



Anthony Neilson’ın *Realism ve Narrative* Adlı Oyunlarında Melezlik¹ Hybridity in Anthony Neilson’s *Realism and Narrative*

Gamze ŞENTÜRK*

Öz

Yazar, yönetmen, oyuncular, dekor ve kostüm sanatçıları, müzisyenler, dansçılar, ışıklandırma uzmanı; kısaca sahne önü ve sahne arkası teknik ekibin ortak çabalarının bir ürünü olan tiyatro, özü gereği melez bir sanattır. Tiyatro, doğuşundan bugüne türler ve sanatlar arası alışverişlerde bulunarak ve her çağın teknolojisinden faydalanarak medyalar arası ve melez bir sanat olma özelliğini korumaktadır. Ancak tiyatronun melezliği neredeyse yirminci yüzyıla kadar ciddi bir araştırma ve tartışma konusu yapılmamıştır. Son yıllarda ise Hans-Thies Lehmann, Patrice Pavis, Gerda Poschmann, Andy Lavender, Jean Pierre Sarrazac ve Erika Fischer-Lichte gibi isimlerin öncülüğünde tiyatronun melezliğinin ve üretimlerde öne çıkan melezlemelerin tiyatro ve performans çalışmalarında kuramsal olarak çalışılmaya ve tartışılmaya başlandığı görülmektedir. Bu çalışma tiyatronun melez doğasını geçmiş ve günümüz perspektifinden İngiliz tiyatrosunda önemli bir yere sahip olan oyun yazarı Anthony Neilson’ın *Realism/Gerçekçilik* (2006) ve *Narrative/Anlatı* (2013) adlı iki oyunu üzerinden örneklerle açıklanmayı amaçlamaktadır.

Anahtar sözcükler: Tiyatro, melezlik, Anthony Neilson, Realism, Narrative.

Abstract

Theatre, as a co-production produced by efforts of the playwright, the director, the actors, prop-makers and costume artists, musicians, the dancers, the lighting experts; in short, on-stage and backstage technical team, is inherently a hybrid art. It has maintained the quality of being an intermedial and hybrid art form by being in interaction with genres and arts and benefitting from the technology of every age since its birth. However, the hybridity of theatre has not been the subject of serious research and discussion until almost the twentieth century. In recent years, it is seen that the hybridity of theatre and hybridization coming to the fore in the productions have begun to be discussed and studied theoretically in theatre and performance studies under the leadership of names such as Hans-Thies Lehmann, Patrice Pavis, Gerda Poschmann, Andy Lavender, Jean Pierre Sarrazac, and Erika Fischer-Lichte. This paper explores the hybrid nature of theatre to be discussed regarding the perspectives of the past and the present through the examples from two plays entitled *Realism* (2006) and *Narrative* (2013), by the playwright Anthony Neilson, who has an important place in British theatre.

Keywords: Theatre, hybridity, Anthony Neilson, Realism, Narrative.

¹ Bu makale, 2020 yılında Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı’nda hazırladığım “Anthony Neilson’ın Seçilmiş Oyunlarında Melezlik” başlıklı Doktora tezinden üretilmiştir.

* Dr. Öğr. Üyesi, Munzur Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü, E-posta: gamzesenturk_26_01@hotmail.com. ORCID: 0000-0002-5097-7739.

Giriş

Gerçekten melez var olan hemen hemen her şeyin özüdür. Ne doğada ne de toplumda hiçbir şey saf değildir.

-Pedro de Andrade²

Kökeni yaradılışa kadar götürülebilecek olan melez kavramı, *English Oxford Living Dictionaries*'e göre ilk manada “farklı türden ya da çeşitten iki bitki ya da hayvanın dölü/yavrusu” anlamına gelir ve hibrid/hibrit şeklindeki kullanımıyla ilk olarak fen bilimleri alanında karşımıza çıkar. Kavram, kültür çalışmalarında değişik ırktan ana babadan doğmuş olan kimseleri tanımlamak için kullanılır. Günümüzde melez, “iki farklı ögenin birleşmesiyle oluşan bir şey” (EOLD) anlamında çeşitliliğe, çoğulluğa, karışıma, katışıma, birleşmeye ve arada kalmışlığa işaret edecek biçimde edebiyat, dilbilim, çeviri, cinsiyet ve medya gibi çok çeşitli çalışma alanında kendine yer bulmuştur. Son yıllarda ise kavram Hans-Thies Lehmann, Patrice Pavis, Gerda Poschmann, Andy Lavender, Jean Pierre Sarrazac and Erika Fischer-Lichte gibi isimlerin katkılarıyla tiyatro çalışmalarında anahtar bir kavram olarak kullanılır ve tartışılır hale gelmiştir. Çok yönlü bir kavram olan melezin saflığın karşısında durması, sınırlandırmaya ve kategorileştirmeye karşı çıkması, yapıbozuculuğu, çoğulluğu öne çıkarması, farklılıkları kucaklaması, merkezsizliği önermesi ve eşiklik durumu yaratması bağlamlarında oldukça işlevsel olduğu görülür.

Melez kavramı doğuşundan itibaren farklı sanat dallarının unsurlarını kullanan ve çeşitli türleri birbirleri ile harmanlayan tiyatro sanatının doğasını açıklayan bir kavramdır. Ancak neredeyse yirminci yüzyıla kadar tiyatrodaki performans unsurunun geri planda tutulup metnin ön plana çıkarılması söz konusu olduğundan tiyatronun melezliği ihmal edilmiştir. 1880'li yıllara gelindiğinde tiyatrodaki başlayan temsil krizi, tiyatronun doğuşundan bugüne melez bir sanat olduğu gerçeğiyle yüzleşilmesini sağlamıştır. Temsil krizini aşma noktasında tarihsel avangard hareketler ile Kıyıcı Tiyatro, Absürd Tiyatro, Epik Tiyatro ve Suratına Tiyatro gibi tiyatro hareketlerinin; Edward Gordon Craig, Adolphe Appia, Vsevolod Meyerhold, Erwin Piscator, Bertold Brecht, Antonin Artaud, Sarah Kane, Mark Ravenhill, Martin Crimp ve Anthony Neilson gibi yenilikçi yönetmenlerin veya oyun yazarlarının çabaları dikkate değerdir. Söz konusu uygulamalar veya uygulayıcılar hiyerarşinin en tepesine konulan metne ve mimesise dayalı üretime karşı o zamana kadar göz ardı edilen ve desteklenmeyen performans unsuruna dikkatleri çekerek ve tiyatrodaki performans ile metnin birlikteliğini öne çıkararak temsil krizine karşı alternatif çözümler üretmeye çalışmışlardır. Bu sayede hem tiyatronun melez doğasının ortaya çıkması hem de pek çok yenilikçi, eklektik ve melez oyunun üretilmesi sağlanabilmiştir. Bu çalışmada 1990'lı yıllarda ürettiği *Normal* (1991), *Penetrator/Sokucu* (1993) ve *The Censor/Sansür* (1997) gibi oyunlarından dolayı “Suratına Tiyatro'nun kötü çocuğu” (Sierz, 2010a) olarak anılan Anthony Neilson'ın *Realism* ve *Narrative* adlı oyunlarına odaklanılarak örneklerle tiyatronun melez doğasının açığa çıkarılması hedeflenmektedir.

Çağdaş Tiyatro ve Melezlik

Melezlik, tiyatronun doğasını tanımlayan anahtar bir kavram olarak karşımıza çıkar. Tiyatro, melez bir sanat olarak doğası gereği diğer sanatlarla etkileşim içindedir ve her türlü kitle iletişim aracını sahnesinde kullanır. Antik dönem insanının dini ritüellerinden türediğine inanılan tiyatro; edebiyatın yanı sıra müzik, dans, mimarlık, şiir, plastik sanatlar, pantomim ve hikâye anlatıcılığı başta olmak üzere pek çok unsuru uyumlu bir bütün olarak bünyesinde toplar. Tarihi eskiye dayanan bu sanat dalı sözlü ve yazılı anlatımın gücünden, müziğin ritminden ve dansın hareketlerinden yararlanır. İlk ortaya çıktığı dönemlerde edebiyatın bir dalı olarak değerlendirilen tiyatronun zaman içerisinde diğer sanatların bir birleşimi olduğu ve metnin ve performansın birlikteliğinden geliştiği düşüncesi ağırlık kazanmaya başlamıştır (Nutku, 2001, s. 25-26). Geliştiği çağın koşullarını etkilemekle birlikte aynı zamanda bu koşullardan etkilenen tiyatro, melez olma özelliğini ise asla kaybetmemiştir. Paul Woodruff'un vurguladığı gibi, “tiyatro şiir, düzyazı, müzik, dans, kostüm ve dekor boyamasının bir birleşimi ve şimdideyse video veya dijital efektlerin canlı bir performans

² Metinde yer alan kaynak metinlerden yapılan çeviriler aksi belirtilmedikçe tarafıma aittir.

içerisinde, genellikle olayların taklit edici bir mizanseninde birleştirilebileceği melez bir sanat biçimidir” (2003, s. 596). Antik dönemden bugüne tiyatrodaki türler, disiplinler, kültürler ve medyalar arası melezlemeler yapılmıştır. Oyunlarda trajik, komik, absürt, grotesk veya fantastik unsurlar birbirleri ile harmanlanmış; roman, biyografi, belgesel, şiir, dans ve müzik gibi disiplinlerle alışverişte bulunmuş; farklı kültürlerin unsurlarına yer verilmiş ve her dönemin geliştirdiği teknik unsurlar veya teknolojiler oyunlara adapte edilmiştir.

Metin ve performansın uyumlu bir birleşimini sunan tiyatronun melezliği, performans unsurunun geri planda tutulması nedeniyle yirminci yüzyıla kadar ihmal edilmiştir. On dokuzuncu yüzyılın son çeyreğinde tiyatrodaki baş gösteren temsil krizi bu ihmalin bir göstergesi olarak karşımızda durur. Temsil krizine karşılık öncü tarihsel avangardlar, Kısıyıcı Tiyatro, Absürd Tiyatro, Epik Tiyatro ve Suratına Tiyatro gibi öncü tiyatro hareketleri çözüm arayışına girmişlerdir. Bu arayışlar doğrultusunda Aristoteles’in *Poetika*’sını temel alan, taklit ve eylem temelli, metin odaklı tiyatro geleneği sorunsallaştırılmış ve deneysel uygulamalar devreye sokulmuştur. Dramatik gelenekte kırılmalar olarak nitelendirilebilecek bu yenilikçi hareketler veya yaklaşımlar, metin odaklı anlayışı alaşağı etmekle birlikte oyunun yaratım sürecine, oyuncu-seyirci etkileşimine ve dramaturjiye dair pek çok yeniliği de beraberinde getirmiş ve böylelikle tiyatronun melezliği görünür kılınmaya başlanmıştır. Nitekim Daniel Jerrigan’ın altını çizdiği üzere tiyatrodaki bu yenilikçi hareketleri ilk postmodern uygulamalar olarak ele almak gerekmektedir (2008, s. 12).

Çağdaş tiyatro avangard özellikleri, eklektik yapısı ve deneyselliği, kısacası melezliği ile dikkat çeker. Çağdaş tiyatrodaki bir melezlik stratejisi olarak sıklıkla türler arası melezlemelere başvurulur. Türlerin dinamik ve değişime açık yapılar olduklarını savunan modern anlayış temelinde çağdaş tiyatrodaki türler arası alışverişler çokça yapılarak, geleneksel ve modern türler bir arada kullanılarak, komik, trajik, absürt, grotesk, gerçeküstücü ve fantastik unsurlar birbirleri ile melezlenerek ve çok kültürlü metinler üretilerek tür sistemlerinin yapı bozuma uğratılması söz konusu olmuştur. Çağdaş tiyatrodaki geleneksel tür sınırlarının sorunsallaştırıldığı, türlere ait kısıtlamaların ortadan kaldırılmaya çalışıldığı, tabiri caizse çok sesli ve çok kültürlü metinlerin üretildikleri görülür. Alman tiyatro eleştirmeni Jean Pierre Sarrazac, tiyatrodaki türler arası melezlemeyi ‘rapsodileşme’ (*rhapsodization*) kavramı üzerinden değerlendirir. Yazar, tiyatrodaki biçim ve içerik açısından melezlemelerin çokça yapıldığının altını çizer. *L’Avenir du Drame* (1981) başlıklı çalışmasında yazarın rapsodileşme kavramını 1960 sonrası tiyatronun montajlı, parçalı, çok sesli, kısaca melez yapısını tanımlayan bir kavram olarak kullandığı görülmektedir (akt. Turner & Behrnt, 2008, s. 190).

Alman tiyatro eleştirmeni ve performans araştırmacısı Erika Fischer-Lichte, *The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies* (2014) başlıklı kitabında tiyatro ve melezlik ilişkisine değinir. Fischer-Lichte, melezlik kavramının günümüzde açıkça tanımlanmış bir kavram olmayıp daha çok bir metafor olarak kullanıldığını vurgular. Ona göre, bu kavram tiyatro ve performans bağlamında 1960’lı yıllardan günümüze çeşitli sanat ve medya unsurlarını birleştiren çalışmaları nitelendirmek için kullanılagelmiştir. Kuramcı, çağdaş tiyatronun anlatı türlerini ve konuşma biçimlerini melezleyip çok sesli bir yapı elde ettiğini belirtir (s. 158). Ancak kuramcının kültürlerarasılık ve melezlik kavramları yerine beraber dokumak, birbirine karıştırmak anlamlarına gelen tekstil endüstrisi ile alakalı *interweave* terimini kullanmayı tercih ettiği görülür (2009, s. 399). Fischer-Lichte çağdaş tiyatronun kendi potansiyellerini yeniden keşfetme amacı taşıdığı, metin-performans ikili karşıtlığını alaşağı ederek hem dilsel hem de bedensel göstergeleri önemseyip melez bir yapıyı kucakladığının altını çizer (2014, s. 158).

Alman tiyatro kuramcısı Hans Thies-Lehmann, 1999’da yazdığı *Postdramatic Theatre* başlıklı kitabında tarihsel avangardlardan bugüne tiyatrodaki ‘postdramatik’ bir anlayışın egemen olduğunu ifade eder. Kuramcı, postdramatik şeklinde önerdiği kavramın bir bütün olarak tiyatro geleneğini sorgulayan ve yapıbozuma uğratan bir kavram olduğunun altını çizer (2006, s. 2). Ona göre, tiyatro diğer sanatlarla ve teknolojiyle etkileşim içerisinde melez bir yapı sergiler (2006, s. 179). Lehmann, tiyatronun melez yapısının çağdaş dönemde uygulanan göstergelerin eşzamanlı olarak sunumu (*simultaneity*), göstergelerin yoğunluğuyla oynama (*play with the density of signs*), müzikalleştirme (*musicalization*), sahne grafiği/görsel dramaturji (*scenography/visual dramaturgy*), somut tiyatro (*concrete theatre*) ve olay/durum (*event/situation*) gibi özelliklerde kendini gösterdiğini vurgular. Kuramcı tüm bu özelliklerle çağdaş

tiyatronun “çeşitli sanatların buluşma yeri” (2006, s. 50) olduğunun, dolayısıyla melez olduğunun altını çizer.

Yirminci yüzyılda metin odaklı tiyatro estetiği ve geleneksel mimesis anlayışı yerini metin ve performans birlikteliğine almıştır. Çağdaş dönemde metin Lehmann'ın belirttiği gibi “tiyatronun efendisi olarak değil de tek bir öge, bir katman veya sahne yaratımının bir ‘materyali’” (2006, s. 17) ve “bedensel, müzikal, görsel, vb. bütün bir birleşimde eşit haklara sahip bir bileşen” (2006, s. 46) olarak varlık göstermektedir. Bir diğer ifadeyle çağdaş dönemde metnin yardımcı bir araç ya da unsur olarak sahnelemeye dahil edilmekte olduğu ve diğer tiyatral araçlarla eşit seviyede olduğu görülmektedir. Bu durum, metnin üstünlüğünü savunan hiyerarşik anlayışın ve metnin mutlak yaratıcısı olarak görülen yazarın otoritesinin yıkımı anlamına gelir. Performatif bir estetik yaratmak ve seyirci etkileşimi sağlamak uğruna yazarın mutlak rolü kısıtlanır ve oyun yaratımının ortak bir üretim olduğu görüşü hâkim olur. Tiyatro performansı artık Lehmann'ın ifadesiyle “sahne oyuncular ile seyirci arasında konuşulan bir diyalog olmasa bile, sahnede ve oditoryumda ortak bir metne dönüş[ür]” (2006, s. 16-17). Çağdaş tiyatro temsilden ziyade hareket anını, şimdi ve buradalığı; iletişimle deneyimlenenden ziyade paylaşılan deneyimi; üründen ziyade süreci; anlamdan ziyade ortaya koymayı ve bilgidan ziyade enerjik bir dürtüyü ve ‘performans metni’ni (*performance text*) öne çıkarır (Lehmann, 2006, s. 85). Alman tiyatro kuramcısı Gerda Poschmann, çağdaş tiyatro metnini “artık dramatik olmayan bir metin” (akt. Peters, 2013, s. 36) olarak tanımlayarak metne ve performansa yönelik değişen bakış açısını yansıtır. Kuramcıya göre çağdaş metinlerde dramatik unsurlar ile dramatik olmayan unsurlar melezlenmektedir ve bu melezlemeden dolayı metinlerin ne tamamen dramatik ne de tamamen postdramatik olarak sınıflandırabilmesi mümkündür. Ona göre bu metinler birer biçimsel melez (*formal hybrid*) olarak değerlendirilebilirler (akt. Peters, 2013, s. 38-39).

Melezlik, tiyatrodaki kültürel bağlamda karşımıza çıkar. Batı tiyatrosu çağdaş dönemde yüzünü daha da çok başka kültürlerin yerel unsurlarına çevirir ve ortaya çok kültürlü bir yapı çıkarır. Örneğin, İngiliz yönetmen Edward Gordon Craig Japon masklarından; Vsevolod Meyerhold, Aleksandr Tairov, Bertold Brecht ve Antonin Artaud gibi isimler ise Japon, Çin veya Bali tiyatrosunun içinde yer aldığı Uzak Doğu tiyatrosundan etkilenmişlerdir (Fischer-Lichte, 1997, s. 136)³. Teknolojik gelişmeler ve ulaşım imkânları tiyatroya gönül verenlerin yabancı kültürlerle tanışıp kaynaşmasını sağlarken tiyatro adına da kültürel bir mozaiğin ve melez bir yapının ortaya çıkmasına zemin hazırlanmıştır. Özellikle çağdaş tiyatrodaki müzik, dans ve hikâye anlatıcılığı gibi yerel kültür unsurlarının önemi artmış ve sahnede seyirci için işitsel-görsel yanı ile dikkat çeken çok sayıda oyun üretilmiştir. Bu durum bir manada Rus yönetmen Vsevolod Meyerhold'un ifade ettiği gibi tiyatronun tekrar tiyatralaşması anlamını da taşımaktadır (akt. Innes & Shevtsova, 2013, s. 77). Bir nevi çağdaş dönemde Alman besteci ve kuramcı Richard Wagner'ın önerdiği diğer sanatların bir birleşimi anlamına gelen ‘bütüncül sanat’ (*Gesamtkunstwerk* anlayışı sergilenmektedir (Candan, 2013, s. 212). Müzik, anlatı ve performansı kendi tiyatral diline çevirip melez bir formda sahnese taşıyan çağdaş tiyatro çoğulcu ve sentezci bir yapı önerir ve seyircisinden düşünce ve düş gücüyle performansa katılmasını bekler.

Çağdaş dönemde tiyatrodaki canlılık veya şimdi-buradalık özelliği ön plana çıkarılır. Bu bağlamda çağdaş tiyatronun oluşum ve performans sanatlarına yaklaştığı, dolayısıyla da tiyatro ile performans arasındaki sınırların bulanıklaştığı söylenebilir. Disiplinlerarası, merkezsiz ve çok kültürlü bir yapı sergileyen çağdaş tiyatro böylelikle “durumların ve sahne olarak dinamik oluşumların tiyatrosu” (Lehmann, 2006, s. 68) olarak ortaya çıkar. Hem performansın sergilendiği hem de alımlayanların yer aldığı gerçek bir buluşma alanında seyirci oyunun bir parçası haline getirilir ve bu alanda temsil veya kurgunun taklit edilmesi yerine o anda var olma ve beraber deneyimleme önemli kılınır. Bu bağlamda çağdaş tiyatronun

³ Ayrıca bkz. Taxidou, O. (1998). *The Mask: A Periodical Performance by Edward Gordon Craig*. Amsterdam: Harwood Academic Publishers. Tian, M. (2016). “Authenticity and Usability, or “Welding the Unweldable”: Meyerhold's Refraction of Japanese Theatre”. *Asian Theatre Journal*. 33(2). 310-346. Fischer-Lichte, E. (1996). “The Intercultural Trend as a Productive Factor in the History of Theatre”. *The Intercultural Performance Reader*. Patrice Pavis (Ed.). London & New York: Routledge. 27-41. Prophet, Becky B. (1986). *Aspects of Traditional Chinese Theatre in the Plays of Bertolt Brecht*. University of Michigan. PhD. Artaud, A. (1958). “On the Balinese Theatre”. *The Theatre and Its Double*. New York: Grove Press. 53-68

sonuçtan ziyade harekete odaklandığı; bitmiş bir eserden ziyade üretim sürecini önemseydiği; oyuncu, seyirci ve oyun ilişkisini öne çıkardığı ve dolayısıyla hiyerarşiyi ve sınırları yıkararak etkileşimi, merkezsizliği ve melezliği kucakladığı savunulmaktadır (Lehmann, 2006, s. 104-105).

Çağdaş tiyatrodaki tiyatral bir etkinin oluşturulması ve seyircinin bilincinin etkilenmesi maksadıyla gerçek ve kurmaca unsurları melezlenir. Bir diğer ifadeyle çağdaş tiyatrodaki rüya benzeri bir yapının hakimiyeti göze çarpar. Lehmann'a göre rüya benzeri anlatı yapısı "Gerçeküstücülüğün bir mirası olarak hiyerarşik olmayan bir tiyatro estetiğine dair eşsiz bir model oluşturmaktadır" (Lehmann, 2013, s. 84). 'Özgönderimsellik' (*self-reflexivity*) olarak ifade edebileceğimiz gerçek ve kurmaca melezlemesi, seyircinin gerçek ve hayalin iç içe geçtiği bir eşiklik uzamında var olmasını sağlama amacı taşır. Çağdaş oyunlarda rüyalandaki gibi ardarda gelen bağlantısız olaylar ve durumlar ile karşı karşıya bırakılan seyirci hayalin ve gerçeğin birbirine karıştığı bulanık sularda yüzmeye zorlanırken ondan kendi anlamını kendi başına üretmesi beklenmektedir. Kaotik bir durum içerisinde tek başına kalan seyirci Lehmann'ın altını çizdiği üzere sinestezik bir algılama gücünden yararlanmaya zorlanır. Kısaca seyirciden düş gücünü çalıştırarak olaylar ve durumlar arasında bağlantılar kurması ve dürtüleri yoluyla anlık bir tepki üretmesi istenir (2006, s. 98).

Çağdaş tiyatro, ileri teknolojinin unsurlarını kullanarak medyalar arası, yani melez bir yapı sergiler. Bilindiği gibi çağımız hız, küreselleşme, bilgi ve tüketim çağıdır. Teknolojik gelişmelerle insanlar artık bilgiye daha kolay erişilebilmektedir. Bilimsel ve teknolojik gelişmeler insanların yaşam tarzlarını, düşünme ve algılama biçimlerini tamamıyla değişime uğratmıştır. "Yeni teknolojilerin ortaya çıkmasına yaratıcı bir yanıt" (Jürs-Munby, 2006, s. 1) olarak tiyatrodaki metin temelli kültürün yerini görüntü ve sesin baskın olduğu medya kültürü almıştır. Çağdaş tiyatrodaki modern dünyaya ait imgeler, sesler, popüler kültüre ait göndermeler, sinematografik öğeler, Youtube, Skype, Facebook, video, film, ses efektleri, hologram, mikrofon ve bilgisayar programları gibi yüksek teknoloji unsurları bağımsız birer gösterge olarak öne çıkmaktadır. Bugünün teknolojisi sahnede projeksiyon ve film kliplerinin yanında video, hologram, üç boyutlu gösterim ve internet gibi ileri teknoloji unsurlarının kullanılmasını olanaklı kılmaktadır. Lehmann tarafından 'medya toplumunun durak noktası' (2006, s. 33) olarak nitelendirilen günümüz tiyatrosu içerik, biçim ve uygulama bağlamında teknolojiyle bütünleşmiştir. Teknoloji tiyatroya zaman ve uzam boyutunda kimi yenilikler getirirken sahne dilini de değiştirmiştir. Sanal olan ve sanal olmayanın bir arada sunulmasıyla temsil zamanı ve seyircinin zamanı birleştirilmiş; oyunun zamanı, bedeninin zamanı ve teknolojinin zamanı üst üste getirilerek heterojen bir zaman algısı yaratılmış ve çeşitli mekânlar harmanlanarak heterojen uzamlar oluşturulmuştur. Son kertede ise seyirciye birer katılımcı rolü yüklenerek ondan iki ortamın etkileşimi sonucu ortaya çıkan performansın ayırıcısına varması beklenmektedir.

Melezlik son yıllarda tiyatro çalışmalarında sıkça karşımıza çıkan bir kavram olmakla birlikte *Towards a Hybrid Theatre/Melez Tiyatroya Doğru* başlıklı çalışmada Cristina Rădulescu'nun belirttiği üzere, kültür bağlamında olduğu gibi tiyatro bağlamında da "tarih ötesi bir özellik" (2018, s. 259) sergilemektedir. Tiyatronun doğuşundan itibaren melez bir sanat olduğu ortadadır; ancak özellikle 1960'lı yıllarda gelişen tiyatral eğilimler tiyatronun bu özelliğini görünür kılmaya yönelik olmuşlardır. Çağdaş dönemde tiyatronun her türlü özcü yapıyı ve ikili karşıtlıkları önemseyen anlayışı terk ederek, merkezsizliği öne çıkarıp sınır düşüncesini alacağı ederek, farklılıkları ve çoğullukları kucaklayarak ve çok kültürlü bir yapıyı destekleyerek yeni bir dinamizm kazandığı görülür. Bu noktada da bu değişim veya dinamizmin tiyatrodaki melezlik kavramını tartışmaya açtığı söylenebilir. Geçmişten günümüze melezlik kavramının en genel anlamıyla tiyatronun; etkilendiği farklı sanat pratikleri, medyalar ve kültürler ile etkileşimini ortaya koyan işlevsel, kullanışlı ve stratejik bir kavram olması söz konusudur. Çalışmanın inceleme bölümünde de çağdaş tiyatronun melezliği Anthony Neilson'ın 2000'li yıllarda ürettiği *Realism* ve *Narrative* oyunları üzerinden örneklerle açıklanmaya çalışılacaktır.

Anthony Neilson'ın Tiyatrosu'nda Melezlik

1967 yılının Mart ayında Edinburgh'da dünyaya gelen, anne ve babasının birer oyuncu olmasından dolayı erken yaşta tiyatro ile tanışan Anthony Neilson; kendisini "bir prova odası bebeği" (akt. Bull, 2011: s. 343) olarak tanıtır. Yazar tiyatrosunda oyun, oyuncu ve seyirci arasındaki sınırları bulanıklaştırıp bu üç

unsur arasında doğrudan bir etkileşim alanı yaratarak ve seyircinin deneyimini ön planda tutarak 'deneyimsel' (*experiential*) bir tiyatro sunar (akt. Bull, 2011, s. 343). Neilson'ın deneyimsel tiyatrosu metin-performans birlikteliği; türler, sanatlar ve medyalar arası alışverişler bağlamında pek çok açıdan melez olmasıyla dikkat çeker. Trish Reid'e göre melezlik Neilson'ın çalışmalarında kasıtlı bir stratejidir; çünkü "yazar, türler ve performans unsurları arasında geleneksel sınırlara dikkat çekmenin ve ardından onların sınırlarını seyircileri şaşırtan, onlara meydan okuyan ve bazen de dehşete düşüren yollarla bozmanın yollarını arar" (email, 2019) ve sonuç itibarıyla biçim ve içeriğin birbiriyle uyumlu bir biçimde kaynaştığı melez bir yapı sunar.

Tiyatrosunu bir gösteri sanatına dönüştürmek isteyen Neilson, dilsel anlatının ön plana çıktığı sahneleme metninden ziyade seyirci ve oyuncunun yazarla birlikte ortak ürettikleri performans metnini öne çıkarır. Bu şekilde yazar dramatik metnin otoritesini yıkıp mimetik tiyatronun ötesine geçer. Oyunlarında trajik, komik, fantastik, absürt ve grotesk unsurları birbirleri ile harmanlayarak türler arası sınırları bulanıklaştırır ve türlerin oluşumundaki toplumsal, tarihsel ve kültürel altyapıyı sorunsallaştırılarak Avrupa merkezli sabit tür tanımına meydan okunur (Brown, 2013, s. 124). Oyunlarında yaptığı hayal ve gerçek melezlemesinde ana karakterlerine kendilerine dışarıdan bakabilme fırsatı verir. İnsan ruhunun gizil gücünü keşfetmek isteğiyle insan psikolojisini ve absürdizmi birleştirirken bu yolda ona yirmi birinci yüzyılda popüler olacağını düşündüğü psiko-absürdizm yaklaşımı rehberlik eder. Yazar, psiko-absürdizm oyun karakterlerinin öznelliklerini ortaya koyma ve performans unsurlarının sınırsız gücünden yararlanma fırsatı sunan "estetik bir araç" (Reid, 2017, s. 9) olarak önerir. Kaynağını insanın günlük yaşamından ve psikolojik derinliğinden alan, ona "bilinçaltının oldukça özgür konuştuğu bir hikâye anlatma yolu"nu (akt. Brown, 2017a) sunan psiko-absürd gelenek; yazara hayal gücünün sınırlarını zorlama, iletişim araçlarının gücünden daha çok yararlanabilme, sahneler arasında akışkanlık sağlayabilme ve ciddi konuları daha eğlenceli ve daha anlaşılır bir şekilde aktarabilme, kısaca melezlemeler yapabilme fırsatı sunar (Neilson, 2008, s. ix) 2017 yılında Solange Ayache tarafından "In-Yer-Head' Theatre: Staging the Mind in Contemporary British Drama Towards a Quantum Psychopoetics of the Stage" başlığıyla yapılmış olan tez çalışmasında, Neilson'ın psiko-absürdizm, Sierz'in Suratına Tiyatro kavramına gönderme yapılarak 'Kafana/Kafana Kafana/Kafanıza Tiyatro'⁴ (*In-Yer-Head*) veya "akıl uzamı tiyatrosu" (*theatre of mental space*) şeklinde nitelendirilir. Ayache'ye göre Neilson oyunlarında Sarah Kane, Martin Crimp, Caryl Churchill, Helen Cooper, Debbie Tucker Green, Michael Frayn, Simon Stephens, Nick Payne ve Mark Haddon gibiyazarların yaptıkları gibi bireyin ruhsal karmaşasını sahne uzamı ve zamanını bulanıklaştırarak, bir başka ifadeyle "spekülatif, kırınımlı ve çoğul varoluş biçimi"ni (Ayache, 2017) zihinsel mekânlar yaratarak melez bir yapıda ortaya koyar.

Neilson müzik, dans, hikâye anlatıcılığı ve pandomim gibi popüler kültür unsurlarını oyunlarının önemli bir parçası yaparak tiyatrosunda kültürel bir melezliği de öne çıkarır. Yazar tiyatrosunda duygusal yoğunluğu arttırmak ve sahneyi bir gösteri alanına dönüştürmek için popüler kültür unsurlarına sıklıkla yer verir ve bu şekilde seyircisine eklektik, popülist ve melez bir yapı sunar (Reid, 2014, s. xvi). Trish Reid, Mark Brown, Ian Brown ve Adrienne Scullion gibi önemli İskoç eleştirmenler/yazarlar, Neilson'ın 2000'li yıllarda ürettiği oyunlarında popüler kültür unsurlarını yoğunlukla kullanmış olmasını İskoç kimliğine bağlayarak açıklarlar. Mark Brown'a göre, "yirminci yüzyılın sonlarında oyun yazarları arasında çok az kişi İngiliz ve İskoç kültürel kimliklerinin örtüşmesine ve belirsizliklerine Neilson kadar iyi bir örnek olabilir" (2017b, s. 190). Sanat ve popülizm arasındaki çatışmayı reddeden yazar, dilsel-sözsözsel unsurlar ile performatif unsurları melezler ve bu melezlemeden görsel ve işitsel yönü zengin çok sayıda oyun çıkarır.

Teknoloji çağı, tiyatrodaki kültürel bir dönüşüm de yaşatmıştır. Yeni dijital medya hikâye anlatma yollarımızı karmaşıklaştırıp değiştirirken, bu etki Neilson'ın tiyatrosuna da yansımıştır. Neilson sahnede neyin mümkün olduğunu keşfetmek maksadıyla tiyatrosundan teknoloji unsurlarından yararlanma yoluna gitmiştir. İnsan yaşamını hızlandıran ve düşünme biçimini değiştiren video, Youtube, Skype ve ses kayıtları gibi ileri teknolojiler, yazarın tiyatrosunda birer sahne unsuru olarak yer almıştır. Yazar tiyatrosunda canlı

⁴ "In-Yer-Head Theatre" kavramı tarafımda "Kafana/Kafana Kafana/Kafanıza Tiyatro" şeklinde çevrilmiş olmakla birlikte alternatifleri mümkündür.

ve kayıtlı olanı eş zamanlı olarak kullanarak çağımızda hikâye anlatma üzerine deneysel çalışmalar ortaya koymayı denemiştir.

Anthony Neilson'ın *Realism* ve *Narrative* Adlı Oyunlarında Melezlik

Hiçbir Şey Üzerine Bir Oyun: *Realism*

Neilson'ın Uluslararası Edinburgh Festivali'nin programında yer alan oyunu *Realism*, 2006 yılında Royal Lyceum Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir. Yazarın iş birlikçi çalışma disiplininin ürünü olan ve psiko-absürd bir oyun olarak tanımlandığı oyun, bir tatil gününü hiçbir şey yapmadan evde geçirmeye karar veren Stuart McQuarrie adlı bir adamın iç dünyasına odaklanır. Sahnede bu adamın kafasının içinden geçirdikleri ve hissettikleri yedi oyuncu vasıtasıyla sahneye taşınır. Oyun, “fantezi, anı, gerçeklik ve müzikal interlüdün kasıtlı şaşırtıcı bir karışımı”dır (Reid, 2011, s. 198). Neilson bu oyunda gerçek ve gerçeküstü unsurları harmanlar; yani oyunda bellek, fantezi, kâbus ve gerçeklik düzlemleri arasındaki sınırları bulanıklaştırarak melez bir yapı ortaya koyar. İki perdeden oluşan ve ara verilmeden sahnelenen *Realism*'de oyun boyunca gerçekler ve hayaller ortasında kalan ve neyin gerçek neyin hayal olduğunu anlayamayan seyirciye tıpkı ana karakterin yaşadığı gibi bir eşiklik durumu yaşatılır.

Stuart, sıradan bir Cumartesi gününü iç çamaşırlarıyla evinde dinlenerek geçirmeye karar verir. Yanında ona eşlik eden Galloway isimli bir kedisi vardır. Ancak bir anda Stuart'ın evi aklında yarattığı hayali karakterlerle dolup taşar. Dış gerçeklik çerçevesinden bakıldığında Stuart tüm gününü televizyon izlemek, tuvalete gitmek, yemek yemek, kedisini beslemek, mastürbasyon yapmak, çay yapmak, şarkı söylemek, tost yaparken elektrige çarpılmak, vücudundaki doğum lekesini ve sonra tüm vücudunu aynada kontrol etmek, tavşan taklidi yapmak, haberleri izlemek, bir kâse mısır gevreği almak, ayrıldığı sevgilisi Angie'ye söyleyeceklerini önceden prova etmek, posta kutusunu açmak, dans etmek, şarkı söylemek, kıyafetlerini yıkamak, telefon satıcısının telefonuna cevap vermek ve yatmak gibi birtakım fiziksel, cinsel ve bilişsel ihtiyaçlarını kapsayan basit eylemlerle geçirmiş görünmektedir. Ancak sahnede beliren hayali karakterler oyunun iç gerçeklik boyutunu oluşturur ve Stuart'ın renkli ve karmaşık iç dünyasını ele verir. Stuart sevgilisinden ayrılmış olmasından dolayı depresif bir ruh hali içerisindedir. Bir taraftan gündelik hayatın ritmine ayak uydurmayı denemekte bir taraftan da geçmiş ve şimdisine dair onu meşgul eden düşünceler ve duygular ile yaşamın anlamını sorgular görünmektedir. Eleştirmen Mark Fisher Stuart'ın bu ikilemlerini oyunun görünürde günü yemek yiyip, uyuyup, günlük ihtiyaçlarını karşılayarak geçiren bir karakter ile ilgili olup derine inildiğinde ortaya Freudcuları haftalarca meşgul edebilecek gerçeküstü bir fantezi çıkardığını söyleyerek belirtir (2006). Bir manada oyun, hayatın sıradanlığı, acımasızlığı ile hayalleri arasında sıkışıp kalan Stuart'ın iç çatışmalarını dış gerçeklik boyutuyla harmanlayarak sunmakta ve seyircisini de sahne gerçekliğinin sınırlarının zorlandığı eşikte bir alanda Stuart'ın hayatını deneyimlemeye davet etmektedir.

Stuart'ın bir günü uyku ile uyanıklık arasında geçer. Dış gerçeklik boyutunda Stuart'ın hayatına eylemsizlik ve pasiflik hakimdir. İç gerçeklik boyutunda ise sahneyi istila eden hayali karakterler aracılığıyla Stuart'ın iç çelişkileri ortaya dökülür. Stuart'ın iç dünyasında yaşadığı kargaşa gözler önüne serilirken ise seyirci eğlenceli ve düşündürücü olaylarla baş başa kalır. Sahnede beliren hayali karakter Stuart'ın ev arkadaşı Paul, çocukluk arkadaşı Mullet, eski sevgilileri Angie ve Laura, ölmüş anne ve babası, Bağımsız bir Politikacı, Görgü Tanığı, Sunucu, Sağcı Politikacı, Uzman, Simon ve Solcu Politikacı'dır. Bu hayali karakterler sayesinde Stuart'ın sıradan bir günü, renksiz ve sıradan dış gerçekliği birden renklenir. Stuart'ın evinde beliren bu hayali karakterler onun yaşadığı iç karmaşayı, dış dünyasında ne kadar yalnız olduğunu ne geçmişinden kaçabildiğini ne de sosyal ve politik olaylara duyarsız kalabildiğini bize gösterir. *Realism*, gerçek ve hayal melezlemesiyle somut gerçekliğin sınırlarını yıkar ve görünen gerçeğin ötesinde de gerçekliklerin olabileceğini, gerçekliğin sınırsız, mekânsız ve kuralsız olduğunu bize hatırlatır. Çünkü Stuart'ın bilinçaltında baskılanmış her bir duygu, düşünce veya sır, yarattığı hayali karakterler vasıtasıyla sahnede göz önündedir. Mirriam Gillinson'a göre, Neilson bu temsille gerçekler ve hayaller arasında keskin sınırlardan bahsedilemeyeceğini ve aslında bu iki düzeyin birbirlerine ne kadar yakın olabileceğini göstermektedir (2011).

Rüya benzeri bir atmosferin hâkim olduğu *Realism*, dış dünyasında pasif olan Stuart'ın eylem kapasitesine sahip, pişmanlıklar, özlemler, anılar ve fanteziler ile dolu zihnini bilinç akışı tekniğine başvurarak ortaya döker. Stuart, aralıksız devam eden iki perde boyunca hayatıyla ilgili önemli dönüm noktalarını tekrar tekrar yaşar ve hatta bu süre zarfında hayalinde önemli işler de başarır. Aleks Sierz oyunu “iç uzamın gerçeküstü bir keşfi” (2011) olarak nitelendirir. Oyun için seçilen başlığa dikkatle bakıldığında John Peter'in altını çizdiği gibi başlığın somut gerçekçilikten daha fazlasını ifade ettiği ve gerçekçiliği yaşanıldığından ziyade hissedildiği şekliyle yansıttığı söylenebilir. Peter'a göre, “Salvador Dali (...) bir oyun yazmış olsaydı, muhtemelen *Realism*'e benzeyen esrarengiz, absürt, neden-sonuç ilişkisinin zayıf olduğu bir oyun yazardı” (2006). Peter bu benzetmesinde oyunun rüya benzeri yapısının altını çizerken melez yapısını da vurgulamaktadır. Tüm gününü günlük ihtiyaçlarını karşılamaktan başka ciddi bir şey yapmadan geçiren Stuart, sahnede sevdiği kişilerin hayaliyle karşılaşmış, geçmişinden gelen renkli anılarla buluşup derin korkuları, arzuları ve ölümü ile yüzleşmiştir. Sonunda ise tüm hayali karşılaşmaların gündelik çatışmalara doğru kaydığı görülmüştür.

Realism'de Neilson köşeli parantez içinde oyunun dış gerçeklik boyutunu ele veren ve oyunun gerçek-gerçeküstü melezlemesi olduğunu açığa vuran açıklamalara yer vermiştir. Bu parantez içi açıklamalar, bu açıklamaları görmeyen ve sahnede sadece oyunun temsilini izleyen seyirci açısından bir anlam ifade etmezken oyunun analizi noktasında temsildeki belirsizlikler ve seyircinin yaşadığı kafa karışıklığı için açıklayıcı önemli notlar olarak değerlendirilebilir. Parantez içi açıklamalar oyunun dış gerçeklik boyutunda sıradanlığını ve durağanlığını vurgularken aynı zamanda iç gerçeklik boyutunda renkliliğini ve karmaşıklığını da gözler önüne serer. Anna Harpin parantez içi açıklamaların gerçeklik noktasında yanıltıcı, şaşırtıcı bir etki yarattığını ve seyirciyi ben, öteki ve dünya arasında bir sorgulama yapmaya yönelttiğinin altını çizer (2017, s. 180). Bir diğer ifadeyle dış dünya ve iç dünya arasında iç içe geçen sahneler seyircinin kafasında bir karışıklığa sebep olurken onu eşikte bir uzamda Stuart'ın yaşadıklarını deneyimlemeye, kendisi ve dünya adına düşünmeye sevk etmektedir.

Oyunun bilinç-bilinçaltı arasında eşikte bir bölgede geçtiğini gösteren bir diğer ipucu ilk prodüksiyonda Stuart'ın evinin kumlarla kaplanmasında görülür. Reid tarafından “bir derin kaygı, suçluluk, güvensizlik ve yalnızlık yeri” (2017, s. 294) olarak nitelendirilen ev; çamaşır makinesi, tuvalet, buzdolabı ve mikrodalga fırın gibi modern ev eşyalarını barındıran sıradan bir evdir; ancak eşyalar kumlar arasında bırakılmıştır. Temsilde evin kumlarla kaplanmış olması, Stuart'ın zihninde zamanın bir kum saati gibi aktığını ve düşüncelerinin kontrolsüzce ilerlediğini açığa vurur. Reid evdeki bu karışıklığın Stuart'ın zihnindeki karışıklığı ve bozulmayı ortaya koyduğunun altını çizerken (2017, s. 291), Sarah Grochala ise bu manzaranın Stuart'ın zihninin renklerle dolu olup düşüncelerin serbestçe aktığını vurguladığının altını çizer (2011, s. 302-305). Eşyaların kuma yarı gömülü hali, aslında bilinç ve bilinçaltı dünyasının sembolik bir temsili olmakla beraber Stuart'ın bilinçaltı gizli dünyasının kapılarının seyirciye açılmış olduğu anlamını da taşır.

Stuart'ın evinde ortaya çıkan hayali karakterler onun bilinçaltının birer sembolik ifadesidir ve Stuart'ın yaşadığı bilinç-bilinçaltı bir diğer deyişle id-süperego çatışmasını da ortaya koyarlar. Stuart'ın egosu id ve süperego arasında orta bir yol bulamarak sahnede ilkel dürtüleri doğrultusunda hareket etmektedir. Stuart'ın ifade edemediği, bastırıldığı duyguları, arzu ve istekleri, fantezileri yani bilinçaltına ait her türlü duygu düşüncesi sahnede yarattığı hayali karakterlerle açığa çıkar. Örneğin, Stuart'ın id-süperego çatışmasında çocukluk arkadaşı Mullet, çatışmanın id tarafını temsil eder. Giyimiyle yetmişlerde yaşayan bir çocuk görüntüsü veren Mullet hiperaktif, şımarık ve itici bir karakterdir ve ayrıca rahatsız edicidir. Stuart'a hakaret ederek onu sürekli aşağılar (Neilson, 2008, s. 175-179), Mullet, Stuart'ın çocukluğunda hissetmiş olduğu ezilmişlik duygusunu sahnede somutlaştırır. Stuart'ı ilkel dürtüleri doğrultusunda bir çocuk gibi hareket etmeye zorlayan Mullet, Matthew Pidgeon'e göre “Stuart'ın derinden ve hırçın bir biçimde hayal kırıklığına uğramış bir çocuk versiyonu, bir tür ergen öteki-beni”dir (akt. Reid, 2017, s. 93). Mullet sahnede bir yetişkin tarafından canlandırılır ve bu noktada çocuk-yetişkin arasındaki sınırları altüst edilmiş olur. Stuart'ın bir tavşan gibi aşağı yukarı zıplayıp havuç yemesini sağlayarak onu bir yetişkinin uyması beklenen kurallardan uzaklaştırır ve seyircinin gözünde de onu gülünç duruma düşürür (Neilson, 2008, s. 303-305). Stuart'ın ölmüş annesinin hayali olan Anne karakteri de id-süperego çatışmasının süperego tarafını temsil eder. Stuart, hayali annesinin yanında bir çocuk gibi davranır ve yaptığı hatalardan

dolayı pek çok kez mahcup duruma düşer. Bir süperego misyonu yüklenen Anne, Stuart'ın porno dergileri okuduğu, mastürbasyon yaptığı ve eski sevgililerini hayali lezbiyen sahnelerde bir araya getirdiği, yani idin isteklerine boyun eğdiği zamanlarda belirerek onu bir taraftan utandırır, bir taraftan suçlu hissettirir, bir taraftan da toplumsal kurallara uymaya davet eder.

Realism'de hayatın sıradan ve önemsiz bir günü bilinçaltı senaryolarıyla karmaşılaştırılır. Neilson, Stuart'ın sıradan bir gününü varoluş gibi ciddi bir meselenin tartışıldığı bir tür mizah malzemesine dönüştürür. Seyirci Stuart'ın ruhunun en derin bölgelerine karanlık aynı zaman da komik ve gerçeküstü bir yolculuğa çıkar. Sierz'e göre oyun, "Neilson'ın hem komedi anlayışının hem en ince ayrıntısına kadar absürt duyarlılığının harika bir örneğidir (...) Tüm zamanlarda sıradan görünüm ve bireyin iç yaşamı arasındaki gerilimin altı çizilir. Ancak *Realism*, sürekli gerilim ve komik bir karışıklık içinde tuhaf fanteziler ve dünyevi/sıradan düşünceler ile ilerleyen ayrıca eğlenceli bir oyundur" (2010b, s. xi-vii). Sahnede beliren hayali her bir karakter, Stuart'ın karanlık bilinçaltının ve gizli düşüncelerinin birer ifadesidir. Stuart'ın melankolik ve duygusal bir adam olduğuna işaret eden bu hayali karakterler, onu komik durumlar içerisinde sürükleyip seyirci gözünde gülünç kılarlar.

Charles Spencer oyunu "günlük yaşamın ezici dünyeviliğini anlatan bir eser" (2006) nitelendirirken oyunun ciddiyetini vurgular. Stuart'ın çevresinde çok sayıda insan varmış ve eğleniyormuş gibi gözükse de bu adam gerçekte yapayalnızdır ve gündelik yaşamın anlamsızlığı ve acımasızlığı ile kuşatılmıştır. Stuart'ın ayrıldığı kız arkadaşının hayalinin ona sorduğu "Bugün ne yaptın?" sorusuna verdiği "Bugün mü? (...) Hiçbir şey" (Neilson, 2008, s. 355) yanıtında olduğu gibi Stuart, koca bir hiçlikle sarmalanmıştır. Eleştirmen Dominic Maxwell *Godot'yu Beklerken*'i hiçbir şeyin iki kere olduğu bir oyun olarak değerlendirirken *Realism*'i de hiçbir şeyin olmadığı bir oyun olarak değerlendirir (2011). Ancak Stuart'ın hiçlik ile boğuştuğu tek günü trajik, komik ve absürt melezlemesi yoluyla sunulurken seyircisine sıradan olanın büyüsunü de keşfettirir. Çünkü oyun "ciddi meseleler için 'adrese teslim sistemi'" (2017, s. ix) olarak komediye başvurur. Örneğin, Stuart'ın bilinçaltı çağrışımlarıyla oluşturduğu senaryolarda, Anne çoğu zaman uyarıcı bir mekanizma olmakla birlikte bir mizah unsurudur da. İkinci perdenin başında Anne, Stuart'ın kirli çamaşırları yıkanması için makineye attığında çamaşır makinesinin içinden kafasını uzatıp onu çamaşırların ceplerini kontrol etmesi konusunda uyarırken oyuna gülünçlükler katmaktadır (2008, s. 322-323).

"Seyircide şimdiki anın farkındalığını artıran" (akt. Reid, 2017, s. 125) bir melezlik stratejisi olarak gerçek dünyaya ait referanslar *Realism*'de bolca bulunur. Oyunda sigara yasağı, İsrail-Lübnan çatışması, 1970'li yılların İngiltere'sinde popüler olan 'Black and White Minstrel Show' gibi gerçek dünyaya ait referanslar kullanır. Gerçek ve kurmacanın bir melezlemesini sunan söz konusu bu referanslar, metnin sınırlarının aşılması, oyunun kendi içine kapanmışlığının önlenmesi ve metindışılığın öne çıkarılması anlamına gelir. Bu noktada da seyirci oyunun dışında düşünmeye davet edilmiş olur. Neilson *Notlar* bölümünde oyunun tekrar sahnelenmesi durumunda gerçek dünyaya ait referansların güncellenebileceğinin ve uygun görülen yerlerde kimi değişikliklerin yapılabileceğini ifade eder ki bu durum oyunun metindışılığını vurgulamak yanında yazarın alenen politik bir tutum sergilemediğini de gözler önüne serer (Neilson, 2017, s. 306). Oyunun gerçek dünyaya ait kullandığı referanslardan biri, Stuart'ın radyoda İskoçya'daki sigara yasağı üzerine eğilen *Any Questions/Sorunuz Var mı?* adlı tartışma programını dinlerken bir anda kendini bu tartışmanın içinde bulması sahnesinde görülür. Tartışmadaki panel üyeleri bir anda Stuart'ın evinde ortaya çıkarlar ve Stuart tartışmanın bir numaralı adamı olarak merkeze yerleşir. Stuart bu tartışmada sigara yasağıyla ilgili olarak otorite tarafından uygulanan politikanın eksikleri üzerine fikir beyan eder ve iç dünyasında politik tartışmaları kazanabilecek, toplumsal sorunlara çözüm önerileri üretebilecek bir potansiyele sahip olduğunu da seyirciye gösterir (Neilson, 2017, s. 307-308). Ancak iç dünyasında Stuart ne kadar aktif olsa da dış dünyasında ne aktif ne de sorumluluk alabilecek kadar cesurdur. Nitekim gerçek hayatında ayrıldığı sevgilisi Angie'yi arayacak cesareti bile kendinde bulamaz. Sigara yasağı üzerinde fikirlerini beyan ederken Stuart'ın takındığı tavır, tüm gününü hiçbir şey yapmadan geçiren normal/sıradan bir adamın iç dünyasının ne kadar zengin olduğunu göstermesi açısından anlamlı gözükür. Ayrıca Neilson bu sahnede ciddi politik bir meseleyi bir mizah meselesi yaparak özel-kamusal alan arasındaki keskin ayrımları silikleştirip melez bir yapı ortaya koymuştur.

Oyunun metindışılığını öne çıkaran bir diğer güncel referans, Orta Doğu'daki savaşa odaklanan sahnedir. Buna göre, Stuart'ın hayalinde evinin kapıları Orta Doğu'daki savaş gerçeğine açılır (Neilson,

2017, s. 297). Yazar, oyunda dışarıda bir savaş olduğunu Anne yoluyla vurgular ve ikinci sahnede savaş Stuart'ın oturma odasına kadar taşınır. Stuart'ın oturma odasını bağırıp çağırarak savaştan kaçmakta olan ve korunma maksadıyla Stuart'ın evindeki eşyaları kendilerine siper eden hayali insanlar doldurur. Savaşın acımasızlığıyla seyirciyi baş başa bırakan bu sahnede Stuart'ın verdiği tepki yerinden kalkarak bir kâse mısır gevreği almak ve sonrasında da kanepeye geçip oturmak olur. (Neilson, 2017, s. 305-306). Savaş gibi ciddi bir sorunu sıradanlaştırarak ortaya koyan bu sahnede Stuart'ın sergilediği bu tavır, aslında seyirciyi konu üzerine düşünmeye sevk etmeye yöneliktir. Çünkü savaş gibi kamusal alanda gerçekleşen toplumsal bir sorun, Stuart'ın özel alanına taşınıp üstelik trajikomik bir üslûpla sunulmuştur; ancak savaş bu sahnede anlatıldığı gibi basit veya sıradan bir olay değildir. Savaş hem kamusal hem de özel alanı işgal eden, tüm insanları ilgilendiren ve acil çözüm bekleyen önemli bir sorundur. Neilson bu sahneye aslında kurmaca-gerçek yaşam ikiliğini alaşağı ederek duruma eleştirel bakmamızı, gerçeklerle acı da olsa yüzleşmemizi istemektedir.

Realism'de tiyatro, müzik ve dans unsurları harmanlanır. Çeşitliliğin ve çoğulluğun tiyatro adına bir zenginlik olduğunu ortaya koyan bu tür melezlemelerden biri, ödediğini düşünmesine rağmen eve gelen doğalgaz faturalarına kızıp küfürler yağdıran Stuart'ın etrafının birden bir grup dansçı tarafından sarılmasında ve ardından şarkı ve dans performansının başlamasında görülür. Stuart'ın "Ne kancık sürüsü ama, Ne kancık sürüsü ama..." (Neilson, 2017, s. 318) sözlerini ritimli bir şekilde söylediği anda sahne birdenbire bir grup dansçı ile dolar. Sahne o andan itibaren 1970'li yılların İngiltere'sinde popüler bir eğlence türü olan Black and White Minstrel Show'a dönüşür. Birer popüler kültür sembolü olan siyah-beyaz dansçılar, Stuart'ın zihninden fırlamış ve oturma odasını bir gösteri alanına çevirmiştir. Yirmi yıllık bir sahne serüveni olan Black and White Minstrel Show'u ırkçılık suçlamalarıyla karşılaşmış ve büyük tartışmalara sebebiyet vermiştir. Aynı durum ilgili sahnede de yansıtılır. Buna göre, Stuart ile bir anda ortaya çıkan siyah-beyaz dansçılar arasında dansçıların oraya nasıl geldiğine dair bir tartışma başlar. Karşılıklı suçlamalar sonrasında dansçılar geldikleri gibi giderler. Söz konusu durumda Stuart'ın zevk ve eğlence duygusu suçluluk duygusuna karışmıştır. Reid'e göre Neilson siyah dansçıların yer aldığı ilgili temsilde seyirciyi tabu olduğu görülen bir şeye güldürmekte aynı zamanda da onu zevk ve politik rahatsızlık arasında eşikte bir durumda bırakmaktadır (2017, s. 90). Neilson gerçek yaşamla ilgili birtakım kültürel öğeyi alıp bir mizah unsuru olarak kullanırken insanların iç dünyalarında hoş olan ve rahatsız edici olan durumlarla eş zamanlı olarak karşılaşmalarını istemiştir.

Realism sağlıklı bir bireyin iç dünyasını normal-anormal sınırlarını yok ederek melez bir yapıda temsil eder. Neilson, bu şekilde zıtlıklar veya ikili karşıtlıklarla ilgilenmediğini gösterir. Stuart'ın iç gerçeklik ve dış gerçeklik boyutunda sahnede sergilediği kişilik, normallikle ilgili kalıp yargılarımızı sarsıp sorunsallaştırır. Çünkü Zygmunt Bauman'ın belirttiği gibi normallik toplumun değer yargıları doğrultusunda oluşturulan kurgusal bir inşa, öznel bir niteliğe ve kaygan sınırlara sahip bir konsepttir (2003, s. 26-27). Çünkü herkes tarafından kabul edilen ve nesnel bir tanımı olan bir normallik kategorisinden bahsedilemez. Aynı zamanda insan davranışlarını keskin sınırlar çizerek normal ya da anormal olarak sınıflandırmak mümkün değildir. Çünkü normalin ve anormalin başladığı ya da bittiği yeri belirlemek söz konusu olamaz. Neilson da *Realism*'de geleneksel normallik algısına saldırarak normal-anormal şeklindeki ikili zıtlığı alaşağı eder. Brian Logan *Realism*'i "aklı başında olmak üzerine bir oyun" (2004) olarak tanımlar; ancak oyunda akli başında olma durumunu toplumda kabul edilen tüm yargılardan ve önyargılardan arındırılmış bir normal olarak ifade eder. Çünkü Stuart'ın kafasından fırlayıp sahnede ortaya çıkan her bir hayali karakter, Stuart'ın bilinçaltındaki duygularını ortaya koymakla beraber onun anormal biri olmadığını, herkes gibi sıradan ve normal olduğunu, çoğu birey gibi iç dünyasında sakladığı bir zenginliğe sahip olduğunu gösterir.

Neilson, Stuart'ın kimliğini temsil ederken her türlü kategorileşmeye meydan okur; her türlü sınırı reddeder; merkez fikrini sorunsallaştırır ve melez bir yapı ortaya koyar. Stuart'ın iç dünyası hayali karakterler yoluyla sahneye taşınırken yaşadığı kimlik krizi de ortaya çıkar. Stuart, ona karşı bir sempati hissedebileceğimiz bir trajediye sahip değildir; ancak o da postmodern dünyanın insanını sürüklediği sıradanlık ve hiçlik duygusunu yaşamaktadır. Stuart yaşadığı kayıplardan dolayı yalnızlığa sürüklenmiş ve duygusal bir çöküş yaşamaktadır. Kendini avutmaya çalışan bu depresif karakter, postmodern dünyanın tutunduğu içi boşaltılmış aşk konseptine sarılıp geçici mutluluklar yaşamayı tercih eder. Onun gözünde aşk,

postmodern insanın gözündeki gibi anlık tatmin sağlayan bir olgudur. Nitekim ayrıldığı sevgilisi ve eski sevgilisi arasındaki ilişkiler kapitalist toplumda yitirilmiş manevi hazları ve aşkın nasıl sığlaştığını gösteren birer örnek olarak karşımızda durur. Stuart, Bauman'ın ifade ettiği gibi postmodern dönemde “hafif bir pelerin gibi omza konup fırlatılıp atılabilen” (akt. Ergüden, 2017, s. 12) bir aşk yaşar. Tüketmekten, hareketten, geçicilikten ve bunların verdiği hazdan mutluluk duyan ve ilişkilerini arzu temelli tüketime dayalı olarak yaşayan bu karakter, sahnede sergilediği kişilikten anlaşıldığı üzere bir motivasyon eksikliğine de sahiptir. Bilinçaltı senaryolarına göre sahneye gelen her karakterle yeni kimlikler kazanan Stuart, kendi bedeni ve zihni arasında eşikte bir uzamda varlık gösterir. Sahnede bir anlamda bir kılıktan bir başka kılığa, bir kimlikten bir başka kimliğe bürünür ve bize kimliğin sabit tanımlamalardan uzak, akışkan, dinamik ve çok yönlü yapıya sahip olduğu düşüncesini iletir.

Sonuç olarak Neilson'ın “komik, popülist ve izlenimci” (Logan, 2004) bir yapı içeren *Realism* oyunu absürt, gerçeküstü, komedi ve trajedi gibi türlerin unsurlarını bir arada kullanır. Müzik ve dans gibi popüler kültür unsurlarını barındıran oyun, bir tür kültürel melezlik sunar ve sıradan her insanın iç dünyasının ne kadar zengin olabileceğini sahnede West End tarzı bir gösteri ortaya koyarak gösterir. Stuart'ın kafasının içinden geçenler, gerçekleri, hayalleri, fantezileri ve anıları bir dizi komik, hüznü, rahatsız edici ve gerçeküstü sahnede iç içe geçer. Bu noktada eleştirmen Lyn Gardner'ın belirttiği gibi oyunu “sadece sıradan insan üzerine değil ayrıca sıradan bir yaşam üzerine zekice bir espri” (2006) olarak tanımlamak anlamlı olacaktır. Stuart'ın iç dünyası sergilenirken performans unsuru ve kurmaca düzeyler arasındaki sınırlar bulanıklaşır ve ortaya yanılısıma karşıtı etki uyandıran ve çoklu bir perspektif sunan güçlü bir oyun çıkar.

Bir Multimedya Oyunu: *Narrative*

2013 yılında Royal Court Tiyatrosu'nda sahnelenen *Narrative* oyunu, Neilson'ın yaşadığımız çağın gerekliliklerine uygun bir anlatı biçimi bulma girişimiyle ürettiği bir multimedya oyunudur. Neilson'ın iş birlikçi çalışma disiplininin ürünü olan ve seyircisinden aktif bir katılımcı olmasını talep eden oyunu, Dan Hutton'a göre yazarın klâsik yazım geleneğinden radikal biçimde uzaklaşıp riskler aldığı deneysel bir oyundur (2013). Görsel ve teknik olanı başarılı bir şekilde bir araya getiren oyunda, Neilson teknoloji çağında hikâyeye anlatmanın doğasını araştırır. Reid oyunun *Edward Gant* ve *Unreachable/Ulaşulamayan* (2016) gibi “hem Neilson'ın tiyatrodaki hikâyeye anlatma mekânine kariyeri boyunca duyduğu hayranlığı hem de canlılık, spontanlık ya da en azından tiyatronun onu diğer sanat biçimlerinden ayıran bir çeşit bugüncülük üretme potansiyeline yönelik ilgisini simgelemekte” (2017, s. 10) olduğunun altını çizer. Kayıtlı medya ile canlı olanın harmanladığı oyunu Neilson “internet gezintisinin ‘çoklu sekme’ deneyimini taklit eden modern ve ana akım bir biçim bulma girişimi” (2014, s. 221) olarak tanımlar. Çünkü teknoloji çağını kucaklayan *Narrative*'de yazar çağın tutarsız ve parçalı yapısına uygun bir hikâyeye anlatmaya çalışmaktadır.

Narrative insanın ölüm karşısında çaresizliğini, postmodern dönemde sanatın yerini ve işlevselliğini tartışır. Bunu yaparken de modern dünyaya ait imgeler, sesler ve popüler kültür unsurlarına gönderme yapar. Oyunun bu çok katmanlı yapısı seyircisinden kendi seçimleri doğrultusunda parçadan bütüne varmasını talep eder. Postmodern dönemi tanımlayan hız, parçalılık, eşzamanlılık, sınırları muğlaklaştırma, metinlerarasılık ve medyalararasılık gibi özellikler oyunda ön plandadır. Neilson oyunda deneyselliğe başvurarak teknik ve içerik açısından melez bir yapı sağlar. Oyunun merkezinde arkadaşlar veya çiftler arasında geçen kopuk tartışmalar ve konuşmalar, şiir, anket, seyirciye doğrudan hitap eden monologlar, ses kayıtları, ekran görüntüleri, röportaj, Youtube videoları ve Skype bağlantısı gibi bir dizi gösterge yer alır. Seyirciyi meşgul edecek bir gösterge yoğunluğu yaratılır. Oyun, seyircisine “hikâyeye anlatımıyla ilgili olağanüstü, gerçeküstü bir gösteri” (Marmion, 2013) sunar. Camille Gurter'e göre, “*Narrative*, belli bir düzen olmadan sadece küçük detaylarla ilişkilendirilen çok sayıda kısa sahne ile seyircinin aklıyla alay eder” (2013). Modern yaşamın merkezine oturmuş olan başarısızlık, utanç, kayıp, aşk, iş, sosyal yaşam, kaygı ve kötüye kullanma gibi ciddi konular *Narrative*'de tartışma konusu yapılır; ancak bu tartışma geleneksel anlatının sınırları zorlanarak sunulur. Oyun Olly, Imogen, Sophie, Brian, Barney, Zawe ve Chris isimli Londralı yedi karakterin yaşamış olduğu birbiriyle çok da bağlantılı olmayan bir dizi alakasız olay etrafında şekillenir. Eski ve yeni tiyatro araçlarını melezleyen Neilson, anlattığı kesik kesik hikâyelerle bir sentez

oluşturmanın ötesinde seyircisinin bütünlük algısını bozarak çağdaş dönemde bir anlatıyı oluşturan unsurların neler olabileceği konusunda bir sorgulama yapmasını talep eder.

Narrative parçalı ve melez yapısıyla postmodern dönemde hayatlarımızın ve hikâyelerimizin ne kadar tutarsızlaşıp bütünlükten yoksun kaldığını gösterir (Neilson, 2020). Çünkü oyunun her bir karakteri, bugün her birimizin deneyimlediği parçalanmışlığı, bölünmüşlüğü yaşamaktadır ve bu yüzden hikâyeleri de nedensönuç ilişkisinden sıyrılmış, belirsiz ve parçalı bir yapıdadır. Oyunun bir kafe ortamında başlayan girişi birbirleriyle pek alakası olmayan karakterlerin eş zamanlı olarak yaşadığı bir dizi olayı merkeze koyar. İlk olarak sahnede ses kaydıyla kısa bir anlatı sunulur ve ardından kafeye gelen karakterlerin farklı masalardaki eş zamanlı konuşmalarına yer verilir. Bu eş zamanlı sunum, seyircinin bir gösterge bombardımanına tutulması anlamına gelir. Çünkü seyirciden aynı anda başarılı bir aktör olan Olly'nin kendisine gönderilen ve kime ait olduğu belli olmayan anüs fotoğrafına karşı verdiği tepkiyi, kafeye giriş yapan Brian-Sophie çiftinin aralarında geçen hararetle tartışmayı, elindeki bizon kuklasıyla Barney'nin doğrudan kendilerine yönelttiği konuşmayı anlaması ve sahne ekranında albümün tanıtımı yapılırken elinde mikrofonu ile Zawe'nin kötü bir ritimle ve sözlerini değiştirerek söylediği İngiliz şarkıcı David Bowie'nin *Where are We Now?* şarkısını dinlemesi istenir (Neilson, 2014, s. 223-229). Oyunun bağlantısızlık sunan ve belirsizlik yaratan bu parçalı yapısı, bir manada seyircinin ona 'normal' olarak benimsetilmiş olana yönelik algısını bozarken aktif bir hayal gücüyle olaylar ve durumlar arasında bağlantılar kurarak veya farklılıklarının ve benzerliklerinin ayırdına vararak anlam üretmesini yeğler. Ortaya konulan gösterge yoğunluğuyla seyircisini büyük bir kaosa sürükleyen Neilson, Keegan O'Connor'a göre oyunda "seslerin ve perspektiflerin bir kakafonisi"nin (2013) temsilini verir.

Oyun boyunca seyirci bir yandan Olly'nin kendisine gönderilen anüs fotoğrafının kime ait olduğu ve kim tarafından gönderildiği konusunda yaşadığı paranoyaya, bir taraftan Zawe'nin ilişkilerinde uğradığı hüsrana ve yaşadığı psikolojik sorunlara, bir taraftan Imogen'ı en yakın dostu olan Sophie'yi öldürmeye götüren sürece, bir yandan oyunun ilerleyişinden bağımsız olarak gelişen Chris'in ölen oğlu için başlattığı kampanyaya, bir yandan da Barney'nin rolüne adapte olma sürecine ve bir aktör olarak aşağılanmasına şahit olur. Bütün bu olayların veya durumların yanında sahneye yansıtılan ekran görüntüleri, video klipler ve Skype bağlantısı ile anlatı sekteye uğrattırılır. Sahnede bağımsız birer gösterge olarak ortaya çıkan bu araçlar, oyunun medyalararasılığını ortaya koyar. Karakterlerin hikâyelerini yarıda kesen bu video kliplerin isimleri *Bison Fury, Is This What Gabriel's Horn Will Sound Like? Strange Sounds Heard Worldwide 2011/2012-Corinthians 15:52, Footmouse Winker, 101-year-old woman grows horns on her head, Kittens on Decks, strange sounds all over the world, Jerusalem, Houston, New York, Belgium etc. ve Man Attacked by Angry Bison*'dur ve yazar videoların linklerini metne yerleştirilmiştir. Ancak bazı video kliplere zaman aşımı dolayısıyla ulaşılamamaktadır. Ansızın sahnede beliren bu video klipler, anlatının akıcılığını ve ciddi havasını bozmakta ve sahneyi yirmi dört saatlik eylem alanının dışına taşımaktadır. Video klipler ve olaylar arasında gevşek bağlar olduğundan bu şekilde sağlanan gösterge yoğunluğu seyirciden Alman göstergebilimci Anne Ubersfeld'in yaptığı benzetmede olduğu gibi sünger durumundan eleştirel tanık durumuna geçmesini beklemektedir (akt. Çamurdan, 2011, s. 51). Bir diğer ifadeyle seyirci olaylara tanık olur, kendi seçimlerini yaparak; olayları, durumları yorumlayarak ve onlar arasında ilişkiler kurarak bir anlamda etkin yorumcu haline gelmektedir. Oyunda eylemlerin mantıklı bir sıra ile ilerlemesine mâni olan, anlatının akışını kesen ve biçimsel anlamda bir melezlik sunan her bir video klip, oyunda birer tiyatral araç olarak varlık göstermekte ve aynı anda da seyirciyi cevapsız sorularla meşgul edip düşünmeye yöneltmektedir. Bu melezlik stratejisiyle Neilson, seyircisinde bir katharsis yaratmak yerine, onun sahneye karşı bir mesafe almasını ve izlediği şey üzerinden bir sorgulama yapmasını sağlamaya çalışır ve bunun da Epik Tiyatro'nun modern bir biçimi olduğunu ifade eder (akt. Trueman, 2013). Bu strateji, Brecht'in Epik Tiyatrosu'ndaki gibi izlenilenin bir oyun olduğunu seyircisine hatırlatırken sürece aktif olarak dahil olmasını sağlamayı amaçlar.

Postmodern dönemde ön planda olan ve içerisinde melezlik barındıran belirsizlik, çeşitlilik, heterojenlik, eş zamanlılık ve parçalanmışlık gibi durumlar *Narrative*'in merkezine yerleştirilmiştir. Oyunda her bir karakter ve hikâye eş zamanlı olarak ve derinlikten yoksun bir biçimde seyirci tarafından deneyimlenmektedir. Seyirci anlaşılmayı zorlaştıran eş zamanlı ve parçalı sunum nedeniyle karakterler arası ilişkileri anlamlandırmakta, hikâyeleri bir araya getirmekte zorlanabilmektedir ve üstelik bu anlamlandırma

sürecinde hiçbir karakterle de özdeşlik kuramamaktadır. Örneğin, ne yeni ilişkiler ile kendini tatmin etmeye çalışan ancak her bir ilişkide uğradığı hüsrarla psikolojik sıkıntılar yaşayan ve kırılmalı olan Zawe ile, ne oğlunu öldürdüğünü düşündüğü ilaca karşı kampanyasına destek arayan ve beklenmedik zamanlarda ortaya çıkan anne Chris ile, ne de kendisinden yaşça büyük biriyle ilişkisinden dolayı sorunlarla boğuşan en sevdiği arkadaşı Sophie'yi öldüren Imogen ile seyircinin ortak bir bağ kurabilmesi mümkün olur; çünkü anlatının parçalı yapısı bu bağın kurulmasına engel teşkil eder ve her bir karakterin hikâyesi de sahneler arasına serpiştirilen video kliplerle bir sonuca bağlanmadan sürekli kesilir. Bu haliyle bütünlükten uzak parçalanmış yapı sergileyen *Narrative*, Lehmann'ın da altını çizdiği gibi mimetik tiyatrunun temsile dayalı geleneğinden uzaklaşıp tiyatrunun gösteren boyutunu öne çıkarır (2006, s. 168). Neilson oyun boyunca karakterlerin yaşamlarını, tüketim kültürünün birer parçası olarak değerlendirebileceğimiz medya imgeleri ve sembollerle birlikte temsil eder ve bu şekilde postmodern dünyanın anlamdan ve değer yargılarından yoksun, yitik insanının yaşam gerçeğini ortaya koymuş olur. *Narrative*'de canlı olan ile kayıtlı olanın bir arada sunumu heterojen bir uzam ve zaman algısının yaratılmasına hizmet eder ve görsel bir dil zenginliği sunar. Bu görsel zenginlik aslında seyirci için tamamlanması gereken boşlukların yaratıldığı anlamına gelir. Bu bağlamda seyircinin de farklı duyularını devreye sokup bir alımlama yapmasını ve anlamlandırma sürecinde birden fazla duruma tepki vermesini gerektirir.

Oyunun girişinde yer verilen ses kaydı ve ona eşlik eden slayt gösterisi günümüzden yirmi bin yıl öncesine ait ve Fransa'nın Dordogne bölgesindeki Lascaux mağarasına çizildiği düşünülen ve bir adam ile bir bizonun mücadelesini resmeden bir mağara resmine odaklanır. İlgili ses kaydı bu mağara resmini yorumlamaktadır. Ses kaydı bu mağara resminin bizonun adamı öldürmesini tasvir ettiği takdirde en eski anlatı olarak kabul edilebileceğinin, bir diğer durumda adamın bizon tarafından yaralandığını tasvir ettiği düşünüldüğü takdirde bir sonuç barındırmadığını ve yalnızca adam-bizon mücadelesini resmeden bir çizim olarak değerlendirilebileceğinin altını çizer (Neilson, 2014, s. 233). Bu ses kaydında ima edilen durum aslında Neilson'ın oyunun geneli itibarıyla vermek istediği mesajını iletir. Bir başka deyişle bu ses kaydıyla geleneksel anlatı sorunsallaştırılır ve postmodern dönemin neden-sonuç ilişkisinden bağımsız; belirsizlik, parçalılık, eş zamanlılık gibi melez özellikler barındıran anlatı yapısı ima edilir. Oyunun biçimsel melezliğine vurgu yapan ve bir alt metin olarak görülebilecek bu ses kaydı; bilgi, hız ve teknoloji gemenliğindeki yaşadığımız çağın geleneksel anlatı yapısını tartışmaya açmakta ve geleneksel anlatının bu çağda işlerliğini yitirdiğini, çağın gereksinimlerine uygun bir anlatı yapısının oluşturulması gerektiğini de vurgular.

Oyunda yer verilen bir başka ses kaydı, Kuzey Kore ile ilgili bilgiler veren ses kaydıdır. Gösterge yoğunluğunun bir parçası olarak varlık gösteren bu ses kaydı ve ona eşlik eden ekran görüntüsü, Zawe'nin sahnenin bir kenarında panik atak geçirdiği anlarla birlikte gösterilir (Neilson, 2014, s. 268-269). Karakterlerin hikâyelerinden bağımsız olarak ortaya çıkıp ilgiyi dağıtan ve bir sorgulama alanı yaratan bu ses kaydı, modern dünyaya aittir. Maddi dünyada bir gerçekliği olan Kuzey Kore devletinin hepimizin de medyadan gördüğü üzere uyguladığı sert politikalara, katı yönetim anlayışına, kabuğuna çekilmişliğine ve nükleer füze çalışmalarına dair bilgileri seyirciyle paylaşır. Bu paylaşım, seyirciye izlediği şeyin bir oyun olmaktan öte olduğunu ve sahne illüzyonunu yıkarak seyircinin dünyayı başka bir açıdan alımlaması, yanılısıma karşıtlığından yanılısamının ötesine geçmesi gerektiğini hatırlatır (Lehmann, 2006, s. 179). Sahneye yansıtılan gerçek dünyaya ait imgelerle performans dışında bir gerçekliğin varlığına, kurgusal gerçeklik ve maddesel dünya gerçekliği arasında varlık gösteren kendi yaşam gerçeğimizle yüzleşmemiz gerektiğine işaret edilir.

Postmodern dönemle birlikte tekil, bütünlüklü ve sabit kimlik algısı yerini çoğul, çoklu, parçalı, değişken, esnek ve melez kimliklere bırakmıştır. *Narrative*'de kimliğin bu esnek ve kaygan yapısı yedi modern karakter üzerinden tartışmaya açılır. Neilson oyunun tanıtım kısmında çağımızdaki kimlik algısını şöyle açıklar: “Yirmi birinci yüzyılda daha uzun süren yaşamlarımızda birden çok kariyere ve çeşitli ilişkilere sahip olmayı bekleyebiliriz. Partnerlerimiz çeşitli cinsiyetlerden olabilir ve çeşitli şekillerde birden fazla yolla çocuk sahibi olabiliriz” (2020). Yazarın vurguladığı üzere postmodern çağda insanlar kariyerlerinde veya ilişkilerinde hızlı değişimler yaşayabilmekte, yani kıyafet değiştirir gibi yeni kimlikler giyinip çıkarabilmektedirler. Oyunda da bu kimlik kurgusu kendini her bir karakterin benlik ve irade bağlamında sergiledikleri tutarsızlıkta ortaya koyar. Her bir karakter sürekli yeni olaylarla karşımıza

çıkarken bu süreçte devamlı inşa ettikleri yeni kimliklerle var olma çabasında görünürler. Örneğin, Zawe ilişkilerinde bir türlü aradığını bulamaz, sürekli hayal kırıklığına uğrar ve bu yüzden panik atak krizleri geçirir. Kendini iyileştirmek adına ise sürekli yeni ilişkiler yaşayarak aşkı bir tüketim nesnesine dönüştürür. Bir diğer örnekte başarılı bir aktör olarak George Clooney karşısında Elastik Adam rolünü oynamaya hak kazanan Olly de kendisine gönderilen anüs fotoğrafından dolayı paranoid bir karakter sergiler ve bu noktada karşımıza hem sıradan hem de ünlü bir kişi olarak çift kimlik taşır halde çıkar. Anlaşıldığı üzere hem Zawe hem Olly durumlar ve olaylara göre kendileri için sürekli değişen kimlikler yaratırlar. Oyun boyunca Zawe ve Olly örneklerinde olduğu gibi yeni kimlikler edinen her bir karakter, postmodern dünyanın parçalanmış ve kırılmalı olan öznesini yansıtır. Bu durum aslında postmodern öznenin kimliğinin dinamik, değişken, parçalı ve melez yapısına yönelik yapılan bir vurgudur.

Parçalı dil, diyalogların yanında monologların kullanılması, eş zamanlı konuşmalar, koro kullanımı, ses kayıtları, şarkılar, şiir ve metinlerarasılık gibi çok sesli yapılara *Narrative*'de birer melezlik stratejisi olarak yer verilir. Oyun boyunca seyircinin aynı sahneler içerisinde ses kayıtları ve karakterlerin birbirleriyle iç içe geçen konuşmalarıyla baş başa bırakılması, proloğun sonuna doğru oyuncuların Zawe'nin şarkısına birer koro üyesi gibi eşlik etmesi (Neilson, 2014, s. 228), Chris'in oğlunun ölümüne sebep olduğunu düşündüğü ilacı yasaklatmak için başlattığı kampanyaya seyirciyi davet eden şiiri (Neilson, 2014, s. 231-232) bu stratejinin birer parçası olarak oyunda göze çarpar. Oyunda dil bağlamında uygulanan birer melezlik stratejisi olarak yer alan örneklerden biri de Sophie ile Skype bağlantısı kuran Imogen arasında geçen konuşmada görünürlük kazanır. Buna göre Imogen iyi bir Skype bağlantısı gerçekleştirmediği Sophie'ye "Soapy, seni yüreklendiremem! Michael'ını aç! Sophie, mikrofonunu aç" (Neilson, 2014, s. 266) diyerek dilin bir iletişim aracı olmaktan uzaklaşıp boş birer kelime yığınına dönüştüğünü gösterir. Imogen, Sophie'yi nedensiz bir şekilde öldürdüğünden anlatıdan kovulmuş ve bunun bir göstergesi olarak da dil üzerindeki kontrolünü yitirmiştir. Konuşmada yer alan soapy-Sophie ve mic-Michael gibi sözcükler okunuşları bakımından benzerlik göstermektedir; ancak anlam ifade etmekten yoksundur ve Julia Kristeva'nın ifadesiyle artık dilin simgesel olandan göstergesel olana geçiş yapmış olduğunu göstermektedirler (akt. Karacabey, 2006, s. 94). Oyunda bir yandan yer alan eş zamanlı konuşmalar bir yandan da dilde meydana gelen parçalanmalar seyirciyi oyuna yabancılaştıran bağımsız bir araç olarak devreye girer ve bir çokseslilik yaratırlar.

Narrative'de Neilson Shakespeare'in *As You Like It/Nasıl Hoşunuza Giderse* (1603) oyunundaki Jacques karakterinin 'İnsanın Yedi Çağı' adlı ünlü felsefi konuşmasını oyuna uyarlayarak bir metinlerarasılık sunar. Bilge bir karakter olan Jacques, dünyayı bir sahne ve hayatı bir oyun olarak tarif eder ve doğumdan ölüme uzanan insan yaşamını yedi döneme ayırır. Buna göre, ilk dönem olan bebeklik çağında insan kendi başına bir şeyler başaramaz ve anne ilgisine ve bakımına muhtaçtır. Büyüyüp okula gitme zamanı geldiğinde ise okul çağına gelmiş demektir. Ergenliğe girip bir yeniyetme olduğundaysa cinsiyet ayırımına varır. Bir delikanlıya dönüştüğü çağda cesur ve gözü pek bir gençtir. Orta yaşlılık çağında edindiği tecrübeyle bilge laflar eder. Yaşlılık çağındaysa bir bebek gibi birilerinin yardımına ve bakımına ihtiyaç duymaktadır ve son olarak tüm hayatı ölümle sonlanır (akt. Nutku, 2013, s. 46). *Narrative*'de de Brian, beşinci sahnede seyirciyeye doğrudan hitap ederek Jacques'in ünlü tiradına benzeyen uzun bir konuşma yapar. Jacques'ten farklı olarak Brian, insan yaşamındaki yedi çağı çift katlı otobüs metaforuyla açıklar (Neilson, 2014, s. 302-303). Brian'ın tiradına göre, bebeklikten yaşlılığa uzanan insan yaşamının yedi çağı koltuk seçimlerine göre Jacques'in yaptığı türde bir sınıflandırmayla aktarılır. Bir metinlerarasılık sunan Brian'ın monoloğu Shakespeare'in metninin postmodern dönemin anlatısı içerisine adapte edilmesine, üst-alt kültür ve sanat arasındaki sınırların bulanıklaşmasına ve kültürlerarasılığın varlığına işaret eder. İnsanı merkezine alan Rönesans dönemi hümanist bakış açısını yansıtan Jacques'in felsefi tiradı karşısında Brian'ın tiradı oldukça yavan ve sıradandır, postmodern dönem insanının hayat algısını yansıtan bir uyarılma şeklinde karşımıza çıkmaktadır.

Neilson'ın multimedya oyunu *Narrative*, Lascaux'ta bulunan bir mağara resminin bir anlatı olup olmadığı sorgusuyla başlar ve postmodern dönemin anlatı yapısını sorunsallaştırır. Yazarın postmodern çağa uygun bir hikâye anlatma biçimi arayışıyla ürettiği oyunda Londralı yedi modern karakterin tutarsız hikâyesi eski ve yeni tiyatro araçlarının melezlenmesiyle seyirciyeye sunulur. Oyunda parçalılık, eşzamanlılık, belirsizlik, muğlaklık gibi özellikler biçim, içerik ve karakter bağlamında uygulanan melezlemelerle

taçlandırılır. Seyirci oyun boyunca bir yandan eşzamanlı konuşmalar ve ses kayıtlarıyla bir yandan da gerçek dünyaya ait video klipler, ekran görüntüleri ve Skype bağlantıları diğer yandan da Shakespeare metnine yapılan göndermede olduğu gibi metinlerarasılıkla bir gösterge bombardımanına tutulur. Oyunda medya dilini ve görüntü kültürünü kullanan Neilson, sonuç itibarıyla seyircisini etkileşimli, çok sesli ve ortamlar arası bir tiyatro deneyimiyle baş başa bırakmış olur.

Sonuç

Tiyatro, özü itibarıyla melez bir sanattır. Antik dönemden günümüze kadar tiyatrodaki hem türler hem sanatlar hem de medyalar arası etkileşimler çokça olmuş ve ortaya pek çok melez oyun çıkmıştır. Çağdaş dönem tiyatrosu da gerek türler arası ve sanatlar arası melezlemeler yaparak gerekse ileri teknoloji unsurlarını kullanarak ortaya melez üretimler koymuştur ve bu tür üretimlerin sayısı artacak gibi görünmektedir. 1990'lı yıllarda ürettiği, içerisinde şiddet, cinsellik gibi ciddi konuları barındıran, kullandığı ağır ve müstehcen dille seyirciyi şoke eden *Normal*, *Penetrator*, *The Censor* ve *Stitching* (2002) gibi oyunlarla bilinen ve dönemin Suratına Tiyatro ekolü içerisinde gösterilen Anthony Neilson'ın da tiyatrosu da melez yapısıyla öne çıkar. Yazar yönetmenliğini üstlendiği *Realism* ve *Narrative* başlıklı oyunlarında komik, trajik, absürt, grotesk ve fantastik unsurları bir arada kullanmış, dans ve müzik gibi popüler kültür unsurlarına yer vermiş, çağının teknolojisinden yararlanmış. *Realism*'de günlük yaşam ve insanın varoluş sorunsalı kara bir mizah çerçevesinde ele alınmıştır. *Realism*'de sahne üzerinde dış gerçeklik boyutunda hiçbir ciddi eylem gerçekleşmemiş, iç gerçeklik boyutunda ise sahnede birdenbire var olan hayali karakterlerle oyun renklenmiştir. Oyunda yer verilen gerçek-gerçeküstü melezlemesiyle zaman, yer ve olay birliği tahrip edilmiş, gerçekliğin göreceli olduğunun altı çizilmiş, normal-anormal şeklindeki ikili karşıtlıklar arasındaki ayrımlar silikleştirip yapı sökümü uğratılarak alaşağı edilmiş ve normallik ile ilgili kalıp yargılar sarsılmıştır. Müzik, dans, hikâye anlatıcılığı ve pandomim gibi popüler kültür öğelerini tiyatro ile buluşturan Neilson, *Realism*'de Stuart'a hayal dünyasında yarattığı hayali karakterlerle şarkılar söyleterek danslar ettirmiş ve sahnede West End tarzı bir gösteri ortaya koymuştur. *Narrative* oyunu ise insan yaşamını hızlandıran ve düşünme biçimini değiştiren video, Youtube, Skype ve ses kayıtları gibi ileri teknoloji unsurlarıyla donatılmıştır. Her bir teknoloji unsuru sahnede gösterge yoğunluğunun bir parçası olarak var olmuştur. Hikâyeleri kesintiye uğratan ve algılamayı güçleştiren video klipler, ekran görüntüleri ve Skype bağlantıları ile parçalılık ve eş zamanlılık yaratılmış ve seyirci bir gösterge bombardımanına tutulup algısını aktif tutmaya zorlanmıştır. Birbirleri ile çok alakalı olmayan kısa absürt hikâyelerin anlatıldığı *Narrative* içerisinde eş zamanlı olarak eğlenceli, komik ve trajik yanlar barındırmaktadır. İçinde şiir, müzik, anket, felsefi bir parça bulunan oyun deneyselliği ile oldukça güçlü etkiler uyandıran melez bir oyundur.

Kaynakça

- Artaud, A. (1958). On the Balinese Theatre. *The Theatre and Its Double*. New York: Grove Press. 53-68
- Ayache, S. (2017). 'In-Yer-Head' Theatre: Staging the Mind in Contemporary British Drama Towards a Quantum Psychopoetics of the Stage. (Doktora Tezi), Sorbonne University, Paris.
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve müphemlik*. (Çev. İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2017). *Akışkan aşk: insan ilişkilerinin kırılma noktasına dair*, (Çev. Işık Ergüden), İstanbul: Alfa Yayınları.
- Brown, I. (2013). *Scottish theatre: Diversity, language, continuity*. Amsterdam & New York: Ropodi.
- Brown, M. (2017a, January 2). *Scottish Performing Arts Highlights in 2017*. <https://scottishstage.wordpress.com/category/theatre-features/page/4/>
- Brown, M. (2017b). "Not so 'in-yer-face': Neilson and the renaissance Scottish theatre". *The Theatre of Anthony Neilson*. London: Bloomsbury Publishing. 186-195.
- Bull, J. (2011). "Anthony Neilson". *The Methuen Drama Guide to Contemporary British Playwrights*. (Martin Middeke, Peter Paul Schierer & Aleks Sierz Ed.). London: Methuen.
- Çamurdan, E. (2011). *Çağdaş tiyatro ve dramaturgi*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Candan, A. (2013). *Öncü tiyatro ve dijital çağda gösterim*. İstanbul: İBÜ Yayınları.

- English Oxford Living Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com.tr>.
- Fischer-Lichte, E. (1996). The Intercultural Trend as a Productive Factor in the History of Theatre. In P. Pavis (Ed.), *The Intercultural Performance Reader* (pp. 27-41). London & New York: Routledge.
- Fischer-Lichte, E. & Jo Riley. (1997). The Show and the Gaze of Theatre: A European Perspective. Iowa City: University of Iowa Press.
- Fischer-Lichte, E. (2009). Interweaving Cultures in Performance: Different States of Being In-Between. *New Theatre Quarterly*. 25(4), 391-401.
- Fischer-Lichte, E. (2014). *The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies*. (Minou Arjomand & Ramona Mosse Ed.). (Çev. Minou Arjomand). New York: Routledge.
- Gardner, L. (2006, August 21). "Realism". *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/stage/2006/aug/17/theatre.edinburgh2006>.
- Gillinson, M. (2011, June 21). *Man-size cats threesomes and talking washing machines*. http://www.culturewars.org.uk/index.php/site/article/man-size_cats_toilet_threesomes_and_talking_washing_machines/
- Grochala, S. L. (2011). *Seriousness, Structure and the Dramaturgy of Social Life: The Politics of Dramatic Structure in Contemporary British Playwriting 1997-2011*. Queen Mary University of London. Doktora Tezi.
- Gurter, C. (2013, April 12). "Narrative". *Younder Theatre*. <https://www.ayoungerttheatre.com/review-narrative-anthony-neilson-royal-court-theatre/>
- Harpin, A. (2017). "Dirty Realism". *The theatre of Anthony Neilson*. (Trish Reid Ed.). London: Bloomsbury.
- Hutton, D. (2013, April 21). "Narrative". <https://danhutton.wordpress.com/2013/04/21/narrative-by-anthony-neilson/>
- Innes, C. & M. Shevtsova. (2013). *The Cambridge Introduction to Theatre Directing*. Cambridge: Cambridge University Press. 77-86.
- Jerrigan, D. (2008). Postmodern Tipping Points. In D. K. Jerrigan (Ed.), *Drama and the Postmodern: Assessing the Limits of Metatheatre*. Amherst: Cambria Press.
- Karacabey, S. (2006). *Modern sonrası tiyatro ve Heiner Müller*. Ankara: De Ki.
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic theatre*. (Çev. Karen Jürs-Munby). London & New York: Routledge.
- Logan, B. (2004, August 14). "Everyday Madness". *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/stage/2006/aug/14/theatre.edinburgh20062>
- Fisher, M., (2006, August 27). "Realism", *Variety*, <https://variety.com/2006/legit/reviews/realism-1200513952/>
- Marmion, P. (2013, April 12). "Narrative: An extraordinary surreal parable of modern life". *MailOnline*. <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2307869/Narrative-An-extraordinary-surreal-parable-modern-life.html>
- Maxwell, D. (2011, June 17). "Realism". *The Times*. <https://www.bloomsbury.com/us/realism-9781408157183/>
- Neilson, A. (2008). *Plays 2*. London: Bloomsbury Publishing.
- Neilson, A. (2014). *Contemporary Scottish plays: Bullet Catch, The Artist Man and The Mother Woman, Narrative, Rantin*. (Trish Reid Ed.), London: Methuen.
- Neilson, A. (2020). "Introduction", *Plays 3*. <https://books.google.com.tr/books?id=VqJ-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=anthony+neilson+plays+3&hl=tr&sa=X&ved=0ahUKEwjgw73E1qvpAhWlfZoKHcLQAhUQ6AEIJzAA#v=onepage&q=anthony%20neilson%20plays%203&f=false>
- Nutku, Ö. (2001). *Dram sanatı: Tiyatroya giriş*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- O'Connor, K. (2013, April 12). "Narrative". *Culture Theatre*. <https://www.theupcoming.co.uk/2013/04/12/theatre-review-narrative-at-the-royal-court-theatre/>
- Peter, J. (2006, August 20). "Battling with elements". *Sunday Times*. <https://www.thetimes.co.uk/article/edinburgh-battling-with-the-elements-pdh2sts3rpx>
- Peters, J. (2013). *Narration and Dialogue in Contemporary British and German-Language Drama (Texts-Translations-Mise-en-scène)*. (Doktora Tezi). University of Exeter.
- Prophet, B. B. (1986). *Aspects of traditional Chinese Theatre in the plays of Bertolt Brecht*. (PhD Dissertation). University of Michigan.
- Rădulescu, C. (2018). *Towards a hybrid theatre*. Editura ARTES, 25. 259-268.
- Reid, T. (2011). Post-Devolutionary drama. In I. Brown (Ed.), *The Edinburgh companion to Scottish drama* (pp.188-199). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Reid, T. (2017). *The theatre of Anthony Neilson*. London: Bloomsbury.
- Shakespeare, W. (2013). *Nasıl hoşunuza giderse*, (Çev. Özdemir Nutku), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sierz, A. (2010a, February 16). "New writing in British theatre today". *New Writing, Playwritings, Transcripts*. <http://www.theatrevoice.com/audio/new-writing-in-british-theatre-today/>
- Sierz, A. (2010b). *The Methuen drama book of 21st century British theatre*. London: Methuen.
- Sierz, A. (2011, June 15). "Realism". *Soho Theatre*. <http://www.sierz.co.uk/reviews/realism-soho-theatre/>

- Spencer, C. (2006, August 17). "What men are really like". *Telegraph*. <http://www.telegraph.co.uk/culture/theatre/3654592/What-men-are-really-like.html>
- Taxidou, O. (1998). *The Mask: A Periodical Performance by Edward Gordon Craig*. Amsterdam: Harwood Academic Publishers.
- Tian, M. (2016). "Authenticity and Usability, or Welding the Unweldable": Meyerhold's Refraction of Japanese Theatre". *Asian Theatre Journal*. 33(2). 310-346.
- Trueman, M. (2013, April 6). "The uncertain stage: Anthony Neilson". *Financial Times*, <http://matttrueman.co.uk/2013/04/the-uncertain-stage-anthony-neilson.html>.
- Turner, J. & Synne Behrndt. (2008). *Dramaturgy and performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Woodruff, P. (2003). "Theatre". *The Oxford handbook of aesthetics*. (Jerrolf Levinson Ed.), Oxford: Oxford University Press.