ifade biçimleri benzese de postdramatik tiyatroda aynı araçlar farklı bağlamlarda kullanılarak yeni anlamlara alan açar. Lehmann dramın 1880’li yıllardaki krizinde sarsılan bileşenlerin “gerilimle yüklü ve kararlarla dolu bir diyalogun metinsel biçimi; gerçekliği esasen kişiler arası konuşmada ifade edebilen özne; öncelikli olarak mutlak bir şimdiki zamanda ortaya çıkan eylem” (2006: 35) olduğunu belirterek Peter Szondi’nin görüşlerini destekler. Postdramatik yazımın özelliklerini ise “hiyerarşisizlik, eş zamanlılık göstergelerin yoğunluğuyla oynama, müzikalleştirme, görsel dramaturji, fiziksellik, gerçeğin dağılması, durum / olay” (2006: 62) olarak özetler.

19. yüzyılın gerçekçi sanatındaki mimetik / yansıtmacı anlayışın 20. yüzyılın ilk yarısında modernistlerle beraber yabancılaştırma estetiğine dönüşümüyle biçimin içeriğin yerine geçtiği ve yapının nasıl kurulduğunun önem kazandığı yeni bir anlayış öne çıkar. Postmodernler ya da modern sonrasında üstkurmaca tekniği, kurmacanın yapısal dönüşümüne oyunsuluk katarak gerçek ile kurmaca arasındaki tanımları yerinden ettiği bir estetikle ilerler. “Dış dünyadan (geleneksel gerçekçiler) soyut biçimciliğe (modernistler), oradan da kurmacanın kendini anlattığı üstkurmaca düzlemine (postmodernistler) yapılan bir yolculuktur bu” (Ecevit, 2021: 74). Sanattaki bu değişim, Ecevit’in edebiyattaki değişime bakıldığında tasavvur edilebilir:

“20. yüzyıl avangardist edebiyatında, metnin artık anlamın taşıyıcısı olmadığı, yazarın doğrudan anlam üretme özelliğini yitirdiği, öykününse anlamlı / bütünsel bir örgü olmaktan çıktığı göz önüne alındığında, anlam olgusunun metinde düzlem değiştirdiği ve yazar-metin- kahraman üçlüsünün *okur’a* yöneldiği ortaya çıkar. Yüzyılın son çeyreğindeki postyapısalcılara göre, metnin anlam alanı sonsuz bir devinim içindedir; okur ancak metinle karşılaştığı anlam an’ını dizginleyebilir; o da sonsuzluk içindeki anlardan yalnızca biridir. Metnin tek, doğru ve mutlak bir yorumu yoktur; anlamlandırma edimi tümüyle öznel düzlemde gerçekleşir, görecelidir; bu nedenle de okur sayısı kadar anlam vardır.

(...) anlam metin ile okuyucunun ortak etkinliđinin ürünüdür; her okur kendi anlamını kendi üretir ve bu *yaratıcı* bir edimdir.” (Ecevit, 2021: 82-83)

Modern sonrası sanat, avangardların tersine geçmişle bağlantısını devam ettirir. Bu dönemde gösterenler özgürleşir, gündelik hayat bütünüyle estetikleştirilerek sanat “gündeliđe” yakınlaştırılır. Alıntılama metnin tamamına yayılır, metin ile alıntı metin arasındaki karşıtlık veya farklılık yok edilir. Bütün metinlerin metinlerarası ilişkiler yoluyla üretildiđi, dolayısıyla özgünlük fikrinin reddedildiđi ve yazarın ölümü söyleminin yaygınlaştıđı bir anlayış kabul görür. Gösteren ve gösterilen arasındaki anlamsal bağın koparıldıđı modern sonrası metinlerde / sahnelemelerde, her göstergenin yeni bir göstergeye işaret etmesi, göndergelerin yerini alan “göstergelerin sonsuz zinciri” (Karacabey, 2007: 105) anlamın göreceleşmesine, muğlaklaşmasına veya anlamsızlaşmasına neden olur.

Modern sonrası düşünce, modernlerde olduđu gibi yaşamla sanat arasındaki sınırın kaldırılmasını arzular. Yine benzer şekilde, bağımsız göstergelerin birbirini süreklilik ilişkisi içinde takip eden göndergeler oluşturuđu dizgesellikleri dağılır. Pastiş, parodi ve alegorik form bu dönemde de biçimleme teknikleri olarak kullanılır. Postmodernlerin kendilerine ait biçimleme ilkelerinin olmayışı, “eklektik biçimler oyunu”na (2007,105) dayanan farklı dönemlerin ve avangardların biçimleme ilkelerinden faydalanmaları avangard mirasın aşırılaştırılmasıdır. Dolayısıyla modern sonrası, modernlerin üstlendiđi devrimci dönüşüm misyonunu sahiplenmezken, modernlerin pek çok argümanını devam ettirir.

“(…) Tiyatro alanında 1960’lı yıllarda oluşmuş hareketleri de tarihsel avangardların yeniden canlandırılması olarak görmek mümkündür. ‘Amerikan performans kültürü (Julien Beck, Robert Wilson, Richard Schechner gibi), Grotowski’nin Polonya’ daki ‘yoksul tiyatrosu’, Peter Brook’un ‘kutsal tiyatrosu’, Eugene Barba’nın ‘Odin-Tiyatrosu’, Ariane Mnouchkine’in ‘Theatre du Soleil’i. Bu hareketlerde dilin olumsuzlanması, ilginin dilden bedene kayması

tarihsel avangardlarla paraleldir. Bir başka paralellik, Avrupa dışı, özellikle Asya tiyatro biçimlerine duyulan ilgidir.” (Karacabey, 2007: 106)

Tarihsel avangardların tiyatroyu ‘tiyatrosallaştırma’ çabası gerçek ve kurmaca arasındaki sınırın muğlaklaşmasıyla birlikte gerçeğin göreceleşmesi, dolayısıyla anlam oluşturunca nedensellik ilkesine bağlı öyküleştirmenin reddedilmesi, dilin parçalanması, görsel olanın lehine bir dönüşümün gerçekleştiği dramatik olandan kopuş sürecinin devam ettirilmesi gibi ilkesel uygulamalarının modern sonrasında da sahiplenildiği ve devam ettirildiği görülür. Metnin karşısında sahnesel olanın ayrıcalıklı kılındığı sahnesel teatrallik, teatralliğin ilk görünümüdür. Dilin anlam oluşturunca yerine performans niteliği öne çıktıkça, geleneksel temsil edici işlevi değişir. Metin, dünyanın algılanma biçimine uygun olarak dramatik metnin bağlantısal ve bütünlük arz eden zamandizisel yönelime karşıt olarak tasarlanır.

20. yüzyılda yönetmen tiyatrosunun yazarın yerine asal yaratıcı olarak öne çıkması, metnin diğer sahnesel unsurlarla eşdeğer görülmesi ya da metnin tiyatral unsurları öne çıkaran bir araç fonksiyonuna indirgendiği sahnelemelere dönük ilginin artması, sahnesel tiyatralliğin ön plana çıkmasına vesile olur. Zamanla metin ağırlıklı bir önceki dönemin klasik dramatik anlatısına karşıt olarak yazarlar tiyatronun bu yöndeki yapısal değişimlerine katılır, geliştirilen yeni yazma biçimleri ile duyumsallığı ve ilişkiselliği ön planda sahnelemeler yaygınlaşır. Metin ağırlıklı yapıdan kopuş yirminci yüzyıl tiyatrosunda eşzamanlı, eşdeğerli, çoğul algılamalara açık, bedensel ve zihinsel olarak her izleyicinin özgünlüğüne göre katılım gösterebileceği yapısal dönüşümlerin başlaması demektir (Karacabey, 2007: 130-131).

Karacabey, Helga Finter’in konuyla ilgili görüşlerini şöyle özetler:

“Helga Finter, metinsel teatrallığı ikiye ayırır ve ilkini, geleneksel teatrallik, ikincisini de analitik teatrallik olarak adlandırır. Finter’in geleneksel teatrallik kavramı, sözü edilen dramatik potansiyeli içine almaktadır ve bu da metnin aracılık özelliğine bağlıdır, sahnede gerçekleşecek olayların bir elçisi olarak bir

aracılık özelliği taşımaktadır. Analitik teatrallik ise, kurmaca içeriğini açar ve sahnedeki dış iletişim ortamını dikkate alarak ‘alımlama çerçevesine’ bağlı olarak oluşur. Teatrallik böylece, ‘postdramatik tiyatrodaki öykünün sahnesel olana araç oluşunun stratejileri ve temsil edilen olayların özelliklerinin bir toplamı değil, gösterim anındaki algısal yaşantının bir örneği olarak’ tanımlanmaktadır. Dramatik potansiyel ya da geleneksel metinsel teatrallik, yalnızca, kurmacanın sahnede olacakları olası elçisiyken ve metin içi- kurmaca içi iken; analitik teatrallik, kurmacayı aşmakta ve yazarın sahneleme sırasındaki iletişim ortamını dikkate alarak yazmasıdır. Teatrallığın bu biçimi, yeni metinlerin bir özelliği olarak nitelenebilir.” (Karacabey, 2007: 131)

Metin ağırlıklı tiyatrodan sahnelemenin teatral olanaklarının araştırıldığı tiyatroya doğru bu değişim, dramın tarihselleştirilmesi tartışmalarını da başlatır. Bu yeni yazımda gerçeğin yıkımı, ‘şimdi’ ve ‘buradalığa’ yapılan vurgu ve göstergeler yoğunluğuna bağlı oyun düşüncesi, oyunun dramın konusu edilmesi ya da oyunsuluğun dramın temel araçlarından biri haline gelmesi dikkat çeker. Artık eylem, diyalog, figür çağdaş yazarların oyunun konusu haline getirdiği biçimleme araçlarından, teatrallikleri öne çıkarılan sahneleşel araçlara dönüştürülür. Sahneleşel teatrallikten metinsel teatrallığa geçişle birlikte metinler “açık yapıt”lar haline gelerek, yorumdan yorumsamaya açılır, böylelikle yeni yazınsal denemeler sahneyle seyir yeri arasındaki organik bağı istikrarsız olan anlatım/ gösterme pratiğine dayanarak oluşturur. Karacabey’in belirttiği üzere tür olarak klasik dram tarihsel bir dönemin yazım biçimi olarak değerlendirilirken, öyküye bağlı yazımların devam ettirildiği, öykünün anlatım biçimlerinde nasıl yer bulacağının araştırıldığı yazma stratejilerinin devam ettirildiği bir süreç de söz konusudur. Dolayısıyla tür olarak klasik dram belirli bir dönemin anlatım biçimi olsa da tamamıyla öyküden kopuş söz konusu değildir. Hakim anlayışın metinsel ve sahneleşel teatrallığın baskın tiyatral biçim olması yönünde olmasına rağmen, bu tamamıyla metin ağırlıklı anlatıdan uzaklaşmak manasına gelmez. Karacabey, meta dram / meta-tiyatronun bu anlamda metin ve sahne arasındaki gerginliği azaltmanın yolu olarak

çağdaş yazarlarca işlevselleştirildiği yapısal bir uygulama haline geldiğini söyler (Karacabey, 2007: 137).

Toparlayacak olursak, gerçek artık klasik dramatik yapıda olduğu gibi kapalı bir sistemle değil, ucu açık, kararsız, parçalılık arz eden sistemlerle kurulur. Parça artık bütünün tamamlayıcısı değil, eşzamanlılığa ve eşdeğerliliğe göre işleyen sistemin diğer parçalarıyla hiyerarşik olarak aynı önemdedir. Parçaların bileşiminden oluşan anlam bütünlüğünden bahsedilemez, kopukluk estetiğinin izleyicinin merakını ve fantezisini harekete geçirdiği yapı dikkat çeker. Farklılıklar arasındaki benzerliklere yönelen algının yeni bağlamlar oluşturmasını tetikleyecek bu estetik, aralarında anlamlı bağlantılar kurulamayan parçacıkları benzerliklerle yorumsama yoluna giden izleyicinin aktif katılımını önemser. Göstergelerin eşzamanlılık esasına göre yerini aldığı yeni tiyatro, rüya atmosferi ve mantığına uyan yeni bir iletişim ortamı yaratır. Sahnenin yapısal araçlarının meta düzeyine dikkat çekilmesi, sahnesel araçların oyunun konusu olmasıyla kurmacanın yapısal araçları oyunlaştırılır. Bireyin durumu da yeni anlayışın ihtiyaçlarını belirler. Artık, tarihselleştirilerek, sosyo-ekonomik koşullarla ilişkilendirilerek anlaşılması hedeflenen bireyin yerine, söylem taşıyıcı olan birey söz konusudur, özgünlüğünü yitirmiştir. “Gösterilenlerin tümüyle kurmaca olduğunun altını çizen kurmacaya ait meta dramda, yansıtmanın nesnesi dramdır” (2007: 146). Hem kurmacayı destekleme hem de onu kırmaya yönelik yansıtmanın değişen işlevi gerçeğin muğlaklığının, göreceliliğinin anlatımının bir yoludur. Tiyatro tiyatronun konusu olurken ya tiyatro kurmaca düzlemin bir parçası haline gelir, ya da tiyatronun konusu olarak dram doğrudan öykünün yerini işgal eder.

Üstkurmaca terimi yeni de olsa neredeyse kullanımı romanın kendisi kadar eski hatta daha da öncesine dayanır. Üstkurmacada metnin içeriği diğer metinlerden beslenir ve katmanlı bir yapı sunar. Yazar, biçimsel deneyler yaparak diğer metinlerin dünyasından referans alır. Edebi ürün çıplaklaştırılarak yapısal aygıtları ortaya çıkarılır.

Bir nevi metin deforme edilir. Böylece örneğin oyun içinde oyun yoluyla “gerçekliği temsil ettiği iddia edilen formun teknik manipölasyonu yoluyla eleştirel keşif çeşitli şekillerde dikkatinizi ‘gerçek’ olayların şeffaf bir taşıyıcısından ziyade bilinçli olarak ifade edilmiş bir varlık olarak kurgusal forma” çeker (Robert Alter’den aktaran Rosenmeyer, 2002: 94).

Anlamanın göreceleştığı, okuyucunun aktif bir anlam üreticisi olarak önemsendiği, anlamanın çoğullaşarak tek bir merkezden çıktığı yeni estetik alımlama, tiyatro estetiğinde benzer bir dönüşüm yaratır. İzleyen ve sahne arasındaki ilişkinin bakışımı, bağlantısal ve çoğul anlamlara açılan yapısı yeni yazım tekniklerinin de önünü açacaktır. Modern ve modern sonrası yeni gerçeklik anlayışından hareketle, gerçeğin göreceliliği ve kurgu dünyasının doğrudan metin yazımında “malzeme değeriyle” önem kazanmış olması, hem bellek temsilinde uzaklaştırıcı bir mesafe yaratma anlamında ve zihinsel / içsel dünyanın aktarımında, hem de bellek oyunlarının istikrarsızlaştırıcı, düş mantığına uyan işleyişini somutlaştırmakta kolaylık sağlayacaktır.

Hatırlama parçalıdır. Yani bir şeyi hatırlamak tamamıyla aslına uygun olarak gerçekleşmez. Temsili bir hatırlama mümkündür, çünkü temsilin aslı artık bütünlüklü ve geri döndürülebilir değildir. Dolayısıyla hatırlama, parçalardan bütünlük oluşturabilme çabasıdır. Zaman ise hatırlamayı zorlaştırır. Asıl yaşananla hatırlanan arasına giren zaman genişledikçe, hatırlama da o ölçüde güçleşir. Geçmiş, şimdiyle arasına giren anların çokluğundan oluşur. Dolayısıyla ancak belirli bir mesafeden hatırlanabilir. Parçalı, zamana ve yere göre hissedilen duygusal yoğunluğu değişebilen geçmişin hatırası da ancak ona uygun bir form ve içerikle aktarılabilir. Hatırlamaya konu olan her içerik, onu hatırlayan kişinin arzu, ihtiyaç ve beklentilerine göre yeniden kurgulanır. Yani deneyimlerden geçen ve süregelen biçimde yeni deneyimlerle kendilik bilinci revize edilen insanın geriye dönük bakışı da bu revizyonun yeni halinden bağımsız değildir.

Bu bilgiler ışığında ele alındığında meta-tiyatral strateji geçmişin temsili olanaklı hale getirebilecek işlevsel bir yazım/ sahneleme stratejisi olarak düşünülebilir. Gerçeğin kurguya, kurgunun gerçeğe sızabildiği geçmişe ait içerik şimdide ve burada ortaya çıktığında ancak muğlaklığıyla var olabiliyorsa, bu muğlaklığın temsiliinde meta-tiyatral strateji işlevsel bir role sahiptir.

Meta-tiyatral temsilin yarattığı üç farklı düzlem dikkat çeker. İlki, yapıtın yapıntı olduğuna dair bilginin işletilmesi için kurgusallığın çerçevesinin kırılmasıdır. Meta-tiyatral bir metin / sahneleme, eserin yapıntı oluşuna dikkatleri çekmek istediği için metinde / sahnede kurulan gerçekliğin zaten “yapıntı” yani tasarım olduğunu ve aynı zamanda içeriksel ve yapısal olarak değiştirilebilir, dönüştürülebilir olduğunu, dolayısıyla da müphem ve şaibeli olabileceğini düşündürür. Gündelik gerçeklikten farklı, tasarlanmış ve kurgusal olduğu aşikar edilen eserin oluşturucu araçlarını göz önüne sermek, bütünlük fikrinin kırılmasına; organik bir nedensellikte sonuçlanabilirlik düşüncesinin sorgulanmasına neden olur. Geçmişin temsiliinin imkânları bağlamında meta-tiyatrallığın sağladığı şey metinde / sahnede üretilen anlamın ve görüntünün - gerçeğin kurguyla sınırlarının muğlaklaşması dolayısıyla- geçmişin temsiliinin hem bir boyutuyla yapıntı hem de diğer boyutuyla gerçek olduğudur. Bu durumda neyin gerçek neyin kurgu olduğu, neyin yaşama neyin oyuna ait olduğunu belirleyen sınırlar ihlal edilip sorunsallaştırılır.

Bir diğer şey yanılsamanın kırılmasının doğurduğu anlamdır. Yanılsama fikri güvenli bir alan sunar. Metinde / sahnede olanın kurmacaya ait olduğu ön bilgisinin yarattığı güvenle yanılsamaya “kapılmak” okuyucu / izleyici için korunaklı bir zemin sağlar. Temsilin, okurun / izleyicinin dünyasına sızması ve ona görünmesi, kurmacanın okunma / izlenme süresiyle sınırlandırılan okur / izleyici kimliğinin üstlenilmesiyle gerçekleşir. Yani orada, metinde / sahnede olan dolaylı olarak burada yani okuyucuda / izleyicide etki yaratırken çeşitli roller (okuyucu / izleyici rolü) baştan verilir.

Yaratılmak istenen etkinin sınırları ve boyutu bu zorunluluklara göre biçimlendirilmiştir. Dolayısıyla Aristotelyen temsilde izleyici kurgunun onu koruduğu bir yerde, konvansiyonel okuyucu / izleyici rolünün gereklerine göre konumlandırılacağı bilgisinin konforuyla metni okur, sahneyi izler. Okurun / izleyicinin orada yokmuşçasına metni / sahneyi okuması / izlemesi kurmacanın da sınırlarını güvenceye almak demektir. Kurmacanın unsurları olan yapısal araçlarını gözlerden uzaklaştırarak yapıntılığını unutturması, kurmaca dünyanın gerçekliğin içinden fakat ondan ayrı bir dünya olduğu inancını pekiştirmesini sağlar. Dolayısıyla kurmacadaki gerçek, gündelik gerçeklikten rol çalarken rol yaptığına dair izleri silmekte ustalık göstermelidir. Oysa Aristotelyen olmayan tiyatrodaki okur / izleyicinin orada değilmişçesine bir yanılsama yaratılarak okuma / izleme alışkanlığı üretmesi problemdir. Okuyucu/ izleyici oradadır ve kurmaca onun varlığını unutmadığını göstermek için sürekli okur / izleyicinin konumunu sarsar ya da tehdit eder. Yanılsamayı kırarak unsurlarla kurmacanın kurmacalığı ifşa edilir. Böylece kurgu ve gerçek arasındaki sınır sorunsallaştırılır; kurgunun gerçeğe yakınlaştırıldığı, gerçeğin kurguya sızabildiği bir anlayış geliştirilir. Kurmacanın gerçeği tehdit etmesiyle, gerçeğin yapıntılığı, yapboz ve yorumlanabilir niteliği okuyucuyu/ izleyiciyi düşünsel ve duygusal olarak kaygan bir zemine iter. Kırılabilir, dağılabilir, parçalanabilir ve çerçevesi dağılmış dünyaya bakmak tekinsizlik, muğlaklık doğurur. Her şeyin yerli yerinde olduğu yanılsamacı perspektifin yerini, her şeyin yerinin değiştirilebilir olduğu dağınık bir manzara alır.

Temsil, duygusal olarak baş edilmesi güç olan geçmiş içeriğini konu ediniyorsa yanılsamanın kırılması okuyucu/ izleyici açısından korunaklı bir alan sağlar. Daha önce de belirttiğimiz gibi geçmişin aslına uygun kronolojik bir sıralama ile hatırlanması çoğunlukla zordur. Çünkü hatırlama parçalayıcıdır. İçine sızdığı şimdinin bütünlüğünü parçaladığı gibi, bütünlüğünden kopuk, farklı geçmiş zaman kiplerinden eklentilerle değişmiş bir içerikle hatırlanabilir. Hatırlama konusu olan

geçmişin travmatik veya yıkıcı etkisinden kısmi olarak uzaklaşmayı sağlayan şey o içeriğin geçmişte yaşandığı bilgisi olabilir. Duygusal olarak baş edilmesi güç içerikle mesafelenmek yıkıcı ve ağır hafıza yükünün kısmi olarak da olsa hafiflemesini sağlar. Hatırlatmanın veya hatırlamanın yaratacağı trajik etkiyi azaltmak için, temsil edilen gerçekliğin geçmişte yaşandığı bilgisinin okuyucuya/ izleyiciye aktarılması ve sorgulayıcı ve eleştirel bir mesafeyle okunması/ izlenmesi içeriğin yapısına uygun bir yöntem gerektirir. Bu yöntemlerden biri de metatiyatral stratejidir.

Yıkıcı veya yaralayıcı etkisi olabilen bir geçmişle temsil yoluyla karşılaşmada eleştirel düşünebilmenin önüne geçebilecek olası duygusal etkilerin sağduyulu bir mesafeyle dengelenmesinde metatiyatral yöntemler önem taşır. Sorgulayıcı mercekle “o zamanda” ve “o yerde” yaşanmış, bellek tarafından çarpıtılabilen bir içeriğin “bu zamana” ve “bu yere” getirilmesinin estetik bir uzaklıkla okunması / izlenmesini de sağlar. Meta-tiyatral teknikler hem hatırlatır hem geçmişin ağır yükünü hafifletir. Aynı zamanda geçmiş içeriğin gerçekliğine dair kuşkuyu da belirgin kılarak, neyin gerçekten yaşanmış olduğunu, neyin eklemelerle kurgulanmış olduğunu tartışma imkânı doğurur. Dolayısıyla metatiyatral stratejiler hatırlamanın biçimsel yapısına uyumlu bir form olarak, ancak kopuk ve parçalı, zamansal sıçrayışlarla ve düş dramaturgisinin mantığına uygun tutarsızlıklarla da hatırlamanın sahici yönünü öne çıkarır.

Her kurmaca eserin yeni bir yazım olduğunu unutmadan yapıntı niteliğiyle öne çıkarılması gerçekliğin çok boyutlu, çoğul, değişken olduğunu da ima eder. Nenin gerçeğe uygun neyin kurmaca olduğunun aktarıldığı metnin/ sahnenin gerçeklikle kurduğu ilişki belleğin geçmişle ilişkisine benzer. Bellek bütünlüklü ve zamanlar arasında kronolojik bir sıraya göre içeriklerini korur, geçmişi anlamlandırır ve geleceğe yönelimlerde şimdiyi referans alır. Oysa anılar parçalı yapılarıyla kronolojik değil, fraktal, sarmal ve döngüsel hareket etmeye meyillidir. Geçmiş içeriğin yapısal bir bütünleyeni olan tutarsızlık, değişim, parçalılık ve kurgusalılık şimdiki zamandan

ayrıksılığıyla kontrol edilemezdir. Meta- tiyatral stratejinin gerçeğe kurduğu ilişkisinde her an şimdiye sızmaya meyilli geçmiş içeriğinin şimdiyle ilişkisini ve etkisini göstermek, geçmişin hatırlanma biçimiyle de uyumludur. Kurgunun gerçeğe, gerçeğin kurguya sızdığı meta-tiyatral anlatımlar belleğin hatıralarla ilişkisini ortaya koymak için işlevseldir. Meta-tiyatral temsil stratejisinin gerçek olan ve kurmaca olan ilişkisini sorgulatır bir yapıya dayalı olması; kurmacanın gerçeğe, gerçeğin kurmacaya sızması ve ikisinin sınırlarının bulanıklaştığı bir evren inşa etmesi; örneğin prova içinde prova edilen, sonu bitimsiz bir süreci ima edişiyle bütünlüklü ve tamamlanmış metin/ sahneleme düşüncesinin altını oyması tıpkı geçmişin de bitimsiz olduğu ve şimdide yaşamaya devam ettiğini göstermekle yapısal benzerlikler taşır.

Bir son düzey ise sahne / metin bellek gibi düşünüldüğünde her metatiyatral yöntemin bu bellek içeriğinin kısa devre anları olarak yorumlanmasıdır. Bir bütünlük vaadi olan bellek, bu kısa devre anlarıyla bütünlüğünden koparılırken geçmişin istilasını bütünlüklü ve tamamlanmış bir benliğin yanılsamasını da kırmaya neden olur. “Okur / izleyici rolü”, “yazan / oynayan rolü” ile yer değiştirir. Okuyucu / izleyici kanıksanmış okuma/ izleme yerinden edilip, metnin/ sahnenin çerçevesinden taşan kurgusalığa dahil edilir. Dolayısıyla kurgunun eksik ve zaaflı halini okuyan/ izleyen rolünden, kurgunun eksik ve zaaflı halini yazan/ oynayan rolü arasında gidip gelmesi bütünlüklü ve tamamlanmış “toplumsal ben” düşüncesini de parçalar. “Toplumsal ben”in “kurmaca ben” liğe dönüşümüyle yani geçmişin hem okuyucusu/ izleyicisi hem yazarı, hem oyuncusu hem yönetmeni olma durumu rol benlik ile gerçek benlik ilişkisinin de altını oyar. Bu dağılmayla sahne/ metin lineer bir zamanın dışında başka bir zamansallığın hakim olduğu bir perspektifle anlaşılmayı bekler. Zamanın ileriye değil, sarmal hareketlerle hem geriye ve hem ileriye, içine kıvrılarak bir burğu halindeki bu döngüsellik ve aynı zamanda lineerliği, geçmişin şimdiyle kuracağı ilişkiyi anlamamız için işlevsel olabilecek fraktal zaman ve ona bağlı fraktal bir perspektiftir.

Deneyimin içinden geçen ile deneyimi izleyen arasındaki sınırın kalktığı geçmiş içerikli metatiyatral temsiller hem geçmişle karşılaşmanın yaratacağı rahatsız edici gerçeklikle yüzleşmeyi hem de ondan uzaklaşarak yaratacağı yıkıcı etkiden korunmayı sağlar dedik. Zor bir deneyimin oyunsu anlatımı, deneyimin temsilinin yapıntı olduğunu ve kalıcı olmadığını, okura / izleyiciye değil, kurgusal bir evrene, daha açık bir ifadeyle tasarımcının/ tasarımcıların evrenine ait olduğu bilgisini de bilinçaltı düzeyde sürekli işletir. Böylelikle duygusal uzaklık sağlanırken düşünsel yakınlık kurmak kolaylaşır.

Meta-tiyatro, metadrama ya da metafiction Antik Yunan'dan modern sonrası da dahil bir yazım stratejisi olarak kullanılmakla birlikte, geçmiş anlatılarının sahneye aktarımında seyirciyle /okurla belirli bir uzaklığın kurulmasında içeriğin yaratacağı etki bakımından işlevsel bir tekniktir. Antik Yunan komedyasındaki parabasis, Euripides'in (*Bakchalar*) ve Aiskhylos'un (*Oresteia Üçlemesi*) oyunlarında görülen ve daha sonra Shakespeare'in ustalıkla kullanacağı bu strateji modern ve modern sonrası yazarlarda da görülür. Dolayısıyla dramatik üstkurmaca, üstkurmacadan daha öncedir.

Metadrama genel olarak 'oyun içinde oyun', 'rol içinde rol', 'provanın dramatize edilmesi', 'doğaçlamaya eğilim', 'yabancılaştırıcı unsurlara ağırlık verme', 'dördüncü duvar karşıtı tutum', 'kendine referans verme ya da edebi, gerçek yaşama referanslar içirme' özellikleriyle öne çıkar (Arıcı, 2024: 183). Metadrama stratejisi üzerine kurulan / sahnelenen oyunlarda amaç gerçek dünyanın gösterildiği yanılsamasına dayalı, belli bir başlangıcı ya da uygun sonu olan, bütünlüklü olay örgüsüne sahip bir metin / sahneleme değildir. Kurmaca ve gerçek arasındaki sınır ihlal edildiği için, sahnenin sınırları muğlaklaşır; sahne ve seyir yeri arasındaki sınır kırılanaşarak gerçeğin temsilinin imkanı boşa çıkarılır.

2.2.1. Metatiyatral Strateji - Kuramsal Bir Çerçeve

Heisenberg'in bilinmezlik kuramı nasıl ki nesnel dünyanın tanımlanabilir ve bütünüyle kavranabilir olmadığını iddia ediyorsa, üstkurmaca yazarı da dünyanın

tanımlanabilir ve kavranabilir niteliğiyle doğrudan temsil edilemeyeceğine, edebi yazında ancak söylem düzeyinde temsil edilebileceği kanaatine varır. Üstkurmaca romanlarda önce kurgusal bir yanılısma inşa edilir ve sonrasında bu yanılısamayı açığa çıkaran yapı söküm gerçekleştirilir. Yani “yaratım” ve “eleştiri” arasındaki ayrımlar yıkılarak bu iki kavram “yorumlama” ve “yapıbozum” kavramlarıyla birleştirilir (Waugh, 2001: 4).

Rus biçimcilerin öncülük ettiği eserin çıplaklaştırılarak, biçimsel deneylere açık hale getirilmesi ve ‘malzeme’sini açığa koyması başlangıçta eleştirel bir tutumla gerçekleşmez. Biçimcileri ilgilendiren öncelikle eseri sorgulamak, öz-bilince ya da öz-düşünümselliğe yönelik bir anlamı geliştirmek değildir. Amaç, geleneksel biçimlerin gelenekselliğini yeniden görünür kılarak, bu biçimlere dikkat çekmek amacıyla onları tuhaflaştırmak, yabancılaştırmak, ve onları sarsmaktır. Yani yabancılaştırma ya da tuhaflaştırma yoluyla gerçekleştirilen şey edebi aygıtlarla oynamak, edebiyatın alaycı bir tavırla malzemesini öne çıkarmaktır. Dolayısıyla ‘eleştirel keşif’ ifadesi geleneksel yapı taşlarını ortaya çıkarmayı, onlarla oyunsu bir ilişki kurmayı ve ihlal etmeyi ifade eder. Bu tavır “yeni biçimlendirilmiş bir çalışmanın bütün olarak teşhis edici değerlendirilmesini sağlamak anlamına gelen” (Rosenmeyer, 2002: 95) eleştirelilik ile karıştırılmamalıdır. Rus biçimcileri edebi araçları sorgulamaz, onları yıkmaya niyet etmez. Ancak biçimcilerin eserle kurdukları yeni ilişki metinsel süreçlerin ele alınırken daha eleştirel ve karmaşık yeniden yazımına neden olan yeni bir sürecin başlamasına vesile olur. Metinlerde öne çıkan öz-bilinç (self-consciousness) ve öz-referans (self-reference) bir bütün olarak metnin tamamına yayılarak yazarın da varlığını gösterdiği ve eserin kurgusal parçalarına yapılan vurgunun arttığı bir süreci başlatır; “meta-tiyatro, oyun yazarlarının kendi biçimsel ve kavramsal farkındalıklarını ortaya koydukları ve dramatik kompozisyon veya performansın kendisine gönderme yaptığı her şeyi”

(Rosenmeyer, 2002: 94) içeren bir yazım türü olarak üstkurmacanın bir türevi olarak biçimcilerin açtığı yoldan yeni bir kavrayış olarak geliştirilir.

Çağdaş meta-kurgu yazımı gerçekliğin ve tarihin aslında değişen, geçici olan doğasına yönelik eleştirel tavrın sonucudur. On dokuzuncu yüzyılın ortalarından itibaren hâkikatler dünyasının temsilini sunduğu iddiasındaki sanat anlayışına yönelik sorgulamaların yoğunlaşmasının, geçici ve yapılandırılmış gerçeklik algısının eleştirel ifadesi olarak meta-kurgusal romanlar, gerçekçi kurgunun ampirist, pozitivist dünya görüşüne karşıt olarak gelişir ve bu kurguya karşılık gelen biçimleme tekniklerini (her şeyi gören yazar, kronolojik sırayla ilerleme, iyi düzenlenmiş olay örgüsü, karakterlerin eylemleri ile kişisel özellikleri arasındaki tutarlı bağlantısallık vs.) yapıbozuma uğrattır. Gündelik dilin temsil ediciliğini sorgulama yoluyla kurgusal biçim ve gerçeklik arasındaki ilişkiyi sorunsallaştıran bu yazımın dayandığı temel dayanak baskıcı ve biçimlendirici iktidar yapılarının görünüşte masum bir şekilde dil yoluyla onaylanıp temsil edildiğidir. Geleneksel romanın bu dilin edebi-kurgusal yuvası olduğu ve gerçekçilik geleneğinin yapısal özelliklerinin bu dile eşlik ettiği eleştirisi yapılır. “Üstkurmaca ‘gerçek’ dünyadaki görünürde ‘nesnel’ olgulara değil, böyle bir gerçeklik görüşünü sürdüren ve onaylayan gerçekçi romanın diline karşı bir muhalefet oluşturur” (Waugh, 2001: 11).

Geleneksel romanın temsil araçlarının modern toplumun ihtiyaçlarını; bireyin kendisini ve yaşam dünyasıyla yabancılaşmasını; çoğalan, gizlenen, çeşitlenen iktidar yapılarının baskıları karşısında sıkışmışlığını göstermekte ve bu deneyimlerin aktarılmasında yetersiz kalması, yazarları yeni bir dil arayışına yönlendirir. Üstkurmaca romanlar gerçekliğin inşa edildiğini, kurgusal olduğunu ve uygun bir okuma ile bunun okuyucu tarafından anlaşılabilirliği düşüncesine dayanır. Aşkın ve her şeyi bilen yazar figürünü reddederek, yazarın da edebi metinler aracılığıyla üretilen bir kavram olduğunu gösterir. Üstkurmaca yazın, okurun okuma sürecinde metinlerden alışlageldiği

biçimde, herkesin uzlaşacağı sabit anlamlar çıkarmasına ve bu metinlerin bir kapanışa, son fikrine dayalı olarak yazılmasına dair geleneksel yazın ve alımlama beklentilerini boşa çıkararak dikkati kendi yapısal özelliklerine çeker. Edebi ya da toplumsal her türlü metnin inşa ettiği gerçek ya da yapıntı dünyaların ideolojilerin ürünü olması ve bu ideolojilerin doğallaştırılarak sunulma biçimleri eleştirilir. Böylece üstkurmaca romanlar yoluyla okur hem gündelik gerçek algısını güçlendirir hem de bu “gerçeklik olarak varsayılan şeyin felsefi statüsü” (2001: 34) hakkında sorgulayıcı davranmaya başlar. Amaç gerçek ve kurmaca hakkındaki kanaatlerin sarsılmasıdır.

Üstkurmaca romanlarda gerçeklik kavramı yok edilmez, sorunsallaştırılır. Başlangıçta okuyucunun okuduğuna kapılıp gitmesini sağlayan tutarlı bir yapı kurulur ve sonrasında kurmaca yönü açığa çıkarılarak gerçeklikle ilişkisini gizleyen yapının araçları çıplaklaştırılır. Sonuç olarak gerçeklik verili değildir, üretilmiştir. Gerçekliğin “birbiriyle ilişkili çoklu gerçekliklerden oluşan bir ağ olarak deneyimlenmesi” (2001: 52) sabit ve düzenli gerçeklik algısının altüst olması demektir. Üstkurmaca yazımın çelişkili ve süreksizlik temelli yapısı için Patricia Waugh şunları söyler;

“Okuyucunun bir anlatıcı ya da bakış açısı gibi bir yönelim merkezine ya da ‘kurgu’, ‘rüya’, ‘gerçeklik’, ‘vizyon’, ‘halüsinasyon’, ‘gerçek’, ‘yalan’ vb. arasındaki sabit gerilime erişimini reddederler. Doğallaştırılmış ya da totalleştirici yorumlama imkânsız hale gelir. Gündelik dünyanın mantığı yerine çelişki ve süreksizlik biçimleri, ‘gerçekliğin’ olduğu kadar ‘kurgunun’ da kelimelerle oynanan bir oyundan ibaret olduğunu düşündüren radikal bağlam kaymaları gelir.” (2001: 137)

Öz farkındalık (self awareness) kişinin hem kendisi hem de başkası tarafından izlendiğinin farkındalığını tarif etmek için kullanılır. Sanatsal öz-farkındalık ise sanatsal üretimin odağı yapısal araçlarına ve kendisine çevirmesidir. Örneğin tiyatrunun yapısal araçlarını (dekor, ışık, kostüm, müzik, sahne vs.) ilgiyi kendine çekmek için kullanması öz farkındalık yaklaşımının göstergesidir. Özyansıtıcılık/ özimleme/ özdeşünümsellik/

özgönderimsellik/ özfarkındalık gibi kavramlar dikkati, odağı öze çekmek için, yani bir şeyin özü yansıtılmak istendiğinde dikkati o şeye çekmek için başvurulan kavramlardır. Özbilinçli, narsistik, içedönük, içebakışlı, öztemsilci (kendini temsil etme) gibi terimler de yine üstkurmaca kavramının taşıdığı anlama benzer niteliklere işaret etmek için kullanılır (Güçbilmez, 2005: 119).

Patricia Waugh üstkurmacyı şöyle tanımlar: “Üstkurmaca, kurmaca ve gerçeklik arasındaki ilişkiye dair sorular sormak amacıyla bilinçli ve sistematik bir şekilde yapıntı olarak statüsüne dikkat çeken yazılara verilen addır” (2001: 2). Bu yapısal özellikleri taşıyan metinler hem nasıl inşa edildiklerini eleştirel bir tavırla görünür kılar, hem de kurgusal-edebi metin dış dünyanın kurgusallık boyutunu araştırmaya yönelir. Metafiction (üstkurmaca) için kullanılan tüm tanımlayıcı unsurlar metadrama için de kullanılır. Metafiction, kavram olarak ilk kez 1970 tarihinde H. Gass tarafından kavramsallaştırılır (2001: 2). Gass, romanın kendi kendine referans göstermesi eğilimlerini özgönderimsellik (self referential) olarak tanımlar. Öz-gönderimsellikte yapıt iki farklı düzlemi aynı yerde buluşturur. Romanın yapıntı niteliğini açığa çıkarmak, kurmacanın yaşamın kendisinin taklidinden çok romanın taklidini yapması olarak anlaşılabilir. Üstkurmacanın yazınsal strateji olarak bilinçli kullanımı yirminci yüzyıl sonrasına denk gelir. Linda Hutcheon üstkurmacyı postmodern yazım manifestosu olarak niteler ve ekler:

“Bütün bir edebiyatta kullanılan dil, temsilidir; ancak, kurgusal bir ‘öteki’ dünyanın, göstergelerin işaret ederek yarattığı bütünlüklü ve kendi içinde tutarlı bir başka evrenin temsilidir. Üstkurmacada bu olgu açık edilmiştir ve okur, okudukça kurgusallığını kabul edilmeye itildiği bir dünyada yaşamaya başlar.” (Hutcheon’dan aktaran Güçbilmez, 2005: 173)

Üstkurmacanın kurmaca ve gerçeklik ilişkisini altüst etmesi, ikisini birbirinden ayıramayacak bir iç içelikle üretilmesi yeni bir yazınsal oluşumun ortaya çıkarılması demektir. Beliz Güçbilmez, üstkurmaca türünde yazılan metinlerin yazım

özelliklerini (tema, biçim, yapı, anlatım, kişileştirmeler vs) sınıflandıran Brian Stonehill'in *Gönderimsel Repertuar* başlıklı metninden yola çıkarak, Stonehill'in sınıflandırmasının dramatik üstkurmaca için de geçerli olduğunu söyler. Stonehill'den alıntılanarak üstkurmaca metinlerin özelliklerini Güçbilmez şöyle özetler;

“Anlatıma ilişkin olarak;

- a. Anlatıcının metnin düzenlenişiyle belirgin biçimde ilgilenmesi
- b. Birbirini takip eden anlatıcıların ardında kontrollü biçimde asıl yazarın anımsatılması
- c. Okura, okur kimliğiyle doğrudan seslenilmesi
- d. Metinsel öz-gönderimin, diğer bütün bunu sağlayan niteliklerin yanı sıra, kitabın kitap olduğuna ilişkin anımsatmalarla yaratılması.
- e. Yabancılaştırma efektine başvurulması; yani, karakterlerin ve eylemlerin kasıtlı olarak ikna edici olmayan yollarla sunulması
- f. Okurun görselleştirmesini engelleyen betimlemeler
- g. Bakış açısının ya da odağın belirgin biçimde yön değiştirmesi
- h. Sahneler arasında beklenmedik dönüşümlerin yaratılması
- i. Çelişmeler ve ‘yanlış’ sahneler
- j. Kronolojik ardılığın sayılamayacak denli sıklıkla kesintiye uğratılması.

Biçime ilişkin olarak;

- a. Göze çarpacak yoğunlukta yapay biçimler, yapay dil kullanımı
- b. Birbirleriyle bağdaşmayan biçim ve anlatımların bir arada kullanılması
- c. Dilsel anlaşmazlık
- d. ‘Parabasis’, ‘iki konuşma ya da yazma kodu arasındaki süreksizliğin aniden su yüzüne çıkarılması’
- e. Söz oyunlarının, evirmecelerin (anagram), büyülü sözlerin kullanıldığı çok anlamlı, çok katmanlı dil kullanımı

Yapıya ilişkin olarak;

- a. Yapay yazın biçimlerini ön plana geçirmek için, olay örgüsünün ikinci plana atılması
- b. Mise-en-abyme (anlatı içinde anlatı)
- c. İç anlatının dış anlatıyı anlam ve yapı düzeyinde öne çıkarması

Kişileştirmeye ilişkin olarak:

- a. Karakterin insani özelliklerinden sıyrılması
- b. Kurmaca kimliklerinin farkında olan, kendilerini yaratan yazara seslenen karakterler
- c. Parodi ve simetri yaratmakta kullanılan doppelgangerler (ikiz karakterler)
- d. Grotesk ve komik isimler

Temaya ilişkin olarak:

- a. Kurgu ve gerçek ilişkisini tematik olarak ele alma
- b. Yazınsal doğalcılık geleneğine ve uylaşımlarına karşı belirgin ve kasıtlı direnç gösterme
- c. Metnin yazınsal eleştirisini metne dahil etme
- d. Öz-parodi
- e. Paradoks
- f. Öz-gönderimin, fiziksel gereçlerle (birbirini yansıtan aynalar, eş merkezli halkalar vb.) ve karakterlerin davranışlarıyla (ensest, mastürbasyon, uzak ve yakın geçmişin sürekli tekrarı vb.) ile yansıtılması
- g. Ölümün hem yanılsamayı yok eden, hem de kurmacayı yaratan niteliğiyle sunulması
- h. Kurmacanın kendine yeten bir oyun olduğunun ima edilmesi
- i. Düş gücünün özgürlüğünün gerçekliğin inatçı varlığına karşı yüceltilmesi
- j. Gerçeklik yanılsamasını kırarken ironik biçimde gerçeğin temsiline ulaşılması” (Aktaran Güçbilmez, 2005: 175-177)

Gerçekliğin sorgulanması yahut gerçekliğe dair yeni tanımlamaların yapılmaya çalışılması romantiklerden günümüze kadar devam eden bir kaygıdır. Kurgusal olan ile gerçek olan ilişkisi ve bu ilişkinin yeniden oluşturulması, ona biçim verilmesinin modern sonrasının da odağındaki bir mesele olduğunu belirtmiştik. Meta-tiyatral stratejinin kökleri bazı kuramcılar tarafından Antik Yunan’a dayandırılrsa da Beliz Güçbilmez’e göre kuramsal anlamda tartışma yaratacak ilk nüvelerini romantikler atmıştır. Schlegel kardeşler tarafından teorize edilen romantik ironide dış gerçekliğin insan iradesine bağlı olarak var olabilen zihinsel bir kavram olarak algılanması ve ego merkezli dış dünya yaratımı romantik sanatçının dünyayla kurduğu ilişkinin niteliğini

gösterir. Geleneksel sanat yapıtının bütünlük yanılsaması romantik ironi yoluyla yıkıma uğratılır. Antik Yunan komedisinde yazarın koro üzerinden izleyiciye seslendiği ve kendini gösterdiği ‘parabasis’teknığının 18. yüzyılda metnin tamamına yayan Schlegeller’in yönteminde sahne/ metin ile izleyici/okur arasında yani kurmaca olan ile gerçek olan arasında gerçekleşen üç aşamalı bir süreç söz konusudur (Güçbilmez, 2005: 193).

“(…) Romantik ironinin ilk aşamasında okur, yazarın hüneri sayesinde, katıksız bir zihinsel yaratım, salt kurgusal bir bütünlükle yüz yüze bırakıldığında, ustalığın, hüner marifetiyle yaratılan yapaylığın varlığını fark eder. İkinci aşama, kendi ‘yaratım’ının yanılsamasını kırarak kendisini alaya almış yazarın, okurdan ‘yaratıcı tanrı figürü olarak sanatçı’nın gerçek dışılığı üzerine düşünmesini talep etmesiyle, dolayısıyla da birinci aşamanın doğal sonucu olarak ortaya çıkar. Üçüncü aşama ise, okurun kendi yaşamı da dahil olmak üzere bütün bir varoluşun içerdiği yanılsama- gerçeklik düzeylerine ilişkin rahatsız edici bir algının gelişmesiyle gerçekleşir. Birinci aşamanın okuru ittiği uzaklık dolayısıyla, okur, sanat yapıtının kendi zihnindeki ‘gerçeklik’ yanılsamasıyla yüz yüze gelir ve üçüncü aşamada, tek başına bir bütünlük olarak kendi varlığının sınırlarından kuşku duyduğu kadar, sanat yapıtının, içinde kendi ‘yaşamını sürdürdüğü’, o ana dek kapalı, yorumsal ‘alanı’nı sorgular.” (Ed. Jeffrey R. Smitten & Ann Daghistany’dan aktaran Güçbilmez, 2005: 197-198)

Romantik ironistin oyun içinde oyun, iç içe yansıyan aynalar ya da “kurmacanın dışına çıkan ya da kaçan karakterler” (2005: 198) gibi teknikleri kullanmasıyla kurmaca olan ve gerçek olan arasındaki sınırları bulanıklaştırarak okur/ izleyicinin bu sınırlar üzerine düşünmesi sağlanmış olur. Bir diğer şey, yapıtın bütünlüğünün parçalanmasıyla yapıta yönelik bütünlük algısının, gerçeğin yapıtın kurmaca dünyasına sızmasının, yapıtın gerçeklikle ilişkisinin muğlaklaşıp bulanıklaştırılmasıdır. Kurmaca yapıtın yapıtı niteliğinin ifşa edilmesi kendine yeten organik bütünlük iddiasındaki kapalı gerçekliği temsil ettiğine dair algının da sorgulanmasını sağlar. Okur/izleyici ile estetik uzaklık ya da yakınlık yaratma amacıyla metnin bütünlüğünün kesintiye uğratılması,

metnin oluřum sürecinin bizzat metin yoluyla okura/izleyiciye gsterilmesinin gsterimin bir parası haline getirilmesi modern sonrası dramatik yazının ve edebiyatının romantiklerden devraldıđı bir mirastır.

İki dnem arasındaki bir bařka yapısal benzerlik romantik yazarların “oluř halindeki yapıt” fikridir. Modern sonrası tiyatrodaki ‘oluř halinde sanat eseri’ dřüncesi provaların metnin iine gmlmesinde kendini gsterir. “Provanın oyun metinlerinde dramatize edilmesi” (2005: 200) tekniđi romantiklerin ironik aralarındanır. Oyundaki teatralliđin ve tiyatroya zg araların ıplaklařtırılarak sunumuyla gerekleřtirilen bu teknikte teatralliđi sađlayan tiyatroya ait unsurların etkili kullanımı deđil, metnin yapısal geleri olarak ifřa edilmeleridir. Oyun iinde dramatize edilen prova anlayıřı hem prizmal bir aılım sađlamakta, birbirini ieren fraktal bir grnm yaratmakta, hem de sonsuz, bitimsiz bir oluř halini imlemektedir. Gsterimin kendisinin de ‘prova’lařtıđını ima eden bu kıvrılma hareketiyle izleyici/okuyucu provanın provasını yapan gsterimin oyuncularına bakarken, oyunun provasını izleyen asıl oyuncuların konumuna geer. Gerek ve kurmacanın dnřme uđratıldıđı bu izleme/ gsterim bir sarmal hareketi gibi provayı ve gsterimin sınırlarını muđlaklařtırır, sorunsallařtırır.

Gsterimle kıyaslandıđında prova tamamlanmamıřlıđı, deđiřebilirliđi ieren daha zgrleřtirici bir srece iřaret eder. Geleneksel yazımda oyun metni tamamlanmıř, organik bir btnlđ hedefler. Bu tamamlanmıř ve artık sabitlenmiř btnlđn iine dramatize edilen provayı yerleřtirmek, izleyicinin ncesini, yapım srecini ve ayrıntılarını grmediđi oyun ncesi srecin izlenebilir btnlđnn kesintiye uđratılarak ana oyuna dahil edilmesi ironiyi oluřturur. Tamamlanmıř organik bir btnlđn yani gsterimin bu řekilde paralanması yanılısama etkisinin de ortadan kalkmasına neden olur. İzleyicinin bilgisinden uzakta, grlmeyen, bilinmeyen bir sreci grnr kılmak, izleyicinin sahneye kuracađı iliřkide bir mesafe oluřturur. İzleyicinin izleyici olarak gelenekselleřmiř konumunu sarsan, temsil fikrine dair

oluşmuş, önceden yerleşmiş izleme alışkanlığını kırmak, yapıntı niteliğiyle sahne/metnin yapıcı araçlarını ifşa etmek, izleyici /okurun okuduğu/ izlediği eserin yapıntı araçlarını unutmadan, kurmacalığı aşikar bir sürece tanıklık etmesi demektir.

Meta-tiyatro sözcüğünden ilk kez 1963 yılında Lionel Abel *Tragedy and Metatheatre: Essays on Dramatic Form* kitabında bahseder. “Meta” öneki Oxford İngilizce sözlüğüne göre sonrasında, yanında, üzerinde, hakkında, kendinin bilincinde olma, öz referanslı manasına gelir. Bu kavram tiyatronun kendi üzerine düşünmesi, kendi kurulum matematiğini göstermesi anlamında tiyatro kavramına eklenildiğinde, “dünya bir tiyatrodur” ve “yaşam bir rüyadır” şeklindeki iki ifadenin kuramsal altyapısını göstermeyi hedefler. Kavram tiyatralliğinin farkında olan, kurmacalaşmış bir hayat hakkındaki kurmaca dünyaya gönderme yapmayı ifade eder.

Rosenmeyer Abel’in meta ön ekini kullanımını eleştirir. “Meta” anlam olarak bir şeyin ötesinde, üzerinde, karşısında anlamları taşır. Abel’in tanımladığı özellikler tiyatronun dışında, ötesinde değil, tiyatronun içinde işlev görür; “(...) sanki tragedya ilk etapta tiyatroymuş da meta-tiyatro kendisini tiyatro deneyiminin üzerinde yükselen ve üstün bir teşhis işlevi gören bir girişim olarak kuracakmış” (Rosenmeyer, 2002: 93) düşüncesine sebep olur, ancak meta-tiyatro tiyatronun dışında işlev göremez. O nedenle tiyatro deneyiminin de ötesinde değildir.

Metatiyatral oyunları Abel, “tiyatrolaşmış olarak görülen yaşam hakkında” oluşlarıyla ortaklaştırır. (1963: 61) Meta-tiyatrodan kastını şöyle açıklar: “Bununla, bu oyunlarda sahnede görünen kişilerin orada olmalarının nedeninin, oyun yazarı tarafından kameranın onları yakalayabileceği gibi dramatik duruşlarda yakalanmaları değil, oyun yazarı onları fark etmeden önce kendilerinin dramatik olduklarını bilmeleri olduğunu kastediyorum” (1963: 61). Mitlerin, geçmiş edebi metinlerin, efsanelerin ve geçmiş dramatik hayal gücünün mirası olan bu kişiler, daha yazar onları yazmadan önce doğmuş gibidirler. Abel, nasıl Yunan dramatik hayal gücü yoğunlaşmış olarak trajediyle

ilgiliyse, Batı tiyatrosunun hayal gücünün de o ölçüde meta-tiyatro ile doğrudan ya da dolaylı olarak ilgili olduğunu ifade eder. Abel'in teorisi Shakespeare, Calderon ve onların mirasçılarının trajedi yazmaya çalışırken Yunan trajedisinin varsayımlarından farklı varsayımlara ve etkilere sahip yeni bir dram türüne göre yazmış olduklarına dayanır. Buna göre Yunan trajedisinin, İspanyol ya da İngiliz tiyatrosundan temel farkı kahramanın öz bilince sahip olmayışıdır. Abel, şayet Antigone Polyneikes'i gömerken eylemlerinin nedenlerinden şüpheye düşecek farkındalığa, öz bilince sahip olsaydı öyküsünün de trajik olamayacağını iddia eder. Öz bilinçliliği Batı tiyatrosunun temel biçim karakteristiği olarak niteler ve bu özellik yazara göre onu Yunan trajedisinden ayıran temel bir özelliktir. Yunan trajedisini Batı tiyatrosundan ayırtıran bir diğer unsur, uzlaşmaz ancak doğru değerlerin yan yanalığının doğurduğu çelişkinin trajediyi doğurmasıdır. Hegel'den miras kalan, iki uzlaşmaz değer üzerinden yapılandırılan trajedinin aksine, batılı anlamdaki dramda uzlaşmaz değerlerin yanlış olarak değerlendirildiği veya bu değerlere kuşkuyla yaklaşıldığı bir eğilim nedeniyle, Batı tiyatrosunda iyi trajedilerin ortaya konulmasının zor olduğunu söyler. Tıpkı trajedilerde olduğu gibi meta-tiyatral oyunlarda da kahramanın zorunlu olarak talihsizliklerle karşılaşması gerektiğini ve bu talihsizliklerinin de tesadüfı olmaması gerektiğini belirtir. Fakat fantezinin / hayal gücünün / kurgunun “gerçekliğin kalbinde” (1963: 79) her zaman bulunması bu oyunları gerçeklikten uzaklaştırıp düşsel olana, fantastik olana yaklaştırır. Oysa trajedilerde aranan şey gerçekliğin daha yoğun hissedilmesidir. Yunan metafiziğinin trajediyi mümkün kıldığını belirten Abel, Avrupa dramının temel hatasını bu metafizik görüş geride kalmasına rağmen halen iyi trajedi yazabileceklerini düşünmelerine bağlar. Meta tiyatro ve trajedi arasında yaptığı karşılaştırmada iki türün farklarını şöyle ortaya koyar:

“Trajedi, dünyanın gerçekliği hakkında çok daha güçlü bir his verir. Meta-tiyatro ise dünyanın insan bilincinin bir yansıması olduğu hakkında çok daha güçlü bir his verir. Trajedi, dünyanın yapısını yüceltir ve trajedinin biçimiyle bunu

yansıttığı varsayılır. Meta-tiyatro, hayal gücünün dünyanın herhangi bir görüntüsünü nihai olarak görme konusundaki isteksizliğini yüceltir. Trajedi, kadere karşı savunmasızlığını göstererek insan varoluşunu daha canlı hale getirir. Meta-tiyatro, kaderin üstesinden gelinebileceğini göstererek insan varoluşunu daha düşsel hale getirir. Trajedi, dünya ile insan arasında arabuluculuk yapmaya çalışır. Trajedi her iki tarafta da olmak ister. Meta-tiyatro, insan çabası, insan hayal gücü tarafından yaratılan dünya dışında bir dünya olmadığını varsayar. Trajedi, nihai bir düzen varsayımı olmadan işleyemez. Meta-tiyatro için düzen, insanlar tarafından sürekli olarak doğaçlama yapılan bir şeydir.” (1963: 183)

Abel meta-tiyatrallığı, değişen dünyanın yeni anlatım formu olarak, kuşku duyan bireyin onun için belirsiz olan gerçekliği nasıl algıladığına dair bir anlatım biçimi olarak ayırıştırır. Trajedi ve meta- teatral oyunların arasında farklı dönemlerin yazım türü olmaları ve biçimleme özellikleri ile yaratmak istedikleri etkiler bakımından ayrışmaları dolayısıyla, dünyayı algılama biçimini farklı biçimde yansıtan ayrı iki kategoride değerlendirilmeleri gerektiğini iddia eder. Buna göre trajediyi oluşturan temel unsurlardan birinin kahramanın daimona, olağanüstü bir güce sahipmiş gibi davranması ve bunun hybris olarak değerlendirilmesidir, bunun sonunda yıkıma uğrar. Yenilmezmiş gibi davranan, özünde insani amaçlarla eyleme geçen kahraman, temelde yıkıma isteyerek gitmez. Oysa meta-tiyatral oyunlarda ya kahraman yoktur ya da büyük bir yıkım yaşasa da temelde yenilmiş olmaz.

Abel’e göre Yunan trajedisinde kahramanın yenilgisiyle dünyanın gerçekliği vurgulanırken, Rönesans dönemi ve sonrasındaki yazımlar dünyanın nesnel olarak gerçek olup olmadığının kanıtlanamayacağının farkına varan yüksek bilinçli oyun kişilerinin dramatize edildiği yazımlardır. Dünyanın nesnel gerçekliği ölümcül darbe alır; “yanılsama gerçeklikten ayrılamaz hale gelir” (Abel, 1963: 81). Meta-tiyatro kahramanının bilincini Don Kişot ve Hamlet’ten örneklerle açıklarken, deliliğin bu iki karakterin bilinçliliğini anlayamaya yarayan bir üst bilinç gibi işlemlerini hatırlatır.

"Böyle bir karakterin bir oyun yazarı için değeri, yazarına danışmadan kendini bir olay örgüsüne yerleştirebilmesidir" (1963: 167). Kendi başına davranan ve karar verebilen bu kahraman aracılığıyla metin, kurmaca dünya gerçek ile kurgu arasındaki ilişkinin sorunsallaştırılmasını odağına alır. Buradan hareketle Calderon'un ve Shakespeare'in gerçekliğin içinde zorunlu olarak bir yanılmanın varlığını öne çıkardıklarını ve Calderon'un *Hayat Bir Rüyadır* isimindeki oyunu ile ya da Shakespeare'in oyunlarında dünyanın bir sahne olduğu fikrinin altında hep bu argümanların yattığını belirtir. Hayatın bir rüya olması ya da dünyanın bir sahne olması her iki yazarın oluşturmaya başladıkları dramatik formun ana bileşenleridir. Abel'e göre her zaman gerçekliğe eşlik eden, onun merkezinde yer alan fantazi (fantasy) / kurgu/ hayal gücü metaplay'ın / meta-dramın/ meta-oyunun/ meta-tiyatronun özünde bulunan yapısal bir öğedir. Meta-tiyatronun içerik odaklı, ideolojik / etik alanla artık ilgilenmediğini, temsille eş zamanda gerçekleşen öz/ iç yansıtma yoluyla temsilin yapıcılığını öne çıkarmaya yönelik yaşam ve oyun arasındaki iç içeliği göstermekle ilgilendiğini söyler.

Konuyla ilgili en açıklayıcı çalışmayı Richard Hornby'in *Drama, Metadrama and Perception* kitabıyla yapar. Hornby, Abel'in de belirttiği gibi trajedi yazmanın koşullarının devam ettiğini söyler. M.Ö 5. yüzyıl Yunan tiyatrosu, Rönesans ve 19. yüzyıl sonları ile 20. yüzyıl başlarındaki modern dönemin dahil olduğu üç trajedi döneminde geleneksel dinsel inançların sarsıldığı, yerini yeni bilime dayalı toplumların geçiş dönemlerinin krizlerinin yaşandığını ve tragedyanın da bu değişimlerin izdüşümünü taşıdığını söyler. On yedinci yüzyıl sistematikleşmiş bilimsel gelişmelerin, düzenli evren modeline dayalı düşüncenin etkisiyle yeni bir düzen anlayışının yaygınlaştığı bu dönemde trajediler yazılmaya devam eder, fakat etkileri zayıflar. On dokuzuncu yüzyılda Newtoncu evren görüşünün yerleştiği bilimsel yasalara göre işleyen evren görüşü, tekdüze işleyen bir dünya tasavvuruna neden olur. Fakat Schopenhauer, Nietzsche, Kierkegaard gibi "kötümser" filozoflar, Darwin, Freud ve Einstein gibi bilim

insanlarının keşifleri düzenli evren anlayışını sarsar. Trajedi bu yeni anlayışların etkisiyle geç dönem romantik yazarlarından Büchner, Kleist, Hebbel'dan Çehov, İbsen, Strindberg gibi gerçekçi trajedi yazarlarına kadar trajedi yeniden önemli teatral form haline gelir (1986: 65). Yirminci yüzyıl biliminin istikrarlı evren anlayışına karşı kuşkuculuk, tarihsel çalkantılar, savaşlar, nükleer tehlikeler gibi felaketlerin etkisiyle de istikrarsız dünya ve buna dayalı bilim anlayışı trajedilerin devam etmesinin koşullarını üretmeye devam eder. Dünyaya bakışın bütünlükten koptuğu, istikrarsızlaştığı ve tekinsizleştiği bu dönemde trajediler daha çok grotesk bir biçimde yazıldığı metinlerle ifadesini bulur.

Hornby'e göre dram hiçbir zaman doğrudan gerçek yaşamla ilişkili değildir; "ne kadar 'gerçek dışı' olursa olsun tüm oyunlar hayatı dolaylı olarak kategorize etmeye ve ölçmeye yarayan göstergebilimsel araçlardır" (1986: 14). Tiyatro sanatını doğrudan yaşamı yansıtan bir form olarak değil, karmaşık bir şekilde dramın ötesinde işleyen yapıya sahip bir şey olarak düşünmenin daha sağlıklı olacağını ifade eder. Gerçeklik ve tiyatro arasındaki ilişkiyi şöyle özetler;

- “1. Oyun hayatı yansıtmaz; onun yerine kendini yansıtır.
2. Oyun aynı zamanda bir sistem olarak diğer oyunlarla ilişkilidir.
3. Bu sistemde edebiyat, edebiyat dışı performans ve diğer sanat formları (hem yüksek hem düşük) ve kültür gibi sistemlerle kesişir. (...)
4. Hayatı tek tek oyunlar aracılığıyla değil dram/ kültür kompleksi aracılığıyla yorumlarız.” (1986: 15)

Dram sanatının yaşamı ne kadar yansıttığından ziyade ne tür kültürel sistemlerle donatılmış olduğu önemlidir. “Bir toplumun düşündüğü ve hareket ettiği tüm anlam sistemlerinden oluşan bu ‘evrensel sistem’” (1986: 20) içinden yazan yazarlarının özgünlükleri daha önce yazılanları yeni yollarla bir araya getirmelerine dayanır. Buna göre tiyatro sanatı doğası gereği meta-dramatiktir. Çünkü yazınsal tür olarak dramatik metinler aslında birbirini, etkiler, birbirinden beslenir. Aynı zamanda belirli kültürel

kodlara karşı ya da onlarla uyumlanarak yazılır. Dolayısıyla her dramatik/ dram karşıtı metin kültürel çevrenin, kodların ürünüdür. Seyircinin deneyimi de meta-dramatiktir. Çünkü bir izleyici izlediğini daha önce izledikleriyle ilişkilendirerek, kıyaslayarak, onları hatırlayarak izler; “böylece dramatik eser her zaman en azından ikincil olarak meta-dramatik olarak deneyimlenir” (1986: 31). Hornby meta-dramayı belirli bir dönemle sınırlandırmaz, ancak meta-dramatik biçimin ‘bilinçli olarak kullanılma’ ve ‘meta- dramatik olma’ derecesinin farklılık gösterebileceğini belirtir.

Richard Hornby, meta-dramanın en temel karakteristik özelliğinin “oyunun konusunun bir anlamda dramanın kendisi olduğu” bir yapı biçiminde açıklar. Hornby, “meta-dramatik deneyimin huzursuzluk deneyimi olduğu”nu ve izleyicinin algısının “yerinden edildiği”ni söylerken bu biçimin yeni bir algılama biçimini tetiklediğini de ekler. Meta-dramatik oyunların asıl gücü ve kaynağının izleyici açısından “çift görme”ye (1986: 32) dayanan bir katmanlılık yaratmaları olduğunu belirtmesi izleyen / okuyan ile sahne / metin arasındaki ilişkiselliği ön plana çıkaran bir perspektifle bu kavramı ele aldığının göstergesidir. Yazarların meta-dramatik araçlara başvurmasının nedeninin alışılmış ve kabul edilmiş gerçeklik kavramlarını sorgulamaya, onları değiştirmeye ve yerinden etmeye yönelik amaçlar taşıdığını belirtir. Yerleşik gerçeklik algısını kabule saldırma meta-dramanın kullanımının ana nedenlerinden biridir. Dolayısıyla ciddi oyun yazarlarının genellikle bilinçli olarak meta-dramatik olma eğiliminde olduklarını belirtir.

Hornby, meta-dram tekniklerini şu şekilde sıralar; “oyun içinde oyun”, “oyun içinde tören”, “rol içinde rol yapma”, “edebi ve gerçek yaşam referansı” ve “öz referans” (1986: 32). Bu çeşitlerin nadiren birbirinden bağımsız kullanıldığını, tiyatronun tiyatrolaştırılması için genellikle bir arada ele alınıp, iç içe geçirildiğini söyler.

Oyun içinde oyun formunun biçimleyici özelliklerine bakılırsa, bu formun katmanlaştırıcı ve çift görmeyi sağlayıcı niteliği dikkat çeker. Bu form iki tip oyundan oluşur. İlki “ek” ya da oyun içine gömülmüş oyun, diğeri ise “çerçeveseli” tiptir. Ek / oyuna gömülü tipte, oyun içindeki iç oyun ikincildir.

Shakespeare'in *Hamlet*'indeki “Fare Kapanı” performansına benzer biçimde ana eylemden ayrı bir performans olarak ikincildir. Bu oyunda asıl oyun *Hamlet* oyunudur; Fare kapanı, asıl oyunun belirli özelliklerini açığa çıkarmak için işlevselleştirilmiştir. İç oyun birincil olduğunda, yani asıl / ana oyun olduğunda ve dış oyun bir “çerçeveleme aygıtı” olarak biçimlendirildiğinde, dış oyun iç oyunla çeşitli bağlamlar ve bağlantılar yoluyla ilişkilendirilir.

Hornby, modern zamanlara kadar iç ve dış oyunlar arasında ayrımların kolayca yapılabildiğini, bu iki türün bu döneme kadar kolayca ayırt edilebileceğini, modern sonrasında ise hangi oyunun birincil veya ikincil olduğunun belirsizleştiğini iddia eder. Shakespeare' in *Hamlet* oyununda "dış oyundaki karakterler, Fare Kapanı performansının varlığını tamamen kabul eder, buna hazırlanır, onu izler ve yorum yapar. *Hamlet*, performansı kendisi böler, böylece aslında ona müdahale eder" (1986: 33). Bu oyunda iç ve dış oyun arasında süregelen bir bağlantı vardır. Ancak her oyunda dış ve iç oyun arasındaki bağlantının derecesi değişir. Uzun hikâyeler, gösteriler, haberci raporları, şarkılar veya danslar, belirlenmiş konuşmaların olduğu oyunlar iç oyunla dış oyun arasındaki bağlantıyı güçlendirebilir; bunlar tek başlarına önem taşımalarına rağmen, ana eylemin parçasıdır. Fare Kapanı performansı ile *Hamlet*'in ana eylemi arasındaki ilişkiyle kıyaslandığında bu türden tekniklerle iç oyun ile ana oyun arasındaki bütünleşme daha güçlü hale getirilir.

Romantiklerin kullandığı ironik araçlardan biri olarak ‘oyun içinde oyun’ için Güçbilmez şunları söyler:

“Bir oyunu, içine başka bir oyun yerleştirerek ‘ters yüz etme’nin, ‘içini dışına çıkarma’nın yarattığı ironik etki, yanılısama/ gerçeklik ilişkisini yeniden kurar.

İzleyici açısından içerdeki oyun, ‘bir oyun’ olma özelliği algılanır algılanmaz, onu çevreleyen asıl oyun, yanılsama olan’dan, gerçek olan’a dönüşür. Ancak bu durum, izleyiciyi, içerdeki oyunla ilişkisinde bir ‘estetik uzaklık’a itince, izleyici açısından aynı mekanizma, dışarıdaki, yanılsamadan gerçeğe, oyundan yaşama dönüşmüş oyun için de çalıştırır kendisini. Oyun içinde oyun bittiğinde, izleyici itildiği mesafeyi koruyarak; bu bilinci saklı tutarak, izleyecektir oyunu da.” (Güçbilmez, 2005: 67)

Güçbilmez, Shakespeare oyunlarında estetik bir mesafenin dikkat çektiğini söyler. Bunu onun ironist tarafının “tiyatronun kendini gerçekleştirme” için fark ettiği bir özelliği olarak nitelendirir. Bu mesafenin kurulumunda tiyatroya özgü araçlarla tiyatronun tiyatrosal niteliği ön plana çıkarılır ve oyun içinde oyun /oyuncu / yazar / yönetmen gibi kurmaca içinde kurmaca unsurları mesafe oluşturucu işlevle dönüştürülür. *Hamlet* oyununda iç oyun aynı zamanda dış oyunun anlam katmanını çoğullaştırır iken onun temel çatışmasına da işaret eder. Yani iç oyun olarak “Ganzago’nun Ölümü” dış oyun olarak “Hamlet’in Babasının Ölümü”ne göndermedir. Bu ters yüz edilme durumu, yanılsama olan dış oyunu - Hamlet’i- gerçek olan’a dönüştürür. İzleyici iç oyunu izleyen Hamlet oyununun kişilerine bakarken katmanlı ve birbirine benzeyen fraktal bir yapıyla karşı karşıyadır. Burada yaşamın içindeki izleyicilerin, sahnenin içindeki rol kişilerine benzemesi ironisi söz konusudur. Bu bilgiyle Globe Tiyatrosu’nda “Bütün dünya bir sahnedir” bilgisinin gerçek olanla kurgusal olan arasındaki bu türden bir benzerlik üzerine kurulduğu söylenebilir. Farklılık şudur ki izleyici aynı zamanda sahneyle arasındaki ilişkide sahnenin estetik mesafeye dayalı yaratılmış dünyasına baktığını da hatırlar. Shakespeare’in oyun içinde oyun kurgusu yoluyla sahneyi prizmal aynalarla adeta kapladığını, hem dış oyun olarak Hamlet’in hem iç oyun olarak sonsuzca çoğaldığı katmanlı bir yapı oluşturur (Güçbilmez, 2005: 67). Sahnenin sahneyi, oyuncunun oyuncuyu temsil ettiği çifte katmanlılık gerçekçi tiyatronun yanılsamacı anlayışının yerine tiyatronun hangi araçlardan yapıldığını gösterir.

Lionel Abel, *Hamlet* oyununda her önemli karakterin bir oyun yazarı ya da dramaturg gibi davranarak, diğer oyun kişilerine hangi tutum veya davranışta bulunmaları gerektiğine dair yönlendirmelerde bulunduğunu söyler. Herkesin rolünü belirleyen ve ne zaman sahneden çekileceklerini söyleyen asıl yazarın ölüm olduğu oyunda bazı oyun kişileri diğerlerinin tutum ve davranışlarını yönlendiren oyun yazarı iken (Hamlet, Claudius, Polonius, Hayalet), bazıları ise kendilerine verilen direktifleri uygulayan aktörler gibidir (Gertrude, Ophelia, Laertes). Abel, *Hamlet* oyununu “sahneye çıkmanın ne anlama geldiğine dair keskin bir farkındalığa sahip bir sahne figürü” (Abel, 1963: 57) ve oyun bilincine sahip başkahraman olarak farklı bulur. *Hamlet*’i Shakespeare’in kusurlu trajedilerinden biri olmasına rağmen, temelde oyun fikrine dayalı yapısıyla sıra dışı bir yazım türünün örneği olduğunu söyler. Onun yazarın belirlenimlerinden sıyrılan ilk karakterlerden sayar. Oluşan dramatik / estetik uzaklık yoluyla Shakespeare ‘oyun bilinci’ (Güçbilmez, 2005: 73) yaratarak izleyicinin / okuyucunun oyunlardaki dramatik akışa kapılmasını engeller. Brecht estetik mesafeyi yeniden formüle ettiğinde ona bu temeli Shakespeare sağlamıştır.

Oyun içinde oyunun meta-tiyatral bir teknik olarak kullanımında iç oyunun dış oyuna yansıtılan bir ayna olduğu benzetmesi sık sık kullanılır. Rosenmeyer’e göre basit olarak bu tekniğin sadece oyunun anlamı ve biçimi hakkında bir şey söylemesi değildir önemli olan. Aksine iç oyunla onu çevreleyen oyun, bir bütün olarak oyun ile onu çevreleyen kozmos arasındaki ilişkinin analojiyi kurmaya olanak verecek bir yapıda kullanılması önem taşır. Yani yanılsama ile gerçek arasındaki benzeşim ve gerilim, iç oyun ile onu çevreleyen dış oyun arasındaki ilişkiden yola çıkılarak kurulabilir. Böylece sahnelenen oyun ile onu çevreleyen dünya arasındaki gerilimli etkileşim oyun-içinde-oyun aracılığıyla çifte katlanır. Dolayısıyla Rosenmeyer’e göre Shakespeare’in *Bir Yaz Gecesi Rüyası* oyunundaki oyun içinde oyunun sadece eğlence unsuru olması, sahne-kozmos ilişkisi arasındaki gerilimi odağına almaması, onu metatiyatrallığın bir unsuru

olarak değerdendirilemeyeceğinin göstergesidir. Yani oyun içinde oyunun ya kendini çevreleyen oyun hakkında ya da dış dünyayla, tiyatro geleneğiyile ilgili söyleyecek bir şeyleri olması beklenir (Rosenmeyer, 2002: 97). Yani her oyun içinde oyun metatiyatral etki yaratmadığı gibi, her rol içinde rol de metatiyatral etki yaratma işlevine sahip olmayabilir.

Çerçeveseli tipteki oyunlarda önemli olan dış oyun ile iç oyun zayıf ya da güçlü bir şekilde bütünleştirilebilir nitelikte olmasıdır. Bir anlatıcı veya bir koro çerçeve olarak kullanılıyorsa, bu anlatıcının iç oyunla bağlantılandırılması, onu hatırlatacak bir işlevinin olması önemlidir. Aksi halde çerçeve oyun ana oyunla gevşek bir şekilde bütünleştirilmiş olur. Bir oyunun meta-dramatik olduğunu söylediğimizde aslında “dış oyunun karakterlere ve olay örgüsüne sahip olması (bunlar çok yüzeysel olsa da), bunların da iç oyunun varlığını kabul etmesi; ve onu bir performans olarak kabul etmeleri gerekir. Başka bir deyişle, performansın iki keskin şekilde ayırt edilebilir katmanı olmalıdır” (1986: 35). Hem tiyatral olanın içindeki hakikati, hem de tiyatronun kurmaca olduğuna dair bilgi bu çift görmeyle sağlanır. Yaşama karşı alaycılığın ifadesi olarak oyun aygıtının içindeki oyun kullanımında dünyanın yanıltıcı olduğu fikri yatar. “İçsel oyunun bariz bir yanılsama olması (diğer karakterlerin onu izlediğini gördüğümüz için), canlılığına ve heyecanına rağmen, izlediğimiz oyunun da bir yanılsama olduğunu hatırlatır; dolayısıyla, içinde yaşadığımız dünya sonunda bir aldatmacadır” (1986: 45). Dünyanın sahte olduğuna dair bu fikir, paradoksal biçimde iç içe geçen oyun yoluyla aktarıldığında modern ve sonrasının aldatmaca / yanılsama fikrini nasıl göstereceği değişir. Örneğin Absürd tiyatroda ya da Pirandello tiyatrosundaki gibi varoluşsal ya da Brechtçi anlamda politik olabilir. Ancak sonuç olarak her iki durumda çevremizdeki dünyanın bir aldatmaca üzerine kurulduğu vurgulanır.

Günümüzde, önceki çağlara nazaran oyunlar arasındaki katmanlarda kopukluk olması nedeniyle iç oyun ve dış oyunun kolaylıkla fark edilmediğini söyleyen Hornby’e

göre bunun nedenlerinden biri iç ve dış oyun arasında hareket eden karakterlerin oyun katmanları arasındaki sınırı bulanıklaştırması hatta bazen ortadan kaldırmasıdır. Bu bulanıklık nedeniyle bazı oyunlarda hangi oyunun sözde ‘gerçek’/ana/ birincil, hangisinin ikincil olduğu konusunda kafa karışıklıkları yaratır. Diğer dönemlerden farklı olarak bu belirsizliğin nedeni, çağımızın alaycılığı ve kültürel dönüşümleri ile gerçeklik algısındaki dönüşümlerdir. Rönesans ve öncesi oyunlarda dünyanın bir yanılsama yeri olmasına rağmen “onu çerçeveleyen başka bir şey vardı -nirvana, cennet, Tanrı, tanrılar- asıl gerçeklik olarak kabul edilirken”, “Bugün insanlar genellikle yanıltıcı hayatlarımızı çerçeveleyen hiçbir şey olmadığını hissediyorlar" (1986: 46). Gerçeklik olarak kavranabilecek bir öte dünya fikrinin kaybolması, gerçeğin kuşkuyla karşılanması ve belirsizlik düşüncesinin tüm yaşama egemen olması, yanılsama ve gerçek arasındaki keskin ayrımın da yitirilmesi demektir.

Meta dramatik araçlardan *oyun içindeki törenlerden* kasıt ise, çoğu oyunda bulunan balolar, ritüeller, şöenler, duruşma ve soruşturmalar, taç giyme törenleri, cenazeler vs. olmasıdır. Kutsal törenleri andıran atmosferle yapılan eylemler de bu kategoriye sokulur. Othello’nun törensi bir havayla Desdemona’yı öldürmesi törensilikten ne kastedildiğine örnektir.

Tören ve tiyatro arasındaki ortaklıklara bakan yazar, her ikisinin benzer biçimlerde işlediğini söyler. İnsanların kendilerini ve dünyalarını anlamalarını sağlayan kültürel kodlar içermeleri en önemli bu iki formun ortak özelliğidir. Aralarındaki farklara bakıldığında tiyatrodaki oyuncunun rol kişisine uygun karakterizasyon esnasında kendi kimliğini geride bırakarak, onu arkasına alarak rolün gerektirdiği nitelikleri ön plana çıkarmasının aksine, törendeki roller arketipik rollerin sembolik ve kısa süreli temsilidir. Örneğin evlenen çiftler ‘gelin’ ve ‘damat’ olarak kendi kimliklerini geride bırakmadan gelin ve damat arketipik rollerini geçici olarak temsil ederler. Tiyatrodaki oyuncular rolün belirlediği sınırlarda eylemde bulunurken benliklerini askıya almak zorundayken, tören

katılımcılarının performanslarını sergilerken eski benliklerinden vazgeçmeleri söz konusu değildir. Diğer önemli farklılık törenlerin her zaman aynı şekilde icra edilmesidir. Temel hatları ve mekanizmaları aynı kalmak koşuluyla ancak kısmi olarak değiştirilebilirler. Oysa tiyatro değişime her zaman açıktır. Geleneksel tiyatrolar dışında tiyatro genellikle dinamiktir; zamanın ihtiyaçlarına göre değişir. Durağan toplumlarda tiyatronun ise değişimi ağırdır. Örneğin Japon Noh tiyatrosunda oyunlar yüzyıllar boyu değişmeden kaldığı için bu tiyatro törene yakın hale gelmiştir. Ancak dinamik toplumlar değişim odaklı oldukları için tiyatroları ihtiyaçlara göre dönüşüm geçirir.

Ritüel ve tiyatronun ayrıştığı diğer bir özellik olay örgüsüyle ilişkilidir. Tiyatroda vurgu olay örgüsündedir. Dramda karakterlerin yaşamlarında bir tür değişimin olduğu gösterilir. Törende de değişim önemlidir, bir süreçten başka bir sürece geçişin somutlaştırılması önem taşır. Örneğin ergenlikten yetişkinliğe, öğrencilikten mezuniyete, kirlilikten arınmaya geçiş gibi insan yaşamının çeşitli dönüm noktalarına odaklanır. Doğum, ergenlik, ölüm gibi bireysel değişimlere ek olarak toplumsal değişim dönemlerine de vurgu yapılır. Örneğin mevsim geçişleri, tohum ekme veya hasat zamanları, savaşların başlangıç ve bitiş dönemleri gibi temel değişimler ele alınır. Değişimi çerçeveleyen “ebedi varoluş halleri”ne odaklanan törenin aksine tiyatro geçici olana, “belirli bireylerin yaşamlarındaki değişen es’lere” vurgu yapar (1986: 54). Tiyatro oyununda konu bir öğrencinin mezuniyet töreni ise, vurgu öğrencinin bireysel hayatına, mezuniyete giderken yaşadığı olaylara ve bunların etkilerine odaklanabilir. Toplumsal çevresi kişinin ancak bireysel yaşamını ön plana çıkarmaya yaradığı sürece önemli olabilir. Kültürel araçlar olarak tiyatro ve tören benliği, toplumu ve dünyayı anlamak ve incelemek için işlevseldir. Tören kültürel kodları ve onların değişmezliğini vurgularken, tiyatrodaki olay örgüsü, değişim ve karakter öne çıkar.

Oyun içinde tören kullanımı, oyun içindeki oyun kullanımında olduğu gibi hayat ve kurgu arasındaki gerilimi sorgulamak için kullanılabılır. Yani seyircide

tedirginlik yaratmak amaçlı olmayabilir. Ancak törendeki performans niteliğinin kültürel kodları içermesi dolayısıyla, tiyatro kültürel olgunun incelenmesini, onu doğrulamayı ya da eleştirmeyi tören aracılığıyla sağlayabilir. Bunun etkisi ise “genel olarak insan ‘performansının’ doğasına yönelik bir ilgi uyandırır” (1986: 55).

İki tür oyunda tören kullanımı vardır. İlki törenin yerine getirildiği ve huzur, mutluluk getiren sonucun oluşumudur; diğeri ise törenin tamamlanmaması, becerisizlik ya da kesinti nedeniyle törenin yerine getirilememesi ve bunun yarattığı huzursuzluk durumudur. Hornby, bu iki durumun komik ve trajik etki yarattığını söyler; törenlerin bu iki özelliğini seyircide yarattıkları etkiye göre sınıflandırır. Bitmeyen törende uyumsuzluk, üzüntü, uyumsuzluk, belirsizlik duygularının oluşmasının ya da törenin gereklerine göre bitirildiği durumlarda mutluluk, rahatlama ve huzur verici duyguların yaratılmasının oyunlardaki törenin doğasından çok izleyicide yarattığı etki bakımından önem taşıdığını vurgular. Örneğin *Macbeth*’in ikinci ziyafet töreninin kesintiye uğraması izleyicide/ okuyucuda korkunç bir etki yaratır. Shakespeare trajedilerinde korkunç olaylara rağmen, komik bir etkiye ya da sona işaret eden, huzur ve barış ortamının tesis edildiğini ima eden sonlar bu törenlerin yerine getirilmesiyle ilgilidir. *Macbeth* oyununda Malcolm’un taç giyme töreninin yapılacağı duyurusu böylesi bir etkidir. Taç giyme törenin belirsiz bir tarihte yapılacağı imasıyla biten oyunda mutluluk, rahatlama, güven tesis eden bir etki yaratılır. *Hamlet*, *Kral Lear*, *Othello* gibi oyunların sonlarında ise tören iması bulunmaz. Fortinbras’ın ortaya çıkması Danimarka’da yeniden düzenin tesis edileceğini işaret eder ama kesin bir tören yapılacağı bilgisi verilmez. Dolayısıyla Shakespeare’in trajedilerinin “mutlu sonlarındaki genel törensizlik, oyunların her zamanki ‘komik’ yapısına ya da ritmine rağmen onları trajik tonda tutar” (1986: 56). Aksine tamamlanmış törenlerle biten oyunlar her ne kadar korkunç ya da felaketle sonuçlanmaya doğru giden olaylar olursa da “trajik olmayan bir son”la (1986: 56) izleyicide rahatlama, bir tür tatmin duygusu yaratır. Fakat yerine

getirilmiş bir törenle başlayıp yarım kalan, başarısız törenlerle biten oyunlar tekinsizlik, huzursuzluk, tedirginlik duygusu yaratır. Örneğin *Macbeth* oyununda ilk ziyafet yerine başarılı getirilen bir törenken, ikinci tören dehşet duygusu veren başarısız bir törendir. Törenlerin hatalı, kesintili, kontrolsüz olmaya doğru gidişi iki yolla tasvir edilir. Birincisi tören ya bir şekilde bozulur, ya da sapkın bir biçimde veya kesintili de olsa tamamlanır. *Macbeth*'in ikinci ziyafeti ilk duruma, *Othello*'nun *Desdemona*'yı öldürmesi ikinci duruma örnektir. Hornby'e göre Shakespeare'in bazı oyunlarında tamamlanma anlamında yerine getirilen törenler olsa da sapkın amaçlarla yapılmış oldukları için bozulmuş, kesintiye uğramışlardır. Yapılışlarında ve amaçlarında yanlış olan bir şeyler vardır. *Macbeth*'te birinci ziyafet başarılı bir şekilde tamamlanır, Duncan'ın Lady *Macbeth*'e misafirperverliği için gönderdiği elmas bunun göstergesidir. Fakat *Macbeth* ve Lady *Macbeth*'in suikast planı için düzenlenmiş olduğu için bu tören baltalandığından sapkın bir amaca yöneliktir. Dolayısıyla tekinsizlik veya huzursuzluk duygusu yaratır. Ya da II. Richard oyunundaki tahttan indirilme sahnesi iktidarı gasp edenler açısından mükemmel bir şekilde yerine getirilen bir tören olsa da, izleyici/okuyucu açısından rahatsızlık yaratır, yapılmaması gereken bir gasp eylemi olduğu için huzursuz edicidir (Hornby, 1986: 57).

Antik Yunan tragedyasında Sophokles'in *Kral Oidipus* oyunu başarılı bir şekilde yerine getirilen, törensellik özelliği taşıyan bir oyundur. Soruşturma niteliğiyle törensellik özelliği taşıyan oyunda kentin vebadan arındırılması oyunun törensel anlamının kaynağıdır. Soruşturma oyunun bütününe yayılır. Cinayetin ve vebanın kaynağı ortaya çıkarılır ancak bu başarı başka bir acıya neden olur. Ya da Euripides'in *Bakkhalar* oyununda Agave'in ve Bakkhalar rahibelerinin ayinsel kendinden geçme eylemlerinin sonucunda aslan yavrusunu parçalayarak gerçekleştirdikleri törenin sonunda aslan yavrusunun aslında Agave'nin oğlu Pentheus olduğu bilgisi törenin başarılı olmasını acıya dönüştürür. Anormal, gerçekleştirilme nedeniyle sonucu arasında

uyumsuzluk, sapkın bir ilişki taşıyan oyun için törenlere örnek olarak *Persler*, *Medea*, *Hippolytus* ve *Herakles* oyunları örnek gösterilir. Aiskhylos'un *Agamemnon* oyununda Klitemnestra'nın Troya Savaşı'ndan zaferle dönen kocasını karşılama törenindeki niyeti törenin amacını saptırır, gerçek eylemle (cinayetle) kesintiye uğratılır; ya da üçlemenin ikinci oyunu *Adak Sunucular*'da Orestes'in eve dönüşünde annesi Klitemnestra'yı öldürmesinde benzer bir durum gerçekleşir. “Eve dönüş seremonileri, savaş kaosundan sonra hem aile hem de devlet için düzenin yeniden kurulmasını ifade eden önemli araçlardır. Bu törenler bozulduğunda ya da kesintiye uğradığında ortaya çıkan duygu son derece trajiktir, çünkü zaten yaşanmış olan acılar ve yerinden edilmeliler bir türlü sona ermez” (1986: 58).

Hornby, Shakespeare sonrası tragedyalarında öne çıkan üç tören türünden söz eder; bunlar sahne- dışı tören, anti tören ve yarı törendir. Tüm bu örneklerde tören yoktur fakat yokluğu varlığının önemini ya da nasıl olması gerektiğine dair anlayışı ortaya çıkarır. “Yokluk” olarak tören her zaman bizimle beraber arka planda işleyen kültürel sistemlerin varlığına işaret eder aynı zamanda. İhlal edilmiş ya da kesintiye uğratılmış, arızalı tören kavramı (*broken ceremony*) trajik etkisiyle, tamamlanmış bir törenin temel özelliklerinin aslında nasıl olması gerektiğinin bilgisini verir. Bu türlerden tören dışı tören türüne bakarsak; örneğin Romantik dramda Goethe'nin *Faust*'ndaki cadılar bayramı sahnesi bunun örneğini oluşturur. Aynın parodisinin yapıldığı bu sahnede Marlow'un *Doktor Faustus* ve Shakespeare'in *Macbeth* oyunundaki cadıların büyüleri bu sahnenin kaynağını oluşturur, yazımında ironinin nüveleri bulunur. Kara ayin Romantik dönemde Rönesans döneminden daha yaygındır. Büchner'in *Woyzeck* oyununda bir çırağın barda sahte vaaz vermesinde yine Protestan ayinleri ile alay edilmesi, vaazın nefret içeriği, şarap yerine cin içilmesi ve haçın üzerine işeme önerisiyle anti tören özelliklerine örnektir (1986: 59).

Modern dönem yazarlarından Beckett'in oyun kişilerinin anlam arayışlarında icat edilen yarı törenler, absürd dönem oyunlarında tören ve ritüelin anlamını yitirmesine rağmen, karakterlerin ısrarla onları canlandırmaya çalışmaları acı sonuçlara yol açmakla birlikte, tören icat etme çabası geleneksel törenlerin artık bittiğini ve yenilerinin de anlamsızlaştığını anlamaya yarar. Modern tiyatrodaki örneğin Artaud'un 1930'lu yıllarda sahnede ritüel yaratma ve ritüelleşmiş bir tiyatro oluşturma çabası yüz yıl ortasında Peter Brook, Richard Schechner gibi yönetmenlerle uygulanmaya çalışılsa da bu tür "uydurma ya da ikinci el ritüeller" (1986: 62) seyirci üzerinde olumsuz etkiyi yaratır; kültürün içinden doğan geleneksel törenlerden değil de başka kültürlerin ritüelleri ile harmanlaştırıldığı için bu törenler izleyici tarafından kabul görmez, anlaşılır. İzleyicilerin anlam veremediği, yaşadığı kültürle bağlantısını kuramadığı törenler ya egzotik gösterilere dönüşür ya da tuhaf karşılanır. İzleyici üzerinde diğer etkisi ise bu yarı törenler "dünyanın anlamsız olduğu hissimizi aşmak yerine arttırır" (1986: 62). Oyun için de tören kullanımı yaşam hakkında alaycı ya da eleştirel bir amaçla yapılmaz. Daha çok parçası olunan toplumun dayandığı düşünsel argümanları yansıtmaya, onları ifade etmeye yarar. Tören istikrarı ifade etmenin yoludur. Sadece grubun bir aradalığını değil, bir değişimi odağına aldığı anda dahi, değişimin gerçekleştiği dünyanın kalıcılığına ve düzenin kendisine işaret etmek için anlam kazanır.

Bir oyunda bozulmuş ya da kesintiye uğratılmış bir tören kullanımı törenin kendisine değil törenin gereklerini yerine getirmenin yaratacağı istikrarsızlığa, işlerin nasıl ters gideceğine işaret eder. Yerine getirilmeyen törenleri Hornby trajediyle ilişkilendirir; trajedinin ise sadece hızlı bir değişim yaşayan toplumlarda bulunduğunu söyler. Belirli bir döneme ait bir trajedi, değişimin anlaşılması ve onunla baş edilmesi için bir araçtır. II. Richard oyununun bunun için iyi bir örnek olduğunu belirtir. Oyunun kralların ilahi haklarını savunması ve suikast, tahttan indirme gibi eylemlere karşı çıkması II. Richard'ın tahttan indirilişi ile gösterilir. Zayıf ve beceriksiz dahi olsa bir

kralın krallıkla ilgili ilahi haklarını tartışan oyun aynı zamanda değişen bir toplumda mutlak monarşinin sorunlarının nasıl çözülebileceğini de tartışır. Keza *II. Richard* oyununun yazılmasından elli yıl sonra I. Charles idam edildiğinde, bu oyunun hatırlanması manidardır. Hornby, oyunların gerçek yaşamda doğrudan bir şeye neden olmadığını ancak yaşanan çağın ideolojilerini araştırmak için önemli araçlar olabildiğini söyler. Monarşinin üzerine düşünmek, kanıksanmış düzenin incelenmesi, geleneksel düzenle ilgili tehlikelerin baş gösterebileceğinin işaretidir. Çünkü bir krala suikast düzenlemek olası bir şey iken, onu idam ettirmek yeni bir düşüncedir. Bir kral idam ettirilebilir mi sorusuyla farklı olasılıklar gündeme getirilir. İdam ettirilen kral fikri üzerine izleyicinin belirli koşullar altında bir kralın tahttan indirilip idam ettirebileceği olasılığı üzerine düşünebilmelerine yol açar (1986: 64).

Üçüncü meta-dramatik araç olan *rol içinde rolde* ise iç performansındaki karakterler dış performansta bireysellikleriyle görünür olduklarında rol içinde rol tekniğinden bahsedilebilir. *Bir Yaz Gecesi Rüyası* oyununda dış oyundaki hizmetçilerin ya da işçilerin kendileri olarak, iç oyunda ise Pyramus, Thisbe, duvar yada aslan rolünde görünmelerini örnek verir. Hornby, çeşitli nedenlerle bir oyunda oyun kişinin kendi karakterinden farklı olarak iç oyunda ana oyundaki benliğinden farklı bir benlikle görünmesinin rol içinde rolü oluşturduğundan bahseder. Rol içinde rol yapmak, dış karaktere iç karakter aracılığıyla olmak istediği kişi olma fırsatı verir. Aslında olmak istediği kişiliği yansıtan iç rol, ironik bir şekilde karakterin dış oyundaki “gerçek benliğinden” daha gerçek bir benlik sunumudur; “rolün karakterin gerçek benliğine günlük, ‘gerçek’ kişiliğinden daha yakın olduğu iması” (1986: 67) Hamlet’in sahte deliliğinde ya da Shakespeare’in erkek kılığına girip doğalarının erkeksi taraflarını ortaya koyan Portia, Voila gibi kadınlarında, Pirandello’nun kral rolünü oynayan V. Henry oyunundan hatırlanabilir. Bu türden rol içindeki roller yoluyla kurulan ikili düzen, iç rol sahte olmasına rağmen karakterlerle ilgili belirsizlik ya da şüphe oluşturur.

Karakter dış oyundaki benliğe mi sahiptir yoksa iç oyundaki benliği mi gerçektir sorusu cevap bulamaz, belirsiz kalır. Bu teknik seyirci deneyimi açısından meta-dramatik katmanı üçe katlayan bir etki doğurur. Bu etkinin nedeni dış oyundaki karakterin iç oyunda başka bir rol canlandırılmasına ek olarak, her iki karakterin bir oyuncu tarafından canlandırılmasıdır. “Tıpkı oyun içinde oyun kullanmanın varoluşsal soruları gündeme getirmesi gibi, rol içinde rol kullanmak da insan kimliğine ilişkin soruları gündeme getirir” (1986: 68).

‘Gerçek benlik’ ve ‘rol içindeki benlik’ tartışmaları benlik ve kimlik tartışmalarını doğurur. Benlik teorisyenlerine göre kimlik sürekli gelişen, değişen, yaşam boyu revize edilen bir süreçtir. Bebek zamanla benliğinin sınırlarını öğrenir ve benlik duygusu süreç içinde gelişir. Kimliğimiz farklı roller üstlendikçe kendimizi yeniden tanımladığımız bir sürecin sonucudur. Öğrenci, kadın, anne, işveren vs gibi roller kimlik krizini de aşmak için insanın kendini yeniden tanımlanmasını gerektiren süreçlerdir. Kimlik de benlik gibi öğrenilen, edinilen bir süreçtir. Freud insanda acıya neden olabilecek her şeyi egodan ayırarak, benlik yerine, saf bir haz egosu yaratma eğiliminin baskın olduğunu söyler. Cinsel baskılanmanın da ‘gerçeklik ilkesi’ gereğince arzuları sınırlandırmanın gerektiği bilinciyle işlediğini belirtir. Buna göre gerçekliğin hem haz hem de acının kaynağı olması, insanın sınırsız dürtülerini sınırlandırılarak yaşamını organize etmesi demektir. Kişilik geliştirilirken, sınırsız benlik duygusunun sınırlandırılması gerekir. Katı ve sınırlayıcı kimlik duygusu alkol ve uyuşturucu kullanıldığında çözülür, egonun sınırları genişler ve evrenle bir olma hissi yaşandığında gerçeklik ilkesi ihlal edilir. Kimliğin sınırlarını gevşetmek tehlikeli görülür. “Bilinçsiz bir şekilde kimliğin sınırlarını gevşemenin hayvani dürtülerimiz için tüm kısıtlamaları gevşetmeye yol açacağından, kontrol kaybına sınırsız karışıklığa ve sapkınlığa yol açacağından korkuyoruz” (1986: 69). Maskeli balolar, kostüm partileri, kılık değiştirme oyunları gibi farklı rollere bürünmek toplumların emniyet subaplarıdır.

“Rol içinde rol oynama, belirli rollerin olağan keşfinin ötesine geçen özel bir oyunculuk durumu yaratır; rolün kendisinin doğasını açığa çıkarır. Rol içinde rol yapmanın teatral etkinliği, bize tüm insan rollerinin göreceli olduğunu, kimliklerin doğuştan değil öğrenilmiş olduğunu hatırlatmasını sonucudur. Bilinçsizce rollerin, sınırların olmadığı, sadece tek olanla bir olmanın okyanus vari hissinin yaşandığı ‘sınırsız narsizmin’ çocuksu hali hatırlatılır.” (1986: 71)

Rol içinde rol oynamada, oyuncunun izleyicinin orijinal benliği ile bütünleşmesine, izleyicinin ‘rolsüzlüğünü’ geçici olarak yeniden keşfetmesine yardımcı olması için rolüyle oynamasıdır. Okyanusvari duygudan kasıt çocukluğa geri dönüş, kökenlerle karşılaşarak evrenle bütünleşmek demektir.

Hornby rol içinde rol oynamanın üç türünden bahseder: bunlar, gönüllü, gönülsüz ve alegorik rol içinde rol oynamadır. Gönüllü rol yapma, rol içinde rol yapmanın en belirgin türüdür. Bir karakterin bilinçli ve iradi olarak sıradan benliğinden bir amaca ulaşmak amacıyla uzaklaşması, farklı bir rol üstlenmesidir. Örneğin *Venedik Taciri* oyununda Portia’nın Venedik mahkemesine girmek, yargıçlık yapabilmek ve Antonio’nun hayatını kurtarmak amacıyla Balthasar rolüne girmesi örnek verilir. İbsen’in *Hayaletler* oyununda Engstrand’ın Papaz Flanders’i manipüle etmek amacıyla dindar rolü oynaması bir diğer örnektir. Bu türde farklı isim, cinsiyet ve geçmişle karakter sıradan benliğinden tamamıyla farklı bir benliğe bürünür. Diğer örnek ise *Othello*’da olduğu gibi Iago’nun Othello’yu manipüle ederken dürüstlük kisvesi altında girdiği farklı pozlardır. Bu her ki durumun seyirci üzerinde benzer etki yarattığını söyleyen Hornby, rol yapan bir oyuncunun karakteri farklı rollerde canlandırıldığını bilmenin meta-dramatik etki yarattığını belirtir.

İkinci tür olan *rol içinde istemsizce rol yapma*, karakterin iradesinin dışındaki nedenlerden kaynaklanan ya da karakterin içsel zayıflığına dayanan, yahut her ikisinin kombinasyonunun sonucunda ortaya çıkabildiği durumlarda söz konusudur. Bu türde izleyici daha az yabancılaşma hisseder, çünkü karakterin kim olduğu konusunda

emindir. Karaktere yüklenen sahte benliğin ona zorla kabul ettirilmesinde ya da kendi hatası sonucunda gerçekleşmesinde izleyici açısından affedilebilir bir yön vardır.

Alegorik rol oynama türü ise metinlerarası bir gönderme işlevi görür. “Alegorik rol oynama, oyunun durumu, eylemi ya da imgeleri bir karakteri iyi bilinen edebi ya da tarihi bir figürle ilişkilendirmeye çalıştığında ortaya çıkar” (1986: 75). Örneğin yine Shakespeare’in *Beğendiğiniz Gibi* oyununda Orlando ve Oliver Adındaki kardeşlerin aralarındaki nefret ve çatışmanın Habil ve Kabil’i araştırarak şekilde göndermeler içermesi örneğinde olduğu gibi. Buradaki örnekte rol oynama örtüktür. Açık alegorik rol oynamada ise oyun kişisi başka bir edebi metni ya da dinsel bir öğretiyi hatırlatacak şekilde bilinçli olarak rol yapar.

Modern tiyatroya gelindiğinde ana karakterlerin ‘gerçek benlikleri’ ile rol kimlikleri birbirine karışmış gibidir. İbsen’in *Peer Gynt* oyununda oynadığı roller neredeyse gerçek benliğini görünmez kılar. Strindberg’in *Rüya Oyunu*’nda ise karakterlerin dağılıp çoğaldığı ve birleştiği görülür. Dolayısıyla karakterin sahnedeki gerçekliği dağılır. “Bu nedenle, hangilerinin gerçek kişilikleri olduğunu hangilerinin gerçek kişilikleri olmadığını söylemek imkansızdır, çünkü hepsi görünmeyen bir hayalperestin hayalleri olabilir” (1986: 82). Modern tiyatrodaki kimlik konusunda ontolojik güvensizlik sergileyen karakterler bolca bulunur.

Bertolt Brecht’in *Sezuan’ın İyi İnsanı* oyununda bölünmüş karakterler, Shakespeare’in aksine gerçek bir kimliğe sahip değil gibidir. Bu oyunda Shen Te, bir erkek rolü olan Shui Ta olduğunda, eski benliğini tamamen kaybederek birbirinin tamamıyla zıt özellikleri olan iki farklı kimlik yaratır. Dolayısıyla Shen Te’in bir kimliği de yok gibidir. Modern tiyatrodaki dışsal nedenlerle rol yapan karaktere örnek olarak yine *Adam Adamdır* oyununda Galy Gay’in askerlerce bir savaş makinesi haline getirilmesi ya da Peter Handke’in *Kaspar* oyununda sahne dışından gelen komutlarla yönlendirilen

bir tatminkâr ve normal biri gibi davranması için dil yoluyla baskı altına alınan Kaspar figürü hatırlanabilir.

Oyundaki edebi ve gerçek yaşam referansları meta-dramatik araçlardan sayılan dördüncü biçimleme tekniği olarak, bir oyunda başka bir edebi metne gönderme yapıldığında, minyatür bir oyun başka bir edebi eserle ilişkilendirildiğinde gerçekleşir. Bunun için örnek olarak Hornby, Strindberg'in *Baba* oyunundan örnek verir. Doktor'un Kaptan'la konuşmasında İbsen'in *Hayaletler* oyununa gönderme yapması, Strindberg'in feminist karşıtı perspektifini desteklemek için kullanılırken yabancılaşma etkisi yaratır. Oyunda hem İbsen'in feminist duruşu, hem de Strindberg'in buna karşıt konumu hatırlatılıp bir oyun olarak Strindberg'in kurgusu olduğuna işaret edilir. Bir oyunda meta-dramatik etki yaratmak için bu edebi göndermelerin bilinçli yapılmasında etki yaratılmak isteniyorsa, atıfta bulunan eserin henüz toplum tarafından çok bilinen bir eser haline gelmemiş olması gerekir ki çarpıcı olabilsin. Alıntı, alegori, parodi ve adaptasyon gönderme yapma yollarıdır. Örneğin *Baba* oyununda yazar doğrudan oyundan alıntı yapmaz ama atıfta bulunur. Çehov'un oyunlarında alıntı çok sık görülür. Örneğin *Vanya Dayı* oyununda Vanya'nın Gogol'un *Müfettiş* oyununun açılış cümlelerini alıntılararak "müfettiş geliyor" demesinde olduğu gibi. Göndermeler tartışmalı eserlere yapıldığında büyük dramatik etki yaratırken, zaman geçtikçe eserlerin silikleşmesi ya da çok bilinir olması durumunda tiyatral/kültürel kompleksin parçası olarak orijinal yıkıcı güçlerini yitirirler. Aristophanes 'in *Kurbağalar* oyununda yaptığı gibi alıntılar edebi eleştiri biçiminde de kullanılabilir. Oyunda kimin daha iyi bir oyun yazarı olduğunu görmek için Sophokles ve Euripides'ten yapılan alıntılarla ikisinin kıyaslandığı gülünç ve sahte bir yarışma düzenlenir. Oyun bilinen ve gerçek yazarları konu edindiği için, yaşam ve edebi referans ikiliğini gösterir. *Martı* oyununda Çehov görünürde hakim sanat anlayışını temsil eden Trigorin'i eleştirirken aynı zamanda kendi yazım tarzının onunkine benzemesi dolayısıyla kendi eserini de eleştiriye açar. Bu

etkinin sonucu birbirine yansıyan aynaların sınırsız bir biçimde “hem iç hem dış dünyanın çoklu yansımalarını” yaratmasındaki etkiye benzetilir (1986: 91).

Rol oynama açısından alegori ile arketip bir karakterin hatırlatılmasında olduğu gibi burada da olayın, yeni ve tartışma yaratan bir oyunla ilgili alegorik bir bağlantı kurulması kastedilir. Örnek olarak Bernard Shaw’ın *Pygmalion* oyunun Külkedisi ya da Çirkin Ördek ilişkilendirmesi verilir. Bu türden ilişkilendirilmeler “genelleştirilmiş alegori” olarak sınıflandırılır. Oyunda Eliza adındaki kadın karakterin başta erkekler tarafından nesneleştirip, ideal kadın olması için eğitilmesi anlatılır. Zamanla Eliza, erkeklerin baskısına karşı isyan eder ve evi terk eder. Bir olgunlaşma arketipi olarak Külkedisi masalı ile ilişkisi bu türdendir. Aristofanes’in *Kurbağalar* oyunu Euripides’in şiirsel üslubunun parodisini yapan bir oyundur. Burada ya taklit ya da alayla ele alma önemlidir.

Uyarlama ise önemli olan uyarlaması yapılan oyunun çift görmeyi sağlayacak olması ve her iki oyunun izleyici tarafından kolay algılanabilir olmasıdır. Buna bir örnek ise *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* oyununun *Hamlet* oyunundan uyarlamasıdır. Oyunun etkisi seyircinin *Hamlet* oyununun ayrımında olmasına bağlıdır. Sahnede *Hamlet* oyunundan bilinen sahneler tekrar hatırlatılır ve bu çift görmeyi sağlayan meta-dramatik bir etki yaratır. Meta-dramatik etkisi izleyicinin oyunu bilmesi ve bu metnin (*Hamlet*'in) tartışmalı doğası nedeniyle oluşur.

Öz referans; oyunun doğrudan dikkatleri kendisine çevrilmesidir. Oyun içinde oyunun izleyiciye izlediklerimin bir oyun olduğunu hatırlatması dolaylı iken, burada doğrudan ve anında gerçekleşen hatırlatma söz konusudur. Bu oyun da ilişkiyi kökten değiştiren bir etki yaratır. Oyunun yarattığı yanılsama izleyicinin benliğini genişletirken öz referans izleyicinin özdeşleşmesini kırar. Peter Handke’in *Seyirciye Sövgü* bu türden yazımın çağdaş bir örneğidir. Oyunda dramatik geleneklere yönelik eleştiri ile birlikte; sahne, eleştirel bir yerden burjuva seyircisine tiyatronun anlamsız içeriğinin elitist

niteliğini gösterme amacı taşır. İzleyicinin tiyatro algısını "o kökten yeniden düzenleme etkisi" ve "oyunun dünyasına tepkilerinin arkasında yatan ve onları kontrol eden varsayımları bilinçli bir şekilde incelemeye zorlar"(1986: 117). Hornby' nin özetlenen kapsamlı araştırması hem yöntem olarak meta- dramatik araçların nasıl kullanıldığını hem de bunların alımlayıcıyla yarattığı etkiyi öne çıkarmasıyla konuya dair açıklık getirir.

Thomas G. Rosenmeyer *'Metatheater': An Essay on Overload* makalesinde metatiyatral tiyatroya dair geliştirilmiş, genel olarak meta-tiyatronun çok kapsamlı bir alanı kapsayan yazıma dahil edildiğini gösteren özellikleri meta-tiyatroya yüklenen aşırı anlamlar olarak görür ve bunun bir karmaşaya neden olduğunu söyler (Rosenmeyer, 2002: 93-94). Rosenmeyer, yukarıdaki özellikleri taşıyan neredeyse her oyunun metatiyatral olarak sınıflandırılmasını problemlili bulur. Çünkü Abel'in temel amacının aslında yaşamın yapıntılığı ile sahnenin gerçekliği arasında bir sorgulama yapmaya, tiyatronun da yaşam gibi kurmaca bir yaşantı üreterek kendi gerçekliğini oluşturduğu düşüncesine dikkat çekmeye çalıştığını söyler. Rosenmeyer, metatiyatreliliği bu iki fikir üzerinden tanımlamak ve oyunları da bu bağlamda incelemek, eleştirel bir perspektifle içinde yer alınan geleneğin içinden tiyatronun bütününe yönelik sorular üretmenin öncelikli olması gerektiğini ifade eder. Aksi halde metatiyatrallığın işlevinin eğlencelik veya salt biçimsellik boyutuyla kalabileceği ve eleştirellikten ziyade sahne ve seyir yeri arasındaki sınırları keskinleştirmeye neden olacak bir araç haline gelebileceği riskini hatırlatır. Rosenmeyer, geliştirilmiş bu özelliklerin dışında Abel'in takipçilerinin metatiyatral kavramının içeriğini daha spesifik hale getirmeye çalıştığından bahseder. Oyunlarda "zaten tiyatral olanın daha da 'teatrelleştirilmesi'" (2002: 93); oyun yapısının özelliklerine dikkatleri çekerek oyun kurma pratiğini göstermeye dayalı oyunların yazılması ve oyun içinde oyun yazımı; oyun yazarının otoritesinin sarsılması, eleştirilmesi ve karakterlerin oyun yazarı gibi davranma

eğiliminde olması; karakterlerin oyun kişileri olduklarının bilincinde olmaları ya da karakter ve rol ayrımının zayıflaması; daha önce yazılmış bir metinle ironik veya eleştirel bir ilişki kurulması; metnin sınırları dahilinde yazarın öz-düşünsel / öz-bilinçli yaklaşımına ağırlık verilmesi, dördüncü duvarın yıkılarak sahne ve izleyici arasındaki sınırın kaldırılması Abel'in takipçilerinin metatiyatral oyunlarla ilgili spesifik sınıflandırma çabasının ortak özellikleri olarak öne çıkar. Rosenmeyer'e göre bu özellikler eleştirelilik boyutuyla, tiyatronun ve yaşamın bütününe dair bir sorgulamaya yönelik olarak kullanıldıklarında meta-tiyatral işlevde değerlendirilebilir.

Fakat bazı araştırmacılar ise Rosenmeyer'in aksine metatiyatrallığı sınırlandırılmış bir amaç ve kurgusalığa yönelik eleştiri düzleminde yorumlamayı tercih etmez. Örneğin Zied Ben Amor'a göre *Bir Yaz Gecesi Rüyası* oyun içinde oyun tekniğiyle özgönderimsel özellikler taşır. Pyramus & Thisbe iç oyun olarak trajik bir aşkın parodisidir. İç oyun yoluyla özgönderimsellik belirginleşir. "Sanki teatral performans iki ayna arasında yer alan bir mekana dönüşür" (Ben Amor, 2023: 107). Dolayısıyla metatiyatrallık sadece bir form üzerinden okunursa bu türden bir yoruma ulaşmak mantıklı olabilir. Fakat eleştirelilik ve yaşam-gerçek arasındaki gerilimli etkileşimi sorgulamak temelli bir yorumla düşünüldüğünde Ben Amor'un tespiti tartışmaya açık hale gelir.

Tiyatroda özgönderimsellik yani kendi kendini referans gösterme, seyirciye yazarın metindeki varlığını, oyunun sahnelendiği salonu, atmosferin farkında olarak yazılıyor olduğunun gösterilmesi Brecht'in ironik yazım yöntemidir. Oyunlarını yazarken özgönderimsellik /öz farkındalık yoluyla oyunlarında yapısal bir ortaklık oluşturur (Güçbilmez, 2005: 119). Aristotelesçi tiyatrodaki oyun kişileri sözlerinin asıl muhatabı olan izleyici yokmuşçasına sahnedeki diğer oyun kişilerine sözlerini aktarırken aslında maskeleye yapar. Söz birinci anlamda sahne dünyasına aittir, fakat öte

anlamda aslında izleyiciyi ilgilendirir. Brecht'tin öz referanslı oyunları “izleyicinin o dünyayı yaratmaktaki rolünü kabul eden oyun dünyasına bir davettir” (Keshavarz, 2012: 139). İzleyicinin sahnenin diğer tarafında konumlandırılması ve sanki yokmuşçasına oyundaki gizli sırların ifşa edilmesi Aristotelesçi ironinin özelliğidir. Brecht tiyatrosunda ise oyuncular oynadıkları rollerin arkasındaki oyuncu kimliklerini gösterirken, sahneden seyir yerine “göz kırpar”. İzleyici Brecht tiyatrosunda oyunun tamamlayıcı unsurları arasında konumlandırılır. Rol yaptıklarını gösteren oyuncuların açık hedefi ve yönelimi temelde izleyicidir. Gösterilenin hem birincil anlam düzeyi hem de “sınıf çatışmasından beslenen ideolojik düzey” doğrudan izleyicinin politik görüşüne seslenir. Böylece Brecht tiyatrosunda ironik olanın politik olana dönüşümü gerçekleşir (Güçbilmez, 2005: 103). Rosenmeyer, Brecht'in oyuncusundan bu beklentisiyle Antik Yunan'dan Roma'ya uzanan gösterimlerdeki rolün dışına çıkması arasında ince bir farklılık olduğunu söyler. Buna göre Eski ve Yeni komedyalarda oyuncunun karakterin arkasından çıkarak oyunu kısa süreliğine kesintiye uğratmasını illüzyonu kırıcı bir etki olarak değerlendirmez ve bu kesintinin teatrallliği de azaltabileceğini de ekler. Bu kesinti tiyatronun yapısal unsurlarını hatırlatmakla birlikte temsilin gerçekliğini azaltmaz, aksine onu doğrulamaya bile yarar. Örneğin Antik Yunan korolarının işlevinin dramatik kurguyu bozmaktan öte onu canlandıran bir işlevi olduğunu söyler.

“Dolayısıyla bir Roma komedisinde oyuncular zaman zaman doğrudan seyirciye hitap etseler de veya diğer oyunculara yardım etmek ya da onları engellemek için entrikalar tasarlarken kendilerini şair olarak görseler ve onları bu şekilde düşündüren oyun yazarına rakip olsalar dahi, bu tür hareketlerin metatiyatral bir değeri yoktur.” (Rosenmeyer: 2002: 104)

Oyuncuların doğaçlama yapıyor görüldüğü yerlerde dahi bu dönem oyunlarında bu türden yazımlarda ipler sonuçta her zaman yazarın elindedir. “Oyunsu taşkınlıklar ya da komik tutarsızlıklar” (2002: 105) yaratmak amacıyla oyunu kesintiye uğratmanın

Brecht'in yaratmak istediği eleştirel mesafe yaratmadığını ve onunla benzeşmediğini, aksine oyunun dramatik akışına kapılmaya neden olduğunu söyler.

“Hayatın bir rüya olması” konusunda Abel, “Brecht'in bireysel duyguları aşırı değersizleştirilmesi göz önüne alındığında, hayat bir bakıma onun için rüya olmak zorundaydı” iddiasında bulunur. Bu iddiası bir kanı değeri taşıdığı ve Abel görüşünü güçlendirmede için iddiası biraz zayıf kalıyor diyebiliriz. Brecht'in oyunları ile hayatın rüya olduğu fikrini ima ettiğini söyler. Metinlerinde kesintili anlatımla seyircinin tepkisine müdahale etmek için yeni sahne tekniklerine başvurması trajedi yazmak gibi bir niyeti olmadığını işaretidir. Trajedinin yoğun bir gerçeklik duygusu yaratmak amacına karşın, Brecht izleyicisini sürekli gerçekliğe çağırır; çünkü trajedi ya da gerçekçi metinler yazma niyetinin olmadığını söyler.

Beckett de, tıpkı Brecht'te olduğu gibi anlamın izleyici tarafından tamamlanması ve ihtimaller alanı olarak oyun fikri dikkat çeker. Her zaman kendi doğasına işaret eden metinler yazmasıyla Beckett, Brecht'ten farklı olarak izleyicisini dönüştürmeye değil, yaşamın saçmalığına, rastlantısallığına, keyfiliğine ve tutarsızlıklarına benzer şekilde kurduğu tiyatrosunun eşlikçisi olmasını bekler. Teatral unsurlar Beckett'te kendine işaret ederek parçalı bir görünüm sergilerken, parçalar arasındaki eklemlenmelerle metin bütünlük gösterir. Teatral araçların hem kendilerine ve diğer araçlara, hem de “parçası oldukları ‘oluşuma’” ve metin yazarına dikkat çekerek (Güçbilmez, 2005: 121) parçalardan oluşan bir bütünlük içinde öne çıkarılmaları izleyicinin de kendini referans gösteren bu bütünlüğe bakışı talep edilerek kurulur. Oyuncuların bir sahnede olduklarını bilmelerine örnek olarak *Godot'yu Beklerken* oyununda Estragon' un izleyiciye hitaben konuşması ya da Vladimir'in tuvaletini yapmak için sahne dışına çıktığı zaman Estragon'un tiyatronun tuvaletine doğru onu yönlendirmesi örnek verilebilir. Meta-tiyatro fikri çok katmanlılığa dayanır. Beckett tiyatrosunda geleneksel/ yansıtmacı anlatının karakter, kronolojik ilerleyen olay örgüsü ve mekânsal anlam dizgeleri tersyüz

edilir. Mantıksal olarak kavranabilen ve anlamlarla donatılan temsilin yerini saçmalığın, anlamsızlığın ve iletişimsizliğin parçalanmışlığı alır. Aristotelesçi tiyatronun mantıklı anlam dizgelerinin yerine anlam arayışının saçmalığını vurgulayan, yabancılaştırıcı işlevde kullanılan dilin anlam üretiminden yoksunlaştırılması geçer.

Meta-tiyatroda yazarlar karakteri ve ve oyunların içeriğini maddi dünyanın gerçekliğinden gözlemledikleri verilerle biçimlendirmez. Malzemesini kendi hayal gücüyle kurguladığını, kurgusal bir dünyanın içinden üretilmiş yapıntı özelliklere dayandıklarını gösterme amacını taşır. Genellikle trajikomik oyunlar, kendilerinin yapıntı doğasının farkındalığıyla, bazen komik bazen trajik etkiler yaratmak için tiyatronun tiyatral araçlarının kullanıldığı matetiyatral yazıma yönelir. Beckett'te de trajik olanla komik olan yan yana getirilir, başlangıçta komedi gibi başlayan oyunlarının yönü trajik olana doğru değişir. Böylece izleyicinin görünüşte komik başlayan oyunların döngüsel ilerleyen trajik etkisinden uzak kalması zorlaşır. Abel için meta-tiyatro “ciddi bir acıyla birlikte sınırlandırılmış bir komikliği” gösterme aracıdır (Abel, 2003: 172).

“(…) meta-tiyatro kavramı Beckett'te oyunun komik yüzeyinin altına trajik bir alt anlam yerleştirmesini görmemizi sağlar. Beckett, karakterlerinin istemeden acılarla dolu bir dünyada sıkışmışken, onlarla sempati duyacak kadar masum olduklarını göstermek için oyunlarının durumlarını ustalıkla yönetmiştir.” (Keshavarz, 2012: 139)

Beckett, “izleyiciyi oyunun gerçek dünyası ile gerçekliğin oyun benzeri nitelikleri arasına yerleştirmeye çalışır” (Keshavarz, 2012: 141) ve bunun için de konvansiyonel tiyatronun dilin anlam üretici olması ve mimetik / kathartik etki yönelimli yanılsamacı sunumunun reddi üzerine kurulu anti- Aristotelyenci bir yerde konumlanır. Beckett izleyici ve oyun kişileri arasındaki sınırı ihlal ederek, teatrelliklerinin farkında olan oyun kişilerinin izleyiciyi de oyuna dahil ettikleri, onlara atıfta bulundukları anlar kurgular. Özbilinçli ya da öz-yönelimli oyunları genellikle “oyunun doğası hakkındaki oyunlara” dönüşür (Keshavarz, 2012: 141). Oyunlarında

tekrar ve döngüye dayalı, açık uçlu sonları, çözüme yönelik yazım stratejisini ihlal etmesi ve kesinliğe dayanmayan bitişleriyle geleneksel/aristotelyen tiyatronun bütünlüklü, kronolojik zamana bağlı metinlerinin karşıtı formdadır. Genelde oyunlarında tüm zamanlar içe içe geçer. Şimdi, geçmiş ve gelecek arasındaki zamandizisellik parçalanır ve tüm zamanlar şimdiki zamanda deneyimlenir. Buna ek olarak parodi kullanır fakat onu diğer yazarlardan şey “belirli bir dramatik eseri parodileştirmez, bunun yerine tiyatronun geleneksel kurallarını parodileştirir” (Keshavarz, 2012: 142).

Meta-tiyatro tekniklerini yoğun olarak kullanan yazarlardan biri olan Pirandello gerçeğin göreceli ve bilinmez olduğunu düşünür. Ona göre hakikat gizlidir. Toplumsal kimliği ile insanın çeşitli kalıp rollere sıkıştırıldığını imlediği masklar kullanarak, kişiliğin yapıntı yönünü ortaya koymak ister. Oyunlarında gerçekliğin yanılsama haline getirilmesi, yaşam-kurgu arasındaki ilişkiyi çelişik halde yorumlamasının göstergesidir. Örneğin *Altı Şahıs Yazarını Arıyor* oyunu tiyatronun yapısal araçları konu edilerek yaşam-oyun- kurmaca arasındaki iç içeliğin karmaşıklığı odağa alınır. Yanılsamacı tiyatronun reddedildiği bu modernist örnekte rol kişinin kendisiymiş gibi oynayan oyun kişileri yerine, oyuncunun oyuncu oluşunu temsil ettiği yabancılaştırıcı estetik kullanımı söz konusudur. Bu oyunda yazarını arayan altı oyun kişisine kıyasla onları oynayacak oyuncuların yapaylıkları gerçek olanın kurgusal olandan daha yapay olduğu fikrini öne çıkarır. Kurgusallığın gerçek olandan daha gerçek olduğu bir yapı kurularak kurgu-gerçek- yaşam ilişkisi sorgulattır.

Modern sonrasında anlatının parçalanması kurmaca ve gerçeklik ilişkisinin ters yüz edilmesinin araçlarından biridir. Bir tür yabancılaştırıcı efekt etkisi yaratan bu teknik, hafızanın temsilinde de işlevsel bir role sahiptir. Anlatı zamanı ile anlatılan zaman arasında bir farklılık vardır. Anlatı zamanında olanlar dar ve sıkıştırılmış olabilir. Ama anlatılan zaman daha geniş bir şimdiki zamana işaret eder.

“Her tür yazınsal metinde, anlatı zamanı ile anlatılan zamanın birbirinden ayrıştırıldığı ya da bu iki zamanın aynılaştırıldığı gözlemlenebilir. Herhangi bir metin öyküsünün başladığı andan bittiği ana kadar geçen zamana “anlatı zamanı”, ancak metnin bu zaman içinde taradığı-olasılıkla daha geniş- bir zamanı içeren ve geri dönüşlerle, anımsamalarla oluşturulan zamana da ‘anlatılan zaman’denmektedir. Bir yazınsal kahraman kentte birkaç saat süren yürüyüşüne, o kente ilişkin anıları, o kentte geçen bütün bir geçmişi eşlik ediyorsa, anlatı zamanı yürüyüşün başlayıp bittiği birkaç saatle sınırlanırken, ‘anlatılan zaman’ın kahramanın onlarca yılını içerdiği görülebilir.” (Güçbilmez, 2005: 152)

Oyun içinde anlatılan zamanın işlevi, izleyici/ okura oyunun kurgusal / teatral özelliğinin farkına vardırma amacı taşır. Geleneksel tiratta oyun kişinin duyguları ya da düşünceleri kontrol edilmiş, düzenlenmiş, biçimlendirilmiş bir düzenlemeyle aktarılırken bir süreliğine dış aksiyon dondurulur. Modern sonrası anlatım biçimleri, ‘öyküleştirme’ yoluyla oyun kişinin iç dünyasının anlaşılır hale getirilmesi tekniği olarak kullanılır. Böylece oyun kişinin anlatı yoluyla hikayelediğini hem kendisinden uzaklaştırması hem de oyunun dramatik yapısının genel çizgisini kırarak metne eklemlenen yeni bir araçla metnin parçalanması sağlanır. Göstermek yerine bir şeyi anlatmak şimdi yerine “anlatıya dönüştürülmüş bir geçmişe odaklanmayı” seçmek anlatının tirattan ayrılan yönleridir. Tiradın okur/izleyici için oyun kişisi hakkındaki eksik bilgileri tamamlama işlevine kıyasla anlatı dolaylı ya da kapalı olarak o ana kadar gösterilmemiş/ anlatılmamış olanı ifade etmeyi sağlar. Bu anlatı aracılığıyla oyun kişisine acı veren duygu ve düşünceler, dolaylı ya da üstü kapalı olsa da açığa çıkarılıp, onu rahatlatırken yaşantısını öyküleştirerek onunla arasına mesafe koymasını sağlar. Oyun kişinin yaşantısını öykülestirmesi iki dinleyici/ izleyici hedeflediğini gösterir. Öyküyü bilmeyen diğer oyun kişileri açısından kendini gizlemeye devam ederken, üstü kapalı olarak seyirciye kendini açar. İki ayrı dinleyici kitlesini hedeflemesi iki farklı anlam düzeyinin oluşması demektir. Oyun kişilerinin anlatının yüzey anlamıyla konumlandırılmasına karşıt, izleyici/okur anlatının dönüştürülmüş bir yaşantı olduğunu

kavrar. Yani anlatı derin anlamına ulaşır (Güçbilmez, 2005: 150). Anlatının bir yazma stratejisi olarak metnin parçalanmasına ve kesintiye uğratılmasına yönelik kurgusal bir unsur olarak geliştirilmesi modern sonrası kültürün ve ideolojinin yeni dünya algısına da işaret eder. Oyunun organik bütünlüğünü parçalamak, oyunun kesintiye uğrayarak farklı zamansal geçişlere de imkan tanımasını sağlarken, aynı zamanda bu kesinti modern sonrası dünyanın “zihinsel ve zamansal” parçalanmışlığına da uygundur (Güçbilmez, 2005: 151).

“Bir oyun kişinin, kendisinden, geçmişinden ya da geleceğinden söz etmesinin geleneksel tirattan farklılaşmış bir anlatı formuyla aktarılmasıyla, izleyici /okur hem izlediği / okuduğu oyunun fiziksel olarak içerdiği sürenin dışına taşıdığını, hem de metnin genel ‘gündelik’ zamandan farklılaştığını görmekte ve bu sayede de oyunun kurgusal/ teatral niteliğinin ayırdına varmaktadır. Oyun içindeki anlatı, metnin genel ve geleneksel akışını kesmekle kalmaz, hikâye edilen kişinin hikaye ettiklerinin metni anlamak açısından yaşamsal önem taşıdığı da ima edilir. İç anlatı kimi durumlarda oyunun genel anlamının kılavuzu olabileceği gibi, kimi durumlarda içinde bulunduğu dramatik anlatının, artık dramatik olmaktan kısmen uzaklaştırılmış parodisine dönüşür.” (Güçbilmez, 2005: 153)

3. BÖLÜM

3.1. Türk Tiyatrosunun Kurucu Hafızasının Halleri ve Bastırdığı Hayaletleri

Batılılaşma olgusunun, Türk tiyatrosunda kimlik sorunu yarattığı tartışılmalı bir meseledir. Batılılaşma hamlesi, doğrudan Osmanlı toplumun tarihsel süreçlerinin ve dinamiklerinin sonucunda gerçekleşen, ancak tepeden inmeci bir biçimde topluma dayatılan, imparatorluğun aceleci ve gecikmeci tavrının sonucu olan suni bir olgudur.

İmparatorluğun 18. yüzyıl sonları ve 19. yüzyıl başlarında Batılı devletlerin sanayi devrimi etkisindeki gelişimi karşısında askeri, idari, ekonomik ve hukuki alanlardaki gelişim hamlesi, kozmopolit Osmanlı nüfusunu bir arada tutacak merkezileşme ve modernleşme reformları kaybettiği gücünü yeniden kazanma çabasıdır. Avrupa'nın bürokraside, teknolojiye, bilimde, sanayide ve kentleşmede kazandığı güce ve modernliğe yetişme telaşı tüm Osmanlı tebaasını kapsayacak reformlarla sağlanmaya çalışılır. Orta sınıfın doğuşu, kentleşme, sanayileşme ve bunların sonucu olarak kolektif bağlarından özgürleşen birey olgusuna dayanan dönüşüm süreci, modern Batı'nın ve tiyatrosunun dayandığı temel dayanaklardır. Reformlarla geleneksel yaşamdan hızla modern Avrupa'nın birey merkezli dünyasına geçilmek istenmesi ve bununla bağlantılı olarak geleneksel tiyatronun tiyatro sayılmaması Türkiye tiyatrosunun kimlik krizinin de başladığı dönemin başlangıcıdır. “Öyle ki, Türk tiyatro yazının tarihi, temelde tiyatrodaki kimlik sorunu ve bu sorun üzerine gerçekleşen tartışmaların tarihidir demek yanlış olmayacaktır” (Pekman, 2002: 11) .

Sözlü tiyatro örnekleri olan köylü tiyatrosu ve özellikle 18. yüzyıldan itibaren Osmanlı kentlerinde ilgi toplamaya başlayan Karagöz, Meddah ve Ortaoyunu gibi geleneksel halk tiyatrosu türleri, Tuluat tiyatrosu dışında Batıdaki tiyatro türlerinden farklı olarak dönüşüm geçirmemiş ve ilgi uyandıracak düzeyde yazılı hale getirilmemiştir. Sözlü kültüre ve belleğe dayalı bu formların yazılı kültüre geçiş

yapabilecek ara zamanı bulamaması; istenmeyen bir geçmişin ahlaki, kültürel, zihinsel hatırlatıcıları olarak reddi mirasa maruz bırakılmaları Batılı formun gerisinde kalmalarına neden olmuştur. Dolayısıyla Batılı örnekler, yazılı öncü örnekleri olmayan bu türlerin yerine geçmeye başlamış, geleneksel türlerin yaşatılması mümkün olamamış, artık Batı etkisindeki yazımın gelenekleştiği bir döneme girilmiştir. Sonuç olarak, geleneksel tiyatro ile organik bağların kurulmamış olması, geleneğin özgün bir tiyatro dili arayışında temel olarak dikkate alınmaması, güncel Türk tiyatrosunda bellek ve kimlik krizinin kronikleşmesine zemin hazırlamıştır (Pekman, 2002).

Osmanlı kültürünü temsil eden çokdilli, çoketnili, çokdinli düşünce dünyasının yansıması olan halk tiyatrosu, inşa edilmek istenen modern toplumun önünde bir engel olarak görüldüğünden beri Türkiye tiyatrosu kimlik ve devamında bellek krizi içindedir. Tiyatroda gelenekten kastımız belirli biçimleme teknikleri değildir yalnızca; aynı zamanda içinden doğduğu toplumun kendini duygusal ve düşünsel olarak ifade etme, ortaya koyma yollarıdır. Gelenek zamanı ve dünyayı algılama, anlamlandırma biçimi olarak toplumun felsefi, dini, duygusal kaynaklarına işaret eder. Geleneğin devamı belleğin devamı demektir. Bellek sadece içeriklerinin nicel özellikleriyle tanımlanamaz; belli görme, algılama ve hissetme biçimlerine göre içerikler depolanır; bu içeriklerin duygusal etkisi hatırlamanın niteliğini belirler. Dolayısıyla hatırlamada, geçmişin içeriğine eşlik eden duygular ve duyular da hatırlanır. Geleneksel halk tiyatrosu yoluyla temsil edilen Osmanlı toplumunun belirli duygulanma, görme, algılama ve düşünme biçimleri, yani tarihi ve kültürel birikimi, bir diğer deyişle kolektif belleği ile öykündüğü Batılı modern toplumun kültürel ve tarihi birikimi arasındaki benzeşmezlik, Türk tiyatrosunda neredeyse yüz elli yıla yayılan kimlik ve bellek krizine sebep olmuştur. Aynı zamanda gayrimüslim sanatçıların Batılı formun yerleşmesindeki etkilerinin yok sayılması da bu krize dahildir. Osmanlı toplumundaki modern tiyatronun gelişim sürecinin ilk aşamalarındaki kültürel çoğulcu perspektifin baştan itibaren Türk

tiyatrosu tarihi arařtırmacıları tarafından yok sayılması, Tanzimatla bařlatılan Cumhuriyet'in kuruluřu ile devam ettirilen bakma, g rme, hissetme ve temsil etme rejiminin zımnı olarak onaylandıėının iřaretidir. 19. y zyıl ve 20. y zyılın bařında Osmanlı İmparatorluėu'ndaki  ok k lt rl  sanat ortamının g rmezden gelinmesi ve  rneėin arařtırmacıların Ermeni arařtırmacıların ilgili kaynaklarından sadece T rk  l k ideolojisiyle faydalanması, bug n Osmanlı'nın g rme, hissetme, anlama rejiminin hayaletinin tiyatroyu neden iřgal ettiėini de a ıklar. T rk tiyatro arařtırmacıları milliyet i bir tavırla Osmanlı'nın son d nemlerinin  okk lt rl  ortamını, belirli bir k lt r n g z yle inceleyerek indirgemeci bir yaklařım sergilemeye devam etmektedir. Fırat G ll  konuyla ilgili olarak Metin And, Refik Ahmet Sevengil gibi arařtırmacıların Ermenice eserleri 'kendi T rk tiyatrosu tasarımları i in' kullanırken, bu kaynakların T rk eye  evrilmesinde  aba sarf etmememiř olmalarını milliyet i refleksin etkisiyle a ıklar (G ll , 2008: 16). "(...) 'T rk Tiyatrosu' olarak adlandırdıėımız tiyatro ge miřimizin muhtevasının, ger ekte 'T rkiye'nin T rkleřtirilen  okk lt rl  tiyatral mirası'ndan bařka bir řey" olmamasını politik k lt r n tiyatrodaki tezah r  olarak yorumlar (2008: 9). Bug n de tiyatro arařtırmacılarının ya da antropologlarının  alıřmalarında devam ettirilen bu g rmeme, bilmeme, hissetmeme tavrının bellek k rleřmesini daha da derinleřtirdiėini s ylemek  ok da abartılı sayılmaz. Aydınların aceleci tavırla, kurumsal reformlarla bastırmaya, unutturmaya  alıřtıėı k kl  hafıza, hazmedemediėi modern d ř nce d nyasını ve deėerlerini bulduėu ilk fırsatta dıřına atmak isteyecektir.

Modernleřme s resince ara form olarak Tuluat tiyatrosunun denenmesi, Musahipzade Celal, İsmail hakkı Baltacıoėlu gibi tiyatro insanlarının  alıřmaları, 1960'lı yılların hareketli s reci, Ankara Deneme Sahnesi'nin sentez formlar  retme arayıřları  onemlidir; fakat  eřitli nedenlerle g  l  bir damar oluřturamadıklarını bug nden bakarak s ylemek m mk n.

3.1.1. Metinlerarası İlişkiler Bağlamında Türkiye Tiyatrosunun Bellek Köprülerine Bakış

Batı'nın, modern Avrupa'nın tarihsel, toplumsal dinamiklerinin etkisiyle geleneği revize etmesi ya da geleneği referans alarak ona karşı tiyatro yapması, tiyatronun doğumuna etki eden düşünsel kaynaklarla kurduğu organik ilişkinin tarihsel süreç içinde aldığı yolu gösterir. Batı tiyatro düşüncesi tematik ve biçimsel bağlantılarla, birbirleriyle konuşan metinler yoluyla değişim ve dönüşüm geçirir. Birlikte düşünen ve dönüşen yazım, Batı tiyatrosunun belleğini güçlendirme ve tazeleme yollarından biridir. Bu bağlamda metinlerarasılık bir bellek köprüsüdür. Örneğin kurmacalar arasındaki bellek köprüsünde Aiskhylos'un *Oresteia Üçlemesi*'nden yola çıkılıp Shakespeare'in *Hamlet* metnine varılabilir. *Hamlet* oyununun tohumu, uzun çağları kateden mitik bellekten kökleşip Antik tragedyalardan beslenmiş, dönemsel koşullarına göre anlam ve biçim değiştirerek Batı tiyatro tarihinin bilinen bir metni haline gelmiştir. Shakespeare, Aiskhylos'un *Üçlemesi*'ni değiştirerek *Hamlet* metninin içine gömer. Dolayısıyla metinlerarası bellek köprüsünü kurarken hikayenin içine arkaik unsurlar ekler. Aiskhylos'un *Üçlemesi*'nde Agamemnon, amcaoğlu Aigisthos ile Klytaimnestra arasındaki gizli ittifak sonucu Klytaimnestra tarafından öldürülür. *Hamlet* oyunu, metinlerarası hafızayı işlettiği için, amcanın baba tarafından öldürülmesinin dolaylı olarak üçlemedeki anne ile amcaoğlu arasındaki ilişkiye bir gönderme niteliği taşıdığı anlaşılır. Failer değişmiştir fakat bağlam benzerdir. Mitlerin Batı tiyatrosunun kolektif belleği olmaya devam ettiğine, yazarların dramatik hafızayı oluştururken birbirlerinden referans aldığına dair başka bir örnek olarak Batı'nın modern tiyatrosunun başlangıç dönemindeki bir yazar olan Çehov'un metinleri hatırlanabilir. Çehov'un pek çok yazar gibi bellek köprüsü aracılığıyla oyunlarının ana damarında mitleri hatırlattığı, kanonlaşmış ya da dönemindeki yazarlarla konuştuğu görülebilir. Mitlerle bağlantıyı doğrudan mitlere giderek değil,

Shakespeare üzerinden sürdürür. Metinlerinde Shakespeare'den alıntılar yapar, öyküsünün zeminini onun kişilerine, yarattığı durumlara ve benzer krizlere dayandırır. Bellek üzerinden temellenen Batı tiyatrosunda bu türden örnekler çoğaltılabilir.

Geçmişten günümüze kadar Batı tiyatrosunda kurmacalar arası bir belleğin korunup, zamanın ruhuna uygun dönüşümlerle köklerini sağlamlaştırdığı bilinen bir gerçektir. Beliz Güçbilmez'in tespit ettiği biçimde Batı tiyatrosunda geçmişte olan şeyin, sahnenin şimdisini hayaletvari bir biçimde istila etmesi kurgulama tekniği olarak devam ettirilirken, söylenceler döneme uygun içerik ile yaşatılır, kurmacalar arasındaki bellek aktarımı sürdürülür. İster Brechtyen ister Beckettyen olsun öyküyü yeniden inşa etmek ya da öyküyü sahne dışına itmek, hep kökü Antik tiyatroya dayanan gösterme ve anlatma pratiğine karşı, onu referans alarak biçim kazanır. Yani geleneğin reddi çabası dahi, bir geleneğin olduğu bilgisine ve o geleneğin refere ettiği yazım biçimlerine yöneliktir. Var olan yazım biçimi gerideki yazımı hatırlatır. Yani yeni temsil etme biçimi, ancak diğer temsil etme biçimlerini hafızasında taşıyarak yenilik iddiasında bulunabilir. Batı tiyatrosunda gelenekten kopuş, tarihsel avangardların manifestolarında yeni temsil biçimi arayışlarına dönüşürken, gelenek klasikleşen metinlerde varlığını sürdürür. Bugün postmodern ya da modern sonrası yazım ya da sahnelemeler geleneği şimdinin görme biçimlerine uyumlandırırken bir anlamda onu içerir, dönüştürmeye devam eder.

Yazarların, kendi dönemlerinin ya da kanonlaşmış yazarların metinlerini referans göstermesi, kendinden önceki yazımla biçimsel - içeriksel benzeşmeye ya da çatışmaya girmeye devam etmesi, Batı tiyatro düşüncesinin geleneği, dolayısıyla hafızasını dikkate aldığına dair bir kanıttır. Postmodern ya da modern sonrası dönemde metinlerarasılık (pastij, montaj gibi), anlatının parçalanması, doğrusal olmayan ve neden sonuç ilişkisinin parçalandığı anlatı gibi biçimleme teknikleri dramatik yazımdaki kırılma ve Aristotelyen dramın geçirdiği dönüşüm, geleneğe karşı gelişen ancak yine o

geleneği referans alan düşüncenin yansımalarıdır. Burada dikkate değer olan şey, belleğin çeşitli tarihsel kırılmalarla dönüşümünün ve aktarımının organik olmasıdır. Çünkü tartışmalar hep sanatın yaşamla kurduğu ilişkinin niteliği etrafında dönüp durur. Sanatın hayatla kurduğu ilişki, belleği tazeleme ya da belleği dönüştürme süreciyle paralel işler.

Batı'nın aksine yerli tiyatro yazarlarının metinlerarası referanslarla kendi aralarında metinlerarası bir bağlam oluşturmamaları olgusu, üzerinde düşünmeyi gerektiren bir konu olarak dikkat çekicidir. Yapısal referanslarla birbirini anıştırma Batılı formlarda yazılan metinlerde sık sık karşımıza çıkmasına rağmen, Türk tiyatrosunda böylesi karşılaştırma yapma imkanının neredeyse olanaksız olması ilgiyi cezbeden bir durumdur. Batılı modele öykünen Türk tiyatrosuna baktığımızda miras aktarımının doğrudan olmadığı, zaman ve mekan kurgusu ile dolaylı bir aktarımın gerçekleştirildiği söylenebilir. Beliz Güçbilmez, *Zaman / Zemin / Zuhûr: Gerçekçi Türk Tiyatrosunda Minyatür Kurgusu* başlıklı kitabında Batılı tiyatro formunun iki tür yazma formülüne dayandığını belirtir. İlki “geçmişte bir şey olur, gölgesi bugüne düşer” formülü; diğeri ise “bir gün bir şey olur ve olaylar gelişir” formülüdür. Güçbilmez, Türk tiyatrosunda kapalı biçimle yazılan metinlerde, sadece ikinci formüle dayalı, şimdi'ye bağlı bir an'ı genişleten ve zamanı bütünselliğinden koparan an dramaturgisine bağlı yönelimin dikkat çektiğini belirtir; bu durumun “gerekçesiz gelişim, geçmişsiz oyun kişileri, dünü olmayan, salt şimdiden mürekkep olay dizisi” ne dayalı belirgin bir yazım özelliği ile dramatik yazımın ana damarını beslediğini ifade eder (Güçbilmez, 2006: 19).

Güçbilmez, tedavülden kalkmış bir formun hayaleti olarak minyatürün etkisini, “Görme ve temsil biçimlerinin yarattığı zihniyetin değişimi, yüzeydeki politik söylemden daha tutucudur” düşüncesinden yola çıkarak inceler ve bu sanatın gösterme ve algılama biçiminin, dramatik yazımdaki genişletilmiş şimdiye bağlı zaman ve mekan tasavvurunda devam ettirildiği iddiasında bulunur. Türk tiyatrosunun Batılılaşırken,

“geçmişten getirdiği biçimleri” derinde korumasını minyatür sanatının dayandığı resmetme ilkelerinin dramatik yazımı etkilemesiyle ilişkilendirir (2006: 85). “Kendi gözünü anonimleştiren” nakkaşın perspektifsiz bakışının hakim olduğu, soyutlamaya dayalı bu sanatta resmedilen figürlerin zamansal veya mekânsal olarak birbirine bağlı olmamalarına, mantıksal bir ilişkisellik ile birbirlerini tamamlamamalarına rağmen varlıklarıyla “dünya temsili” sunabilmelerinin dramatik yazımın biçimleme teknikleriyle benzeştiğini söyler. Batı’nın perspektifli resminde, ressamının perspektifine göre değişen evrenin / nesnenin görünümü, Osmanlı’nın dünyanın minyatürleşmiş halini soyutlayan nakkaşının resminde nereden bakılırsa bakılsın değişmeyen dünyanın temsidir. “Dünya nasılsa öyledir, kimin baktığından, nereden bakıldığından bağımsız olarak vardır” (2006: 156). Minyatürde “yekpare geniş bir an’ı ‘temsil’ etmek”, karakter odaklı yazımın aksine genel olarak insanlığa dair söz söylemektir. Nakkaş genişliği temsil etmeye çalışır, ‘iç insanı’ resmetmeye ayıracak zamanı yoktur (2006: 158). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi* başlıklı kitabında Aslıhan Ünlü, İslam estetiğinin Osmanlı tiyatrosunun temsil rejimini devam etkilemesini şöyle özetler;

“İslam estetiğinde ‘güzel’ görünende içkin olan anlamdır, özdür. Sanatçının görevi güzeli oluşturmak değil, keşfetmektir. Çünkü güzel ister vücut’cuların tecelli, ister mevcut’cuların birlik anlayışıyla bakalım, alemde zaten mevcuttur. Aristotelesçi Batı estetiği dış dünyanın benzerini yaratarak olanı değil olması gerekeni ararken, İslam estetiği olanın içine gizlenmiş mükemmelliğin arayışındadır. Bu öze ancak, soyutlama yoluyla gidilebilir. Soyutlama, İslam sanatında stilizasyonun, şematizmin ve bunun getirdiği kısırlıktan kurtulmak için de çeşitlemenin gelişmesine yol açmıştır.” (Ünlü, 2006: 85)

Buna göre heterodoks İslamdaki karşıtların çatışmasına değil, birliğine dayalı tasavvuf düşüncesi; Allah, kader inancı ve akıl yoluyla kavranamayan dünya anlayışı; benlik duygusunun birey odaklı değil, ekonomik, etnik, dinsel cemaatlere dayalı kolektiviteye odaklı algısı İslam etkisindeki Osmanlı toplumunun Batı tiyatrosundan

farklılaşan bir mantıkla işleyen sahne kurulumuna sirayet eder. Çatışmaya girmeyen, eylemleri ile olayları yönlendirmeyen, psikolojik gelişimleriyle karakter özellikleri öne çıkmayan, toplumsal, etnik özellikleriyle öne çıkarılan kişilikler veya figürlerin abartılması ve kalıplaşmış tiplerin kullanılmasında stilizasyonun; duruma dayalı ve epizodik anlatım, tekrarlara dayalı yapı ise çeşitlemenin yansımasıdır (2006: 85). Ünlü, *Merkeze Dönmek: Türk Tiyatrosunda Zaman / Mekân Algısı* kitabında ise zamanı ve belleği odağına alan modernleşme sürecinde yazılan oyunların zaman algısında ve mekan kurgusunda döngüsel zamana bağlı toplumun değer anlayışını ve dünyayı algılama biçimini devam ettirdiğini söyler. Neden sonuç ilişkisine bağlı çizgisel zamanda geçmiş, şimdi ve gelecek bir akış halinde birbirini izler. Şimdi, çizgisel zamandaki an'dır ve geçmiş ile geleceği birbirine bağlar. Şimdiki zamanda an' ın geçmiş ve gelecekte kopması zamanın kökleşmemesi, kişinin zamanı algılayarak yönünü kaybetmesi, dünyayı algılayarak bağlantısız kalması demektir. Oysa döngüsel zamandaki an'da geçmiş ve gelecek korunur, bu an'larda 'oluş' devam eder (Ünlü, 2009: 40). Yazılı tiyatro ile birlikte, yani Tanzimat'la birlikte döngüsel zaman algısının yerini doğrusal zaman algısına bıraktığı bir kırılma yaşanır. Bu kırılmaya rağmen döngüsel zaman algısının dramatik yazında devamı ettiğini belirten Ünlü, *Şair Evlenmesi*'nin zaman algısındaki devamlılığı koruyan ilk metinlerden biri olduğunu belirtir. Neden sonuç ilişkisine göre belirli bir gelişim içinde; başı, sonu ve ortası arasında çizgisel bir ilerlemenin takip edildiği oyunda geleneksel kalıplar, epizodik yapı, tiplerle dayalı kişileştirmeler, şarkılı ve danslı anlatım, söyleşmeli tavır gibi geleneksel tiyatroya anlatım biçimlerinin korunduğu görülür. Özellikle zaman ve bellek ile hesaplaşan, kapalı biçimin neden sonuç ilişkilerine bağlı olarak yazılan metinler, çizgisel gelişime bağlı kalsalar da geleneksel formun sıçramalı zaman kurgusunu, söyleşmelere dayalı dilsel özelliklerini koruyarak, inandırıcı olma unsurlarını geri plana iten yapılarıyla döngüsel zamana bağlı toplumun değer anlayışını

devam ettirirler. Bu oyunlar, değerlerin sosyal ve siyasal sistemle uyuşmasının dolaylı ifadeleri olarak yorumlanır (Ünlü, 2009: 62).

Metinlerarasılığı bir bellek köprüsü olarak sabitlediğimizde, yerli yazarlar arasında düşünsel bir köprünün oluşturulmadığı söylenebilir. Dünyayı anlamlandırma ve görme, hissetme biçiminin dolaylı olarak ortaya konulmasının kolektif hafıza içeriklerinin açığa çıkmak için organik bir yol bulamadığını gösterir. Türkçe yazılmış bir metnin, Türkçe yazılmış başka bir metinle yapısal ya da söylemsel düzlemde karşılaşmaması, çatışmaması, karşı yazım gerçekleştirilmemesi gibi bir olgu ya bellek aktarımının önemsenmediği ya da halen Batıdan alınan formun tarihsel arka planındaki somut çelişkilerin, gelişmelerin ülkenin tarihsel, kültürel ve zihinsel, duygusal gerçekliği ile uyuşmadığı ile ilgili bir duruma işaret eder. Türk tiyatrosunun en önemli özelliği somut olarak yapısal ya da düşünsel bir damarın geliştirilmemesi, üzerinde tartışma yürütülecek temel bir bellek zemininin olmamasıdır. Bu da belleksizliğin getirdiği bir tıkanmayla ilişkilendirilebilir, bellek aktarımı bir yerde kesintiye uğramıştır.

Güçbilmez, nakkaşın kişisellikten arındırdığı resmetme ve gösterme biçiminin, Türk tiyatrosunda neden yeniden yazımın olmadığına dair soruya bir cevap niteliği taşıyabileceğini düşünür. Dünyayı minyatürleştirebildiği bir uzaklıktan ona bakarken nakkaşın anonimliğini koruyan, onun imzasının tartışma dışı bırakıldığı bir sanatta “yapıtın kendisinin de bu türden kişisellikleri dışarıda bırakması” yazar eksenli metinlerarasılık / kişilerarasılık ilişkisinin imkânsızlaşması demektir. Metinlerarasılık ilişkisi, okuyucu / izleyici tarafından tanınan, iyi bilinen metinlerle kurulan bir bağlantıdır. İzleyici / okuyucu açısından bu ilişkinin anlaşılabilmesi, orijinal metnin bilinmesine bağlıdır. Türk tiyatrosunda ise izleyici için klasikleşmiş denebilecek, iyi bilinen metin sayısının az olması, nakkaşın anonim kalması ve yapıtının anonimleşmesi olgusuna benzer bir durumun sonucudur. Buna göre, dramatik yazımda yazarın öne çıkmaması, yapıtın anonimleştirilmesi Türk tiyatrosunda yeniden yazımın olmamasının

sebepleridir. Anonim yazarlar ve anonim metinler aslında yeniden yazımın imkânsız oluşuna işaret eder (Güçbilmez, 2006: 177).

Batı'nın düşünme, hissetme, anlamlandırma biçimleriyle Doğulu bir toplumun anlama, anlamlandırma biçimleri arasındaki yarık sanatsal alımlama ve üretme biçimlerinde daha açık bir biçimde ortaya çıkar. Türk tiyatrosundaki bu yarık “başkalık” olarak tarif edilebilir. Batı etkisinde yazılan Türk tiyatrosu metinlerinde Batılı biçimlerde rastlanmayan bir “başkalık” dikkat çeker. Bu başkalık dünyayı anlamlandırma, onu kavrama biçimlerinin zaman, mekân, ve kişileştirmelerde açığa çıkan temsilinden doğan bir başkalık olarak ifade edebilir. Batılı ve Doğulu iki toplumun dramatik yazımı arasındaki görme, hissetme ve anlama biçimi arasındaki fark öykülemde, kişileştirmede, zaman ve mekan oluşumunda, çatışmayı kurmada net olarak tespit edilebilir. Dolayısıyla kendine ait dili korumak, kendine ait bir düşünce geliştirmek demekse Türk tiyatrosunda Tanzimat'ın sunduğu perspektifin -bugün de- yeterince kabul görmemiş olduğunu söylemek çok da abartılı sayılmaz.

Neredeyse her on yılda bir siyasi ya da sivil bir darbenin yaşandığı bir ülkede tiyatronun kendi hafızasını deşmesini, onarmasını beklemek gerçekçi bir beklenti olmayabilir. Çünkü darbeler toplumsal hafızalarda unutkanlıklara neden olabildiği gibi, sanatın hafıza oluşturuca yönüne de ket vurur. Dolayısıyla demokratik, barışçıl ve özgür bir atmosferin oluşmadığı bir yerde hakikatle yüzleşmenin imkanlarının oluşması da beklenemez. Sanatçıların, aydınların kendi tiyatro tarihleriyle yüzleşebilme imkanları toplumsal, politik ve kültürel koşullar tarafından desteklenmedikçe maalesef Türk tiyatrosunun bellek krizi sürmeye devam edecektir.

3.1.2. Osmanlı ve Türk Tiyatrosunda Türklük Sözleşmesi'nin Etkisi

Tiyatronun yaşadığı biçimsel, zihinsel dönüşümler ve tarihi kırılmalar toplumsal ve siyasal dönüşümlerden bağımsız değerlendirilemez; Türk tiyatrosu için de aynı şey geçerlidir. Türkçe yazılan tiyatroyu dönemlendirmek toplumsal ve siyasal

dönüşümlerden bağımsız yapılamaz. Dolayısıyla bellek yitimi ya da yeni bellek oluşturma hamlesinin ne türden süreçlerle paralel gerçekleştiğini ortaya koymak, Türk tiyatrosunun dil ve düşünce dünyasını, ona ait olmayan, eklektik bir formu sahiplenmesinin arkasındaki motivasyonunu anlamaya yardımcı olabilir. Elbette bu konu çok geniş bir çalışma konusudur ve çalışmamızın kapsamını aşar. Fakat son dönemde modernleşmeye çalışan Türk tiyatrosunun kurucu hafızasıyla hesaplaşan metinlerin giderek görünürleşmesi (*Küskün Yüreklerin Türküğü, Kuyu, Muhsin Bey'in Son Hamlet'i, Unutulan* vb.) konuyla ilgili tartışmaların göz ardı edilemeyeceğine işaret etmektedir. Bu nedenle kısaca da olsa konuya değinmek ihtiyacını duyuyoruz.

Metin And, dram tanımının eski Yunan dramına bakılarak yapılmasından referansla, “Türk tiyatrosu var mıdır?” sorusuna, Türklere ait bir dram anlayışı olmadığını fakat geleneksel tiyatroda “özgün bir tiyatro niteliği” bulunabileceğini söyleyerek cevaplar (And, 1970: 7). And’ın bahsini ettiği bu özgün tiyatro niteliği, Tanzimat sonrası darbe almıştır. Sonraki yıllarda bu darbenin etkisini arttıran artçı darbeler devam etmiş, toplumun ve kültürün homojenleştirilmesi nedeni ile gelenekle bağın kurulma imkanları hayli zorlaşmıştır.

Belleksizleşme, yeni bir bellek inşa etmede kesintiye uğrama ya da geleneği reddetmenin Türk tiyatrosunun daimi problemi olarak devam etmesinin politik nedenleri çeşitli düzlemlerde tartışılabilir. Barış Ünlü’nün kavramsallaştırması ile Türklük Sözleşmesi’nin yürürlüğe girmesi, Türk tiyatrosu tarihçileri ve sanatçılarının bu sözleşmeye uyumlanması, politik kültürün tiyatroya yansıyan boyutlarından biri olarak değerlendirilebilir. Türkleşme ya da Türkleştirilme serüvenini ele aldığı *Türklük Sözleşmesi* adlı kitabında Ünlü, zımni olarak Kurtuluş Savaşı sonrasında kurucu kadronun ulusu tek bir kimlik altında toplama projesini, İslami ve ümmetçi tonu silinen, laik ve Türklerden (ya da Türkleştirilenlerden) müteşekkil bir devlet oluşturma sürecini ele alır. Ünlü; belli duygulanma, görme, bilgilenme, tavır alma hali olarak ülke

nüfusunun büyük çoğunluğunda gözlemlenebilen, ideolojiler-üstü, sınıflar-üstü bir sözleşme olarak Türklük Sözleşmesi'nin zımni olarak kabul gören bir sözleşme olduğunu söyler. Belirli türden duygulanma, bilgilenme ya da belli görme, tavır alma biçiminin bireye özgü, onun benliğine ait olduğu yanılgısına rağmen, aslında bireylerin “etno-dinsel pozisyonları ile ilişki içinde oluştuğunu; dolayısıyla genel tarihsel toplumsal ve etno-dinsel yapının bir ürünü olduklarını” ve “Türklük halleri” olarak nitelendirdiği bu hallerin Türklerin büyük kesiminde “neredeyse otomatik” bir biçimde yaşandığı tespitini yapar (Ünlü, 2019: 13).

Sözleşme, gayrimüslim ve Türk olmayanlara karşı belirli görme, hissetme, bilgi edinme ve ilgilenme tavrı geliştirmeyi içerdiği gibi; görmeme, duymama, bilgilenmeme, duygulanmama, ilgilenmeme hallerini de içerir. Ünlü, Türklüğün negatif halleri olarak nitelediği bu hallerin sağladığı imtiyazlara ülkede yalnızca egemen olan grubun sahip olabileceğini belirtir. Negatif haller ile bireyin “güç hiyerarşisindeki etnik ve sınıfsal pozisyonu arasında yakın bir ilişkisellik” (2019: 17) olduğunu da ekler.

Ünlü, Osmanlı'nın son dönemlerinden modern Türkiye'nin inşasına ve günümüz Türkiye'sine gelinceye değin Osmanlılık, Müslümanlık ve Türklük olmak üzere üç farklı sözleşmenin dönem dönem uygulandığını, bu sözleşmeler arasından Türklük Sözleşmesi'nin yürürlükte kalmaya devam ettiğini belirtir. Ünlü'den referansla kısaca bu sözleşmelerin hangi dönemlerde uygulandığına baktığımızda, 19. yüzyılda Osmanlı Devleti'nin başlangıçta heterojen toplum yapısına uygun, eşitlik, özgürlük, laiklik, meclis, rıza, hak temelli ilke ve kurumlar yoluyla Osmanlılık Sözleşmesi'ni uygulamaya çalıştığı, fakat bu sözleşmenin çeşitli nedenlerle uygulanmadığı görülür. 1860'lı yıllarda Yeni Osmanlılar (Şinasi, Ziya Paşa, Ali Suavi, Namık Kemal gibi isimler) Tanzimat Fermanı'nın gayrimüslimlere sağladığı imtiyazları eleştiren “öfkeli Müslüman çoğunluğun sesi olma rolüyle” Müslümanların hakim millet olduğunu iddia ederek Batının modern, ilerlemeci ve özgürleştirici görüşlerini İslam'a dayalı meşruti

monarşi ile harmanlayıp modern bir İslam devleti talep ederler. Ancak bu görüş, gayrimüslim nüfusun sayıca çokluğu nedeniyle bir süre Osmanlılık fikriyle paralel gitmek zorunda kalır. Yani, Yeni Osmanlılar'ın siyasal İslamcılığı, Müslümanlık Sözleşmesi'nin temellerinin atılmasında etkilidir. 1913 yılında Yeni Osmanlılar'ın takipçileri İttihat ve Terakki iktidarı tamamıyla ele geçirir. Siyasal çoğulculuk yerini “militarist tek parti diktatörlüğü”ne bırakır; “Osmanlıcılığın yerini Türk- İslamcılık, liberal iktisadın yerini de Türk - Müslüman burjuvazi yaratmayı hedefleyen milli iktisat alacaktır” (2019: 123).

Kurtuluş Savaşı'ndan sonra, sözleşmenin kapsamı Müslüman ve Türk olanlarla sınırlandırılır. Bunun sebebi yeni kurucuların devleti ve toplumu bir arada tutmak için, Müslüman millet içindeki farklı etnik grupların etkisiz bırakılması gerektiği düşüncesidir. Böylece yeni devletin parçalanmasının ve dağılmasının önüne geçilecektir. Diğer sebep Mustafa Kemal'in dahil olduğu İttihat ve Terakki'nin ana kadrosunun 1906'dan sonra Türkçü bir kuşağın eline geçmesidir. Bütün bunlara ek olarak Mustafa Kemal'in modern Türkiye için radikal bir şekilde laik ve Batılılaşma taraftarı olmasıdır. Yani seküler bir ulusa geçmek için dini milletten de kopuş gerektiği düşüncesi öne çıkar. Türkçülük ideolojisi temel kriter olarak korunur.

Tanzimat döneminde Batılı formların Türk tiyatrosunun modelini oluşturması yönündeki arayışı, seçkin bir tiyatro anlayışı özelliği taşır. Dolayısıyla bu dönemle başlayan yazılı Türk tiyatrosu geleneği, “(...) bir yandan gelenekçi Doğulu halkın beğenisini reddederken, bir yandan halk sanatının evrilmesi, çağdaş bir forma dönüşmesi” ni olumsuz etkilemiştir (Pekman, 2002: 21). Türklük ve Müslümanlık sözleşmelerinin uygulanmaya başlanmasıyla geleneksel toplumun temsil ettiği hissetme, dünyayı algılama, tavır alma biçimlerinin göz ardı edilmesi ve dolayısıyla formun, dönemin ihtiyaçlarıyla uyumlandırılıp dönüştürülmemesi Türklük refleksiyle ilişkilendirilebilir. Geleneksel tiyatro ile mesafelenme, bu gelenekle ve onun temsil

ettiği varoluş biçimleriyle bağların koparılması demektir. Gelenek ve belleğin kültürel kodların aktarımında taşıyıcı iki kolon olduğunu hatırlarsak - belleğin kalıcılığı için geleneğin devamına, geleneğin taşınabilmesi ve korunabilmesi için de belleğin korunmasına ihtiyaç vardır- belleğin yok edilmesi, geleneğin de yok edilmesi demektir. Dolayısıyla Tanzimat aydınları için ilk iş yeni belleği temellendirecek anlatılar üretmek ve bu anlatıları yanılsamaya dayalı Batılı formda aktarmaya başlamaktır.

Elif Çongur, 1920-1939 tarihleri arasındaki Türkiye modernleşmesi sürecinde ulusal kimlik inşasının sanat politikasına etkisini araştırdığı kitabında Türklük Sözleşmesi'nin nasıl uygulandığına dair önemli bilgiler de sağlamış olur. Cumhuriyet'in kuruluş yılları ulusal kimliğin inşasında geçmişle bağların koparılması ve yeni bir geçmiş inşa etme sürecini destekleyici bir tavır içindedir. Yeni bir tarih yazımı ve geçmişle sürekliliğin koparılması, kurucu kadronun belleksizleştirici, bir diğer deyişle yeni bir bellek inşa etme projesinin adımlarından biridir. Kısa vadede tepeden inmeci bir tavırla kimlik oluşturma programının hayata geçirilmek istenmesi, uzun vadede Türk toplumunun “bellek yitirme hastalığından” mustarip hale gelmesine neden olur.

Ulusal kimlik inşa edilmesi sürecinde kurucu kadro kendi programı doğrultusunda Cumhuriyet'in erken dönemlerinden itibaren sanatın politik işlevlerini ön plana çıkararak, hem diğer sanatları hem de tiyatroyu ulusal kimliğin inşasında bir araç olarak kullanır. Ulusal kimliğin inşasında araçsallaşan tiyatro kuruluş ideolojisinin somutlaştırılmasında aktif rol üstlenir. Sanatın ve tiyatronun Batılı örneklerine göre geliştirilmesi için çeşitli kurumların açılması (Muhsin Ertuğrul'un Darülbeydi'nin başına getirilmesi, kurumun daha sonra Şehir Tiyatrosu adını alması, 1939 yılında Devlet Konservatuarı'nın Almanya'dan getirilen Carl Ebert'in katkılarıyla kurulması, 1941 yılında Tatbikat Sahnesi'nin kurulması ve böylece Devlet Tiyatroları'nın temelini atılması gibi) ulusal değerlerin, güncel siyasal düşüncelerin topluma yayılmasının yolunu açmak içindir (Çongur, 2017: 67). Tiyatro oyunları aracılığıyla

tarihten alıntılar yapılarak Türk ulusunun değerleri, amaçları, erdemleri halka aktarılırken; diğer taraftan modern atılımların övgüsü ve devrimlerin korunması gerektiği bilinci de yerleştirilmeye çalışılır. Sonuç olarak tiyatro sanatı, ulus bilincinin oluşturulması, devrimlerin ve modernleşme projesinin uygulanabilmesinin aracı haline getirilir.

Batılılaşma hareketinin Kurtuluş Savaşı sonrasındaki eğilimi uygarlaşmayı sadece askeri ve teknik alanda değil, modern kurumların arkasında yatan felsefi değerleri ve temellerin özümсенmesini dikkate almaktır. Dolayısıyla 1924 Anayasası'nın kabulüyle hukuk ve eğitim alanında (Tevhid-i Tedrisat Kanunu'nun kabulü, Hukuk Mektebi'nin açılması, 1932 yılında Halkevleri'nin açılması, 1933 tarihinde İstanbul Üniversitesi'nin kurulması gibi) yeniliklerle ulusal kimliğin ve modern ulus devletin oluşumunun temelleri atılır (Çongur, 2017: 66).Özellikle 1930'lu yıllar ve sonrası reformların kurumsallaştırılması ve sistematik olarak tabana aktarılması, toplumun modern ulus devletin arzuladığı yurttaş profiline göre dizayn edilmesinde Halkevleri'nin aktif kullanıldığı görülür.

“Kemalist söylem toplumdaki tüm kimlikleri tek bir modern-ulus devlet çatısı altında, vatandaşlık bağı ve Türklük bilinciyle biçimlendirme hedefini gerçekleştirmeye çalışırken, özellikle Halkevleri çatısı altında gelişen kültür ve sanat hareketlerinin tüm imkanlarından da oldukça faydalandığı görülür.” (Başbuğ, 2013: 17)

Kemalist öğretiler ve devrimlerin, Türk ulusunu çağdaş uygarlık düzeyinde konumlandırmasında, bilim ve sanata değer veren toplum imajı yaratılmasında geçmiş reddetmeye yönelik tutumu, günümüzde Türk tiyatrosunun geçmişiyle bağ kurmayı yeterince dikkate almamasının da nedeni sayılabilir. Bugün halen “Osmanlı kalıntısı” olduğu yargısının dolaylı bir refleks olsa da geleneksel tiyatroyu düşünürken harekete geçtiğini söylemek de mümkün. Yeterince ilgi görmeyen halk tiyatrosuyla bağ kurmanın, geleneksel formların bugüne nasıl taşınabileceğine dair kuramsal ve pratik

alandaki eylemsizliğin bilinçaltı düzlemde yatan nedeni, halk tiyatrosuna dair Tanzimat aydınlarının oluşturduğu hakim düşüncenin Cumhuriyet'in kurucu ideologları tarafından da kabul görüp Osmanlı geçmişini hatırlatan her unsurun Türkçülük ideolojisi ile yok sayılması ve tiyatronun bu topraklarda araçsalci politikalardan mustarip bir seyir izlemeye mahkum edilmesi olabilir.

“Kurtuluş ideolojisi yakın geçmişle kopardığı bağı yerine Orta Asya'da köken arama girişimini koyar. Başka bir ifadeyle, topluma ulusal kimlik yaratma yolundaki belirgin amaç, Osmanlı ile bağı koparıp Orta Asya'daki köklere uzanmak, derinliğine bir tarih bilinci yaratmaktır.” (Çongur, 2017: 101)

Çongur, uzak bir geçmişten referansla ulusal tarihi inşa etme çabasının, Osmanlı İmparatorluğu mirasının ve onun anıştırdığı İslami tonu reddetmek amacıyla, icat edilen yahut tepeden dayatılan bir gelenek oluşturma çabasına dayandığını belirtir. Türk ırkının en üstün ırk olduğu bilincini oluşturma çabası, Anadolu'daki medeniyetlerin çok öncesinde Türk kavimlerinin Anadolu'ya yerleştiği gibi tarih oluşturuca bir söylem üretimi Osmanlı ile temsil edilen değer, kültür, inanç dünyasından kopma ve o mirası reddetme hamlesidir. Yani belirli görme, duygulanma, tavır alma biçimlerine karşılık, modernliğin temsil ettiği duygulanma, tavır alma ve görme biçimlerinin empoze edilmesidir. Düşünce ve duygu dünyasını değiştirmek istedikleri toplumun belleğini yok etmek, yeni bellek içerikleri üretmekle dengelenmek istenir. Fakat toplumun temel ihtiyaç ve yöneliminden doğmayan ani değişimlerin - bugün yaşanan muhafazakarlık ve modernlik krizinde olduğu gibi- dönüşerek şimdiyi istila edeceğini Türkiye'de yaklaşık yüz elli yıldır süren siyasal kriz deneyimlerinden tahmin edebilir. Geleneksel halk tiyatrosu örneklerinin Osmanlı İmparatorluğu'ndaki cemaatlere ayrılmış olan tebaanın düşünme ve duygulanma rejimine uygun biçimler olmaları, o toplumun iç dinamiklerinden doğup gelişmeleri ile ilişkilidir. Dolayısıyla toplumun iç dinamiklerinden doğmayan Batılı tiyatro formun ve temsil ettiği dünya görüşünün, empoze edilmek istenen belirli hissetme ve düşünme biçimlerinin yer

edinmesini sağlamak ancak kendisinden önceki mirası hepten reddederek sağlanmak istenir. Kolektif hafızadan “silinmek” istenen şey belirli hissetme, görme, tavır alma ve anlamlandırma biçimleridir. Nüfusu homojenleştirme projesinin sahneye yansımaları olarak Kürt, Ermeni, Rum ya da Arap gibi etnik tiplerin artık sahnede görünmemesi ile ya da halk tiyatrosunun- örneğin Karagöz’ün çokkültürlü yapısının- organik temellerinin ortadan kaldırılmasıyla kendini gösterir.

Geleneksel tiyatro formlarının, toplumun dinamiklerinden, yaşayışından, kültür dünyasından doğan ve oradan beslenen formlar olduğunu düşünürsek, ortak dil ve düşünce oluşturunca fonksiyonlarının işlevini de hatırlamış oluruz. Dolayısıyla geleneksel tiyatro ne zaman ki Yeni Osmanlılar tarafından geçmişin arkaik ve modern olmayan kalıntıları olarak düşünce dünyasından dışlanır, o zaman yeni ve eski arasındaki köprüler inşa edilmeden imha edilmiş olur. Yeni Osmanlılar’ın Batılılaşma arzusu ile halk tiyatrosu hor görülüp tarihten silinmeye çalışılırken, aynı zamanda ortak kültür dünyasının heterojen yapısı da ortadan kaldırılır. Toplumsal varoluş koşulları yok edilen bir formun yaşamaya devam etmesi o formun yeşerdiği ve karşılık bulduğu topografyanın korunmasıyla mümkündür. Türk tiyatrosunun unutkanlıktan mustaripliği ve belleksizleşmeye başlaması, kanımızca o topografyaya ne olduğuna ilişkin önemli bilgilerin bastırılmasından kaynaklanır. Karagöz’ün müzelik bir forma dönüşmesinin ya da tiyatronun araçsallaştırılarak etnik, dinsel, dilsel unsurlardan arındırılmasının oluşturduğu düşünsel ve duygusal tekleşme 1960’ların görece özgür ortamında aşılmaya çalışılsa da, bugün halen etnik, dinsel, dilsel farklılıklarıyla Osmanlı tiyatrosunu icra eden ve biçimlendiren halkların Türkleşme serüveni sonrası yaşadıklarını yok sayma, bilmeme, ilgilenmeme halinin modern Türkiye’nin Türk tiyatrosunda devam eden bir haleti ruhiyedir. Türk tiyatrosunun gelenekle bağ kurması, geleneğin temsil ettiği dünya, uygulanım, yaşayış biçimleriyle ilişkilenecek demekse; geçmişi görmezlikten gelmek kendi modern olmayan -yani örneğin taşralı, eğitimsiz, çeşitli etnik-dinsel- dilsel

kimliklerle iç içe yaşayan, zamanı döngüsel algılayan, inançlarına bağlı- taraflarının ortaya saçılması ihtimalini bastırmak demek olduğu gibi, bir diğer yanıyla da bu geleneğin taşıyıcı unsurlarının nasıl ortadan kaldırıldığı ile ilgilenmemek, görmemek, onlarla duygudaşlık kurmamak ile de ilişkilidir. Kemalist ideolojinin kamusal işlevini ön plana çıkardığı tiyatronun estetik özelliklerinin geri planda tutulması bu konuda yapılacak tartışmaların cılız kalmasına, niteliksel olarak Batılı formların gölgesinde kalmasına neden olmuştur. Bir hafızasızlık ya da yeni bir bellek inşa etme motivasyonu ile modern ulusun yaratımında aracı kılınan tiyatronun Batılı formu model almasında dayatmacı bir süreç geçirmesi, kuşkusuz tiyatronun estetik araştırmalardan çok politik tartışmaların gölgesinde icra edilmesine neden olmuştur. Fakat bugün Osmanlı Devleti'nde kitleselleşmiş bir tiyatronun halkla kurduğu organik ilişkide aktif rol alan, toplumun farklı etnik, dilsel, dinsel unsurlarını temsil eden tiplerin ve tiplermeye dayalı modelin neredeyse ölmek üzere olması ve buna karşı uygulanmaya çalışılan Batılı modelde heterojen kimliklerin yok sayılması yine politik sebeplerin sonuçlarıdır ve tiyatroyu Türkleştirme serüveni ile bağlantılı yorumlanabilir. Dolayısıyla Türklüğün negatif halleri, aydınlar ve sanatçılar tarafından desteklendiği sürece Türk tiyatrosu onu işgal edecek hayaletlere teşnedir. Ya bu hayaletlerle hesaplaşılacak ve hakları teslim edilecek ya da bu hayaletler Türk tiyatrosunun kurucu hafızasındaki yarıktan biçimsel, duygusal ya da düşünsel ifade olanakları bularak sızmanın yolunu yaratacaktır. Geleneksel tiyatronun modern formla devam ettirilebilir bağ kurarak, gelenekselin modernin içinde yaşatılmasında kozmopolit yapının göz ardı edilip yapısal özelliklere ağırlık verilmesinde, yine sözleşmenin uygulamacılar ve araştırmacılar tarafından bilinçaltı düzeyde de olsa kabul görmesi olarak yorumlanabilir. Dolayısıyla Türk tiyatrosunun Türkiye tiyatrosu olma yani yerel özelliklerini Batılı formlarla sentezleyebilmesinin ilk adımı kanımızca kendi düşünce ve duygulanım, inanç modellerini ve deneyimlerini sahiplenmesi, geçmişiyile hesaplaşması, kendi Türkleşme

serüveni ile yüzleşebilmesinden geçer. Ünlü'nün belirttiği gibi “Türklük Sözleşmesi, asıl olarak yazılı olmayan kurallarla, kurumların yapılanmasıyla, fiili uygulamalarla, gündelik alışkanlıklarla, bilgilenmeme ve duygulanmama stratejileriyle çalışır ve bu işleyiş zaman zaman hiç de nazik değildir” (2019: 167). Dolayısıyla modernleştiren Türk tiyatrosu, arkaik unsurlar olarak gördüğü Osmanlı tiyatrosunun temsili hayaletleri ile yüzleşmediği, o toplumun belirli duygulanma, düşünme, algılama biçimlerini yok sayma stratejilerini açık etmediği sürece ve geçmişinin hesabını vermediği sürece modern ile gelenek arasında sıkışmaya devam edecektir.

3.2. Yıkıcı Kolektif Hafıza İçeriklerinin Metatiyatral Stratejilerle Temsili

Türkiye tiyatrosunun son dönem metin ve sahnelemelerine bakıldığında hafızaya ve geçmişe yönelik bir ilginin arttığı görülür. Kolektif bellekte yer edinen tarihsel olaylarla, toplumsal olarak yaralayıcı etki yaratan gerçek olaylarla dolaylı ya da doğrudan ilişkilenen metin / sahnelemeler, yapısal ve içeriksel olarak gerçekçilik etkisinde kalan Türk tiyatrosunun içinde bir dönüşüm damarının oluşmaya başladığına dair bir gösterge olarak yorumlanabilir. Bellek içeriklerini klasik dramaturjinin sınırlarıyla aktarmanın üstesinden gelmeyi sağlamaları ve belleğin yapısal özellikleriyle uyumlulukları nedeniyle meta-teatral stratejilerin bu metinlerde sık sık kullanıldığı görülür. Bellek içeriklerinin -özellikle nesnel gerçeklikle temsili düzeyde bağlantı kuran, acı veren ya da yaralayıcı olayları içeren- temsilde meta- teatral stratejiler, içeriğin düşünsel ve duygusal boyutuyla okuyucu / izleyiciyle sağlıklı bir etkileşim yaratılabilmesi ve okuyucunun / izleyicinin, izleme / okuma alışkanlıklarını kırabilmesi açısından etkili stratejilerdir ve alımlayıcıya farklı perspektif imkânları sunar.

Bu bölümde model oyun olarak seçtiğimiz *Kızıl Ötesi Aydınlik* oyunu yoluyla meta-teatral stratejilerin nasıl işlevselleştirildiğini detaylı inceleme fırsatı bulacağız. Oyunun model oyun olarak seçilmesinin nedenlerinden biri, Türkiye'nin yakın dönem siyasi hafızasında yer edinen travmatik olaylarla kurduğu dolaylı ilişki ve meta-teatral

stratejilerin büyük çoğunluğunun uygulandığı bir metin olmasıdır. Çalışmanın kapsamını aşmamak için geçmişî odağına alan ve kapalı biçimin anlatı tekniklerinden farklı olarak metateatral tekniklere başvuran *Kül Bellek*, *Beceriksizler* ve *Unutulan* metinlerine ise fikir oluşturulması bağlamında değineceğiz.

Oyunların seçiminde gerçek ve kurmaca ilişkisinin muğlaklaştığı; bellek ve geçmiş içeriğinin aktarımında nesnel gerçekliğin tutarsızlaştığı veya çarpıtıldığı; tiyatronun araçlarının metnin konusu edildiği; oyun oynama matematiğinin yapının temel unsuru haline geldiği; oyun içinde oyun, rol içinde rol, ironi ve anlatı içinde anlatı, metinlerarası ilişkiler gibi formların kullanıldığı; okuyucunun / izleyicinin konforlu konumunun istikrarsızlaştırıldığı metinler seçilmiştir.

3.2.1. *Kül Bellek* ve *Beceriksizler* Oyunlarında Anlatılamayanın Telafisi:

Anlatı İçinde Anlatı, Rol İçinde Rol

Kül Bellek oyunu bireysel belleğin kolektif bellekle bağlantılı olduğunu meta-tiyatro formuna dayalı yazım ile ortaya koyan metinlerden biridir. Beliz Güçbilmez'in yazdığı oyun, hafıza oyunları ile oyun içinde oyun, rol içinde rol, anlatı içinde anlatı teknikleri ile kolektif bellek içeriklerinin bireysel yaşam üzerindeki yıkıcı etkilerini odağına alır. Toplumsal kimlik ve benlik arasındaki ilişkinin kolektif bellekten bağımsız oluşturulmadığı fikrinden temellenen oyun, parçalılık ekonomisi ile işleyen dramaturgiye dayanır.

Yaşlı Kadın ve Genç Adam arasında geçen, belirli bir öykü vaad eden ancak o vaadin oyunun sonuna kadar ertelendiği yapısıyla oyun; yazarın okuyucu / izleyici ile oynadığı, oyun kişinin oyun kurucu ve bozucu olarak diğer oyun kişisiyle oynadığı oynusu bir tavrın hakim olduğu gerilimli bir atmosfer üzerine kuruludur. Okuyucuya / izleyiciye gösterilen ev içi dekor oyunun anlatı mekânıdır ve oyun zamanı gecedir. Yaşlı Kadın'ın saklambaç oynarcasına dışarıdaki birinden gizlenip karanlıkta onu gözlemlemesi ile oyun başlar. Dışarıdaki yabancı evin kapısını zorlayarak içeri girer ve

Yaşlı Kadın ona silahını doğrultur. Alımlayıcı için oyun kişileri arasında ne tür bir ilişki olduğu henüz netleşmemiş iken sahne atmosferi değişir. Yaşlı Kadın'ın kurmaca anlatıcı olarak rol değiştirdiği, on dokuz yaşlarında birinin aynı yaşlarda başka birini öldürmek üzereyken dış gözlemlerini aktardığı, edebi tonu belirgin konuşmasıyla bir mono-anlatı başlar. Sahnenin bir önceki durumuyla bağlantısız duran mono-anlatı daha sonra başka bağlamlarda ve içeriklerde yeniden metni kesintiye uğratarak oyunun teatrelleştirdiği anlar oluşturur.

Atmosfer tekrar değişir ve ana oyun düzlemine yeniden geçilir. Yaşlı Kadın'ın Genç Adam'a kim olduğunu sorduğu ve Genç Adam'ın orada olma nedenini “uydurduğu” hikâyelerle açıklamaya çalıştığı, bu hikâyelerin mono-anlatılarla kesintiye uğradığı, uydurma hikâyelere kadının da uydurma hikâyelerle cevap verdiği, fakat sonradan bu hikâyeleri bozduğu “hikâye kurma oyunları” oyunun kurgu içinde kurgu boyutunu oluşturur. İlk tanışma oyununda Genç Adam eve gizlice gelme sebebini açıklar. Yıllardır merak ettiği ve hiç tanımadığı Müyesser teyzesini görmek için gelmiştir. Müyesser teyze olarak Yaşlı Kadın tam da onun hayal ettiği gibi misafirine çay ve börek ikram etmeye hazırlanır. Genç Adam teyzesinin evde olmadığı bir saatte içeri girip ona not bırakmak ve daha sonra uğramak için gizlice eve girdiğini söyler. Ortak anılardan ve akrabalarından bahsedildiği bu kısa hikâye Yaşlı Kadın Genç Adam'a silahını tekrar doğrultup Müyesser olmadığını söyleyince bozulur. Kendini Bora olarak tanıtan Genç Adam'ı tanıımıyordur, bahsettiği yerlerde hiç yaşamamıştır. Müyesser olmadığını söyleyen Yaşlı Kadın, asıl adının Türkan olduğunu söyleyerek Genç Adam'a yeniden silahı doğrultup kim olduğunu ve neden evine gizlice girmeye çalıştığını sorar. Hikâye bu sefer üniversite hocası olduğunu söyleyen Türkan'ın düşünce ve duygu dünyasına göre oluşturulur. Üniversitedeki başarılı bir öğrencisinin sınıf arkadaşı olarak Genç Adam'la 70'li yılların sonlarında ülkedeki gerilimin üniversiteye yansıyan yüzünü konuşurlar. Araya giren ikinci mono-anlatı Genç Adam tarafından seslendirilir.

Başkasının başına gelen bir olayı anlatan ses, trajik bir olayı hatırlatır. Oğlu işkenceden öldürülen birinin delirip sonunda bir kapı eşiğinde donarak ölmesini anlatan anlatının kime ait olduğu belirsizdir. Seslendirilen kişinin nereden, ne zaman, kime karşı konuştuğu bilinmez. Fakat konuşmasının içeriğinde herkes kadar suçlu olduğunu söyler. Kazananı ve kaybedeni bir olan bir yenilgiden bahseder. Yaralayıcı hafıza içeriği metnin şimdisini istikrarsızlaştırır. Atmosfer tekrar değişir, uydurma hikâyeler anlatan oyuncuların aralarındaki ilişkilere göre rolleri canlandırmaları devam eder. Üniversite hocası Türkan ile öğrencisi, siyasi polisiye yazarı Sevda Kuzgun ve onu öldürmekle görevlendirilmiş kiralık katil, Vesile ve onun çocuklarının ölümüne sebep olduğu kaza sonrası kayıplara karışan şoför, oğlu kayıp Emel ve oğlunu arayan arkadaşı arasında geçen diyalogların mono-anlatılarla bölündüğü oyunun sonunda gerçek öykü ortaya çıkar. Emel, altı aydır kayıp oğlu Suat'ı arayan bir annedir. Genç Adam'ın Suat'ın arkadaşı olduğu, Emel'in sağlığı kötüleştiği için her akşam onu ziyarete geldiği, ilaçlarını verdiği anlaşılır. Kabukları tek tek açılan hafıza yaralarıyla asıl kimlikleri ortaya çıkmıştır. Bir kayıp hikâyesinin taraflarıdır. Kayıp onları da kaybolmaya sürüklemiştir.

Kimlik oyunlarının son evresinde, uydurulacak başka hikâye bulamadıklarında oyun kişilerinin gerçek kimliği açığa çıkmaya başlar. Maskeler Yaşlı Kadın' ın gerçek acısını bir süreliğine örtmüştür, fakat bütün maskeler atılınca geriye sadece kayıp sonrası yaşadığı keder kalır. Kendi kederli hikâyesine ulaşması için kolektif hafızanın onda trajik etki bırakan hikâyelerinden geçmesi gerekmiştir. Oyunda kolektif belleğin bireysel bellekler üzerindeki etkisi, oyun kişilerinin başka hikâyeleri kendi hikâyeleri gibi anlatmaları yoluyla açık edilir. Benliğe ulaşmak, kimliği oluşturucu başka hikâyelerin içinden geçerek mümkün olur. Bu durum oyun kişilerinin kendilerine ait olmayan hikâyelerde kaybolmalarının nedenini açıklar.

Kül Bellek oyunu, geçmişte yaşanan bütünlüğünden kopmuş deneyim parçalarının beklenmedik bir anda şimdiyi istilasına odaklanır. Benliğin her yıkımda yeni bir denemeyle kendini baştan var etme döngüsü, kollektif travmatik anıların toplumda yarattığı bellek yıkımı ile bağlantılıdır. Süreğen darbeler hatırlandıkça bellek yıkımı ya da yitimi ülkenin yabancısı olmadığı bir hale işaret eder. Kolektif hafızasının, bütünlüklü geçmiş ve gelecek kurgusunun parçalandığı, şimdinin yıkımlarla yeni baştan inşa edilmeye çalışıldığı bir belleğe sahip ülkenin, kendini onarmaya fırsat bulamadan yeni yıkımlarla dağılması geçmişin hayaletlerinin neredeyse her evde geziniyor olmasını anlaşılır kılar. Kolektif acılardan nasibini alan hayaletleri koruyan ve çoğaltan bir habitat, hesaplaşma gerçekleşmediği sürece yeni hayaletlerle kalabalıklaşmaya devam eder. Hayaletlerin ait olduğu zamana, yani geçmişe geri dönme koşulu oluşuncaya kadar şimdi döngüsel bir ağda kalmaya mahkûmdur. Hesaplaşılmamış her acı, başka acıları peşinden sürükler. Oyunda yıkımların hesaplaşılmamış döngüsünde devinen, kendini bu yıkımlardan sıyırmaya çalıştıkça yeni kimliklere, yeni hikâyelere açılan; fakat her an hayaletvari bir biçimde kıyımların sesini duyuran bir şimdide donakalan kişilerin kapana kısırılmış, parçalanmış benlikleri konu edinir.

Her iki oyun kişisi zamandaki yerlerini de kaybetmiştir. Hayatın normallliği seyrinde akan zamanla yorumlanır genellikle. Her olağan akış, zamanın süreğen bir ritimde akmasına işaret eder.

Geçmiş geridedir, gelecek bir adım yakındadır. Şimdi, geleceğin ve geçmişin buluşacağı dingin bir zaman köprüsüdür. Böylesi bir uyumlulukta, mekân zamanı bütünler. Mekânın şimdisi geçmişle uyumludur ve geçmişin mekânları şimdinin mekânını yerinden etmez. Geçmişin mekânları, geride kalan zamanlarla yokluktaki birliklerini sürdürür. Yokluktaki birlik aynı zamanda kimliğin ve belleğin temelidir. Geçmiş deneyimin mekânı ve zamanı, bir arada ve iç içe geçmiş bir bütün olarak kimliğin ve belleğin şimdisini destekler. Kimlik, geriye baktıkça bilinen o tamlıktan

gelir. Her şey zamanına ve yerine göre yaşanmış ve bitmiştir. Deneyimler çoğaldıkça benlik değişir, dönüşür. Olağan olan bu işleyiş, geride kalan zamanlar ve mekânlar şimdinin zamanı ve mekânını ihlal ettiğinde, yaşanmış olan kendini yıkıcı bir şekilde yeniden hatırlatmak istediğinde altüst olur. Geride kalması gereken zaman geride kalması gereken duygular arşivini sırtlanarak şimdinin içine sızar, onun tazeliğine kendi yıpranmışlığını sokuşturur. Kısa devre anları uzadıkça şimdinin anlamı yapıbozuma uğrar. Geçmişin döngüsü şimdiyi kaplar, gelecekle bağlantı kopar. ‘Bitimsiz bir geçmiş’ şimdinin yerini alır, hayat olağan akışından sıyrılır. Şimdi, geçmişin değişen hayaletlerinin işgal ettiği donuk bir zamana dönüşür. Yasın açtığı boşlukta kelimeler barınamaz. “Duygular ve anlamlar adlara büyük gelir. Bu nedenledir ki duygular üzerine ve özellikle de bir kaybın ardından hissedilenler üzerine konuşmak imkânsız gibi gelir” (Ceyran, 2021: 19). Metinde, oyun içinde oyunlar, rol değişimleri yoluyla farklı acılar, mücadeleler, kayıplarla hatırlatılarak kaybın acısı tekil olmaktan çıkarılır, kolektifleştirilir.

Bir şeyin kül olması için yanması gerekir. Onu alevlendirecek yakıcı ve yok edici kıvılcım güçlü olduğu ölçüde yanma ve yok olma hızı da o ölçüde hızlı gerçekleşir. Külleşmiş bir nesneden söz edildiğinde yangına söndürmek için ya çoktan geç kalınmıştır, ya da yangın o kadar güçlüdür ki yapılan müdahale yetersiz kalmıştır. Külleşmiş olan, geç kalınmışlığı ya da yetersiz müdahaleyi, güçsüz bir eylemi gösterir. Artık eski halinden başka bir şeye, kendisi olmadığı başka bir forma ve dokuya büründüğü gibi, aynı zamanda onu bütünleyen farklı parçalarının da birbirine benzediği bir hale işaret eder. Hangi renklerden, ne tür dokudan oluşmuş olursa olsun, yandıkça renkler, dokular birbirine benzer; geriye koyu bir grilik kalır. Külleşmiş olanın ilk halinden eser kalmaz. Yanmak her zaman acı verir. Hızlı, kontrolsüz ve beklenmedik etkisiyle yaralayıcıdır. Belleğin kül olması da geriye hatırlanacak şeyin sadece iz olarak ve koyu bir grilik olarak anımsanmasına işaret eder. Deneyimin külleşmesi, duygu

çeşitliliğinden, düşünce dokusundan eser kalmaması nedeniyle trajik etki yaratır. Geriye kalan büyük bir kaybın yalnızca izidir. Yıkıcı deneyimi yalnızca yaşayanlar değil, rüzgârın savurduğu kül parçalarının değdiği herkes o trajik deneyimden her kül parçacığı kadar payını alır. Dolayısıyla gri koyu iz, değdiği her tene yapışır ve o tenin parçası haline gelir. Küllenen deneyim deneyimi yaşayanlardan kopar, tenine değdiği herkesin olur. Deneyimin acısı ortaktır, yıkım herkese bir şekilde sirayet eder. Koyu gri renk, hayatın diğer renklerine kendi tonunu ekler, onları kendine benzetir. *Kül Bellek*, geçmişte kalan yıkımın herkesin hayatına sirayet etmesidir, bir nevi trajik ancak bireysel yaşanan bir deneyimin aslında kolektifle olan bağına dikkati vermeye bir çağrıdır.

“Kül Bellek, ürkütücü bir bellek oyunudur, kararsız kimlikler aracılığıyla bir ülkenin siyasi tarihinin insanlarda bıraktığı izler, sahneye küller gibi dökülür, hem uçucu, hem de yapışkan. Metin, kişisel belleği kolektif belleğin parçalarıyla, şimdinin mekânını ise geçmişin anımsayışlarıyla genişletir, bu genişleme bir istikrâra ya da hatırlanma yoluyla geçmişin bilgisini kurmaya yol açmaz, ‘belleksiz toplum’ apriori’sine yaslanarak anımsayıştaki bilinci yapısızlaştırır ve geçmişin kalıntılarını küle dönüştürür.” (Karacabey, 2008: 163)

Başka hayatlara ait deneyimlerin hatırlanması Karacabey’in deyimiyle yüzeydeki kimliklerde “infilak etkisi” yaratarak, hesaplaşılmamış geçmişin yapışkan izlerini sahne zamanına getirir; bu durum oyunun şimdisini belirsiz, herhangi zaman(lar)a açarak, sahne zamanını kısa devreye uğratar, ritmini bozar.

Türkiye’nin toplumsal ve siyasal hafızasında yer edinen farklı dönemlerin anıştırıldığı metinde spesifik bir tarihlendirme ile doğrudan belirli olaylara işaret edilmez. Kimin, ne zaman ve nerede anlattığı belirsiz olan anlatı parçaları, kurgusal anlatıcıların imge sesiyle sahnenin şimdisini kesintiye uğratarak kurgu içinde kurgu yoluyla verilir. Metin, mono-anlatılarda anıştırılan olayları bilen, hatırlayan veya duyan okuyucuyu / izleyiciyi gerektirdiği için alımlayanın kolektif hafızasına seslenir. Anlatı parçalarında 1972 idamları, 80 Darbesi’nin korku iklimi, faili meçhul cinayetler, siyasal baskının

tekinsiz atmosferinden kaçış öyküleri ve Madımak Oteli yangını gibi failleriyle henüz hesaplaşılmamış olan toplumsal bellek içeriklerinin bireysel hafızadaki yansımaları konu edinir. Olaylarla ilgili kesin göstergeler kullanılmaz, ancak çeşitli imgelerle, sözcüklerle, isimlerle mono-anlatıların bağlamları oluşturulur ve bireysel olarak bu olayların etkisinde kalan “kimliği belirsiz” insanların deneyimleri, bu insanların sesi olan anlatıcılar yoluyla aktarılır.

Anlatı formu, oyun kişinin oyunun genel dramatik yapısına “başka türden” (romandan) bir unsur sokarak metni parçalaması yoluyla bir yaşantıyı kendinden uzaklaştırması işlevine sahiptir. Anlatı yoluyla bir şeyi temsil etmek, oyuncunun gösteren değil de geçmişte olana odaklanarak onun hakkında konuşan birini oynaması, yaşayan şimdi’nin geçmişten bağımsız olmadığını aktarmak bakımından işlevseldir. Anlatı formunun oyunun şimdisini geçmişe yönelik bir zaman kipine doğru açmasını Beliz Güçbilmez “şimdi’yi geçmişleştirme çabası” olarak niteler (Güçbilmez, 2005: 150). Buradaki mono- anlatılar tiraddan farklıdır. Tirad; izleyici / okur için oyun kişinin bilinmeyenlerinin açılmasını, aydınlatmasını sağlar; anlatı ise oyunun o anına dek söylenmeyi, bilinmeyi üstü örtülü olarak ifade etme yoludur. Böylece anlatının birincil deneyimine sahip olan kişiye duygusal ve düşünsel olarak acı veren sorunlar ondan uzaklaştırılmış olur, acı verici deneyimin dolaylı olarak açığa çıkması sağlanır.

“Anlatıyı ironik bir araç olarak kullanan oyunlarda, oyun kişileri anlatının yüzeysel anlamıyla ilgilenirken, seyir yerindeki anlatının asıl hedefi olan izleyici, anlatıyı dönüştürmüş bir malzeme olduğunun bilinciyle, metnin tamamını anlamak, derin anlama ulaşmak için bir anahtar olarak kullanır.” (2005:154)

Buradaki mono-anlatılar da ise kapalı anlatıcılar yoluyla metin parçalanır. Anlatılar, başkalarına vekaleten konuşan, onların deneyimlerini aktaran oyuncu-anlatıcılar aracılığıyla verilir. Yani acı verici deneyim, deneyimi yaşayanlar tarafından aktarılmaz, deneyimi yaşayanlara vekaleten onların sesi olan oyuncu-anlatıcılar tarafından aktarılır. Ses yoluyla iletilen deneyim, bedenden kopuk olduğu için alımlayıcı

için uzaklaştırıcı etki yaratır. Yani hem anlatının, hem de vekaleten başkasının deneyiminin sesi olmanın yarattığı uzaklaşma katmanlaşan yabancılaştırıcı bir etki üretir. Oyundaki mono-anlatılar toplumsal hafızanın bireysel hafızadaki iz düşümleri gibi işletilir.

Belirli bir başlama noktası, gelişimi ve sonu olan kısa öyküler, belirli olay örgülerine dayalı epizodik bir yapı sergiler. Kısa öyküleri parçalayan mono-anlatılar ise metni kurgunun şimdiki zamanının sınırlı anlatı alanının paralelinde akan geçmişin çoğul anlatı alanlarına doğru açar. Şiirsel bir anlatı diliyle aktarılan mono anlatılar ve oyun kişileri arasında geçen kurmaca olduğu ifşa edilen hikâyeler, iki farklı katmanı olan oyunun kurgusallığını belirginleştirir. Alımlayanın okuduğu / izlediği metinle düşünsel zeminde buluşması, duygusal yükü ağır içeriklerin parçalı anlatımı ile böylelikle sağlanmış olur.

Oyunda rol değişimi yoluyla kimlik değişimi, kimliğin ve benliğin yapını niteliğini, inşa edici süreçlerle oluşturulduğunu fark etmeyi sağlar. Bu kırılma anı okuyucunun / izleyicinin, metinle / sahneyle kurduğu kurmaca anlaşmasını yeniden gözden geçirmesine neden olur. Kurmaca anlatılar doğaları gereği yapay anlatılardır; “hakikati söylüyor gibi yapar ya da hakikati bir kurmaca söylem evreninde söylediklerini öne sürerler” (Eco, 2024: 155). Kurmaca türlerinden biri olan oyuna izleyicinin / okuyucunun kurmaca anlaşması yani inançsızlığı askıya alma sözleşmesi gereğince inanmaya, oyunda sunulan gerçeği kabul etmeye hazır olması hali “uydurma hikâyelerle” bozulur. Kurgu olduğu açık edilen hikâyeler ile kurgu içindeki gerçekliğin yeniden kurgulanması Manfred Jahn’ın kavramsallaştırması ile metalepsise neden olur. “Metalepsis, gerçek ve kurgu arasındaki çizgiyi kasıtlı olarak belirsizleştirmek için anlatı düzeyleri arasındaki sınırın ihlal edildiği bir süreçtir.” (Jahn, 2020: 54) Buradaki ihlal oyun dışı nesnel gerçeklikle oyunun kurgusal gerçekliği arasında gerçekleştirilmez. Oyun içinde kurulan hikâyelerin yeniden bozulması, oyun kişinin rol gereği

gerçekleştirdiği ihlaldir. Kurgunun içinde kurguyla yaratılan bir durum söz konusudur. Dolayısıyla metin doğrudan okuyucunun / izleyicinin konumuna açık bir müdahalede bulunmaz. Alımlayanın bakışının gerekli olduğu bir yapı inşa ederek metnin anlam dünyasını kurmacalararası bir dünyayla sınırlar. Bu dünyanın anlamı, ancak onu anlamaya yönelen alımlayanın bakışıyla tamamlanabilir. Metnin / sahnelemenin okuyucu / izleyici olarak alımlayandan beklentisi, kurgusallığın nesnel gerçekliğine benzeşen yönleri üzerinden metinle / sahnelemeyle düşünsel ilişkiye girmeyi sağlamaktır.

Yazar, kurgu olduğu açık edilen hikâyeler ve süreğen bir şekilde kimlik oyunları yoluyla anlatıda söylem zamanın farklı olasılıklarla nasıl yeniden kurulabileceğini, dramatik anlatının versiyonlarının farklı şekillerde nasıl çeşitlendirilebileceğini, kimlik ve benliğin sabit olmayıp dönüştürülebileceğini göstermiş olur. *Bizi 'Biz' Yapan Hikâyeler* kitabında William L. Randall insanı hikâye anlatıcısı olarak niteler. Buna göre insan hem kendisinin hikâyesi ile hem başka hikâyelerle kuşatılmış olarak dünyayı görür, deneyimlerini bu hikâyeler aracılığıyla anlamlandırmaya çalışır ve sanki hayatını birilerine anlatıyormuşçasına yaşar. İnsanın kendisi ile ilgili anlattığı hikâyelerin olasılık duygusunu, seçim ve alternatifleri hatırlatması sahip olduğu hikâyelerin dışında, başka hikâyeler oluşturabileceğini fark edebilmesi demektir. Randall'a göre hikâyelerin varlığın bireysel boyutunu kolektif boyuta taşıyan yönü, bireysel hikâyelerin kolektif olanla, toplumsallık içinde üretiliyor olmasıyla bağlantılıdır. Kurmaca karakterlerin uydurma hikâyelerle kim olduklarına dair yeni hikâyeler anlatmaları, kurgu olarak kimliğin, benliğin ve sonuç olarak hayatın hikâye / kurgu niteliğini öne çıkarır. Yani bir yaratıcının yarattığı ile kurduğu ilişkiye benzer şekilde hayatın bir yaratı haline gelmesi, ayrı bir varlık haline gelerek istenildiği gibi biçimlendirilmesi, değiştirilmesi oyunda kimlik değiştiren oyun kişilerinin rol değişimleriyle verilir; hikâyeler çokluğunun

göstergesi olarak her hikâyeye uygun konuşma ve davranış biçimine uygun rol oynamalar yabancılaştırıcı etki doğurur.

Hikâyeye uygun rol oynama ve bu oyunu yeni bir hikâye uydurmaya kadar devam ettirme, aktör olarak rol kişinin inşa edilen rolü ‘oynadığını’ açık ettiği gibi, alımlayana da kendi yaşamında yere ve zaman göre çeşitli roller sergilediğini, yapıntı kişilikler seçtiğini ona yansıtmak demektir. Kimliğin ve benliğin inşa edilmesiyle ilgili şunları Jahn şunları söyler:

“Şuradan bir klişe, buradan bir slogan, şu ya da bu modelin kısmi taklidini, çevremizdeki insanlardan ödünç alınan ya da içinde bulunduğumuz kültürün esinlendiği düşünce ve davranış repertuarını ve güç, hakikat ve sevgiyle ilgili sorgulanmamış bir takım varsayımları alırız -ve sonra, çoğunlukla farkında olmadan, zaman içinde bir hayatı, dünyada var olmanın bir yolunu, bir özü yama yama oluştururuz.” (Jahn, 1999: 45)

Oyun bir taraftan klişelerden örülmüş kimliğin yapıntılığını, bir taraftan ise özgün kimliğinin ortaya çıkmasının imkânlarını tartışmaya açar. İnsanın kendini hem yapan hem de oluşturan bir tür olduğunu söyleyen Randall, yapımda yaratımın ve özgünlüğün, oluşumda hayalin ve kurgunun, gerçek olmayanın etkisinden bahseder. Benliği oluşturan kalıtsal miras, kültür, cinsiyet, coğrafya ve toplumsal- tarihsel zaman ve koşullar insanın benliğini oluşturan faktörlerdir. Bu faktörlerin belirleyici etkisine rağmen insanın özdeşünümseliği, benliğin kurucu unsurlarını dönüştürebilmesi potansiyeline sahip olduğunu gösterir. Benlik, doğuştan gelen kimlik oluşturu etmenlere rağmen bir yapıt gibi biçimlendirilebilir ve öz farkındalık yoluyla imajlardan, kanaatlerden, öğrenilmiş davranış ve düşünüş biçimlerinden farklı olarak özgünlüğünü koruyabilir.

Oyun kişilerinin yapıntı hikâyelerle yapıntı olduğu aşıkâr edilen rollere uygun davranması ve konuşması, yani hikâyeye uygun rol oynaması, oyun içinde oyun yoluyla oyunun kurucu unsuru haline getirilmesi aynı zamanda tiyatrun kurucu unsurlarının

da konu edinmesi demektir. Alımlayıcı böylece kendi gerçekliğini, nesnel dünyayı bir metin gibi okumaya başlar. Bir diğer deyişle bütün gerçeklik ‘yazınsal bir metne’ dönüşür (Randall,199 :118).

Rollerin ve hikâyelerin sürekli değiştiği oyunda, oyun kişilerinin belirli bir rolde ve hikâyede sabitlenmemesi, oyun oynama eğilimindeki oyuncunun oyunun gidişatına, ihtiyaçlarına göre konumunu, eylemlerini, kararlarını değiştirmesine benzer. Oyun oynama ya da oyunu bozma eylemi, yapıntı olduğu artık aşikar olan kişiliklere yön veren temel unsurdur. Oyunun kuralları değiştikçe, roller ve hikâyeler de değişir. Oyun kurma ve oynamanın metnin yapısal unsuru haline gelmesi, travmatik anlatıların aktarımının duygusal yükü ağır içeriklerinin hafifletilmesinde işlevseldir. Rolün insanın doğası haline gelmesine dikkat çeken Robert Ezro Park, “kişi” (*person*) sözcüğünün ilk anlamının maske olmasının tesadüf olmadığını, insanların belli rolleri oynadıkları gerçeğinin bir göstergesi olduğunu söyler. “Biz birbirimizi roller içinde tanırız; bu rollerde kendimizi tanırız” (Aktaran Goffman, 2016: 31). Maskeye uygun davranmak, kendimiz hakkında bir anlayış oluşturmak ve role uyumlanmak maskeyi hakiki benliğe dönüştüren rolün performe edilmesindeki istikrara bağlıdır. Rol, görünüşün ardındaki gerçekleri gizler. Role uygun tutum ve performans sergilemek, rolün ikna ediciliğinin arkasındaki zorlukları, aşağılamaları, mücadeleleri, güçlükleri gizleyerek maskeyi inandırıcı hale getirir. Ancak maskenin düşmesi, görünüşün ardındaki zorlukların, güçlüklerin de açığa çıkması demektir. Kimliğin parçalanmasını travmatik anların şimdiyi parçalaması ile aktaran yazar, böylece metnin şimdisindeki zamanın duygusal olarak yıkıcı olabilen anı monologlarla, mono-anlatılarla yarılmaları ile yaralanan bilincin parçalılığından bütünlüklü bir benlik inşa edilemeyeceğine işaret eder. Kimliğin temsili olan rolün parçalanması, yeniden kurulması ve çoğullaşması ile hem rollerden inşa edilen kimliğin yapıntılığı, hem de travmatik anların zamanı parçalaması ve dolayısıyla bütünlüklü anlatıların imkânsızlaşmasına dikkat çekilmek istenir. Oyun

kişilerinin kim olduklarına dair oyunun başındaki belirsizlik, mono- anlatılar yoluyla belirginleşen kolektif hafızanın yıkıcı olaylarının bireysel hafızayı ve kimliği oluşturuca etkisinin yansımasıdır. Anlatı zamanına sirayet eden mono anlatılar, maskenin / rolün / kimliğin / benliğin toplumsal zamanın istikrârlı akışına bağımlı olduğunu anlamaya yarar.

Doğrusal ve bütünlük vaad eden anlatıyı parçalayan, bütünden kopuk anı monologlar yoluyla geçmişin hesaplaşmadan bırakılan anıları sahnenin şimdisini parçalar; bu durum hem anlatılan / temsil edilen hikâyelerin istikrârsızlaşmasına, hem de anlam oluşturma ihtimallerini kaybetmelerine neden olur. Oyun oynama, rol değiştirme, hikâye kurma / oluşturma / bozma gibi kurmacanın araçlarının oyunun konusu olması metnin teatralliliğinin ve yabancılaştırıcı etkisinin yaratımına katkı sağlar. Mimetik mekânın, rol ve hikaye değiştirme oyunları ile katmanlaştırılıp anlamının sürekli istikrârsızlaşması, herhangi mekânlarla çoğullaşması ve değişmesi; metnin oyunsu atmosferiyle ve oyunlarla yeni anlam katmanlarının açılması siyasal tarihin yakın dönem hafızasında yer alan travmatik olayların yarattığı trajik etkiyi hafifleterek, seyircinin / okuyucunun duygusal olarak korunmasına ve sahneyle düşünsel bağ kurmasına olanak doğurur. Kapalı ve tek mekânda geçen oyun, hikâye edilen zamanlar ve mekânlar ile sahnenin şimdisi'nde “uydurulan” roller ve mono-anlatılar arasında gidiş gelişleri ile zamanlararası, mekânlararası, kimliklerarası çoğullaşmaya fırsat verir. Hatırlanan, kurgulanan, anlatılan mekânlar ile bunlardan türeyen zamanlar, mimetik mekânın ve zamanın genişlemesine, katmanlaşmasına, çoğullaşmasına olanak yaratır.

Oyunsuluk, sahneyle kurulan yaratıcı ve dinamik etkileşimin gücünü artırırken, oyun oynamanın / kurmanın temel dinamiklerinden olan oyun yaratma, dağıtma, yeniden yaratma, bozup bırakma gibi unsurlar metnin şaşırtıcı etkisini, ikna ediciliğini güçlendirir. Oyun oynama motifi inandırıcı başlayan hikâyelerin kurulumunda ve bu hikâyelerin “uydurma” hikâyelere dönüşümünde işlevselleşir. Hikâyelere uyarlanan rol

kişiliklerinin parçalanması ve yeni hikâyelerle baştan inşa edilmesi, bu yapıntı hikâye ve rollerin arasına sızan, zamanı, mekânı ve anlatıyı bozan anı parçacıklarıyla desteklenir. İkna edici bir başlangıç fikriyle başlayan metin epizodik, sonsuz çeşitlemeleri ile sürdürülebilir ucu açık bir finalle biter. Metnin anlatısı ve yapısı kendini sonsuzca benzer çeşitlemeler içinde tekrarlayabilecek fragtal bir yapıyla inşa edildiği için trajik anlatıların çeşitli versiyonlarının ifade olanakları bakımından kullanışlı bir matematik sağlar. Yeri ve zamanı kesin olmayan anıların, kurgu olduğunun altının çizildiği metnin içine yedirilmiş olması, nesnel gerçekliğe yaklaşan fakat kesinlik iddiası taşımayan içeriklerinin duygusal olarak yıkıcı olmasını engeller. Anı anlatıların “edebi” tonu ve dili, kurgusalılığı belirgin oyunun edebi / kurmaca bir dünyanın gerçekliğine ait “parçalar” olarak yorumlanması demektir. Oynanan kimlik oyunlarını parçalayan monologlar, toplumsal belleğin içeriklerine işaret ederek şimdiyi parçalar; “sahnenin şimdisine iliştirilmiş kimlik oyununu” (Karacabey,2008:159) kesintiye uğratan monologlar, geçmişte kalan, kimliği belirsiz, isimsiz tanıkların ve faillerin ses imge yoluyla sahneye getirir.

Görüldüğü üzere metatiyatrallık kurmaca bir dünyadan olduğunu açık etme stratejileri sunarken bir yönüyle de derin duyguların, yaralayıcı deneyimlerin ortaya konulabileceği yazım olanakları sağlar. Siyasal hafızada konuşulması yasaklanmış, yası tutulması ertelenmiş, hesabı görülmemiş olayların aktarımında aktarılamayana ikame etmek bağlamında oldukça işlevseldir. Ayrıca alımlayıcı açısından duyguların patetik bir noktaya geçmesinin önüne geçerek, eleştirel düşünmenin imkânlarını doğurur.

Unutamama acısını dile getiren *Kül Bellek* oyununda bireysel görünen acıların bir yönüyle kolektif olduğu görülür. Bir başka oyuna, *Beceriksizler* (Cuma Boynukara) oyununa bakıldığında ise hatırlamaktan kaçış temasının öne çıktığı fark edilir. Bu kez unutmakla hatırlamak arasındaki bir sınırdan duran, farklı zamanlarda teşebbüs ettikleri

başarısız intihar girişimleri sonrasında kıyıda karşılaşan iki isimsiz kişinin kimliklerini, benliklerini, amaçlarını unutma çabaları odaktadır. Yaşadıkları dünyanın baskıcı, şiddete dayalı yıkıcı gerçekliğinden kurtulmak amacıyla intihar etme planları işe yaramamış, köprüden atlamalarına rağmen hayatta kalmışlardır. Onlar için hatırlamak yaşamın her türlü duygu ve düşünce arşivinin açılması demek olduğu için, düşünmemeye ve yaşama dair her şeyi reddetmeye yönelik bir tavırda sabitlenmeye çalışırlar. Ölmek istemişlerdir, çünkü yaşadıkları dünya baskının, şiddetin ve ölümün kol gezdiği tekinsiz bir dünyadır. Bu dünyada daha iyi yaşam için mücadele etmekten yorulmuş, ölmeyi kaçış yolu olarak seçmişlerdir. Amaçsız bir hayat, kaçtıkları yaşama dair her türlü anlamlı eylem, düşünce ve duygudan yalıtık yeni bir yoklukta var olmaya, ölmeye tekrar cesaret edecekleri ana kadar birbirlerine tutunmaya çalışırlar.

Oyun, dış mekânda deniz kenarındaki bir barakada geçer. Ölüm, unutmak istedikleri dünyevi düşüncelerden kurtulmanın tek yoludur. O nedenle ya ölüm hakkında konuşurlar ya da ölmeyi beceremedikleri için kendilerine kızarlar. Oyun, 1.Kişi'nin intihara teşebbüs ettiği günü 2.Kişi'ye hatırlatmasıyla başlar. Düşünmemek için neden kıyıda olduklarını birbirlerine hatırlatmak isterler.

Anlamlı her türlü düşünce onları ölüm fikrine götürür. Unutmaya koşullandırılmış bilinçleri ile her gün yeni bir isimle, yeni bir kimlikle bir önceki zamanın hatırlatıcı göstergelerinden uzaklaşmaya çalışırlar. Unutma çabası varoluşlarına öylesine sinmiştir ki isimlerini hatırlayamaz hale gelmişlerdir. Yıllardır aynı yerde, kaçtıkları dünyanın uzağında, unutma çabasının içinde sıkışıp kalmışlar, amaçsız yaşamayı ilke edinmişlerdir.

Yukarısı olarak nitelendirdikleri dünya ile kendi dünyaları arasındaki bağlantı köprüyle sembolize edilir. Köprü hem intiharların gerçekleştirildiği, hem baskıcı iktidara yakalanmamak için yasaklı kitapların atıldığı, hem de kötücül güçlerin kirli işlerinin “atıklarının” denize atıldığı bir duraktır. Köprüden atılıp kıyaya vuran atıklarla

hayatta kalmaya devam eden oyun kişilerinin yukarıdaki hayattan bağımsız bir yaşam kuramadıkları bu atıklarla yaşamlarını idame ettirmeye devam etmeleri ile gösterilir. Bu durum ne kadar uzaklaşmak isterlerse istesin yaşamaya devam ettikçe insanın kolektif suç ve sorumluluktan muaf olamayacağını anlatmaya yarar. Atıklar, hem geride bıraktıkları şiddet ortamını yeniden hatırlatır, hem de geçmiş zamanın şimdiki zaman içinde yaşamaya devam ettiğinin göstergesi olarak yüzeye çıkan anılara işaret eder. Şimdinin ve geçmişin yükünden kaçış, yani zamansız ve mekânsız bir evrende yaşam ancak ölmek ya da hafızasızlıkla mümkün olabilir. Ölmeyi beceremeyen oyun kişileri, anı oluşturacak her türden deneyimi unutmaya çalışarak yaşamaya devam ederler. Fakat yaşamaya devam ettikleri için alışkanlıklar, bağımlılıklar ve ortak kaygılar onları kaçıttıkları dünyanın prototipi olan bir yaşamı inşa etmeye iter. Bellek içerikleri doğrudan olmasa dahi dolaylı olarak aldıkları kararları etkiler. Somut gerçeklikten ve dünyevi zamanın işleyişinden kaçamadıkları bir sıkışmışlık içinde ölmeye cesaret edecekleri güne kadar birbirlerine tutunmaya devam ederler.

Umutun olmadığı bir dünyada yaşama arzusunu belirten her türlü düşünce ve duygudan uzaklaşmak isterler. Oyun içinde oyun oynamak, hem trajik etki yaratabilen durumların gösterilmesinde oyunsu bir atmosfer yaratmaya, oyunlara dayalı metnin anlam katmanını güçlendirmeye, hem de yıkıma ve acıya rağmen yaşamdan yana tavır almaya yönelik onarıcı bir işlev yüklenir. Oğlunun faili meçhul bir cinayet ile kaybedilmesi sonrasında intihar girişiminde bulunan bir kadının amaçsız yaşamlarına dahil olması, ölüm kararlarını yeniden gözden geçirmelerine neden olacak, 1. Kişi ölmekten vazgeçerken 2. Kişi ölmeyi seçecektir.

Süreyya Karacabey, geçmiş bireysel ya da kolektif bilinçaltına itmenin, daha büyük yıkımlar getirdiği gerçeğinden hareketle, yeni bir başlangıç yapmanın yolunun daha güçlü bir hatırlama çabasıyla mümkün olabileceğini söyler. Yeni bir başlangıç “bütün utançların dökülmesinden, kaçınılan her şeyin açığa çıkmasından ve esaslı bir

itibar yıkımından sonra” mümkündür (Karacabey, 2024). Oyun, yukarıdaki dünyanın utanç ve suçluluk dolu zamanının üstesinden gelmeyi geçmişte ve şimdiki zamanda işlenen suçlara rağmen hatırlama ve yüzleşmenin bir mücadele biçimi olarak seçilebileceğini, 1.Kişi'nin intihar etmekten vazgeçmesiyle gösterir. Ölümden yana değil, yaşamdan yana tavır alır.

Oyun kişileri ölmeyi deneyerek kurtulmak istedikleri dünyadan atılan çöp torbalarından çıkan parçalanmış ve işkence görmüş bedenler gibi dehşet uyandıran durumlar karşısında duyarsız davranırlar. Torbalardan çıkan beden parçaları ya da nesnelerin karşısında rol içinde rol aracılığıyla yukarıdaki dünyanın bu türden olaylara karşı duyarsız durumlarını sergilerler. Duygusal olarak dehşet uyandırabilecek durumlar karşısında onlar da duyarsızlaşmıştır. Duyarsızlaşmaları bu türden olayların sıradanlaştığı bir dünyada yaşadıklarına işaretler. Rol içinde roller ve oyunlar, yukarıdaki dünyanın suç işleme mekanizmasının yaygınlaşmış şiddet politikalarını ve buna karşı işlevsiz kalan adalet mekanizmasının çürümüşlüğüne göstermenin araçlarıdır. Örneğin denizden çıkardıkları bir torbada kesik bir kadın bacağı çıkar. Savcı ve doktorun bir kadavrayı incelemesine benzer şekilde, bacağın kime ait olabileceğini tahmin etme oyunu oynanır. Böylece rol içinde rol yoluyla kadın cinayetlerinin sıradanlaştırılması, kadın bedeninin nesneleştirilmesi ve ideal kadın imgesine dair klişeleşmiş söylemlerin teşhir edilmesi sağlanır. Cinayeti soruşturma rolü içindeyken kadının neden öldürülmüş olabileceği üzerine tahminler yürütülür. Aşk cinayeti şüphesi üzerine roller yeniden değiştirilir. Olası aldatma hikâyelerine göre roller yeniden kurgulanır. Kurgu içinde kurgu yoluyla, olası hikâyelerden biri oynanarak, yıkıcı eylemin olası sonuçlarının parodisi yapılır. Oyun içinde oyunlar, dış dünyanın dehşet veren tekinsiz atmosferini unutma yoludur. Sıkılana, yeni bir oyun bulana kadar ya da denize atılan çöp torbalarının sesini duyana kadar hikâyelerle oyalanmaya devam edilir. Oyunlar hem

geçmişte bırakmaya çalıştıkları izlere dair imgeleri yeniden harekete geçirir, hem de geçmişin yükünü hafifletmelerine yardımcı olur.

3.2.2. Unutulan: Metinlerarasılık, Oyun İçinde Prova Yoluyla Unutulmaya

Karşı Bir Direniş “Oyunu”

Elif Ongan Tekçe'nin yazdığı *Unutulan* oyunu, Osmanlı tiyatrosunda Batılı tiyatro örneklerini ilk sergileyen ve modern Türkiye tiyatrosunun gelişimine önemli katkıları olan kadın gayrimüslim tiyatro sanatçılarının görünmezleştirilmesine eleştirel bir yaklaşımla yazılmış feminist bir metin özelliği taşır.

Türk tiyatrosundaki bellek yitimini ya da yeni bir bellek yaratma hamlesiyle işletilen unutturma stratejilerini odağına alan oyun, Ermeni kadın oyuncuların hem kadın hem Ermeni olmanın “dezavantajını” mesele edinir.

Oyun iki kantocu kadın oyuncunun rehin tutuldukları otelin bodrum katındaki hatırlanma mücadelesini anlatır. Türk tiyatrosunun toplumsal hafızasının ötekileştirenleri olarak ya da başka bir deyimle Türk tiyatrosunun bilinç dışında bastırılanların, unutulmaların geri dönen düşünsel, duygusal hayaletlerini temsil eden Mari ve Nıvart adlı iki kadın, oyunun ana kişileridir. Bu temsili kişilikler üzerinden toplumsal, etnik, cinsiyet ve bireysel kimliklerinin getirdiği zorlukları göğüsleyen gayrimüslimler, özellikle Ermeni kadın oyuncular odağı alınır. Oyunun tamamına hakim olan rol içinde rol oynama, oyun kurma ve oyun bozma edimi ile prova süreci ve metinlerarasılık oyuncuların gerçekliklerinin üstesinden gelme stratejileri olarak öne çıkar.

Oyunun ana kişilerinin isimleri gerçek bir kişilikten, Ermeni kadın oyuncu Mari Nıvart' tan gelir. Nıvart, Osmanlı tiyatrosunun önemli ve başarılı genç oyuncularından biridir. Fakat oyun yazarı Şemsettin Sami ile aralarındaki gizli aşk münasebeti onu ölüme sürükler. 1853 İstanbul doğumlu, asıl adı Mari Karayan olan oyuncu 1869-70 yılları arasında Tomas Fasulciyan topluluğunda, aralarında Güllü Agop'un da olduğu

Osmanlı Tiyatrosu başta olmak üzere farklı topluluklarda çalışmış, oldukça başarılı bir kariyere imza atmıştır. Şemsettin Sami ile gizli aşkı nihayete eremez, çünkü Sami evlidir ve aralarında din engeli de vardır. Bu gizli aşktan hamile kalan oyuncu, 1884 yılında *Kamelyalı Kadın* oyununu oynadığı esnada düşük yapmak için aldığı ilaçlardan dolayı kanama yaparak sahnede ölür. Cenazesine 6 bin kişinin katıldığı Nıvart, Feriköy Mezarlığı'nda toprağa verilir (Sarı, 2019).

Tiyatronun bilinçaltına itilenlerini temsilen iki Ermeni kadın oyuncunun sahnenin şimdisi'nde yeniden yaşam bulma mücadelesi, geçmişte benzer süreçlerden geçen, unutulan gayrimüslim sanatçıların sahnede kalma mücadelesini de temsil eder. Toplumsal, sınıfsal, etnik ve cinsiyet kimlikleri dolayısıyla merkezin dışına itilen bu temsillerin görünürleştirilmesi Müslüman ve Türk olmayanların trajik belleğinin de harekete geçirilmesi demektir. Oyunda Osmanlı toplumunun çok-kültürlü, çok-dinli, çok- dilli kozmopolit yapısını, düşünce ve değerlerini temsil eden unsurlardan biri olan kadın Ermeni sanatçıların modernleşen Türk tiyatrosunun bilinç dışına atılarak ötekileştirilmesinin yarattığı trajik durum eril ideolojinin yok edici stratejileriyle bir arada verilir. Eril tahakkümün görünmezleştirici şiddeti, oyunsuluk atmosferi belirgin bir yapıyla aktarılır. Böylece hem Ermenilerin hem de diğer gayrimüslim kesimlerin kolektif hafızasında yıkıcı etki yaratan travmatik olayların alımlayıcı açısından yaratacağı ağır duygusal yükün üstesinden gelme olanağı yaratılır. Bellek yitimine karşı direniş, oyuncuların “oyun oynamaya devam etme” edimiyle gerçekleşir. Böylelikle oyun / kurmaca dünya yoluyla, hem acının gösterildiği, hem de onarılabildiği bir alan açılır. Şiddet dili üretmeden Türklük hallerinin bireysel ve kolektif bellek ve deneyimlerdeki yıkıcı ve yaralayıcı etkilerinin bu yolla gösterimi, suçlamadan ya da hedef göstermeden, düşmanlaştırıcı söylemlere maruz bırakmadan başkasının acısına bakmaya alan açar.

Oyunda Mari ve Nıvart bir kumpanyanın iki oyuncusudur. Turneye çıkan kumpanya otel masrafını ödeyemediği için, yaş almaya başlayan iki oyuncu borçlarının karşılığında emanet bırakılır. Otelin temizlik işlerine bakmalarının yanında sistematik olarak cinsel istismara uğrayan kadın oyuncular, kapatıldıkları bodrum katında zamanın akışından koparak, zamansız, mekânsız ve belleksiz bir varoluşa sürüklenmeye başlarlar; unutulma endişeleriyle baş başa kalırlar. Kendi varlıklarından şüphelenmeye başladıkları anda şimdiyi ve geçmişi hatırlamak, var olduklarına birbirlerini ikna etmek amacıyla aralarında oynadıkları oyunlarla ve *Kamelyalı Kadın* oyununu prova ederek hayata tutunmaya, bir gün mutlaka hatırlanacakları umudunu yaşatmaya çalışırlar. Bodrum katının kimliksizleştirici, yaşamdan yoksun atmosferine karşın, hafızalarındaki anılara, hikâyelere, oyunlara başvuran oyuncular, gerçeğin sert yüklerinden uzaklaşmaya, bulundukları yeri yaşanılır kılmaya çalışırlar. Ancak Nıvart, bu belleksizleştirici yokluk, yersizlik halinden yorulur ve hiçleştirilmesinin acısından ölecek kurtulmak ister. Nitekim, Mari Nıvart'ın gerçek hikâyesiyle paralellik kuran yazar, eril ideolojinin tahakkümcü şiddetini bedensel, düşünsel ve duygusal yıkımla intiharın eşiğine gelen kurmaca karakter üzerinden görünür kılar. Böylece gerçek hikâyesini bildiğimiz Mari Nıvart'ın intiharının da olası nedenleri, eril ideolojinin siyasal bir güç olarak Ermeni kadın oyunculara yarattığı tahribat ve ölümcül etki hatırlatılmış olur. Herhangi bir otelin bodrumunda olmaları, Müslüman kadınların sahneye çıkma yasağının kaldırılması süreci ile ilgili de bir hatırlatmadır. Gayrimüslim oyuncular yasak karşısında ülkenin en ücra köşelerinde sanatlarını icra etmeye çalışırken, bir nevi yuvalarının altındaki bodrumda kaderlerine de terk edilmiş gibidirler. Bir yuva olarak memleketlerinin en ücra köşelerinde yaşam mücadeleleri vermeleri, bodrum katıyla metaforlaştırılır.

Yasak, Osmanlı topraklarında Ermenice oynamanın koşullarının yavaş yavaş ortadan kalktığının, Ermeni nüfusun sayısının azaldığının da göstergesidir. Tekinsizlikle

işaretlenen dış dünyayla tek bağlantıları yumruklandığı duyulan bodrum kapısının korkutucu sesidir. Bu ses, ya temizlik yapmaları gerektiğinin ya da bedensel istismara uğrayacaklarının işaretidir. Komut gelince temizlik malzemeleri hazırlanır ya da giysiler çıkarılıp dışarıya, bodrumun bilinmeyen tarafına geçilir. Tekinsiz bodrum katı, sayıları azalan Ermeni nüfusun tekinsizleşmeye başlayan yurtlarında yaşadıkları yıkıcı deneyimlerini imler. Böylece oyun hem Ermeni toplumunun, hem Ermeni sanatçıların hem de benzer süreçlerden geçen kesimlerin kültürel hafızasındaki yıkıcı deneyimleri anıştırmış olur.

Bir gün sahnelenir umuduyla provasını yaptıkları oyun olan *Kamelyalı Kadın* trajik bir aşk hikâyesini konu alır. Yazar, metinlerarası ilişkiler yoluyla hem Mari Nıvart'ın trajik yaşam öyküsünü hatırlatır, hem de oyun kişilerinin kurgusal kişiliklerinin kendilerinden önceki kurgu dünyasına doğmuş kişiliklerle, kurgu zamanında ortak bir bağlamda bir araya gelmelerini sağlar.

Ermeni sanatçılar diğer gayrimüslimler gibi Osmanlı tiyatrosunun vazgeçilmez unsurlarıdır. Yapılan araştırmalar özellikle Ermeni sanatçıların Batılı tiyatro formlarını saray ve elçiliklerde oynadıklarına dair veriler sunmaktadır. Aynı zamanda Yeni Osmanlılar'ın Batılılaşma hareketiyle beraber tiyatroyu araç olarak kullanmalarında Ermeni sanatçıların sahne bilgisinden faydalandıkları, Türkçeye uyarlanmış ya da Türkçe yazılmış oyunların -yetkin Türk oyuncu olmadığı için- Ermeni oyuncular tarafından sahnelendikleri yine bu araştırmalarda gösterilmektedir (And, 2004; Güllü, 2008). Dolayısıyla “uygar” toplumun gereklerini sahneden “avama” yayma konusunda Ermeni sanatçıların Osmanlı'nın kültürel hafızasına önemli katkıları olduğu yadsınamaz bir gerçekliktir. Fakat Müslümanlaşma ve Türkleşme politikaları gayrimüslimleri istenmeyen, düşman ötekiler olarak işaretlediğinde bu sanatçılar başka ülkelere göç etmek zorunda bırakılır, sürgüne gönderilir ya da şiddet yoluyla etkisizleştirilir. Politik

atmosferin sanatçılar üzerindeki etkisi metnin anlam düzlemlerinden biri olarak bu şekilde görünürleştirilir.

Müslüman kadın oyuncuların sahnede görülmesiyle beraber, Ermeni ve diğer gayrimüslim kadın oyuncuların İstanbul, İzmir gibi büyük şehirlerin dışında, Anadolu'daki sahnelerde rol almaya başlamalarına, zamanla hepten sahneden silinmelerine, yaş almaya başlayan Ermeni kadın oyuncuların genç Müslüman kadınlar karşısında yersiz yurtsuzlaşmasına değinen oyun, başka bir hiyerarşik katmanı daha açar. Yaşlanan bedenin değerini kaybederek kıymetsizleştirilmesi, kadın oyuncuların daha genç oyuncular karşısında yerinden edilmeleri, eril ideolojinin yaşamı hiyerarşiler üzerinden inşa eden düşüncesinin yansımaları olarak gösterilir. Mari ve Nivart'ın zamansal, mekânsal ve duygusal sıkışmışlıkları eril ideolojinin bedenlerini tüketim nesnelere dönüştürmesinde ve eril dünyanın görme rejiminin dışına itilip ötekileştirilmeleri ile verilir. Müslüman ve Türk erkeğin sahnede görmek istediği Müslüman ve genç Türk kadın bedenleridir. Türk tiyatrosunda kurucu eril ideolojinin yaşlanmaya başlayan gayrimüslim ve Türk olmayan kadın oyuncuların bedenlerini sahne dışına iterek neden olduğu travmatik deneyim, oyunda açılan bu yeni düzlemle açık edilir. Travmatik olanın aktarımında sahnelemenin / metnin nesnel tarihin yahut nesnel gerçeğin birebir kendisi olmadığı; onun kurgusal bir temsili olduğunun altının çizilmesi, oyunla kurulacak düşünsel ve duygusal bağı güçlendirmekle beraber, acının melodramatik aktarımının önüne geçer.

Oyun kişilerinin hem gerçekliği anlamalarını hem de asıl ait olmak istedikleri zamana (geçmişe ya da geleceğe) sıçramalarını sağlayan şey anlatının şimdisi'ndeki oyunlar, *Kamelyalı Kadın* oyunu provası ve rol değişimleridir. Bu roller ve oyunlar, oyuncu olarak unutulmaya karşı gösterilen direncin temsili, gerçekliğin kurmaca yoluyla hafifletilmesinde ve hayatta kalma mücadelesinde birer çıkış yolu olarak yorumlanabilir. Metatiyatral stratejilerden biri olan metinlerarasılık oyundaki

gerçekliğin üstesinden kurmaca yoluyla gelmenin örneklerinden birini gösterdiği için dikkate değerdir. Yıpratıcı gerçeklikten uzaklaşmanın yollarından biri olarak kurmacaya sığınmak, yaşama devam etmek için direnme olanağı yaratırken; aynı zamanda metinlerarası geçişle kurulan yeni düzlem referans alınan, göndergesi yapılan metnin hikâyesini de hatırlatır; iki metin arasında bir anlam köprüsü kurar. Metinlerarası ilişkilerin kurulması, okuyucunun ana metnin meselesini daha açık görmesi olanağını yaratır. Metin, metinlerarası ilişkiler yoluyla farklı anlam düzlemlerini bir araya getirdiği için, metinlerarasılığın bağlam üretimindeki işlevselliğine kısaca bakmakta yarar görüyoruz.

Metinlerarasılık; parodi, kolaj, pastiş, üstkurmaca, palimpsest, brikolaj gibi yazım stratejileri olarak 20. yüzyılın ikinci yarısında uygulanır. Metinlerarasılığın araçları metnin şifreli hale gelmesini, okumanın katmanlaşmasını sağlayan ironik araçlardır. 1950’lerde dilbilim uzmanı Sausseure’ün dilin anlam üretiminde göstergelerarası ilişkiselliğe dayalı yapısalcı perspektifi metinlerarasılık kuramına kaynaklık eder. Saussure göstergelerin anlam üretmesini göstergelerarası ilişkisellikle açıklar. Saussure’ün teorisine dayanan yapısalcılık, kültürü göstergeler sistemi olarak inceler. Göstergeler farklılıklar ve benzerlikler ağı içerisinde anlam üretimini oluşturur. Dilbilimsel göstergelerin hareketli, ilişkisel doğaları benzerlik ve farklılığa dayanan geniş ilişkiler ağına işaret eder. Dilbilimsel göstergelere saptamalar yazınsal göstergelere de uygulanır. “Yazınsal metinlerin yazarları yalnızca bir dil sistemi içinden sözcük seçmekle kalmaz, daha önceki yazınsal metinlerden ve yazınsal gelenekten de hikayeler, tür özellikleri, imgeler, anlatı teknikleri hatta giderek cümleler ve deyimler de seçerler” (Güçbilmez, 2005: 156). Yirminci yüzyılın ikinci yarısı metinlerinde metinlerarası ilişkiler özfarkındalık eğiliminin yansıtılmasında bir araç haline getirilir.

Bahtin, söyleşimcilik ya da çokseslilik olarak nitelendirdiği ilişkisellik her yapıtın, söylemin, sözcenin belirli toplumsal ve tarihsel alanda konumlanarak başka

söylemlerle ilişki kurduğu düşüncesine dayanır. Yani Bahtine göre her bir metin oluşturulduğu tarihsel toplumsal koşullardan bağımsız incelenemez. Bütün metinler arasında doğrudan ya da dolaylı bir ilişkinin olduğunu savunan kuramcı, bir metni içinde diğer metinlerden gelen seslerin katmanlaştığı bir yapı olarak çokdilli, çoksesli bir yapı olarak değerlendirilir. Mihail Bahtin, dilin toplumsal bağlamıyla ilgilenir, sınıfsal ve ulusal grup çıkarlarını yansıtan, dönüştüren dilin her zaman taraflı olduğunu; kendinden önce gelen anlam dizgeleri ve ifadelerini yanıtlarken diğer taraftan gelecekteki yanıtları da aradığını söyler.

Kristeva; Bahtin ve Saussure’ün görüşlerinden yola çıkarak metinlerarasılık kavramını üretir: “Bir metnin başka bir metne kurduğu her türden ilişki metinlerarasılık olarak nitelendirilir” (Güçbilmez, 2005: 160). Kristeva, metni alıntılar mozaigi olarak ele aldığı kuramı “her metnin başka metnin içinde eritilmesi ve dönüştürülmesi” (Aktulum, 2000: 41) fikrine dayanır. Metinlerarasılık, gösterge dizgelerinin yeni anlamlarla donatılıp başka dizgeleri dönüştürmeleri olarak tanımlar. Yani pastiş (öykünme), parodi (yansıtma), alıntı, anıştırma metinlerarasılığı ürettiği gibi her türlü anımsama, yeniden yazma biçimi metinlerarasılık ilişkisini doğurur. Michael Riffaterre, Kristeva’dan farklı olarak okurun rolüne değinir. Metinler arasındaki ilişkinin okurun kavranması için yazıldığını, okura dayalı olarak anlaşılır olabileceğini belirtir. “Bir metin ile metinlerarası gönderge, yani ‘belli bir bölüm okurken belleğinde yeniden beliren metinler toplamı’ arasındaki ilişkileri okur kurar ve algılar” (2000: 60). Okuduğu metinle belleğindeki metinler arasında hatırlamaya dayalı bir etkileşim oluşturması metni söyleminin açığa çıkmasının şartıdır.

Kristeva ve Barthes, Riffaterre gibi eleştirmenlerin geliştirdiği metin kuramı olan metinlerarasılık “... söylemlerin iç içe geçtikleri, yapıtların üst üste gelerek birbirleriyle karşılaştıkları, her yazınsal metnin aslında ‘çoksesli’ özellikte olduğu, metnin ve

anlamın büyük ölçüde önceki metinlerden gelen kesitlerin iç içe gelişmelerine bağlı olarak üretildiği” savına dayanır” (2000: 7).

Metinlerarasılık sadece bir metnin asıl bağlamından çıkarılarak yeni bir bağlama yerleştirilmesi değildir; yazarlar metinlerarası ilişkilere başvurdıklarında referans aldıkları metni dönüştürerek yeni anlamlarla donatır. Bir yeniden yazma süreci, metnin yerleştirildiği bağlamda yeni işlev ve anlamlar taşıması sürecidir. Gönderge metni, içine yerleştirildiği bağlamda yeni anlamlar üretir. Asıl metnin çizgiselliğinin kesilmesiyle oluşturulan değiş-tokuş işlemi “‘yeniden yazma’, ‘yapıştırma’, ‘mozaik’, ‘ayrışıklık’, ‘yaptakçılık’, ‘palempsest’” gibi imgeler üretir (2000: 15). Metinler arasındaki söyleşim, metinlerin aslında alıntı olduğunu söyleme biçimidir. Metinlerarasılık metinler arasında bellek izi, bellek köprüsü olarak doğrudan ya da dolaylı olarak vardır.

İncelediğimiz oyunda da ana metnin gönderge metni olan *Kamelyalı Kadın*, ana metnin söylemini daha açık aktarmanın yardımcı unsuru olarak kullanılır. Aleksandre Dumas Fils tarafından yazılan *Kamelyalı Kadın* romanı verem hastası Marguerite ile Armand Duval arasındaki imkânsız aşkı konu alır. Yaşamını idame ettirmek için fahişe olmak zorunda kalan Marguerite toplum normlarına aykırı yaşamı nedeniyle Duval’dan ayrılmak zorunda kalır ve romanın sonunda ölür. İmkânsızlıklar üzerine kurulu bir aşk hikâyesine dayalı romandan uyarlanan bu oyunu, kendisi de ironik bir şekilde yasak bir aşkın içindeyken Mari Nivart oynar ve sahnedeiyken oyunu bitiremeden ölür. *Unutulan* oyununda ise *Kamelyalı Kadın* oyunu prova edilerek oyunun bilinen sonundan farklı bir son ihtimali düşündürölmek istenir. Prova zamanı, bitmiş bir gösterimin yerine, tamamlanmamış bir sürecin, değişimin ve telafi edilebilirliğin zamanıdır. Tamamlanmış bir metnin içinde provanın dramatize edilmesi metnin bütönlüğe dayalı yapısını ironik bir şekilde kırar. Kapalı olan bir süreci izleyiciye açmak, tiyatrunun bilinmeyen, gizemli, kutsal yönünü dünyevileştirmek, gizemden arındırmak, bir nevi oyunun dikiş izlerini ortaya sermek “oluş halinde sanat”

düşüncesinin yansımasıdır. Metnin yapısı gereği sahne zamanıyla sınırlı zamanını olası zamanlara açmak, metni katmanlaştırmayı sağlar. Yeni bir son ihtimaliyle prova edilen oyun, Nıvart'ın ölümüyle referans aldığı oyunla ortak bir bağlamda buluşur. Fakat Mari'nin yaşamak için oyunlara sığınmaya devam etmesi başka sonların, ihtimallerin de olabileceğini gösterir. Tematik olarak iki farklı bakışın, umutla umutsuzluğun bir arada verildiği sonu ile oyun, oyun içinde prova ile bitmemişlik, tamamlanmamışlık fikri ile diyalektik bir ilişki kurar.

3.3. Model Oyun: Yası Tutulmayanların Dönüşü, *Kızıl Ötesi Aydınlık* Oyununda Bellek İzleri

Türkiye'nin siyasal hafızasında yargısız infazlarla, işkencelerle, faili meçhul cinayetlerle hatırlanan 80'li yıllar hem bireysel hem kolektif belleklerde adaletin askıya alındığı, hukuksuz yargılamaların ve infazların gerçekleştiği, ağır insan hakları ihlalleriyle anılan karanlık bir dönem olarak bilinir. Halen toplumsal hafızada yıkıcı etkileri devam eden 12 Eylül darbesini fonuna alan *Kızıl Ötesi Aydınlık* oyunu dönemin neredeyse 'sıradanlaşan' infazlarından birine tanık olmanın birey üzerinde yarattığı travmatik / trajik etkiyi merkeze alır. Yazar Civan Canova, travmatik bellek izlerinden kaçamayan insanın parçalanmış dünyasıyla görünürleşen kırılmalı ve yara alabilen insanlık halini, yas tutmaları yasaklananların penceresinden meta-teatral bir yapı üzerinden aktarır. Asılsız bir ihbar sonrası öldürülen bir çiftin ölümüne tanıklık eden ana oyun kişisi Genç Adam'ın olayın sonrasında yaşadığı iç çatışmaları, korku, kaygı ve vicdan hesaplaşmalarını konu edinen oyun, aynı zamanda dönemin politik baskı, şiddet ve korku altında kalan toplumunun da panoramasını sunar. Toplumsal yasın yasaklandığı bir dönemde bireyin yasını yaşayamamasının yarattığı içsel yıkımı, bilincin parçalandığı, geçmiş zamanın travmatik imgelerinin şimdiyi istila ettiği, düşsel zamanla gerçek zaman ve olaylar arasındaki sınırın kaybolduğu bir evren tasarlayarak

aktaran yazar, metinlerarasılık, ironi, rol içinde rol, oyun içinde oyun ve parodi gibi metatiyatral stratejilere başvurur.

Geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki ilişki giriftir ve şimdi her iki zaman arasında salınımlı hareket eder. İnsan, geriye dönüp bakarken ya özlem ya da unutma isteği, geleceğe bakarken de korku ya da arzu arasında gidip gelir. Geleceği düşünmek ne tam bir arzu ve heyecan, ne de tam bir korku ve endişe değildir. İki farklı ucun yeni bir hal üretmesidir. Keder yoğunluklu heyecan, korku yüklü özleminden bahsedilebilir. Aynı durum geçmişini düşünürken de yaşanır.

Biliyoruz ki hiçbir duygu pür bir şekilde dile getirilemez. Saf olanı ifade edebilmek ancak dilin özlemidir. Dil, bu salınım hareketinde duyguları sezgisel, yaklaşık olarak ifade etmede aracılık edebilir. Çünkü dilden önce duyum gelir ve duyumun duygu skalasını dil yoluyla vermek, bir anlamda duyguları belirli tanımlamalara sıkıştırmak paradoksunu doğurur. Şükrü Arın zaman ve duygu arasındaki ilişkisellik üzerine şunları söyler:

“Gerçi insanın başı, hemen her dönemde, zamanın kendisi’yle değil, daha çok ‘halleri’yle derttedir. İnsan ‘geçmiş’ denilen zaman halini ya özler ya da unutmak ister; ‘gelecek’ karşısında ise ya arzu ya da korku duyar. Ancak insan bilir ki, ‘geçmiş’, eğer bir ‘özlem’ uyandırıyor ise hiçbir zaman gelmeyecek, eğer bir ‘unutma’ isteği uyandırıyor ise asla gitmeyecektir; ‘gelecek’ ise, belki hiçbir zaman gelmeyecek, böylece ‘arzu’yu da ‘korku’yu da askıda bırakacak ve insanın bu iki karşıt ruh hali arasında salınıp durmasına yol açacaktır. Kısacası, insan hemen her zaman ‘şimdi’ye mahkûmdur; hep onu yakalamaya çalışacak, ancak her seferinde elinden kaçıracaktır onu. Bir bakıma, insanın ontolojik trajedisidir bu. Modernitenin ‘ipliğini pazara çıkardığı’ ve modern-sonrasının çözdüğü düğümden kurtulan ‘gerçek’ budur işte!” (Arın, 2003: 91)

Arın’ın “ontolojik trajedi” olarak tanımladığı bu var olma halindeki trajik doz, bellek ve bilinç arasındaki dengeli olan ilişki bilinç aleyhine bozulduğu durumlarda daha da artar. Geriye dönüşün özlemi veya kederinin yoğunluğu geleceği düşünürken arzusunun

ya da korkunun yoğunluğunu da azaltır ya da artırır. Geleceği geçmiş belirler ve her şey şimdide gerçekleşir. Bu bağlamda bir toplumun, bir topluluğun ya da bir grubun trajik belleği söz konusu olduğunda, bir kuşağı etkileyen ya da kuşaktan kuşağa aktarılan hatırlama korkusu ya da unutamama yorgunluğundan bahsetmek mümkün. Özlem ve unutma arzusu ile yönünü geleceğe dönmek arasında bocalayan bir kuşağın trajik belleğini konu edinen *Kızıl Ötesi Aydınlık* oyunu, toplumsal zamanın ötesine fırlatılan, bu zamanın geçmiş ve gelecek tahayyüllerinin çelişkili girdaplarında kaybolan insanın, 80 darbesi sonrası bireyinin yaralayıcı bellek izlerini konu edinir. Oyunun trajik olmasının nedenlerinden biri -yapacağımız analizde daha açık bir şekilde anlaşılabileceği üzere- modern çağın yıkıcı güçleri karşısında bireyin yıkımını ve değişen değerlerini gündemine almasıdır. Toplumsal bağların, kolektif birlikteliğin ve ortak bir yaşam için mücadele etmenin kabul gördüğü toplumdan; bireyleşmenin, hazzın ve tüketim ekonomisinin atomize olmuş toplumuna dönüşmenin eşiğindeki insanın çelişkilerini ele alan oyun, bunu travmatik bellek ve yas üzerinden işler. Bu bellek travmatiktir, çünkü ağır insan hakları ihlallerinin gerçekleştirildiği, kaos yaratan etkisiyle siyasal şiddet yoluyla gerçekleştirilen darbenin izlerini taşır.

Zihinsel ve duygusal yükü ağır gerçeklikten ve geçmişin ızdırabından kaçan karakterin gerçeklik ve kurmaca arasında seyreden dünyasını ele alan oyun, toplumsal bellekten dışlanan, yası tutulması yasak olan “isimsiz ölüleri” hatırlatmak amacıyla gerçek bir olaydan esinlenerek yazılmıştır. 1980’li yıllarda taranarak öldürülen genç bir çiftin gazetede ki fotoğrafını gören yazar, hiç tanımadığı bu insanların suçsuz ve savunmasız bir şekilde öldürülmeleri karşısında hissettiği duygularının üstesinden gelme yolu olarak bu oyunu kaleme aldığını belirtir (Garabedian, 2013). Öldürülen bu çifti kurmaca bir evrende yaşatmaya çalışmak, insani olanın askıya alındığı dönemin tekinsiz atmosferinin izlerini kaleme almak bir anlamda karşı hafıza oluşturmak çabasıdır. Yazar, metnin sonuna şu notu düşmüştür:

“Onları hiç tanımadım..

Yalnızca resimlerini gördüm gazetelerde..

Cansız bedenlerinin fotoğrafları bir şamar gibi çarptı suratıma, apansız, bir sabah.

Bu oyunu o iki sevgilinin anısına sunmak istiyorum. O iki genç insana.

Benim de bu mahallenin bir ferdi olduğumu göz ardı edip

Kabul ederlerse tabii.” (Canova, 2012: 151)

Oyun, toplumsal trajik bellek içeriğinin temsil olanaklarının bir örneği olarak değerlendirilebilir. Gerçeğin çarpıtılabildiği, gerçek olanla hayali veya kurgusal olanın yer değiştirebildiği, öznel gerçeklik ile nesnel gerçekliğin sınırlarının kayganlaşabildiği, muğlaklaşabildiği bir yapı üzerine inşa edilen oyunda içsellik dramaturjisinin işleyişini de görebilmek mümkün. Oyunsu olanla ciddi olanın bir arada kullanımıyla; toplumsal rol ile sahne üstü rollerin ayrışması ve birbirinin içinde kayboluşuyla; yaşamla oyunun ve kurmaca ile dışsal gerçekliğin birbiriyle temas halinde olmasıyla; herkesin rolünü icra ettiği hayali bir sahne olarak dünya metaforuna dayalı yapısıyla oyun, üstesinden gelinmesi zor olan geçmiş hatıraların aktarımında metatiyatral stratejilerin işlevsel olabileceğini gösterir.

Oyundaki anlam düzlemlerine bakıldığında ilk düzey toplumsal baskı ve şiddet ortamının, otoriterleşmenin yarattığı tekinsizlik, kişilerarası ilişkilerde parçalanmışlık ve buna bağlı olarak bireysel yıkım karşısında bilinçte oluşan yarılmanın trajik görünümünün oluşturduğu düzlemdir. Diğer anlam düzeyi ise geçmişte yaşanmış olayların hatırlanması ile yaşamın olağan akışından, şimdiki zaman ve mekân algısından kopmanın gerçekleşmesi ve farklı temsil yollarına başvurularak bu durumun aktarılmasının yarattığı anlam düzlemidir. Son anlam düzlemi ise, tiyatronun yapısal araçlarının görünürleştirilmesinin, çoklu gerçekliklerin tartışılabilmesi için araçsallaştırılmasının ortaya çıkardığı anlam düzlemidir.

Oyun, iki sevgili olan komşularının asılsız gerekçelerle öldürülmesine şahitlik eden Genç Adam ve onun gelecekteki halinin hayali olan Yaşlı Adam arasında geçen

olaylara, unutma ve hatırlama oyunlarına dayanır. Genç Adam, ilişkilerini gıpta ve hayranlıkla izlediği bu çiftin infazları sonrasında, hem cinayetin dehşeti hem de aynı şeyin kendi başına gelebilecek olmasının korkusuyla kendini evine “zincirlemiştir”. Yaşadığı olayın dehşet veren imgelerini unutamaması, gündelik yaşamın olağan akışından kopmasına neden olmuş; hem yaşadığı acıyı başkalarıyla paylaşamıyor olmanın yaralayıcı etkisi, hem de ölümün sıradanlaştığı tekinsiz atmosferin gerilimi nedeniyle düşünsel ve duygusal olarak dağılmıştır. Ana oyun kişisi ve gelecekteki halinin hayalini temsil eden ikinci benliği geçmişini anlamak, onunla dolaylı yoldan yüzleşebilmek ve oyunun dışsal gerçekliğine katlanmak için çareler ararken kırılğanlıklarını ve güçsüzlüklerini de oynadıkları oyunlarla onarmaya çalışırlar.

Tiyatro ait olduğu toplumun ve dönemin dinamiklerine tanıklık eder, eleştirel olma vasfıyla yeni görme biçimlerini üretir. Nesnel gerçekliğe dayalı politik bir mesele kurmaca evrene aktarıldığı için, yani oyun içindeki gerçeklik ile oyun dışındaki nesnel gerçeklik arasında yazarın notu dolayısıyla kurulan bağlantı nedeniyle, ne tür stratejiler izlendiği, alımlayıcıyla nasıl bir ilişki kurulduğu ve ne türden etkiler üretildiği de önem taşır. İzleyici / okuyucu tarafından da hatırlanan, bilinen ya da hakkında az çok bilgi sahibi olunan bir konuyu travmatize etmeden ele almak; bir kuşağın kolektif hafızasında yıkıcı etkiler bırakan ve fakat faillerinin yargılanmadığı bir dönemde kamusal yasaklarını hatırlatmak; karşı hafıza olabilecek yasin onarıcı gücünü oyun yoluyla tekrar gündeme getirmek; dönemin travmatik olaylarını melodramatik bir forma aktarmadan izleyicinin düşünsel ve duygusal katılımını sağlamak üstesinden gelinmesi gereken zorluklar olarak belirir. Aksi halde karşı hafıza oluşturma çabası tersine hafızasızlaştırıcı stratejilerin rolünü de üstlenebilir.

Oyunun detaylı incelemesine girmeden önce biçim ve içerik arasındaki gerilim ve diyalektiği gözeterek, oyunun içeriğini temsil biçimi ile paralel bir hatta ilerleyerek incelemeye çalışacağız. Bu nedenle 1980’ler Türkiye’si’nin kültürel ve duygusal iklimini

kısaca hatırlamak yerinde olacaktır. Böylece politik gerçekliğin kurmaca gerçekliğe ne oranda dahil edildiğini görmek ve nesnel gerçeklik ile kurmaca gerçeklik arasındaki bağlantıyı değerlendirmek, metin yoluyla gerçekliğin değişen yönlerinin yarattığı düşünsel ve duygusal etkiyi tespit etmek mümkün olabilecektir.

3.3.1. 80’li Yıllar ve Yas Yasakları

1980 darbesi, ekonomik krizin tetiklediği, siyasal ve sosyal çatışmaların parlamenter sistem aracılığıyla çözülemeyeceği bir sürecin sonucunda gerçekleştirilir. Ordunun hareketinin asıl amacı ekonomik krize karşı direniş gösteren emekçi kesimin sosyal ve ekonomik hakları için mücadele etmelerinin önüne set çekmektir. Dünyada etkisi görülmeye başlanan neoliberal sisteme adapte olmak amacıyla, 80 darbesi öncelikle sosyalist sol ve sendikal hareketleri bastırma, siyasetten silme amacını taşır (Aydınoglu, 2011: 463). Toplumsal muhalefet bastırılarak ekonomik istikrar sağlama yolu olarak darbe, ülkeyi piyasa ekonomisine uyarlamak için gerçekleştirilen bir fırsat olarak görülür. 12 Eylül darbesiyle feshedilen haklar, susturulan muhalefet, kapatılan dernek ve sendikalar serbest piyasa ekonomisi önünde engel olmaktan çıkarılır.

Siyasal ve toplumsal muhalefetin önünü kesmek amacıyla gerçekleştirilen 12 Eylül darbesini “bileşik ve süreğen bir travma” olarak değerlendiren Tanıl Bora, muhalefet etme eylemliliğine yönelik yapılan darbenin akıldan çıkmamasının nedeninin yine travma niteliğinden kaynaklandığını ifade eder (Bora, 2020:13). Fethiye Çetin ise 12 Eylül’de devletin insanları “devletleştirdiğini”, korku ve dehşet uyandıran şiddet eylemleriyle “(...) devletin sınırsız gücünü içselleştirmiş ve uyum sağlamakta zorluk çekmeyen bireylerden oluşan bir zemin” yarattığını belirtir (Çetin, 2020:165).Yalnızlaştırma, şiddet karşısında savunmasızlığının üstesinden gelememe, başına gelenlere isyan etme iradesini kırmaya yönelik devlet baskısı ve şiddeti, kolektif bağlarıyla direnç gösteren toplumu ve bireyi itaatkârlaştırmaya yöneliktir. Amaç beraberlik duygusuna saldırmak, birlikteliğin gücünü baltalamak, yalnızlığa terk

edilmişlik duygusunu yaratarak toplumsal birlikteliği ve değerleri parçalamaktır. 12 Eylül sonrasında insanlar arası dostane ilişkiler, güven ve bir arada olmanın yarattığı gücün, örgütlülüğün kaybolması, bir daha eskisi gibi olamayan toplumsal bağların dağılması muhalif kesimde telafisi imkansız yaralar açar. İnsanlar arası ilişkileri güvensizleştirme ve kolektif bağları yok ederek birliktelik direncini zayıflatma 12 Eylül'ün geride bıraktığı ağır bir mirastır. Darbenin amacı “yeryüzünü sahiplenme cesaretinin” (Kesal, 2020:198) insanların elinden alınmasıdır. “İnsanın kendine güveni, insan olmaktan duyulan sevinç” (Kesal, 2020: 205) baltalanmıştır.

12 Eylül aynı zamanda yas yasakları ile de hatırlanır. Cem Kaptanoğlu, *Toplumsal Yas ve Travmatik Hakikatle Yüzleşmek, Hesaplaşmak ve Belki Bağışlamak* adlı makalesinde ülkedeki yas yasakları nedeniyle, yasların kuşaklar boyu bastırıldığını, yas belleği engeli diyebileceğimiz süreğen bir engelle kolektif hafıza aktarımının engellediğinden bahseder. Kayıp sonrası yas ritüellerinin gerçekleştirilmesi mağdurun kaybının acısının hafiflemesi, duygusal olarak toparlanması için gereklidir. Yas ritüelleri hem kaybın acısını paylaşmaya ve dayanışmaya, hem de ona karşı son görevlerin yerine getirilmesiyle kişinin / toplumun ruhsal onarımı destekler. Kaptanoğlu, kamusal yasta bireysel yasin başkalarıyla paylaşılmasının özgül kederini anlamlandırması imkanını doğurduğunu belirtir.

“(…) Bu ülkede, devletin, her dönemde, kamusal alanda yası tutulması ve yas tutması yasak olan “düşman ötekiler” i oldu. Devletin faili olduğu toplumsal travmaların korku, dehşet ve çaresizlik içinde bıraktığı geniş kesimler, düşman ilan edildikleri için, kayıplarını, acılarını kamusal alanda değil kendi iç alanlarına kapanarak, sessizce yaşadılar. Toplumsal kimliklerinden ötürü topluca travmatize edilen topluluklardan hep acılarına “sünger çekmeleri” istendi. Kaybettiklerinin yasını, gizlemeden, açıkça tutmak isteyenler oldu fakat mağdurların travmatik hakikatini kabullenen “yeterince iyi” tanıkları hiç olmadı, kendileriyle baş başa bırakıldılar ve ‘yas işi’ bitirmeden kaldı.” (Kaptanoğlu, 2012: 111)

Travmatik kayıplar sonrasında gerçekleşen yaslar, mağdurun, dağılan öyküsünü yeniden organize edebilmesi, anlatılamayan kaybını ifade edebilecek yollar bulabilmesi, parçalanmış öyküsünü “sembolize ederek yeniden yazması” demektir (2012:114-115). Buna göre hatırlamanın sağaltıcı olabilmesi bireyin ya da topluluğun kendi kendine yapacağı bir bellek çalışması ile değil, ötekinin varlığı ve iyi tanıklığında gerçekleştirildiğinde anlam kazanır. Anlatılamayanı anlatma yolları bulmak, huzursuz belleğin yeniden süreklilik içinde ve bütünleştirilerek anlamlı kıldığı öyküsünü kurabilmesi demektir; “(...) yas tutma süreci, yas tutan kişinin / topluluğun / toplumun, yitirilen şeyin zihinsel temsili hatırlamak, gözden geçirmek ve bu ilişkiyi anlamlandırmak üzere başvurduğu zihinsel etkinliklerin tümüdür” (2012: 114). Oyun, bu anlamda kamusal yas yaşağından mustarip bireyin, yasını yaşayamamasını ve bu acısını başkalarıyla paylaşamamasının eşliğinde yaşadığı krizi de işler.

80’li yıllarda iki sevgilinin dehşet veren cansız bedenlerin trajik fotoğrafını görmesi yazarın oyunun yazmasının ateşleyici unsurudur (Garabedyan, 2013). Ancak oyun doğrudan 80’li yılların gerilimli atmosferini yansıttığını açık etmez. Yazarın, oyunun bitimine eklediği kişisel notu dışında, oyunun hangi dönemde ve nerede geçtiği anlaşılmaz. Dolayısıyla otoriterleşen siyasal sistemlerde, baskılayıcı şiddet ve işkence metotlarının, birey ve toplum üzerindeki etkisini öne çıkaran bir içerik ön plana çıkar. Böylelikle korkunun güçlerinin eyleme biçimleri belirginleşir, evrenselleşir; özgürlük ve baskı, şiddet ve şefkat, korku ve cesaret, yas ve neşe gibi tematik karşıtlıkların ne türden bir habitat içinde boy verdiğini anlamaya olanak veren bir çerçeve ortaya çıkar.

3.3.2. Tekinsiz Bir Yuva Olarak Yurt

Oyun kişileri Genç Adam ve gelecekteki halinin hayali Yaşlı Adam, geçmiş anılarında kalan ve oyunun şimdisinde hayatta olmayan Kız ve Erkek’tir. Kız ve Erkek, Genç Adam’ın hayali anılarında ses imge ya da geçmiş anılarındaki görüntü / optik imgeler olarak ortaya çıkarlar. Bütün oyun kişileri isimsizdir. Tek ve iç mekanda geçen

oyunun şimdisi sabaha karşı, herkesin uyuduğu saatlerdir. Dış mekân, tekinsiz ve şiddetin kol gezdiği bir ortam olarak tasvir edilir. “Asılmak”, “delik deşik edilmek”, “işkence görmek” neredeyse normalleşmiştir. Genç Adam, bir suçlu gibi kendini eve kapatmıştır ve herkesten gizlenir. Böyle davranması şiddetten korkma veya bir suç işlemiş olma ihtimallerini akla getirir. Oyunun bazı anlarında aniden, bağlamdan kopuk bir şekilde yeşil gözleriyle aklından çıkaramadığı bir kızdan bahseder. Kız, oyunun başlarında romantik hayranlık duyduğu biri gibi anlaşılabilir da, oyunun ikinci perdesinde kendisine musallat olan imgenin aslında suçluluktan kaynaklandığı ve travmatik bir olayın geride kalan bellek izi olduğu anlaşılır. Freud, unutulduğu zannedilen şeylerin istemsizce bilince gelmesinin, hatırlama süreci kadar karmaşık ve henüz bilinemez olduğunu ve “unutmanın her durumda bir hoşnutsuzluk etkisine dayandığını”, temelde acı verici uyaranlardan kaçışın bilinçte unutma refleksine sebep olduğunu söyler (Freud, 2023: 106). Unutmak arzusu, imgelerin geri dönüşü ile imkânsızlaşmış gibidir. Kız ve sevgilisi dışardaki politik karmaşanın kurbanı olmuşlardır. Ana oyun kişisi, masum olduklarını bildiği komşularının öldürülmesine sessizce tanıklık etmiş, kendisinin de onlar gibi öldürülmesinden korkmuş olmasının tedirginliği ve utancıyla travmatize olmuştur.

Genç Adam’ın neredeyse bir ay boyunca kendini kapattığı terastan bozma çatı katı, aynı zamanda onun hapishanesi gibidir. Kendini kapattığı küçük dairesinde yaşam durmuş, her şey kokmaya başlamış, katı fareler basmıştır. Korku, tedirginlik, suçluluk ve bunlara eklenen yalnızlık Genç Adam’ı hayali bir dünyaya sığınmaya, gerçeklikten kaçmaya ve düşsel benliğiyle oyunlar oynayıp, hayâller kurmaya yöneltmiştir. Fakat bu türden “oyalanmalar” gerçeğin ağırlığını kısmı olarak azaltsa da unutmaya çalıştığı bellek izleri ve gerçeklik oyunlarına sızar, tekrar oyunun dışsal gerçek düzlemine doğru çekilir.

Oyun, terastan bozma bir çatı katında başlar ve ucu açık bir şekilde sonlanır. Açık perdelerden şehrin silüeti ve gerisinde denizin görüldüğü dış mekân cinayetlerle, kötücül güçlerin sınırsız yıkıcı eylemleriyle ve failleri bilinmeyen şiddetin kurbanlarının sayısının sürekli arttığı bir atmosferi temsil ederek korku vericidir, gerilimin sebebidir. Dışarıdaki haberleri almayı sağlayan televizyon; derme çatma ve kirlenmiş bulaşıklarıyla mutfak; sürgüler, zincirler ve anahtarla kilitlenmiş sokak kapısı klostrofobik iç mekânın dikkat çeken özellikleridir. Duvarlarda tiyatro oyunlarının afişleri asılıdır. Kurmaca dünyanın simgesi olarak afişler, bir oyuncu olarak Genç Adam'ın sanatçı kişiliğinin göstergesidir.

Dış dünyanın tekinsizliği Yaşlı Adam ve Genç Adam arasındaki diyaloglarda sık sık vurgulanır. Hedef olmamak için, evin perdeleri sürekli kapalı tutulmaya çalışılır. Bir sığınak olarak ev, yaşam alanı olmaktan çok olağanüstü koşullarda gizlenecek bir yere dönüşmüştür. İçinde güvende hissedilmeyen bu tekinsiz yer aynı zamanda bir hapisane, oyun kişisi ve ikinci benliği de birer tutuklu gibidir.

Oyunda ev ile ilgili ilk anıların şiirsel bir atmosferle, şiirsel bir anlatımla aktarılması - örneğin mutfak penceresinden şiirlerin atıldığı bir ev anlatısı- Bachelard'ın evin poetikası üzerine düşüncelerini akla getirir. Evi, insanın içine kök saldığı, “dünyanın bir köşesi” olarak nitelendiren Bachelard, bu mekânda yaşamın diyalektiğinin kendine uyum içinde bir yer bulduğunu söyler. “Çünkü ev, bizim dünyadaki köşemizdir. Ev, gerçek bir kozmostur” (2020: 34). İçinde barınılan yer, dünyayla kurulan ilişkinin yeridir. Düşlemeye alan açarak düşleyeni koruması ve anıları düşlerle yeniden yaşatabilmesi Bachelard için evin olumlu değerinin göstergeleridir; buna göre ev, insanın huzur içinde zihinsel, duygusal ve bedensel tamlığını bir süreklilik halinde hissedebildiği, koruyabildiği yerdir.

“ (...) Geçmiş, bugün ve gelecek, eve farklı dinamizmler kazandırır; çoğu zaman iç içe giren, kimi zaman birbirine ters düşen, kimi zaman da birbirini uyaran dinamizmlerdir bunlar. Ev, insan yaşamındaki olumsuzlukları savuşturur,

süreklilik yönünde verdiği öğütleri çoğaltır. Ev olmasa, insan dağılmış olurdu.” (Bachelard, 2020: 37)

Bachelard’a göre insan dünyaya fırlatılmışlığından önce “evin beşiğine yatırılmış bir varlıktır” (2020: 38). Yani evin beşiğinden dışarıya atılmak, deneyim sahibi olmak, düşman bir dünyayla karşılaşmak ikinci aşamadır. İlk aşamada hayat güzel başlar. Ev varlığı korur, ona sıcak bir kucak sağlar. Dolayısıyla evin beşiğindeki varlık imgesi, insanın varoluş sancılarından önce güven ve huzurlu oluş haline doğduğunu söylemektir. Bu poetikaya göre ev hatırlayan, koruyan, şefkat gösteren özellikleriyle insanileştirilir. Tıpkı yaşayan her varlığın deneyimlediği gibi, evin de kabuğu çatlar. Bachelard, ev ve insanı metaforik olarak yakınlaştırır.

‘İçine doğmakla’, ‘dünyaya fırlatılmak’ Bachelard’ın perspektifiyle farklı aşamaların zamansallığının işaretleridir. Varlık önce içine doğduğu evin beşiğine yatırılır, buradaki hal henüz bilincin sirayet etmediği iyi-varlık oluş halidir. Dışarı atılmak, evin ötesine atılmak deneyimlerin birikmeye başladığı bir zamansallığın göstergesidir. Dışarıyı içerisine kıyasla bir beşik değil, ancak uyanık olmayı, tetikte olmayı, güvende olmamayı hatırlatabilir. “Dinlemesini bilen için, geçmişteki ev bir yankılar geometrisi değil midir?” (2020:91). Bachelard’a göre evin “unutulmayan bir geçmişin barınağı “olması evde ikamet edenin içsel dünyasında öznel bir temel oluşturur, insanın içsel derinliğine yönelik analizin kapıları evin kapılarını açmakla paralel gider.

İçsel topografyamızı analiz ederken psikanalistler genellikle ev metaforunu kullanır. Tıpkı anılarımızın ve unuttuklarımızın farklı zamanlarda üst üste, yan yana, iç içe geçmesi gibi, farklı dönemlerdeki yapılar da benzer şekilde bir aradadır. Anılar ve unutilanlar “bir yere yerleşmiş” (2020:30) ancak oraya yerleşme zamanları ve biçimleri şimdiden bakınca çok da kolay anlaşılabilir değildir. Jung insanın topografyasını farklı boyut ve dönemlerden bir araya gelmiş karmaşık yapıların iç içe geçen katmanlarında

gezinmeye benzetir. İnsanın içselliğini mekânsallaştırmak, mekânın da insanileşmesi demek gibidir. Karşımızda yaşayan, değişen, değiştiren bir kozmosun varlığı söz konusudur. Bilincin, insanın eylem ve duygularının, kararlarının ardındaki motivasyonları bulmaya çalışmak, bir arkeoloğun ya da antropoloğun titiz çalışmasına benzer. Soruların cevaplarına ulaşmak titiz ve sabırlı olmayı gerektirir. Oyunda da mekân tasarımı bilincin katmanları gibidir. Çatı katı olarak ev, bilincin yüzey katmanı, görünenler evreni iken; zemin kat ve orada bir zamanlar yaşayan sevgililer ise bastırılan, görünmeyen fakat hissedilen, hatırlanmak istenmeyen geçmiş bellek içeriğinin bilinç dışı imgelerini çağırıştırır. İmgesel düzeyde ev bir hücre, bir sığınak ve yok mekandır. Mekânın çok anlamlılığı, sahne mekanının da katmanlaştırılmasını sağlar. Ev, Bachelard'ın evi korucuyu ve şefkatli bir yer olarak tanımlayan perspektifinin tersine artık güven vermez. Siyasal iktidarın haşereler, fareler benzetmesiyle 'temizlediği' muhaliflere benzer şekilde, Genç Adam'ın yaşadığı apartman ve dairesi de fareler tarafından mesken edilmiştir. Genç Adam'ın farelere ev sahipliği yapması, dışarıdaki tehlikeli güçlerin şiddetine açık olması anlamına gelir. Freud tekinsizlik kavramının (Almanca *unheimlich*) *Heim* (ev) ve *Heimat* (vatan) sözcüklerinin *Geheim* (sır, başkalarından gizlenen, uzak) ile ortak kökten geldiğini söyler. Buna göre *heimlich* veya *heimisch* (tanıdık, yakın, yerli) anlamları taşıyan sözcük bazen *unheimlich* (tekinsiz) olarak olumsuz anlamlar da üstlenebilir. Freud'a göre insanda esas endişe yaratan, yabancı olan ya da bilinmeyen değil "içten içe tanıdık" olandır (Freud, 2019: 33-40). Oyun bağlamında düşünüldüğünde unutanların hatırlanmaya başlanması tekinsizlik yaratır; onların "(...) tanınmaz halde verdiği tanınma savaşıdır 'tekinsiz'. Bilinmeyen bir geçmişte bastırıldıktan sonra geri dönen, örtülü kalması gerektiği halde açığa çıkan, tanıdık olanla şimdi tanınamaz olan şeyin rahatsız edici karışımı" (Gürbilek, 2020: 51). Tekinsizliği yaratan diğer unsur, aynı zamanda mekân olarak vatanın tekinsizleşmesidir. Asuman Suner, evin insanın sadece kendini ait hissettiği

fiziksel özelliği ile değil “simgesel çağrışımları ile” düşünülmesi gerektiğini belirtir (2020: 16). Ev aynı zamanda aidiyet evrenimizi de kapsar. Ait olduğumuz toplum, kültür ve varoluşsal olarak bizi tanımlayan yer olarak ev, kökenlerinin olduğu yerdir de; “yurt”, “memleket”, “ülke”, “vatan” aidiyet bağı hissettiğimiz evimizdir. Dolayısıyla oyunda yuva olarak vatani inleyen dışarı, ev olmaktan çıkmıştır. Oyun kişisi “evinde” iken yersiz - yurtsuzlaşmıştır. İç evi olarak bedeninden, dış evi olarak vatanından fırlatılmıştır. Ev artık koruyucu bir sığınak değildir. Freud tekinsizliği bilinen, aşına olunan, fakat bastırıldığı için yabancılaştırılmış olan bir şeye karşı ürperti korku, dehşet hissi uyanması olarak niteler. Bu anlamda ev, en ufak sesin tedirginlik yarattığı, tanıdık seslerin bilinmezleştiği korkutucu bir yerdir. Kaçış olanaklarının imkansız olduğu dış dünya oyun kişisini yersizleştirirken, ev korunak olmaktan çıkar.

Unutmak acıyı, kederi, suçluluk duygusunu dindirmenin yollarından biridir. Genç Adam, uyumaya çalışarak şimdiki zamandaki duygusal yaralanmalardan uzaklaşmaya çalışır. Yıkıcı olayları unutmak için uyumaya çalışmak tekrar tekrar denediği bir kaçış eylemidir. Fakat kâbuslar uyumasını imkânsız hale getirir. Kâbuslardan sıçrayarak uyandığı ilk anda Genç Adam kendi kendine nerede olduğunu sorar. Bölünmüş kişiliğinin bir göstergesi olan, gelecekteki halinin hayali olan Yaşlı Adam bu soruya “hiçbir yerde” diye cevap verir. Hiçbir yer olarak sahnelenen mekânın ötesinde başka bir yeri ima etmek, evin güvenceli ortamının ötesinde aidiyetin olmadığı, yersiz ve yurtsuz oluşun iması, boşluğa fırlatılmışlığa dair bir anlam taşır. Genç Adam, hem kendine hem dış dünyaya yabancılaşmıştır.

3.3.3. Mekânlararasılık ve Zamanlararasılık; Çoğul Mekânlar ve Zamanlar

“Mekân, peteklerinin binlerce gözünde, zamanı sıkıştırılmış olarak tutar. Mekân buna yarar” (Bachelard, 2020: 39). Sıkıştırılmış zaman, mekânda açılır, genişler. Geçmişini hatırlayabilmek için o mekânı düşlemek zamanın ve ayrıntıların bilgisine ulaştırır. Aksi halde mekânsız bir anıyı hatırlama düşleme değil, düşünmekle mümkün

olabilir. “Anılar hareketsizdir; mekansallaştıkları ölçüde sağlamlaşırlar” (2020: 39). Oyunda mekânlar her an farklı işlevler, farklı anlamlar doğurabildiği için mimetik mekânın imgesel olarak çoğullaşan mekanın eşiğinde oluşu, çoklu mekânlarda çoklu duygu ve deneyim alanının da açılması anlamına gelir. Mimetik mekânın içinden katmanlaşan, açılır hale gelmeye başlayan mekânlararasılık, farklı öyküleştirmeleri, anlatıları, hatıraları içerir. Anılardaki mekânlar, oyunlar yoluyla inşa edilen mekânlar ve belirsiz mekânlar oyunun mekânlarından bazılarıdır. Bu mekânlar arasında gidiş gelişler, hep sahnenin şimdisi’ndeki mekânda gerçekleşir. Mekânlararasılık yoluyla zamanlararasılığın doğuşu da kaçınılmaz hale gelir. Zamanlararası gidiş gelişlerin hızı arasındaki görecelik hatıraların ve kâbusların duygusal etkisiyle uyumludur; bedene kaydedilen imgeleri / anıları / hayalleri zihnin istemsizce kabuslar yoluyla tekrar tekrar çağırması ve onlara maruz kalma süresi zamansal olarak sürekli değişir.

Aristotelyen olmayan bir yapıyla inşa edilen oyunda, imge mekânlar, ses- imgeler, optik imgeler, parçalı ve imge zaman, “oyun” yoluyla kurulan kopuk anlatılarla bellek temsili gerçekleştirilir. Klasik, Aristotelyen dramaturjide öykünün mantıksal bir tutarlılık içinde ilerlediği, neden sonuç ilişkisinin anlaşılır ve takip edilebilir olduğu, olaylar örgüsünün zaman-mekân bütünlüğü ile uyumlu olduğu kurmaca yapıdan bahsedilir. İmgeler bu yapının içinde, diğer imgelerle süreklilik ilişkisi içinde, tutarlı ve birbirini izleyen zincirin halkaları gibi bu bütünlüğü tamamlar. Anlatının nedensellik ilişkisi içinde imgelerin de bu anlatıya bağlı bir gerçeklikleri vardır. Dramatik çatışmanın doğmasına neden olan durumlar karakterlerin eylemleriyle doğar ve yine onların eylemleri çatışmaları çözüme kavuşturur. Yani karakter belirli bir amaçla, belirli mekân ve zamanlarda eylem halinde gösterilir. Aristotelyen olmayan temsilde ise bütünlük fikrinin yerine kuşkunun, güvenli ve kontrol edilebilir / yaşanılabilir dünya düşüncesinin yerine - özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası deneyimin yoksullaşması nedeni ile- nasıl tanımlanacağı bilinmeyen, endişe, bilinmezlik, eksiklik üzerine inşa

edilen dünyanın temsili söz konusudur. Bu form tiyatrodaki belirsizlik, tutarsızlık parçalılık görünümüne dayalı bir teatral temsille ortaya konur. Klasik dramaturjinin mantıksal bir tutarlılık içinde hareket eden karakterlerin eylemlerini sergileyen mekân, parçalı ve kopuk mekânlar haline gelir. “Deleuze’un deyimiyle ‘öylesine herhangi mekânlar’ genel geçer nedensellik yasalarına boyun eğmeyen, akıl dışı, bağlantısız, sapkın, şizofrenik” (Suner, 2020: 121-122) mekânlarla temsil edilecektir. Eylemsiz karakterlerle, anlamlı eylem üretmekten mustarip oyun kişileriyle temsil edilen bu yapıda, epizodik, parçalı, kopuk, diğer parçalardan ayrı olarak kendi başına özerk hareket ederek anlam kazanan nesneler ve ortamdan bahsedilebilir. Düşselliği çağrıştıran bu parçalılıkta ‘ses optik durumundan oluşan yeni imgeler’ yapının kopukluğuyla paralel olarak kendi anlamıyla (anlamlarıyla) görünür. Neden sonuç dizgesine bağlı olmayan imgeler, bu yapının içinde, diğer imgelerle süreklilik ilişkisi içinde değildir artık. Tutarsızdırlar ve bütünlükten çok parçalılık etkisi yaratırlar. Nedensizlik ilişkisi içinde, anlatıdan bağımsız bir gerçeklikleri vardır.

“(…) Optik imge, nedensellik ve eylemlilik bazında açıklanamadığı için, izleyeni zihnini çalışmaya zorlar. Neyle karşı karşıya olduğumuzu tam olarak kavrayamadığımız noktada, zihin optik imgeyi anlamlandırabilmek için bellekteki diğer sanal imgeleri araştırmaya girişir. ‘Dikkat dolu fark ediş’, algılayanın, imgeyi görmek ile zihnin harekete geçirdiği sanal imgeleri anımsatması arasında gidip geldiği durumdur. Bu anlamda ‘dikkat dolu fark ediş’ kavramı katılımcı bir izleme sürecine karşılık gelir. Optik imge eylemin ileri doğru hareketini değil, zamansallığı belleğin devrelerinde sarmal bir yol izleyerek zihinde çağrışımlar uyandıran bir tefekkür sürecini kışkırtır. Sanal imgelerin yarattığı çağrışımlarla sanki daha önce görmüşüz, bir yerden anımsıyormuşuz duygusu yaratan optik imge böylece anı, düş ve imgelem süreçlerine eklenir.” (Suner, 2020: 123)

Deleuze göre imge algılandığında, kişinin psikolojik ihtiyaçları, ekonomik çıkarları, ideolojik inançları devreye girerek imgenin eksik algılanmasına sebep olur. Fakat duyu-motor devrim sistemi çöktüğünde, ya da karıştığında saf optik ses imgesi

ortaya çıkar. Saf optik ses imge, nesnenin aracısız, çıkarsız ve klişelerden arındırılmış imgesini verir. Optik imgeler, duyuşsal deneyimleri harekete geçirerek (ses tat, dokunuş gibi) temsil edilemeyen bellek içeriklerinin imgesini verir (Deleuze, 2021: 64-72).

Oyunda da imgeler, karakterin eyleminden değil, bellek içeriğinin ansız geri dönüşü ve çağrışımlar yoluyla ortaya çıkarlar.

Oyun Genç Adam'ın sanrılı bir şekilde kendi kendisiyle konuşmasıyla başlar. Konuşması geride kalmış bir zamanda Kız'ın okuması için yazdığı bir şiirle ilgilidir. Kız'a verme cesareti göstermediği için, bulup okuyacağını umarak apartman boşluğuna attığı muzip oyunu hatırlar ve şayet Kız şiiri okusaydı nasıl tepki vereceğini hayal eder. Geçmiş bir olayın oyunun şimdisindeki hayali bir olayla yan yana getirilmesi Genç Adam'ın düşünce sesi diyebileceğimiz sesinin sağladığı eşzamanlılık ile gerçekleştirilir. Olmuş olanla (şiiri pencereden aşağı atması) olası olan (Kız'ın şiiri okuma olasılığının hayali) arasındaki bu yan yanalık aynı zamanda metnin şimdisinin içinde gerçekleşir. Üç farklı zamansallık bir aradadır. Geçmişte olan olayın anısı, geri döndürülemez zamana geri dönüp onu revize ederek ve ona olası bir zamanı ekleyerek, anının olası sonuçlarının hayal edildiği imge zaman ve hayal edilen zamanın sahnenin / metnin şimdisinde gerçekleşiyor oluşu. İmgesel / düşsel zamanla, geçmiş zaman ve mimetik zaman iç içedir. Farklı zamansallıklarla farklı gerçeklikler, farklı mekânlarda oyunun şimdi'sinde birleştirilir. Geriye dönüşler; iç içe açılan, genişleyen, çeşitli anlarda sabitlenen, çeşitli anı adacıklarında hareket eden gündelik zamanın akışının ötesinde farklı bir dinamiğe sahip zamansal nitelikler taşır.

3.3.4. Geçmişte Kalanın İmgelerle Geri Dönüşü

Gerçekliğin çoğullaştırılması ve farklı ifade yollarıyla yüzeye çıkarılması, neyin gerçek neyin kurgu olduğunun bilinemez hale gelmesi, gerçekliğin sorunsallaştırılması biçimleme teknikleri ile de desteklenir. Kız'ın tepkilerini tahmin etmesi, olasılık olarak neler diyeceğini taklit etmesi, oyunun ana kişinin hem Kız'ın ve hem kendisinin olası

hallerini seslendirmesi sahnenin/ metnin, izleyicisi/ okuyucusu için yeni bir anlam katmanı oluşması demektir. Ana oyun kişinin hem kendisini, hem de başkasını (Kız'ı) hayali olarak seslendirmesi, okuyucunun / izleyicinin Genç Adam'ın Kız'a dair oluşturduğu imgeyi, “burada olmayanı” ve tam olarak bilinmeyi, buraya yani metne / sahneye kısmı de olsa imgesel düzeyde getirmesi, okuyucunun / izleyicinin de olası bir zamanı hayal etmesi demektir. Okuyucunun / izleyicinin oyun kişinin Kız'a dair zihinsel imgesine ulaşması, onu görmeden hayali olarak yaratmasının yolu, oyun kişinin kelimeler ve ses yoluyla oluşturduğu etkiye bağlıdır. Yani ana oyun kişinin sesi okuyucu / izleyici açısından bir yol işaretidir. Hayali olanı izlenir kılmak, ancak okuyucu / izleyicinin işaretleri takip ederek hayali olarak kavrayabileceği bir düzlem yaratır. Hayali bir gerçeklik kurularak, sahnede şimdi olanla, geride kalan arasına bir de istenilen / hayali / düşsel bir gerçeklik inşa edilmiş olur.

Genç Adam, ses-görüntü birliğini seslendirme yoluyla parçalar. Ses kullanımı, gerçek ve kurmaca arasındaki farkın ya da sınırın muğlaklaşmasında bir araçtır. Asuman Suner' in *Hayalet Ev, Yeni Türk Sinemasında Aidiyet Kimlik ve Bellek* isimli kitabında belirttiği gibi sinema perdesindeki ses ve beden arasındaki senkronizasyon nasıl ki izleyicinin öyküyle özdeşleşmesini kolaylaştırırsa, aynı şey tiyatro için de geçerlidir. Ses, ait olduğu bedenin ve kişinin var olduğunun garantisidir. Ses ve görüntü arasındaki bütünlüğün parçalanmasının özdeşleşmeyi kırarak “kimliğin sorunsallaştırılması” (2020: 159) yeni bir düzlem oluşturur. Başkasının beden bütünlüğünden, sadece sesini alarak, onun yerine irticalen konuşmak, beden ve kimlik yokluğu hakikatte eksiklik ve hakikati sorunsallaştırmak demektir. Ses- imge bir yanıla eksiktir çünkü ideolojik bir bakışla oyun kişinin bakış açısıyla izleyiciye aktarılır. Oyunda ses imgenin ideolojik inançların, duygusal ihtiyaçların yansıması olması, yitirilenin (Kız' ın varlığı, onda temsil edilen değerler ve yaşamla kurulan neşeli bağın) nasıl bir yitilik olabileceğinin bilinmezliğine de uyar.

Asuman Suner, hayali imgelerin hayaletimsi bir tarafı olduğunu söyler. Çağrılmadan gelen, sanki hep oradaymış gibi gündelik zamanın akışında kişiyi gölge gibi izleyen, ses duygu, görüntü olarak farklı biçimlerde kişiye görünen bu imgeler, düşünsel hayaletlerdir. Suner'in de belirttiği gibi hayalet figürünü merkeze alan anlatılarda, çoğunlukla adaletsizliğe kurban gitmiş ölümler yerlerinde rahat edemedikleri için dünyaya geri döner ve yaşayanlardan intikam alırlar. Bu anlamda hayalet, unutulmaya karşı koyan, kendini zorla hatırlatan, geçmişini bugüne taşıyan, silinmeye direnen izlerdir, ya da bastırılanın geri dönüşüdür. Hayali imgeler duygusal, işitsel, görsel imgeler biçiminde parçalanarak bağlı olduğu bütünlükten koparak, oyun kişisinin şimdisinde, hem duygusal hem zihinsel yer işgal ederler. Suner, hayalet kavramının diğer anlamına, yani hayali olarak canlandırılan, düşlenen, nostaljik duyguyla geçmişte kalan romantik bir imgenin tasavvur edilmesi anlamına “hayal et” kavramına dikkat çeker. Aslında hayaletin bir yönüyle rahatsız edici, diğer yönüyle geride kalan nostaljik bir imgenin yokluğuna işaret etmesi demek olabileceğini söyler. Bu anlamda sevgililerin imgesi her iki anlamı da taşır. Hem dönüşerek haksız biçimde ölümlerinin hesabının sorulmamasının yansımalarıdır, hem de kaybolan bir döneme dair değerleri yahut olma biçimlerini temsil ederler.

Deleuze, İkinci Dünya Savaşı sonrası sinemasının hareket imge'den zaman imge'ye geçişini tutarlı dünyadan, anlamlı bütünlük ifade eden anlatıdan, yer ve zamanın kopuk ve parçalı hale gelmesinden ve bu dönem yeni mekan türlerinin ortaya çıkışından bahseder. Bu mekânları, “öylesine herhangi mekân” olarak tanımlar. Yeni sinemada gerçekliği nitelerken başvurduğu Bergson'un süre kavramı ile ilişkili olarak “zaman imge” yi, eylem üretmeyen, nedenselliğe göre işlemeyen, nesne ve ortamın bütünden bağımsızlaşıp özerklik kazanmasını ifade eden bir kavramsallaştırma olarak tarif eder. “Öylesine herhangi mekânlar”, aynı zamanda saf optik-ses imgelerinin olduğu yerlerdir (Deleuze, 2021: 60-64). Bu imgeler daha çok “öznel imgelerde,

çocukluk anılarında, düş ve fantezilerde” ortaya çıkar (Suner, 2020: 122). Oyun kişinin geçmişi geri getirmeyeceğini bilmesine rağmen, hayali olarak eğer geçmişe geri dönebilme imkânı olsaydı neler olabileceğini hayal etmesi, tesadüf zaman ve mekânlar tasarlaması, olası olayları kurgulaması bir tür telafi estetiği üretiminin işleyişinin göstergesidir. Ancak prova yoluyla geçmişe telafi çabası oyunun şimdisinin gerçekliği tarafından sürekli ihlal edilir. Bu durum ana oyun kişinin benliğinin parçalandığı, kişilik bölünmesi yaşadığı hali ile bir oyun evreni kurması ve bu evrene yaşadığı sahne gerçekliğinin sızmasıyla gösterilir.

3.3.5. Bir Direniş Biçimi Olarak Yas

Yastayken içe kapanmak, dünyayla aradaki bağların geçici olarak dondurulması olağan bir tepkidir. Freud, *Yas ve Melankoli* isimli çalışmasında yası bir kaybın ardından gerçekleşen sağlıklı bir tepki olarak değerlendirir. Yas, “sevilen bir kişi ya da kaybedilen kişinin yerine konan soyut bir kavramın, anayurt, özgürlük ya da ülkü gibi, yitirilir işine verilen bir tepkidir” (Freud, 2014: 18).

Zamanla kişi kaybını kabullenir ve hayata yeniden devam etme gücü bulur. Melankoli ise geçen zamana karşı kayıp duygusunun onarılamaması, dış dünyayla bağın kopması ve daimi bir acı hissi içinde suçluluk, cezalandırılma kaygısı içinde hapsolmek durumudur. Freud, başarılı ve başarısız yas ayrımı yaptığı ilk çalışmalarında başarısız yası kaybedilen nesnenin egoyu ele geçirmesi ve yasin devam ettirilmesi olarak patolojik bulur. İlk yazılarında melankoliyi sağlıklı bir takıntılı hali olarak yorumlarken, sonrasında bunu yasin bir parçası olarak sağlıklı bulur. Kayıp adlandırılmaz ve kişi benliğini, kendilik duygusunu kaybetmeye başlar; “yasta dünya yoksul ve boş bir hal alır, melankoli de ise yoksullaşan ve boş hale gelen Ben’in kendisidir (2015: 22-23). Genç Adam, yasin ilk aşamasında gösterilir. Fakat suçluluk, kaygı ve kişilik parçalanması yaşaması melankolik bir sürece gireceğinin işaretleri olarak yorumlanabilir.

Bir yas hiyerarşisinden bahseden Butler, kimin yasının tutulacağına karar vermenin aynı zamanda o yaşama bir değer kılmak anlamına da geldiğini söyler. Hukuk düzeninin temel yasası, yası tutulmaya değer olanlarla yaşamları değerli olmayanları belirleyebilme gücünü elinde tutabilmesidir. Makbul yurttaşlık Butler'e göre yas hiyerarşisinde yaşamları korunanlar ile bunun dışında tutulanlara göre işler. Yası tutulmayanların yaşamı da değerli değildir buna göre, yani "yaşam vasfı" taşımayan bir yok yaşamdır. Böylesi bir ölümün yası tutulmuyorsa o beden "zaten görülmemiş olandır veya belki gömülemez olan" dır (2018: 49). Butler, ulusal olarak yankı uyandıran ve kabul gören belirli yas biçimleri ile, yası tutulmayan ya da kayıpların düşünülmediği yahut dikkate alınmadığı halleri değerlendirirken şunları söyler:

"(...) kimi yaşamların yası tutulabilir, ötekilerin yası tutulamaz olduğuna; hangi tür öznenin yası tutulabilir olduğuna ve yasının tutulması gerektiğine, hangi tür öznenin ise yasının tutulmaması gerektiğine karar veren ayrımcı yas tahsis, kimin normatif olarak insan olduğuna, yaşanabilir bir yaşam ve yası tutulabilir bir ölüm sayılanın ne olduğuna dair belli dışlayıcı kavrayışla üretmekte ve sürdürmektedir." (2018: 12)

İnsanın fiziksel bedeninin toplumsal olarak kurulmuş olduğunu belirten Butler, yaralanabilir olmanın ve kayıp veriyor olmanın da kişiler arası, toplumsal ilişkilere sahip oluşumuzdan kaynaklandığını vurgular. Toplumsal ilişkilerimizi kaybetme tehlikesiyle başkalarının şiddetine maruz kalmamız bizi yaralanabilir kılar. Butler, nesne ikamesi olarak okunabilecek Freud'un yas teorisini zayıf bulur. Yasın başarısını insanın kaybettiğini unutması ya da yerine başka bir nesne ikame etmesi olmadığını söyler. Butler, başarılı yasın kaybedilen nesnenin kaybının getireceği dönüşümü kabul etmekle ilgili olduğunu düşünür. Freud'un kayıp sonrasında her zaman neyi kaybettiğimizi bilemeyeceğimizi söylediğini hatırlatarak, buna göre kaybın kendisinde gizli olan, kaybolan şeyin ne olduğunu bilememenin yasın sürdürülme sebebi olduğunu vurgular. Yas sürecinde insanın sanki toplumsal, kişiler arası bağlardan uzak, kendi başına

içinde tahayyül edildiğini söyleyen Butler, tersine kişiler arası ilişkiler bağlar yoluyla kim olduğumuzu, benlik bilincimizi, kendiliğimizi kurabileceğimizi belirtir. Dolayısıyla başkası kaybedildiğinde, beni ben yapan parçalardan biri kaybedilmiş olur; “ (...) belki de ‘sende kaybettiğim, hakkında halihazırda kelime dağarcığım olmayan şey, münhasıran ne benden ne senden oluşan, ama bu terimleri farklılaştıran ve ilişkilendiren *bağ* olarak kavranması gereken ilişkiselliktir” (Butler, 2018: 38). Başkalarıyla ilişkilerin “özerk ve denetim sahibi” addedildiğimiz “kendilik mevhumumuz” u (2018: 39) sarmış olması, kendilik anlatısının aslında bu görünmeyen bağlarla inşa edilmiş bir kendilik olduğunun göstergesidir. Bedenlerimiz bir boyutuyla özerktir, ancak bir boyutuyla da kamusaldır. Kamusal bedensellik başkalarının etkilerine açık olmak demektir. Toplumsal yas durumu üzerinden kederin anlamını tartıştığı makalesinin bir bölümünde Butler, kederin insanın varlığının kim olduğunu anlamaya neden olan bir yönünü ele alır. Keder, bir başkasından ve dolayısıyla kendinden yoksullaşma halinin sonucudur. Bu yoksullaşma, varlığın özerk olmadığı anlamına gelmez. Fakat toplumsal oluşumuz ve başkasının ötekinin varlığıyla varoluşumuzun, başkalarının yaşamlarına bulaşmış olmamızın özerklik sınırlarımızı da belirlediğini söyler. Böylesi zamanlarda kaybedilenin, başka insanda / nesnede kaybedilen şeyin ne olduğunun tam anlamıyla bilinmemesi durumunun bilinç dışı düzlemde “ilksel toplumsallığın” (2018: 43) ortaya çıkışı olarak yorumlanabileceğini söyler. Şiddeti de başkasına bir dokunma biçimi olarak “insanın öteki insanlar karşısındaki ilksel yaralanabilirliğinin en korkunç şekilde açığa çıkması”, iradesinin dışında insanın başkasının iradesine teslim edilmesi olarak nitelendirir (2018: 43). Şiddetin neredeyse normalleştiği siyasal ve toplumsal koşullarda duygusal, zihinsel ve bedensel yaralanabilirliğin yoğunlaştığını belirten Butler, yası reddetmek, inkar etmek yerine, yasin getireceği duygu ve düşüncelere açık kalmanın insanı nasıl hissettireceğini tekrar düşünmeyi önerir. Yasın içinde kalmaya devam etmenin insanın yaralanabilirliğini kavramasına ve başkalarının da yaralanabilirliğini

fark etmesi olanağını yaratacağına dikkat çeker. Böylece birbirinin hayatlarına karşı kolektif sorumluluk bilinci doğar. Bu anlamda, insani duyarlılığı güçlendirecek yas ile insanın kim olduğunu ve başkalarıyla ilişkiselliğinin hayati bağlarını kavraması önemlidir.

80’li yıllarından gazete haberlerinin sıradanlaşmış fotoğraflarından biri de ev baskınlarında, sokak ortasında öldürülen ölü bedenlerin teşhir edilmesidir. Kendi bedeninin de o bedenler arasında olabileceği fikri oyun kişinin kaygısını artırır. Başkalarının kendisinin kanlar içindeki cansız bedenini, ölüme hazırlıksız yakalanmış halini gördüklerinde neler düşüneceğini hayal eder. Bazı bedenlerin gömülmeye değer gösterilmesinde, bazı bedenlerin ise gözdağı vermek için teşhir edilmesinde, makbul bedenler ile kutsal olmayan bedenler arasında iktidarın yaptığı ayrımın, beden bütünlüğünü kaybederken daha itibarlı ölme arzusunun oyunun gerçeklik düzleminde hatırlatılması, dönemin muhalif kesiminin ölüm karşısındaki kolektif belleklerdeki ortak kaygısının izdüşümüdür. Dönemin atmosferini yansıtır şekilde, üstü başı derli toplu bir şekilde botlarıyla oturup ölmeye hazırlıksız yakalanmak istemeyen Genç Adam, gazetede gördüğü fotoğraflardaki gibi anılmak istemeyerek, ölümden sonra itibarını zedelemeyecek şekilde anılmak ister. Anılma hakkı, başkalarının hafızasında nasıl yer alacağına dair hakkın siyasal iktidar tarafından ihlal edilebileceği kaygısı gazetelerde gördüğü fotoğrafları hatırlamasıyla pekişir. Bellek izleri olarak onu rahatsız eden bu görüntülerde yarı çıplak, topukları eskimiş çoraplarıyla, kanlar içerisinde üstü başı dağınık bedenlerden bahsederken, böyle hazırlıksız öldürülmekten korkar. Başkaları tarafından bu halde hatırlanmamak için bedeninin itibarsızlaştırılmayacağı bir biçimde ölmeye hazırlanır. Kederi, yası ve melankolisi kırılğan belleğinin ve benliğinin bir sonucudur. “Kırılğanlığı öznenin tekil, biricik ve yönetilebilir bir sorunu olarak görmenin, onun ilişkiselliğini ve kolektif pisişenin öznenin kırılğanlığının kurucu bir bileşeni olduğu hakikatini inkâr etmenin ya da maske etmenin yollarından” biridir

(Hakverdi, 2020: 25). Kırılgan beden politiktir. “Beden dünyada politik bir yer tutar” (2020: 28). Yasta kaybedilen nesnenin bünyeye dahil edilmesi ve kaybın getireceği dönüşümü kabul etmek, yani kaybı dışlamak değil egoya katmak bir direnme biçimidir. Nazile Kalaycı, “doğal olmayan ölümün yakışsızlığını” Antik tragedya oyunlarından yola çıkarak değerlendirdiği *Klasik Tragedyalarda “Yakışsız Ölüm”, Yas ve Tanıklık Sorunu* başlıklı makalesinde, “adsız ölümler” ve “değersiz bir nesne görünümündeki” ölümler ile yası tutulan, değer verilen ölümler arasındaki yas hiyerarşisini tartışır. Melankoliyi bir tür direnme biçimi olarak yorumlayan Kalaycı, Butler’in görüşlerini destekleyerek bunu siyasal aktör olmanın koşulu olarak ele alır. “Tarihin enkazıyla kurulacak faal ilişki, ölüm olmayan bir ölümden yitenleri şimdide tutmaya adanmış uzlaşmaz bir yasa mümkündür” (Kalaycı, 2017: 172). Yas, tanıklık ve yakışsız ölüm konularını Antik tragedya oyunları ile paralel okuyan yazar, tarihin ağır yüküyle yüzleşmek için var olan hakikat rejiminin “görme ve anlamlandırma rejiminin” ötesinde farklı bir hatırlama pratiğinin gerekliliğinden bahseder. Ölümlü varlığın ölme hakkının, ortadan kaldırılarak, haysiyetli olmayan bir biçimde gerçekleştirilmesini “ölüm olmayan bir ölüm”, “yakışsız ölüm” olarak tanımlar (2017: 173). Butler de, siyasal melankoliyi, “yani kayıpları şimdide tutmaya adanmış uzlaşmaz yası” siyasal özneliliğin koşulu olarak ele alır (2017: 187). Dolayısıyla göstergelerle oyun, kırılganlığı ve bunun sonucu olan bilincin parçalanmasını toplumsallığın etkisi bağlamında değerlendirmeyi sağlar, oyun kurgusunun dışsal gerçekliği ile oyun kişinin içsel gerçekliğinin ilişkiselliğinin bağlantısını açık eder.

Yaşanan deneyimin aktarılamaması, aynı zamanda deneyimin yoksullaşmasını da beraberinde getirir. Oyun kişisi kendini yaşamdan ve olası her türlü değişimden soyutlamıştır. Walter Benjamin “Hikâye Anlatıcısı” makalesinde Birinci Dünya Savaşı'ndan sağ kalan askerlerin yıkımı anlatmakta neredeyse dilsizleşmiş hallerini hatırlatarak şiddet, kayıp, felaket deneyimini anlatma becerisinin ve tanıklığının

imkansızlığından bahseder. Benjamin, Birinci Dünya Savaşı sonrasında deneyimin hem değer kaybettiğini hem de yoksullaştırıldığını şöyle aktarır; “ (...) savaş bittiğinde cepheden dönenlerin dilsizleştiğini, başkalarıyla paylaşabilecekleri deneyimler bakımından zenginleşmediklerini, aksine yoksullaşmış olduklarını fark etmemiş miydik?” (Benjamin, 2014: 77-78). Yıkıcı deneyimin aktarılması artık imkânsızlaşır, ölenler deneyimlerini anlatamayacakları için deneyim ancak ikinci elden, vekaleten anlatılabilir. Deneyimin acısını yaşayan, ondan sağ çıkanlar tarafından aktarıldığında, bu aktarım dilin sınırlarına çarpar. Çünkü -Nichanian’ın da dediği gibi - felaket anlatılamaz. Agamben, dilin tanıklık etmesi için “tanıklık etmenin olanaksızlığını göstereyin diye yerini dil olmayana bırakmalıdır” (Agamben, 2021: 41) der. Dilin temsil edilebilirlik vasfını yitirdiği deneyimlerin dilin dışında başka yollarla aktarılıp gösterilmesi gerektiğine işaret eder. Oyunun yazarı olarak Civan Canova’nın tanıklığını ifade etme yolu olarak yazdığı bu oyunda ise imgeler, görüntüler, şimdiki zamanın akışını kesintiye uğratan anlatı, oyun içinde oyunlar dilin temsil ediciliğinin ikamesini yapar. Deneyime dair doğrudan anlatının yerine deneyimi yoksullaştıran şiddet parodileştirip, çeşitli versiyonları oyun içinde oyun rol, rol içinde rol, oyun içinde anlatı yoluyla aktarılır. Kurmaca karakter olarak Genç Adam’ın tanıklığının her zaman eksik tanıklık olduğunun göstergesi ise yaralanan bilincin yarılmasıdır. Madunun benliğini ve kırılğanlığını onarma yolu, hem acısından uzaklaştıran hem de acısına yaklaşmasını sağlayan oyunlardır. Fakat, bölünmüş benliğinin hayali dünyasına kaçışında, nefes aldığı hayali oyunlar yine öyküsünü bütünleştirerek hayatına devam etmesini sağlayamaz.

3.3.6. Meta-tiyatral Stratejilerle Yaralayıcı Gerçekliğin Üstesinden Gelme

Prova bitmiş bir oyundan ziyade, her zaman yenilenebilen, bir oyunun parçalı ya da tamamlanmamış halidir. Bir son fikrinden ziyade olası denemelerin, daha bütünlüklü ve bitmiş bir tasarımına ulaşmanın deneysel süreçlerinden oluşur. Prova, izleyicinin

bakışından uzakta, sahne zamanın dışında bir zaman ve süreç olarak, gösteri zamanın gerisindeki her türlü düşünsel, deneysel süreci kapsar. Telafi edilebilir bir zaman aralığında, bitmemişlik fikrine dayalı, gösteri zamanına kadar eklemeler ve değişimlere açık farklı olasılıkların bir arada olduğu prova, parçaları değiştirilebilir olasılıklar arasındaki ihtimaller çokluğunu akla getirir. İhtimaller alanı olarak prova, bu anlamda özgürlüğü imler. Her şeyin oluş içinde olduğu bir süreçte, kesinliğin henüz söz konusu edilmediği bir eylem alanı ima edilir, oluş hali tek son fikrini dışlar. Süreci, zamanı ve eylemi değişebilirlik, eksiltilebilirlik, eklemenebilirlik dinamiğine göre işleyen provada eşzamanlılık, eşmekanlılık, formlar arasında süregelen bir sabitsizlik, geçişkenlik mümkündür.

Prova zamanıyla sahneleme zamanı arasındaki ontolojik farklılık, telafi edilebilirlik ile geri döndürülemezlik arasındaki zamansal ve anlamsal farklılıktan gelir. Sahneleme zamanı öngörülebilir, artık tasarlandığı için bilinebilir, sürprizlere kapalılığı ile tamamlanmış bir süreci işaret ederken; provanın an'ların getireceği olasılıklara, sürprizlere, denemelere ve yanılmalara açık olması, bu nedenle de telafisi mümkün olasılıkları ima etmesi ontolojik farklılığı doğurur. Olması istenilen, olabilecek olan rol kişileri ile olan, inşa edilen rol kişileri arasındaki farklılık, yani prova sürecindeki rolü inşa etme süreci ile sahne zamanındaki tamamlanmış rolün farklılığı prova ve sahneleme arasındaki ontolojik farklılık gibidir. Provada role hazırlanma çoğul seçeneklere işaret ederken, sahnelenen rol kişisi farklı seçenekler arasından seçilmiş belirli seçeneğe işaret eder. Prova yoluyla rol değiştirmek, çeşitlendirmek, farklı olasılıkları barındıran eylem çeşitliliklerine göre rolde esneme payları yaratmak, yine olan ile oluş halinde olan arasındaki sınırlılık ve özgürlük alanına işaret eder. Telafilere ve hatalara açık olmasıyla onarılabilen bir zaman aralığını kapsayan provaya nazaran sahneleme zamanı, hata olasılıkların elemine edildiği, tasarlanmış ve bilinebilir bir bütünlüğün zamanıdır. Bir diğer deyişle sahneleme zamanı artık yazılmış, inşa edilmiş, biçimlendirilmiş olanın

sahnede silinmediği, değiştirilmediği, farklı olasılıklar içinden belirlenmiş belirli bir olma halinin seçilmesidir. Bu da sahnelemenin telafi edilemez olanı dışlaması demektir.

Oyunda Genç Adam hayali olarak Kız'la olası bir buluşmayı provayı eder. Gizli kalan, söyleyemediği duygularını da hayali prova sayesinde ortaya koyar. Bir yönüyle bu türden bir zihinsel prova toplumsal baskının, gerekliliklerin ve ahlaki düzenin dayattığı normların dışına çıkabilme, yargılanmaksızın duygularını açığa çıkarma ve özgürce isteklerini ifade edebilme fırsatı verir. Dolayısıyla burada bahsedilen zihinsel prova, sahnelenmenin / toplumsal görünürlüğün bilinç ötesi alanı, toplumsal rollerin, kimliklerin, normların katılaşmadığı, arzu ve ihtiyaçların öncelikli olduğu, bir imkan alanı olarak geçmişin telafisinin mümkün olduğu ihtimaller alanıdır. Fakat ironik olarak okuyucu / izleyici ikinci perdede bunun telafisinin artık imkânsızlaştığını anlar. Geçmiş geride kalmıştır, artık değiştirilemez. Fakat yaratacağı etki değiştirilebilir.

Aynı zamanda zihinsel prova Genç Adam için gerçeklikten kaçış imkânı olarak, bilinç düzeyinde artık yaşamadığını bildiği insanların yokluğunun yarattığı yıkımı kabullenme ve bir yönüyle de anlayabilme ya da henüz üstesinden gelemediği gerçekliğin yükünü hafifletme olanağı sağlar. Oyun boyunca gerçekliği kabullenme, onu anlama ya da ondan kaçma hamleleri her zaman toplumsal / normatif düzenin gerçek zamanıyla çakışır. Oyunun gerçek zamanı /şimdisi /dışsal zamanı geriye dönüp telafi etmek istediği geçmiş / düşünsel / hayali zamanın önünde bir engel olarak varlığını hep hissettirir. Romantik olmak, duygularını şiir yoluyla ifade etmek, şiddetin ve ölümün kol gezdiği zamanların sert ikliminde oldukça naif bir olma biçimi olduğu için, sevginin ve başkasına yönelik şefkatli ilginin şiddet ortamının gerçekliğinde baskılanması kaçınılmazdır. Oyunda içsel gerçeklikle oyunun dışsal gerçekliğinin çatıştığı düşünsel prova sahnesi, bu yönüyle de geçmişin telafisinin artık imkansız olduğunu, fakat geçmişin hayaletlerinin dönüşerek oyunun / sahnelemenin şimdisini parçalayacağını da kavramayı sağlar.

Bir daha Kız'la konuşamayacak olmanın, şiir yoluyla iletişim kuramayacak olmanın, sevgiyi ifade edebilecek her türlü ifade imkânının kaybının verdiği acı, yoğun keder Genç Adam'ın dünyasını kaplayan ağır bir gerçeklik olarak varlığını hissettirir. Kaybedilen nesne bir değer, bir duygu, olma biçimi ve içinde benliğin güven hissettiği fakat artık orada olmadığını bildiği bir şeylere tekabül eder. Yitirilenin acısı hayali / imgesel / düşsel bir zamanın güven verici aralığında hafifletilmeye, kaybının yarattığı yıkım anlamlandırılmaya ve unutulmaya çalışılır. Prova, bu anlamda da kaybın anlamını kavratmak amacıyla işlevseldir. Toplumsal bağların, iyi ve güzel olana yönelik kaçınılmaz insanca ilginin ve özenin şiir yoluyla ifade edilmesinin naifliği artık geri dönüşü olmayacak bir şekilde yok edilmiştir. Bu anlamda düşünsel prova geçmişte kalan değerlerin, düşünme ve hissetme biçimlerinin yeniden hatırlanması, bu değerlere yapılan saldırılardan alınan yaraların onarılabilmesi ve acının üstesinden gelinmesi için işlevselleşir.

Düşünsel prova ilk perde boyunca henüz başına ne geldiğini bilmediğimiz Kız'ın sesini imgeleyerek Genç Adam'ın kendi kendisiyle konuşması yoluyla ortaya konur.

Genç Adam: (...) 'Siz mi yazdınız bunu?' 'Evet. Ben yazmıştım. Beğendiniz mi?'

'Çok güzel. Çok duygulu. Şiir yazıyorsunuz demek?'

'Evet. Yani hayır. Yani şiir sayılmaz ki.. Yani şey işte. Gelişi güzel kaleme alınmış bir duygu şeyi... boşalımı. Ne bileyim. Aslında hiç hoşuma gitmemişti okuyunca...Yani yazdıktan sonra, yeniden okuyunca demek istedim. Hatta öylesine gülmüştüm ki kendime, buruşturup atmıştım mutfak penceresinden. Demek siz buldunuz. Tesadüfe bakın.' (2012: 93)

Genç Adam bu hayali / düşünsel prova anından sonra bir an sahnenin şimdiki zamanına gelir, şiiri romantik bulur, bir tür veda şiiri gibidir. Kız' ın onun için endişelenebileceğini ya da hayranlığını yanlış yorumlayabileceğini düşünür. Yeniden

düşsel zamana geri gider. O zamanın içindeyken hatasını telafi eder ve çift hakkında söylemek istediklerini söyler:

“Genç Adam: (...) ‘Yanlış anlamayın sakın. Kötü bir niyetim yoktu. Ben.. ben beğeniyorum sizi. Hepsi bu. Ben şey diye düşünmüştüm. Benim kağıda döktüğüm bir.. duygu kırıntısı.. birilerinin hoşuna gitsin. Böyle düşünmüştüm. O birileri sizsiniz. Siz ve sevgiliniz. Sizi.. nasıl denir.. çok seviyorum. İkinizi de yani.. İlişkinizi, birbirinize bakışınızı, tebessüm edişinizi. Yani hayata tebessüm edişinizi. Sonra yanağınızdaki gamzeyi, saçlarınızı.. (Sessizlik) Siz ikiniz.. şiir gibisiniz. (...)” (2012: 94)

Hayali gerçeklik nesnel gerçekliğin yerine geçer. Oyun boyunca Genç Adam, Kız’ın yeşil gözlerini bağlamdan kopuk bir biçimde hatırlar. Bu imge, ona hem travmasını hem de kaybettiği değerleri hatırlatacak görsel bir imgedir. Fakat bu imge hatırlandıkça acı verici olduğu için, onu sürekli unutmak da ister. Travmatik belleğin işleyişi, belleğin travmatik olmayan anımsama eyleminden farklıdır. Bedensel belleğe kaydedilen geçmişin olağan anıları, travmatik olayların oluşturduğu travmatik bellek gibi insan yaşamını felce uğratmaz. Travmatik bellekte diğer bellek içerikleri gibi olaylar sesler, kokular, görüntüler yani duymasal imgeler ve yoğun duygular olarak kaydedilir. Travmatik etkisi olan olaylarla, bu türden acı verici olmayan olayların bilince getirilmesi farklı süreçlerdir. “Travmatik bellek izleri bilince çağrılmadan girerler” (Kaptanoğlu, 2024: 112). Bilincin neyin hatırlanacağını neyin unutulacağına karar veren mekanizması dramatik bellek izleriyle işlememeye başlar.

Tutarlı ve bütünlüklü otobiyografik bellek kayıtlarının kurgulanması sırasında iş başında olan bilinç, benliği kurgulayarak inşa eder. Benlik bilinci, kurgu yoluyla, öyküleştirilmeyle nelerin hatırlanıp nelerin kurguya ekleneceğini, neyin kurgunun dışına atılacağını karar verirken, travmatik bellek izleri karşısında bu gücünü kaybeder. “Travmatik bellek izleri benlik kurgumuzu, öykümüzü oluşturan bu temel mekanizmaya direnirler” (2024: 112). Yani travmatik bellek izlerinin ne zaman hatırlanacağı ya da

unutulacağı bilinç tarafından belirlenemez. Bu izlerin çağrılmadan gelmeleri ya da hatırlanmamalarına rağmen dolaylı etkileriyle insan hayatına yerleşmeleri bilincin denetimini imkânsızlaştırır. Bütünlüklü bir öykü içine yerleştirilemeyen izler rahatsız edici, kontrol edilemez duygu durumlarına neden olur; “parçalı, donuk, ikonik, sessiz, sözsüz, ürkütücü imgeler” (2024: 113) hatırlanma ısrarıyla şimdiye parçalar ve “sürekli yeniden travmatize eden anılardan kurtulmak için bilinç, dramatik anıların bozduğu öyküsünü yok sayar ve yeni bir sayfa açar. Kısaca bilincin, kendisini bölmesi, sık başvuru baş etme manevralarından biridir” (2024: 113). Hayatın düzen içinde aktığı ve bu akışın aksamadan bir sürekliliğe sahip olduğu inancına dayanan benlik kurgusu, takip edilebilir öyküleştirmeye dayandığı istikrarlı yaşam kurgusunda çatlak oluştuğunda, kendini egemen özne olarak yeniden kurabilmek için yaralanabilirliğini, çaresizliğini, güçsüzlüğünü kabullenmekten kaçabilir ve travmatik anısını unutmaya çalışabilir. Travmayla baş etme çabası olarak onu görmezden gelme bir yöntem olarak geçici olarak benlik bütünlüğünü korumaya yarasa da, bastırılan her zaman geri dönebilir. Kaptanoğlu, kitlesel travmaya uğrayan ve travmalarını anlatma olanakları imkânsızlaştırılan toplulukların, unutmuş gibi göründükleri travmalarla aslında yaşamaya devam ettiklerini belirtir. Gündelik yaşamdaki tutumlarıyla, çevreleriyle kurdukları ilişkilerde tutukluluk ya da aşırılıklar olarak dolaylı etkisi görülen travmalar genç kuşaklara aktarılır. “Özellikle geçmişte yaşanıp bitmemiş, sürmekte olan toplumsal travmalarda, travma etkisinin kuşaklararası geçiş göstermemesi imkansızdır” (2024: 113). Kuşaktan kuşağa, zamanla eklenen yeni deneyimlerle güçlenen travmatik belleğin iyileşebilmesi, onarılması, “iyi tanıklar olamadıkları için kolektif suça ortak olanların, mağdurun acısını tanıyarak ona iyi tanıklık” (2024: 114) sunmaları travmadan kurtulmanın önemli bir adımıdır. Böylece yaşadıklarının dehşetinden içe kapanan mağdur, terk edilmişlik ve çaresizlik duygularının üstesinden gelebilir. Oyunda ise bu türden bir onarımın imkansız olması ve herkesin travmatik olayların üstesinden bireysel

olarak gelmek zorunda kaldığı bir ortamın tasviri, bilinç yarılması ve bellek izlerinin tekrar tekrar hatırlanması ile aktarılır. Genç Adam için bu tekrarlar hem yaşanan yıkımın acısını hatırlatır, hem de bu yıkımdan kaçmanın imkansızlığını vurgular. İmgeleri tekrar ve tekrar hatırlamak aynı zamanda yaşananları yaşamın akışına uydurarak rasyonalize etmek isteyen zihnin iyileşme çabasıdır. Anlamlandırana kadar aynı kâbuslar ve imgeler altında kalmak, bilincin çözemediği problemlere çözüm arayışının göstergesidir. Unutulamayan travmatik anıların insan düşüncesini zehirlemesi ve bedenini çürütmesi, belirli travmatik anlara sıkışmış olmak, bunun bir döngü gibi yaşamı dondurması oyunda sık sık tekrarlanır. Oyun kişisi belirli bir ana takılı kalarak, hayatın olağan akışından kopmuş olarak resmedilir. Bellek, gündelik hayatı felce uğratan olayın yaşandığı anlarda sabitlenerek, şimdinin çıkışsızlığını, eylemsiz kalmanın, geçmişini değiştirmeyecek olmanın ve bu gerçeklikle istemsizce süren bir şekilde yüz yüze gelmenin ağırlığıyla hantallaşır. Oyunda bu durum çölün ortasında ölümü bekleyen bir adamın kendi dışkısını yemesine benzetilir.

“Yaşlı Adam: (...) İlk gün çantasındaki o nefis sandviçlerle doyurur karnını. Ya sonra? Ya sonraki günler?.. Tabii ya. Çaresiz, çıkarttıklarını yer aç kalmamak için. Arkasından çıkarttıklarıyla doldurur midesini. Doydum sanır zavallı biçare. Sonra midesinden bağırsaklarına iner dışkıları. Bağırsaklarından tekrar dışarıya, sonra tekrar midesine, tekrar bağırsaklarına.. O güzelim yiyecekler giderek daha pislenerek dolaşır durur vücudunda...

Genç Adam: İğrençsin!

Yaşlı Adam: Giderek daha da pislenerek dolaşır durur o güzelim yiyecekler vücudunda. Tıpkı beynine çöreklenen düşünceler gibi. İnsan aynı lokmayı sürekli yiyebilir mi? Yiyemez değil mi? Elbette yiyemez. Gitgide daha da kokuşur o lezzet. Zehirler insanı. Yok eder.. Yok eder. (Sessizlik)” (2012: 108)

“Kazı ve Hafıza” başlıklı makalesinde Walter Benjamin, geçmişin bilgisine ulaşmak isteyen birinin bir arkeoloğun kazı kazmasına ve tekrar tekrar toprağı eşleyip alt üst etmesine benzer şekilde davranması gerektiğini söyler. Böylece artık

bağlamından kopmuş ve imgeler şeklinde kendisine görünen bilgiyi ortaya çıkarması mümkün olabilir (Huberman, 2017: 64). Huberman, Benjamin'i destekleyerek hafıza sanatının envanter çıkarma sanatı olmadığını belirtir. Bellek sanatını bugünü anlamak için çeşitli zaman katmanları aşıl原因 ulaşıl原因, hatırlayan kişiye bağılı imgeler ve duygu arşivine yönelik bir ilgi olarak tarif eder. “Bu imgeler genellikle, rüyadaki imgeler gibi, yalnızca onlara değeri verenlerin kendi hafızasında yoğun ve anlamlı şahsi hazneler haline gelir” (2017: 66).

Kız'ın yeşil gözlerinden, çiftin öldürüldükten sonra sokak ortasında teşhir edilmelerinden ve gazetelerde başkalarına ait cansız bedenlerin fotoğraflarını hatırlamaktan kaçış yollarından biri hayal kurmaktır. Genç Adam' ın olaylara verdiği duygusal tepkinin aksine, hayali benliği olan Yaşlı Adam'ın tepkileri aldırılmaz, alaycı ve oyunsudur. Genç Adam'ın ne yapacağını bilemediğı, korku ve kaygısının arttığı, travmatik anılarını hatırlayıp suçluluk hissettiğı her anda Yaşlı Adam, onu duygularından ve düşüncelerinden uzaklaştırmak için, yani oyalamak için çeşitli oyunlara başvurur.

“Yaşlı Adam: (...) Şimdi ne yapacağız diye sormadın mı? Hayal kuralım.” (2012: 100)

Oyun oynamak, hayal kurmak yaşananlara uzaktan bakmaya, hayata yeniden adapte olmaya ve geçici olarak da olsa acı veren hatıraları unutmaya yarar. Hayali olaylar yaratılarak donmuş geçmişten sıyrılıp şimdiki zamanda kalmak, yaşamın akışına uyumlanmak Yaşlı Adam'ın oyalayıcı taktikleri arasındadır. Eugen Fink, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* adlı kitabında asıl hedefi mutluluğa yönelik yaratıcı eylem olan, spontane gerçekleşen, canlı içtepiye dayanan oyunun karakteristik olarak “insanın varoluşunun ontolojik yapısının bir parçası” olduğunu söyler. Oyun oynamanın, geleceğın yarattığı belirsizlik, yaşamın tedirginlik yaratan dinamiğı karşısında şimdiki zamanda bulunmayı sağlayan bir karakteri olduğunu belirtir.

“Oyun sürekliliği ‘kesintiye uğratır’, yani hayatımızın gidişatının asıl amaca yönelik bağlamını. Oyun, yaşam sürüşünün diğer tarzlarından garip bir biçimde öne çıkar; oyun, mesafedir. Fakat standart yaşam akışından kendisini geri çekiyor gibi görüldüğü anda onunla tam da anlamlı bir biçimde bağ kurar; bağ kurması, temsil biçimindedir. “ (Fink, 2015: 17)

Oyun dünyasının kurulabilmesi için gerçek zaman ve mekân içinde olmak gerekir. Oyun “sınırsız bir yaratıcılığın alanı”, belirlenmiş rollerden sıyrılmanın, reel gerçeklikten uzaklaşmanın, “insani egemenliğin zirvesi” (2015: 23) olarak tanımlanır. Oyunda özgürlüğün varoluşsal gücünün ötesinde onun zıttı olan karanlık bir tarafının da olduğunu belirten Fink, reel gerçeklikten fazla uzaklaşmanın, “maskenin şeytaniliğine” kapılarak büyülenmenin gerçekleşebilmesi ihtimali oyunun başka bir karanlığın alanını da barındırdığını söyler. Karanlığa sürüklenip gitmek, yaşamın anlamını da kaybetmek demektir. “Oyun, özgür kişiliğin Apolloncu parlak unsurunu içinde taşıdığı gibi panik bir halde kendini feda edişin Dionysoscü karanlık unsurunun da içinde taşıyabilir” (2015: 23). Dünyayı yorumlama fırsatı olarak oyun, aynı zamanda oyuncunun kendisinin dışına çıkarak yaşamı bir bütünlük içerisinde değerlendirebilmesi olanağı sağlar. Bir sahne olarak dünyaya bakmak, bir anlamda da oyun alanı olarak yaşamın bir oyun alanına dönüşmesi, oyunlaşması, yani bir diğer deyişle gerçekdışı karakterinin ortaya çıkması demektir. Oyun oynamanın, toplumsal rollerden ve belirlenimlerinden sıyrılma olanağı, “her şey olabilme” (2015: 92) imkanı sunması, yaşamın ciddiyeti karşısında olmak zorunda olduğumuz halimizin dışına çıkma olanağı yaratması özgürleştiricidir.

“Çünkü, oyunda, yitirilmiş olanakları geri alma imkanının, hatta bunun bile çok ötesine geçip, tespit edilmemiş ve bağlanmamış bir varoluş tarzı açıklığına kavuşma imkanının tadını çıkarırız. Kendi hayat hikayemizin yükünü üzerimizden atabilir, olmak istediğimiz şeyi ‘seçebilir’, her türlü varoluş haline bürünebiliriz.”. (Fink, 2015: 92)

İncelediğimiz metinde oyun oynamanın temel motivasyonunu da tam bu noktadan bakılarak anlaşılabilir. Oyun oynamak, hem her şey, herkes gibi olabilme imkanı, her şeyi yapabilme (söylenmemiş sözleri söyleyebilme, hesaplaşılmamış geçmişle yüzleşebilme, katillerden hesap sorabilme ve birikmiş öfkenin dışa vurma vs.), belirli olma biçimlerinden sıyrılıp olmak istenilen kişiye doğru olasılıklar alanı yaratır; hem de baskıcı gerçeklikten uzaklaşarak arzu edilen hayali bir gerçeklikte olduğumuz halin ağır yükünü hafifletmeyi sağlar. Geçici olarak her şeyi seçme ihtimali yalnızca ‘görünürde’ yapılabilir; gerçek yaşam ve onun katı keskinliğinden kurtuluş, hayali olarak oyun yoluyla mümkün olabilir. Oyunun yaşamın taklidi olması, oyunsal taklidin yaşamın ciddiyetinin dışına çıkarak onun yaratıcı bir formda yeniden gözden geçirilmesidir. “ Oyundaki ciddiyetsizlik tam da yaşamın ciddiyetini hayali olarak taklit etmekten oluşur” (2015: 93). Oyun dünyasının zaman ve mekânı nesnellik düzeyindeki mekân ve zamanla örtüşmez, kendi mekânı ve zamanına sahiptir.

“Resim çerçevesi nasıl ki resmi / imgeyi sınırlıyorsa, sahne de oyun dünyasının gerçekdışı zamanını ve gerçekdışı mekanını sınırlar. Oyun dünyası zamanı ile oyun dünyası mekânı, gerçek zaman ile gerçek mekân içinde ne bir yere ne de bir süreye sahiptir. Onlar, gerçek yer ve zamanların konum sisteminde bulunmaz, tıpkı, duvarda asılı olan resimdeki manzaranın duvarla bir yer ve zaman bağlamı içinde bulunmaması gibi. Fakat, nasıl ki, gerçekdışı resim dünyası mekânı, kendine has ‘gerçekdışılık’ ıyla görülebileceği bir tuval yüzeyiyle duvar parçasına ihtiyaç duyuyorsa, oyun dünyası da görülebilmek için basitçe gerçek mekanın bir parçasına ihtiyaç duyar ve bu esnada da gerçek zamanı tüketir. Dahası her oyun dünyası- resim dünyası gibi- gerçeklik bağlamında açılır- tıpkı beriki gibi bir ‘penceredir’ o.” (Fink, 2015: 119)

Metinde oyun kişinin parçalanmış benliğini temsilen Yaşlı Adam’ın oyunlara, hayallere, dil oyunlarına başvurması geçmişin korkunç imgelerinden sıyrılmaya her zaman olanak vermez. Bellek izleri tarafından huzursuzluk yaşayan oyun kişisi oyun

bozanlık yaparak ilgisini geçmişe her yönelttiğinde, Yaşlı Adam bir ‘çocuk gibi’ hırçınlaşır.

“Genç Adam: (...) Yakında parçamız kalmayacak, sen tutmuş nelerden söz ediyorsun? Yaşlı Adam: Dönüp dolaşıp aynı noktaya geliyorsun! Hep bozuyorsun oyunu!

Genç Adam: (Bağırarak) Oyunun sırası değil!

Yaşlı Adam: (Bağırarak) Başka ne yapmamızı istiyorsun? Oyalıyorum işte seni, fena mı? Yardımcı olsana bana! Çok mu hoşuma gidiyor sanıyorsun, gecenin bu vaktinde şaklabanlık yapmak!” (2012: 103)

“Oyun insanın yaratıcı kapasitesini ortaya koyması açısından önemlidir. Oyun deneyimi tam da öznel olan ile nesnel olarak algılanan arasındaki kaygan zemininde gerçekleştiği için, tanımı gereği daima içkin bir istikrarsızlık taşır” (Suner, 2020: 140). Oyun yoluyla, iç ve dış gerçeklik arasındaki istikrarsızlığın ve gerilimin kabulü gerçekleşir. Oyun deneyiminin kazandırdığı en önemli yeti, bu istikrarsızlığın doğasında var olma becerisidir. Oyun, kişinin çevresiyle ve hayatla ilişkisini sınavı bir alan olarak yeniden bozup yapmanın doğurduğu imkânı barındırır. Çevrenin, ilişkilerin, dünyanın sınanması, anlaşılabilmesi; gündelik yaşam sıkıntısının yerine yaşamın eğlenceli tarafında kalma fırsatının doğması; sıkıntının doğasını keşfetmeye, sıkıntının içindeki boşluğu yaratım yoluyla doldurmaya olanak sağlaması; gerçekliğinin dış gerçeklikle yatay zeminde hareket etmesi oyunun yaşamsal olduğunu gösterir. Kaygının, sıkıntının, gerilimini karşısında oyun aynı zamanda yaşamaya devam etmek için bir direnme biçimidir.

Yaşlı Adam’ın oyunlarına katılmaya istekli olmayan Genç Adam sonunda oyunlara katılmaya karar verir. Birlikte hayali bir sevgili ile olası romantik bir ilişkiyi konuşurlar. Fakat Genç Adam, hayali oyundaki aşkını yeniden aklından çıkaramadığı komşusuna benzetir. Geçmiş sürekli hayali olana sızar ve oyunlar bozulur. Geçmişin ve oyundaki gündelik gerçekliğin sert ve şiddet dolu iklimine karşı imgesel ve düşsel

zamana kaçış, daimi bir yas halinin, yas tutma yasağının yarattığı baskının dışa vurulmasının ve bu yasin içsel yıkıma sebep olmasının sonucudur. 12 Eylül döneminin yalnızlaştırılmış, kolektif ve politik bağlarından, insanlar arası ilişkilerinden yalıtılmış bireyin yalıtılmışlığına ve bu yalıtılmışlığın sonucu olan düşünsel işkence bu göstergeler üzerinden dolaylı olarak anıştırılır. Oyun dolaylı olarak kamusal yasların yasaklandığı bir dönemi hatırlatır, tematik düzeyde dönemin gündelik gerçekliği ile kurduğu ilişkiyi devam ettirir.

Meta-tiyatral stratejilerden olan, oyunun tamamına yayılan ironik dil ve ironik oyunlar zorlukların şiddetin yıkıcı etkisi azaltılır. Suner, ironinin işlevini çift görme imkânı olarak değerlendirir. İronide bir şey söylenirken başka bir şey daha söylenir, bu da söyleneni kendi içinde başkalaşıma uğratar. Söylenen geçersiz kılınmaz ya da tersine çevrilmez. İroni, görmenin ve düşünmenin farklı biçimlerini harekete geçirir (Suner, 2020: 209). Örneğin oyunun bir yerinde Genç Adam'ın tuvalete gitmesi gerekir. Fakat tuvalet dairenin dışında olduğu için ve dışarıda da öldürülme riski olduğu için evde bulunduğu bir kaba tuvaletini yapmak zorundadır. Geleceğinin hayali hali olan Yaşlı Adam sık sık yaptığı gibi bu zorluğun üstesinden gelmesi için ironiye başvurarak onu rahatlatır. Lazımlığa yapmak zorunda kalmayı bir tür ayrıcalık gibi gösterir. Bunun için de Fransa kralının lazımlığa yapma ayrıcalığına sahip biri olmasını hatırlatarak, ona da bir kral gibi ayrıcalıklı olduğunu hayal etmesini söyler, zorlu durumu ironik bir yolla hafife alır. İroni, hem zorlu durumların üstesinden gelme, hem de olaylara eleştirel bakabilme yöntemi olarak oyunda sık sık karşımıza çıkar.

Yaşlı Adam'ın her şeye alaycı, ironik ve mizahi yaklaşımı bir karnavalesk etkinin doğmasına da sebep olur; gençliğinin idealleştirdiği, yücelttiği düşüncelerini, söylemlerini alaşağı edilerek sıradanlaştırılır, basitleştirilir, küçümser ya da bayağı olanla eşitler. Gencin masumiyetin, saflığın simgesi olarak tarif ettiği yeşil gözler, Yaşlı Adam tarafından bayağı cinsel arzuların kamufle edilmiş ifadeleridir. Duyguların,

arzuların karnavalesk görünümü, bedensel ve ruhsal ihtiyaçların karşıtlığından, yüce ve bayağı olan duyguların ifade edilmesinden, insani ve hayvani ihtiyaçların yan yana, bir arada olmasının yarattığı gülünç etkiden doğar. Yaşlı Adam, Genç Adam'ın korkuları, yüceleştirici tutumunun karşısında insani, hayvani, bayağı durumları oyunsu bir dille alaya alır. Evin içinde tuvalet ihtiyacını karşılama zorunluluğu kralların sahip olduğu bir ayrıcalık gibi gösterildiğinde de bir kralla eşitlenen Genç Adam, aynı zamanda iktidarı temsil eden korkutucu bir figürün dışkıladığı hatırlatıldığında roller ve konumlar da ters yüz edilmiş olur. Bir otorite figürü olarak kral ve temsil ettiği konum alaşağı edilir. Her türlü varoluş biçimi eşitlenir, ortaya konulmayan istek ve arzular açığa çıkarılır. Yüce olanın aşağılık olanla bir arada verilmesi oyunun gerilimli atmosferine yumuşatır, onu teatralleştirir.

Genç, bilinçaltına ittiği arzularının istemsizce baskısı altına alınmıştır. Bir tarafıyla yaşama arzusu ve cinsel istekleri, bir tarafıyla da dış dünyanın yarattığı kaotik ortamın yarattığı çıkişsızlık onu duygusal, düşünsel, ruhsal karmaşaya sürükler. Örneğin televizyondan bir bombalama eylemi haberini alır. Korkusu ve çaresizlik hissi artar, ne yapacağını bilemez bir halde Yaşlı Adam'a ne yapmaları gerektiğini sorar. Yaşlı Adam'ın cevabı ise oldukça absürttür. Neredeyse olayla hiçbir bağlantısı olmayan, olaydan oldukça uzaklaştırıcı bir öneri sunar. Köpek yetiştirelim der. Olayları görmemezlikten gelme, onlardan uzaklaşma yolu olarak hayallere başvurma oyunun sık sık tekrarladığı bir motiftir.

“Yaşlı Adam: Bak şimdi ne yapacağız biliyor musun? Alman kurdu mu yoksa kız arkadaş mı daha gerekli konulu bir tartışma düzenleyeceğiz. Söyle bakalım hangi içgüdü senin için daha önemli. Korunma içgüdü mü yoksa seks mi? Söylesene.” (2012: 101)

Genç korunma güdüsü cevabını verir:

“Yaşlı Adam: Geçen akşam.. Tir tir titriyordun korkudan. Her zamanki gibi. Yorganı kafana çekmiştin. Ve sürekli oynuyordu elin. Napıyorsun yorganın altında? Korumaya mı çalışıyordun kendini?” (2012: 101)

Genç Adam'ın bastırılmış cinsel arzuları ve korkuları hiç olmadık zamanda onu yoklar. Arzularıyla korkuları arasında sıkışmıştır. Gürbilek *Vitrinde Yaşamak: 1980'lerin Kültürel İklimi* isimli kitabında 80'li yılların kültürel iklimini değerlendirirken bu dönemde iktidarın, söz ve kültür bağlamında farklı ve uzlaşımsal türden iki stratejisinin bir arada olduğundan bahseder. Ülkede bir tarafta yasakların, baskının olduğu bir kültürel strateji hakimken; diğer tarafta yasaklamanın yerine dönüştürmenin, yok etmenin yerine içermenin, bastırmanın yerine kışkırtmanın amaçlandığı daha modern kültürel bir stratejinin varlığına değinir. İnkâr ve baskının yanında arzu ve iştahın kışkırtıldığı, düşünce ve ifadenin sansürlenmesinin yanında basın yayın organlarının çeşitlendirildiği bir dönemdir bu dönem. “Siyasi baskılarla vitrinlerin ışıltısı, savaşın dehşetiyle taşranın kültürel yükselişi, işkenceyle bireyselleşme çağrıları, susma zorunluluğuyla konuşma iştahı, Türkiye'de bence bugün de birbirine muhtaç olan iki farklı projenin çizdiği çerçevede, kısa bir zaman dilimi içinde aynı sahneyi paylaştılar 80'lerde” (Gurbilek, 2020: 11).

Kültürel kimliklerin, siyaset donanımı olmadan ifade edilebildiği bir dönem olmasına rağmen, kamunun kayıtsızlaşması dolayısıyla siyaset alanının gücünün zayıflaması bu kimliklerin birbirlerini etkileme ve dönüştürme olanaklarını da zayıflatır. Bireyselleşmenin, kendini ortaya koymanın, tüketme arzusunun yani “bastırılmış olanın geri dönüşü” ile insanlar arası ilişkilerin, kolektif bağların kopuşu aynı döneme denk gelir. Gürbilek, 80'lerde modern kimliğin oluşumu sürecinde dinsel siyasal, etnik, sınıfsal kimliklerin görünme mücadelesinin yanında cinselliğin, tüketim arzusunun ve iştahın da bastırılanlar olarak geri dönüşünde ilk hallerinden artık kesinlikle farklılaşarak dönüştüklerini söyler.

“Bastırılmış olan hiçbir zaman bastırıldığı şey olarak, orada öylece keşfedilmeyi bekleyen saf ve sahici bir içerik olarak, gasp edilmiş payını talep eden saf bir yıkıcı enerji olarak geri dönmez. Tersine geri döndüğü yerin ihtiyaçlarıyla şekillenen, başka biçimler altında hep yeniden inşa edilen, yeni kurgulara olduğu

kadar politik manevralara ve kışkırtmaları da açık bir şey olarak geri döner. Bu yüzden de geçmişte bastırılmış olan bugün için daima bir mücadele konusudur. Bir başka deyişle bastırılmış olan ne sadece bastırılmıştır ne de tam anlamıyla geri dönmüştür.” (Gürbilek, 2020: 13)

Gencin gerçeklikten ve geçmişten kaçış oyunları yoluyla korktuğu dış dünyayı anlamlandırmaya başladığı ilk oyunda sokağa çıkma yasakları oyunlaştırılır; oyun, haminne ile çocukluk zamanındaki süregelen bir diyalogun hatırlanmasıdır. Çocuk dışarı çıkmak ister, nine izin vermez. Rol içinde rol yoluyla sahne gerçekliğinin içinden başka bir kurmaca gerçeklik yaratılır. Sokak hep tekinsizdir. Nine, çocuğu sokakta gulyabanilerin olduğunu söyleyerek korkutur. Çocukluğunun gulyabanileri, yetişkinliğinde bekçilere dönüşmüştür. Oyun içinde oyun önce hatırlama biçiminde, ses yoluyla imgeselleştirilir. Hayali oyunlarda ya da geçmişe dönüşlerden önce hatıranın sahnenin şimdisinde ve karanlıkta düşünce sesi olarak ya da hatıra sesi olarak hatırlatıldığı bir ön süreç gerçekleşir. Dramatik aksiyona ve role girilmeden ses yoluyla hatıralarla gitmek, hatıranın zamansız ve mekânsız bir ana ait olduğunun göstergesidir. Geçmişte ve herhangi bir mekanda, sık sık gerçekleştirilen bir tartışma önce ses olarak hatırlanır. Daha sonra oyunlaştırılır. Bu teknik aynı zamanda yabancılaştırıcı etki de yaratır. Okuyucuya / izleyiciye birazdan ne izleyeceğine dair ön bilgi verilmesi, oyunun akışına kapılıp gitmesinin önüne geçmek içindir. Ne gösterileceğinden çok nasıl gösterileceğine öncelik vermek, oyunun kurmaca yönünü öne çıkarmaya ve izleyicinin düşünsel bir mesafeden oyuna bakmasına fırsat verir. Belirgin bir şekilde rol yaptıklarını gösteren oyun kişileri, yer yer rolü abartarak, durumu gülünçleştirerek geçici de olsa oyunun şimdısından uzaklaşmaya çalışırlar. Sokağa çıkma yasağının yarattığı baskının üstesinden rahatlatıcı bir yol ile, rol içinde rol ile gelmeyi denemek dönemin gerçek olaylarına dair başka bir katman daha açar. Kurmaca, nesnel gerçeği hatırlatırken, aynı zamanda onun neredeyse groteskleşmiş bir fotoğrafını çeker. Gerçeküstü bir baskının gerçeklik olarak yaşanmasının ironik ve oynusu bir tavır

yoluyla aktarımı, hem okuyucuyla hem de sahne arasında düşünsel ve duygusal bir mesafe oluşturur. Rol içinde roldeyken önce oldukça normal, sonra da giderek normun dışına çıkan dilsel, davranışsal değişim dönemin baskısının absürtlüğünü göstermeyi sağladığı gibi, oyun kişilerinin rolün içinde olduklarının bilincinde olarak durumu güçleştirme, parodileştirme ve böylece yine zorluğun üstesinden mizahla gelmeleri gösterilir. Başlangıçta nine ve torun arasında yasak ve yasağı delme diyalogu normal seyrindeyken sonrasında giderek grotesk bir hal alır.

“Yaşlı Adam: Bana bak, biber sürerim ağzına.

Genç Adam: Kolaysa sür bakalım, sokağa çıkmak istiyorum ben anlasana. Yaşlı Adam: Olmaz dedim. Karanlıkta köpekler saldırır insana.

Genç Adam: Koca götlü yalancı moruk! Yaşlı Adam: Sus bakalım. Terbiyesiz!

Genç Adam: Terbiyesiz sana benzer.

Yaşlı Adam: Sus dedim, piç kurusu!

Genç Adam: Kolaysa yakala da sen sustur. Orospu çocuğu!” (2012: 107)

Bir tür yasakları temsil eden güçlere oyun yoluyla isyan etmenin, karşı çıkmanın sağaltıcı etkisini ve yaşadıklarını anlamlandırma imkanı bulmaları, yer yer rolden çıkarak ya da ana oyun kişinin iç role sızması yoluyla sağlanır. Bu oyunlar hem onları eğlendirir, hem de ortaya koyamadıkları öfkelerini, bastırdıkları arzularını açıkça dile getirmelerini sağlar. Aynı zamanda oyun içinde oyun ve rol içinde rol yoluyla yabancılaştırma etkisi yaratılarak kurmaca dünyanın kurmacalığı, yapıntılılığı hatırlatılır. Oyuncunun gerçekleştirdiği eylemlere bakan izleyici bu eylemlerin “çifte zemin” (Fink, 2015: 79) üzerinde durduğunu bilir. Oyuncunun oyun oynama eylemi esnasında, temsil ettiği role uygun eylemleri ve oyuncu olarak ana oyundaki rolünün eylemleri, yani rol içinde rol oynayan oyuncu olarak eylemleri arasında iki farklı düzlem olduğunu anlar. Gerçek bir kişi olarak oyuncunun eylemleri ile oyun içinde rolün eylemlerini oynayan kişi olarak eylemleri eşzamanlı olarak gösterilir. Oyuncunun gerçekliği, sahne ışıklarının

gerçekliğindeki kadar gerçektir. Temsili gerçekliğin içinde oyuncunun, başka bir temsili gerçeklikte bir başkasını temsilen oynaması çift görünümlü bir sahne/ metin görünümü yaratır. Çerçeve olarak sahne, içerde başka bir iç çerçeve oluşturduğunda, çift katmanlılık sonsuz çerçevelerle gösterilme imkanına da kapı aralar. Temsili gerçeklikler üst üste katlanır. Fink, oyunun doğasında oyun oynayanın role girdiğinin bilinci yattığını söyler. İncelediğimiz metinde de oyuncu, oyunun kuralları gereği rolle kendini gizlediğini bilir. Bu oyun oynayanın” çifte varoluş” içinde olması demektir (2015: 21).

Metinlerarasılık, oyundaki dışsal gerçekliği görünür ve anlaşılır kılarken, oyun dışı nesnel gerçeklikle paralellik kurulmasına yardımcı olan bir araç olarak ön plana çıkar. Oyuncunun rol ile ilişkisi, rol ve seyirci ilişkisi, metin dramaturjisi gibi tiyatrunun yapısal kurulumundaki etmenler metinlerarası ilişkiler yoluyla oyunun konusu haline getirilir. Gerçekliğin içinden oyunun kurmaca evrenine ve yapısal özelliklerine yönelik bu ilgi, yine hem gerçeklikten uzaklaşmaya hem de gerçekliği daha iyi anlamaya ve onun üstesinden geçici olarak uzaklaşmaya yarar. Örneğin oyunun bir yerinde solilog ve monolog arasındaki fark üzerine küçük bir tartışma gerçekleştirilir.

“Yaşlı Adam: Bir de baktım, kendi kendimle konuşuyorum diyordum. Genç Adam: (...) Kendi kendimle değil. Kendi kendine.

Yaşlı Adam: Aynı şey. Genç Adam: Değil.

Yaşlı Adam: Niye canım? İkisi de aynı anlama geliyor.

Genç Adam: (Bağırarak) Hiç bile! (Sesini alçaltır) Aynı şey değil. (Pencerenin yanına gider, perdenin arasından dışarıya bakarak) Kendi kendine sayıklar gibi falan. Kendi kendinle.. Kendini başkasının yerine koyarak. Hem kendi, hem başkasıymış yani.

Yaşlı Adam: Sonuçta her ikisi de aynı.

Genç Adam: Kendi kendine.. Şey gibi işte. Ne bileyim.. Sahnede örneğin, tek başına konuşan oyun kişileri gibi.” (2012: 109)

Oyunun yapısal unsurlarına dair kavram karmaşasının oyunun bir bölümünde konu edilmesi, büyük resmin dışında küçük bir ayrıntıyla meşgul olmak, okuyucu / izleyiciye yönelik bir hamledir. Bu tartışma süresince okuyucu / izleyici de bahsi edilen ayrıma odaklanır ve zihinsel bir sürece girer. Aynı zamanda oyunun klostrofobik atmosferinden uzaklaşarak, oyun fikrinin rahatlatıcı ve eğlendirici tarafına geçer. Bu türden oyunun konu edindiği anlar dış gerçekliğin sert atmosferinden uzaklaşma anlarıdır. Oyunun hem ritmini yükseltir, hem alımlayıcıya nefes alabildiği alanlar yaratır. İçinde bulundukları kurmaca dünyanın kurmaca figürlerinin yapıntı evrenlerine dair içeriden yaptıkları bu tartışma, oyunun yapıntı kişilerinin yapıntılıklarını gösterme olanağı sağlar. Bu yabancılaştırıcı etki, okuyucu / izleyici üzerinde yabancılaşma efekti gibi işler ve aynı zamanda ana oyun kişilerini canlandıranların rolün arkasına gizledikleri toplumsal kimliklerini de alımlayıcıya hatırlatmaları sağlanır.

Anlamsız tartışmalar yoluyla zamanı geçiştirmek ve dışarıdan gelebilecek tehlikelere karşı endişeleri yok etmek amacıyla amaçsız oyunlar oynanmasında, tiyatro metinleri de oyunun bir parçası haline getirilir. Tiyatronun yapısal araçlarını konu edinmek, onu sıkıcı, korkutucu zamanlarını geçiştirmek için oyalandıkları bir “malzeme” işleviyle göstermek demektir.

Rol içinde rol ile oyuncunun hem kendi rolünü hem de başka bir role geçişinin farkında olması, özdüşünümsellik olarak nitelendirilen role yabancılaşarak, role mesafeli yaklaşarak, rolün öne çıkarılacak yönlerine vurgu yaparak, rolü canlandırmanın farklılıkları üzerine tartışmaları, kurmaca içinde kurmacanın inşasındaki yapısal özelliklere dikkat çekmeleri, oyunun doğası ve tiyatronun yapıntı doğasını birlikte düşündürmeye yöneliktir. Bu hem alımlayıcının oyundan uzaklaşmasını ve ona yabancılaşmasını sağlar, hem de oyuncunun oyun oynadığının bilincinde olduğunu gösterir.

Oyuncunun role hazırlık sürecinin bir parçası olan ezber geçmek, rolü icra etmenin öncesindeki sürecin oyuna dahil edilmesi, oyun içinde kurmaca bir alanın açılması Genç Adam rolünü oynayan oyuncunun ezber yaparak rolüne hazırlandığının hatırlatıldığı sürecin parçasıdır. Shakespeare' in *Othello* metni üzerinden, kurmaca metnin olası sonları hakkında tartışmaya giren oyun kişileri, *Othello* metnindeki oyun kişilerinin motivasyonlarını, yönelimlerini kendi aralarında tartışır. Bir tür oyuncu dramaturjisi diyeceğimiz bu tartışmanın konusu oyun kişilerini gündelik hayattaki kişilerin eylemleriyle benzer bir yerden okumak üzerinden ilerler. Desdemona yaşayan bir kişiymişçesine ya da *Othello* kurmaca bir karakter değilmişçesine ele alınır. Kurmaca karakterlerin metinlerarası ilişkiler yoluyla farklı dönemler ve farklı biçimler içerisinden, bağlamlarından kopartılarak şaşırtıcı durumlar içinde ele alınmasına yapılan bu vurgu, kurmaca karakterlerin kurmaca dünya içinde mi değerlendirmek gerektiği, yoksa onları gerçekten yaşayan karakterler gibi mi incelemek gerektiği sorusunun alımlayıcı tarafından da sorulmasını sağlamak içindir. Oyunda, gerçeğin kurmaca yönü ile kurmacaların gerçeği arasındaki sınır çizgisinin muğlaklaştığı bu tartışma, gerçeğin kurmacaya baskın gelmesiyle sonuçlanır. Kendi gerçekliğini anlamlandırmak için kurmaca gerçekliği referans almak, alımlayıcının bakış açısının metne yansımasıdır. Okuyucunun / seyircinin sanatın gerçekle benzeşebilen yönlerini nesnel gerçekliği anlamlandırmak için yön tabelası gibi kullanması, sanatın işlev olarak onarıcı değerine de işaret eder. Böylece kurmacanın içinden dışsal gerçekliğin, kurmaca gerçeklikle sürekli temas halinde olmasının doğası açık edilir.

“ Yaşlı Adam: (Ezber geçer gibi) ‘Cassio’nun Desdemona’ yı sevdiğine eminim. Kadının onu sevmesine gelince, bu da münasip ve de çok beklenilir bir şey. Ne yazık ki onu ben de seviyorum.’

Genç Adam: Kim bu?

Yaşlı Adam: İago. Othello ile Desdemona' nın tertemiz aşkını kıskandığı için, efendisinin yüreğine de kendi pis kıskançlık tohumlarına serpen İago! İkiyüzlü İago! Aşağılık İago!

Genç Adam: Bağırma. Tertemiz aşkları ha? Bence Desdemona, Othello' ya ömür boyu sadık kalamazdı.

Yaşlı Adam: (Alayla) Öyle mi?

Genç Adam: Kesinlikle. Eninde sonunda otlatırdı Othello'yu Desdemona. Yaşlı Adam: Sebep?

Genç Adam: Doğa kanunu. Bir kere herif çirkin. Yaşlı Adam: Ne olmuş çirkinse?

Genç Adam: Aynı zamanda suratsız. Hani ne bileyim.. Çirkin olur insan ama sempatik olur, esprili olur, hoş bakışlı olur.. Bu adam şey gibi.. Tam bir Venedik magandası... diyemeyiz belki ama.. Onun gibi bir şey.

Yaşlı Adam: Belki kız magandalardan hoşlanıyor. Keyfi misin? Genç Adam: Olabilir. Ama gene de ihanet ederdi.

Yaşlı Adam: Niye etmedi peki? (Dışarıdan bekçi düdüğü duyulur. Genç adam bir an durur, Yaşlı Adam'a bakar. Düdük bir kez daha duyulur. Genç Adam perdeyi aralar, bakar.) Niye etmedi diye sordum?

Genç Adam: Ne diyorsun?

Yaşlı Adam: Desdemona diyorum. Niye ihanet etmedi?

Genç Adam: Zamanı oldu mu ki etsin? Boğazlayıverdi zavallı kızı pis fellah!

Yaşlı Adam: Maymun suratlı goril!

Genç Adam: Asıl aşağılık olan İago değil, Othello! Kendi aşağılık kompleksleri yüzünden kolayca inanıyor İago'ya. Çünkü biliyor ki Desdemona o an olmasa bile günün birinde nasıl olsa aldatacak kendisini. Othello gibi hasta ruhlu herifler dünden hazırdır iftiralara inanmaya. İçin için beklerler, bir İago çıksa diye karşlarına. Çıksa ve bir çamur atsa. Çünkü ancak bu şekilde vicdanları sızlamadığı an işleyebilirler cinayetlerini. (Dışarıya bakarak) Ve bütün sokaklar renk renk Othello' larla sarılmış durumda.” (2012: 110-111)

Metin içinde başka metinleri (*Othello*, *Hamlet*, *Macbeth*) hatırlatma aynı zamanda metinler yoluyla kurmaca dünya hakkında konuşma, tiyatronun gerçeği ile gerçeğin tiyatrosu arasında gidip gelme, dış gerçeğin kendisini de bir metin olarak okuma ve onun yapıntı niteliğini gösterme olanağı yaratır. Desdemona'nın Othello tarafından öldürülmesindeki motivasyona benzer bir şekilde baskı döneminin yıkıcı güçlerinin motivasyonlarını ortaya koymak kurmaca içerisine sızan dış gerçekliği anlamlandırma çabasına işaret eder. Geçmişi daha iyi anlayabilmeyi, ona uzaktan bakabilmeyi metinlerarası bir dünya içinden yapmak, aynı zamanda metnin tiyatrallığını güçlendirirken, oyun kişinin oyunlar yoluyla içsel hesaplaşması imkanını yaratır.

Oyun içinde oyun yoluyla, yani Shakespeare'in *Othello* metninde Desdemona'nın ölümüyle sonuçlanan Iago ve Othello'nun kötülükleri oyunun dış gerçekliğini eleştirmek için işlevselleştirilir. Siyasal aktörlerin yaptığı kötülüklerin sıradanlaşmasına yönelik eleştiri, aynı zamanda gencin şimdisini anlamlandırmaya çalışırken, “hortlayarak” ölümlerinin hesabının sorulmasını bekleyenlerin suçlularını da teşhir etme işlevi taşır. Oyun içinde oyunla doğrudan işaret edilmeden 12 Eylül'de sistematik bir şekilde ülke geneline yayılan kötülüğün bir yansıması ortaya konur. Gürbilek, bu dönemde kötülüğün bayrak, vatan, ezan, millet adına kendine ideolojik bir kalıp bulduğunu belirtir. Kolektif kötülük bu yolla hem ardındaki çıkarı gizler ve sorumluluk duygusunu da herkesle paylaştırır (Gürbilek, 2021: 34). Hannah Arendt'in *Kötülüğün Sıradanlığı* kitabında Nazi görevlisi Eichmann'ın sıradanlaşmış kötülük mekanizmasındaki rolüyle sessiz çoğunluğun 'sıradan' bir üyesi olma sürecini Gürbilek, 12 Eylül suçuna ortak olan sessiz çoğunluğun motivasyonlarını da benzer bir yerden yorumlar. Eichmann'ın eylemlerinin arkasındaki çeşitli amaç ve hedefler, cuntacıların eylemlerinin alt yapısını oluşturan sistemi anlamayı sağlar. Kitapta Hannah Arendt altı milyondan fazla Yahudinin toplama kamplarına sevk edilmesinden sorumlu Nazi görevlisi Adolf Otto Eichmann'ın yargılanması sürecine tanıklık ettiği süreçte

gözlemlerini aktarır. Kudüs'te yargılanan Eichmann'ın davası aracılığıyla mahkum edilenin emperyalizm değil onu kamufle eden Nazizm olduğu tespitini yapar. İşlenen insanlık suçları değil, işlenme biçimleri önemlidir bu davada. Dolayısıyla suçun kendisini meşrulaştıran mekanizma yine tartışılmaz. Eichmann, belirli bir dava uğruna değil, kariyeri için Nihai Çözüm'ün sağladığı fırsatlardan yararlanmak için hareket eden sıradan bir devlet görevlisidir (Arendt, 2018).

“Dünyanın en sıradışı cinayetlerinden sorumlu olan bu adamın bu cinayetleri olabilecek en sıradan nedenlerle, görev duygusuyla ya da terfi edebilmek için işlemiş olduğu gerçeği, bir psikopat olduğu gerçeğinden daha ürkütücüdür. Eichmann'ın yükselme isteği kendi başına kriminal değildir (üstünün yerine geçmek için onu öldürmemiştir Eichmann); ona terfi yolunu açan görevin, başkalarını ölüme sevk etmek olduğu gerçeği üzerinde hiç düşünmemiştir sadece. İşte Arendt'e göre kriminal ilkelere göre örgütlenmiş bir toplumda kötülüğün bu ürkütücü sıradanlığı, insanın doğasında var olan tüm kötücül güdülerin toplamından daha büyük bir felakete yol açmıştır.” (Gürbilek: 2021: 33)

Gürbilek sıradanlıkla kötülük arasındaki “ürkütücü bağ” üzerinde düşünmeyi önerir. “Burada yalnızca ideolojiler değil, aynı zamanda görev, kariyer, çıkar gibi son derece sıradan şeyler, üstelik bir kurum ya da ideoloji adına gerçekleştirildiklerinden suç işleyen ahlaki yükünü de hafifleten bir durum söz konusudur” (2021: 34). Gürbilek'in de belirttiği gibi bazıları terfi edecekleri ve kariyer basamağını çıkacakları için, bazıları görevlerine bağlılıklarını gösterme fırsatı yakaladıkları için ya da iktidarla işbirliği içinde olmanın kârlı olacağını düşündüğü için bu suç işlenmiş, dolayısıyla işlenen suçun parçası olanlar ve cuntacılar sanık sandalyesinde hakkaniyetle sorgulanıp cezalandırılmadığı için işlenen kötülük cezasız kalmıştır. “Kötülük ne kadar çok insanla paylaşılsa, sorumluluğun o kadar azaldığını da fark etmemiş olamazlar” (2021: 35).

Parantez içlerinin oyuncu tarafından okunması Brecht'in yabancılaştırma efektlerinden, oyuncunun rolüne yaklaşmasında benimsediği tekniklerden biridir. Oyuncunun rolüne önceden hazırlanmamışlık havasını kırmak ve izleyicinin de onunla özdeşleşmesini engellemek için Brecht üç teknik önerir. Bunlar;

- “1. Üçüncü kişiye çevirme
 2. Geçmişe aktarma
 3. Oyunun oynanışıyla ilişkin not ve açıklamaları da oyun kapsamına alma”
- (1997: 162)

Bu işlevlerin izleyiciyle oyuncu sahne ilişkisini ne türden bir değişime uğratacağını Brecht detaylı olarak açıklar:

“Üçüncü kişiye çevirme, ‘o’ zamirinin kullanılması ve olayın geçmişe aktarılması, oyuncunun, oyuna gerekli bir uzaklıktan bakabilmesini sağlar. Ayrıca, oyuncu rolünün nasıl oynanacağını ilişkin not ve açıklamaları belirleyerek, provalarda bunları da ezberleyip katar metnin içine. (‘Ayağa kalktı ve kötü kötü söylenmeye başladı, yemek yememişti...’ ya da: ‘Böyle bir şeyi ilk kez işitiyordu; gerçek midir, değil mi, bilemedi...’ ya da ‘Gülümsedi ve hiç de tasalanmamış bir edayla dedi ki ...’) Oyunun nasıl oynanacağını ilişkin açıklamalar da üçüncü kişi ağzından sunulup iki ayrı ses tonu karşı karşıya getirilerek, ikinci, yani asıl metindeki konuşmaların yabancılaştırılması sağlanır. Bundan başka, sergilenecek sahnenin bir kez sözle belirtilip geleceğinin önceden bildirilmesi, sonra seyirci karşısına çıkarılması da yine oynanış biçimini yabancılaştırır. Geçmiş zaman kipine gelince: Bu kip, oyuncuyu alıp öyle bir noktaya yerleştirir ki, ağzından çıkan cümlelere ilerden dönüp bakabilsin. Böylece konuşulan cümleler, konuşanın gerçek dışı bir yönteme başvurmasına gerek kalmaksızın yabancılaştırılır; çünkü konuşan, dinleyene karşın, oyunda ne gibi sonuçlara varılacağını bilir önceden; oyunu pek tanımayıp konuşulan cümleye yabancı seyircilere göre, ilgili cümle konusunda daha doğru yargılar verecek durumdadır.” (1997: 162-163)

Parantez içini de oyunun içine katmak, rol kişisi olarak oyuncunun rolü dıştan biçimlendirdiğini ve kurmacanın içinden konuştuğu anlaşılması sağlar.

“Yaşlı Adam: İago sahnede yalnızdır. Bir süre kendi kendine konuşur, sonra.. sahneye ambulans girer.” (2012: 111)

Parantez içinin okunması bir metin olarak oyun fikrinin altını çizdiği gibi, *Othello* metninin zamanlararası değişimle güncellenmesi ve kurmaca karakterlerin yazıldığı dönemle yeniden yaşam bulması montaj yoluyla başka bir kurmaca oyuna dahil edilmesi, eklentili yazım örneği olarak değerlendirilebilir. Başka bir döneme ait, başka bir düşünce dünyasına ait kurmaca karakter, metnin güncel anlatısına ve modern zamanına eklenerek monte edilirken kurgusallığı belirginleşir; tuhaflaştırıcı, yabancılaştırıcı etkisi artar. Bir önceki bölümde ezberi yapılan rol kişinin bir sonraki adımda oynanması, yine rolün inşasını göstermeye, yabancılaştırıcı etkiyi kuvvetlendirmeye yarar.

Oyun içinde oyunlardan biri İago’nun kendi kendine konuşmasının parodisidir. Oyuncu olarak İago’nun kendi kendine konuşmasının nedenleri ve bunun kurmacadaki işlevi oyun içinde oyunun tartışma konusu olur. İç oyunda İago’nun deli olduğu düşünülür ve deli gömleği giydirilmek istenir. Sahneye böylece bilinen metnin, değiştirerek yeni bir içerikle sunumu, hem alıntılanan metindeki oyun kişinin (İago) hem de kullanılan metnin (*Othello*) anlamını değiştirir, tuhaflaştırır. Eski, bilinen anlamın üzerine yeni bir anlam ve durum eklenir. Böylece, alıntılanan metnin tek bir yoruma bağlı ve belirli bir zamana bağlı anlamı olmadığı hatırlatılır; metin güncellenir, yeni anlamla birlikte çok anlamlı, yoruma açık hale getirilir; dönüştürülerek başka bir anlatımın içerisinde kurmaca dünyada sonsuzca yaşayabilen anlatı ve rol kişisine dönüşür. Tamamlanmış ve bitmiş, artık değiştirilemez olan metin yerine; değiştirilebilir, anlam katmanı çoğaltılabilir, güncellenebilir tema ve oyun kişisi, kurmaca dünyanın devingen ve gerçek dışı olan zamanına ait niteliklerini ön plana

çıkartır. Kurmacanın sonsuz yazım olanakları metinlerarası ilişkiler yoluyla hem eğlenmeye hem de düşünmeye olanak sağlayacak çeşitlilikleriyle, bağlamlarından kopartılarak oynusu bir malzeme biçiminde kullanılır. Metinlerin malzeme değeri ile ön plana çıkarılması, özgün yazarlıktan, yazarın ölümü düşüncesine doğru işleyen sürecin gösterilmesi ve her metnin sonsuz seçeneklerle değiştirilebilirliğine dair örnekler verilmesi, kurmaca dünyanın kendi işleyiş mekanizmasından doğan çoğul kurmaca gerçekliklere işaret eder. Genç Adam Iago rolündeyken oyuncunun kendi kendine konuşmasının tiyatral işlevini açıklar:

“Genç Adam: Ama ben mecburum böyle yapmaya. Kalabalıkta konuşamam ki. Yaşlı Adam: Neden?

Genç Adam: Çünkü söylediklerimi başkalarının duymaması gerek. Yaşlı Adam: İçinden düşün o zaman.

Genç Adam: Ama aynı zamanda söylediklerimi duyması gerekenler de var. Yaşlı Adam: (Bir an şaşkın bakar) Anlamadım.

Genç Adam: Anlatayım o zaman. Bakın şimdi. Bu bir oyun. Bu nedenle de benim düşündüklerimi oyunun içindekilerin bilmesi doğru olmaz. Bütün kurgu bozulur o zaman. Ama oyunu dışarıdan izleyenler, yani bizim yaşadığımız çağda yaşamayıp, yalnızca bizi izlemek için gelenler, benim kafamdan geçirdiklerimi bilmek durumundadırlar. Yoksa nasıl bir insan olduğumu ve neler yapmak istediğim, yani çevirdiğim dolapları anlayamazlar. Böylelikle de durumu kafalarında yargılayamazlar. Yani sonuç olarak kime hak vereceklerini bilemezler. Anlatabildim mi?” (2012: 113)

Böylece, okuyucu/ izleyicinin dış gerçeklik olarak varlığının farkında olan oyun kişileri, tiradın işlevini de, kurmacanın inşa edilmesindeki püf noktaları da anlatmış olur. Oyun içinde Iago’nun kendi kendine konuşması Hamlet’in deli rolüne girmesine benzetilerek, gerçekten mi deli olduğu yoksa rolünde rol mü yaptığına dair metin dramaturjisini ilgilendiren bir durum iç oyunda dramatize edilir. Kurmaca dünyanın içindeki bir gerçekliği yine kurmaca karakterler yoluyla tartışma düzenine çekmek, kurmaca dünyanın içinde yaşayan oyun kişilerine dair yeni bir gerçeklik üretmek

manasına gelir. Sabit, donakalmış oyun kişilerinin, farklı rol olasılıkları ve farklı durumlar içerisinde yeniden oynanması, yine kurmaca evrenin inşasındaki çoğu olasılıkları akla getirir. Hamlet'in deliliği ile Genç Adam arasında paralellik kurarak örtük bir paradileşme ile alıntılanan metin parçalanarak farklı bir metnin kurgusuna dahil edilmiş olur ve böylece oyunun ana temasıyla sürekli bağlantı kurulur. Ana oyundaki yeniden yazım bilinen oyunun, karakterin, durumun parodileştirilerek farklı bir olayın, durumun içine yerleştirilmesidir. Paralelliği okuyucu açısından kolaylaştıran bu teknik, kurmacalar arasında iç içe geçen çerçevelerle sağlanır. Sonsuz bir çoğalma içindeki bu yeniden yazım, sabit belirli bir dönemle sınırlı kurmaca karakterlerin kurmacalar arası evrende sonsuz bir döngüde, sonsuz olasılıklar içinde yaşamaya devam ettiklerini düşünmeye fırsat verir.

Konu edinen metinlerin (*Othello* ve *Hamlet*) oyun kişilerinin dışsal gerçekliğindeki baskılayıcı sisteme tabi tutulmaları, bu kişilerin kurmaca evrene mi yoksa dış gerçekliğe mi ait oldukları konusunda muğlaklık yaratır. Yani Hamlet' in bir oyun kişisi olduğunu ve *Hamlet* oyununun içeriğini bilen izleyici ve okuyucu için iç oyunda Hamlet'in deliliği yüzünden kliniğe yatırılıyor gibi gösterilmesi, hem dış dünyanın hem de ana oyunun tahakkümcü mekanizmalarının iç oyuna sızması, kurmacanın gerçekliği ve gerçekliğin kurmacasının sınırlarının kaybolması anlamına gelir. Artık neyin oyun dışı gerçeklik, neyin ana oyunun gerçekliği ve neyin iç oyunun gerçekliği olduğu belirsizleşir. Gerçek tanımlanabilir olmaktan çıkar. Kurmaca ve gerçeğin birlikteliği, yeni bir gerçeklik üretir. Bu gerçekliğin içerisinde kurmaca olduğunu bildiğimiz karakterlerin, dış gerçeklikte karşılaşılabilecekleri olası durumlarla baş başa bırakıldığını görürüz.

Oyunda Hamlet metninin metatiyatral unsurları, oyun içinde oyunun konusu haline gelir. Yani metatiyatrallık, iç içe yansıyan oyunlar ya da iç içe geçen oyunlar yoluyla birbirine benzeyen, sonsuzca çoğalabilecek olan, oyun içinde oyun, rol içinde

rol, tiyatro içinde tiyatro veya tiyatronun aynasından tiyatronun dışına yansıyan oyun ve bir sahne olarak dünya fikrini görünür hale getir.

Hamlet ve Iago yani farklı metinlerin karakterleri üzerinden delirmek üzere olan ana oyundaki oyun kişinin iç dünyası yansıtılır. Nasıl ki Hamlet, babasının katilini ararken oyun içinde oyuna başvuruyorsa, asıl oyundaki Genç Adam da yaşadığı travmatik olayları daha iyi anlayabilmek için oyun içinde oyunlara başvurur. Farklı metinler yoluyla ana oyun, kurmacalar arasında köprüler kurarak ana oyundaki gerçekliğin korku ve gerilim yaratan atmosferinden okuyucuyu uzaklaştırıcı bir etki de yaratır. Böylece hem gerçeklik daha iyi anlaşılır, hem de gerçekliğin yıkıcı etkilerinden okuyucuyu koruma fırsatı elde edilir

Hastane ve hapishane metaforu paranoyakça izlenme ve kontrol edilen topluma gönderme niteliği taşır. Parodileştirilen *Hamlet* ve *Othello* oyunundan hareketle kontrol toplumu yaratan iktidara gönderme vardır.

“Genç Adam: Nereye götüreceksiniz beni? Yaşlı Adam: Kliniğe.

Genç Adam: Klinik mi? Ne kliniği

Yaşlı Adam: Akıl ve sinir hastalıkları. Üzülme fazla sürmez. İki sezona kadar kavuşursun sağlığına. Geçen yıl da Hamlet'i götürmüştük. Bir ilaç kürü, bir psikoterapi görsen tanıyamazsın şimdi. Bir akıllandı ki sorma gitsin. Amcasının sözünden çıkmıyor artık. Hele annesine duyduğu o saygı, o hoşgörü, o sevgi.. Canım anam diyor da başka söz çıkmıyor ağzından. Yaa. Başlangıçta senin gibiydi. Çekilirdi bir köşeye, şöyle elini dayanırdı şakağına, başlardı konuşmaya. ‘Şimdi yalnızım. Ahh, ben ne adi, ne mayası bozuk bir köleyim..’ En çok da şey işe yaradı. Meşguliyetle tedavi seansları. Öyle güzel gergefler işledik ki hastanede, benim diyen genç kız işleyemez. Hepsi de satıldı.

(...)

Yaşlı Adam: (...) Hiç yakışır mı koskoca Danimarka prensine kendi kendine konuşmak? Aklından geçenleri yüksek sesle söylemek? Ha? Delibozuk! Ne o, şimdi yalnızmış. Gazeteye ilan da ver bari şimdi yalnızım diye. Yanlış mı düşünüyorum? (Genç adam şaşkın, yaşlı adama bakmaktadır.) Ha? Sana soruyorum.. Söylesene

Genç Adam: Hayır, doğru düşünüyorsun. Dediğin gibi bari bir de gazeteye ilan verseydi de, gelip rahat rahat temizle deselerdi.

Yaşlı Adam: Saptırma konuyu.

Genç Adam: Saptırmıyorum. Doğru söylüyorsun sen. Hazır çevrede kimsecikler yokken köşeye kısıtıp delik deşik etselerdi Hamlet'i cellatlar. İnsan nasıl emin olabilir ki yalnız olduğundan? Ya kenara köşeye gizli kamera, ya da mikroteyp falan yerleştirdilerse?" (2012: 115)

Oyun içinin gerçeklikle paralelliği dolayısıyla kendi durumunu hatırlayan Genç Adam, yeniden rolden çıkar. Rolden çıkma yine kurmacanın kurmaca karakterini belirginleştirir. Okuyucu/ izleyici, şimdinin zamanıyla kurmacanın zamanlararası yapıntı zamanı arasındaki noktaya yerleştirilir. İzleyicinin de izleyici olarak varlığının yabancılaştırıcı etmen olarak kullanımı, kurmaca yapının oyunsu atmosferini güçlendirir. Oyun, seyircinin gerçekliğini de kurmaca dünyaya dahil eder. Bu seyircinin gerçekliğiyle kurmacanın gerçekliği arasındaki sınırın ortadan kalkması demektir:

"Yaşlı Adam: Çok merak ediyorsa seyirci Hamlet'in ne düşündüğünü, alsın kitabını okusun." (2012: 115)

Oyunlar yoluyla gerçeklikten kaçmaya çalışsalar dahi kurmacaya hep kendi gerçekliklerinin sızması, kurmaca oyunların gerçeklikten uzak fakat ondan bütünüyle de ayrı olmayan yönünü gösterir. Kurmacalar hem gerçeğe işaret eder hem de gerçeklikten uzaklaştırarak kendi tasarımsal evreninde yeni gerçeklikler inşa etmeye yarar.

Oyuncunun oyuncu olarak kaygılarını da konu edinen metin, rolün katmanlaştırılması, rol içinde rol ile, oyuncu olduğunun bilincindeki rol kişisi ve izlediklerinin kurmaca karakter tarafından oynandığını bilen okuyucu / izleyici ilişkisini katmanlaştırır. Birinci perdeye kadar hayali bir karakter olduğu anlaşılmayan Yaşlı Adam'ın, perde sonunda aslında oyun kişinin zihninde yarattığı gelecekteki hali olduğu anlaşılır. Yani Yaşlı Adam'ın da hayali bir imge olduğunun anlaşılması ve her şeyin aslında Genç Adam'ın zihninde gerçekleştirdiği bir hayali bir gerçeklik olarak

kurgulanmış olması, oyunun baştan sona aslında bir zihin oyunu olduğunu gösterir. Zihin oyunlarının, oyun kişinin gerçekliği haline gelmesi, izleyicinin / okuyucunun da yanıltılması demektir. Baştan beri iki kişinin kendi aralarındaki oyunlarını ve durumlarını izlediğini düşünen izleyici / okuyucu ikinci perdenin sonunda Yaşlı Adam'ın hayali bir imge olduğunu anlar. Dolayısıyla izleyici aslında izlenenlerin kurgu, hayal ürünü olduğunu kavramış olur. Oyunun gerçekliğinin hayali bir gerçekliğe dayanması, okuyucu / izleyicinin oyunda aktarılan gerçekliklere de mesafelenmesine neden olur. Ve oyunun katmanlaştırılmış yapıntılığı belirginleştirir. Anlatı içinde anlatıya başvurulması, geleceğe dair hayaller kurarken çeşitli hayali öyküler, durumlar, karakterler yaratılarak, bu karakterleri çeşitli hikayeler uydurmak oyunun yapısal özelliklerinden biridir. Toplumsal rollerle oyuncu olarak oyuncunun rolü iç içe geçirilerek sahne dışındaki, kurmaca olarak hayat benzetmesiyle dış gerçeğin kurmaca karakterine dikkat çekilir.

Gerçek, kurgu ve hayalin iç içe geçtiği oyunda, tiyatronun işlevi de tartışma konusu edilir. Yine geçmişe dair anılarını canlandırdıkları oyunun birinde, Genç Adam oyuncu olmasını ve tiyatronun anlamını geçmişte başına gelen bir olayı hatırlayarak şu sözlerle ortaya koyar:

“Genç Adam: (...) Tiyatroda ne iş yapıyormuşum! Yol gösteriyorum ben, yol! Kutsal bir dürtüdür hanımefendi, görmek isteyenlere yol gösterebilmek. Yaşam denilen bu uçsuz bucaksız sahnenin kıyısında köşesinde bir yere gelişmelerine yardımcı olmak. Yaşama nedenidir. Yalnızca bu ruhu taşıyanlar için tabii. Ama sizler, sizin gibiler, yok ediyorsunuz bu ruhu. Tiyatro ne demektir bilir misiniz hanımefendi? Size soruyorum!” (2012: 138)

Oyunun kendisini de bir oyun olarak konu edinmesi başka bir dikkat çekici özelliktir. İkinci perdede Yaşlı Adam Genç Adam'ın günlüğünü okur. Günlükte iki sevgilinin öldürülmesinden itibaren geçen zaman ve Genç Adam'ın giderek neler olduğunu unutmaya, ilk günler net hatırladığı cinayeti yavaş yavaş unutmaya, oyunun

şimdişine gelene kadar ise bu olayları imge düzeyinde parçalı olarak hatırladığı anlaşılır.

Okumanın sonunda Genç Adam ona ne okuduğunu sorduğunda:

“Yaşlı Adam: Küçük bir bölüm. Bir.. oyundan. Evet bir oyundan alınmış küçücük bir bölüm.

Genç Adam: Hangi oyundan?

Yaşlı Adam: Bilmem. Hatırlamıyorum. Aslında çok uzun. Ben ancak bu kadarını hatırlayabiliyorum .Tamamı.. Dedim ya çok uzun. Kime söylüyor adam, niçin söylüyor, onu da unuttum. Yanılmıyorsam tiradın sonuna doğru ağlamak istiyordu adam. Ama ağlayamıyordu.

Genç Adam: Neden?

Yaşlı Adam: Çünkü gülmüştü seyirci. Adamın bu duygusallığını izlerken katıla katıla gülmüşlerdi. Bir de kötü oynanıyordu galiba oyun. Ve de yanlış yönetilmişti. Belki afişe de yanlış yazılmıştı, dram diye. Aslında komediydi belki. Ya da ağlanacak durumlara gülmek istemişti seyirci o gün. İçinden öyle geçmişti insanların. (Sessizlik) (...)” (2012: 140)

şeklinde bir diyalog gerçekleşir. Oyundaki özdeşünümselliğin ortaya konduğu yukarıdaki diyalog Yaşlı Adam’ın zihninin çarpıtılmış imgelerini göstermesi açısından önemli bir örnektir. Çünkü burada aslında biraz önce okuduğu metnin sanki yıllar ötesinden tekrar hatırlamaya çalışıyormuşçasına konuşur. Oysa konuştuğu düzlem oyunun şimdiki zamanıdır, fakat artık okuduğu bölümü şimdiki zamanda değil de şimdiki zamanın çok ötesindeki bir zamanda hatırlanan imgelermiş gibi anlatır. Yani dolayısıyla aslında zamanın görece birliği ve şimdiki zaman içerisinde belleğin sonsuz zaman çeşitliliğini barındırdığı ve hatırlamanın da çarpıtılarak gerçekleştiğinin altını çizmek ister. Dolayısıyla şu an okuyucunun / izleyicinin tanıklığı önünde yaptığı bu hatırlama sonsuz geriye giden bir anının imgesiymiş gibi aktarılır ve zamanlar arası, zamanların çokluğunun ve aynı zamanda eşzamanlarının oluşturulduğu bir düzlem oluşturulur.

Okuyucunun / izleyicinin varlığını tanıyor olmak kendisinin bir kurgu olduğunu da itiraf etmek demektir. İzleyicinin gözünden de ana oyuna dair seyircinin gözünden çeşitli fikirler yürütülmesi, ana oyundaki sahne yapıcılarının hatırlatılması, anlatılan hikayenin farklı perspektiflerden değerlendirilmesi çoklu optik dediğimiz bir perspektif sunar. Oyunun bilinçle tasarlanmış oluşuna ek olarak, metnin yazılan içeriği kendinden uzaklaştırarak ona bakması, kurmaca içinde sahnelemenin / metnin şimdisinde analiz edilmesi, eleştirilmesi tıpkı oyun içinde oyunun, rol içinde rolün katmanlaşmasına benzer şekilde bir bütün olarak ana oyunun birbirinin içine yansıyan, matruşkalar gibi sürekli çoğalması ve benzer biçimde küçülmesi kurmacanın izleyicinin alanına sıçraması, o alanı da kapsayarak kurmaca evreni büyütmesine neden olur.

Parodi, ironi, montaj yoluyla gülmece, mizahi yönü ağırlıklı oyunun izleyicinin oyuna vereceği olası tepkiler üzerinden yorumlanması, muhtemel okuyucu/ izleyicinin ne türden bir yaklaşımla oyuna tepki vereceği üzerine yazarın kendi sesini rol kişisi üzerinden aktarmasıdır. Bu yöntemle yazar bir yönüyle oyunun nasıl anlaşılabilir ya da nasıl anlaşıldığına dair okuyucuya yönelik bir eleştiri sunar. Okuyucuya yönelik cümleler, rol kişinin gerçeklik kazanması manasına gelir. Yani rol kişisi bir kurmaca karakter olarak, bu metni okuyan ya da izleyenlerin farkında olduğunu gösterir. Onlara işaret eder ve onları rahatsız eder. Kurmaca karakter kurmaca gerçeklikten izleyiciye ulaşmaya çalışır ve izleyicinin içinde olduğu dış gerçekliğin farkında olduğunu gösterir. Dolayısıyla kurmaca karakter hem kurmacanın içindedir hem kurmacanın dışına taşar. Böylece hem izleyiciyi rahatsız eder, hem de izleyiciye izlediğine çok kapılmamasını ya da izlediğini eleştirel gözle değerlendirilmesini ve bir tarafla da değerlendirmelerinin hep eksik yorum olacağını ifade eder. Yani hem izleyiciyi rahatsız ederken hem de izleyici tarafından eksik yorumlanmış olduğunu anlatmaya çalışır. Çünkü tanıklık hep eksik tanıklıktır.

Hem oyuncunun gözünden oyun, hem seyircinin gözünden oyun, hem de oyundaki gerçeklikte korkunun güçlerini temsil eden bekçilerin veya polislerin gözünden oyun, yazarın gözünden izleyici gibi farklı bakış açıları yoluyla çoklu optik diyebileceğimiz perspektiflerden oyunun okunmasına ve görünmesine dikkat çekilmesi, tek bir yorum üzerinden değil çoklu yorumlamalara açık olduğunun altının çizilmesidir.

İkinci perdenin ilerleyen bölümlerinde Genç Kız ve sevgilisinin nasıl öldürüldüğü anlaşılır. Daha önce de belirttiğimiz gibi, kendisine musallat olan imgelerin aslında vicdanen oyun kişinin kendini suçlu hissetmesi ve benzer şeyin başına gelmesinden korkmasının yansımaları olduğu anlaşılır. Çift apartmandaki bir muhbir tarafından, Bay Bilinmeyen olarak nitelendirilen komşuları tarafından ihbar edilmiştir. İhbar nedeni ise gençlerin büyük çantalarla her akşam evlerine gelmeleridir. Büyük çantalı olmak gibi absürt bir gerekçeyle öldürülen gençler, sokakta sürüklenerek teşhir edilmiştir. Genç Adam, gençler öldürülürken bütün mahallenin sessizce her şeyi izlediğini ve aynı zamanda kendisinin de korkarak gizlendiğini hatırlar.

“Genç Adam: (Sayıklar gibi) Onlar.. Bu mahallenin insanları.. Sanki bir boğa güreşi izlermişçesine, yanaklarında timsah gözyaşları, öylece baktılar. Asfaltta sürükleniyordu kız. Ve onlar yalnızca baktılar. Can çekişen dişi bir boğaya bakar gibi.” (2012: 145)

Aralarındaki oyunları öldürülmüş komşularına göstermek için oynamak istemeleri ve Yaşlı Adam’ın “başka zaman anlatırız belki” demesi, gençlerin ölümünün, kaybın kabullenemediğinin göstergesidir. Aynı zamanda ölenlerin aslında ölmediklerini, bir yanıyla da hep yaşamaya devam ettiklerini yani ölümsüzleştirildiklerinin imasıdır. Gerçeğin zamanı ve kurmacaların, hayallerin zamanı farklı işler. Bu ifade zamanlar arası boyutların ve neyin önce yaşandığını neyin sonra yaşandığının alt üst olduğu düşünce dünyasının bağlantıları arasında kopukluklar yaşandığının göstergesidir de. Bir döngü ve unutkanlık sarmalında devinen oyun kişinin zamandan kopmasının temsilidir.

Bellek zamanlar arasında istikrarlı hareket etmez. Ancak yine de kurmacalaşan gerçeklik, yıkıcı gücünü kaybeder. Şimdiki ana gelmek, anda kalmaya devam edebilmek oyunlar yoluyla sağlanabilmiştir. Oyunlar yoluyla yabancılaştığı gerçeklikten sıyrılma çabası Genç Adam'ın oyunun konu edindiği dışsal gerçeklik karşısında güçsüzlüğünü görünür kılarken, aynı zamanda bu gerçekliğin üstesinden ancak oyunlarla, hayallerle gelebilmesi onu hem hayatta tutar. Tiyatro içinde tiyatronun konu edinmesi, tiyatronun kurmaca, yapıntı niteliğini açık ederken, aynı zamanda ana oyun kişilerinin de bir kurmacanın içinde olduklarını vurgular.

Terry Eagleton, *Edebiyat Nasıl Okunur* kitabında Shakespeare'in *Fırtına* oyununda kurgu ve gerçekliğin birbirine karıştırılmaması için Prospero'nun izleyiciye hitaben yapılan son sözlerini hatırlatır.

“Ne kadar büyüm varsa uçup gitti

Ve kendi gücüm hariç gücüm kalmadı, Ki o da pek cılız. Şimdi karar sizin:

İster bu adada tutarsınız,

İster Napoli'ye geri yollarsınız beni. Dukalığımı geri aldığımı

Ve sahtekârı bağışladığımı göre İzin vermeyin artık bu ıssız adaya Büyünüz ile bağlı kalmama.

Çözün bağlarımı, salıverin beni

Alkış tutan o güzelim ellerinizle.” (Shakespeare, 2021: 105)

İzleyicilerden alkış isteyen Prospero izleyicilerden izlediklerinin bir kurgu olduğunu teslim etmelerini bekler. Aksi halde sahnedekiler ve izleyiciler “dramatik yanılsamanın içinde sonsuza dek tutsak” kalacaklardır (Eagleton, 2016: 17). Oyuncuların sahneyi terk edebilmesi ve izleyicinin salonda donakalmaması için, izleyicinin keyifle izlediği fantezi ile vedalaşması gerekir. Tiyatronun gerçek etkisini gösterebilmesi izleyici tarafından onun kurgu olduğunun kabulü ile gerçekleşebilir. Alkışlayıp salondan çıkmadığı, gerçek dünyaya dönmediği sürece oyunun onlara

gösterdiği ne ise onu gerçek dünyada değerlendirme imkanları da ortadan kalkacaktır. Oyunun sihirli etkisi büyüünün bozulması ile mümkün olabilir (2016: 17).

Hayatın bir delinin anlattığı masala ve herkesin rolünü oynadığı bir oyuncuya benzetildiği sahne olarak anlamsızlığı Macbeth, Lady Macbeth öldükten sonra söylediği sözlerde yankı bulur:

“ (...)

Yaşam dediğin yürüyen bir gölge,

Bir garip oyuncu;

Bir hışım sahnede dolanıp boy gösteriyor;

Sonra haber çıkmıyor zavallıdan.

Yaşam bir masal; kaçığın birinin anlattığı.

Şamata ve öfke dolu baştan başa;

Hiçbir anlamı yok.” (Shakespeare, 2005: 135)

Macbeth oyununu bariz bir şekilde anıştırarak, bir oyun olarak yaşam, theatrum mundi görüşü kahramanın son sözleriyle de pekiştirilir:

“Genç Adam: (...) Eeeh! Masal bunlar! Bol kimlikli, kişiliksiz ve nüfus kağıtsız zavallı bir sarhoşun gördüğü kabuslar! (...)” (2012: 148)

Bu cümleler metin boyunca takip ettiğimiz kurgusal gerçekliğin oyun dışı / kurmaca olmadığı düşünülen nesnel gerçeklikle ilişkisine dair gerilimli ilişkiyi çıkmaza sokar. Eagleton ‘ın deyimiyle bu durum, “Bizi bir şeyin aynı anda hem kendisi, hem de başka bir şey olabileceği çelişkisini aklımızda tutmaya zorlar” (2016: 26). Yani oyun yoluyla kurulan gerçekliğin bir sarhoş tarafından uydurulan bir masal, gerçekliği olmayan karabasanlar olabileceği düşüncesi oyun içi gerçekliğin, oyun dışı gerçeklikle anıştırma düzeyde kurulabilecek bağlantılarını çıkmaza sokarak, okuyucu / izleyici çelişkide bırakılır. Dolayısıyla baştan itibaren anıştırma düzeyinde kolektif bilinçte izleri olan bir darbeyle paralel yorumlanan metindeki gerçekliğin hayali bir gerçeklik

olabileceğinin söylenmesi, hem metnin kurmaca bir düzlemin gerçekliğine bağlı olduğunu, hem de dış gerçekliği kapsayan sahne olarak dünyanın kendisinin kurgu olduğuna dair imayı taşır.

Bölünüp parçalanıp parçalı benlikler sunan oyun kişisi bir karakter değil, tutarlı olmayan bir dünyada bütünlüklü benliği çoktan parçalanmış “herhangi biri”dir. Amaçlanan, parçalanan bu herhangi biriyle empati kurmak değildir. Oyunun beklentisi, kahraman adına üzülmeyi sağlayabilmek, onun acısını paylaşmaya sevk edecek yargıları harekete geçirebilmektir. Yani okuyucunun / izleyicinin ona sempati duymasıdır, empati besleyerek hislerini hissetmek değildir. Amaç kahramanın parçalanmış benliği ve dünyasını değerlendirmek için onunla mesafe kurulmasını sağlamaktır. Hislerle değil kahramanın ve olayların görünümünü okuyucunun / izleyicinin takdirine sunarak belirli yargılarda bulunabilmesini teşvik etmektir. Metnin amacı bir çözüm ortaya koymak değildir, problemlerle ilgilenir. Rollerin her an değişebildiği oyun yoluyla oyun dışı / dış gerçekliğin hayali olduğu, geçici ve değişken olduğu, bu değişkenliğin de tek bir gerçeklik üzerinden okunamayacağının altı çizilir. Yaşamın, dünyanın bir sahneye benzetilmesi, herkesin rolünü anlayabilmesi işleviyle donatılmış tiyatro fikri, metnin tamamına yayılan oyun oynama motifi ve metinlerarasılık yoluyla bunun ifade edilmesiyle gösterilir.

Oyunun sonunda kapı çalınır. Sahne dışından konuşmalar duyulur. Tiyatrodan bir arkadaşıyla komşusu arasındaki konuşmalardan yeni bir oyunun provalarını başladığı anlaşılır. Arkadaşı genci merak etmiştir ve yeni oyunda ona da yer verildiğini haber vermeye gelmiştir. Genç Adam’ın Bay Bilinmeyen olarak nitelediği komşusu da onu merak ettiğini söyler. Kapısını çalmasına rağmen ondan cevap alamamıştır. Daha önce muhbir olduğunu söylediği bu kişi, konuşmalardan anlaşıldığı kadarıyla onu merak eden sıradan bir komşudur. Kötücül olup olmadığı, oyun kişinin hayali dünyasındaki yeri ile oyunun gerçekliğindeki yeri muğlaklaşır. Bu muğlaklık bir delinin sıradan olanı

yorumlama biçimi olarak yorumlanabileceği gibi, sıradan olanın ardındaki sıradışı, tekinsiz doğaya da işaret eder.

Oyun, ucu açık biter. Tamamlanmış bir öyküyle veya bir sonla bitmeyen oyun, Genç Adam'ın iç dünyasında hayali bir gerçeklik mi ürettiği, imgelerin gerçekliğe dayanmayan hayali yansıamalar mı olduğu, yoksa geride kalmış gerçekliğin geri dönen yansımaları mı olduğu sorularını muğlak bırakılır. Böylece kurmaca yoluyla kurulan gerçeklik krize girer. Oyun kişinin kurduğu gerçeklikle sahne dışının (gündelik gerçekliği temsil eden gerçeklik) arasında belirsizlik oluşur. Neyin gerçek, neyin hayali olduğu kestirilemez. Oyun başladığı gibi biter fakat belirli bir son fikriyle kapanmaz. Kördüğüm oluşur. “Yani anlatı aynı anda hem ileri hem de geri gider. İlerleme tamamıyla hayalidir” (Eagleton, 2016: 121). Oyun, başa dönen, daireler çizerek başa saran bir finalle biter.

SONUÇ

Hatırlama, bir yeniden inşa sürecinin sonucu olduğu için, kişinin şimdisinde beliren nostaljik ya da ütöpik özlemlerinden, korku ve arzularından etkilenir. Yani yapıntılık, hatırlama sürecinin doğasında hep hareket halindedir. Gerçeklik de şimdi ve geçmiş arasındaki salınımlı ilişkinin doğasından etkilenir. Bellek içerikleri söz konusu olduğunda nesnel gerçeklik ve öznel gerçeklik birbirine karışır. Bu nedenle zihinsel temsiller için sahici, inanabilir, kanıtlanabilir gerçeklik iddiasında bulunmak zorlaşır. Çoklu gerçeklik, geçmişin ve şimdinin deneyim uğradıklarında süregelen biçimde nitelik değiştirir, anlam değişimlerine uğrar. Belleğin şimdide olmayan bir olayı veya durumu temsil etmesi, hatıraların başka bir zamana, geçmişin farklı duraklarına dönük bakışla şimdide ortaya çıkması farklı bir temsil stratejisini gerektirir. Bellek içeriğinin tiyatrodaki temsili, Aristotelyen dramaturjinin dayanaklarından biri olan çizgisel ilerleyen zamanın kesintiye, yer yer belirli kopukluklara, parçalanmalara maruz kalması demektir. Bu bağlamda içeriklerin temsilde zamansal olarak farklı bir dramaturjik yaklaşımın gerektiği kendiliğinden ortaya çıkar. Benzer şekilde hatıra mekânlarının, hayali / imgesel mekânların, anlatı mekânlarının yani şimdide görünmeyen, fakat hafızada “görülebilir” mekânların temsilde de başka bir yaklaşıma ihtiyaç doğar. Öykünün şimdisindeki mekânlara bağlı bir kurulumla dayalı klasik dramaturjik yaklaşımda ifade olanakları oldukça sınırlıdır. Eylem zamanı şimdi olan dram, bellek içeriklerini temsil etmeye yöneldiğinde telafi estetiğinin devreye sokulması kaçınılmazdır. Şimdinin içinde açılan farklı zamansallıklar (hayali, gelecek ve geçmiş) ve ancak çeşitli ikâme stratejileriyle aktarılabilen, “görünümüne getirilebilir” çoğul mekânlar farklı bir dramaturjik yaklaşımı zorunlu kılar. Konuyla ilgili Batı tiyatrosunda, özellikle Çehov ve İbsen gibi yazarlarda geçmiş anlatısının ya da geçmişte yaşanan bir olayın şimdiyi geleceğe bağlamaması ya da gelecekte çok geçmişin eylem zamanını belirlemesinin,

yani bir yönüyle şimdiyi hareketsiz kılarak hantallaştırmasının bir tür kriz yarattığına dair tartışmalar hatırlanabilir. Çehov'da ve İbsen'de kriz geçmişin gölgesinden kurtulamayan kişiler ve onların geçmişe bağlı eylemleri ya da eylemsizlikleri ile daha net okunabilir. İmgesel mekânların ve zamanların, geçmişteki neşe ve yaşama arzusunun taşıdığı ya da gelecekte huzura erdirecek mekânların ve zamanların özlemiyle; şimdinin eyleme geçmeyi zorlayan gerçekliğinden, geleceğe dair hayallere ya da geçmiş anlatılara sığınarak kaçmayı deneyen Çehov'un anti-kahramanları, geçmiş ya da gelecek zaman anlatılarının şimdinin parıltısına hükmetmesinin acısını gösterirken, dolaylı olarak klasik dramaturjinin anlatı yollarını zorlar. Şimdideki mekân, zaman ve eylem geçmişin telafisinin imkânsızlığıyla görünür ve işler. Telafisi imkânsız kayıp zamanın, trajik ve bazen patetik görünümü ortaya konur. İbsen'de ise geçmişin gölgesinin şimdideki eylemleri, kararları etkilemesi, bir tür eylemi belirleyen başat unsur haline gelmesi dikkat çeker. Hayaletimsi kişilerin ve eylemlerinin, hayali / imgesel ya da geçmiş zamanlarda yaşanmış olayların karabasan niteliğindeki ağırlığı, oyun kişilerinin peşini bırakmayan bir gölge gibi tasvir edilir. Dolayısıyla şimdinin akıp giderek geçmişe karışması ve geleceğe bağlanması gereken çizgiselliği, geçmişin şimdiyi istila etmesi ile kesintiye uğrar.

Aristotelyen yazımı temsil edilen neden ve sonuç ilişkileri ile tutarlı gerçeklik, bellek içerikleri söz konusu olduğunda dağınık, çoğalır, kontrol edilemez hale gelir. Bütünlüklü, kararlı eylem içinde görünen oyun kişisi için de aynı durum söz konusudur. Geçmişin parçalı deneyim kalıntıları şimdide ortaya çıktıkça, zihinsel / içsel dünya görünen dünyanın alanına sızdıkça, karakter dramatik bütünlüğünü koruyamaz. Kişiliğinin, zihinsel ve içsel gerçekliğinin parçalı yansımalarından müteşekkil “herhangi biri” haline gelir. Birliğin “herhangi biri” olmakla yer değiştirdiği bu düzlemde, genel insanlık halini sergilemek güçleşir; gerçeklik, yere, zamana ve tarihsel koşullara bağımlı değişken bir yapıyla ortaya konur.

Hafızanın temsili, alımlayıcının hem zihinsel hem fiziksel olarak dramatik anlama dahil edildiği yeni türden bir alımlama ilişkisini ve perspektifi gerektirir. Fraktal perspektif; tekrara, benzerliğe ve döngüsellığe dayalı, bütünün parçaların içinden görülebildiği, teatrallığı yani izlenirliği yüksek, oyunsu yapısıyla yabancılaştırıcı, belirli ve kesin bir sona dayalı olmayan, kurgusal yönü açık edilen temsil stratejileriyle paralel işler. Hatırlamanın şimdiyi parçalayan, imgesel, kurgusal ve sürekli döngüsel bir zamansallık içinde devinmesi, temsilin de parçalılık, kopukluk stratejisine göre yapılandırılmasını, çizgisel ilerlemeye dayanan dramın zamanını farklı zamansallıklara doğru açmasını, konusunun zorunlu kıldığı biçimsel özelliklerle uyumlanmasını beraberinde getirir.

Çalışmamız bu temsil stratejilerinden metatiyatrallığın yukarıda bahsedilen gereklilikleri karşılayabildiği iddiasına dayanır. Meta-tiyatro metin ve sahneleme arasındaki dengeyi kurma biçimi olarak 20. yüzyıl ikinci yarısında belirgin bir yazım tekniği olarak dikkat çeker. Kurmacanın yapısal araçlarının belirginleştirildiği, oyunsuluğu belirgin oyunlarda parçalılık, kopukluk ve düşsellik atmosferinin kurulumu tiyatronun bizzat kendisinin dramın konusu olduğu metin / sahnelemelerle sağlanır. Gerçekliğin temsiline ziyade, gerçekliğin değişen boyutunun, onun kurgusal yönünün öne çıkarıldığı anlayış, alımlayıcısı ile karşılıklı bir iletişim temeline dayanır. Bellek içeriklerinin temsilde gerçeklikle kurulan ilişki de tartışmaya açıktır. Hem temsilin her zaman temsil etmeye soyunduğu nesnenin / konunun eksik temsili olması, hem de belleğin çarpıtma dinamikleri dolayısıyla temsili gerçeklik nesnel gerçeklik iddiası taşıyamaz. Geçmişe dönük bellek içeriğinin muğlaklığı, bu içeriğin temsiline de muğlaklık, kurmaca ve gerçeklik sınırında gidip gelen bir yapıda olmasını gerektirir. Metatiyatral stratejilerle yanılsamanın kırılması asal önem taşır. Kurgusallığın çerçevesi, yapının yapıntılığı açığa çıkarılarak kırılır. Yapının yapıntılığının altının çizilmesi, konu edindiği temanın ve kurduğu dünyanın gerçekliğinin de altının oyulması

demektir. Yanılsamaya dayalı yapıyı kıran bu stratejilerle alımlayıcının konumu sürekli sarsılır, tehdit edilir. Kurgu ve gerçek arasındaki sınırın sorunsallaştırıldığı bu yapıda neyin kurgu neyin gerçek olduğu konusundaki belirsizlik, gerçeğin kurmaca boyutunu göstermek için işlevselleştirilir. Gerçekliğin değişen boyutlarını yansıtmaya elverişliliği, nesnel gerçeklik ile içsel gerçeklik arasındaki sınırları ve geçişkenlikleri gösterebilmesi, kurmaca olan zihinsel içeriği teatral araçlarla temsil etmeye fırsat sağlaması metatiyatrallığın bellek temsiliinde oldukça kullanışlı olabildiğine dair önemli nitelikler arasında sayılabilir. Meta-tiyatronun “dünya bir sahnedir” ve “yaşam bir rüyadır” ile ifade edilen felsefi dayanakları nesnel gerçekliğin ağırlığını hafifletme işlevi de görür. Tiyatrallığının, kurmaca niteliğinin farkında olan bu dünyanın, bazı yönleriyle kurmaca olan yaşamı da içermesi trajik etkisi olan olayları değerlendirmede alımlayıcı için koruyucu bir zemin yaratır. Bitmemişlik, belirsizlik, kesintilik estetiğine göre inşa edilen bu dünyada her şey kurmaca niteliğiyle açık edilir. Sahne dışı gerçeklik, kurmaca niteliğiyle gösterilir ve izleyiciye de toplumsal rolleriyle bu gerçekliğin sahne içi unsurları/ çeşitli roller içinde olduğu hatırlatılır. Nesnel gerçeklikle kurulan ilişkinin tuhaflaştırıcı tekniklerle ortaya konulması, gerçekliğin farklı boyutlarıyla anlaşılır ve görünür olmasına fırsat verir.

Bu çalışmada tiyatrodaki hafıza temsiliinin imkânları araştırıldı. Hafıza içeriğinin de bir temsil olmasının doğurduğu olanaklara ve zorluklara değinildi. Bir inşa sürecinden geçen bellek içeriğinin yaşandığı ilk haliyle hatırlandığı hali arasındaki değişimin nesnel gerçekliğine şüphe düşürmesi dikkate alınarak, bellek ve gerçeklik arasındaki ilişkinin zamana, yere ve kişinin o andaki durumuna bağlı olarak farklılaşan yapısı temsil edilebilirliği bağlamında incelendi. Özne / zihinsel gerçekliğin nesnel gerçeklikten farklı olarak sürekli değişebilir olması, bizi tiyatrodaki gerçekliğin temsili ile ilgili kuramsal tartışmalara götürdü. Aristotelyen dramaturjinin temsil olanaklarına ve zorluklarına yer verildi. Hornby, Abel gibi teorisyenlerin görüşlerinden hareketle trajik,

duygusal etkisi yaralayıcı olabilen hafıza içeriklerini aktarmada stratejinin işlevselliği araştırıldı. “Oyun içinde oyun”, “oyun içinde provanın dramatize edilmesi”, “rol içinde rol”, “edebi gerçek yaşama referans verme”, “öz referans” ve “anlatı içinde anlatı” gibi başlıklarla karakterize edilen metatiyatral stratejilerin trajik tonu yüksek oyunlarda bir tür duygusal subap gibi işletildiği görüldü. Kopuk, parçalı, değişken gerçekliğin kurgusal boyutunun açık edildiği oyunlarda özdeşlik ilişkisinden ziyade gözlemci ilişkisinin talep edildiği, nesnel gerçekliğin ve kurgusal gerçekliğin sorgulanmasında iş başında olan estetik bir alımlamadan bahsedildi.

Kolektif hafızada duygusal olarak yaralayıcı etkisi olan içeriklerin tiyatral ifade olanaklarının soruşturulduğu çalışmada bir oyun model oyun olarak, üç oyun ise genel uygulama örnekleri olarak değerlendirildi. Beliz Güçbilmez’in yazdığı *Kül Bellek* yakın tarihte gerçekleşen travmatik kolektif hafıza içeriklerinin birey hafızasındaki etkisine ve görünümüne dayalı bir metin olarak mono-anlatı formunu kullanması, parçalık estetiğine dayanması, oyunsuluğu belirgin yazım stratejisi bağlamında incelendi. Kolektif hafızanın bireysel hafıza ile ilişkisi bağlamında incelenen bu oyunda telafisi yapılamayanın ses-imgeler olarak, ne zaman ortaya çıkacağı kestirilemeyen geri dönüşlerin mono- anlatılar yoluyla aktarılmasına değinildi. Benliğin de hikâye yazan bir yazar gibi kurgulanabilir ve yeni baştan yaratılabilir olduğunu “uydurma” hikâyelerle göstermesiyle oyun, kurmaca gerçekliğin nesnel gerçekliğe sirayet etmesi bağlamında incelendi.

Cuma Boynukara’nın şiddetin ve tekinsizliğin hakim olduğu bir dünyada yaşamak istemeyen iki kişinin ölmekle (unutmak) yaşamak (hatırlamak) arasında gidip gelen oyunlarını odağına alan *Beceriksizler* oyunu, toplumsal rolleri parodileştiren, rol içinde rollerle gündelik gerçekliği sorgulatan niteliğiyle çalışmanın kapsamına dahil edildi. Bireysel belleğin yine kolektivite ile olan bağını ortaya koyan metin, hatırlama cesareti denilebilecek bir sınırdan var olmanın trajik etkisini oyunbazlık boyutu yüksek

bir anlatımla sunduğu için metatiyatral stratejilerin alımlayan ile ilişkisinde koruyucu olabilen işlevleri bağlamında değerlendirildi.

Yersiz Kumpanya tarafından sahnelenen Elif Ongan Tekçe'nin yazdığı *Unutulan* oyunu ise, oyun içinde provanın trajik olayların aktarımında ikame edici işlevi, bitmeyen bir sona dayanan oyun yapısı, oyun içinde oyun, rol içinde rol gibi stratejilerle gerçekliğin duygusal zorluğunun üstesinden gelmekte işlevsel stratejileri uygulamasıyla incelendi.

Kızıl Ötesi Aydınlik (Civan Canova) oyunu ise model oyun olarak hem metatiyatral stratejiler hem de bu stratejilerin alımlayıcı ile ilişkisi bağlamında incelendi. Oyun, 1980 darbe dönemini izleyen metnin tekinsiz bir dünyada tek başına kalmış bireyin suçlayıcı ve şiddet mekanizmalarını uygulayan bir sistemde melankoli, yas, arzu, korku ve öfke gibi zorlayıcı duygu durumlarını birçok metatiyatral stratejileri bir arada kullanması bağlamında dikkate alındı. Yakın siyasal tarihte ve kolektif hafızada yer edinmiş, yası tutulmamış kayıpların veya olayların temsilinde izlenirliği yüksek ifade olanaklarını göstermesi bağlamında; oyun içinde oyun, rol içinde rol, ironi, parodi, metinlerarasılık, oyun için de prova, kendine referans gibi stratejiler kullanılarak yabancılaştırıcı etkilerle inşa edilmiş gerçekliğin zihinsel bir gerçeklik olmasını kurmacalaşmış bir dünya içinden aktarmasıyla değerlendirildi.

Geçmişî odağına alan güncel bazı metinler örneğin Boğaziçi Gösteri Sanatları Topluluğu'nun *Muhsin Bey'in Son Hamlet'i* oyunu araştırmaya dahil edilen *Unutulan* oyunu bile aynı bağlamda değerlendirilebileceği için çalışmanın dışında bırakıldı. Metin Balay'ın yazdığı, kayıp yakınlarının gözünden faili meçhul cinayetlere odaklanan *Küskün Yüreklere Türküsü* oyunu melodramatik tonu ve biçimsel olarak sınırlı aktarım yollarına başvurusu sebebi ile, benzer konuyu ele alan Pelin Timur tarafından yazılan *Kuyu* metni de trajik etkiyi yaratıcı düşünmenin önüne geçirme potansiyeli nedeni ile, Gezi Direnişi'nin bir sokak çocuğunun gözünden anlatıldığı Şamil Yılmaz'ın yazdığı

Artık HiçBi'Sii Eskisi Gibi Olmayacak! Sil Gözyaşlarını oyunu ise tek bir forma (anlatıya) dayanması dolayısıyla çalışma kapsamına alınmadı. *Bir Terennüm* oyunuyla hem Türkiye'nin siyasal hafızasını hem de bireysel amneziyi ele alan Firuze Engin'in metninde uygulanan ise rol içinde rol ve oyun içinde oyun stratejileri *Beceriksizler* ve *Unutulan* oyunlarında değerlendirileceği için ayrıca incelemeye alınmadı.

Toparlarsak metatiyatral stratejilerinin düş / karabasan mantığına uygun yapısı, parçalı, sıçramalı zaman kurgusuna alan açması, anlatı mekânını mekânlararasılığa doğru genişletmesi, geçmiş anlatılarda neyin gerçek neyin kurgu olduğuna dair gerçek ve kurgu arasındaki belirsizliği kurmacasal öğelerle vurgulaması ve anlatının geride kalmış olana yönelmesi ve alımlayıcı ile kurduğu uzaklaştırıcı mesafe gibi özellikleri nedeni ile yaralayıcı bellek içeriklerinin aktarımında teknik olarak kullanıma uygundur. Bu teknikler, 'oyun içinde oyun', 'provanın dramatize edilmesi', 'rol içinde rol', 'yabancılaştırıcı unsurlara ağırlık verme', 'doğaçlamaya eğilim', 'kendine referans verme ya da edebi, gerçek yaşama referanslar içirme', 'dördüncü duvar karşıtı tutum' ve 'oyun kurulumu-bozumu' özellikleriyle öne çıkar.

KAYNAKÇA

- Abel, Lionel; **Tragedy and Metatheatre: Essays on Dramatic Form**, The Colonial Press, United States of America, 1963.
- Adorno, Theodor W.; **Minima Moralia**, çev: Orhan Koçak & Ahmet Doğukan, Metis yay., 10. Basım, 2021 İstanbul.
- Agamben, Giorgio; **Tanık ve Arşiv, Auschwitz'den Artakalanlar**, çev: Ali İhsan Başgül, Dipnot yay., İstanbul 2021.
- Aktulum, Kubilay; **Parçalılık Metinlerarasılık**, Öteki Yay., 1. Basım, 2004, Ankara.
- ... ; **Metinlerarası İlişkiler**, Öteki yay. 2.Basım, 2000, Ankara.
- And, Metin; **100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi**, çek yay., 1. Baskı 1970, İstanbul
- ... ; **Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi**, İletişim yay.,10. Baskı, 2004, İstanbul.
-; **Tanzimat Döneminden Acı Bir Aşk Hikâyesi**, <https://core.ac.uk/reader/45609828> Arendt, Hannah; **Kötülüğün Sıradanlığı**, çev: Özge Çelik, Metis yay. 5.Basım,2018 İstanbul Argın, Şükrü; **Nostalji ve Ütopya Arasında**, Birikim yay.,1. Baskı, 2003, İstanbul.
- Arıcı, Oğuz; **Kurmacanın İnşası**, Habitus yay., 1. Baskı,2020 İstanbul.
- ... ; Metadrama in Turkish Theatre: Self-Consciousness, Embarrassment and The Hijap, ed: Kerem Karaboğa, Nilgün Firidinoğlu, Nihan Şentürk, İstanbul University Press, 2024 İstanbul, ss.178-196
- Aristoteles; **Parva Naturalia**, çev: Y. Gurur Sev, Pinhan yay., 2022 İstanbul.
- Arslan, Umut Tümay; **Mazi Kabrinin Hortlakları, Türklük, Melankoli ve Sinema**, Metis yay., 2021 İstanbul.
-; **Kat: Sinema ve Etik**, Metis yay., 2020, İstanbul.
- Asmann, Jan; **Kültürel Bellek**, çev:Ayşe Tekin, Ayrıntı yay., Asmann, İstanbul 2018. Auge, Marc; **Unutma Biçimleri**, M. Sert (çev.).OM Yayınları 1999 İstanbul.
- Aydinoğlu, Ergun; **Türkiye Solu (1960-1980)**, Versus yay., 3. Baskı, 2011 İstanbul. Bachelard, Gaston; **Mekânın Poetikası**, çev: Alp Tümertekin, İthaki yay,2017 İstanbul.
- Başbuğ, Esra Dicle; **Resmi İdeoloji Sahnede: Kemalist İdeolojinin İnşasında Halkevleri Dönemi Tiyatro Oyunlarının Etkisi**, İletişim yay., 2013 İstanbul.
- Benjamin, Walter; **Brecht'i Anlamak**, çev: Haluk Barışcan & Güven Işısağ, Metis yay., 7. Basım, 2023 İstanbul.

-; **Teknik Olarak Yeniden Üretilbilirlik Çağında Sanat Eseri**, çev: Ogün Duman, Can yay.2023 İstanbul.
- ... ; **Son Bakışta Aşk**, çev: Nurdan Gürbilek, Metis yay.,8.B asım, 2018 İstanbul.
- ... ; **Pasajlar**, çev: Ahmet Cemal, Yapı kredi yay.,2006 İstanbul.
- Ben Amor, Zied: **“They willfully themselves exile from light”**: Exile in Space, Stage and Metatheatre in William Shakespeare’s A Midsummer Night’s Dream, Atatürk Üniversitesi, Theater Academy Dergisi, Cilt 1, 2. Sayı, 2023, sy. 93-115
- Berger, John; **Görünüre Dair Küçük Bir Teoriye Doğru Adımlar**, çev: Bülent Somay, Metis yay., 9. Basım, 2023 İstanbul
- ... ; **Sanatla Direniş**, çev: Aslı Biçen, Metis yay., 2. Basım, 2017 İstanbul.
- ... ; **Görme Biçimleri**, çev: Yurdanur Salman, Metis yay.,13. Basım, 2013 İstanbul
- Bermann, Marshall; **Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor**, çev: Ümit Altuğ & Bülent Peker, İletişim yay. 21.Baskı,2012 İstanbul.
- Bora, Tanıl; **“Sunuş”**, 40 Yıl 12 Eylül içinde, der: Tanıl Bora, İletişim,1. Baskı,2020 İ 7-14.
- Boyer, Pascal & Wertsch, James V.; **Zihinde ve Kültürde Bellek**, çev: Yonca Aşçı Dalar, Türkiye İş Bankası yay., 1. Basım, 2015 İstanbul.
- Boynukara, Cuma; **Beceriksizler**, Toplu Oyunları 3, Mitos Boyut,2002 İstanbul. Brecht, Bertolt; **Epik Tiyatro**, çev: Kâmuran Şipal, Cem yay.,1997 İstanbul
- Butler, Judith; **Kırılğan Hayat**: Yasın ve Şiddetin Gücü, çev: Başak Ertür, Metis yay.,2018 İstanbul
- ... ; **Savaş Tertipleri**, çev: Şeyda Öztürk, yky yay.,2015 İstanbul.
- Bürger, Peter; **Avangard Kuramı**, çev: Erol Özbek & Şeyda Öztürk, İletişim yay.,2017 İstanbul.
- Canova, Civan; **Kızıl Ötesi Aydınlık, Oyunlar 3**, Cinius yay.,1. Baskı, 2012 İstanbul.
- Ceyran, Mehtap; **“Geleceği Kaybettim”**, Yaralı Hafıza; Kayıpları ve Kıyımları Hatırlamak içinde, der: Gökçer Tahincioğlu, İletişim yay. 2. Baskı, 2021, İstanbul, ss 7-29.
- Clark, Toby; **Sanat ve Propaganda**, çev: Esin Hoşsucu, Ayrıntı yay.,4. Basım,2023 İstanbul.
- Connerton, Paul; **Toplumlar Nasıl Anımsar**, çev: Alâeddin Şenel,Ayrıntı Yayınları,3. Basım, 2019 İstanbul
- ... ; **Modernite Nasıl Unutturur**, çev:Kübra Kelebekoğlu, Sel yay.3. Baskı, 2018 İstanbul
- Çetin, Fethiye; **“Kırk Yıldır Bu Model İşliyor”**, 40 Yıl 12 Eylül içinde, der: Tanıl Bora, İletişim yay.1. Baskı, 2020 İ. 145-166

Çongur, Elif; **Ulusal Kimliği Tiyatro İle Kurmak-Türk Tiyatrosunun Kimlik İnşasındaki İşlevi**, İmge Kitabevi, 1. Baskı, 2017 Ankara.

Deleuze, Gilles; **Hareket-İmge**, çev: Soner Özdemir, Norgunk yay.,2022 İstanbul.

Demir, Özge; **Geçmişin İzleri, Altmışlı ve Yetmişli Yılların Kolektif Belleği**, İletişim yay.,1. Baskı 2023, İstanbul.

Diner, Dan; **Karşıt Hafızalar: Soykırımın Önemi ve Etkisi Üzerine**, çev: Hulki Demirel, İletişim yay., 2011 İstanbul.

Doorly, Patrick; **Sanatta Hakikat**, çev: Aydın Çavdar, Ayrıntı yay., 2013 İstanbul.

Draaisma, Douwe; **Bellek Metaforları**, çev: Gürol Koca, Metis yay., 2. Basım,2014, İstanbul. Eagleton, Terry; **Edebiyat Nasıl Okunur**, çev: Elif Ersavcı, İletişim yay., 3. Baskı, 2016 İstanbul.

... ; **Estetiğin İdeolojisi**, yayıma hazır. Bülent Gözkân, Özne yay.1998 İstanbul.

Ecevit, Yıldız; **Türk Romanında Postmodernist Açılımlar**, Everest yay., 1. Basım, 2021 İstanbul.

Eco, Umberto; **Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti**, çev: Kamal Atakay, Can yay., 16. Baskı, 2024 İstanbul.

Ejder, Eylem; **Geri Dönüşüm Dramaturgileri: 2010'lu yıllar Türkiye Tiyatrosunda Nostalji, Metatiyatro, Ütopya**, Ankara Üni. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Doktora Tezi, 2022 Ankara.

Favorini, Attilio; **Memory in Play: From Aeschylus to Sam Shepard**, Pub. by Palgrave Macmillan, 2009.

Fink Eugen; **Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun**, çev: Necati Aça, Dost Kitabevi, 1. Baskı, 2015 Ankara.

Freud, Sigmund; **Günlük Yaşamın Psikopatolojisi**, çev: Gizem Karahasanoğlu, Olimpos yay., 5. Baskı, 2023 İstanbul.

... ; **Yas ve Melankoli**, çev: Aslı Emirsoy, Telos yay. 2014, İstanbul.

Freud, Sigmund & Jentsch, Ernest; **Tekinsizliğin Psikolojisi Üzerine Tekinsizlik Üzerine**, çev: Hakan Şahin, Laputa Kitap, 2019 İstanbul.

Fuchs, Elinor; **Karakterin Ölümü: Modernizmden Sonra Tiyatro**, çev: Beliz Güçbilmez, Dost Kitabevi, 2003 Ankara.

Garabedian, Yeraz Der; **'Sonuçlar Karşısında Korkaklık Çağdaş Bir Kusurdur'**, Söyleşi, Agos, 2013 <https://www.agos.com.tr/tr/yazi/4224/sonuclar-karsisinda-korkaklik-cagdas-bir-kusurdur>

Goffman, Erving; **Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu**, çev:Barış Cezar, Metis yay.,2016, İstanbul.

Güçbilmez, Beliz; **Anne Ben Düştüm Mü, Kurmacalara Neden Muhtacız?** Kolektif Kitap, 1. Baskı, 2023, İstanbul.

- ... ; **Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı**, Deniz Kitabevi, 1. Baskı, 2005, Ankara.
-; **Zaman Zemin Zuhur, Gerçekçi Türk Tiyatrosunda Minyatür Kurgusu**, Deniz Kitabevi, 1. Baskı, 2006 Ankara.
- ... ; **Kül Bellek**, Deniz Kitabevi, 1. Baskı, 2006 Ankara.
- Güllü, Fırat; **Vartovyan Kumpanyası ve Yeni Osmanlılar**, BGST yay., 2008 İstanbul.
- Gürbilek, Nurdan; **Vitrinde Yaşamak: 1980'lerin Kültürel İklimi**, Metis yay., 2020 İstanbul.
- ... ; **İkinci Hayat: Kaçmak, Kovulmak, Dönmek Üzerine Denemeler**, Metis yay, 2020 İst.
- ... ; **Sessizin Payı**, Metis yay. 2021 İstanbul.
- ... ; **"Sunuş: Walter Benjamin"**, Son Bakışta Aşk içinde, Çev: N. Gürbilek, 2018 İstanbul ss.7-42
- Hakverdi, Gamze; **Vulnus: Kırılgnlık Üzerine**, Metis yay., 2020 İstanbul.
- Halbwachs; Maurice; **Hafızanın Toplumsal Çerçevesi**, çev: Büşra Uçar, Heretik yay., 2. Baskı, 2019 Ankara.
- ... ; **Kolektif Bellek**, çev: Zuhale Karagöz, Pinhan Yayıncılık, 2. Basım, 2018 İstanbul.
- Herman, Judith; **Travma ve İyileşme, Şiddetin Sonuçları Ev İçi İstismardan Siyasi Teröre**, Literatür yay., 10. Basım, 2022, İstanbul.
- Hornby, Richard; **Drama, Metadrama and Perception**, Lewisburg Bucknell University Press, London and Toronto Associated University Press, America 1986
- Huberman, Georges; **Kabuklar**, çev: Elif Karakaya, Lemis yay., 2017 İstanbul.
- İlhan, M. Emir; **Kültürel Bellek: Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Hatırlama**, Doğu Batı yayın. Ankara, 2018.
- Jahn, Manfred; **Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı**, çev: Bahar Dervişcemoğlu, Dergâh yay., 3. Baskı, 2020 İstanbul.
- Jay, Martin; **Deneyim Şarkıları**, çev: Barış Engin Aksoy, Metis yay. 2012 İstanbul.
- Kalaycı, Nazile; **"Klasik Tragedyalarda 'Yakışsız' Ölüm, Yas ve Tanıklık Sorunu"**, Siyasalın Peşinde Dünyaya Tragedyalarla Bakmak içinde, Metis yay., 1. Baskı, 2017, İstanbul.
- Kaptanoğlu, C. Cem; **"Toplumsal Yas, Travmatik Hakikatle Yüzleşmek, Hesaplaşmak ve Belki Bağışlamak"**, Türkiye'de Sürmekte Olan Toplumsal Travma ile Başetmede İlk Adımlar, haz.: Esin Düzel. Türkiye İnsan Hakları Vakfı Yayınları, Sayı: 77, 2012, ss.111-121.

- Karacabey, Süreyya; **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, De Ki Basım.,2007
Ankara
- ... ; **Bir Okuma “Kül Bellek” Üzerine**, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, DTCE
Tiyatro
- Bölümü, Ankara Üniversitesi yay 25. sayı, 2008 Ankara, ss 157-164.
- ... ; **Hafıza ve Unutuş**, Artı Gerçek,2024
- Kesal, Ercan; “**12 Eylül Bize Ne Yaptı?**”, 40 Yıl 12 Eylül içinde, der: Tanıl Bora,
İletişim yay.1. Baskı, 2020 İss.189-208.
- Keshavarz, Marzieh; **Beckett’s Metatheatrical Philosophy: A Postmodern Tendency
Regarding Waiting For Godot and Endgame**, Mediterranean Journal of Social
Sciences,Texas A&M University, September 2012, DOI: 10.5901/mjss
2012.v3n3p137
- Kesting, Marianne; **Epik Tiyatro**, çev: Yılmaz Onay, Mitos Boyut yay., 1. Baskı, 2005
İstanbul. Lehmann, Hans Thies; **Postdramatic Theatre**, Taylor & Francis e-
Library, 2006
- Leppert, Richard; **Sanatta Anlamın Görüntüsü**, çev: İsmail Türkmen, Ayrıntı yay., 3.
Basım, 2017 İstanbul.
- Levi, Primo; **Boğulanlar Kurtulanlar** (roman), Çev: Kemal Atakay, Can yay.
4.Baskı,2020 İstanbul.
- Madan, Sarup; **Postyapısalcılık ve Postmodernizm**, çev: Abdulkaki Güçlü, Pharmakon
yay.,6. Baskı 2019 Ankara.
- Nichanian, Marc; **Edebiyat ve Felaket**, çev: Ayşegül Sönmezay, İletişim yay.,2. Baskı
2018 İstanbul. Nora, Pierre; **Hafıza Mekânları**, çev: Mehmet Emin Özcan, Doğu
Batı yay. 2.Basım,2022 Ankara.
- Ong, Walter J.; **Sözlü ve Yazılı Kültür**, çev: Sema Postacıoğlu Banon, Metis yay. 2024
İstanbul
- Paillard, Elodie & Milanezi, Silvia; **Theatre and Metatheatre: Definitions,
Problems, Limits**, published by Walter de Gruyter GmbH, 2021 Berlin/Boston.
- Pekman, Yavuz; **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, Mitos Boyut yay.,1. Baskı,
2002 İstanbul. Platon; **Phaidon**, çev: Furkan Akderin, Say yay.,5. Baskı, 2022
İstanbul.
-; **Menon**, çev: Furkan Akderin, Say yay., 5. Baskı, 2023 İstanbul.
-; **Theaitetos**, çev: Furkan Akderin, Say yay.,2. Baskı, 2018 İstanbul.
- Ponty, M. Merleau; **Algılanan Dünya**, çev:Ömer Aygün, Metis yay.,3. Basım, 2010
İstanbul.
- Randall, L. William; **Bizi ‘Biz’ Yapan Hikâyeler**, Kendimizi Yaratma Üzerine Bir
Deneme, çev: Şen Süer Kaya, Ayrıntı yay., 1. Basım ,1999 İstanbul.

- Ricoeur, Paul; **Hafıza Tarih Unutuş**, çev: M. Emin Özcan, 1. Basım, 2012, İstanbul.
- Rosenmeyer, Thomas G.; **'Metatheater': An Essay on Overload**, A Journal of Humanities and the Classics, Fall, 2002, Third Series, Vol. 10, No. 2 (Fall, 2002), pp. 87-119 Published by: Trustees of Boston University; Stable URL:
- Sancar, Mithat; **Geçmişle Hesaplaşma: Unutma Kültüründen Hatırlama Kültürüne**, iletişim yay., 5. Baskı, 2016 İstanbul.
- Sarı, Hilal ; **Yersiz Kumpanya Tiyatrosunun “ Unutulanı’ Sezon Finali Yaptı**, Söyleşi, Mimesis dergi, <https://www.mimesis-dergi.org/2019/06/azinliklar-kadin-ve-turk-tiyatrosuna-isik-tutan-unutulan-cok-guclu-feminist-bir-metin/> 2019
- Savaşkan, Tijen; **Yersiz Kumpanya ile Unutulan Üzerine Söyleşi**, Diren Sanat, 2018 <https://www.dirensanat.com/2018/03/27/yersiz-kumpanya-ile-unutulan-oyunu-uzerine-soylesi/>
- Schacter, Daniell; **Belleğin İzinde**, çev: Eda Özgül, Yapıkredi yay., 2. Baskı, 2017 İstanbul.
- Sezgin, Eda; **“Sunuş”**, İmgenin Zamanı, Sanat Hafıza Direniş içinde ed: Eda Sezgin, Corpus yay. 1.Baskı, 2018, İstanbul.
- Shakespeare, William; **Fırtına**, çev: Özdemir Nutku, Türkiye İş Bankası yay., 11. Basım, 2021
- ... ; **Macbeth**, çev: Bülent Bozkurt, Remzi Kitabevi, 4. Basım, 2005 İstanbul.
- Sönmez, Sevdâ; **Filmlerle Hatırlamak, Toplumsal Travmaların Sinemada Temsil Edilişi**, Metis yay., 2. Basım, 2021 İstanbul.
- Suner, Asuman; Hayalet Ev: **Yeni Türk Sinemasında Aidiyet, Kimlik ve Bellek**, Metis, 2020 İstanbul.
- Szondi, Peter; **Theory of the Modern Drama**, Boundary 2, Vol. 11, No. 3, The Criticism of Peter Szondi (Spring, 1983), pp.191-230, Published by: Duke University Press Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/303010> . Accessed: 20/04/2011
- Şaylan, Gencay; **Postmodernizm**, İmge Kitabevi, 4. Baskı, 2009 Ankara. Tekçe, Elif Ongan: **Unutulan**, Yayınlanmamış oyun metni.
- Tokdoğan, Negahan; **Yeni Osmanlıcılık: Hınç, Nostalji, Narsizm**, İletişim yay., 2018 İstanbul.
- Toksoy Çeber, Duygu: **Logos’tan Manzaraya Metnin Görsel Dramaturgisi**, A.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Kuramları, Eleştiri ve Dramaturgi, Doktora Tezi 2016.
- Traverso, Enzo; **Geçmiş Kullanma Klavuzu**, çev: Işık Ergüden, İletişim yay., 2019 İstanbul. Ünlü, Aslıhan; **Türk Tiyatrosunun Antropolojisi**, Aşina Kitaplar, 2006 Ankara.
-; **Merkeze Dönmek Türk Tiyatrosunda Zaman / Mekân Algısı**, Mitos Boyut yay. 2009 İstanbul.

- Ünlü, Barış; **Türklük Sözleşmesi / Oluşumu, İşleyişi ve Krizi**, Dipnot yay., 2019 Ankara.
- Van Der Kolk, Bessel A.; **Beden Kayıt Tutar, Travmanın İyileşmesinde Beyin, Zihin, Beden**, çev. Nurdan C. Maral, Nobel Yaşam yay., 2023 İstanbul.
- Yates, Frances A.; **Hafıza Sanatı**, çev: Ayşe Deniz Temiz, Metis yay., 1. Basım, 2020 İstanbul.
- Yıldız, Pınar; **Kayıp Hafızanın İzinde: Sinemada Geçmişle Yüzleşme Yas ve İnkâr**, Metis yay.2021 İstanbul.
- Quiroga, R. Quian; **Borges ve Bellek**, çev: Ferit Burak Aydar, Boğaziçi Üniversitesi yay.,2017 İst.
- Waugh, Patricia; **Metafiction the Theory Practice of Selfconscious Fiction**, Taylor & Francis e- Library, 2001.
- Wright, Elizabeth; **Postmodern Brecht**, çev: Ayşegül Bahcivan, Dost Kitabevi,1998 Ankara

ÖZET

Tiyatroda yaralayıcı bellek içeriklerinin temsil olanaklarını soruşturan bu çalışma konuyla ilgili olarak metatiyatral stratejilerinin işlevsel olabileceği iddiasına dayanmaktadır. Birinci bölümde bireysel ve kolektif bellek kavramları psikolojik ve felsefi temellerle ele alınmakta, anıların nasıl yapılandırıldığı ve geçmişin nasıl yeniden kurgulandığı açıklanmaktadır. Hatırlama ve unutmanın insan deneyimi üzerindeki etkileri aktarılmakta, belleğin duygusal ve duyusal boyutları tartışılmaktadır. Ayrıca bellek kavramı tarihsel, felsefi ve kültürel boyutlarıyla ele alınmakta; hatırlama ve unutma arasındaki ikilik, Antik Yunan'dan günümüze uzanan düşünsel bir arka planla incelenmektedir. Belleğin bireysel ve toplumsal kimliklerin inşasında oynadığı rol açıklanmakta, modernleşme süreciyle birlikte deneyim yoksunluğu ve kültürel amnezi üzerine değerlendirmeler yapılmaktadır. İkinci bölümde sanatın ve özellikle tiyatronun kolektif belleği temsil etme biçimleri üzerinde durulmakta, sanat-gerçeklik ilişkisi, kurmacanın yapısı ve izleyici ile kurulan etkileşim analiz edilmektedir. Meta-teatral stratejiler kullanılarak belleğin nasıl görünür kılındığı tartışılmaktadır. Üçüncü bölümde Türkiye tiyatrosunun tarihsel belleği, bastırılmış anlatılar ve kimlik politikaları bağlamında ele alınmakta; örnek oyunlar üzerinden meta-teatral stratejilerle bu anlatıların sahneye nasıl taşındığı gösterilmektedir.

Anahtar kelimeler: Temsil, gerçeklik, metatiyatrallik, hafıza, yas

ABSTRACT

This study, which investigates the possibilities of representing wounding memory content in theatre, is based on the claim that metatheatrical strategies can be functional in this context. Chapter one discusses individual and collective memory based on psychological and philosophical foundations, explaining how memories are structured and how the past is reconstructed. The effects of remembering and forgetting on human experience are conveyed, and the emotional and sensory dimensions of memory are discussed. . In this part, examines the concept of memory through historical, philosophical, and cultural dimensions; the dichotomy between remembering and forgetting is analyzed with a conceptual background extending from Ancient Greece to the present. The role of memory in the construction of individual and collective identities is explained, and the experience deprivation and cultural amnesia triggered by modernization are evaluated. Chapter two focuses on how art, particularly theatre, represents collective memory; it analyzes the relationship between art and reality, fictional structures, and the interaction with the audience. The visibility of memory through meta-theatrical strategies is also discussed. Chapter three addresses the historical memory of Turkish theatre in the context of repressed narratives and identity politics; it demonstrates how these narratives are brought to the stage through meta-theatrical strategies using selected plays.

Key words: Representation, reality, metatheatricality, memory, mourning