

# “GENÇ STUDIO SERİSİ 1” GÖSTERİSİNİN LUKACS’IN TOPLUMCU GERÇEKÇİ ELEŞTİRİ KRİTERLERİYLE DEĞERLENDİRİLMESİ – Eleştirinin Eleştirisi

Özlem Özhabeş\*

## Giriş

Bu yazıda 2005 yılında İstanbul’da sahnelenen bir oyun toplumcu gerçekçi kıstaslarla incelenip, bu yöntemin bugün bir sanat eserini incelemede yeterli olup olmadığı araştırılacak. Seçilen oyun “Genç Studio Serisi 1” başlığı altında Stüdyo Oyuncular’ında sergileniyor. Proje üç genç yönetmenin ilk projelerinin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuş. Çalışmada bu projenin kullanılmasının sebebi ise, ilk olarak bu oyunun modernist bir yapıya sahip olması. Toplumcu gerçekçi kuramın modernizme karşı tepkisi ilk baştan beri yıkıcı olmuştur. Post modernizmin karşısında, artık enteresanlık olarak algılanmaktan vazgeçilen modernizmin bugün nasıl algılanabileceğini görmek de, bugünün sanatına bakış açısı geliştirmekte önemli bir nokta. Bunun dışında proje üç ayrı oyunun bir araya getirilmesinden oluştuğu için bu üç farklı biçim, bakış açısı ve yorumu incelemek ve bunları bir arada değerlendirmek çalışma için zorlayıcı ve aynı zamanda zenginleştirici olacaktır. Bu, toplumcu gerçekçiliğin estetik biçim açısından verdiği cevapları aramak açısından da çalışmaya çok şey katacak bir proje. Bu oyun çok rahat eklektik bir yapıymış gibi anlaşılabilir. Bu noktada da biçimsel özellikler ve içeriksel özelliklerin karşılaştırılması, sanattaki yerleri ve birbirlerini ne kadar ifade ettikleri konuları da bu oyunlar vasıtasıyla araştırılabilir.

Tabii ki çalışma sadece biçimsel bir araştırma olmayacak, bu tartışmalardan yola çıkarak, toplumcu gerçekçi bakış açısının kıstaslarının eserde araştırılması ve bunun bugünkü önemi konusu da modernist sanatın tam göbeğindeki bir sorun. Bu noktada ideoloji, tarihsel bakış, felsefe ve nesnelliğin sanattaki yerlerinin sorgulanması, öz ve biçim tartışmasının belirleyici sorunsalları. Öz ve biçim tartışmasının ortaya çıkma sebebi olarak ideolojik boşluğun ve tarihsel bakış açısı eksikliğinin (ya da çarpıklığının) sorunun merkezine yerleştiği bugün; sahip olunabilecek veya muhalif görülebilecek, yıkıcı ve yapıcı sanatın ne olabileceği sorularının yanıtlanması çok da ihtiyaç duyulan bir nokta oluşturuyor. Bu çalışmada incelenecek eserlere bakılınca da bunların sadece biçimsel tartışmalar mı, izleyiciye yapılmış şakalar mı, yoksa sanat eserleri mi olduklarının saptanmaya çalışması, aslında toplumcu

---

\* Dramaturg, Oyuncu, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü mezunu

gerçekçiliğin durduğu yeri, belirleyecek olan bir kıstas oluşturabilir. Çünkü bu eserler biçimsel özelliklerinin yanında öz ve içerik açısından da, propaganda-ideoloji, didaktiklik-felsefe gibi karşıt hale gelmiş kavramları da tartışmaya olanak veriyorlar.

Yazının ilk kısmını oluşturan oyun eleştirisinde, ilk olarak projede yer alan üç oyunun kendi içlerinde değerlendirmesi yapılacak ve sonrada bir bütün olarak meydana gelen oyun tek başına bir bütün sanat eseri olarak incelenecek. Bu oyunlar incelenirken, Lukacsçı estetiğin yukarıda saptanan kıstasları (somutluk, perspektif, tipiklik, bütünlük, ulusçuluk, gerçekçilik) aranacak. Tabii bu özellikler aranırken eserlerde ideoloji, felsefe, tarih, öz, içerik ve biçim sorgulanması yapılacak. İç içe geçen bu iki yöntem, eserin hem sanatsal özelliklerini hem de içeriğini belirlemede kolaylık sağlıyor. Çünkü Lukacs'ın yöntemi, genel olarak içeriksel soruları yanıtlamakta etkiliyken, diğer yöntem daha özelden genele doğru sistematik bir yapıyla eserin her noktasını incelemeye olanak sağlıyor. Bu iki yöntemi bir araya getirirken ilk olarak Lukacsçı yöntemde diğer kavramların karşılıkları tespit edildi. Daha doğrusu Lukacs'ın kavramlarının hangi aşamada aranmaları gerektiği saptandı. Şöyle ki; biçim tartışmasında gerçekçilik, içerikte tipiklik ve ulusçuluk, özde toplumculuk, tarih(politika)da bütünlük ve somutluk, felsefede akım, bakış açısında perspektif ve perspektifin bütünlüğün aranması gerektiği saptandı. Böylece hem bütünlüklü bir inceleme hem de Lukacsçı estetik araştırması yapmak mümkün hale geldi. Bu noktada, cevaplandıklarında eleştiriye oluşturacak; esere sorulması gereken sorular saptandı.

Eserlere sorulacak sorular, eserin biçiminden başlayarak, onun en kapsamlı özelliği olan bakış açısına (ideoloji) kadar her özelliğini inceleme imkanı oluşturacak nitelikte olmalı. Buradan yola çıkılarak saptanan sorular şunlar:

**Biçimle ilgili:** Eser gerçekçi bir eser mi? Neye göre öyle/değil? Değilse nasıl bir biçime sahip? Neden? Eserin içeriği başka bir biçim kullanarak da ifade edilebilir miydi? Bu biçim toplumcu perspektifi ifade etmekte yeterli mi? Onun biçimi olabilir mi? Eserin gerçekçilikle ve gerçeklikle kurduğu ilişki ne düzeyde?

**İçerikle ilgili:** Eserin konusu ne? Bu konunun gerçeklikle kurduğu ilişki ne düzeyde? Tipik durumlar, olaylar, karakterler yaratılmış mı? Ya da eserin kendisi tipik bir durumu ifade ediyor mu? Bu tipikliğin bütünü ifade etmekteki konumu ne? Eser, içinden çıktığı toplumu ifade ediyor mu? Ona hitap ediyor mu? Toplumsal bilinç ve tarihten yararlanmış mı?

**Özle ilgili:** Eserin anlatmak istediği ne? Ne sonuca varıyor? Neden bahsediyor (metaforik ya da dolaysız olarak)?

**Tarih (politika) ile ilgili:** Tarihsel bir bakışı var mı? Somut tarihsel anlayışa uyuyor mu? Bütünlüklü mü? Bu bağlamda tutarlı mı?

**Felsefeyle ilgili:** Bir akıma dahil mi? Dahilse bu hangi akım? Bu akımın tarihte konumlanması, düşünce tarihinde sorgulanışı.

**Bakış açısı (ideoloji) ile ilgili:** Eser toplumcu bakış açısına sahip mi? Toplumculuğu göz ardı ediyor mu? Doğru perspektife sahip mi? Bütüne nereden bakıyor? Bu yeterli mi?

Bu sorular saptandıktan sonra eser incelemesine başlanabilir.

### **“GENÇ STUDIO SERİSİ 1” Oyununun Lukacsçı Eleştiri Kriterlerine Göre Değerlendirilmesi**

Bu oyun, üç oyun ve dört intermezzonun bir araya gelmesinden oluşuyor. Oyunlar sırasıyla, Heiner Müller’ in Hamlet Makinası’ ndan yola çıkılarak yeniden yazılan ‘Ophelia’ ya Ölüm Yakışır, Tardieu’ nun ‘Üç Adam ya da Sonat’ oyunundan yola çıkılarak tasarlanan ‘Toplantı’ ve E. İonesco’ nun Bavullu Adam adlı oyunundan yeniden yazılarak tasarlanan ‘adımı Unuttum’. Her oyun aşağı yukarı on beşer dakika sürüyor, yani intermezzolarla birlikte oyunun tamamı 45-50 dakikalık bir gösteri. Çalışmaya oyunları bu sırayla incelemekle başlanabilir.

#### **Opheliya’ ya Ölüm Yakışır**

Bu oyun, satranç tahtası görünümlü bir sahnede oynanıyor. Siyah beyaz karelerden oluşan bu zemin üzerinde, siyah takım elbiseli beş, Shakespeare dönemi Hamlet kostümü giymiş olan bir olmak üzere altı erkek ve bu karelerin dışında, sahnenin sağ ön köşesine yerleştirilmiş olan beyaz kostümlü Ophelia bulunuyor. Oyun açıldığında Shakespeare Hamlet’ ini (Hamlet 0) sahnenin ortasında tek spot altında tiradını atarken görüyoruz. Sonra Ophelia’ nın ışığı yanıyor ve oyun arkada yan yana kutulara yerleşmiş olarak bekleyen diğer Hamletlerin ışıklarının açılmasıyla başlıyor. Her oyuncu (Ophelia hariç) sırası geldiğinde lafına başlarken karelerde sağa ileri veya sola bir adım atarak başlıyor. Repliğini söylerken o kareye yerleşiyor ve karelerin kenarlarına basmıyor. En öndeki kutuya gelen oyuncunun oyunu ortada duran Hamlet (Hamlet1) oyunu tekrar açana kadar bitiyor. Oyunun sonunda bütün takım elbiseli Hamletler sahnenin önünü kapatacak şekilde en ön kutulara sırayla dizilmiş hale geliyorlar, Hamlet 0 sahnenin içinde kalıyor. Ophelia ise oyun boyunca, oyunun

başında durduğu yerde duruyor, sadece üzerine yanan ışık oyunun başında ortasında ve sonunda değişiyor. Bütün Hamletler dizildikten sonra, ışıkları sönyüyor ve bir tek Ophelia'nın ışığı kalıyor. O repliğini söyledikten sonra onun da ışığı sönyüyor ve oyun bitiyor. Oyunun hareket dizgesine ve gelişimine bu şekilde bakıldığında, bütün oyuncuların bu hareket dizgesi içinde seyirciye doğru ve birbirlerinden etkilenmeyerek oynadıkları göz önünde bulundurulursa gerçekçi bir oyun olmadığı hemen anlaşılıyor.

Oyundaki oyunculuklara bakıldığında üç farklı oyunculuk biçimi görüyoruz: takım elbiseli Hamletlerin oynadıkları stilize, oyunculuk, Hamlet 0' ın oynadığı Shakespeare yen oyunculuk ve Ophelia' nın kullandığı doğal, gerçek oyunculuk. Bu üç oyunculuk biçiminin kullanılma sebepleri arandığında da repliklerinin bu biçimlere uygun olarak düzenlendiği ya da repliklerine göre oyunculuk biçimlerinin belirlendiği görülüyor. İleride bu repliklerin içeriklerine değinilecek ama şimdi ilk olarak biçimsel özelliklerin üzerinde durmak gerekiyor. Kullanılan bu biçim, kendi içinde kuralları olan, oyunun metninden ayrı bir sahne hikayesi yaratmayı hedefleyen bir biçim. Hamlet 0 diğer Hamletler ve Ophelia arasında organik bağlantıyı sağlayan unsur olarak kullanılmış. Gerçek duygular ve yüksek bir iç aksiyonla oynuyor. Diğer Hamletlerin ise hepsinin sahip olduğu birbirinden farklı altı çizilmiş karakter özellikleri var. Ve bunlar sadece o özellikler kadar sahnede kullanılmışlar. Onlar için bir çeşit tiplendirme denebilir. Bu biçim, oyunun anlatmak istediği farklı yaşam ve hissetme biçimlerini aynı sahnede farklı düzlemlerde birleştirmeyi ve bunların birbirlerini ifade etmelerini amaçlıyor. Beş Hamlet' in stilizasyonu, bugünün insanının yüzeyselliğinin ve herşeyi kendisine hak görmesinin, Hamlet 0' ın gerçek duyguları ve yüksekliği, eylemsizliğin içinin giderek daha da dolu hale gelmesinin ve patlamaya yaklaştığının, Ophelia' nın durağanlığı ve duruluğuyorsa, kadının bu gösterişli iki biçim arasında konumlandığı yerin ve aradan çekilmişliğiyle sistemin tıkandığı noktada orada kalmaya devam ettiğinin karşılığı olarak tasarlanmış. Bu üç farklı biçimin hiç biri gerçekçilik değil, aynı zamanda bu biçimlerin birbirlerini ifade etme tarzları da gerçekçi bir ifade yoluyla gerçekleşmiyor. Bu noktada 'bu biçimin bütünü ifade ederkenki konumu nedir?' sorusunun yanıtlanması gerekiyor. Bu biçim aslında oyunun ifade etmek istediklerini göstermeye olanak sağlıyor. Ancak oyunun içeriksel problemlerine toplumsal gerçekçi açıdan bakıldığında ikisinin de yeterli ve yetersiz olduğu noktalar saptanabilir. Oyunun biçiminin en belirleyici problemi, oyun kişilerinin birbirleriyle bir ilişki kurmalarını engelliyor olması. Böyle bir durumda, sahnede oluşan durum neden sonuç ilişkisi bağlamının dışında gerçekleşmiş oluyor. Çatışmalar ortadan kalkıyor. Ayrıca bu biçim algıyı zorladığı için, sıradan seyircinin oyunu anlamasını, dinlemesini de kısıtlıyor.

Sahnede gerçekçi anlamda hiçbir şey görülmediği için, algı kırılmaları oyunun başından sonuna hiç durmuyor ve bu da oyunu bir süre sonra sadece bir müzik haline getiriyor. Sıradan seyircinin böyle bir oyunu çözmesini beklemek, toplumcu gerçekçilik açısından zorlama bir durum olacaktır. Ayrıca bu biçim tarihsel bir gerçekliği, toplumcu açıdan yansıtmakta da yetersiz. Zaten sahnede gerçek durumlar ve olaylar görmüyoruz. Bu durum biçimsel olduğu kadar da içeriksel bir problem.

Oyunda kullanılan durumlar ve karakterlerde tipik noktalar saptanmaya çalışılmış. Hatta beş Hamlet' in hem metinleri hem de oyunculukları tamamen tipik durumlardan yola çıkılarak oluşturulmuş. Ama bu tipik durumların bütünü ifade etmedeki rollerinde problemler olduğu saptanıyor. İlk olarak bu tipikliklerin nerelerden oluşturulduğunu incelemekte fayda var. Oyunda her Hamlet' in kendi özellikleri var. Bunlar metinlerle de destekleniyor. – konuşma sıralarına göre-İlk Hamlet alaycı, ikincisi agresif, üçüncüsü duygusal, dördüncüsü umursamaz ve hesapçı, beşincisi ise deli ve öfkeli. Yani hepsinin günümüz insanının belli özelliklerini ifade etme yolunda kullanıldıkları görülüyor. Ve bunlar birbirlerinin sözlerini keserek konuşmak için can atıyorlar ve sonuca ulaşmaya çalışıyorlar (en azından tasarıma göre). Bu da bugünün insanının çıkarıcı, rekabetçi ve sonuca sabitlenmiş özelliğini vurgulamak için kullanılmış. Aynı zamanda oyunun sonunda en öne geldiklerinde oyunun tıkanması ve bir yere varamamaları süreç boyunca gerçekleştirdikleri eylemleri anlamsız kılıyor. Hamlet 0 oyuna dünya, insan, haksızlık ve onun için değersizleşen değerler hakkındaki tiradıyla başlıyor. Burada onun öfkesini ve isyanını görebiliyoruz. Hemen arkasından Ophelia' nın oyuna girmesiyle bu isyan kısıyor ve oyun açılıyor. Bundan sonrası, Hamlet 0 diğer Hamletler ve Ophelia arasındaki monologlardan oluşuyor. Oyunda herkes aynı konu üzerine kendi monologlarını oynuyor. Bunlar konuya farklı bakış açıları olarak da değerlendirilebilir, farklı tepki biçimleri olarak da. Gerek oyunculuk biçimi, oyunculğunun yüksekliği, gerek aralarda bağlayıcı bir unsur oluşturması gerekse lafının yoğunlukta olması bakımından Hamlet 0 oyunda hep merkez durumunda. Erdemsizliğe ve kaybedilen değerlere karşı kendi savaşını kendi içinde verirken, oyunu oynamaktan geri kalan Hamlet 0 sonunda etkisiz kalıyor. Ve bunu yaparken de diğerlerine oyun açmış oluyor. Yani bireysel kavgasını duygularıyla cevaplandırırken boğuluyor. Diğer Hamletler ise Hamlet 0' dan aldıkları oyunla, onunla dalga geçme, olaya karşı sinirlenme, ya da tepkisiz kalma haklarını değerlendiriyorlar. Ancak; bunu yaparken hedeflerinin ne olduğu çok iyi saptanmamış. Hamletlerden biri açıkça Hamlet 0' la dalga geçerken, biri babasına sinirleniyor, biri annesine; biri de insanlığa önerilerde bulunuyor. Bu da yine dağınıklığa sebep oluyor. Bir yandan da bu karakter

özelliklerine bakıldığında aslında bütünü ifade etme yolunda amaçlarına ulaşmadıkları görülüyor. Bunlar bütünü ifade etmede yetersiz, toplumcu olanı ve sınıf kavgasını dışarıda bırakan, tipik değil tip olarak sınırlanan kişiler olarak seyircinin karşısına çıkıyor. Oyunda hiçbir karakterin gerçekliği yansıtmak bağlamında yeterli bir derinliği yok. Hamlet 0 kadınlardan nefret eden ve haksızlığa uğrayan bir birey olarak kalmış, Ophelia ise intiharıyla gurur duyan ve herşeyi yıkmak isteyen ve sonunda bir yere varamayan kadın olarak.

Oyunun içeriğine bakıldığında da Türkiye tarihiyle bir bağlantı bulmak imkansız. Gerek dili gerekse konusu itibarıyla ulusal herhangi bir unsuru ifade etmiyor. Bu da toplumun oyunu anlamasını bir katman daha zorlaştırıyor. Aynı zamanda kendi ulusunun sanatsal formlarından yararlanmadığı ve beslenmediği için de biçimsel açıdan zenginleşmiyor. Oyunda kullanılan açık biçim batı sanatından faydalanılarak, özellikle absürd tiyatro öğelerinden faydalanılarak, oluşturulmuş. Geleneksel Türk tiyatrosundaki açık biçim göz ardı edilmiş. Bu da, eseri batıdan beslenerek zenginleştirmesinden çok, anlaşılmasını zorlaştıran bir özellik olarak saptanabilir. Oyunda ifade edilmeye çalışılan noktaların ulaştığı yerler toplumcu bakış açısından önemlerini yitiriyorlar. Çünkü toplumculuk önerisini, tipikliği, ulusçuluğu hesaba katmıyor ve öngörmüyorlar.

Oyunda kullanılan bütün bu öğelerle (Hamletler, Ophelia, tipler vs.) varılan nokta ise tam anlamıyla belirlenecek bir yere varmıyor. Çünkü gerçekçi bir eser olmadığı için klasik anlamda bir okumayla eserden ders çıkarmak mümkün değil. Bu noktada da ancak repliklerden ve oyunun ayrı ayrı kesişmeyen öğelerinin kendi hikayelerinden yola çıkarak bir inceleme yapmak mümkün olacaktır. Bu da bütünlüklü bir okuma yapmayı sağlamaz. Hamletler teker teker incelendiğinde yukarıdakilerden başka sonuca varılmıyor. Onun dışında asıl olarak Ophelia metnine bakıldığında ise intiharın onaylandığı bir tutumla karşılaşılıyor. Ayrıca eylemsizlik Hamlet 0 ve Ophelia üzerinden ifade buluyor. Tek eylem intihar haline geliyor. Bu da sadece yıkımı, toplumcu çözüme katkısı olmayan bir yıkımı onaylıyor. Yani metin eleştirel bir bakışa sahip olmakla birlikte eleştirel yanını toplumcu bakış açısına zıt bir çözümle dile getiriyor.

Oyunun bütünlüğüne bakıldığında ise; tarihsel bir bakış açısı görmek mümkün değil. Zaten tamamen zamansız ve mekansız bir yapı karşılaşılan. Dolayısıyla, metinde tarihsel bir bütünlük aramak anlamsız. Çünkü metin bir gerçekliği ifade etmemekle tarihselliği de reddetmiş oluyor. Böylece somut bir yaklaşım da eserin çok uzağında kalıyor. Eser sadece saptamalar yapmak noktasında bir çabayla oluşturulmuş. Bu saptamalar bir araya geldiklerindeyse tarihsel anlayışla bir somut bütünlük yaratmak hedeflenmemiş.

Oyunun üslubuna bu veriler ışığına bakıldığında aslında herhangi bir akıma dahil olup olmadığı konusunda belirsizlikler olduğu saptanabilir. Çünkü oyunun yapısı modernist özelliklere sahip. Fakat modernizmin içindeki sanat akımlarından biriyle bağdaştırmak noktasında kararsız kalınabiliyor. Oyundaki iletişimsizlik, çıkışsızlık hissi, konuşmaların birbirini karşılamaması absürd tiyatronun özelliklerini yansıtıyor. Ama intihar söylemi ve kadın sorunuyla ilgili söylemi olması da onu bu özellikten uzaklaştırıyor. Zaten oyun absürd bir oyun olarak bile incelense, toplumcu açıdan bakıldığında varoluşçuluğun hayata bakışı açısından yine olumsuz bir özelliğe sahip olacaktı. Çünkü absürd metinlerin eylemsizliği, çıkışsızlığı, inançlarının sıfır noktasında duruşu, tam da toplumculuğun devrimci yanıyla çatışan bir tutumdur. Oyunun, absürd yapının da bir adım ötesinde dünyadan uzaklıkla kurulmuş olması da tabii ki bu bağlamda toplumcu inanişaya uymayan bir durum oluşturmaktadır.

Genel olarak eserin eleştirel bir yapısı olduğu belirtilmişti. Bu eleştirelliğin eksik kaldığı nokta ise, eserin bütünü ifade etmesindeki yetersizliği ve aynı zamanda soruna toplumcu perspektiften bakmıyor oluşu. Eğer eser toplumcu perspektife sahip olsaydı bir durum saptaması ya da birkaç tipin yansıtılıp, birbirinden bağımsız söylemlerin ortaya atılmasından farklı bir noktaya ulaşabilecekti. Çünkü o zaman sosyalist devrimi ya da ona giden yolu öngörecekti ve değerlendirecekti. Eserin sahip olduğu dünya görüşü sosyalist perspektiften bakıldığında, burjuva söylenmesi ya da sıkıntısına dönüşebiliyor. Kapitalizmden sıkılmış olan bireyin, eylemsizliğinden de sıkılıp yine bireysel bir hareket olan intihara yönelmesi. Bu noktada yine sosyalist perspektiften, kadın sorununun bu düzlemde incelenmesi de sorunu küçültmek ya da genişleterek soyut bir boyuta taşımak oluyor. Sadece ölümle kurtulunabileceğine inanılan bir dünya görüşü yalnızca yenilgiyi öngörür ki; bu da toplumcu gerçekçilik için sanatın ulaşacağı en kabul edilemez noktadır. Bunların yanında oyunda Ophelia' nın yani kadının eylemsizliği ve kendini feda etmesiyle yıkıcı güce sahip olduğunun savunulduğu bile varsayılsa, bu noktada da yıkılan düzenin (Hamletlerin) yerine getirilen yeni bir öneriyle karşılaşmıyoruz. Yani devrimci anlamda yıkıp yeniden yapmak düşüncesinin de desteklendiği söylenemez.

## **Toplantı**

Bu oyun diğer iki oyuna göre daha basit bir yapıya sahip. Oyunda üç sandalyede oturmuş biçimde hiçbir şey üzerine konuşan üç adam görüyoruz. Bu adamlar beyaz gömlek kumaş pantolon giymişler ve kırmızı, sarı, mavi kravatlar takmışlar. Adamlar tamamen hiç

üzerine konuşurlarken, oyunda gerçekleşen tek aksiyon sandalyeleri yakınlaştırmaları ve uzaklaştırmaları. Bunun dışında oyunda sadece dilin ritimi ve jestler var. Aslında oyun ilk bakışta gerçekçi özelliklere sahip gibi görünebilir. Kostümlerin gündelik oluşu, konuşulmanın herhangi bir konu oluşu, adamların oynayıp biçimlerdeki gerçeklik bu düşünceyi destekleyen unsurlar. Fakat, oyunun yapısı incelendiğinde böyle olmadığı rahatça anlaşılıyor. Şöyle ki; oyunun ritimi, gerçek bir konuşma biçiminden uzak. Her anı tasarlanmış ve sadece müzik olarak düşünülerek tasarlanmış. Sahnede görülen tek aksesuar olan üç ahşap sandalye, boş sahnede sadece oyuncuların oturmalarına ve yeri geldiğinde hareket etmelerine yarıyor. Yani gerçekçi bir hikayeyi desteklemek üzere sahneye konmamışlar. Ayrıca metin de, içeriğinin haricinde düşünülürse, sadece müziği için yazılmış gibi. Hatta bir başı sonu ve ortası yok. Herhangi bir hecede bitiyor. Erken absürd tiyatro örneklerinden biri olan bu metin, biçimi açısından değerlendirildiğinde toplumcu gerçekçiliğin kıstaslarından hiç birini taşımadığı saptanabilir. Çünkü gerçekliği yansıtmaya kaygısı ya da klasik öykü biçimi gibi özellikleri yok.

Metnin içeriğine bakıldığında ise hikaye olarak metinde tamamen bir hiçten bahsedildiği görülür. Metin üç adamın belirsiz bir zamanda başlarına gelen belirsiz bir olayın anlatımı ve buna karşı duyulan belirsiz hislerden ibaret. Adamlara bakıldığında ise, sadece olaya karşı ya da o anki konuşma ortamına karşı çok az farklılıklar barındıran yapıları olduğu görülür. Biri daha kuşkucu biri daha korkak biri daha heyecanlı gibi... Ama bu özellikler de oyun süresince birinden diğerine geçebilir; bu, oyunda bir değişikliğe yol açmaz. Oyunda tipik özellik olarak değerlendirilebilecek tek nokta, üç kişinin boş konuşması olabilir. Bu çağdaş insanın konuşamamasına, bir şeyleri ifade edememesine, konuşacak bir şeyi kalmamasına tekabül eder. Bu, çağımızda tipik bir durum olmakla birlikte bütünü ifade etmekte yetersiz. Çünkü oyun bu bağlamda bir somut tarihsel bakışa sahip değil. Tarihsel somutluk oyunun zaten hedeflemediği bir unsur olarak göze çarpıyor. Oyun bir anlık ortaya çıkıp, bir anda kaybolup sonra da bir şey hatırlatmamayı hedefliyor gibi. Hiçbir şey söylemiyor, eyleme geçmiyor, ve hiçbir şey anlatmıyor. Bu durumda da tarihsel bir anlatımın yanından bile geçmiyor. Ayrıca ulusal herhangi bir özelliğe de sahip değil.

Bütün bu özellikleriyle değerlendirildiğinde metin, insanların ne kadar boş konuştuklarını, hiçbir yere varmadıklarını anlatıyor. Önemsiz konuları, anlamadıkları konuları ciddiye alarak ne kadar komik ve gereksiz hale geldiklerini, hiçbir şey öğrenmediklerini gösteriyor. Ancak bunu yaparken oyun biçimi olarak eylemsizliği ve ilgisizliği kullanarak aslında eylemsiz kalıyor. Bu noktada da toplumcu bakış açısından iyice uzaklaşıyor. Oyunun



sahip olduđu perspektif, kendi durumuyla eğlenmeyi hedefleyen bir burjuva perspektifi olarak saptanabilir. Bu metnin de eleştirel bir yanı olduđu bir gerçek, fakat oyunun kısalığı ve ironinin anlaşılmağından dolayı, komik duruma düşen oyun kişileri birer komilik olarak kalabilirler ve eleştirinin anlaşılmağına olasılığını doğurabilir bu durum. Bu noktada oyunun bütünlüğü de, perspektifi de biçimi de toplumcu gerçekçi bakışağına göre eksik ve işlevsiz.

### **Adımı Unuttum**

Bu oyunsu sahnenin sol ön köşesinde iki bavulun üzerinde oturan, günlük kıyafet giymiş bir oyuncunun, herşeyi unuttuğunu anlatan konuşmasıyla başlıyor. Tek spot altında oturan bu oyuncu konuşurken, sahnenin ortasında bir spot daha yanıyor ve orada duran bir çarkla karşılaşılıyor. Paravanlarla üçe bölünmüş bu çarkın üzerinde, her bölmede bir kişi olmak üzere yerleşmiş üç oyuncu görülüyor. Her sahne geçişinde çark dönüyor ve bir oyuncuda duruyor, yeni bir sahne başlıyor. Oyunun ritmine göre, çarkın dönüş hızı da artıyor veya azalıyor. Çarkta duran oyuncular, her sahnede başka bir karaktere bürünüyorlar. Oyunun sonuna doğru çark gittikçe hızlanıyor, öndeki oyuncunun da ritimi artıyor ve en yüksek noktasında çark duruyor ve yeniden yavaşlıyor, sonunda ışığı gidiyor. Öndeki oyuncu, konuşmasına yeniden başlayacakken onun da ışığı sönyüyor ve oyun bitiyor. Oyunda bir çok tekrar kullanılmış. Özellikle öndeki oyuncunun metni tekrarlardan oluşuyor denebilir. Bu da oyunun ritmini belirleyen unsurlardan biri. Öndeki oyuncu ve arkadaki sistem diyalog halinde konuşmuyorlar. Konuşmalar bazen örtüşse de farklı düzlemlerde hareket ettikleri hep okunuyor. Bütün bu özellikleri göz önünde bulundurulduğunda oyunun gerçekçi bir yapıya sahip olmadığı hemen anlaşılıyor. Oyunculuk biçimleri ise iki ayrı tarzda. Öndeki oyuncu gerçekçi bir tarzda oynuyor. Arka tarafı stilize, göstermecici bir biçimde. Bu iki biçim bir araya geldiğinde, seyircide oluşan his ön tarafla özdeşleşmek oluyor. Böyle bir biçim söz konusu olduğunda gerçekçilikteki gibi, bir bütünlük ifade etmek mümkün olmuyor. Oyunun yapısı da giriş gelişme sonuç gibi bir olay dizisini değil, bir durumun bir yerini göstermeyi mümkün kılıyor. Arka tarafın oyunculuk biçiminin eleştirelliğı, göstermeciliğinden kaynaklanıyor, buysa toplumcu gerçekçi estetikte yanlış bir ifade biçimi. Çünkü gerçeğin bütününe yansıtmayı değil, bazı parçalarını göstermeyi tercih ediyor. Yani yöntem olarak yanlış bir yol izlenmiş. Montaj yöntemi olarak adlandırılabilir olan bu yöntem toplumcu gerçekçiliğın sadece bir şaka olarak adlandırdığı bir biçim. Monotonluğa ve eklektikliğe sebep olduğu için, geçici bir eğlence olarak adlandırılıyor.

Bu noktada, bu biçimin etkisinin tartışılması için, ön tarafın metnini incelemek gerekli. Bu metin, genel olarak anlaşılır durumlardan ya da bir olaydan bahsetmiyor. Yani metin klasik anlamda bir dramatik yapıya sahip değil. Oyuncu devamlı, herşeyi unuttuğundan, sürekli gezip bir yere varamadığından, gitmesi gerektiğinden, orada olup biteni anlayamadığından bahsediyor. Bu da çağdaş insanın durumunu anlatıyor. Devamlı unutan, eyleme geçemeyen, hiçbir şeyi önemseyemeyen insanın. Devamlı gitmeye yeltenen, ayağa kalkıp tekrar oturan ve hiç susmadan konuşan bu birey, bugünün insanına çok yakın. Bu anlamda tipik bir özellik olduğu söylenebilir. Ancak bu tipiklik oyunun bütünüyle birleştiğinde, toplumcu bakış açısında anlamını yitiriyor. Çünkü bir hedefi, çıkışı, ya da gerçek dünyayla kurduğu bir ilişkisi yok. Zaten sahnede iki bavul ve bir çark varken gidecek bir çıkış yolu olmadığı ilk anda anlaşılıyor. Bu noktada da sahne ilk anda çıkışsızlığı ifade etmiş oluyor. Arka taraftaki karakterlere ve onların metinlerine bakıldığında ise, çağdaş dünyadan alınmış tiplerle karşılaşıyor. Bunlar, bir derinlikleri olmayan, sadece toplumdan bazı tipik imgeler yaratmak için seçilmiş kişiler. Çark her döndüğünde öndeki oyuncuyu çarka davet eden farklı tiplere bürünüyorlar. Bunlar genel olarak çağdaş dünyadaki reklamlardan, başarılı insan profillerinden seçilmiş klişeler (yönetici, anne, sevgili, reklamcı vs...). Dolayısıyla tipik oldukları söylenemez. Oyunda sadece birer hatırlatma olarak varlar. Oyunun genelinde de bir tipiklikten söz etmek mümkün değil. Çünkü zaten yaratılan durumlar gerçekçi anlamda hayatta karşılıklarını bulmuyorlar. Tamamen absürd özelliklere sahipler. Diğer oyunlarda olduğu gibi yersiz ve mekansız bir yapıdalar. Bu da oyunun ne ulusçuluk ilkesine ne de tipiklik, tarihsellik ilkelerine uymasını sağlıyor.

Oyun sonuç olarak, çağın hastalığı haline gelen, unutkanlık, sisteme girme ve çağırma çabası, mekanikleşme gibi sorunları irdeliyor. Sisteme girmemek için çabalayan bireyin devamlı bir amnezi yaşamak zorunda olması, her türlü kavramın kodlanması, başarıya giden yolun bireyin uyumundan geçmesi gibi problemleri hem biçimi hem de içeriğiyle yansıtmaya çalışıyor. Fakat oyunun genel yapısındaki bu tarihsiz ve mekansız yapı, oyunun somut tarihselliğinin de olmasını engelliyor. Yani oyunun gerçek hayatla bağına toplumcu anlamda kuramıyor. Bu noktada da gerçeklikle çelişki, karakterlerin hayatla çelişmesini kurma ya da bir öneri sunma yolunda oyun, etkisiz kalıyor. Bu noktada da oyunun toplumcu anlamda bütünlüklü bakışa sahip olduğu söylenemez. Sahnelemede yer alan hatırlatmalar ve birbirine eklenmiş parçalar, bütünün içinde var olan durumlara tekabül etmekle birlikte bütünü yansıtmak amacıyla değiller.

Bu oyun da diğerleri gibi absürd nitelikte. Anlamsız ve birbirine ulaşmayan diyalogları içeriyor, çıkışsızlığı, eylemsizliği, insanın sistem karşısındaki ümitsiz durumunu yansıtıyor. Dolayısıyla diğer oyunlar gibi o da toplumcu bakış açısının öngörüsüne ve devrimciliğine sahip değil. Oyunun bakış açısı devrimi oluşturan güçlerin içinden değil, burjuvazinin içinden dünyayı görüyor. Buradan yola çıkılarak da zaten toplumcu devrimi oluşturma yolundaki çabanın çok uzağında kalıyor. Burjuvazinin içinden çıkan bir bakış açısı olarak da, onun zaaflarını ortaya koyma yolunda eleştirel gerçekçiler gibi bir bütünü görme hissine sahip değil. Sadece seyircilere hatırlatmalar yapabilecek kadar konuyu görebiliyor. Bu anlamda tarihsel diyalektik bilinç oyunun bütününe yansımamış. Yani oyun, toplumculuğu kurma yolunda bir işlev yüklenmiyor.

### **Dört oyun**

Bu projenin tamamı, yukarıda incelenen üç oyun ve intermezzolardan oluşuyor. İlk olarak seyirci, kapalı perdenin arkasından konuşan iki oyuncunun fısıldaşmalarını duyuyor, sonra oyuncular perde kapalıyken, onun önüne geçerek sahnenin sağında ve solunda çok güçsüz ışığı olan iki spotun altına geçiyor ve oyun pozisyonlarını alıyorlar. Daha sonra oyuna bir türlü başlayamıyor ve aralarında konuşmaya devam ediyorlar. Oyun boyunca bu üç oyun arasında, başta ve sonda bu iki oyuncu sahneye çıkarak, aşağı yukarı aynı konular hakkında konuşmaya devam ediyorlar. Biçimsel olarak bunların amacı oyunları birbirine bağlamak ve aralarda köprü görevi görmek. Oyunun bütününe bakıldığında, bu birbirinden farklı yapıya sahip üç oyunu bir arada görüyoruz. Oyunların hepsi biçimsel açıdan, kullandıkları dil açısından birbirlerinden çok farklılar. Ve aralardaki bu intermezzolar da bu oyunların hepsinden farklı. Bu açıdan bakıldığında, oyunun eklektik bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. “Adımı Unuttum” oyunundaki montaj yapısı, bütün oyunları biraya getirmek için, o oyunda olduğundan farklı bir biçimde kullanılmış. Bu da, başta da belirtildiği gibi toplumcu biçime göre eseri sığlaştıran bir yapı. Aynı zamanda oyunun ritmini de belirlediği için oyunun merkezindeki bir problem olarak algılanabilir. Her oyun kendi içinde gerçekçi kıstaslardan uzak, aynı zamanda bunların bir araya gelmesinden oluşturulan bu bütün ise seyirciyi ne olduğunu anlamayacağı bir karışıklığın içine sokabilir. Devamlı kesilen, başı ortası ve sonu olmayan ve birbirinden bağımsız biçim özelliklerine sahip olan bu eserlerin aynı sahnede bir gösterinin parçası olarak kullanılmaları, gerçekçiliği oluşturma yönündeki çabanın da ötesinde, bütünlüklü bir gerçeklik bağlantısı kurmayı da imkansız hale getirebilir. Ayrıca intermezzoların yapısı itibarıyla, birleştirici bir özellikten çok dağıtıcı bir yapıları

olduğunu da söylemek mümkün. Çünkü araya girdikleri her anda seyircinin oyunun meselesinden uzaklaşmasına da sebep olabilirler. Ve bu biçimin getirisi olarak, seyirci her perde kapandığında yeni bir sürprize hazırlanır, böylece tiyatronun asıl sahip olması gereken işlev (yani devrimi oluşturma yönündeki çaba, toplumların birleşmesi vs...) ortadan kalkar ve oyun basit bir eğlence unsuruna dönüşür. Bu noktada oyunun biçiminin toplumculuğun biçimi olmaktan ya da toplumculuğa hizmet etmekten çok uzak kaldığı söylenebilir.

Her oyunun kendi içinde sahip olduğu anlamlar, konular yukarıda belirtildi. Bu durumda bunların bir araya geldiklerinde ve birbirlerine eklemelendiklerinde ne derece değiştikleri veya pekiştikleri sorusu önem kazanıyor. Aslına bakılırsa, bu oyunların bir araya gelmelerine yardımcı olan intermezzoların konuları bu noktada önemli. Bu kısa bölümler, sahneye yanlışlıkla çıkmış iki oyuncunun tartışmalarından oluşuyor. Bu iki oyuncu, o anki durumları, sahnede olmak, rollerinin önemi, bu işin nereye varacağı gibi şeylerden bahsediyorlar. Böyle bakıldığı zaman, aslında bu oyunların metinsel ya da içerik açısından bağlayıcı bir özellikleri olmağı söylenebilir. Aralara girerek seyircinin kafasını dağıtmaya yaradıkları düşünülebilir. Bu noktada aslında oyunların bir araya geldiklerinde de tek başlarına ifade ettiklerinden daha fazlasını yansıttıkları söylenemez. O zaman bu noktada oyunlarda saptanan tipik özelliklerin ve durumların, oyunlar bir araya geldiklerinde ne kadar altlarının çizildiği ve konularının değişip değişmediği incelenmeli.

Başta bu üç oyunun sahip oldukları tipik özellikler incelenirken, hepsinin kendi içinde tipiklikleri olduğu fakat bunların yetersiz veya derinliksiz oldukları saptanmıştı. İlk oyunda Hamletler, ikinci oyunda üç adam, son oyundaysa çarkın üstündeki oyuncuların yapısı ve öndeki oyuncu... Bu üç oyundaki karakterler-tipler hepsi çağdaş insanın bazı yönlerini ifade etmek için, oyunların kendi içlerindeki metinlere ve oyunlara hizmet edecek şekilde seçilmişler. Ayrıca bütüne hizmet etmeleri için ayrı bir çaba seyir sırasında göze çarpmıyor. Şöyle ki, her oyunun bütünlüğü kendisiyle sınırlı, ayrıca bu oyunlar bir araya geldiklerinde bütünü ifade etme konusunda tek başlarına oynadıklarından daha fazla bir role sahip değiller. Her oyunun karakterleri ve bunların kuruluş yapıları birbirinden farklı ve tabii metinleri de. Bunların burjuvaziye farklı bakış açıları olarak tanımlanamayacakları gibi aynı bakış açısıyla bütünü yansıtmayı hedefledikleri de söylenemez. Hepsinin ortak noktası birey problemiyle, çağdaş dünyanın mekanikliğiyle ilgilenmeleri. Fakat bunu yaparken toplumcu gerçekçiliği kurmayı hedeflemedikleri için, tipik durumlar yaratmakta, ulusal bir yapıya sahip olmakta, bir araya geldiklerinde de bu açıdan başarılı oldukları söylenemez.

Oyunların hiçbirinde somut tarihsel bir bakışı olmadığı için yine bir aradalarken de böyle bir düşünce yöntemiyle karşılaşılmıyor. Bu anlamda projenin tamamının bir bütünlüğü olduğu söylenemez. Her parça somut tarihsellikten uzak bir anlayışla oluşturulmuş. Aynı zamanda bir de bunlar bir araya gelince somutluğu ve bütünlüğü oluşturma yolunda çok büyük bir karışıklık olduğu düşünülebilir. Her oyunun aynı çağın problemleriyle uğraşmaya çalışıyor olması, onların bu çağı bütünüyle algılayıp yansıtabildikleri anlamına gelmiyor. Eser bütünü yansıtmayı ve kavramayı başaramıyorken, bir de bir çıkış önerisi sunmakta kifayetsiz kalıyor. Bu kadar parçalı bir yapının kurulması ve bu kadar düşüncenin bir arada olması ve bunların bir bütünü oluşturma yolunda kullanılmamaları, oyunu dikkat dağıtıcı ve takibi zor bir sürece dönüştürdüğü gibi, bunun yanında bu düşüncelerin tarihsel diyalektik yönünden zayıf olmaları da, ortaya izlendiğinde bir şeyler öğrenmenin olanaksız olduğu bir eser çıkarmış.

Oyunun kurulma biçimi her hangi bir sanat akımına uyacak durumda değil. Çünkü içerik açısından üslup birliği olmayan bir eser. Oyunun içindeki oyunların yapıları, başta da söylendiği gibi teker teker absürd tiyatronun özelliklerine yakın. Fakat, ardarda geldiklerinde böyle bir yapı da oluşturmuyorlar. Absürd tiyatronun yapısı bir hikaye veya durum birliğini gerektirir. Absürd bir oyunda olayların veya karakterlerinin uyumsuzluğu ön planda olmakla birlikte, sahneler bir araya geldiklerinde bir bütünü oluştururlar. Bu oyunda bu anlamda bir üslup veya anlam birliği de söz konusu değil. Bu da, oyunun ulaşmayı hedeflediği sonucu anlamada ya da bir kategoriye sokmada zorluğa sebep oluyor.

Oyunun bakış açısı veya sahip olduğu ideoloji de yukarıda sözü geçen sebeplerden dolayı, kararsız ve bütünlüksüz kalıyor. Çünkü oyun tek bir bakış açısına sahip olmadığı gibi içindeki parçaların bakış açıları da toplumcu gerçekçi perspektifi oluşturacak yönde değil. Bu da parçalanmış düşünceleri bir araya getirmenin verdiği karışıklığı artırıyor. Toplumcu gerçekçiliğin devrimci hedefe yönelik bakış açısının oluşmasının amaçlanmamasının yanında, oyun parçalanmış dünyanın algılanmasını da parçalı, bu bağlamda çarpık hale getiriyor. Yani oyunun parçalı yapısı burjuvazinin veya çağdaş yaşamın parçalı yapısını içinde barındırarak ona hizmet ediyor denebilir.

### **Yapılan Değerlendirmenin Değerlendirilmesi**

Yukarıda yapılan inceleme, toplumcu gerçekçilik yöntemiyle 2005 yılında sergilenen çoğu oyunda saptanabilecek problemleri ortaya koyuyor. Burada tespit edilmesi gereken asıl

nokta çağdaş tiyatro yapıtlarının genel özelliğinin mi içi boş olduğu, yoksa toplumcu gerçekçi kıstasların mı onları değerlendirmekte yetersiz olduklarıdır. Bu araştırmanın en başında şu söylenmeli ki; yapılacak olan tespit tek bir cevaba ulaşmayı hedeflememeli. Toplumcu gerçekçi bakış açısı bugünün sanatını değerlendirmekte bir çok yönden eksiği içinde barındırmakla birlikte, aynı zamanda sahip olduğu tarihsel yaklaşım ve diyalektik düşünce yapısı açısından da çağdaş sanatın eksikliklerine cevaplar bulabilecek özelliklere sahip olabilir.

Yapılan uygulamadan yola çıkarak şu söylenebilir ki; toplumcu gerçekçi bakış açısının sahip olduğu en katı nokta olan gerçekçilik ilkesi, sanatsal biçimi sınırlayan ve objektif değerlendirmeyi engelleyen bir yapıya sahip. Sanatın sahip olması gereken tek biçim olarak gerçekçiliğin savunulması, burjuva bakış açısını yıkmayı hedefleyen bir yaklaşımla çelişiyor. Her ne kadar toplumcu gerçekçilik bütünü görmeyi ve toplumsal düşünceye katkıyı hedeflese de, bütün sanat tarihinin algılanması en basit ve bugün gerek televizyonda gerekse sinemada en çok kullanılan ve alışılan form olan gerçekçilik, tek yöntem olarak kullanıldığında algılamasının kolaylığından dolayı bir yandan da zihinsel tembelliği beraberinde getirebilir. Aynı zamanda çağın sanatsal formunu bulma arayışını engeller. Yukarıdaki oyunlara bakıldığında, her oyunun biçiminde çağdaş dünyanın kırılan, montajlı ve unutturmaya yönelik yapısının izlerini taşıdıkları saptanıyor. Bu da aslında düz bir çizgide ilerleyemeyen gündelik yaşamı ifade etmenin yollarından biri haline gelebilir. “Adımı Unuttum” ve “Ophelia’ ya Ölüm Yakışır” oyunlarının bu montajlı yapısı, uzun anlatımların ve doğrudan iletinin etkisini yitirdiği bu çağda seyirciye ulaşmanın bir yolu olabilir. Bu noktada Ernst Fischer’ in de saptadığı gibi toplumcu gerçekçilik yerine toplumcu sanat önerisi çağdaş sanatı oluşturma yolunda daha faydalı bir yöntem olacaktır.

Toplumcu gerçekçiliğin biçim tartışmasında tek yolu gerçekçilik olarak sunması, biçim araştırmasını da imkansız kılıyor. Biçimin içerikten ayrı düşünülmemesi gerektiğini savunan bu görüş, özünde biçim tartışmasını yadsıyan bir yapıya sahip. Hem sanat eserinin ritim, antropi, denge, uyum gibi sadece biçime yönelik yönlerinin konuşulmasını engelliyor hem de içeriği ve iletiyi biçimin önünde tutarak yeni biçimleri en baştan reddediyor. Yukarıdaki incelemede, dikkat edilecek olursa, oyunların biçimleri sadece içerik özellikleri ve metinsel öğeleri tartışılabilirdiği ölçüde değerlendirilebilirdi. Bu yaklaşım sanat alımlayıcısının zihinsel faaliyetini hiçe sayıp, sadece onu eğitmeye ve yönlendirmeye doğru ilerleyen bir tutum haline gelebilir –ki uygulandığı dönemde bu sonuçlara ulaştı-. Sanatla biçimsel yönden de ilişki kuran sanatçıların aydın kişiliği adı altında halkı hiçe saydıklarını savunan bu görüş,

halkın algı yeteneğini küçümseyerek onun sanatsal açıdan gelişmesini de engeller. Bunların yanında sanat eserinin kavranamaması problemi onu sanatsal yönden algısı kolay hale getirmeye çalışmakla değil, Marcuse' nin dediği gibi gerçek hayattaki devrimle mümkündür. Yukarıdaki oyunlara bakıldığı zaman, iletilerinin seyirciye tamamıyla ulaşmış olması ve aynı zamanda sanatsal açıdan haz veriyor olmaları bunun bir göstergesidir.

Toplumcu gerçekçiliğin ulusçuluk ilkesi de çağdaş sanatta çok daha farklı yönlere sapmıştır. Her sanatçının kendi ulusunun tarihsel kaynaklarından da beslendiği doğrudur. Fakat bugünün dünyasına bakıldığında Marks' ın bundan 100 yıl kadar önce söylediği gibi ulusların sanatları kalmamış, evrensel bir sanat anlayışı oluşmuştur.<sup>1</sup> Ayrıca, ulusçuluk ve geleneksel sanatın içi boşalmış etnisiteye döndüğü post modern çağda, ulusçuluk ilkesi 1930'larda olduğundan çok daha tehlikeli bir çizgiye gelmiştir. Yukarıda sözü edilen oyunların toplumsal göstergelere sahip olmamaları, onların sanatsal değerini düşürmez ya da anlaşılmalılarını sağlamaz, yalnızca estetik bir tercih olarak önem taşır. Ayrıca, ikinci dünya savaşının yaşanmış olması, post kolonyalizm, bunun yanında milliyetçilik tartışmalarının boyut değiştirmesi, sanatçıyı ulusal bir sanat anlayışı fikrinden uzaklaştırmak için yeterli etmenlerdir. Yukarıdaki oyunlar gibi mekansız ve zamansız yapıya sahip oyunlarda, her sanatsal geleneğin izlerini taşıyan bir yapı vardır, bu mutlaka Türk sanatını kullanmakla sınırlandırılmaz.

Bu oyunlarda kullanılan tipik durumlar ve karakterlerse, toplumcu gerçekçi açıdan bakıldığında bir değeri olmayan öğeler haline geliyorlar, çünkü bütünü yansıtmakta etkili olmamışlar. Gerçekçi anlamda bütünü yansıtmamanın ve bütünün tipik noktalarını bulmanın, sanatsal bir çalışmada ne derece önemli olduğu sorgulanabilir. Sanatçının bilinç düzeyinin bunları saptayabilecek noktada olması ve dünyayı algısının bu kadar geniş olması gerektiği konusu tabii ki önemli. Ancak sanat eserinde, bu şekilde saptanan herşeyin özenle ortaya konmaya çalışılması ve sadece hayatın taklidi olarak bunların yansıtılması ne kadar gereklidir tartışılır. Sanat eserinin amacı mı tipik olanı saptamak ve bunları ortaya koymaktır, yoksa yöntemi mi? Yukarıdaki eserlerde bunun bir yöntem olarak kullanıldığı çok açık. Oyunların biçimleri bu tipik durumlar ve karakterler göz önünde bulundurularak oluşturulmuş. Ancak amaç ve işlev toplumcu gerçekçiliktekinden farklı olduğu için, tipiklik oluşturma konusunda başarısız sayılıyorlar. Bu, bütün bir devrin sanatını hiçe saymayı beraberinde getirebilecek bir tutum. Oyunda, toplumda insanın karşılaşılabileceği en klişe tipleri ve bunların karşısında (gerçekçi anlamda olmadan) özdeşleşebileceği birey bir arada sunuluyor. Bunun yarattığı

---

<sup>1</sup> Marx – Engels, **Sanat ve Edebiyat Üzerine**, Birikim yay., 2001, s:48

çelişki ve biçim uyumsuzluğu, yöntem olarak gerçekle çok sıkı bağlar kuran bir yapıda. Fakat toplumcu gerçekçilikten farklı olarak, kurduğu bu bağları gerçeği anlatma yolunda değil, yeni bir gerçeklik yaratma yolunda kullanıyor. Adorno Kafka' nın eserlerini yazdığı dönem için, *“Sürekli hale gelmiş felaket tehdidi artık kimseye durumu tarafsızca izleme, ya da böyle bir tavrı estetik düzlemde taklit etme imkanı”* tanımaz der.<sup>2</sup> Ve bu noktada da klasik sanatın en önemli biçimsel özelliklerinin bile değişebileceğini ve bunun doğal bir süreç olduğunu anlatır. Zaten sanatın tek kurtuluş ümidini temsil ettiği Frankfurt Okulunda, gerçeğin karşısına yeni bir gerçeklik olarak sanat koyulduğunda, sadece sanatın kendi gerçekliğinde gerçek dünyanın imajlarının yıkılmasıyla sanat bir ümit haline gelir. Alımlayıcı şoklarla sarsılabilir ya da ona şaka yapılabilir. Bu bir kamera açısının değişmesi veya sinemadaki montaj gibi, onu yönlendirir. Bu, tipik olan “ortalama” örneklere göre daha geliştirici olabilir.

Toplumculuğun somut tarihsel bakış açısı, diyalektik bir süreç yaratmada kuşkusuz gereklidir. Fakat eserin bütünü yansıtmayı yolunda bunu bir yöntem olarak kullanması, sosyolojik bir kavrayış tarzına sanatsal bir durumdan daha çok uyar. Sanatçının tarihi bütünüyle kavrayışı ve çelişkiyi yaşaması sanat eserinin oluşumunda önemlidir, fakat sanatçı bunu gerçek hayatta yaşarken, sanatsal faaliyetinde bunu gerçekliğin yöntemiyle değil onu yıkma yolunda kullanacağı kendi yöntemiyle ortaya koyacaktır. Toplumcu gerçekçi tarihsellik sanatın tarihselliğini ve gelişimini görmezden gelir. Yukarıda sözü geçen oyunlar, kullandıkları yöntemlerle, içerikleri ve hikayeleriyle, imajlarıyla çağdaş insana ulaşmayı başaran eserlerdir. Bu noktada bu eserlerin tarihsel ve somut bir yaklaşımları olmadığı söylenemez. Sadece bunu amaç olarak eserin merkezine yerleştirmedikleri söylenebilir. Buysa biçim sorununda ve ulusçuluk sorununda olduğu gibi estetik bir tercih meselesidir. Tabii ki burada ifade edilmek istenen seyircinin hoşuna giden her yapının sanat eseri sayılıp olumlanması değildir, aksine böyle bir yaklaşım bugün dünyada sanatsal anlamda gerilemelere sebep olmuştur. Yapılması gereken, gerçek hayatın tarihselliği ve sanatın tarihselliğini kavrayarak; ona müdahale etmek değil, kendi tarihinin oluşturduğu sanatı bulmaya çalışmak ve içeriği belirlerken de diyalektik düşünce sürecinden uzaklaşmamaktır.

Buraya gelindiğinde toplumcu gerçekçiliğin bütünlük ilkesinin sorgulanması gerekiyor. ‘Genç Studio Serisi 1’ de bütünlüğün kurulma biçimi, gerçekçi anlamda bütünlükten çok farklı olduğu için oyun, ilk anda kabul edilemez bir yapı olarak karşımıza çıkıyor. Çünkü, yukarıda da belirtildiği gibi oyunların biçimsel ve içeriksel yönden bir çok farklılıkları var, ve bu durum oyunun eklektik bir yapıya sahip olmasına neden oluyor. Fakat

---

<sup>2</sup> **Edebiyat Yazıları**, Theodor W. Adorno, Metis eleştiri yay., 2004, s: 45



oyunlara bir bütün olarak bakıldığında, konularının değil de anlatılarının benzerliği göze çarpıyor. Toplumcu gerçekçiliğin montajı ve burjuva bakış açısını reddetme biçimi bunların incelenmesini imkansız hale getiriyor. Oyunların hepsinde işlenen, mekanikleşen ve anlamsızlaşan bireyin durumu, eylemsizliği bugünden bakıldığında bir çok şey ifade ediyor. Ve bunun anlatım yolunun komedi veya trajedi; anlatılış biçiminin absürd veya eklektik olması bu oyunları birbirinden bıçakla ayıracak kadar bir öneme sahip değil. Aynı zamanda oyunların atmosferlerinin birbirinden olabildiğince farklı olması da onları ayıran bir durum değil. Çünkü bunlar bir araya geldiklerinde bireyin her durumda anlamsızlaşan hayat duruşunu, bir çok farklı durumda göstererek, bunu güçlü bir yolla ifade etmenin biçimi olabilir. Ayrıca intermezzolardaki karakterler ise, sahneye atılmış ve ne yapacağını bilmeyen oyuncular olarak, diğer oyunlardaki karakterlerin hayata atılmışlıklarının ifadesine dönüşüyorlar. Tek yapabildikleri o anki anlamsız duruşlarından ve ne yapamadıklarından bahsetmek haline geliyor. Bütün bunlar da çağdaş insanın sorunlarını çağdaş bir yoldan bütünlükle anlatmanın ifade biçimini oluşturabilir.

Toplumcu gerçekçiliğin bir diğer zayıf noktasıysa sanat eserinin içeriğini konuyla sınırlandırması. Her sanat eserinin özü, içeriği ve konusu farklı noktalardan yola çıkarak sahip olduğu ideolojiye hizmet edebilirler. Ve bunu yaparken bir çok sanatsal araçtan yararlanabilirler. Örneğin bu oyun da, bir çok absürd eserin veya ekspresyonistlerin yargılandığı gibi, toplumcu gerçekçilik tarafından çıkışsızlığı tek yol olarak görmekle, eylemsizliği savunmakla yargılanır. Fakat oyunların konularındaki çıkışsızlık, onların yapılarının çıkışsızlığı savunur bir yolda olduğu anlamına gelmiyor. Bir çok absürd tiyatro eserin gibi bu yapıtlar da, dünyanın çürümüşlüğüünün en yüksek noktaya geldiğinin düşünüldüğü bir çağın eserleri. Bireyin eylemsizliği artık kötülen bir durum değil hatta desteklenen ve fark edilmemeye çalışılan bir durum. Bu noktadan bakıldığında da, eylemsizliğin sahne üzerinde bir karakter tarafından canlandırılması, ve bunun ‘ adımı Unuttum’ oyunundaki gibi tek spotun altından bile çıkmayı beceremeyen bir oyuncuyla ifadelendirilmesi, devamlı eyleme geçmekten vazgeçip oyuna en baştan başlayan bir metinle bunun desteklenmesinin, gerçekçi bir oyunun kahraman karakterinden veya bütün dünyayı anlatma çabasındaki bir metin tiyatrosundan daha etkili bir anlatım biçimi olduğu söylenebilir. Ve bu noktada denebilir ki; anlatım biçimleriyle örtüşen içeriğin ifade gücünü görmemek, bütünü görmemektir.

Toplumcu gerçekçiliğin sanat yapıtını oluştururken, ideolojiye karşı tutumu da yukarıda sözü geçen problemlerle aynı özelliği taşımakta. Toplumcu ideolojiye sahip olmak,

bir sanat eseri yaratırken var olan düzeni yıkmayı amaçlamak, eserin bunu sözlerle anlatmasına bağlı bir durum olarak gösteriliyor. Halbuki Marcuse' nin de belirttiği gibi, sanat eserinin çelişkileri ve gerçekçiliği kendi içinde ve kendi gerçekliğini yaratma biçimindedir. Sanatın yıkıcı etkisi, eser, hayatın sahip olduğu formdan farklı bir yolla kurulduğu ölçüde etkili olacaktır. İdeoloji her zaman sanat eserini oluşturma yolunda çıkış noktasıdır, fakat onun doğrudan eserde yansıtılması sanatsal öğenin değerini düşürür ve sanatın yıkıcılığını hayattaki devrime indirger. Yukarıdaki eserler kendi içlerinde düzeni yıkmayı, değiştirmeyi savunuyorlar. Ama bunu metin olarak değil, gerçeği yansıtma biçimleriyle yapıyorlar. Bu da onların ideolojik anlamda bir tutarsızlıkları olduğunu kanıtlayan bir durum olarak gözlenemez. Sanatın toplumculuğu kurma yolunda bir araç olarak görülmesi sanatçının ilk anda hedefleyeceği bir nokta değildir. Ancak sanat eserinin yaratılma sürecinde sanatçı bu değişimi ideolojik olarak savunuyorsa, o eserin hayatla (doğayla) kuracağı bağ farklı olacak, böylece de eser daha nitelikli olacaktır.\*

Yukarıda bahsedilenler ışığında denebilir ki, toplumcu gerçekçiliğin en büyük problemlerinden biri, sanatsal biçime karşı taşıdığı önyargıdır. Bu önyargıdan dolayı sanatsal araç olarak sadece kelimelerin anlatım gücüne inanması da kısıtlayıcı bir özellik olarak saptanabilir. Çünkü bu noktada sanat eseri hikayesinin anlattığıyla sınırlanacak ve iletişim araçlarının değişimiyle etkisiz hale gelecektir. Bunların yanında, kelimenin ifade gücünün merkeze yerleştirilmesi, tiyatro gibi edebiyattan farklı bir sanat dalını edebiyata indirgeyecektir. Ayrıca sanat eseri çağdaş sanatta toplumcu gerçekçi yöntemle eleştirildiğinde, okuyucu bu tek biçime izin veren bakış açısına karşı yeni yöntemleri içermediği için önyargılı yaklaşacaktır. Böylece yukarıdaki oyun eleştirilerinde de olduğu gibi, eserin gerçekten eleştirilecek özellikleriyle, bu bakış açısından kaynaklanan eleştirileri ayırtedemeyecek ve bakış açısı bu noktada soyut bir boyuta indirgenecektir.

### **Uygulamanın Işığında Bazı Kuramcıların Fikirleri**

Bütün bu çalışmada söylenenler ışığında şu noktaya varılabilir ki; toplumcu gerçekçilik, marksist düşünce yapısının, diyalektik bakış açısının sınırlarından ilerleyerek oluşturulmaya çalışılan bir yöntemdir, fakat her dönem için geçerli olabilecek bir yöntem olmadığı gibi, kısıtlayıcı özelliğiyle sanatın özgürlük alanına giren bir yöntemdir. Ama

---

\* Burada belirtmek gerekiyor ki, incelenen bu oyun bir başyapıt veya kusursuz bir sanat eseri değil. Fakat çağının eleştirisini yapmayı ve zihinlerde soru işareti bırakmayı hedefleyen bir eser. Dolayısıyla burada anlatılmak istenen, bu oyunun başarısı değil, toplumcu gerçekçiliğin onu incelemekte yetersiz oluşudur.

marksist bakış açısının sanatçı tarafından korunması ve sanatın devrimci niteliğinin değişmemesi de bu çağda önemi artmış olan tartışma konularıdır. O zaman saptanması gereken şey, bu çağın (veya bütün zamanların) marksist bakış açısına sahip sanatsal bakışını bulabilmek, eleştiriyi bu bakış açısından yapabilmeyi sağlamaktır. Bu noktada Lukacs sonrası marksist sanatsal kuram, modernizm, sanatsal biçim hakkında incelemeler yapmış bazı düşünürlerin fikirlerini de inceleme ihtiyacı doğuyor. Bu çalışmanın sınırlarının belirlenmesi için genel olarak, modernizm dönemi ve postmodernizmin ilk dönemlerinde fikir üretmiş olan kuramcılar üzerinde durulmasının daha doğru olacağı düşünüldü. Üzerinde durulacak veya fikirlerinden yararlanılacak isimler ise: E. Bloch, T. Adorno, W. Benjamin, B. Brecht, H. Marcuse, F. Jameson. Bu kuramcıların seçilme sebebi, E. Bloch, T. Adorno, W. Benjamin ve B. Brecht' in pratikte Lukacs' la ve birbirleriyle yaptıkları tartışmanın çalışmayı zenginleştireceğine inanılması, Jameson' un hem T. Adorno, W. Benjamin ve B. Brecht tartışmasının yorumlayan bir çalışması olması hem de postmodernizmin araçlarını tanıyan bir düşünür olarak bugüne bakışta doğru veya yanlış yönlendirici bir isim olarak tartışılmasının tayin edici olacağına tespit edilmesi. Bu kuramcılar incelenirken, çalışmanın kapsamının o kadar geniş olmamasından dolayı, hepsinin fikirleri teker teker ve büyük bir özenle incelenemeyecek. Yapılacak olan, çalışmaya sonuç oluşturmayı hedefleyerek, toplumcu gerçekçiliğin yukarıda belirtilen eksiklikleri eleştirilirken ona bir alternatif oluşturacak bakış açısını oluşturmanın mümkün olup olmadığını saptamaya çalışmak.

Toplumcu gerçekçiliğe yöneltilen eleştirileri tekrarlayarak, bunlar, bu düşünürlerin fikirleri de gözetilerek incelenebilir. Toplumcu gerçekçiliğin soyut sanat akımlarını incelemeyi bile reddederek önyargıyla dışlaması saptanan sorunlardan biriydi. Bu özellikle dışavurumculuk özelinden o dönemde yapılan bir tartışmaydı. Bu da gerçekçiliğin dışındaki bir sanat anlayışını reddedilmesinden kaynaklanıyordu. Bu duruma Brecht dışavurumculardan örnekler vererek, zamanı geldiğinde sanatçının, toplumcu gerçekçiler tarafından lanetlenen dışavurumcu sanatçılardan, gerçekçilerden öğrendiklerinden daha fazlasını öğrenebileceğini savunur. Çünkü zamanın ilerlemesiyle insanın gelişiminin de ilerlediğini söyleyerek, kazanılan yeni becerilerle sanat üreten kişinin yeni bilimleri ve yeni biçimleri kullanmasının engellenemeyeceğini söyler. Ve der ki *“her özgül durumda sanatçının yeni teknikleri benimsemesinden doğan sonuçları izlemek için, bilimin tükenmeyen enerjisine ihtiyaç vardır.”*<sup>3</sup> Bunun yanında gerçekçiliğin doğru biçiminin bulunması gerektiğini, doğru sanatsal biçim olan gerçekçiliğin kısıtlanmaması gerektiğini söyler. Ayrıca halkın devrimciliğinin

---

<sup>3</sup> **Estetik ve Politika**, çev. Ünsal Oskay, Eleştiri yay., 1985, s: 105

altını çizer ve onlar devrim yaparken sanatta eski biçimlere ve dışsal kurallara bağlı kalmaya karşı çıkar. Bu bağlamda yeni gerçekçiliği yaratmak için hayatın her aracından yararlanılması gerektiğini, sanat nesnesi ya da değil insanın duyusuna çarpan her ögenin denenmesinin şart olduğunu söyler.

Ernst Bloch ise Lukacs'ın biçim tartışmasını kabul etmemesini, onun sahip olduğu objektivist realite anlayışına bağlıyor. Onun realite anlayışı özgürleşemediğinden, (dışavurumcuları kastediyor) sanatçının gerçek dünya imajının parçalarından, kırılmışlığından yola çıktığını anlayamadığını savunuyor. Lukacs'ın bakış açısının dar olmasının sebebi olarak, biçimi reddetmesinden dolayı, realitedeki kopmalardan oluşan, yüzeydeki anlamları sınırlı kalmayan bir sanat akımını anlamayı reddetmesi olarak görüyor.

Adorno da bütün yazılarında Lukacs'ın karşısındadır. Onun bu bakış açısını sanatsal özgürlüğe engel olmakla suçlar. Marcuse ve Adorno'nun bu konudaki fikirleri yakındır. İki düşünür de sanatın hayattan kaynak almakla birlikte onun antitezi olduğunu savunurlar. Sanat hayatın yarattığı koşullar karşısında bir kaledir ve bu açıdan da hayatın biçimini kullanmak zorunda değildir.<sup>4</sup> Marcuse "*sanat ve devrim arasındaki gerilim azaltulamaz gibi görünüyor; pratikte, sanatın kendisi gerçekliği değiştiremez ve sanat kendini inkar etmeden devrimin gerçek ihtiyaçlarının emrine giremez. Ancak sanat, esinlerini ve hakiki biçimini o zaman hüküm sürecektir devrimci hareketten çıkarabilir; çünkü devrim sanatın tözüdür*"<sup>5</sup> der. Bu noktada biçim tartışmasıyla sanatın işlevi tartışması büyük ölçüde yaklaşır. Çünkü sanatın görevi devrimci niteliğini sanat yapıtı olarak tözünde taşımak olarak görülür ve bu da sanatsal biçimin içeriğiyle birleşerek bu özelliğini korumasına bağlıdır. Adorno marksist estetiğin biçimi olarak modernizmi görür. Modernizmin biçimlerinin tarihsel gelişimini görememesi ona göre Lukacs'ın yanlısıydı. Çünkü onun soyutlamayı görememesi ve bunu dışlaması Balzac'ın ve Tolstoy'u da tam olarak algılamasını da engellemişti. Adorno Balzac'ın monologları kullanmasıyla, 20. yy sanatçıların monolog ve montajı kullanmalarındaki amacın ve biçimsel tercihin paralelliklerine dikkat çekiyor. Her sanatsal biçim soyutlamayı barındırır. Bunların okunabilmesi sanat eleştirisi yapabilmek için gereklidir. Adorno için; biçimsel öğeler, "*konuyu çözümleyen ve perspektifi oluşturacak şekilde onu yeniden-kurgulayan süreçler, işlemler ve teknikler*"<sup>6</sup> nesnellığı oluşturur. Lukacs bunları incelemeyi reddederek, biçimin nesnel karşılığını aramak yerine bütün bu işlevleri konuya yüklemiştir. "*(...) sanatın, ancak, estetik ve biçim sorunlarına özen göstererek erişilebilecek bir etkinlik*

<sup>4</sup> İsmail Tunali, *Estetik*, Remzi Kit., İstanbul, 1989, s: 126

<sup>5</sup> *Karşı Devrim Ve İsyân*, Herbert Marcuse, Ayrıntı Yay., 1998, İstanbul, s: 102

<sup>6</sup> *Estetik ve Politika*, çev. Ünsal Oskay, Eleştiri yay., 1985, s: 232

*alanı olduğunu önemsememektedir.”*<sup>7</sup> Adorno’ ya göre sanat eseriyle ilişki kurarken onun en ince ayrıntılarında gizli olan yaşamsallığın, eserin çekirdeğinin keşfedilmesi sürecinin yaşanması yerine, “*somut potansiyellik ince ince düşünülmüş ve hissedilmiş bir gerçekçilikle yakalanmamış, gözlemediği nesneden kesinlikle uzak düşmüş, sanatın gözlemediği olgunun görünüşteki anlamının daha da ardındaki aslını söyleyecek olan bir sanat ögesinin sanatçının eserinde yer almasına ancak bir perspektif olarak izin*”<sup>8</sup> verilmiştir. Bu da sanat eserini yüzeyselliğe, hemen bulunabilecek ve sanat eseriyle derin bir ilişki kurmayı gerektirmeyecek bir sonuç doğurur.

Biçim konusundan ilerlemeye devam edildiğinde, bu konuda adı geçen her yazarın, Lukacs’ tan ve birbirlerinden farklı düşündükleri görülüyor. Brecht gerçekçiliği yeniden tanımlarken, Bloch Lukacs’ın realite anlayışını sorguluyor, Adorno ve Marcuse ise sanat felsefesiyle daha yakından ilgilenerek sanatın derin anlamını araştırmayı öneriyorlar. Fakat bu yazarların hepsinin birleştiği tek nokta, hiçbir sanat akımının soyut niteliklerinden ve biçimsel özelliklerinden dolayı reddedilmemesi gerektiğini savunmaları.

Biçimin reddedilmesiyle bağlantılı olarak bu çalışmada toplumcu gerçekçiliğin zaaflarından biri olarak anlaşılır olmak adına popüler sanata yönelmesinden de bahsedilmişti. Bu konu da her düşünürün farklı bakışaçılarından yola çıkarak hem birbirleriyle hem Lukacs’la çatıştıkları bir çok nokta göze çarpıyor. Bu konuda Brecht ve Adorno’ nun tamamen zıt fikirlere sahip olmaları ve bu konunun aralarında bir tartışma ortamı yaratmış olması bugüne dair çıkarımlar yaparken bu çalışma için çok faydalı olacaktır.

İlk olarak Bloch’ un konu hakkındaki düşüncelerine bakılırsa, aslında taviz vermeyen ve sert bir üslupla bu konuya tepkisi hemen görülebilir: Halk sanatının kabul edilmesi ihtimali durumunda, incelenmesi gereken şeyin halkın 19. yy beğenisi değil daha derindeki kültürel özellikleri olduğunu söyler. Lukacs’ ın dışavurumcu biçimlere karşı çıkarken takındığı taviz vermeyen tutumuna karşı, dışavurumcu biçimlerin otantiklik araştırmalarından örnekler verir ve “ *19. yy taşra insanı elle yapılmış, işlenmiş gardıropları evindeki taş aynaları, kesme aynaları atıp, baskı işi aynalar almış, kendisince, modaya ayak uydurduğunu sanmıştır. Fakat bu taşra 19. yy’ ın zevksiz, ama şatafatlı şeylerinin kapitalizmin zehirli meyveleri olduğunu unutup da gerçekten halkın sanat beğenisinin birer ifadesi olduğunu sanmak yanlıştır. Halkın sanat beğenisinin tezahürlerini aramak için 19. yy’ la birlikte bunların çekildiği daha uzak*

---

<sup>7</sup> a.g.e., s: 233

<sup>8</sup> a.g.e., s: 239

*diyarlara uzanmak gerekmektedir.*”<sup>9</sup> der. Halkın sanatı, veya halkın anlayacağı sanat araştırılırken şu anda popüler olan kitchten sakınılması gerektiğini vurgular.

Brecht içinse popülerlik ve halkçılık aynı anlamdadır. Onun Lukacs’ ın görüşünde yanlış bulduğu yan, halkın anlayacağı sanatın tek bir biçimle sınırlandırılmış olmasıdır. Brecht gerçekçiliğin doğru sanat biçimi olduğunu savunurken, bunun Lukacsçı gerçeklikle tanımlanamayacağını da belirtir. Gerçekçilik kendi biçimini yaratabilir, ancak onun için önemli olan anlaşılır olma zorunluluğudur. Bunu belirtirken de çeşitli örneklerle halkın beğenisini küçümsememek gerektiğini, her yeniliği anlamayacağı korkusunun yersiz olduğunu ve estetiğe saygı duyduğunu da ekler. Lukacs’ la çatıştığı nokta da budur. Burjuva biçimi olan eleştirel gerçekçilik şablonundan yola çıkılarak yaratılan toplumcu gerçekçiliğin halkın anlayacağı tek form olarak gösterilmesini kabul etmez. Brecht açıkça popüler olanı savunurken kendi halkçılık anlayışını da şöyle tanımlar: “*geniş yığınlarca anlaşılabilir olmak, onların anlatım biçimlerini benimseyip zenginleştirmek/onların görüş açısını kabul edip, bunu pekiştirmek ve düzeltmek/ halkın en ilerici kesimini yansıtarak onun önderliği elde etmesine yardım etmek ve böylelikle halkın öteki kesimlerine de bunu anlatmak/ geleneklerle bağ kurup geliştirmek/ önderlik mücadelesi veren halk kesimine, şu anda ulusu yöneten kesimin başardıklarını iletme.*”<sup>10</sup> Aslında bu tanıma bakıldığında da Lukacsçı bakış açısından çok büyük bir farklılığı olmadığı düşünülebilir -belki öyledir de-. Onu farklı hale getirebilecek nokta, halkın beğenisini geliştirirken gerçekçiliği yeniden yaratma adına biçimsel çabalara başvurulmasının doğru olduğunu savunmasıdır.

Brecht’ in bu düşüncesinin karşısında Adorno işçi sınıfının o dönemki kültürel seviyesine güvenilmesinin ve onun izinde sanat eseri yaratılmasının tehlikeli olacağını savunuyor. Onun tipik burjuva karakterinin düşük niteliklerini taşıdığını düşündüğü işçi sınıfının belirleyiciliğiyle sanat eseri sınırlandırılmamalıdır. Gelişimin Lenin’ in de dediği gibi, devrimden sonra entelektüellerin çabasıyla gerçekleşebileceğine inanan Adorno, bu görüşüyle de tamamen Brecht’ ten ayrılıyor. Entelektüellerin halktan ayrılıp onların yararına çalıştıklarının bilinciyle üretim yapmak yerine, onlarla birlikte devrime katkıda bulduklarını düşünmeleri gerektiğini belirtiyor. Brecht’ in oyunları veya halkın hoşuna gitmesi için yapılmış sanat yapıtlarındaki komik öğelerin, halkı eğlendirirken eğitmeye değil, sadece bir burjuva eğlencesi olmaya yarayacaklarını söyleyerek, onlara gülen seyirciyi sadece

---

<sup>9</sup> a.g.e., s: 31

<sup>10</sup> a.g.e., s:110

burjuva sadizmiyle davranan, eserin ne anlama geldiğini anlamayan bir topluluk olarak nitelendiriyor. Örneğin faşizm dönemi komedileri için aptalca diyor. Ona göre “*führerler saçmalamaları caniyane nutuklarına ancak sonradan benzeyen palyaçolarmış gibi bir tavırla ele alınamayacak kadar güçlüdürler*”.<sup>11</sup> sadece halk eğlensin ve anlasın diye bunun kabul edilmesine karşı çıkıyor.

Bu tartışmada Lukacs’a tam bir karşılık olarak kabul edilecek bir görüş olarak Adorno gösterilebilir. “Baskı Altında Uzlaşma” başlıklı makalesinde, tamamen Lukacs’a cevap olarak bütün kurama verdiği karşılıklar görülüyor. Sanatın işlevi, içerik, perspektif gibi bir çok konu başlığını bu makalesinde inceliyor düşünür. Marksist bir çok kuramcının tersine Adorno, sanatın işlevini halkı eğitmek, devrimi gerçekleştirmek olarak belirlemiyor. Yukarıda da belirtildiği gibi, sanatın alanıyla gerçek yaşamın alanını ayırıyor Adorno ve sanatın içeriğinin hayattan farklı olduğunu belirtiyor. Bu noktada da sanatın işlevi, hayatla her noktasından bağlı olmakla birlikte, kendi alanı içindedir düşüncesini savunuyor. Sanatı tanımlarken şöyle diyor: “*yaşanan dünyayı bir yandan yeniden üretirken, bir yandan da bu yaşanan dünyanın oluşturduğu dolayimsız gerçekliği kendi iç bünyesinde hiç mi hiç taşımadığını iddia edebilecek bir işaretler sistemidir*”<sup>12</sup> Ona göre sanat eserinin bir şeyi bildirimlemesi imkansızdır. Bir önerme veya bilgi de oluşturamaz. Ancak bütün dolayımamlarıyla değerlendirildiğinde bilgiye veya önermeye dönüşebilir. Ayrıca sanat eserinin bir bilgiye göre yargılanması ya da ondan bir bilgi çıkarılması saçmadır. Bunlar ışığında düşünülürse, aslında diğer adı geçen düşünürlerin hepsinden farklı bir bakış açısı taşıdığı söylenebilir. Onun sanatı bu şekilde tanımlaması tam modernizmin tanımıdır aslında. Ve bu noktada hayata karşı özerk bir alan olarak sanatın savunulması ve bunun bütünlük içinde değerlendirilmesi ihtiyacı sanatsal üretimin gelişimi ve kendi içinde devrimci gücünü kaybetmemesi açısından göz ardı edilmemesi gereken bir nokta. Ona göre “*sanat yapıtının kapalılığı ve kendi kendine damgasın basma zorunluluğu, gerçek olanın zorlayıcılığı ve ağırlığı karşısında geri kalmasına yol açan rastlantısallıktan kurtulmasını sağlayacaktır*”.<sup>13</sup> Bütün bunların bağlantılı olduğu bir nokta da sanatın Huizinga’nın oyun kavramıyla benzeşmeye başlaması -ki bu modernizm için önemli bir bakış açısı-. Sanatın kendi içinde kuralları olan, sınırları belli, kendi işaret sistemi olan, gerçek hayata her noktasından bağlı ve aynı zamanda onun sınırlarının tamamen dışında bir yerde olması, bunların yanında da kendi içindeki hayattan bağımsız ciddiyetini hiç kaybetmemesi onu, oyun kavramına

<sup>11</sup> **Edebiyat Yazıları**, Theodor Adorno, Metis Eleştiri, 2004. İstanbul, s: 156

<sup>12</sup> a.g.e., s: 242

<sup>13</sup> **Edebiyat Yazıları**, Theodor Adorno, Metis Eleştiri, 2004. İstanbul, s: 146

yakınlaştırıyor. Burada anlatılmak istenen postmodernizmin kullandığı oyun terimi ve herşeyin oyuna dönüşmesi değil, kuralları belirleyebilmek ve özgürlük alanını yaratmak için ortaya atılan bir oyun kavramıdır. Adorno sanatı oyunun ciddiyetinde ve özerklik alanında değerlendiriyor denebilir. Ve bu noktada da sanatı tanımlayışı daha kolay anlaşılabilir.

Adorno içerik konusunda da sanatı yukarıdaki gibi tanımladığından dolayı, diğerlerinden farklı bir bakış açısına sahiptir. Sanat eserinde kelimeler bir araya geldiğinde oluşan yüzeysel anlamla değil, onların derinliğiyle ve kırılmalarıyla ilgilenir. Bunu anlatırken de Antik Yunan edebiyatından örnek verir. Tarih boyunca milyonlarca insanın başına gelen olayların hala sanatsal değer taşıyor olmaları, bunun dışında hala ilgiyle okunabiliyor olmalarının, sadece içeriğe bağlı olamayacağını, eserlerin sahip olduğu bu değerlerin onların tekniğine bağlı olmalarının zorunlu olduğunu söyler. Sanat eserinden sadece yüzeysel olarak ilk anda görüleni anlamak Lukacs'ın en büyük hatasıdır. Bir sanatçının kullandığı biçimler (teknikler) onun gerçeğin özünü anlamadaki ve eserini ortaya koymadaki başarısıyla ilgilidir. Bunu yaparken de yapıtının bir öze, esasa sahip olması gerekir. Sanat eseri ancak bunların değerlendirilmesiyle incelenebilir. Adorno'ya göre sanat eserinde en son ele alınması gereken *döküntülerle* yani konuyla ilgilenmek yararsızdır.<sup>14</sup> Adorno'ya göre toplumcu gerçekçi kuram açıkça yararsız, çökmüş burjuva kültürünün bir taklidi ve zamanı geçmiş bir sanat biçimidir. Ona göre sosyalizmin resmi sanatı olarak kabul edilen bu biçim, "*gelişmemiş bilincin ve üretimin toplumsal güçlerinin henüz geri oluşunun ürünüdür*"<sup>15</sup>.

Marcuse de bu konularda genel olarak Adorno'yla aynı görüşlere sahip. Kısaca bahsetmek gerekirse, onun için de sanatın işlevi kendi alanı içinde geçerli bir kavramdır. Sanat gerçeğin dilini reddettiği ölçüde kendi dilini ve imgesini yaratabilir. Her zaman gerçeğe karşı yabancılaşmasını içinde barındırır. Sanatın anlaşılmaması sorununu ise Marcuse, sınıflı toplumun sorumluluğunda görür, sanatın içinde değil. Sanat, araçlarını gerçek hayattan almakla birlikte onu yansıtmayı hedeflemez. Sınıfsız toplum hayali gerçekleştiğinde bile sanat yabancılaşmasını kaybetmeyecektir. Bir sanat eseri, yaratıcısı devrimci olsa bile devrimi *konu* olarak barındırmak zorunda değildir. Sanatın sahip olduğu devrim kendine aittir. Sanatın yolu sürekli estetik yıkımdır.<sup>16</sup> Sanatın hayatta bir işlevi olmadığını anlatırken Marcuse, rock müziğinden örnek verir. Kitleleri bir araya getiren ve gösteri sırasında eyleme geçirmeyi tetikleyen bir yapıya sahiptir bu müzik. Fakat müzik türü olarak estetik bir yeniliği barındırmaz. Dolayısıyla etkisi bir saatlik bir performans süresindeki histeriye indirgenmiş

<sup>14</sup> a.g.e., s: 262

<sup>15</sup> a.g.e., s: 249

<sup>16</sup> **Karşı Devrim Ve İsyân**, Herbert Marcuse, Ayrıntı Yay., 1998, İstanbul, s: 93, 94, 95



olur ve sanatsal açıdan bir yıkımı değil anlık bir boşalmayı sağlar. Bu açıdan da hayata benzer ve bir taklit olarak nitelendirilir düşünür tarafından. Marcuse' nin sanatın devrim ile olan ilişkisinde şart olarak gördüğü asıl nokta, sanatın pratikte değiştirme niteliğine sahip olmadığını kabul etmesinden ve sanatın kendini inkar etmesinden geçer. Ancak bu şekilde sanat devrimin gerçek ihtiyaçlarının hizmetine girebilir.

Adorno ve Marcuse' nin görüşleri diğer düşünürlerden daha farklı bir boyuttadır denebilir. Sanatı bir özerklik alanı olarak görmeleri ve kendi işaret sistemini oluşturması gerektiği yolundaki düşünceleri özellikle bugün çok tartışılması gereken konular. Lukacs' ın yaptığı önemli bir saptama olarak doğalcıların sanat eserini oluşturma biçimleriyle modernistlerin biçimlerini karşılaştırdığında vardığı sonuç bugün de sorgulanması gereken bir durumdur. Bugünün bakış açısıyla modernistlerin değil ancak postmodernistlerin sanat dinamikleri, tamamen yeniden yazılmış bir tarihten ve gerçekten oluşmaktadır. Performans sanatının veya postmodernist, izleyici katılımına, doğaçlamaya dayalı oyunların içerik veya konuda seçici olmamaları ve sonucu her seferinde değişen gösteriler olmaları, doğalcıların ayrıntılar arasından bir soyutlama yapmadan oluşturdukları eserleriyle benzer niteliktedir. Farklı olarak doğalcıların eserlerinde en azından sonucun belli olduğu bir bütünlük anlayışı vardır. Bu şekilde bir ideoloji veya özü bulunmayan, sadece bir şey yapmış olmak için oluşturulan sanat eseri ise, her türlü marksist bakış açısının dışında kalan bir yapıdır. Bu üslupsuz ve hedefsiz sanat anlayışının kaynağı olarak modernist avand-guard sanat akımları gösterilebilir. Burada bir sonuca varabilmek açısından önemli bir çıkış noktası, Brecht' in bugün yorumlanmasının ve bir kurtarıcı olarak gösterilmesinin sorgulanması olabilir.

Jameson okunduğu zaman, Brecht tarihin en iyi yazarı ve düşünürü olarak yorumlanabiliyor. Yararı biçime yöneltmesindeki başarısı, fikir biçim ve anlatının örtüşürerek birbirlerine yabancı öğeler olmaktan kurtarması, öğretiyi barındırması açısından Brecht' in eserleri çağın sanatını kurtarabilecek yapıya sahip Jameson için. Fakat eserler bunların ışığında bile yeniden okunduğunda didaktiklikten ve anlatımdaki basitlikten kurtulamıyorlar. Jameson' ın sözünü ettiği, modernizmi anlayabilmek ve sanat eseriyle bir ilişki kurabilmek için onun dilini çözmek ve onu ideolojik açıdan sonuna kadar kabul etme mecburiyetinin olması, tartışmayı yararlı bir boyuta taşıyor. Fakat bunun cevabı olarak Brecht' in tam bir kurtarıcı olarak saptanması düşündürücü. Çağdaş sanatta direk öğretiden ve faydadan kaçıldığı bir gerçek. Fakat öğretinin dışlandığı ve dil oyunlarının içinde siyasi tavırdan ve toplumsal eleştiriden kaçıldığı modernizm için çok da geçerli bir bakış açısı değil. Frankfurt Okulunun savunduğu sanatın özerk alanı fikri bu düşüncenin desteklenmesinde

etkili olabilir. Jameson' a göre Brecht, biçimcilik yapmadan konuyu içeriğin içine yerleştirebilmiş ve bunun biçimini doğru kullanarak da anlaşılabilir, mesajı olan ve eğlendirici eserler vermiştir. Jameson modernizmin öğretiyi ve fikir aktarımını yasakladığını bu yüzden de didaktikliğin günah haline geldiğini söyler. Bu noktada da Brecht onun için içeriği yenilik karşısında tercih etmiş bir yazar olarak çok önemlidir. Modernizmde fikir yapının içinde yabancı bir cisim gibi kalır ve her fikir yok edilmek zorundadır. Sanat eseri fikri değil kendi öğelerini kullanır hale gelmiştir. Bu noktada da Jameson Brecht' in didaktikliğini, yazınsal öge olarak gördüğü bu biçimlere tercih eder.

Brecht' in bu tartışmadaki konumu tartışmanın niteliği açısından önemlidir. Çünkü aslında Brecht' in kuramı, tartışmanın merkezine konulduğunda asıl tartışma konusunun sanat ve hayat arasındaki sınırlar ve sanatın özgürlük alanı olduğu ortaya çıkıyor. Baştan beri en çok tartışılan sorun olarak biçim ve içerik konusu Lukacs karşıtı kuramcılar tarafından da bir sonuca bağlanamamış görülüyor. Tabii ki bu kuramcıların yaşadıkları ve yazdıkları dönemler de bu konuda belirleyici ve bu konuyu tarihsel bir zemine oturtmadan tartışmak sağlıklı bir sonuç vermeyecektir. Fakat tartışmayı bugün yaratılan bir sanat eserine bakış açısı geliştirmek noktasında temellendirmek daha sağlıklı olacaktır. Bütün bu fikirler göz önünde bulundurulduğunda görülüyor ki, sanat eserine bir özerklik alanı olarak bakan görüş ve onu gerçeğin bir aracı olarak kabul eden görüş her dönemde karşı karşıya geliyor. Ve sanata bir işlev yüklemek noktasında bu iki görüşün karşıtlığı bir tarafta sanat felsefesi ve estetik kuram tartışmasını doğururken diğer tarafta anlam ve içerik tartışmasına sebep oluyor. Jameson' ın postmodern çağda öğretiyi, içerik, anlam ve konunun peşine düşmesi çok şaşırtıcı değildir. Fakat Brecht' in eserlerinin sahip olduğu didaktik özellik de görmezden gelinemez. Postmodernizmin sorumsuzluğundan ve üslupsuzluğundan kaçmak amacıyla, didaktik oyun yapmak ya da toplumcu gerçekçiliğe dönme çabası, sanatın gelişimini engeller. Bu noktada bugünün sanatını bugünün tarihselliğinden yola çıkarak ' yeni' biçim arayışlarıyla keşfetmek gerekir. Toplumculuğun önerdiği diyalektik ve tarihsel bilinç bu noktada vazgeçilemeyecek bir bakış açısıdır. Fakat sanat eserini oluşturma yolunda önemlidir, yöntem olarak sanat eserinin oluşturulmasında kullanılmaları, sanat eserini bir derse dönüştürmeleri ve sanat eserini tarihi bir belge niteliğine indirgemeleri yolunda değil. Modernizmin sanatın sınırlarını çizme ve kurallarını bir hareket alanı olarak sanat' in içinde koymaya çalışması yanlış bir çaba olarak değerlendirilmemeli. Kuşkusuz içerik ve öz yoksunluğu çağdaş sanatın en büyük problemidir. Fakat modernizmin yöntem olarak kullandığı parçalanmışlık ve yüzeyde

olmayan fikir anlayışıyla, postmodernizmin görüşü olmayı kınayan yapısıyla karıştırılmamalıdır.

Brecht'in sanat görüşü için bugünden bakıldığında, belki modernizmle toplumcu gerçekçilik arasında bir bağlaç demek çok yanlış olmayacaktır. Brecht' in biçim arayışını içine alan bu bakış açısı aynı zamanda toplumsal, popüler ve didaktik olanı içinde kullanmayı başarmıştır. Fakat bugün sanatın ihtiyacı olan gerçekten bu didaktiklik midir? Bu didaktiklik bugün düşünülen anlamda işlevsel olacak mıdır? Bugünün seyircisi için popüler olacak mıdır? Bütün bu sonuçlara ulaşılsa bile bu sanat alanında bir gelişime yarayacak mıdır?

### **Sonuç**

Sanatın bugünkü sorumsuzluğunun sebebi olarak modernizmi görmek tarihsel anlamda sağlıklı bir düşünce yapısı değildir. Yukarıdaki sorular da göz önünde bulundurulursa, bu sorunların hiç biri modernist bakış açısından yine sanatın içinden problemler olarak görülmeyebilir. Çağdaş sanatın bu kadar parçalı, hayatı içine almaya çalışan ve seyirciye göre yön değiştiren yapısı, belki de hayatla arasındaki sınıırı, modernizmin etkilerinden kaçarak, silinmesinden dolayı ortaya çıkmıştır. Modernizmin sanatın sınırını belirlemeye çalışan ve onu ayrı bir alan haline getiren yapısı belki de onu, iyice hayatın içine sokan didaktik bakış açısından daha doğru bir perspektiften incelemiştir. Toplumcu gerçekçilik gibi sanatı gerçeğin hizmetine sokmaya çalışan bir bakış açısı, sanatsal değerlendirme kıstaslarının olmadığı çağdaş sanatta ajitasyona dönüşebilir. Ve aynı zamanda da sanatsal değerlendirme araçlarının iyice ortadan kaybolmasına sebep olur. Çünkü tıpkı doğalcılık ve postmodernizm gibi onun da belirleyici estetik kıstasları kalmaz, sadece gerçekle olan ilişkisi bağlamında incelenebilir; ne kadar hoş gittiği, ne kadar ders verdiği, tarihi değerlendirip değerlendiremediği gibi... Tabii ki bugünün dünyasında bu öğelerin değerlendirilmesi bile düşünsel anlamda bir gelişmeyi sağlayacaktır, fakat sanatsal gelişmeye yol açmayacaktır.

Bütün bu çalışmanın sonunda denebilir ki; toplumcu gerçekçi kuram bugün için uygulanması faydasız ve çok imkanı olmayan bir kuramdır. Özellikle sanatın içinden bir dille konuşmadığı ve sanatsal araştırmayı dışlayarak sosyolojik olana yöneldiği için sanatsal gelişime bir etkisi olmaz. Fakat bu kuramın veya sanatta direkt olarak öğretinin reddi sanatsal içeriğin veya sanat eserinde fikir barınmasının engellenmesi gerektiği anlamına da gelmez.

Sanatın kuralları onun kendi alanı içerisinde belirlenmedikçe ve gerçekle arasındaki sınır doğru bir şekilde çizilmedikçe sanat eseri bir özerklik alanına kavuşamayacak ve gelişimini sağlayamayacaktır. Toplumcu bakış açısına sahip olmak ve gerçekliği kavramaya çalışmak sanatçı için vazgeçilmez bir çaba olmalıdır. Fakat sanat biçim ve içeriğin birleşiminden oluşur ve konu içeriğin kendisi değildir. Bu noktada da toplumcu gerçekçiliğin sanat eserini bir kitleyi eğitmeye ve ona hitabetmeye zorlayan yapısını sanat alanı kabul etmek zorunda değildir. Herkesin her şeyi kullanabilme ve anlayabilme yetisine sahip olduğu bu çağda sadece anlaşılabilir, eğlendirici ve eğitici olmayı hedefleyen bir sanatsal bakış açısı sadece kültürel aktivite olarak kullanılıp unutulmuş bir eğlencelik haline de düşebilir. Bu noktada, belki de, gerçeği algılamayı, sanatsal özü yakalamayı, içerik kaygısını benliğinde taşıyan bir sanatçının yarattığı zor anlaşılabilir kodlara sahip bir eser, didaktik bir eserden daha  *faydalı* olacaktır.

### ***Kaynakça***

- ADORNO, Theodor; **Edebiyat Yazıları**, Metis Eleştiri, 2004, İstanbul
- ALTHUSSER, Louis; **Sanat Üzerine Yazılar**, İthaki Yayınları, 2004
- BRECHT, Bertolt; **Sanat Üzerine Yazılar**, Cem Yayınevi, 1987
- DELLALOĞLU, Besim F.; **Frankfurt Okulunda Sanat ve Toplum**, Bağlam Yayınları, 2003
- EAGLETON, Terry; **Postmodernizmin Yanılsamaları**, Ayrıntı Yayınları, 1999
- EAGLETON, Terry; **Kuramdan Sonra**, Literatür Yayıncılık, 2003
- FISCHER, Ernst; **Sanatın Gerekliliği**, Payel Yayınları, 2003
- HARVEY, David; **Postmodernliğin Durumu**, Metis Yayınları, 1999
- JAMESON, Frederic; **Brecht ve Yöntem**, Yapı Kredi Yayıncılık
- LUKACS, Georg; **Çağdaş Gerçekçiliğin Anlamı**, Payel yay., 2000
- MARCUSE, Herbert; **Karşı Devrim Ve İsyan**, Ayrıntı Yayınları, 1998, İstanbul
- MARX – ENGELS; **Sanat ve Edebiyat Üzerine**, Birikim yay., 2001
- MORAN, Berna; **Edebiyat Kuramları ve Eleştiri**, İletişim Yay., 2000

- OSKAY, Ünsal; **Estetik ve Politika**, Eleştiri Yayınları, 1985
- PLEHANOV, G. V.; **Sanat ve Toplumsal Hayat** , Sosyal yay. 1987
- TROÇKİ, Leon; **Edebiyat ve Devrim**, Kabalcı yay., 1989
- TUNALI, İsmail; **Estetik**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1989

***Abstract***

*In this article, “Genç Studio 1” performance of Studio Players is analyzed through the socialist-realist criterias on the works of art by György Lukacs. The article questions the problems and limits of those criterias to interpret the dynamics of a contemporary production, benefiting from the critics of other marxist thinkers, such as Brecht, Adorno and Marcuse.*