

ÇAĞDAŞ SANATTA GERÇEKLIK TEMSİLİ SORUNALI VE METADRAM*

THE PROBLEMATIC OF REPRESENTATION OF REALITY IN CONTEMPORARY ART AND METADRAMA

Vecihe Özge ZEREN *

* Öğr. Gör. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü
Çanakkale/TÜRKİYE, E-mail: vozgezere@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9623-1062>

Geliş Tarihi: 9 Mart 2019; Kabul Tarihi: 24 Nisan 2019

Received: 9 March 2019; Accepted: 24 April 2019

ÖZET

Yüzyıllar boyunca dışsal gerçekliği doğrudan temsil etmeyi amaç edinmiş olan tiyatro tarihinin, tarihsel avangartlardan itibaren gerçekliğe ilişkin alternatif düşünce ve temsil olanaklarına tanıklık ettiği görülür. Gerçeği olduğu gibi yansıtırma fikrinin yanı sıra, gerçeği dönüştürme, çarpıtma ya da tamamen yok sayma eğilimleri ortaya çıkar. Baudrillard'ın simülasyon kuramı başta olmak üzere, çağdaş düşünürlerin teknoloji çağında değişime uğrayan gerçeklik algısını çözümlenmek üzere ortaya attıkları fikirler ekseninde şekillenen yeni yazma pratikleri, oyunların hem içerik hem de biçimsel yönelimler bakımından konvansiyonelden giderek uzaklaşmasını sağlar. 20.yy ortasından itibaren gözlenen değişimlerde kapitalistleşmeye bağlı olarak, sanat eserinin sıradan bir ürün gibi meta değerine indirgenmesi, tiyatro pratiklerini de etkiler. Nesneleşme olgusu ile ilişkilendirilen teatralleşme süreci, sadece sahneleme ve oyunculukta değil, dram sanatı üzerinde de etkin olur. Bu süreçte, oyun yazarlığında hem somut gerçeklikten uzaklaşmak hem de postmodernizmin dramın ölümüne ilişkin söylemini tersinlemek adına, dramın teatral kodlarını açığa vuran metadramatik oyunlar önem kazanır.

Anahtar Kelimeler: gerçeklik temsili, metadram, teatrallik

ABSTRACT

The history of theatre, which has aimed to represent the external reality directly for centuries, witnessed the alternative thought and possibilities of representation about reality beginning from the historical avant-garde. In addition to the idea of reflecting the reality as it is, the tendencies to transform, distort or completely ignore it arose. The new writing practices, which are shaped by the ideas of contemporary thinkers to analyze the perception of reality that has changed in the technology age, especially the simulation theory of Baudrillard, enable the plays to distance themselves from the conventional in terms of both content related and formal tendencies. In the changes observed since the

* Bu çalışma, Prof. Dr. Semih Çelenk'in yönettiği "Günümüz Türk Tiyatrosunda Gerçekliğin Temsili Sorunsalı ve 2000 Sonrası Oyun Metinlerinde Yansıması" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

mid-20th century along with capitalist transformation, the reduction of the artwork to its commodity value just as an ordinary product also affects theatrical practices. The process of theatricalization, which is associated with the phenomenon of objectification, is effective not only on the staging and acting but also on the art of drama. In this process, metadramatic plays revealing the theatrical codes of drama gains importance in play writing – both to move away from concrete reality and to reverse the postmodernism's discourse about death of drama.

Keywords: representation of reality, metadrama, theatricality

1. GİRİŞ

20.yy felsefesi ve estetiği, gerçek ve gerçeklik kavramlarının nesnellik, değişmezlik ve kendilerini algılayan öznenin iradesinden bağımsız varlık gösterme niteliklerine dayanan klasik tanımlamalarının aşılına ve yeniden tanımlanmaya başlandığı tarihsel bir dönüm noktasıdır. 21.yy ise söz konusu kavramların bütüncül biçimde reddedilmesinin daha güçlü biçimde dile getirildiği bir çağ olarak başlar. İnsanlığın epistemolojik ve ontolojik tanımlama ve algılama mekanizması üzerindeki bu kaotik değişim, kaçınılmaz olarak temel meselesi gerçeklik olan tiyatro ve dram sanatını da etkiler. Dışsal gerçekliğin klasik mimesis anlayışına göre temsil edilmesi fikrinin terk edilmeye başlanmasıyla birlikte, dram sanatı açısından yeni olmayan, ancak kullanım alanı ve anlatım olanakları bakımından giderek gelişen metadramatik metinlerin sayısında önemli bir artış olduğu dikkat çeker. Çağdaş oyun yazarlarının temel kurgulama tekniklerinden biri haline gelmeye başlayan metadramın gerçeklik temsili ile olan ilişkisini anlamak için öncelikle söz konusu sorunsalın çağdaş estetik tartışmaları içindeki yerine değinmek gerekmektedir.

2. GERÇEKLIK TEMSİLİ SORUNSALINA İLİŞKİN ÇAĞDAŞ TARTIŞMALAR

2.1. Sanatsal İmge ve Gerçeklik Temsili İlişkisi

Sanat yapıtının gerçeklikle olan ilişkisi, içinde üretildiği toplumsal, kültürel ve politik koşullara bağlı olarak değişkenlik gösterir. Sanatsal üretime zemin hazırlayan toplumsal ya da bireysel itkinin kaynağında gerçeklikle ilgili saptanmış bir sorun yatar ve genel olarak amaç, bu soruna ilişkin estetik bir tespit yapmaktır. Tek başına sanat üretimiyle gerçekliği değiştirmek mümkün olmasa da onun belirli bir parçasını açığa çıkarmak esastır. Yapıt, ister toplumsal/politik isterse bireysel/psikolojik içeriğe sahip olsun, her durumda temel olarak gerçekliği nasıl ele aldığına göre değerlendirilir. Gerçekliği birebir yansılayabildiği ve onu ontolojik olarak olumlayabildiği gibi, gerçekliği yadsıyarak çarpıtabilir ve ondan bilinçli olarak uzaklaşabilir ya da onu aşmaya çalışabilir. Burada önemli olan nokta, birbirine taban tabana zıt olan her iki eğilimde de gerçeklikten kaçışın mümkün olmamasıdır. Sanatsal imgelerin gerçeklikle ilişkisinin temelinde yatan bu paradoksun kaynağı, sanatsal imgenin bir kurgu, dolayısıyla hakiki olmayan/sahte ürün olmasına rağmen alımlayıcılar için somut ya da dışsal gerçeklikle ilişkilendirilme zorunluluğudur. İmgenin gerçekçi ya da sürreal görünümü bu beklentiyi değiştirmez; illüzyonu kuran da, kıran da, reddeden de gerçeklikten beslenmeye mecburdur. Çizgi film, animasyon, bilim kurgu vb kurgulardaki karakterler ve içinde buldukları çevre ne kadar gerçek-dışı ya da grotesk biçimde kurgulansa da sonuçta yapıt, gerçek insanları ve gerçek dünyayı referans aldığı için onunla benzerlikler taşır, dolayısıyla kurgulanan her şeyin somut gerçeklikle kaçınılmaz bir ilişkisi vardır. Dolayısıyla sanat imgesiyle gerçeklik arasında görece olarak bulanık hale gelebilecek ama ortadan kalkması mümkün olmayan kopmaz bir bağ vardır.

Afşar Timuçin, kurgusal gerçekliği yaratan özneye kurguladığı nesne arasındaki diyalektik ilişkiden hareketle estetik nesnenin bir gerçeklik olduğu kadar bir kurgu olduğuna vurgu yapar. "Özne, gözüne uygun düşen bir nesneyi hızla izler, ondaki özellikleri bulur çıkarır, bu arada onu kendisine göre yeniden kurar. Bu yeniden kuruş nesneyi nesne olmaktan çıkarmaz" (Timuçin, 1993: 173). Dolayısıyla özne ve nesne arasındaki ilişkinin konumlanış biçimi, sanatsal imgenin gerçeklikle kurduğu ilişkide belirleyici bir faktördür. Bundan hareketle sanatsal imgelerin üç düzlemde meydana geldiği söylenebilir: Yapıtın ana malzemesini veren ve birincil olarak nitelendirilebilecek olan *somut gerçeklik* bu sorunsalın ilk düzlemini oluşturur. Sanatçının kurguladığı ve yapıtı bir malzemeye dönüşmüş olan sanatsal imgenin gerçekliği ise *kurgusal gerçeklik* olarak adlandırılan ikincil düzlemi meydana getirir. Kurgusal düzlem her ne kadar somut olandan beslenerek meydana gelse de, fiziksel dünyanın gerçekliğine sahip değildir. Bu ikisi arasındaki ilişki, gerçeklik temsili sorunsalını açıklamak için hala yeterli veriyi sunmamaktadır. İzleyici/alımlayıcının, özellikle çağdaş ya da kavramsal sanat karşısındaki tutumu, üçüncü bir gerçeklik düzlemi yaratır. Yorumu dayalı ve değişkenlik gösteren bu düzlem, alımlayıcının hem toplumsal hem de kişisel birikimine ve hayal gücüne göre şekillenen *duygusal gerçeklik*'tir (Adanır, 2014: 1-6).

Kurgusal ve duygusal gerçeklik düzlemlerine olan ihtiyacımız, esas olarak somut gerçeklikten kaçış arzusuna işaret eder. Bilincimizden bağımsız olarak verili olan gerçeklik, pratik yaşama yönelik ve duyusal açıdan yavandır. Duyusal tatmine duyulan ihtiyaç, oyun dürtüsüyle bir araya geldiğinde, sanatsal imgeler yaratmak, bu yavan gerçekliği dönüştürmenin en etkili yöntemi olarak ortaya çıkar. Gerçeklikten daha aşkın bir değer olarak beliren güzellik ve estetik haz, gerçekliğin sanat üretimi içerisinde devingen ve değişken bir özellik göstermesine izin verir. Aynı zamanda olanı olduğu gibi yansıtmak yerine, olasılık dahilinde olanı ya da belli bir yaklaşım çerçevesinde olması gerekeni yansılama özgürlüğüne sahiptir. Dolayısıyla sanatsal imge, gerçeklikle temas halinde olduğu kadar, onu istediği gibi şekillendirebilir. Somut düzlemde gerçekleşen eylemler, sanatsal imgeye dönüşürken herhangi bir zorunluluk yasasına tabi tutulamaz. Yaratıcı öznenin bakış açısına, ideolojisine, baktığı realite çerçevesi içinden bir araya getirmek üzere seçtiği olgulara göre değişiklik gösterir. Sanatçı, gerçeklikle istediği gibi oynayarak onu 'gerçeklik üzerine söylenen bir yalan'a dönüştürür. Bu noktada sanatın işlevi ve gerçekliği kullanma biçimleri konusunda önemli bir soru belirir: Gerçekler hakkında söylenen bir yalan olarak tarif edilebilecek olan sanatın kendine özgü tekniklerle gerçekliği yeniden sunmasının amacı nedir? Bu soruya sıklıkla verilen yanıtlardan biri, sanatın gerçeklikten kaçma ya da onu aşma arzusu olmasıdır. Dışsal gerçeklikten kaçma özlemini ifade eden sanatsal yaratımın, ironik bir biçimde yine onu kopya etmesi, sanatsal üretimin toplumsal gerçeklikten kaçış mı, yoksa onu yeniden üretmenin şizofrenik bir aracı mı olduğu sorusunu gündeme getirir. Dahası kitlesel olarak bu yalana duyduğumuz ihtiyacın özünde ne vardır? İnsanlığı yaratıcı bir özne haline getiren zihinsel ve duygusal donanım, zihinden bağımsız olarak var olan gerçekliği duyusal olarak algılamamızı yetersiz hale getirir. Gerçek olanın doğruluğunu sınıma itkisi, gerçekliğin tek başına hüküm sürmesinin önüne geçer ve gerçekliğe ilişkin bir 'yalan' üretme aracı olarak sanat ortaya çıkar. Düşünsel ve bilimsel üretimin yanı sıra, sanatsal üretim de bireysel ve toplumsal düzlemde doğruyu araştırmanın önemli verilerinden biri haline gelir.

Ernst Fischer'e göre, sanata ve onun ürettiği imgelere olan yatkınlığımız, kendimizi aşmak ve tüm insan olmak arzumuzun bir sonucudur. İnsanlık, sanatsal üretim aracılığıyla kabul görme, çoğalma ve bütünleşme isteğinin bir uzantısı olarak, başka yaşantıları deneyimleme şansı bulur. Bu deneyimi paylaşmak, bir yandan dışsal gerçekliğe ilişkin yeni fikirler edinmeyi sağladığı gibi, aynı zamanda ona belli bir düzen kazandırma ve yeniden yapılandırma imkanı da tanır (Fischer, 1995: 13). Arthur Danto ise bir nesneyi ya da imgeyi sanat eserine dönüştüren şeyin, belli bir bağlama oturması gerekmediğinden bahseder. İçerik

yokluğuna işaret eden bağlamsızlaşma olgusu, *mimesis* kavramına ilişkin yeni bir açılım getirir. *Mimesis*'i özgür bir yaratım süreci olarak ele alan bu yaklaşıma göre sanatsal imge, somut ya da gösterge karşılığı bakımından her durumda güvenilir ya da kesin olarak karşılığı tespit edilebilir bir olgu değildir. Dolayısıyla sanatsal imgelerin gerçekliğin birebir yansımaları olmaması, sanatın temel hedefi olan estetik hazzın da önkoşuludur (Danto, 2012: 19-33). Alain Badiou'ya göre de sanatın temel ölçütü hoşça gitmektir ve eğer sanat hoşça gitmezse, *kathartik* etki yaratamaz. Bu etkiyi yaratmak için sanatın göndermede bulunduğu şeyin hakikat olması bir zorunluluk değildir. Hakikate olan bağlılık, sadece izleyicinin belli bir özdeşleşme kurabilmesine yetecek kadar gereklidir. Badiou, hakikatle kurulan bu zayıf bağlantıyı "bir hakikatin imgesel'e hapsedtiği şey" olarak tanımlar. Hakikatin içerdiği gerçeğin imgeselleştirilmesi, klasik estetiğin temel kurallarından biri olan 'gerçeğe benzerlik' ilkesini yerine getirmiş olur. Sanatın hakikatle arasındaki bu uzaklık, sanatı masumlaştıran ve onu bir anlamda kamusal bir hizmet olan 'hoşça gitme' düsturunu gerçekleştiren bir özelliktir (Badiou, 2010: 14-15). Temeli Aristoteles'e dayanan, estetik hazzın gerçeklikten uzaklaşmakla mümkün olacağı fikri, günümüz sanatı açısından ciddi bir ironi yaratmaktadır. Klasik estetikte yansıtılan gerçeğin sadece güzel olanla sınırlı olması, çirkin ve bayağı olanın gerçekliğin bir parçası olarak görülmediği anlamına gelir. Çağdaş sanatın klasik güzel kategorisinin yanı sıra, yücenin karşıtı olacak biçimde groteske yönelmesi, gerçekliğin yok sayılan alanını estetiğin bir parçası haline getirme stratejisidir. Mario Perniola'ya göre, günümüz sanatının karakteristik özelliği, seyirciyi korkunç ve bayağı bir şeyin karşısına koyma arzusudur ki, bu korkunç ve bayağı olan şey de gerçekliğin ta kendisidir. Klasik sanat, beğeni kategorisi üzerinden şekillenmiş ve bu anlayışla binlerce yıllık sanat tarihine imza atmışken, günümüz estetiğinin ana kategorilerinden birisi tiksintidir ve bu tiksinti, somut gerçekliğin abartılarak yansılmasından kaynaklanmaktadır. Gündelik yaşamın çirkinliklerinden ve bayağılığından kurtulmanın aracı olarak görülen sanat, şimdi bu bayağılıkları en çıplak haliyle gözler önüne sermekte ve bu yolla seyirciyi şoka uğratmaktadır (Perniola, 2015: 20-22). Dolayısıyla gerçekliğe nereden bakıldığı ve nasıl yorumlandığı, sanatsal imge ve yansılacağı gerçeklik açısından önemli bir veridir. Gerçekliğin sadece hoşça giden yanlarını sergilemekten vazgeçen çağdaş sanat, izleyicinin klasik edilgen rahatlığına son verir ve onu sanatın yansılacağı gerçeklik karşısında tavır almaya zorlar. Sanatsal imgenin gerçeklikten uzaklaştığı ölçüde haz vereceği fikri, Slavoj Žižek'in *yamuk bakış* yaklaşımıyla da bağlantılandırılabilir. İnsanlığın sanat aracılığıyla gerçekliği dönüştürme ya da aşma itkisinin temelinde Žižek'in Jacques Lacan'dan yola çıkarak açıkladığı özne ve arzu nesnesi arasındaki paradoksal ilişkinin bir benzeri vardır. Lacan'a göre, öznenin arzuladığı nesne ile bu arzuyu gerçekten tatmin edecek nesne birbirinden farklıdır; bu nedenle de arzunun tatmin edilmesi söz konusu değildir. Bu durumda iki senaryo devreye girer: İlkinde özne, arzuladığı nesneye kavuşamaz ve arzusu tatmin edilemez; ikincisinde ise özne, arzu nesnesine ulaşır ama arzuladığının bu olmadığını anlayarak yine aynı tatminsizliğe ve arayışa döner. Öznenin arzusunu gerçekleştiren en önemli araç ise bir senaryo biçiminde kurguladığı fantezilerdir. Gerçeklikten kaçışın ya da onu aşmanın bir ürünü olarak ortaya çıkan sanatsal üretim, belli travmatik süreçleri atlatmak üzere bireyin başvurduğu fantezilerden farksızdır. Gerçeklikten kaçış, yaratıcı öznenin temel arzusudur ve bu arzuyu tatmin etme arayışı olarak ürettiği sanat eseri de arzusunun nesnesidir. Žižek'e göre, bir şeye dosdoğru bakarsak, onu gerçekte neyse öyle görürüz ve bu nesnel bakış açısidir. Ancak arzu ve endişelerin işin içine karıştığı durumdaki bakış, yamuk bakıştır ve bize gerçekleri çarpık, bulanık bir biçimde gösterir. Gerçekliği aşma arzusu içindeki sanatçı da tıpkı Lacan'ın psikanalizinde travmadan kurtulmanın aracı olarak tarif ettiği fanteziler gibi, estetiğin araçlarıyla kurgusal bir dünya yaratarak içsel endişesinden kurtulmaya çalışır. Bunu yaparken de sanatının malzemesi olan gerçekliğe yamuk bakmak, yani onu çarpıtmak ve bulanıklaştırmak durumundadır (Žižek, 2005).

Bütün bu tartışmaların vardığı ortak nokta, sanatsal imgenin, gerçekliği aşmaya yönelik bütün girişimlerine rağmen, sonuçta ondan kaçınmasının olanaksız olduğudur. Önemli olan, ele alınan somut gerçekliğin hem sanatçının hem de alımlayıcının bakış açısına göre nasıl yorumlandığıdır. Klasik sanatta, estetik faydacılık (dini ya da etik ve toplumsal bir eğitime hizmet etmesi bakımından) nedeniyle, gerçekliğin doğrudan temsiline başvurulduğu görülür. Ancak tarihsel avangardlarla başlayıp özellikle 20.yy'ın ikinci yarısından sonra faydasal araçsallığını yitirerek özerkleşen çağdaş sanatta gerçekliğin temsili önemli bir sorunsala dönüşür. Bir yandan imge ve gerçeklik arasında hiçbir dönemde olmadığı kadar büyük bir yakınlaşma gözlenirken, bir yandan da bu yakınlaşma anlamlandırma düzleminde ciddi yarılmalara yol açar. İçerik ve biçim, klasik sanatta birbirinin eşlikçisi iki kavram iken, çağdaş sanatta içeriğin yüzeyselleşmeye ve biçimin ön plana geçmeye başladığı, dahası birbirleriyle olan uyumlu birlikliliği özel olarak deforme ettiği görülür. Sanatsal imgeler, artık tekil anlamlar üreten gösterenler olmaktan ziyade, anlamsal çoğulluğa hizmet eden ve içeriği önemsizleştiren bir sembolleşme aracı haline gelir. Sanatsal imgenin yarattığı haz da aynı ölçüde değişken bir kimlik kazanır; iğrençlik ve bayağılık yüceltilen değerler haline getirilebilirken, klasik sanatın en güçlü savunucusu olduğu ahlaki erdemler ve estetik güzellik yerle bir edilebilir. Bu noktada sanatçı öznenin kurguladığı nesneye olan bakış açısındaki öznellik belirleyicidir. Sanatsal imgelerin gerçeklikle kurduğu ilişkinin seyrinde meydana gelen bu değişimin kökeni, kaçınılmaz olarak ekonomik ve toplumsal ilişkilerle bağlantılıdır. Postmodern sanatta içeriğin yüzeyselleşmesi, anlamdaki çoğullaşma ve öznelleşme, sanat eserinin kapitalist ekonomi pazarında basit bir alım-satım metasına dönüşmesiyle ilişkilidir. Meta-fetişizmin ürünlerinden biri olan sanat eseri, kaçınılmaz olarak nesne düzeyine çekilmiş ve *hiper-gerçeklik* olarak adlandırılan yeni gerçeklik algısının temsiline dönüşür.

2.2. 20.yy'ın Estetik Söylemi: Sanatın Nesneleşmesi ve Hiper-gerçeklik

20.yy'da sanat-yaşam diyalektiği, tüm estetik üretim biçimleri için tartışmalı bir zemine taşınır. Modern sonrası sanatın en önemli niteliği, popülizmle kurduğu sıkı ilişkidir. Sıradan şeylerin bir sanat eseri gibi sunulduğu ticari bir eğlence ortamı yaratılır ya da aksine üst düzey bir eser, sıradan bir şeye dönüştürülerek aradaki fark yok edilir. Bu ilişki sonucunda sanatın konumlanması, estetik nitelikten ziyade geniş kitlelere hitap edebilme ve büyük pazarlara girebilme kabiliyetine göre belirlenir. Bu koşullar altında sanat eserinin piyasa koşulları içinde var olabilmesi, kullandığı malzemenin basitleştirilmesini, kolay elde edilmesini ve hızlı tüketilmesini gerektirir. Ancak süreç yalın ve hızlı hale getirilirken sanatsal niteliğinden de ödün vermemesi gerekir. Piyasa koşulları içinde varoluşunu sürdürebilmek için verilen en önemli taviz, sanatın özne konumunu terk ederek, meta düzeyine indirgenmesidir.

Sanatın nesneleşmesi, meta değerinin içerik değerinin önüne geçmesi anlamına gelir. Nesneleşme olgusunu sadece sanatsal bir biçim arayışı olarak yorumlamak, ardında yatan toplumsal ve ideolojik belirlemeleri görünmez kılar. Temelinde, kapitalist tüketim toplumlarında her şeyin alınıp satılabilen bir meta olarak sunulması ve hayati olmayan nesnelerin (sanat eseri gibi) piyasa içinde talep edilen ürünlere dönüştürülmesi arzusu yatar. Vera Zolberg'in Diane Crane'den aktardığına göre, yeni avangardın ve peş peşe yeni sanat türlerinin ortaya çıkmasında İkinci Dünya Savaşı Sonrası'nda New York'ta bir kültür patlamasının yaşanması etkili olur. Bu dönemde, müzelerin, modern sanat galerilerinin ve sanatçıların sayısında muazzam artışlar yaşanır. Bu gelişmenin izleri aslında 19.yy'a dek uzanır. Fransız akademik sisteminin çöküşü ve piyasa sanatının yükselişe geçişiyle birlikte, sanat alanındaki akademilerin yetersiz kalmaya başladığı görülür. Bu tıkanmaya bulunan ilk çözüm ise yeni bir sanatsever tüccar sınıfının devreye girmesidir. Akademi dışı sanata piyasa imkanı sunan bu yeni sınıf sayesinde, yeni biçimlerde üretim yapan sanatçılar desteklenmeye ve akademi onayına ihtiyaç duymaksızın piyasada kendilerine yer bulabilmeye başlarlar (Crane, 1987. Akt.Zolberg, 2013: 70). Bütün bu gelişmelerin günümüzdeki yansıması, sanat yapıtının

özgünlükten ve içerik zenginliğinden *kitsch*'e doğru yön değiştirmesidir. Sanatın içeriğini yitirmesi, seri üretim malzemesine dönüşmesi ve biçimden ibaret bir meta haline gelmesi, Walter Benjamin'in *aura* kavramıyla ilişkilendirilebilir. Benjamin'e göre, teknik yolla yeniden üretilen, yani çoğaltılarak metalaşan sanat eserleri, klasik estetiğin biricik olma özelliğini ortadan kaldırır (Benjamin, 2002: 31). Paul Virilio da Benjamin'e benzer biçimde, insanı özgürleştirilmesi ve ufkunu açması gereken teknolojik yeniliklerin, sanat açısından ciddi bir kazaya yol açtığına değinir. Virilio'nun naklen yayınlar özelinde yaptığı değerlendirme, izleyicinin teknik olanaklar sayesinde, olayın gerçekleştiği 'o an'a ve 'o mekan'a götürülmesinin gerçeklik algısında olumsuz etkiler yarattığı şeklindedir. Yaşananların bir tür şova dönüştüğü ve insanlığın geniş bir 'şimdiki zaman'ın içine hapsedildiği bu ortamda, bir 'olay' olarak ele alınabilecek olan sanat da yapay ve tatsız bir olgu haline gelir (Virilio, Lotringer, 2005). Genişleyerek uzayan 'şimdi' anlayışı ve teknik olanaklarla defalarca yinelenerek üst üste sunulan 'burada'lar, sanatın 'şimdi ve burada' gerçekleşme ilkesini ihlal eder. Benjamin'e göre, sanat eserinin hakiki ve biricik olmasının en önemli koşulu bu ilkedir. Bir defaya özgü olan sanat eseri, basit bir aygıt kullanımıyla kitlesel ve sayısız defa tekrarlanabilir hale gelir. Donald Kuspit ise postmodern dönemde orjinal eserin yerini röprodüksiyona bıraktığını söyler; yeniden üretilerek evcilleştirilmiş olan röprodüksiyon, orjinaline göre daha kabul edilebilir, anlaşılır ve tanıdık hale gelir. Dahası alımlamaya ilişkin sorumluluk artık sanatçıda değil, izleyicinin kendisindedir. Çünkü röprodüksiyon gündelik yaşamın bir parçası gibi algılanır ve bu durum izleyiciye güven verir. Kuspit'e göre, bu durumun ortaya koyduğu önemli çıkarım, kabul gören tek meşru bilincin gündelik bilinç olduğudur. Sıradan bir göz için ikisi arasında hiçbir fark yoktur; dolayısıyla sanatın nerede bitip gerçek hayatın nerede başladığı da belli değildir. Sanat üretimi ve eserler varlığını sürdürecektir, ancak önemli bir insani kullanımları olmayacaktır; kişisel özerkliğin ya da eleştirel özgürlüğün gelişimine katkısı olmayan, tamamen ticarileşmiş bir alana hapsolacaklardır (Kuspit, 2010: 25-30).

Postmodern kültürün, ele aldığı her şeyi meta değerine indirgeyen popülist yaklaşımının sanatta yol açtığı nesneleşme olgusu, beraberinde geleneksel ve modern sanatın temelini oluşturan, somut gerçekliğin yansıtılması fikrinin olumsuzlanmasını getirir. 1960 sonrası sanatta gerçekliğe ve modern gerçekçiliğe ilişkin ciddi bir şüphe ve olumsuzlama algısı oluşur. Somut gerçekliğin yansıtılması olan sanat fikrine karşı çıkılırken, gerçekliğin ele alınışı, içerik ve biçim açısından bir probleme dönüşür. Bu problemin temelinde, postmodern düşüncenin gerçeği ve gerçekliği reddeden bakış açısının sanatta giderek yaygınlaşması yatar. Postmodern düşüncenin, modernizmin ürettiği bütün ikilikleri reddetme eğiliminin sonucunda, tekil ve sabitlenebilir bir gerçek bilgisinin mümkün olmadığı fikri ve buna bağlı olarak da bir temsil krizi ortaya çıkar. Postmodernistlere göre, modernizmin yücelttiği göstergeler, hiçbir şeyi temsil etmez ve artık gerçeklik içinde karşılıkları yoktur. Her temsil, başka temsillere gönderme yaptığından gerçekten sahici bir şey yoktur ve bu düşünce, Jean Baudrillard'ın her temsilin sadece bir simulakrumdan, yani kopyanın kopyasından ya da orjinali olmayan bir kopyadan ibaret olduğunu iddia ettiği *hiper-gerçeklik* kuramıyla desteklenir. Baudrillard, günümüzdeki sanat pratiklerinin gerçeklikle ilişkisini değerlendirirken "hayat olmak isteyen çağdaş sanat" ifadesini kullanır. Kurgusal olanın kendisini nesnel bir gerçeklik gibi sunma iddiasının temelinde yatan bu simülasyon fikri, çağdaş sanatın temel paradokslarından birine zemin hazırlamış olur: Kurgusal olan, nesnel gerçeklik olarak kabul ediliyorsa, pratikte gerçek olarak kabul gören bütün deneyimler de bir kurgudan mı ibarettir? Dahası, kurgunun gerçekliğin yerine ikame etmesi ya da sanatın salt simülakra dönüşmesi, sanatın sonuna mı işaret etmektedir? Baudrillard'ın "gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm" olarak ifade ettiği simülakrlar, kapitalist ekonomik ilişkilerin sonucu olarak yaşamın içine sızmış ve sanat üretimini de kaçınılmaz olarak işgal etmiştir.

Baudrillard'ın sanat-gerçeklik düzleminde yaptığı tartışmanın kökleri antik çağ felsefesine dek uzanır. Sanatın varoluş sorununa ilişkin yaklaşımlar, esas olarak Platon'dan beri tartışılabilen, avangardlarla birlikte modern sanat dünyasını meşgul etmeye başlayan ve 20.yy başlarında, sanatın kurgusal ve yanılsamacı niteliğinin sınırlarını zorlayan çalışmalarla birlikte sanat felsefesinin nihayetinde "sanatın ölümü"nü ilan ettiği kaçınılmaz noktadır. Sanat eserinin gerçeklikle olan estetik mesafesini kaybetmesi, sanatın sınırlarına ilişkin bir sorgulamayı da beraberinde getirir. Duchamp'ın önderlik ettiği hazır eşya fetişizmi, Warhol'un deterjan kutularıyla yaptığı sergilemelere ve nihayetinde *kitsch*'in vazgeçilmez yaratım modeli haline gelen, klasik sanatı çarpıtarak dönüştürme ve estetik değerinden uzaklaştırma girişimleri bu sınırın ne kadar kaygan bir zemin üzerine oturduğunu gözler önüne serer. Kuspit'in *sanatın sonu* olarak tarif ettiği bu evre, fiziksel anlamda değil, ancak içeriksel olarak sanatın gelebileceği son noktayı işaret eder. Bu anlayışa göre, yeni bir şey söylemenin ya da bir değişimin habercisi olmanın sanat açısından imkânı kalmamıştır; yeni sanat, geleneksel olanın aksine derinliği reddetmektedir. Söz konusu derinlik yoksunluğu, sanat eserini salt bir yüzey haline getirir. Bu yüzey, şeffaftır, ardında hiçbir şeyi gizlemez. Sadece yapıldığı şeyden, nesnel varoluşundan ibarettir. Bu anlamda sanat, hayata ayna tutmak yerine, kendisine ayna tutar ve yansılacağı tek şey kendisidir. Baudrillard, bu durumu, "sanat imgelerinin kendi aynalarını yutması" metaforu ile açıklar. Aynasını yutan sanatın yaşama dair gösterdiği şey, gerçeklikten de öte bir hiper-gerçekliktir. İmgeler artık gerçekliğin aynası değildir, gerçekliği ele geçirmiş ve onu hiper-gerçekliğe dönüştürmüşlerdir. İmge, artık gerçeği tahayyül edemez, çünkü kendisi gerçektir; gerçekliği aşamaz, onun görünüşünü değiştiremez veya onun hayalini kuramaz, çünkü imge, sanal gerçekliktir. Sanal gerçeklikte, şeyler kendi aynalarını yutmuş gibidir. Kendi kendileri karşısında şeffaf durumdadırlar; hiçbir şeyi saklayamaz ve sırları olmadığından da yanılısına numarası yapamazlar (Baudrillard, *Sanat Komplosu*, 2010a: 37). Bu sayede sanat, geleneksel yansıtmacı üslubunun gizemli doğasını yitirmiş, yani mimesisi tüketmiştir. Gerçeklikle ilişkisi, artık estetik normların çok ötesindedir.

20.yy'ın ikinci yarısından itibaren sanatın yansılacağı gerçeklik, gerçekçiliğe olan karşıtıla rağmen, paradoksal bir biçimde abartılı hale gelmeye başlar. Hiper-gerçeklik kavrayışı, pop-art, happening ve performans sanatı gibi yeni üretim biçimlerinde *arttırılmış gerçeklik* deneyimi olarak sanatın temel hedefi haline gelir. Yeni gerçeklik anlayışı, yaratıcı özne ve onun kurguladığı nesne arasındaki hiyerarşiyi deforme etmek üzerine inşa edilir. Estetiğin gizleyici ya da dönüştürücü stratejilerini yok ederek, özne ve nesneyi aynı yerde konumlandırır. Klasik estetikte, sanat yapıtı olarak onaylandığı andan itibaren nesne, temel ontolojik koşullarından sıyrılarak yepyeni bir algı malzemesine dönüşür. Öznenin dönüştürdüğü nesne üzerinde tam hakimiyeti vardır. Ancak 20.yy yeni gerçekliği karşısında nesne, ısrarla ve özneye galip gelecek biçimde nesnelik haline vurgu yapar. Mario Perniola'ya göre, yeni gerçeklik anlayışı, Batı sanatının iki karşıt eğiliminin çatışması üzerinden şekillenir: "görünümün yüceltilmesi" ve "gerçeklik deneyimi". Arınma ilkesinin gerçekleşmesini sağlayan ilk eğilimde, gerçeklikten uzaklaşarak onun yükünden kurtulma isteği baskındır. Görünümün yüceltilmesine dayanan sanat yapma biçiminde, popülerleşme ve ticarileşme kaygısı içinde piyasa sanatına şekil verilir. Gerçeklik deneyimini merkeze alan ikinci eğilimde ise avangard girişimlerle sanata dahil olan şok estetiği ilkesi devreye girer. Şok estetiği aracılığıyla sanat yapıtının dışsal gerçeklikten daha güçlü ve yoğun bir algı sunması hedeflenir. Bu sayede modernizmin ikili karşıtlıklar üzerine kurduğu çatışma olgusu, sonsuz bir soyutlama ve anlam çoğulluğuna dönüşür (Perniola, 2015: 15-18). Yaratıcı ve belirleyici bir öznenin varlığının reddedilmesi ve yansılanan gerçekliğin belirsizlik üzerine inşa edilmesi, postmodernizmin çoğul anlamlar üretme amacına tam olarak karşılık verir. Sanat eserinin yaratım öyküsünün sanatçıyla değil, izleyici ile sona erdiğini düşünen Duchamp'a göre, her izleyici, bir analist gibi sanatçının iç dünyasını kendince yorumlar (Kuspit, 2010: 34). Bu sayede her izleyicinin yorumu, biricik ve kendine özgüdür ve dahası yorumlama edimi izleyicileri yaratım sürecinin

bir parçası haline getirir. Ancak bu noktada büyük bir paradoks belirir; hiçbir yorum nihai yorum değildir, dolayısıyla eserin yaratım süreci de asla tamamlanamaz. Eser, esas yaratıcısının yorumunu içeren kendi özgün varoluşundan koparılmıştır. Dolayısıyla yansıtıldığı düzlemin somut ya da kurgusal bağlamda bir önemi yoktur. Temelde gerçekliğin kendisinin reddedildiği bu yaklaşımda, alımlayıcı reaksiyonunu çeşitlendirmek adına ironik bir biçimde arttırılmış bir gerçeklik deneyiminin peşinden koşulur. Yeni, hiper ya da arttırılmış gerçeklik deneyimine duyulan bu ihtiyaç, her ne kadar kapitalist piyasa koşulları doğrultusunda ortaya çıkmış olsa da, arka planda modernizmin insanı bir özne olarak değerli kılan ve gerçek olduğunu duyumsamak isteyen varoluş sancıları kendini belli eder. Bu sayede diyalektiği reddederek absürd bir kısır döngüde yalpalayan postmodern düşünce, yapay olanın içinden hakikati kavramaya yönelik girişimleriyle sonsuz paradokslarından birini daha üretmiş olur.

Postmodern dönemde gerçeklik temsiline ilişkin bu tartışmalar, bütün sanat pratikleri gibi tiyatro ve dram sanatını da etkiler. Antik Yunan'daki başlangıcından 20.yy'a kadar, ağırlıklı olarak gerçeğin olduğu gibi yansıtılması fikri üzerinden gelişen klasik mimesis anlayışı, tarihsel avangartlardan itibaren sorgulanmaya başlanır. Sahneleme ve metin düzleminde konvansiyonun kurallarını yıkmaya yönelik devrim niteliğindeki girişimler, postmodernizmin gerçeklik olgusunu reddeden bakış açısı sonrasında giderek sorunsallaşır. Klasik dramatik anlatım olanaklarını sorgulayan deneysel topluluklar ya da oyun yazarları, Meyerhold'un "tiyatronun teatralleşmesi" olarak adlandırdığı süreci kendi bakış açılarına ve güncel estetik tartışmalara göre yorumlayarak günümüze taşırlar. Bu bağlamda çağdaş tiyatrodaki teatralite kavramı ve son dönemlerde sıklıkla başvurulan bir yazın tekniği olarak metadram olgusu tiyatro kuramının önemli odakları haline gelir.

3. ÇAĞDAŞ TİYATRODA GERÇEKLIK TEMSİLİ SORUNSALI VE METADRAM OLGUSU

3.1. Gerçeklik Temsili Sorunsalı Bağlamında Metinsel Teatralite Olgusu

Kapitalizm koşulları altında ortaya çıkan yeni gerçeklik algısı, bütün sanatsal üretim biçimlerinin varoluşsal özelliklerini, bu koşullara göre yeniden belirlemelerini zorunlu kılar. Sanatın nesneleşme süreci, tiyatro ve dram özelinde ele alındığında, karşımıza çıkan en önemli kavram teatralite'dir. Tiyatro terminolojisi için yeni bir kavram olmayan teatralite, bu çalışma içerisinde birincil anlamı olan "tiyatro, oyun yazarlığı ya da opera gibi diğer sahne sanatlarına ilişkin" (dictionary.cambridge.org) anlamıyla değil, "samimi olmayan teatral davranış, son derece aşırı ve dikkat çekmeyi hedefleyen" (dictionary.cambridge.org) ya da "abartılı gösterim ya da teşhirciliği işaret eden/jest ve sesle ifadede abartı ya da yapaylık yoluyla kaba bir çekiçliliği ifade eden" (merriam-webster.com) anlamında kullanılacaktır.

Postmodernizmin etkisiyle diğer sanatsal üretimlerde olduğu gibi, tiyatro alanında da eskiye dönüşün izleri gözlemlenmeye başlanır. Tiyatrodaki natüralist arayışların izinde neredeyse görünmez düzeye indirgenmiş olan teatralite, 20.yy tiyatrosunun en baskın özelliği olarak yeniden ortaya çıkar. Teatraliteye geri dönüşün özünde yatan temel neden ise çağdaş sanatın genel sorunsalı olan özne-nesne, gerçek-kurgu ve içerik-biçim gibi temel ikiliklerin ortadan kalkmasıyla ilişkilidir. 20.yy'da çağdaş sanatın içeriğe ilişkin bağlamını yitirerek meta değerine odaklı bir nesneleşme sürecine girmesi karşısında, yaşamın birebir temsili sunmak iddiasında olan klasik tiyatro anlayışı da bu gelişmelerden önemli ölçüde etkilenir. Özellikle 20.yy'ın ikinci yarısından sonra tiyatrodaki yeni biçim arayışlarının vardığı nokta, geleneksel gösterim fikrinin yıkılarak çoğunlukla bedensel performansla dayalı gösterimlerin ağırlık kazanmasıdır. Avangartlardan başlayarak günümüze dek gelen süreçte konvansiyonel tiyatro anlayışının yanında varlık gösteren deneysel çalışmalarda teatralite kavramının ön plana geçtiği görülür. Kavramsal olarak bir tiyatro gösteriminin ya da oyun metninin teatraliteyi içermemesi mümkün değildir. Başlangıçta yapılmış olan tanımlamada, her ne kadar tiyatrosunun kendi unsurlarının

açığa çıkarılmasına vurgu yapılırsa da, aslında bu sadece bir derecelendirme meselesidir. İzleyici için de, oyuncu ve diğer yapımcı ekibi için de tiyatronun yapay olarak kurgulanan bir eylem olduğu bilinmektedir. Yapay olarak dekor ve ışıkla hazırlanmış bir uzam içinde, gündelik yaşamdaki kimliklerinden tamamen farklı kişilerin kimliklerine büründüğü bilinen oyuncular tarafından, yaşanmış ya da tanıdık olma koşuluna bağlı olmayan kurgusal bir hikayenin performe edilmesi sırasında bütün bu yapay unsurların gizlenmesi elbette mümkün değildir. Zaten tiyatronun özündeki büyü, gerçekliğin görsel bir performans içinde kurgusal bir oyuna dönüşümüdür. Seyirciler, sahte bir gerçeklikle karşı karşıya olduklarını bilseler de hem zihinsel hem de duygusal olarak bu kurgusal gerçeklik düzlemine kendilerini kaptırabileceklerini sorgulamadan kabul ederler. Teatrallığın yarattığı etkide ise kurgusal karakterlerin içinde şekillendiği toplumsal tecrübeyle kurulan empati kadar, seyircinin performansın otoritesine gönüllü itaati ve karakterlerin deneyimleriyle kendi deneyimleri arasında kurduğu paralellikleri tanımlayabilmenin verdiği hazzın bileşimi söz konusudur. Seyirci bir oyunu izlerken, kendisini zamansal ve uzamsal açıdan somut gerçeklik düzleminin uzaklarına taşıyan bir yaşantıyı deneyimler ve bu yaşantı, ne tam anlamıyla bir fantezi ne de gerçekliktir.

20.yy tiyatro kuramının en çok tartışılan kavramlarından biri olan teatrallığın postmodernizmle birlikte bir temsil sorunsalı olarak sahneleme düzleminde iki farklı biçimde ortaya çıktığı söylenebilir. İlkinde tiyatroya ait olan hiçbir unsuru gizlemeden ve illüzyon tekniklerine başvurmadan, onları olduğu gibi gösterme ilkesi söz konusu iken; ikincisinde, sahne üzerinde bir tür hiper-gerçeklik etkisi yaratacak biçimde gerçeklik temsili sınırlarının abartılması söz konusudur. Her iki durumda da ortak olan, klasik sahneleme ve illüzyon anlayışının yıkılması ve gerçeklik meselesinin hem kurgusal hem de somut düzlemde sorunsal haline getirilmesidir. Gerçekçi tiyatrodaki, gerçeklik düzlemleri arasında doğrudan ilişki kurulurken, avangart sonrası çağdaş tiyatrodaki bu ilişki bir temsil sorunsalına dönüşür. Sahne üzerinde yaratılacak olan imgelem dünyasının, gerçek dünyayla kurduğu benzerlik ilişkisi önemlidir. Bu ilişki, gerçekliğe sadakatle bağlı kalarak onu 'birebir temsil etme' ya da bilinçli olarak ondan uzaklaşma arzusuyla 'çarpıtılarak temsil etme' itkisine dönüşür. Yalın dramatik etki yaratacak olan ilk seçenekte, dışsal gerçeklikle kurulan realist ilişki, empati ilkesi gereği seyircinin sahne olayına duygusal tepki vermesine neden olur. Seyirci, kaçınılmaz bir biçimde sahne üzerinde verili olan bilgiyle, dışsal gerçekliğe ilişkin bilgisi ve öznel deneyimleri arasında bağlantı kurar. Bu sayede kurgusal gerçeklik, tıpkı gerçek yaşantıdan bir kesite tanıklık eder gibi karşlanır; rol kişisiyle birlikte düşünülür, onunla birlikte gülünür ya da ağlanır. Dışsal gerçekliğin çarpıtılarak, imgesel bir anlatımla sunulduğu ikinci durumda ise sahne olayı teatralleşerek duygusal tepkinin zayıflamasına ve zihinsel değerlendirmenin güçlenmesine neden olur. Ancak her iki durumda da sanatsal yaratının paradoksal konumu gereği, kurgusal olan, gerçek duygular üretir. Önemli olan hem seyirci hem de oyuncu açısından belli bir farkındalık sürecinin işlenmesidir. Oyuncunun rolünden hiçbir koşulda çıkmadığı, eylemin kesintiye uğratılmadığı ve tiyatroya ilişkin bütün unsurların mükemmel bir biçimde gizlendiği konvansiyonel tiyatrodaki, gerçeklikle doğrudan değil, onu anımsatacak biçimde fark edilmez bir bağ kurulur. Gerçekliğin illüzyon ilkelerine bağlı olan bu kurgulama mantığını tam tersine çeviren çağdaş girişimlerde ise gündelik gerçeklik bütün çıplaklığıyla gözler önüne serilir. Yeni bir estetik algının kapılarını aralayan deneysel çalışmalar, gerçeğin estetik görünümüyle gerçekliğin kendisini bilinçli olarak bir araya getirir ve tiyatro, estetik olarak yalan söylemenin ötesine geçerek gerçekliğe meydan okur.

Teatrallık kavramının sadece sahneleme düzleminde değil, post-dramatik yazın biçiminin 20.yy ortasından itibaren yaygınlaşmaya başlamasıyla birlikte metinsel düzeyde de işlerlik kazandığı dikkat çeker. Metinlerarasılık ve metadram kavramları çerçevesinde ele alınacak olan bu süreç, gerçeklik temsili kriziyle birlikte dramın anlatım olanaklarının aşılmaya çalışılmasıyla ilişkilidir. Tarihsel avangartların konvansiyonel tiyatronun temel ilkelerini

yıkmaya yönelik girişimlerinin önemli sonuçlarından biri, dramatik metnin ikincil plana atılmasıdır. Antik Yunan'dan itibaren tiyatronun temel unsuru olan metin, çağdaş rejî fikirlerinin ve bedensel anlatım olanaklarının gelişimi sonucunda eski önemini yitirmeye başlar. Tiyatronun teatralleştirilmesi fikrine paralel olarak gelişen bu süreç, metni ikincil plana atsa da metnin varlığını tamamen ortadan kaldırmaz. Klasik dramatik yapıya uygun oyun yazma geleneğine alternatif olacak biçimde, dramatik gerilimi ve kuralları reddeden bir yazarlık anlayışı ortaya çıkar. Bu durum, dramatikten teatral olana doğru gerçekleşen bir evrim sürecine işaret eder. Her ne kadar bu evrim sürecinin miladını avangart girişimler belirlemiş olsa da dramatik metnin otorite kaybı ilk kez 20.yy'da gündeme gelmemiştir. Jovan Hristic'e göre, yüzyıl kadar önce edebiyatta realizmin kazandığı zafer, dramatik metnin ilk önemli yenilgisidir. Antik dönemden itibaren şiirle birlikte birincil edebi tür olma ayrıcalığı, 19.yy romanı karşısında ilk kez ortadan kalkar. Sanatta dışsal somut gerçekliğin olduğu gibi yansıtılma arzusunun ürünü olan natüralist ve realist romanlar, dramın sınırlılıkları karşısında muazzam anlatı olanaklarını keşfeder ve okur için yepyeni bir dünyanın kapılarını aralar. Zaman ve uzamdan bağımsız bir anlatım genişliği içinde toplumsal gerçeklikleri edebileştiren roman karşısında dramatik metnin sınırlı göstergesel dünyası yetersiz kalmaya başlar. Hristic'e göre, Ibsen, Shaw, Strindberg gibi realist-natüralist dramın öncüsü olan yazarlar, sadece dramatik kurgunun gereklilikleriyle değil, aynı zamanda romanın yarattığı geniş anlatım perspektifiyle de başa çıkmak durumunda kalır.

"Ibsen, drama kaybolmuş edebi ve entelektüel onurunu geri vermek istiyordu ve böylelikle de kendisini roman sanatının yakınında buldu; çünkü 19.yy'ın ikinci yarısında merkezdeki tür romandır. Roman insan ile en yakından ilişkili olan konuları ve sorunları dile getiren türdür ve Ibsen de dram sanatında aynı sorunların yer alabileceğini göstermiştir. Dramın ciddi bir edebiyat olabileceğini göstermek istedi ve bunu yaparken de romanın bahsettiği konularda konuşan bir dram ortaya çıkarması gerekiyordu" (Hristic, 1977: 311-312).

19.yy'da yazılan metinlerde, oyunun hem görsel hem de anlatı boyutuna hizmet edecek biçimde aşırı detaylandırılmış sahne direktifleri, geçmiş serimleri ve karakter öykülerinin derinleştirilmesiyle adeta romana karşı bir savaş açılır. Roman karşısında dramatik metne eski itibarını yeniden kazandırma çabası, metinlerdeki teatral unsurları da azami ölçüde temizler. Aparlar, soliloglar, monologlar, abartılı duygu aktarımları ortadan kalkar ve sahneleme aşamasında illüzyon açısından kusursuz bir dramatik anlatım kullanılmaya başlanır. Bütün bu gelişmelerde dramatik metnin, tıpkı roman gibi okunmak üzere kaleme alınan bir yazın biçimi olma idealinin de önemli payı vardır. Bu sayede metinler, sadece sahne koşullarının göz önüne alındığı, yani teatral yaratımın merkeze konulduğu bir yazın aracı olmaktan çıkar. 19.yy ortasında yaşanan bu kriz ve sonucunda ortaya çıkan modern dramatik anlatım, tiyatro tarihinin en önemli dönemeçlerinden biri olsa da çok geçmeden 20.yy modernizmi ve onu takip edecek olan postmodern süreçle birlikte ikinci önemli viraja girilir. Gerçeklik duygusunun sağlamaştırılması için girilen bütün bu çabalar, avangartların gerçeklik karşıtı söylemleriyle yerle bir edilir. Çehov'un avangartla dirsek teması kurduğu natüralist oyunlarını, önce sembolist dram takip eder. Gerçekçilerin sonuç odaklı iyi kurulu oyun yapısını yok sayan sembolistler, dramı yeniden mistik/dini platforma sürüklerken, bir yandan da süreç ve atmosfer odaklı anlatımlarıyla dramatik yapının temelini değiştirmeye başlarlar. Yapıyı esas olarak yerle bir edecek olanlar ise dışavurumcular ve onların takipçisi olan epik tiyatro olacaktır. Sembolistlerin mistisizminin aksine toplumsal gerçekliğe yönelen dışavurumcu oyunlar, içerikten çok biçimsel kurgularıyla dikkat çeker. Strindberg'in düş dramaturgisi ve durak tekniği, iyi kurulu oyun yapısını geri dönülemez biçimde imha eder. Gerçekliği olduğu gibi değil, bilinçaltındaki tezahürüyle yansıtmanın çok daha derin ve etkili bir gerçeklik hissi yaratacağı düşüncesiyle dramatik çatışma epizotlara bölünerek sürece yayılır. İlerleyen dönemde Brecht'in epik-

diyalektik tiyatrodaki yapacağı illüzyonu kırmaya yönelik girişimler de benzer bir biçimde, gerçekliğin seyirciye daha etkili ve eleştirel tutum takınmasını sağlayacak bir estetik mesafeden aktarılmasını sağlar. Bütün bu girişimler, tiyatronun ayna metaforunun artık geçerli olmadığını önemli bir göstergesidir. Gerçeği olduğu gibi gösterme fikrinin reddedildiği deneysel girişimlerde gerçekliğin seyirci üzerinde şok etkisi yaratarak ortaya çıkması hedeflenmektedir. Bu hedef doğrultusunda metinler de yeni deneysel stratejilerle oluşturulur. Modern tiyatronun kuruluşundaki dramatik yoğunluk yerini teatral belirsizliğe bırakır. Lehmann tarafından ifade bulan ve 1960 sonrası için yaygın olarak kullanılan *postdramatik* terimi, bu belirsizliğin odağında gelişir. Postmodern tiyatro anlayışında, burjuva tiyatrosunun mimetik algısı tamamen değişir ve gerçekliğin olduğu gibi temsili ilkesi ortadan kalkar. Söz konusu değişim, tiyatronun sadece temsil aşamasını değil, metin düzenlemesini de ciddi biçimde etkiler. Klasik dramatik yapının karşıtı olan metin yazımı anlayışı, her ne kadar tarihsel avangartlarla başlamış olsa da, postdramatik kurgu teknikleriyle çok daha yıkıcı bir evreye taşınır. Süreyya Karacabey, postdramatik metinlerin yapı-karşıtı eğilimini şöyle açıklar:

"[...]işlevsel dil yerini şiirsel dile, bireyler arası ilişkiler imkânsızın paradosine, klasik mimesis anlayışı bir başka hakikat çerçevesinde çarpıtılmış imgelere, diyalog monoloğa ve oradan da iletişimsizliğin bir göstergesi olan anlamsız hecelere ve seslere; yapılaştırma fikri ise yerini montaja, fragmana bırakmıştır" (Karacabey, 2006: 23).

Postdramatik tiyatronun gerçekleştirdiği bu girişimler, teatralite kavramının sadece sahneleme düzeyinde değil, metin düzeyinde de kendisine geniş bir anlatım olanağı yaratmasını sağlar. Daha önce romanın sınırsız anlatım genişliğine yaklaşma arzusuna kapılan dramatik yazın, postmodernizmle birlikte sinematografiyle bağ kurmaya başlar. Ancak bu defa, dışsal gerçekliğin daha net biçimde temsil edilmesi değil, gerçeklik diye kesinlik içeren bir durumun mümkün olmadığı fikrinin temsili amaçlanır. Bu amaçla, sinemanın herhangi bir zaman ve mekan kısıtlaması içermeksizin özgürce kurgulanan senaryoları gibi, postdramatik metinler de belirli bir anlam ve tema bütünlüğü kurmadan, dağınık bir anlatım biçimine yönelir. Tıpkı çağdaş senaryolardaki gibi, zaman sıçramalarına (flashback ve flasforward), neden-sonuç bağı içermeyen sahne geçişlerine, düşsel ya da sürreal mekan tasarımlarına, psikolojik derinliği olmayan ve eylemlerinde belirsizlik ve tekinsizlik gözlenen karakterlere yer verildiği görülür. Dramatik gerilim ve çatışma olgusu yerini sürecin belirsizliğine ve anlamlandırma eyleminin verdiği hazza bırakır. Dolayısıyla postdramatik metinlerin temsil ettiği gerçeklik de konvansiyonel tiyatrodaki gibi somut bir kavram ya da duruma işaret etmez; gerçeklik algısı parçalanarak soyutlaşır. Bütün bu anlatısal yenilikler, 19.yy gerçekçilerinin savunduğu, dramatik metnin sadece sahnelenmek için değil, aynı zamanda okunmak için de kaleme alınması gerektiği fikrini yerle bir eder.

"Bir zamanlar sahnelemenin üstlendiği dramı reddetme, dramı eleştirme eğilimine sahip olan yeni metinler, anlamın çoğulluğu ilkesinden hareket ederek tiyatrodaki metnin statüsünün yeniden tanımlanmasına yardımcı olmaktadır: Dramın öteki tarafı. Avangard dönemde yazılan metinlerdeki ütopyik gelişmelerin aslında önceden bildirdiği bu değişimler, dramın artık öldüğünü söylemektedirler" (Karacabey, 2006: 136).

Dramın ölümüne ilişkin bu saptama, elbette metnin ontolojik ölümü değildir. Ölümü ilan edilen esas olgu, klasik dramatik yapı ve sahne-metin ilişkisidir. Baskın olan nitelik, metinlerin okunma değerinin azalması ve sahnelenme koşullarının göz önüne alınarak kurgulanmalarındadır. Klasik karakter yapısı, dramatik olay örgüsü ve dil kullanımının yerini alan 'kuralsızlık' eğilimi, bu geleneksel normları yok saymaktan ziyade eleştirel bir tutumla kullanılır. Amaç, dramı yok etmek değil, onun ötesine geçmek, onu aşmak ve

görselleştirmektir. Anlatılan hikayenin bütünlüğü ve hatta anlamı önemsizdir; nasıl eyleme ve görselliğe dönüşeceği odağa alınmaktadır. Hikaye ve anlamın ikinci plana geçmesinin bir sonucu olarak, postmodern sanatın en belirgin özelliklerinden biri olan eskiye ait olan parçaların, yeni bir görünümle sergilenmesi fikri, tiyatro metinlerinin de önemli bir özelliği haline gelir.

"Artık sanat kendi işlevini, biçim ve içeriğin dolayımında sunan bir anlatım modeli olarak görmeyecek, kendini "karşı-kurmaca" olarak, temsil edici olmayan bir söylem olarak açıklayacak ve anlamdan arınmış işaretlerin kendiliklerine-materyal değerlerine vurgu yaparak, temsil edici olmayan bir sanatsal yöntem geliştirecektir" (Karacabey, 2006: 122).

Bahsi geçen karşı-kurmaca fikri, gerçeklikle kurgu arasındaki geleneksel ilişkinin tersine döndüğünün açık ifadesidir. Yeni anlayışa göre dramın kurguladığı gerçeklik, tamamlanmaya yönelik kapalı bir sistem değil, oluşum halinde bir süreçtir. Dolayısıyla tekil anlam üretmesi mümkün değildir. Klasik tiyatrodaki herkes için tek bir anlam ifade eden göstergeler, kurguyla gerçek arasındaki mesafenin daraldığı durumda belirsiz bir gösterilene işaret etmeye başlar. Ne kurgusal olan ne de bu kurgunun beslendiği gerçeklik, salt doğru olarak nitelenebilir.

3.2. Metadram Olgusu

Teatrallik odağında oluşturulan metinlerin kendilerine neyi konu edecekleri önemli bir sorudur. Daha önce değinilmiş olduğu gibi, kurgulanan hiçbir şey, somut gerçeklik düzleminden tamamen bağımsız olamaz. Dolayısıyla modern sonrası metinler de karşıtı olduğu klasik metinler gibi somut gerçeklikten beslenmek zorundadır. Bu noktada beliren önemli soru şudur: Klasik tiyatrodaki doğrudan göstergelerle işleyen ve ayna metaforuna yaslanan anlatım birliğine karşı çıkan teatral metin, somut ve sıradan yaşam malzemesini nasıl ele alacaktır? Baudrillard'ın, sanat yaşamı değil, yaşam sanatı taklit etmelidir mottosuyla birlikte avangardlardan beri değişmemiş olan seyirciyi şok etme ilkesi de göz önüne alındığında, somut yaşam malzemesinin şaşırtıcı imgelere dönüştürülmesinin bir zorunluluk olduğu görülür. Jestrovic'in aktarımına göre, hayatın tiyatroyu taklit etmesi gerektiğini düşünen bir başka önemli isim olan Oscar Wilde, erken sayılabilecek bir dönemde kaleme aldığı öyküde, bu zorunlulukla ilgili önemli bir tespit yapar:

"Adamın biri, her sabah çıkıp köyünden uzaklarda dolaşır ve geri döndüğünde saz kamışı çalan kır ilahları, dans eden periler ve dalgalarda coşup eğlenen sirenler hakkında hikayeler anlatmış. Bir gün yine her zamanki gibi gezinirken, gerçekten de kamış çalan bir kır ilahı, periler ve sirenler görmüş. Akşam olup da köyüne döndüğünde köylüler o gün ne gördüğünü sormuşlar. Cevap vermiş: Hiçbir şey görmedim" (Jestrovic, 2002: 53-54).

Wilde'in hikayesi, *ostranenie* (aracı çarpıklaştırma, yabancılaştırma) kavramının sıradan şeyleri ilginç hale getirmesiyle bağlantılı olduğu gibi, bunun tam tersi bir yabancılaştırmanın da mümkün olabileceğini gösterir. İlginç ve kurgulanmaya değer görünen şeyler, gündelik yaşam rutini içinde deneyimlenebilir hale geldiğinde, onlar da sıradanlaşır ve kurgunun malzemesi olmaktan çıkar. "Yabancılaşma, hayatın bir gerçeği haline gelirse, artık algılamayı uyandıramaz: tam tersine, gerçeğin algılanışını bulanıklaştırır" (Jestrovic, 2002: 54). Başka bir deyişle, teatral olan hayatın içine nüfus ettiğinde, ilgi çekiciliğini kaybeder. Yaşam ve sanat arasındaki geleneksel ayrımın önemi de burada ortaya çıkar. Performans düzleminde bu ayrımın reddi, yazım alanına kıyasla daha etkili biçimde sergilenebilmektedir. Ancak metin yazımına bakıldığında bu ayrımın reddi aynı kolaylıkla işlememektedir. Postmodernizmle birlikte gündeme gelen somut gerçekliğin olmadığı fikri, metinlerin hem içerik hem de biçimsel olarak geleneksel gerçeklik anlayışını kırmaya yönelik bir tutumla kurgulanmasına yol açar.

Postdramatik metinlerde somut dışsal gerçeklikten uzaklaşmanın yazarları yönelttiği dikkat çekici eğilimlerden biri, tiyatronun kendi içine kapandığı metadramdır. Metinsel teatrallığın en önemli teknik araçlarından biri olan metadram, en yalın ifadesiyle dramın kendi araçlarına işaret etmesi ya da temel malzemesi haline getirmesidir. Metadramatik metinler, sahne, rol, diyalog vb dramatik ve teatral unsurları ya da önceden yazılmış olan metinleri temel malzeme haline getirerek, bir anlamda bu unsurları metalaştırarak kurgulanır. Metadramın ilişkili olduğu en önemli kavramalardan biri metinlerarasılıktır. Metinlerarasılık, birden fazla metin arasında gönderme yaparak, bir tür yeniden yazım ortaya konmasıdır. Üslup, biçim ya da içerik bakımından bir yazarın kendisinden önce yazılmış metinlerle kurduğu bu ilişki, özellikle postmodern dönemde çok sık kullanılan bir tekniğe dönüşür.

Postmodernizmin yeni olan hiçbir şey üretilmeyeceği fikri, eskiye ait olan üretim özelliklerinin kimi zaman değiştirilerek, kimi zamansa doğrudan alıntılanarak yeniden kullanılmasını meşru hale getirir. Postmodern dünya, metinlerarası bir dünyadır ve üzerinde çalışılan şeyler, aslında her şeyle ilişkilidir; her metin ya da olayın, diğer metin ya da olaylarla ilişkisi kurulabilir (Rosenau, 2004:166-167). Postmodernistlere göre, her şeyin birbiriyle bağlantılı olduğu metinlerarası bir dünyada yazardan da vazgeçilmelidir. Burada bahsedilen sadece oyun yazarı değildir; toplumsal yapılanma içinde söz sahibi olan herhangi siyasi bir figürden bir düşünürü kadar bütün söylem üreticileridir. Aynı zamanda bu söylemleri üretenler kadar üretilmiş olan söylemin ya da başka bir deyişle metnin de tek başına önemi yoktur. Bir şeyler öğretilmesi ya da eğlendirilmesi gereken pasif özne olmaktan çıkan okur, metne istediği anlamı atfeder. Ancak bu okurun bir üst-anlatıcı kurucusu olarak otorite kazandığı bir durum da değildir. Okurlar, hiçbir özel uzmanlığa ya da içgörüyü sahip olmadan, eşit konumdadır. Metin ise yazarından bağımsız nesnel bir statüye sahiptir. Üstelik postmodern bağlamda her şey, bir metindir ve metnin somut, elle tutulur bir içeriği yoktur. Anlam, metin ile okur arasındaki etkileşimde yatar. Bu etkileşim her defasında geçicidir ve nihai bir sonuç içermez. Okurun amacı hakikate ya da bilgiye ulaşmak değildir; okumanın hazzı için okur. Metne istediği yerden başlayıp, istediği sızramaları yapabilir. Dolayısıyla yazarın mantığı ya da sistemi önemli değildir. Modernizmde yazarın anlattığı şeyi belirleme avantajı varken; postmodernizmde yazarın bu otoritesine son verilir. Post-yapısalcılara göre, yazar bir metnin özgül yaratıcısı değildir; yapıtlar kendi bağlamlarının ürünüdür. Yazarın ne söylemek istediği önemsizdir; söylenen söz, onu üreten dil sisteminin bütününden kaynaklanır (Rosenau, 2004:49-55).

Teatrallığın bütün tiyatro biçimlerinin ya da oyun metinlerinin içinde doğal olarak var olması gibi, metinlerarasılık da esas itibarıyla hiçbir metinde kesin olarak kaçınılması mümkün olmayan bir olgudur. Kubilay Aktulum bu düşünceyi şöyle açıklar:

"Metinlerarasında, her metnin kendinden önce yazılmış öteki metinlerin alanında yer aldığı, hiçbir metnin eski metinlerden tümüyle bağımsız olamayacağı düşüncesi öne çıkar. Bir metin hep daha önce yazılmış metinlerden aldığı kesitleri yeni bir birleşim düzeni içerisinde bir araya getirmekten başka bir şey olmadığına göre, metinlerarası da hep önceki yazarların metinlerine, eski yazınsal bir geleneğe bir tür öykünme işleminden başka bir şey değildir. Kısacası, bu bağlamda, her yapıt metinlerarasıdır" (Aktulum, 1999: 18).

Yazarın farkında olarak ya da olmayarak eski metinlerle ilişki kurması her dönem için mümkündür. Kavram 20.yy yazınında yeni roman biçimi üzerinde 'üst kurmaca' terimiyle incelenmeye başlanmış olsa da ilk metadramatik yazım örneklerinden birine Aristophanes'in komedyalarındaki *parabasis* bölümünde rastlarız. Yazarın dramatik anlatıyı kesintiye uğratarak doğrudan seyirciye yöneldiği bu bölüm, tiyatro tarihindeki ilk öz-gönderimsel tekniklerden biri olarak dikkat çeker. Dolayısıyla öz-gönderimsellik, dramatik anlatı içinde diğer yazın türlerinden çok daha eski bir tekniktir (Güçbilmez, 2005: 177). Aristophanes'in seyirci algısında

teatral bir yenilik yaratmaktan ziyade, güncel bir meseleyi gündeme getirmenin pratik bir yolu olarak kullandığı bu teknik, çağdaş yazında çok daha katmanlı bir anlatı biçimine dönüşür. Yeni bir üslup bulmanın ya da hiç söylenmemiş bir şey söylemenin imkansız olduğu düşüncesinin kuramsal olarak dile getirildiği postmodern dönemde ise söz konusu ilişkinin daha bilinçli ve kullanım özelliği bakımından daha çarpıcı hale getirildiği gözlenir. 20.yy'daki metadram kullanımını 'narsistik üst-kurmaca' olarak tanımlayan Hutcheon, çağdaş metadram kullanımının kurgusal belirleyiciliğine dikkat çeker:

"Bütün bir edebiyatta kullanılan dil, temsilidir; ancak, kurgusal bir "öteki" dünyanın, göstergelerin işaret ederek yarattığı bütünlüklü ve kendi içinde tutarlı bir başka evrenin temsilidir. Üst-kurmacada, bu olgu açık edilmiştir ve okur, okudukça kurgusalılığı kabul etmeye itildiği bir dünyada yaşamaya başlar" (Hutcheon, 1987: akt. Güçbilmez, 2005: 173).

Postmodernizme kadar geçen süreçte yazılan oyunlarda belli belirsiz bir esinlenme biçiminde görülen bu ilişki, postdramatik tiyatrodaki özel bir tekniğe dönüşür. Tiyatroyu hiçbir dönemde olmadığı kadar eklektik hale getiren bu teknik, gönderme yapılan metni bilme zorunluluğunu, başka bir deyişle, belli bir entelektüel seviyede olmayı gerektirir. Yapılan göndermelerin anlaşılır olması için seyirci/okurun bahsi geçen metinleri kavraması ve yeni metin içinde bu parçalarla anlam ilişkisi kurması bir zorunluluktur.

"Çok anlam potansiyeli barındıran bir sözcükler ve tümceler alanı olarak yazınsal metin, artık ancak karşılaştırmalı bir yöntemle anlaşılabilir duruma geldiğinden; okur da, metnin, görünen yapısından, diğer metinlerle ve linguistik ilişkisine doğru ilerlemek durumundadır" (Güçbilmez, 2005: 157).

Metadram sadece bir teknik olarak değil, aynı zamanda dünyayı algılamanın bir biçimi olarak da görülür. Dünyanın bir sahne olduğu fikrine dayanan eski metafor üzerinden bakıldığında, sahne üzerinde rol yapanlar, kendi oyunlarını, oyunun oyunu olarak nitelerler. "Oyun içinde oyun, dramın kapsamı dışındaki bir algı biçimine bağlı olarak gerçekleşmektedir ve oyuncunun oyunu seyircinin bilincinde çifte bir kırılma sağlayacaktır" (Karacabey, 2006: 147). Oyun içinde oyun ile dördüncü duvar kırılır ve seyirci, izlediğinin bir kurgu olduğunun bilincine varır. Oyuncular için bu kırılma iki boyutlu olarak gerçekleşir: Oyun içinde oyun ile ana metnin içinde sergilenen ikincil oyun katmanının kurgusalılığı gözler önüne serilirken, birincil oyun katmanı da kaçınılmaz olarak teatralleşir. Bu durum, sahne gerçekliğinin katmanlı olarak parçalanmasına yol açar.

Silvia Jestrovic metadramı, hayatı sonsuz bir oyun, çeşitlemelerin bitmez tiyatrosu olarak gösteren, dramatik ve teatral bir metafor kurma aracı olarak tanımlar (Jestrovic, 2002: 49). Hayat ve sanat arasındaki sınırların yıkılmaya başladığı tarihsel avangartlar dönemiyle birlikte, metadram kavramı da temsilin bir türü olmaktan öte, hayatın bir gerçekliği olarak algılanmaya başlanır. Shakespeare'in ünlü "dünya bir sahnedir" metaforunda olduğu gibi, yaşam ve oyun neredeyse bir bütündür ve birbiri içinde temsil ediliyor olması da son derece doğaldır. Patricia Waugh ise kavramı "kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkiye dair sorular üretebilmek amacıyla, öz-bilinçle ve sistematik biçimde, kendi yapıntı niteliğine dikkat çeken kurmaca yazını" (Waugh, 1984: akt. Güçbilmez, 2005: 171) olarak tanımlar. Dramın bir kurgu olduğunun teatral olarak hatırlatılması, seyirci ya da okuru, kurgu dışındaki gerçeklik hakkında sorgulama yapmaya yönlendirir. Anlık ve geçici olan gerçekliğin içinden, görece olarak kalıcı olan gerçeklik bir sorunsala dönüştürülür. Metin hem kurgulanma özellikleri üzerine hem de anlamsal içeriği üzerinde soru işaretleri oluşturarak anlam katmanlarını artırır. Kurgusal düzlemden yabancılaşan seyirci, farklı gerçeklik düzlemleri arasında gidip gelecek ve tam olarak hiçbirine ait olamayacaktır. Bu durum, aynı zamanda tiyatro ve dram arasında da çelişkili bir durum yaratarak, teatral temsilin kendisini de tartışmalı bir zemine çekecektir.

Teatrallik kavramıyla doğrudan ilişkili olan metadram, literatürde aynı zamanda meta-tiyatro olarak da geçmektedir. Meta-tiyatro kavramı, ilk olarak 1963 yılında Lionel Abel tarafından kullanılır. Abel metadramı, "kendi bilinçli doğası tarafından karakterize edilen dramın kısmen felsefi bir biçimi" olarak tanımlar (Perez-Simon, 2016: 3). Metadram ya da meta-tiyatro kavramı, postmodern süreçte sıklıkla başvurulan bir teknik olarak karşımıza çıksa da kökensel olarak dramatik yazının tarihi kadar eski bir kavramdır. Koronun varlığı, alegorik unsurlar, maske kullanımı, karakter değişimi, apar, solilog ve monologlar gibi teatral elementleri açığa çıkaran her şey, bir anlamda metadramın da oluşumuna zemin hazırlar. Fakat kavramın esas olarak metin içinde, yani metadramatik bir unsur olarak ortaya çıkışı Rönesans döneminde gerçekleşir. Metadramın özel bir kullanım biçimi olan *oyun içinde oyun* olgusu, özellikle Shakespeare oyunlarında ustalıklı kullanılan bir tekniktir. Abel'e göre, bu oyunların kahramanları bir oyun yazarı tarafından kaleme alınmış olmalarından dolayı zaten teatraldır ve onlar da kendi teatralliklerinin farkındadır.

"Metatiyatroya hayatı bilinçli bir şekilde teatralleştirilmiş olarak sunar, karakterler Hamlet gibi, kendi dramatik boyutlarının farkındadırlar. Dünya dışsal ve yabancı bir şey olarak değil, "insan bilincinin yansıması" olarak görülür. Düzen, tragedyadaki gibi dışarıdan dayatılmaz, "insan tarafından sürekli doğaçlanır." Nihai bir dünya görüntüsü yoktur, insan düşlerinin ve hayallerinin sürekli katlanarak açılması söz konusudur. Metatiyatroyanın hedefi aşkınlık değildir; bu insan imgelemine kapasitesine yönelik hayrettir" (Abel, 1963. Akt. Carlson, 2007: 470).

Metadramın trajedi çağında ve modern dönemdeki kullanımları teknik bakımdan benzerliklere sahip olsa da amaç bakımından birbirlerinden ayrılırlar. Abel, trajedinin modern dönem insanı üzerinde etkili olamayacağını ve bu nedenle de teatral olan öze geri dönmeye çalıştığına değinir. Modern insan için, yaşam gerçekliğinin ideal formlarının sunulması ve ondan kendine dair pay çıkartmasının beklenmesi olanaksızdır. Teknoloji çağının getirdiği hızla birlikte giderek daha az şaşırılmaya başlayan insanların sanattan beklentileri de radikalleşmiştir. Hayal güçlerini en üst düzeyde zorlayacak ve kendilerini mümkün olduğunca şaşırtacak gösterimleri arzu etmektedirler. Dolayısıyla modern dönemin metadramı da gerçekliğin sınırlarını zorlayacak bir teatrallığe yönelmiştir.

Metadram, bir oyun içinde farklı biçimlerde ortaya çıkabilir ve bunların hiçbiri tek başına yer almak zorunda değildir. Richard Hornby, oyunlardaki metadram kullanımını beş başlık halinde sınıflandırır: Oyun içinde oyun, oyun içinde tören, rol içinde rol, başka bir esere ya da gerçek hayata atıfta bulunma ve kendine atıfta bulunma (Hornby, 1986: 32). *Oyun içinde oyun*, metadramın en sık kullanılan tekniğidir ve farklı biçimlerde ortaya çıkabilir. Tiyatronun kendisine doğrudan gönderme yaptığı *oyun içinde oyun*, kurguya göre birincil ya da ikincil öneme sahip olabilir. Hornby'e göre, temel olarak iki tür *oyun içinde oyun* biçimi vardır: "ilave" tipi oyun içinde oyun ve "çerçeve" tipi oyun içinde oyun. İlave tipinde, ana oyundan bağımsız şekilde oyuna eklenen bir *oyun içinde oyun* vardır. En bilinen örneklerinden biri **Hamlet**'deki *oyun içinde oyun* (Gonzago'nun Öldürülmesi) sahnesidir. Ana oyundan tamamen bağımsız bir biçimde metne eklenmiş olan bir performans sahnesidir; ancak yine de aralarında organik bir bağ vardır. Kurgunun özelliğine göre, bu bağ güçlü ya da zayıf olabilir. Saraya oyun sahnelemeleri için davet edilen tiyatro topluluğu, Hamlet'in müdahalesi olmasa, oyunla gevşek bir bağlantı kurardı. Ancak Hamlet'in bir anlamda gerçeği ortaya çıkarma planına dönüştürdüğü müdahale sonucunda *oyun içinde oyunla* ana metin arasında sıkı bir bağ kurulmuş olur. Sahnenin teatrallığı açıktır; seyir yerinde **Hamlet** oyununu izleyen seyirciler üzerinde yabancılaştırıcı etki yaparak, onlara bir oyun izlemekte olduklarını hatırlatmış olur. Ayrıca, sahne üzerindeki karakterler de bu sahne süresince başka bir oyunun seyircisine dönüşürler. Oldukça kısa ama etkili olan bu sahne sayesinde, oyunun gerçeklik katmanları derinleştirilmiş olur. Oyun öyküsüne ve kurgusal gerçeklik düzlemine ait olan bir gerçeğin açığa çıkarılması

için kurgusal düzlem ikiye katlanmış olur. Ana metnin karakterleri ise, bir süreliğine kendi kurgusal özelliklerinden çıkarak başka bir kurgunun seyirci-nesnesi haline gelirler. İzledikleri oyunun, sarayda yaşanmış olan gerçekliklerle ilişkili olduğu kavrandığı anda iki düzlem yeniden birleşir ve tek kurgusal zeminde eylem devam eder. Üstelik burada seyircinin oyuna doğrudan müdahalesi de söz konusudur; Hamlet, oyunu kendi müdahalesi ile durdurarak iki katman arasında doğrudan geçişi kanıtlamış olur. Çerçeve tip *oyun içinde oyunda* ise ana metin ikinci planda kalır. Metne yapılan dışsal bir müdahale olmaktan ziyade onun esas belirleyici unsuru gibidir. Dolayısıyla ana metinle daha güçlü bir ilişki kurar. Pirandello'nun **Altı Şahıs Yazarını Arıyor** metninde çerçeve tipi *oyun içinde oyunun* izlerini görürüz. Bu oyun metadramın katmanlaşması konusunda çarpıcı bir örnektir. Hem ana metin hem de oyun içinde oyunun konusu tiyatro ile ilgilidir. Dolayısıyla metadramın diğer sınıflandırılmaları için de geçerli olacak özellikler sergiler. Ancak oyun içinde oyun açısından bakıldığında, prova yapılan tiyatro salonuna gelen altı kişinin, ana metindeki karakterler ve aksiyon üzerindeki belirleyiciliği, ana metni ikinci plana itmekte ve oyunun birincil kurgusunun *oyun içinde oyun* olmasını sağlamaktadır.

Hornby'ye göre *oyun içinde oyun* kullanımı, hayatın bir yanılsama olduğu fikri üzerinden şekillenen toplumsal bir yaklaşımı gösterir. Ana metinle arasında kurduğu bağın gevşek ya da sıkı olmasının önemi olmaksızın, her durumda onun bir illüzyon olduğunu hatırlatır. Çağdaş tiyatrodaki *oyun içinde oyun* kullanımının önemli ölçüde artmış olması da bu yabancılaştırıcı etkiye duyulan ihtiyaçla doğru orantılıdır. "Bu his, Pirandello ya da Absürd tiyatrodaki olduğu gibi varoluşçu ya da epik tiyatrodaki olduğu gibi politik olabilir; her iki durumda da çevremizdeki dünya aldatıcıdır" (Hornby, 1986: 47). Günümüzdeki *oyun içinde oyun* kullanımının klasik tiyatrodan farkı, katmanlar arasında boşluk yaratmasıdır. Shakespeare oyunlarındaki *oyun içinde oyunla* ana metin arasındaki hiyerarşik fark çok netken, çağdaş yazında bu fark neredeyse ortadan kalkmıştır. Dolayısıyla metadramın yarattığı gerçeklik algısında da ciddi bir bulanıklaşma ortaya çıkar.

"Bu durum, zamanımızın aşırı kinizminin bir ifadesidir; eski çağlarda, dünya bir yanılsama olabilirdi, ama o zamanlarda nirvana, tanrı ya da tanrılar gibi dünyayı çevreleyen gerçek bir gerçeklik vardı. Günümüzde insanlar genellikle aldatıcı dünyamızı çevreleyen hiçbir şeyin olmadığını hissediyorlar. Bize postmodern kaos fikrini hatırlatan bir önermeden başka bir şey yok" (Hornby, 1986: 47).

Hornby'nin metadramın ikinci türü olarak tespit ettiği *oyun içinde törende* ise ritüel anlamını kapsayacak biçimde tekrar edilen ve hep aynı biçimde yapılan eylemlerin varlığı kastedilir. Klasik tiyatrodaki ana metinle bağlantılı olacak biçimde gerçekleşen törensel eylemler, çağdaş tiyatrodaki genellikle yadırgatıcı bir faktör olarak işlev görür. Beckett oyunlarında, oyun kişinin bir ritüel gibi sürekli tekrar ettiği eylemler, oyun aksiyonunda kesintilere yol açan bir ihlal gibidir. Bu eylemlerin önemi, gündelik yaşamdaki ritüellerin birey ve toplumların yaşayış ve kültürlerine ilişkin önemli açıklayıcılar olması gibi, oyun kişisi ya da genel dramatik eylemin ürettiği kültürel ve toplumsal anlamlandırmaya hizmet edişidir.

Üçüncü metadramatik yöntem olan *rol içinde rolde*, karakterin birden fazla kişiliğe büründüğü görülür. Oyun içinde oyunun yarattığı varoluşsal sorunlara benzer biçimde, insan kimliğinin sorgulanabilirliğini gündeme getirir. Jean Genet'nin **Hizmetçiler** metninde olduğu gibi, seyirci birden fazla kişiliği tanımaya çalıştığı gibi, aynı zamanda rol kavramının kendisi üzerine düşünmeye zorlanır. Bir anlamda sahne üzerinden, gerçek yaşama ilişkin felsefi bir sorun ortaya atılmış olur; insanlığın sahip olduğu bütün kimlikler değişken, göreceli ve belirsizdir. Hornby'ye göre, *rol içinde rol* üç biçimde ortaya çıkar: gönüllü olarak, istemsizce ve alegorik. Karakterin gönüllü olarak başka bir role girmesi, metadramın en açık biçimde işlediği durumdur. Karakter, bir anlamda sıradanlaşmış olan birincil kimliğinden bilinçli ve istekli olarak vazgeçmektedir. Elbette bu istekliliğin ardında bir hedefin gizli olması

yatmaktadır. Karakterin istemsiz olarak role büründüğü durumlarda, genellikle diğer karakterler tarafından başka bir kişiliğe sahip olduğu halde farklı davrandığı biçiminde bir ikna çalışması söz konusudur. Kimi durumlarda ise karakterin içsel zayıflığı, başka bir role istemsiz biçimde girmesini zorunlu kılar. İlkine göre seyirci açısından daha zorlayıcıdır. Gönüllü olarak role bürünen karakterin birincil kimliği konusunda bilgi sahibi olan seyirci, dramatik ironi sayesinde kendisini daha güvende ve avantajlı konumda hisseder. Alegorik *rol içinde rolde* ise karakterin tarihsel bir figür ya da dini bir inceleme gönderme yaptığı görülür. Seyircinin algılaması açısından en kapalı anlatıma sahip olan türdür ve bu nedenle de en ustalıklı *rol içinde rol* tekniği olarak görülür.

Metadramın dördüncü türü olan *başka bir esere ya da gerçek hayata atıfta bulunma*, metinlerarasılıkla ilişkilidir. Seyirci açısından anlaşılabilir olması için referans verilen metnin ya da olayın bilinmesi gerekir. Seyircinin kurgunun dışındaki başka bir kurguyu ya da gerçek yaşamdan bir kesiti yakalaması, metadramın doğasına uygun olacak biçimde yadırgatıcı etki yaratır. Öte yandan referans verilen kaynaklar bütün seyirci kitlesi için yeterince açık değilse, kurgunun eklettik olmasına neden olur. Son metadramatik tür olan *oyunun kendisine atıfta bulunması*, metadramatik yabancılaşmanın en güçlü hissedildiği tekniklerdendir; oyun açık bir biçimde kendisine yani kurgusalılığına gönderme yapar. *Oyun içinde oyunda* dolaylı olarak yapılan oyun kurgusuna gönderme, burada doğrudan ve daha etkili bir hale getirilmiş olur. Brecht'in oyunlarında anlatıcı kullanarak seyirciye bir oyun izlediğini hatırlatması ya da oyun kişilerinin rol kimliklerinden sıyrılarak doğrudan kendi gündelik yaşam kimlikleriyle seyirciyle interaktif iletişime geçtiği durumlarda, kurgusal gerçeklik düzlemi ile somut gerçeklik anlık da olsa birleşmiş olur.

4. SONUÇ

Gerçeklik kavramının büyük ölçüde yitirildiği bir dönemde, metadramatik unsurların oyunlarda dikkat çekici biçimde kullanılıyor oluşunu, dramın varlığını kendisine kanıtlama çabası olarak yorumlamak mümkündür. Gerçekliğin reddedilmesine rağmen ironik biçimde daha çok gerçeğin içine nüfuz etmeye çalışmasında olduğu gibi, metnin kendi hiper-gerçekliğini kurduğu bu yapıda da ironik bir yüzleşme ortamı yaratılır. Tiyatronun ve dramın ölümünden bahseden postmodern düşünceye karşı, bütün kurucu unsurlarını açığa çıkararak varoluşunu haykıran bir eğilim olarak metadram, kurgusal gerçekliğin alımlanma biçimini de önemli ölçüde etkiler. Seyirciden saklanması ve bu yolla illüzyona katkı vermesi gereken bütün teatral unsurlar, metadram içinde kendi özsel varoluşlarını açıkça sergilemekte ve kurgusal gerçeklikleriyle somut gerçekliğe meydan okumaktadır. Böylece kurgunun yapıntı kimliğini gizlediği konvansiyonel birikimin aksine, kurgu olduğunu aşikar hale getirerek alımlayıcının yabancılaşmasına ve metne mesafe geliştirmesine neden olur. Metin, aynı anda hem gerçek hem de kurgusal karakterini vurgulayarak gerçeklik algısında önemli bir kırılma yaratır. Metadramın, hayat ve sanat arasındaki farkı yıkmayı hedefleyen avangart girişimlerle olan ilişkisi hatırlandığında, söz konusu teatral yapının, yaşam ve oyunu birbiri içinde temsil etme arzusunun ürünü olduğu açıklık kazanır. Somut gerçeklik ile kurgusal gerçeklik arasındaki bağlantının bu teatral belirişi, her iki düzleme aynı anda ve birbiriyle olan ilişkisi bağlamında eleştirel bir gözle yaklaşma olanağı sunar. Metnin kendi hiper-gerçekliğini kurduğu bu yapı, metnin hem gerçek hem de kurgusal karakterini bir arada sunarak gerçeklik algısını bilinçli olarak parçalamış olur.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

- AKTULUM, Kubilay (1999). *Metinlerarası İlişkiler*, Ankara: Öteki Yayınevi.
- BADIOU, Alain (2010). *Başka Bir Estetik*, çev. Aziz Ufuk Kılıç, İstanbul: Metis Yayınları.
- BAUDRILLARD, Jean (2010a). *Sanat Komplosu*, çev. Elçin Gen, Işık Ergüden, İstanbul: İletişim Yayınevi.
- BAUDRILLARD, Jean (2010b). *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- BENJAMIN, Walter (2002). *Pasajlar*, çev. Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- CARLSON, Marvin (2007). *Tiyatro Teorileri*, çev. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Ankara: De-Ki Yayınları.
- DANTO, Arthur (2012). *Sıradan Olanın Başkalaşımı*, çev. Esin Berктаş, Özge Ejder, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- FISCHER, Ernst (1995). *Sanatın Gerekliliği*, çev. Cevat Çapan, İstanbul: Payel Yayınları.
- GÜÇBİLMEZ, Beliz (2005). *Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı*, Ankara: Deniz Kitabevi Yayınları.
- HORNBY, Richard (1986). *Drama, Metadrama and Perception*, Associated University Presse.
- KARACABEY, Süreyya (2006). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*, Ankara: De Ki Yayınları.
- KUSPIT, Donald (2010). *Sanatın Sonu*, çev. Yasemin Tezgiden, Ankara: Metis Yayınları.
- PERNIOLA, Mario (2015). *Sanat ve Gölgesi*, çev. Kemal Atakay, İstanbul: İletişim Yayınları.
- ROSENAU, Pauline Marie (2004). *Post-modernizm ve Toplum Bilimleri*, çev. Tuncay Birkan, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- TİMUÇİN, Afşar (1993). *Estetik*, İstanbul: BDS Yayınları.
- TUNALI, İsmail (2010). *Estetik*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- VIRILIO, Paul, LOTRINGER, Sylvere (2005). *The Accident of Art*, New York: MIT Press.
- ZIZEK, Slavoj (2005). *Yamuk Bakmak*, çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.
- ZOLBERG, Vera (2013). *Bir Sanat Sosyolojisi Oluşturmak*, çev. Buket Okucu Özbay, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Makaleler:

- ADANIR, Oğuz (2014). "Sinemada Gerçeklik ve Düşsellik", DEÜ Felsefe Sempozyumları "Sanatın Halleri".
- HRISTIC, Jovan (1977). "The Problem of Realism in Modern Drama", New Literary History, 8, ss. 311-318.
- JESTROVIC, Silvia (2002). "Theatricality as Estrangement", SubStance, 31, ss. 42-56.

İnternet Kaynakları:

- Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/theatrical> [Erişim Tarihi: 06 Nisan 2018].
- Merriam-Webster. <https://merriam-webster.com/dictionary/theatrical> [Erişim Tarihi: 06 Nisan 2018].
- Pérez-Simón, Andrés (2011). The Concept of Metatheatre: A Functional Approach. *TRANS- [Online]*, 11, 1-11. <http://trans.revues.org/443> [Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2017].