

TC  
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ  
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI  
Doktora Tezi

**GÜNÜMÜZ TÜRK TİYATROSUNDA GERÇEKLİĞİN TEMSİLİ SORUNSAĞI  
VE 2000 SONRASI OYUN METİNLERİNDE YANSIMASI**

Hazırlayan  
Vecihe Özge ZEREN

Danışman  
Prof. Dr. Semih ÇELENK

İzmir / 2019

## YEMİN METNİ

*Sahne Sanatları Anasanat Dalı Doktora Tezi* olarak sunduğum “*Günümüz Türk Tiyatrosunda Gerçekliğin Temsili Sorunsalı Ve 2000 Sonrası Oyun Metinlerinde Yansıması*” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih  
27/03/2019

Vecihe Özge ZEREN

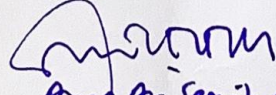


### TUTANAK

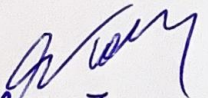
Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün 31... / 03... / 2019.. tarih ve 09.....sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 23.. maddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı Doktora öğrencisi Vecihe Özge Zeren'in "Günümüz Türk Tiyatrosunda Gerçekliğin Temsili Sorunsalı ve 2000 Sonrası Oyun Metinlerinde Yansıması" konulu tezi incelenmiş ve aday 25... / 04... / 2019.... tarihinde, saat 10.30... 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 120..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin Başarıyla..... olduğuna oy ...birliği..... ile karar verilmiştir.

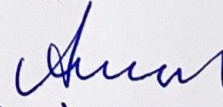
BAŞKAN

  
Prof. Dr. Semih Çelenk

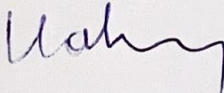
ÜYE

  
Doç. Dr. Rağıp Tavran


ÜYE

  
Dr. Öğr. Üyesi A. Kadir Çevik

ÜYE

  
Dr. Öğr. Üyesi Uğur Akın

ÜYE

  
Dr. Öğr. Üyesi F. İsmail Aşkar

## Özet

"Günümüz Türk Tiyatrosunda Gerçekliğin Temsili Sorunsalı ve 2000 Sonrası Oyun Metinlerinde Yansıması" başlıklı doktora çalışmasının amacı, gerçeklik temsili sorunsalının, çağdaş Türk oyun yazarlığı üzerindeki yansımalarını, hem Batı tiyatrosundaki çağdaş tartışmalar hem de Türkiye'de toplumsal gerçeklik algısını belirleyen temel kavramlar üzerinden irdelemektir. Bu amaç doğrultusunda ilk olarak gerçeklik temsili sorunsalının Batı tiyatrosundaki tarihsel ve kuramsal gelişim süreci açıklanmıştır. Daha sonra, tarihsel avangartla başlayıp postmodern düşünce ile gelişerek 21.yy sanat pratiklerini belirleyen çağdaş sanat tartışmalarının Türk tiyatrosu üzerindeki etkileri irdelenmiştir. Geleneksel tiyatrodan başlayarak günümüze kadar gelen süreçte, Türk tiyatrosunun gerçeklikle kurduğu ilişkinin doğrudan olduğu ve toplumsal gerçekçilik anlayışının merkezinde geliştiği görülmüştür. Ancak bu gerçekçilik eğilimine karşın, özellikle 1980 ve 90'lı yıllarda oyunlarda toplumsal gerçeklerin yansıtılması konusunda genel bir çekingenlik dikkat çekmektedir. Bu bağlamda, oyun yazarlarının 2000 sonrasında toplumsal gerçeklikle olan ilişkilerini anlamak için toplumsal gerçeklik algısı üzerinde etkili olduğu tespit edilen üç temel olgu irdelenmiştir. Bu üç olgu, neo-liberal ekonomi politikalarıyla birlikte işleyen yeni-muhafazakarlık eğilimi, ötekileştirmeye dayalı bir toplumsal kriz halini alan kimlik sorunu ve gerçeklik algısını doğrudan etkileyen medya olgusudur. Son olarak, toplum genelinin gerçeklikle ilişkisi bağlamında ele alınan bu olguların, seçilen oyun metinlerine içerik ve biçim açısından yansımaları incelenmiştir. Sosyolojik incelemenin sonucunda görülen toplumsal söylem ve davranış tutarsızlığı ile gerçeklik algısının toplumsal düzlemde giderek yitirilmesi karşısında, günümüz oyun yazarlarının gerçekliği yeniden inşa etmek konusunda kendilerini sorumlu hissettikleri dikkat çekmektedir. Türk tiyatrosunun yeniden politikleşmeye başladığı bu sürecin, biçimsel yeniliklerin ve anlatım olanaklarının geliştirilmesiyle çok daha verimli hale geleceği görülmüştür.

Anahtar kelimeler: tiyatro, gerçeklik algısı, gerçekliğin temsili, 2000 sonrası

### **Abstract**

This Ph.D. study titled “Problematic of Representation of Reality in Contemporary Turkish Theater and Its Influence on Play Texts Written after 2000” aims at scrutinizing the problematic of representation of reality and its influence on contemporary Turkish playwriting through both contemporary discussions within the occidental theater and basic concepts that determine the perception of social reality in Turkey. To this end, firstly, the historical and social development process of the problematic of representation of reality in the occidental theater is illustrated. Then, the effects of discussions in contemporary art, which had started with historical avant-gardism, developed with postmodern thought and determined 21<sup>st</sup> century’s art practices, on Turkish theatre is scrutinized. This study identifies that Turkish theater’s relation with reality along the ongoing process since traditional theater until today has been a direct one and developed around the understanding of social realism. Despite this trend of realism, there had been a distinctive and general hesitation in reflecting social reality to play texts especially in the 1980’s and ‘90’s. In this regard, in order to understand the playwrights’ interrelation with social reality after 2000, the effect of three basic phenomena on the perception of social reality is examined. These are the neo-conservative tendency that goes hand in hand with neo-liberal economic policies; identity problem that turned into a social crisis based on otherization; and the phenomenon of media that directly affected the perception of reality. Finally, the study reviews the reflections of these phenomena, which had been examined in terms of society’s interrelation with reality, on the analyzed texts in terms of form and context. It is striking that, contemporary playwrights feel a responsibility towards the reconstruction of reality vis-à-vis the inconsistencies between social discourses and actions and towards the loss of the perception of reality as shown by the sociological investigation in the study. It is seen that the said process whereby the Turkish theater is getting re-politicized can become much more productive should the writers search for novelties in form and develop new ways of expression.

**Keywords:** theatre, perception of reality, representation of reality, post-2000s

## Önsöz

Uzun ve yorucu geçen bütün çalışmaların sonunda, çalışmayı yürüten kişi olarak üzerinde düşünülen ilk şey, süreç boyunca yaşanan güçlüklerdir. Gerçeklik temsili sorunsalının Türkiye'de 2000 sonrasında yazılan oyun metinlerindeki yansımalarını ele alan bu doktora çalışmasında karşılaşılan en önemli güçlük, tezin temelini oluşturan gerçek ve gerçeklik kavramlarının göreceli bir öze sahip olmasıydı. Özellikle postmodern düşüncenin gerçeğin varlığını inkar eden yaklaşımının giderek daha geniş ölçekte kabul görmeye başladığı günümüz koşullarında, gerçeğin varlığını kabul eden bir yaklaşımla fikir üretmek ve odağı kaybetmemek çalışmanın en zorlayıcı yönlerinden biriydi. Bir diğer önemli zorluk ise örneklem alanını oluşturacak oyunların saptanmasında yaşandı. Bu çalışma kapsamının örneklem alanını, 2000 sonrasında Türkiye'de yazılan oyun metinleri oluştursa da, amaç istatistiki bir çıkarım yapmak değil, teorik çerçeve dahilinde bir içerik analizi oluşturmaktı. Bu nedenle ulaşılabilen oyunlar içinden söz konusu teorik çerçeve ile en net ilişkisi kurulan metinler seçildi. Seçilen metinlerin kapsamlı bir incelemeyle ele alınma kararının yol açtığı fiziki sınırlılık, örneklem alanını oluşturan oyun sayısında da belli bir sınırlamaya gidilmesini gerektirdi. Dolayısıyla bu çalışma, seçilmiş olan oyunlara eklenebilecek başka metinlerin de var olduğunu baştan kabul etmektedir. Bu noktada karşılaşılan bir diğer zorluk, Türkiye'de pek çok oyun metninin yayınlanma fırsatını bulamaması ve dolayısıyla sahnelenmiş olan pek çok metne ulaşmakta çekilen güçlüktü. Bu süreçte kişisel imkanlarla oyun yazarlarına ulaşmanın yanı sıra, ulaşılan yazarların büyük bir bölümünün metin paylaşımı konusunda haklı görülebilecek çekincelere sahip oldukları görüldü. Bu nedenle, son yıllarda oyun yazarlığında yaşanan verimliliğe kıyasla, ulaşılabilen yayınlanmamış metin sayısı oldukça sınırlı kaldı.

Çalışma süresince karşılaştığım bütün bu zorluklar konusunda beni her zaman cesaretlendiren ve yol gösteren değerli danışman hocam Prof.Dr.Semih Çelenk'e; çalışmanın başlangıcından itibaren Tez İzleme Komitesi'nde fikir ve önerileriyle desteklerini esirgemeyen Dr.Öğr.Üyesi Uğur Akıncı ve Doç.Dr.Ragıp Taranç'a; yayınlanmamış oyun metinlerini paylaşarak örneklem alanının zenginleşmesine imkan sağlayan oyun yazarlarına; başta sosyolojik incelemeler olmak üzere fikir paylaşımı,

önerileri ve düzeltmeleriyle tezin dış gözü haline gelen ve cesaretlendirici yaklaşımıyla zor zamanları atlatmamda büyük emeği olan ağabeyim Özgür Zeren'e; doktora süreçlerimizin her anını paylaştığımız arkadaşım Arş.Gör.Dr.İşinsu Ersan'a ve son olarak bu zorlu süreçte bana katlanan, inanan ve varlıklarıyla bu çalışmayı mümkün kılan sevgili annem Şenay ve ablam Özden'e sonsuz teşekkürler.

VECİHE ÖZGE ZEREN

İZMİR - 2019



**İÇİNDEKİLER**  
**GÜNÜMÜZ TÜRK TİYATROSUNDA GERÇEKLİĞİN TEMSİLİ SORUNSALI**  
**VE 2000 SONRASI OYUN METİNLERİNDE YANSIMASI**

	<u>Sayfa</u>
YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
KISALTMALAR.....	x
GİRİŞ.....	1

**1. BÖLÜM**

**ESTETİKTE VE TİYATRODA GERÇEKLIK SORUNSALINA İLİŞKİN**  
**ÇAĞDAŞ TARTIŞMALAR**

<b>1.1. 20.yy Estetiğinde Gerçeklik Teorileri.....</b>	<b>28</b>
<b>1.1.1. Sanatsal İmge ve Gerçeklik İlişkisi.....</b>	<b>28</b>
<b>1.1.2. 20.yy'ın Estetik Söylemi: Sanatın Nesneleşmesi ve Hiper-gerçeklik....</b>	<b>36</b>
<b>1.1.3. Gerçekliğin Toplumsal Düzlemde Algılanması.....</b>	<b>47</b>
<b>1.2. Çağdaş Tiyatroda Gerçekliğin Temsili.....</b>	<b>61</b>
<b>1.2.1. Tiyatroda Nesneleşme ve Teatrallik.....</b>	<b>62</b>
<b>1.2.2. Metinsel Teatrallik ve Metadram.....</b>	<b>75</b>



## 2. BÖLÜM

### TÜRK TİYATROSUNDA GERÇEKLİK TEMSİLİNİN TARİHSEL ANALİZİ

2.1. Politik, Tarihsel ve Toplumsal Gerçekliğin Temsili.....	91
2.2. Gerçeklik Temsilinin Biçimsel Yansıması.....	131

## 3. BÖLÜM

### 2000 SONRASINDA TÜRKİYE'DE GERÇEKLİK ALGISINI BELİRLEYEN UNSURLAR VE ÖRNEK METİNLERDE YANSIMALARI

3.1. 2000 Sonrasında Türkiye'de Gerçeklik Algısını Belirleyen Unsurlar.....	150
3.1.1. Yeni-Muhafazakarlık Eğilimi ve Neo-Liberalizmin Yükselişi.....	151
3.1.2. Kimlik Sorunu ve Ötekileştirme.....	178
3.1.3. Medyanın Algı Yönetimi ve Sanal İletişimde Gerçeklik.....	210
3.2. 2000 Sonrası Yazılan Oyunlarda Gerçeklik Temsilinin İçeriğe Yansımaları.....	242
3.2.1. Yeni-Muhafazakarlık Olgusunun Oyun İçeriklerine Yansıması.....	242
3.2.2. Kimlik Olgusunun Oyun İçeriklerine Yansıması.....	271
3.2.3. Medya ve Sanal İletişim Olgularının Oyun İçeriklerine Yansıması.....	312
3.3. 2000 Sonrası Yazılan Oyunlarda Gerçeklik Temsilinin Biçimsel Yansımaları.....	336
SONUÇ.....	356
KAYNAKÇA.....	374
ÖZGEÇMİŞ	

**KISALTMALAR**

Akt.	:Aktaran
ANAP	:Anavatan Partisi
AKP	:Adalet ve Kalkınma Partisi
ABD	:Amerika Birleşik Devletleri
Çev.	:Çeviri
CHP	:Cumhuriyet Halk Partisi
DP	:Demokrat Parti
DYP	:Doğru Yol Partisi
Ed.	:Editör
LGBT	:Lezbiyen, Gey, Biseksüel, Transseksüel
MBK	:Milli Birlik Komitesi
MGK	:Milli Güvenlik Kurulu
NATO	:North Atlantic Treaty Organisation
Neo-Con	:Neo-conservatism
TBMM	:Türkiye Büyük Millet Meclisi
TDK	:Türk Dil Kurumu
vb	:ve benzeri

## GİRİŞ

Sanatsal üretime, disiplinler üstü bir çerçeveden bakıldığında, amaca yönelik genel tutumun, gündelik gerçeklikten uzaklaşmak iddiası olduğu görülür. Sanatçı, gündelik gerçekliğin sunduğu malzemelerle onu yer yer kendi gerçekliğinden koparacak şekilde oynamayı seçen yaratıcı öznedir. Sanatçının bu değişken yapıyı oyuncakla nasıl oynayacağı ve onu neye dönüştüreceği ise estetiğin yüzyıllardır insanlığın karşısında duran temel sorunsallarından biridir. Çözüm arayışında tarihsel, ideolojik, sosyolojik, kültürel, psikolojik vb pek çok dışsal faktörle ilişkilendirilmesi zorunlu olan bu sorunsal, kaçınılmaz olarak en temel soruları sormamızı gerektirir. Sorulması gereken ilk soru ise sanatçının oynadığı temel malzeme olan 'gerçek' ve 'gerçeklik' kavramlarının ne olduğudur?

Gerçek kavramı, "sabit, kalıcı ve değişmez şeylerle ilgili olan", "yapay, hileli veya aldatıcı olmayan", "pratik veya gündelik kaygılarla ya da aktivitelerle ilgili olan", "nesnel bağımsız varlığa sahip olan" (merriam-webster.com) gibi tanımlamalara sahiptir. Felsefi açıdan da farklı biçimlerde ele alınmış olan kavramın "ideal, koşullu, potansiyel ya da mümkün olana karşıt olarak, aktüel, somut, olgusal ve zihinden bağımsız bir varoluşa sahip olan" (Cevizci, 2002: 449) tanımlaması, gerçeğin en genel ifadelerinden biridir. Bu tanımlamada gerçek olanın, zihinden bağımsız olarak var oluşuna yapılan vurgu, zihinsel yaratının istemli bir sonucu olan kurguyla olan ilişkisindeki ayrımı ortaya koymak açısından önemlidir. Gerçeklik kavramı ise en genel bakış açısıyla değerlendirildiğinde, belirli bir yer ve zaman algısı içinde, tek başına nitelik belirtecek biçimde var olan her şey olarak tanımlanabilir. Gerçeklik, bilen öznenin bilincinden bağımsız olarak varlık niteliği taşır. Peter Berger ve Thomas Luckmann, bilgi sosyolojisinin en önemli kavramlarından biri olarak ele aldıkları gerçekliğin, sosyal olarak inşa edildiğine dikkat çekerler. Gerçeklik, irademizden bağımsız bir varlığa sahip olarak tanıdığımız fenomenlere ait bir niteliktir ve bilgi sayesinde, onların gerçek olduklarının ve spesifik özellikler taşıdıklarının kesinliğini kavrarız. Ancak bu kesinlik, sosyolojik olarak genel geçer olmak durumunda değildir. Gerçeklik ve bilgi kavramlarının sosyal göreliliğe sahip olması nedeniyle, kültürel ve toplumsal özellikler, gerçek ve gerçekliğe ilişkin de farklı yaklaşımların ortaya

çıkmasına neden olur; Tibetli bir keşişin gerçek olarak kabul ettiği şey, bu anlamda Amerikalı bir işadamı için de gerçek olmak zorunda değildir (Berger, Luckmann, 2008: 3-5).

Gerçeklik, tek yönlü bir oluşum değildir; farklı düzlemlerde ortaya çıkan ve görelilik özelliği sayesinde katmanlaşarak zenginleşen bir kavramdır. Gündelik yaşam, dinsel öğretiler, rüyalar, sanatsal üretim gibi pek çok faktör, birbirinden tamamen farklı gerçeklik düzlemleri yaratmaktadır. Berger ve Luckmann'a göre, bu düzlemler çoklu-gerçeklikleri meydana getirir ve bilincimiz bunların arasında geçişler yaşar; tıpkı bir rüyadan uyanıp gündelik yaşamın gerçekliğine geçmemiz gibi. Bu çoklu-gerçeklikler içinde en üstün olanı ise gündelik gerçekliktir. Bilinç geriliminin en üst düzeyde olduğu gerçeklik düzlemi olan gündelik gerçeklikte, bireyler tamamen uyanıktır ve rüyalandaki gibi yalnız olmadıklarını, bu düzlemdeki gerçeklerin başkaları tarafından da paylaşıldığını ve deneyimlendiğini bilirler. Çoklu-gerçeklik düzlemlerinin kavramsal genişlemesinin yaratabileceği karmaşayı önleyen ve hepsini ortak bir duyum içinden kavramımızı sağlayan en önemli faktörse dildir. Farklı gerçeklik düzlemlerinin yarattığı tekil anlamlar, ortak bir anlam bütünlüğü meydana getiren dil sayesinde birleşir ve anlaşılır hale gelir. Dil tarafından düzenlenmiş olan gündelik yaşam gerçekliği, bireylerin güvenli bir 'şimdi ve burada' olma hissini yaşamalarını sağlar. Aynı zamanda da herkesin şimdi ve burada olma koşulu, kendisine özgü koşullarda meydana gelir; birisinin 'şimdi ve burada' olması, başka birinin zamansal ve mekansal gerçekliği ile örtüşmez; başka birisi ilkinde göre farklı bir zamansal dilimde ve 'orada'dır. Dolayısıyla farklı gerçeklikler, farklı algılara ve zaman zaman çatışmalara yol açar. Ancak önemli olan, bütün ayrışmalara rağmen, ortak-duyu bilgisi sayesinde gündelik hayatın normal uğraşları içinde başkalarıyla paylaşılan ortak bir bilgi alanının olmasıdır. Bu bütüncül bilgi sayesinde, gündelik yaşamın gerçekliği, insanlık için asıl gerçeklik düzlemi olmaktadır.

Berger ve Luckmann'a göre, çoklu-gerçeklik içindeki en önemli düzlemlerden birini oyun gerçekliği oluşturur. Gündelik gerçeklikten tamamen bağımsız olmayan oyun gerçekliğinde, bir tür yer değiştirme ilişkisi söz konusudur. Tıpkı görülen rüyaların, bireyin gerçek yaşantısıyla ilişkili anlamlar üretmesi gibi, çocuk oyunları ya

da yetişkin oyunları da gündelik yaşam pratiğiyle bağlantılı olacak biçimde işler. Bu ilişkinin en net biçimde gözlemlendiği oyun alanını ise tiyatro sanatı oluşturur:

"Gerçeklikler arasındaki geçiş, tiyatro perdesinin açılıp kapanmasıyla gösterilir. Perde açıldığında seyirci, gündelik hayatın düzeniyle ilgili olan ya da olmayan bir düzene, yani kendine özgü anlamlara sahip 'başka bir dünyaya taşınmış' olur. Perde kapandığında ise seyirci, birkaç dakika öncesine kadar yapılan gösteri ne kadar canlı olursa olsun, şimdi temelsiz ve geçici görünen sahnedeki gerçeklikle karşılaştırarak gündelik hayatın asli gerçekliğine, yani 'gerçekliğe geri döner'" (Berger, Luckmann, 2008: 40).

Oyun gerçekliğinde, gündelik gerçeklikle kurgusal gerçekliğin yer değiştirmesi sonucunda iki düzlem arasında ilişki kurulmuş olur. Oyun esnasında, kurgusal gerçekliğin egemenliği söz konusudur ve illüzyon gereği gündelik gerçeklik askıya alınır. Ancak, yansılanan yaşantıların anlamlandırılması sürecinde ortak dilin meydana getirmiş olduğu gündelik gerçeklik kodları işler. Seyir anında farkında olunmayan bu gerçek, Berger ve Luckmann'ın da vurguladığı gibi, perdenin kapanması ve yeniden gündelik gerçekliğe dönülmesiyle anlaşılır hale gelir.

Gündelik gerçekliğin, sanatsal üretimi sonucunda 'kurgu'ya dönüştürülmesi, sanat tarihi boyunca farklı dinamiklere bağlı olarak gerçekleşmiştir. Toplumların henüz sınıfsallaşmadığı sanat tarihinin ilk dönemlerinde, sanatçının 'yaratıcı özne' kimliğinin ikinci planda kaldığı görülür. İlkçağ'a ait sanatsal bulguların, inanç, dürtüler ve toplumsallaşma itkisi gibi faktörlere bağlı olarak icra edildiği açıktır. Sempatik büyüün aracı olan sanatsal yaratıda yorumlama değil, en yalın haliyle taklit etme ve bu taklitten yaşamın döngüsünün devamlılığını sağlamak başta olmak üzere, insanlık adına fayda sağlamak amaçlanır. Sanatın bu pragmatik amaçlı icrası, onu meydana getiren özneyi yaratıcı olmaktan alıkoymasa da gündelik gerçeklikle kurduğu ilişkinin niteliğini yüzeyselleştirir. Dramın kökenindeki teatral etkinliklerde, sempatik büyü aracılığıyla doğüstü güçlerle kurulan ilişki sayesinde toplumsal ve bireysel sağaltım gerçekleştirilir ya da gelecek nesillere hayatta kalmanın temel bilgileri aktarılır. Dolayısıyla sanatsal üretim bir amaç değil, araç olarak estetik ölçekte ikinci plana itilmiş olur. Sanatın 'araç' niteliği, Batı sanat ve felsefesinin Aydınlanma dönemine dek sürer. Aydınlanma sonrasında sanatın laikleşmesine paralel olarak sanatçının yaratıcılığı ve gerçekliği ele alma biçimindeki özgürleşme sürecinin hızlandığı görülür. Ancak bu gelişmenin

tamamlanması için Sanayi Devrimi sonrasındaki siyasal ve toplumsal deęişimlerin gerekleşmesi gerekecektir.

Batı tiyatro tarihine gereklikle olan ilişkisi dolayımında baktığımızda, gereklik temsiline üç önemli dönemeçten geçtięi görülür: Antik dönemi kapsayan mitsel gereklik dönemi, Rönesans sonrası şekillenen inandırıcı ya da somut gereklik dönemi ve 20.yy'ın ikinci yarısında güçlenen bir eğilim olarak gerek kavramının tamamen reddedildięi dönem. Mitsel gereklik dönemi, dramın ortaya çıktığı Antik dönemi kapsar ve bu süreçte temsil edilen gereklięin, siyasal ve toplumsal gelişmelerin yanı sıra inanç faktörüne baęlı olarak şekillendięi görülür. Antik Yunan'da sanatsal üretimin eski çağlara göre çok daha kapsamlı bir estetik işlevi olduęu açık olsa da, esas olarak hala pragmatik bir yönelime sahip olduęu dikkat çeker. Tanrı Dionysos onuruna düzenlenen şenlikler, tanrılar sistemini ve evrenin işleyişini açıklamanın, toplumsal uyum ve refahı sağlamanın, ekonomik ölçekte Atina'nın refah düzeyini sergilemesinin önemli bir aracıdır. Teatral gösterimlerin odağında tanrılar sisteminin olması ve tragedya geleneğinin katharsis odaklı işlevi göz önüne alındığı zaman, tiyatronun beslendięi temel gereklik düzleminin 'mitsel gereklik' olduęu görülür.

Antik dönemden itibaren tiyatronun gereklikle ilişkisi önemli bir tartışma konusudur. *Mimesis* kavramı üzerinden gerekleşen bu tartışmanın ilk tarafları Platon ve Aristoteles'tir. Platon, *Devlet* isimli kitabında, *mimesis* kavramını, yalın bir taklit eylemi; idealar evreninde aslı var olan herhangi bir şeyin, olduęu gibi birebir kopya edilmesi olarak tanımlar. Platon'un idea felsefesine göre gerek, hiyerarşik bir katmana sahiptir. Esas gereklik, Tanrı tarafından yaratılmış olan idea'dır ve hiyerarşinin en üst katmanında o yer alır. İkincil gereklik düzlemini ise zanaatkarlar yaratır; aslı ya da özü idealar evreninde bulunan esas gereklięi, insanların işine yarayacak biçimde kopya ederler. Zanaatkarın yarattığı, esas gereklik kadar değerli olmasa da, pratikte fayda sağladığı için önemlidir. Son katmanda yer alan ise sanatçıların yarattıkları gerekliktir; onlar faydalı da olsa zaten kopya edilmiş olan şeyleri tekrar kopyalamaktadırlar. Basit bir benzetmecilikten ibaret olan bu yaratı ile gereğe ulaşmaları imkansızdır (Platon, 1999: 335-343). Esas gereklikten üç defa uzaklaşmaya yol açan bu eylem, gereksiz olduęu kadar, tehlikelidir de; çünkü dizginlenmesi gereken tutkuları açığa

çıkarmaktadır. Dolayısıyla Platon'un ideal olarak tanımladığı devlet yapılanması içinde, insanlar ve tanrılar hakkında yoz yalanlar uyduran şairlere kesinlikle yer yoktur. Ciddiyet sahibi olan hiç kimsenin gerçeklikten kopmaması gerektiği fikrine dayanan Platon için, mimetik sanatlarla uğraşanlar, insanlığın en aşağı mertebesinde yer almaktadır. Platon *mimesis* kavramını, sadece idea felsefesinin eylemsel gerçekliği açısından değil, aynı zamanda toplumsal gerçekliği yansıtmaması açısından da olumsuzlar. Tragedya yazarları, tanrıları ve büyük kahramanları, başlarına gelen felaketler karşısında çaresiz ve güçsüz göstererek onları aşağılamaktadır. Tanrıların yozlaşmış durumlar içinde sergilenmesi ya da kahramanların başlarına gelen felaketler karşısında tanrılara isyan etmelerini, güçlü bir ahlakçılıkla eleştirir:

"Tanrı oğlu, ya da bir kahraman, dinsizce, ahlsızca işler yapmaz. Uydurmadır bütün bunlar. Tersine, şairleri, ya kahramanların böyle işler yapmadıklarını, ya da bunların Tanrı oğlu olmadıklarını söylemeye zorlamalıyız. Tanrılardan kötülük geleceğine, kahramanların değersiz kişiler olduklarına inanmamalı gençlerimiz" (Platon, 1999, 81).

Platon'un hararetli bir biçimde savunduğu bu tiyatro karşıtlığına ilk itiraz öğrencisi olan Aristoteles'ten gelir. **Poetica**'da, hocası Platon'un insanlığın en aşağılık uğraşı olarak gördüğü sanatı yüceltir; üstelik bunu tiyatro sanatının gerçeklikle kurduğu ilişki üzerinden yapar. Aristoteles için *mimesis*, gerçekliğin birebir taklidi değil, onun sanatsal bir eylemle yeniden yaratılmasıdır. Olanı değil, olması gerekeni temsil eden tragedya, Platon'un endişelerinin aksine, bireysel ve toplumsal arınmanın (katharsis) aracıdır ve bu nedenle de faydalıdır. Marvin Carlson iki düşünürün *mimesis* kavramı arasındaki farkı şöyle açıklar:

"Platon'a göre gerçekliğin kaynağı, maddeler dünyasında belirsiz bir biçimde yansıtılan ve daha sonra sanat tarafından kopya edilen saf "İdealar" dünyasıdır. Aristoteles ise, kendi ideal gerçekliklerine doğru -doğal süreçler içinde- hareket etmekte olan, kısmen gerçekleştirilmiş biçimlerin meydana getirdiği maddi dünyayla birlikte, gerçekliği bir süreç, bir oluş olarak görür" (Carlson, 2007: 17).

Aristoteles, sanatçının doğadan kopmasının imkansız olduğuna vurgu yapsa da, bu gerçekliği temsil ediş biçiminin birebir kopyalama olmadığına dikkat çeker. Aristoteles'in gerçekçilik anlayışında, inandırıcılık ve genel gerçeğe uygunluk önemlidir

ve daha önemlisi doğanın eksikliklerini gidererek onu düzeltmek esas amaçtır. Bu sayede gerçek olanın tamamlanması ve erkinleştirilmesi sağlanır. (Şener, 2000: 25). Aristoteles'in ideal gerçeklikten kastı, tanrıların isteğine göre şekillenen gerçekliktir. Dolayısıyla ideal toplum düzeni de dinsel yasalara ve mitlere göre şekillenmektedir. Ancak bu noktada çift yönlü işleyen bir sistem dikkat çeker; Olympos tanrılarının antropomorfik (insan biçimci) niteliği göz önüne alındığında, tragedyanın esas olarak insani gerçeklikler üzerine kurulu bir öğretisi olduğu görülür. Yani dünyevi gerçeklik mitsel olana, mitsel olan da dünyevi gerçekliğe göre özenle yaratılmıştır. Büyük erdemlerle kuşatılmış ve bu nedenle de ortalamanın üzerinde olarak tarif edilen kahramanın *hamartia*'sı (trajik hata), tanrıların bile sahip olduğu zaaflardan kaynaklanır. Dolayısıyla yaşanan felaketler ve sonunda gelen *pathos* (acı), günümüzün çağdaş insanı için anlaşılmasa da, esas dersi çıkartması istenen seyirci için son derece inandırıcı ve ikna edicidir. Sonuçta Antik dönem seyircisi, insani özelliklerle kuşatılmış tanrıları, kehanetleri, doğa üstü sayısız varlığı vb maddi dünyanın gerçekliğine eşdeğer olarak görmektedir.

Roma'da ise sanatın estetikle değil, doğrudan gündelik yaşam pratiğiyle ilişkili olduğu görülür. Teatral gösterimler, bilgi ya da kültürel birikim aktarımından ziyade, halkı oyalamanın eğlenceli bir yolu olarak kullanılır. Bu nedenle tragedyalar ikinci planda kalırken, komedyanın dönemin en sevilen oyunları olarak önem kazandığı görülür. Roma'da hiç sahnelenmemiş olan tragedyalar için gerçeklik, tıpkı Yunan medeniyetinde olduğu gibi mitsel olanla ilişkilidir. Genel hatlarıyla Aristoteles'in kuramına yakın fikirler geliştirmiş olan Horatius, *Ars Poetica*'da tragedyanın şiddet ve tiksinti uyandırıcı olayları sahne dışında tutması gerektiğine vurgu yapar. Bu tür olaylar, çok gerekli olduğu durumlarda, sahne üzerinde sadece sözle anlatılmalı, kesinlikle gösterilememelidir. Horatius'un bu tespiti, tragedyanın gündelik ya da toplumsal gerçeklikle olan uzaklığının bir ispatı gibidir. Roma toplumunun şiddet içeren gösterimlere olan eğilimi ve toplumsal yaşantıdaki yozlaşmışlığı göz önüne alındığı zaman, tragedyanın gerçeklikten uzak bir biçimde steril tutulmaya çalışılması ilginçtir. Bu anlamda tragedyanın tam olarak Roma toplumunu ve onun ihtiyaçlarını yansıtmadığı açıktır. Cicero'nun "hayatın bir taklidi, alışkanlıkların aynası, hakikatin bir



görüntüsü" (Atkins, 1934. Akt. Carlson, 2007: 24) olarak tanımladığı komedyaya ise mitsel gerçeklikten uzak durarak, gündelik ilişkiler üzerinden basit insanların gerçekliğini ele alır. John Tzetzes, tragedyaya ve komedyanın gerçekliği ele alış biçimi arasındaki farkı şöyle yorumlar:

"Komedyaya "günlük yaşam meselelerinin kurmacaları" nı kapsarken, tragedyaya "bu zamanda oluyormuş gibi sunulsa da geçmişte kalan" eylemlerle ilgilenir. (...) Komedyanın hedefi bir çeşit toplumsal denge sağlamaktır. Komedyaya, "yağmacıyı, kötülük yapanı ve baş belasını" gülünç duruma düşürür ve "geri kalan herkes adaba uygun davranır. Bunun için komedyaya hayatı sert bir kalıba döküp yoğunlaştırırken, tragedyaya onu çözündürür" (Cooper, 1922. Akt. Carlson, 2007: 32).

Tragedyanın ortalamanın üstündeki oyun kişileri, toplum geneline referans olamayacak dar bir çerçeveye sınırlanmıştır. Bu anlamda komedyanın somut gerçeklikle olan ilişkisinin daha güçlü olduğu sonucu çıkarılabilir. Komedyaya, tragedyanın mitsel gerçekliği ve kathartik öğretisine kıyasla, toplumun ve yaşanan dönemin pratik gerçekliklerini gözler önüne serbilme yetisine sahiptir.

Ortaçağ'a gelindiğinde ise Klasik dönemin mitsel gerçekliğinin yerini Katolik kilisesinin öğretilerinin devraldığı görülür. Tiyatro, dinsel öğretinin yayılması için bir araç haline getirilirken mitos kaynağının yerini kutsal kitap alır. Dolayısıyla tiyatrunun temsil ettiği gerçeklik yine soyut ve dinsel olanla ilişkilidir. Biçimsel olarak bakıldığında da Ortaçağ tiyatrosunun alegorik karakteristiği, tiyatrunun gerçekliği birebir yansılmasını olanaksız hale getirmektedir.

"Ortaçağda sanat dolaylı anlatım yolunu benimsemiş, simge ve alegoriden yararlanmışır. Hıristiyan düşüncesi, öyküleri ve öykülerdeki kişileri gerçek olaylar ve kişiler olarak değil, insan ruhunun gizli anlamının simgeleri olarak yorumlamayı daha uygun buluyordu. Böylece şiir mistik düşüncenin aracı olmuş, kendi adına değil, taşıdığı gizli anlam adına değerlendirilmişti" (Şener, 2000: 81).

Ortaçağ, tiyatro adına ölü bir dönem olarak ele alınsa da, son yüzyılda ortaya çıkan dinsel oyunlardaki soyut ve mistik olanın temsili fikri, tiyatro kuramı adına önemli bir kırılma noktasıdır. Skolastik düşüncenin insana ve dünyevi olana değil, tanrısal olana verdiği önem somut gerçekliğin tiyatrodaki yansılmasını imkansız kılar.

Dünyevi olanı sergilemesinden dolayı kilise tarafından eleştirilen tiyatro, pragmatik bir amaçla kullanılabilceği keşfedildiğinde temsil fikrini de kendi anlayışına göre yeniden düzenler. Antik tiyatro kuramının gerçeklik temsiline verdiği önem, somut gerçekliğin aşılması ve görülemeyenin görünür kılınması adına yıkılır.

Rönesans'a kadar, sanatın estetik işlevi ve buna bağlı olarak gerçeklikle kurduğu ilişkinin dini ve politik nedenlere paralel olarak geri kaldığı açıktır. Rönesans döneminde sanatın, hümanizmin etkisiyle sekülerleşerek dünyevi sınırlara girmesi sonucunda, sanatçının 'yaratıcı özne' kimliği ön plana geçmeye başlar. Sanatçının istemli bir bilinçle üretmesi, eseri estetik kriterlerle değerlendirilebilecek ve yorumlanabilecek bir 'amaç' haline getirir. Bilinç faktörü etkin olarak devreye girene kadar, sanatçıların gündelik gerçeklikle kurduğu ilişki 'doğrudan temsil etme' ilkesine göre gerçekleşir ve tiyatronun temsil ettiği gerçeklik inandırıcı ya da somut gerçeklik halini alır. Rönesans'ı takip eden süreçte ise eserinin altına imzasını atabilen ve kendi üslubunu geliştirebilen sanatçı, nihayet kendisini ve çevresini daha özgürce ele almaya başlar.

Rönesans döneminde *mimesis* kavramına ilişkin genel yaklaşım yeniden Antik dönem felsefesine göre şekillenir; ancak artık mitsel ya da dini olgularla ilgilenmek yerine, dünyevi gerçeklikle ilgilenilmeye başlanır. Dönemin sanat eleştirmenleri, başta Aristoteles olmak üzere, antik sanat kuramlarını kendilerine referans alarak, ahlaki bakımdan öğretici olan ve gerçekçi etki yaratması için olasılık dahilindeki olayları temsil eden oyunlar yazılmasını ve sahnelenmesini talep ederler. Bu talepler aynı zamanda katı bir kuralcılığın yerleşmesine, Shakespeare, Marlowe, Lope de Vega gibi kurallara uymayan yazarların eleştirilmelerine neden olur. Oysa bu yazarlar, birlik kurallarının sınırlandırıcılığını aşarak içinde buldukları dönemin toplumsal ve tarihsel gerçekliklerini en iyi yansıtmış olanlardır. Trajik olanın yanında gülünç olana yer vermeleri, sıradan insanları ele almaları, dönemin karakteristiği olarak somut gerçeklik olarak kabul gören doğüstü varlıklara yer vermeleri bu gerçekçi etkinin önemli nedenleridir. Gerçeğe benzerlik ilkesinin, kuram ve uygulamada farklı biçimlerde tezahür etmesi, kuramcılarının klasik kuralları abartılı biçimde önemseyerek kendi dönemlerinin gerçekliğini göz ardı etmeleriyle açıklanabilir. Aristoteles ve Horaitus

arasında bağlantı kurmaya girişen ve bu yolla tragedyanın hem öğretici hem de haz verici bir tür olduğunu ortaya koymaya çalışan Rönesans kuramcıları, dramatik anlatıyı yüzeyselleştirmiş ve dogmatikleşmiş kalıp tiplerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamışlardır.

"Bu dönemin eleştirmenleri klasik mimesis kavramını genellikle doğaya benzerlik olarak yorumladılar ve bu, Castelvetro'da da görülebileceği üzere, en uç halinde dramatik zaman ve mekanla bir tutulmasına neden oldu. (...) En yakın gerçeklik yanılsamasını (illüzyon) vermek için karakterin belirli yaşlardaki, rütbelerdeki ve mesleklerdeki insanların nasıl davrandığına ilişkin kabullere sadık kalması gerektiği fikriyle başlayarak, bu durum eser ve hatta eserler boyunca sürekliliği olan bir sabit tip doktrinine evrildi" (Carlson, 2007: 58).

Söz konusu sabit tip doktrini, dramın insanlık gerçeğini tek yönlü ve durağan olarak ele almasına neden olur. Belli sosyal konumdaki insanlardan hep aynı biçimde davranmaları beklenirken, farklı karakter özellikleri, zaafı ve seçimler yok sayılır. Corneille'in ünlü Le Cid olayında, dönemin eleştirmenleri ahlaklı ve namuslu bir karakterin babasının katiliyle evlenmesini sert bir biçimde eleştirirken, yazarın gerçek olaylardan yola çıkarak bir kurgu yaptığı gerçeğini görmezden gelirler. Dönemin önemli eleştirmenlerinden biri olan Jean Chapelain "toplumun iyiliği için bastırılması gereken korkunç hakikatler vardır. (...) Öncelikle bu gibi durumlarda şair gerçeğe benzerliği hakikate tercih etmelidir" (Carlson, 2007: 99) diyerek kurgusal gerçekliği yaşam gerçekliğinin önüne geçirir. Bu durum, neo-klasik kuramda tiyatrunun haz verici özelliğine vurgu yapılırsa da esas olanın hala eğitici işlevi olduğunu gösterir. Dolayısıyla birincil önem atfedilen gerçeğe benzerlik ilkesi de eleştirmenlerin görmek istediği gerçeklikle sınırlanmış olur.

Romantik döneme gelindiğinde dramdaki kuralcı yaklaşımın aşılına çalışılmasına rağmen Aristoteles'in gerçeğe uygunluk ve olasılık yasalarına hala büyük önem verildiği görülür. Bu dönemde de gerçeklik, toplumsal ahlakın temsilcisi olarak görülen aristokrasinin gerçekliğiyle sınırlıdır. Sıradan insanların, soyluların başından geçen hikayelerden ders çıkarması beklenir. Alt sınıf, kendi yaşantılarıyla bağ kuran trajik oyunlar yerine, sosyal konumlarına uygun olan komedyalar aracılığıyla temsil edilirler. Gündelik yaşamın ya da sıradan insanın gerçekliğinin kurgulanması fikri, ilk

olarak G.E.Lessing tarafından 'Hamburg Dramaturgisi'yle dile getirilir. Lessing, dram sanatının sıradan insanları, sıradan yaşantıları içerisinde, yalın ve gündelik bir dille kurgulaması gerektiğini dile getirmiş olsa da dönemin romantik sanatçılarının, soyluları ve onların düşsel/fantastik öykülerini anlatmış olmaları teorinin uygulamada tam olarak karşılık görmediğine işaret eder. 1850 sonrasında altın çağını yaşamaya başlayacak olan Realizm bile bu problemi belli bir ölçüye kadar aşabilecektir.

Romantizmin önemli kuramcılarında biri olan J.J.Rousseau, *mimesis* kavramını Platoncu bir yaklaşımla ele alır. Ona göre, dram sanatının yarattığı illüzyon doğanın derin gerçekliklerini yansıtmaz; sadece gündelik yaşamın gelip geçici heveslerini sergiler (Carlson, 2016: 6). Romantikleri klasik akımdan ayıran önemli yönelişlerden biri, gerçeğin göreceli ve değişken doğasına vurgu yapmalarındır. Arnold Hauser'e göre bu durum, Aydınlanma sonrası oluşan yeni toplumun ideolojisidir ve bu toplumsal yapı içinde mutlak değerlerin önemi kalmamıştır. İnsan ve toplum doğasının diyalektik bir dinamizme sahip olduğu düşüncesi sonucunda gerçeğe ilişkin sınırlı ve değişmez kalıplar yıkılmaya başlanır.

"Klasik sanatçı, gerçeği ele geçirmiş olduğunu sanıyordu, kendi kendini yönetmeye alışık olduğu yaşamın yönetilebileceğine inandığı için başkaları tarafından yönetilmeyi kabul ediyordu. Romantik kişi ise dıştan gelecek her türlü bağı karşıydı; kendini başkalarına teslim edemez ve son derece güçlü ve ezici bir gerçeğin karşısında savunmasız kaldığına inanırdı. Böylece gerçeği kendince küçümserken aynı zamanda onu yücelterek tanrılaştırmış olurdu. Bu nedenle kimi zaman gerçeğe körü körüne teslim olurken kimi zaman saldırırdı. Fakat kendisini hiçbir zaman gerçeğe eşit durumda göremezdi" (Hauser, 2006: 145).

Romantiklerin gerçeklik karşısındaki bu ikili tutumları dönemin etkin felsefi yaklaşımıyla ilişkilidir. Alman İdealizmi ve Yeni-Platonculuk ekseninde şekillenen romantik kuramda, aklın verileri reddedilirken yüce ve soyut olanın duygulanımına yönelme başlar. Dolayısıyla somut dünyanın gelip geçici görünümünün yansıtılması gereksiz ve sanatsal açıdan değersiz bir iş olarak görülür. İdealizmin yücelttiği tanrısal aşkınlık kavramı, tiyatronun gerçeklik algısını bir kez daha soyut ve dinsel olana yönlendirir. Ancak bu dönemde gerçekliğe ilişkin yaklaşım bir paradoks olarak ortaya çıkar; insan, iradesi ve seçimleri olan özgür bir varlıktır, ancak başından geçenler aynı

zamanda Tanrı'nın buyruğu olan yazgının sonucudur. Bu çelişki içeren durum, insanlığın temel varoluşsal gerçekliğidir ve *romantik ironi* kavramıyla ifade edilir.

"(...) temelde dünya çelişik bir bütündür. Bu bütünlük içinde salt (absolute) olanla, görece (relativ) olan yan yana bulunur. İnsan bir yandan gerçeğin kaçınılmaz zorunluluğunu duyarken, bir yandan da olanaksızlığın bilincini taşır. Bu durumdan dolayı şaşkınlığa düşer" (Wellek, 1955. Akt.Şener, 2000: 160).

Romantik ironinin ifade ettiği bu paradoksal varoluş hali, insanlığın temel gerçekliğidir ve dram sanatı da bu gerçekliği ortaya koymanın en ideal aracıdır. Yazgısına rağmen iradesiyle eyleme geçen oyun kişisi, karşılaşacağı yıkıma rağmen iyi ve erdemli olmaya yönelik verdiği dersle seyircinin temel beklentisi olan şiirsel adaleti yerine getirmiş olur. Romantik tiyatronun klasik dramdan ayrıldığı bu noktada, bireyin dünyayı dönüştürücü özelliğine vurgu yapılır. Ayrıca klasik dramın yok saydığı duygu ve coşkular, gerçekliğin özünü kavramanın temel araçları olarak kabul görür. Romantiklerle birlikte gerçekliğin sadece somut ve verili olandan ibaret olmadığı, hakikatin özünü meydana getiren aşkın bir gerçeklik düzleminin var olduğu kabul edilir. Bunun yanı sıra iyinin yanında kötünün, güzelin yanında çirkinin de yer aldığı 'karşıtlıkların birliği' fikrinden hareketle *grotesk* olgusu da önem kazanır.

"Victor Hugo'ya göre tragedya, trajik ve yüce olanı grotesk ile karışık olarak sunar, böylece hem yaşama benzemekte, hem de kendine özgü bir çekicilik yaratmaktadır. Çağdaş yazarlar, oyunlarında tüyler ürpertici biçimlerden, düşsel yaratıklardan, hayaletlerden, hortlaklardan korkmamakta, dinsel ve arı ruhu, hayvansal gövdeyle birlikte düşünebilmekte, tutkuları, ikiyüzlülükleri, yalancılıkları dile getirebilmektedirler. Güzelin tek yüzü olmasına karşın çirkinin binlerce yüzü vardır ve modern yazarlar bundan yararlanmaktadır" (Şener, 2000: 156-157).

Victor Hugo ve dönemin diğer romantik sanatçılarının yüce ve grotesk olanın birlikteliğine ilişkin bu yaklaşımları sayesinde gerçekliğin tek yönlü olduğu anlayışı yıkılmaya başlanır. Neo-klasiklerin mutlak bir tutumla savundukları birlik kurallarını reddeden romantikler, her ne kadar toplumsal gerçekliği eleştirel bakış açısıyla yansıtma derdine sahip olmasalar da insanın çok yönlü doğasını açığa çıkarma ve bu yolla coşku uyandırma amacındadırlar. Carlson'a göre, 18.yy'da insanlık durumunun daha gerçekçi biçimde ele alınmasında bir önceki çağın aristokratlarının yerini almaya başlayan yeni

burjuva sınıfının önemli bir etkisi vardır. Ekonomik ve siyasal olarak güç kazanmaya başlayan burjuvalar, tiyatronun kendi yaşantılarını ve çevrelerini yansıtmalarını talep etmektedir. Aynı dönemde ortaya çıkan ve proletaryaya da hitap etmesi nedeniyle daha geniş kitleler üzerinde etki sağlayan melodramlar ise romantik dramın dağınık anlatısı yerine yalın ve herkes tarafından kolaylıkla anlaşılabilir olma ilkesine göre şekillenir. Melodramın öncü isimleri olan Nodier ve Pixerecourt, romantik dramı birlik kurallarına uymaması ve en önemlisi de ahlaki doğruluğa sahip olmaması açısından eleştirirler ve "zina, tecavüz, ensest, baba katli, fahişelik" gibi ahlaki yoksunluk barındıran konuları işlemesini eleştirirler ve "habis, tehlikeli, ahlaksız, ayrıca hakiki olana yönelik ilgiden yoksun" olmakla suçlarlar (Pixerecourt, 1841-43. Akt.Carlson, 2016: 225). Hakikatten anlaşılabilir, her durumda erdemli ve iyi olanın olumlanmasıdır. Ancak erdemli ve iyi olanın çatışmaya girdiği kötülüğün niteliği konusunda gerçekçi olmayan bir seçim yapılmaktadır. Ahlaki yoksunluk olarak tanımlanan kötü eylem, yaşam gerçeğinin bir parçası değilmiş gibi yok sayılır ve dolayısıyla temsil edilen gerçeklik yine tek yönlü ve dar bir bakış açısıyla sınırlanmış olur. Söz konusu soruna yol açan temel neden, tiyatronun eğitici işlevinin hala birincil öneme sahip olmasıdır. Ahlaki bir eğitim kürsüsü olarak işlev gören tiyatronun kurguladığı gerçekliğin egemen sınıfın algı ve beğenisine göre şekillenmesi kaçınılmazdır. Gerçekçi dramın temel kurgu tekniğini geliştiren Eugene Scribe, bu çelişkiyi, döneminin komedyaya geleneğini, toplumun davranış biçimini yansıtmıyor oluşunu eleştirerek dile getirir:

"[Scribe'e göre komedyaya] tam tersine, hovarda Hükümdarlık dönemi boyunca soğuk, kusursuz, gösterişçi ve terbiyeli, kanlı Devrim sırasında insancıl, iyiliksever ve duygusal olmuştu. Ona göre bunun nedeni seyircilerin tiyatroya "eğitim ve gelişim için değil, eğlenmek ve oyalanmak için" gitmesidir "ve onları eğlendiren şey çoğunlukla hakikat değil kurgudur. Her gün gözünüzün önünde olan şeyleri tekrar görmek değil, günlük yaşamda görmenizin mümkün olmadığı - olağanüstü ve romantik olan- şeyler size zevk verir" (Scribe, 1854. Akt.Carlson, 2016: 226).

Scribe'a göre, dönemsel ihtiyaçlara göre şekillenen ve bu nedenle de göreceli bir kimlik kazanan hakikat algısı, kurgunun gerçekliğe baskın gelmesine neden olmuştur. Melodramın 18.yy'da popüler bir tür olarak keşfedilmesinde de benzer biçimde, gevşek yapılı ve rastlantısal gelişime bağlı kurgusunun gerçeklikten

uzaklaştırıcı etkisi rol oynamaktadır. Fransız Devrimi'nin yarattığı hızlı toplumsal değişimler karşısında yaşanan coşku ve şaşkınlık, zihinle kavranan gerçekliği değil, imgeleme beslenen ve duyguları harekete geçiren bir gerçeklik alternatifi yaratır. Klasik sanatın olasılık yasasına karşıt olacak biçimde, gerçek yaşamda olması mümkün görülmeyen, ancak kurgulandığı zaman seyirciye coşku ve umut vaat eden oyunlar dönemin karakteristiğini belirler. Ancak tiyatrunun temsil ettiği gerçeklik algısındaki bu değişim kalıcı olmayacak ve 19.yy ortasında yeniden somut ve zihinle kavranan gerçeklik temsiline dönecektir.

Endüstri Devrimi ve yükselmekte olan kapitalizm koşullarında ortaya çıkan gerçekçi akım, sanatın somut yaşam gerçeğini bilimsel bir veri gibi işlemesi mantığı üzerine kurulur. İdealizmin yerini materyalizm ve pozitivizm alır; dolayısıyla temsil edilen gerçekliğin kavranmasındaki yegane araçlar akıl ve bilimsel yöntemdir. Ampirik çözümleme yöntemiyle hayatı anlama ve anlatma çabası içinde olan realistler, somut gerçekliği zedelememek adına öznel olan tüm yaklaşımlardan kaçınırlar. Suçkov, 19.yy natüralistlerinin, tipik ve evrensel olanı sergilemek adına, karakterlerin iç dünyalarının bile eylemleri aracılığıyla anlatıldığını, bu sayede kahramanın öznel değil, evrensel bir olgu olarak ele alındığını söyler. Eşyanın yüzeyindeki görünümünü nesnel bir olgu olarak ele almak, 'olduğu gibi temsil etme' ilkesinin temelidir. Eşyanın sadece görünümünü değil, özünü de yansıtan realist sanatta ise imajlar halinde düşünme ve bu imajların bütün ilkesel özelliklerinin derinlemesine ortaya koyulması hedeflenir (Suçkov, 2009: 58).

Yaşam gerçeğine benzerlik konusundaki eğilim özellikle sahneleme aşamasında abartılı natüralist uygulamalara başvurulmasına neden olur. Emile Zola, sosyal çevrenin bir ürünü olan modern insanının trajedilerinin daha fazla dekor tarafından tanımlanması gerektiğini söyler (Zola, 1927-29. Akt.Carlson, 2016: 10-11). Bu anlayışla sahne tasarımında gerçek yaşantıdaki mekanlara birebir benzeme ilkesine göre hareket edilirken, söz konusu illüzyonu sağlamak adına sahne üzerinde gerçekten yemek pişirilmesi gibi uygulamalar başlar. Gerçeklik temsili anlayışındaki bu değişimde dönemin egemen sınıfı olan burjuvanın estetik talepleri önemli bir rol oynar. Kendi yaşantılarını olanca doğallığı içinde sahnede görmek isteyen burjuva seyircisi,

önceki dönemlerde olduğu gibi, boyalı pano ya da tekil dekor parçalarıyla belli bir mekan fikrinin oluşturulmasıyla yetinmez. İçinde yaşadığı dünyada olduğu gibi, her şeyin üç boyutlu ve detaylı olmasını ister. Kendisini temsil eden karakterin, bez ya da tahta parçasına resmedilmiş bir pencereden değil, açılır kapanır gerçek bir pencereden dışarıya baktığını izlemek ister. Sadece gerçeğe benzer bir yaşantının teatral aktarımının yeterli bulunmadığı bu dönemde, oyuncunun da sadece oynaması değil, aynı zamanda o rolü 'yaşadığını' hissettirmesi beklenir. Bu gerçeklik hissini uyandıramayan bir oyuncu 'fazla teatral' olmakla suçlanır; en iyi aktör, gerçek hayatı mükemmel bir biçimde taklit edebildir (Carlson, 2016: 7). Teatral anlatım olanaklarının bu ölçüde genişletilmesi, tiyatronun temsil anlayışının yeniden değerlendirilmesini zorunlu kılar. Klasik tiyatronun temelini belirleyen ve Aristoteles'in mimesis anlayışı üzerinden şekillenmiş olan 'yeniden yaratım' anlayışı, realistler tarafından neredeyse Platon'un 'birebir taklit' ilkesine dönüşmeye ve 19.yy'ın mimesis anlayışı, gerçeğe benzerlikle eşdeğer olmaya başlar. Değişen ise sadece gerçekliğin özüdür; taklit edilen artık mitsel gerçeklik değil, somut ve toplumsal olan dünyevi gerçekliktir. Ancak toplumsal gerçekliğin yansıtılmasında, önceki dönemlerde görülen sınıfsal ayırım hala devam etmektedir. 19.yy gerçekçi dramı, 'burjuva dramı' olarak da adlandırılmasını haklı çıkaracak biçimde, egemen güç olan burjuvanın yaşamına odaklanmakta ve geniş halk kitlelerini göz ardı etmektedir. Özellikle Natüralistlerle birlikte işçi sınıfının sorunlarına yönelme eğilimi başlamış olsa da, 19.yy'ın sanatı genel olarak burjuvanın sanatıdır. Klasik dönemin aristokratik soylularının yerine geçen ve kapitalizm koşullarında hızla dönemin egemeni haline gelen burjuva sınıfının sorunları, arayışları ve tutkuları perdeye taşınırken, çoğunluğu oluşturan işçi sınıfı ve yoksullar dramın dışlanan kesimi olmayı sürdürür. Ibsen, Strindberg, Shaw ve O'Neill gibi yazarlar her ne kadar içinde yaşadıkları dönemin genel dinamiklerini nesnel bir tutumla sergilemiş olsalar da, Rus toplumsal gerçekçileri ya da Hauptmann gibi istisnai yazarlar dışında, toplum genelini temsil etmek konusunda tutucu davranmışlardır. Tiyatronun toplumun tüm kesimlerini ele alarak kapsayıcı bir nitelik kazanması ancak 20.yy'da gerçekleşir.

20.yy, hem toplumsal kapsayıcılığı hem de gerçekliği kavrayış ve temsil edişindeki değişimlerle tiyatro tarihinin en önemli dönüm noktalarından biridir. Ancak



20.yy'da tiyatrodaki temsil edilen gerçeklik artık tek bir düzlemde etkin değildir. Rönesans ile başlayan ve inandırıcı/somut gerçekliğin temsil edilmesi fikrine dayanan ve natüralizm ile doruğunu yaşayan gerçekçi temsil anlayışına iki düzlem daha eklenir. Bunlardan ilki, inandırıcı/somut gerçekliği reddeden ve tarihsel avangartlarla başlayıp, postmodernizmle doruğuna ulaşan gerçekçilik karşıtı eğilimler, ikincisi ise tiyatrodaki başlangıç evresini içeren mitsel gerçeklik anlayışının geri dönüşüdür. Bu iki düzlem, ortaya çıktıkları tarihsel ve estetik koşullar açısından birbiriyle ilişkili olmakla birlikte, hedefleri ve gerçeklik olgusuna ilişkin yaklaşımlarındaki radikal farklılık açısından ayrı olarak ele alınmıştır. Dolayısıyla 20.yy'dan günümüze dek geçen süreç, eski ve yeni temsil anlayışlarının aynı anda varlık gösterdiği karma bir dönemdir.

19.yy sonu 20.yy başında tarihsel avangartların deneysel çalışmalarıyla birlikte, gizemli, mistik ya da bireysel ve kolektif bilinçaltının derinliklerinde saklı olan gerçekliklerin açığa çıkarılmasını hedefleyen yeni bir temsil anlayışı ortaya çıkar. İki dünya savaşı arasında güçlenen avangart hareketlerde, insanlığın akla, bilimselliğe ve kapitalizm ekseninde şekillenen toplumsal yaşantıya ilişkin hayal kırıklığının ve endişelerinin izleri görülür. Rasyonalizm ve pozitivistimin verilerinden hareketle tartışmasız biçimde doğru kabul edilen ve sanat aracılığıyla yansılana gerçeklere ilişkin ciddi bir güvensizlik belirir. Yeni çağın sanatının bilinçle değil, bilinçaltının derinliklerinde gizli duran 'esas gerçeklik'le ilgilenmesi gerektiği fikri ağırlık kazanır. 19.yy'da burjuva estetiğine göre belirlenen ve sanatsal düzeyi giderek düşen piyasa sanatına karşı estetizmi ve sanatın toplumsallığını savunan sanatçıların başlattığı bu girişimler, her ne kadar uzun soluklu olmasalar da, 20.yy tiyatrosunun kural tanımaz yönelimine şekil verirler. Tiyatrodaki görselliğin, radikal rejî fikirlerinin ve teatral metinselliğin önem kazandığı yeni bir dönem başlamış olur.

Tarihsel avangartların farklı hedefleri ve yönelimleri olsa da bu çalışma açısından buldukları en önemli nokta, sanat-hayat arasındaki ayrımı ortadan kaldırmaya yönelik girişimleridir. Tiyatronun 'teatralleşme' süreci olarak ele alınacak olan bu dönemde, konvansiyonun illüzyona yaslanan ve seyirciyi edilgen bir katılımcı konumunda tutan anlayışına karşı çıkılır. İllüzyon teriminin reddedilmediği ancak realist tiyatrodan tamamen farklı bir anlamda kullanıldığı görülür. Avangart

tiyatrodaki "seyircinin illüzyona girmesi demek, sahnedeki yaratma sürecine katılması demek olmalıdır. Bu durumda seyirci bir düşsel gerçekliği paylaşmış olur. İllüzyon sözcüğü bu anlamı ile "yanılsama" olarak değil, "sanılsama olarak adlandırılabilir" (Şener, 2000: 233). Sembolistlerin dinsel ya da mistik bir içerikle, dışavurumcuların devrimci bir tavırla, fütüristlerin makine gücünün ve savaş itkisinin vahşi coşkusuyla, sürrealistlerin ise bireysel ve daha sonra toplumsal bilinçaltı birikimiyle ilgilendikleri bu girişimlerde sanatın klasik kurallarla bağını kopartma itkisi belirleyicidir. Klasik *mimesis* anlayışının dayandığı 'gerçek yaşama benzerlik' ilkesinin yerini, 'yaşamın kendisi olmak', bunu yaparken gerçeğin abartılmış ya da çarpıtılmış biçimlerini sunmak fikri alır. Dolayısıyla referans noktası olmaktan çıkan yaşam gerçeği, kurgusal gerçeklikle yer değiştirir. Peter Bürger'e göre, tarihsel avangartların 19.yy sonunda, burjuva sanatına bir tepki olarak ortaya çıkışının temel nedeni, burjuva sanatının gerçek yaşamla içeriksel bağlantısını koparmış olmasıdır. Bireyselliğe hitap ederek özerkleşen burjuva sanatı, toplumsal ihtiyaçlara yanıt veremez hale gelmiş ve tarihsel avangartlarla birlikte sanatın nihayet kendi özeleştirisini yapma zamanı gelmiştir. Karl Marx'ın özeleştirici kavramından yola çıkan Bürger, burjuva toplumunun eleştirisinin yapılabilmesinin ancak proletarya sınıfı ortaya çıkıp liberalizmin görünür hale gelmesinden sonra mümkün olduğu gibi, burjuva sanatının eleştirisinin de ancak toplumsal olanla bağını koparmasından sonra mümkün olabildiğine dikkat çeker.

"...sanat gerçekten de kendini hayat pratiğinden koparıldıktan sonra, burjuva toplumunda sanatın gelişim prensibini oluşturan iki unsur netlik kazanır: Sanatın gerçek hayat içeriklerinden giderek ayrılması ve bunun sonucunda başlı başına bir tecrübe alanı olarak estetiğin billurlaşması"(Bürger, 2003: 63).

Bürger'in saptaması, burjuva tiyatrosunun gerçeğe benzerlik iddiasına rağmen bunun tam karşıtı olacak biçimde yaşamdan kopuşu temsil ederek içine düştüğü ikilemi ortaya koyar. Ancak burjuva estetizminin yaşamdan kopukluğunu eleştirmek üzere yola çıkan avangartlar da başka bir çelişkinin içine düşmüştür. Herbert Marcuse'nin 'sanatın çifte karakteri' saptamasına gönderme yapan Bürger, avangartların hayatın her alanına sızma iddialarının arka planında gündelik hayatta karşılanamayan ihtiyaçların sanatta karşılanması amacı olduğunu söyler. Daha iyi bir düzen imgesi sunan sanatın çelişkisi

ise bu ideal düzeni sadece sanatsal bir kurgu içinden yanılısama aracılığıyla sunmasıdır. Hayattan farklı olma iddiasını yitiren avangart sanat, gerçekliğe dair eleştirel bir tavır geliştiremez. Dolayısıyla eleştirel yaklaşma iddiasında olduğu düzene karşı olumlu olmayan bir tavır sergiler. Kültür endüstrisinin de etkisiyle, sanat ile hayat arasındaki uzaklık, yapay bir biçimde kapanmış ve etkisizleşmiş olur (Bürger, 2003: 105-106).

Avangart hareketlerin devamı olarak ortaya çıkan ve 20.yy tiyatrosunda somut gerçeklik temsilini reddeden ikinci temsil düzlemi olarak ele alınan mitsel gerçekliğin yeniden tezahür etmesi, deneysel tiyatro çalışmaları, Doğu tiyatrosunun keşfi ve özellikle Antonin Artaud'nun 'Kıyıcı Tiyatro' çalışmalarıyla başlar. Artaud ile başlayıp 20.yy'da Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Richard Schechner, Peter Brook ve Robert Wilson gibi isimlerle etkin hale gelen kültürler arası ya da antropolojik tiyatro çalışmaları, çağdaş tiyatronun reji anlayışının ve performans sanatının gelişiminde önemli rol oynamış olsa da, dram alanında büyük bir yenilik getirmemiştir. Bu çalışma açısından üzerinde durulması gereken nokta, diğer gerçeklik karşıtı eğilimlerden farklı olarak, tiyatronun kaynağındaki gerçeklik anlayışını yeniden temsil etme iddiasında olmalarıdır. Elbette burada bahsedilen mitsel gerçeklik anlayışı, antik dönemde seyirci ile paylaşılan ve ortak inanç olgusuna göre şekillenen mitsel gerçeklik değildir. Kültürler arası tiyatro anlayışının temelini belirleyen Artaud'ya göre, çağdaş insan için böylesi bir ortak duygulanım imkansız hale gelmiştir ve bunun nedeni de toplumsal yapıların insanlığın metafizik yönelimini baskılamış olmasıdır. Medeniyet ve toplumsallaşma, insanlığın esas özünü meydana getiren ilkel dürtülerine ket vurmuş ve yapay bir sistem yaratmıştır. Toplum ve ahlak yasalarının unutturduğu esas gerçekliğin yeniden hatırlanabilmesi için, insanlığın kolektif bilinçaltının temel veri kaynakları olan mit ve ritüellere dönüşmesi zorunludur. Bu anlayışla başlayan törensel tiyatro çalışmaları, özellikle Grotowski'nin Yoksul Tiyatro anlayışı ile teatral anlatım olanakları üzerinde radikal değişimler gerçekleşmesini sağlar. Törensel tiyatro sayesinde, konvansiyonun yapay gerçeklik hissi yerine, teatral bir gerçeklik ortamı yaratılır. Seyirci ile ritüelistik bir bağ kurulması, oyuncu-seyirci ayrımını ortadan kaldırır ve anlık bir duygudaşlık yaratılır. Bu sayede illüzyon aracılığıyla değil, bir tür

enerji aktarımıyla metafizik bir gerçeklik hissi paylaşılır. Gündelik yaşamı kopya etmekten vazgeçen ve kendi gerçekliğini aşına görünümüne yerine, teatral görünümlerle sergileyen bu anlayış, aslında avangartların gerçeği olduğu gibi değil, çarpıtılarak yansılama amacına eşlik eder. Onlardan ayrıldığı nokta ise toplumsallıktan ya da politik fikirlerden bağımsız biçimde, tamamen metafizik bir gerçeklik düzlemiyle ilişki kurmasıdır.

Birinci Dünya Savaşı'nı hazırlayan toplumsal koşulların yarattığı travmanın estetik tepkisi olarak ortaya çıkan avangart hareketler, tiyatrodaki temsil edilen gerçeklik alanının genişlemesini sağlar. Gerçekliğin sınırlarının metafizik ve bilinçaltı düzlemlere kaymasının yanı sıra, işçi sınıfının varlığını kabullenen ve onun yaşantısına da yer veren politik bir tiyatro anlayışı ortaya çıkar. Piscator'un epik ve belgesel tiyatro çalışmaları, 20.yy'da tiyatroların sosyal ve politik gerçekliğe daha yoğun biçimde ilgi gösterilmesine zemin hazırlar. Seyircinin şimdiye kadar sahne üzerinde görmeye alışkın olmadığı gerçek toplumsal sorunlar, özellikle belgesel tiyatroların fotoğraf, film, gazete kupürleri vb araçlarla 'doğrudan temsil etme' ilkesi sayesinde olanca çıplaklığı içinde gösterilemeye başlanır. Bu sayede seyirci gündelik yaşamda göremediği gerçekliklere kanıtlarıyla birlikte ulaşma imkanına sahip olur. Proletaryanın sanatta temsil edilen bir sınıf haline gelmesi, bireyci, psikolojik ve sınıf çatışmasını yok sayan klasik anlayışın aşıldığının göstergesidir. Sadece güzel ve iyi olanın değil, savaş ve katliamlar gibi çirkinlik ve dehşet içeren meselelerin de tiyatroların konusu olabileceği, üstelik bunların insanlığın bir kaderi değil, değiştirilme potansiyeline sahip gerçeklikler olarak seyirciye aktarılabilmesi fikri gelişir. Piscator'un seyircide politik bir dönüşüm gerçekleştirme hedefi gözettiği ve tiyatroyu ajitatif bir propaganda aracına dönüştürdüğü epik tiyatro anlayışı, kendisinden esinle tiyatro kuramını geliştiren Bertolt Brecht tarafından estetik düzeyi daha yüksek bir seviyeye taşınır. Avangartların etkisiyle beliren epik-diyalektik kuram, 20.yy tiyatrosunun politik yönelimini belirleyen esas girişim olarak dikkat çeker. Brecht'in tiyatro anlayışı, hem politik hem de estetik açıdan tiyatroların temsil olanakları üzerinde devrim niteliğinde bir etki yaratır. Epik-diyalektik kuram, her ne kadar avangart hareketlerin bir sonucu olarak ortaya çıkmış olsa da gerçeklik temsili bağlamında onlardan sadece biçimsel olarak etkilendiği dikkat çeker. Avangartların

mistik unsurlara ya da bilinçaltına yönelik metafizik gerçeklik algısını reddeden ve politik hedefi doğrultusunda somut toplumsal gerçekliğe yönelen Brecht, klasik yanlışlama anlayışını bir sorunsal haline getirir. Sıradan ve bilindik olan görünümüleri ya da tarihsel ve güncel meseleleri, bir dizi teknik unsur aracılığıyla yadırgatıcı hale getirerek yüzeysel algı kalıplarından kurtarmak ve onların gerçek var oluşlarını kavratmak amacındadır. Victor Sklovski'nin yabancılaştırma kavramına göre, gündelik yaşantımızda nesnelere sadece yüzeysel olarak algıladığımız için onların gerçekte nasıl olduklarını göremez hale geliriz. Onları gerçekten görebilmemiz için söz konusu otomatikleşmiş kör algının aşılması gereklidir ve bunu yapmanın temel aracı da yabancılaştırmadır (Spiegel, 2006. Akt.Karacabey, 2009: 65). Yabancılaştırma sayesinde klasik tiyatroyun özdeşleştirme temelli illüzyon tekniği kırılarak, seyircinin dikkatinin çekilmek istendiği mesele üzerinde eleştirel bir tutum sergilemesini sağlar. Gündelik yaşantı içinde normalleşen ve üzerinde düşünülmesi bile gereksiz hale gelen pek çok mesele bu sayede vurgu kazanmış olur. Burjuva tiyatrosunda her şeyin gündelik yaşantıdaki haliyle sergilenmesi, Sklovski'nin otomatikleşmiş kör algı olarak tarif ettiği duyarsızlaşma halini pekiştirmekte ve seyirciyi bir anlamda uyku halinde tutmaktadır. Avangartların başlattığı seyircinin beklentisini kırarak şok etme girişimleri, Brecht'in tiyatrosunda natüralist oyunculuğun reddedilmesi, sahne elementlerinin teatralliklerini vurgulayacak biçimde örgütlenmesi, klasik dramatik yapının merak ve gerilim odaklı yapısının anlatıcı ve diğer yabancılaştırıcı unsurlarla aşılması gibi uygulamalarla pekiştirilmiş olur. Ancak Brecht'in yabancılaştırma kavramına yaklaşımı aynı zamanda onu diğer avangart girişimlerden ayırmaktadır. Avangartların sanat ve hayat arasındaki sınırları ortadan kaldırma hedeflerine karşıt olacak biçimde Brecht, sanat ve gerçek yaşamın farklılığını sürekli vurgulamaktadır ve bu ayrımın vurgulanabilmesi için özdeşleşmenin ortadan kalkması gerektiğini düşünür.

"Özdeşleştirme kavramı, sanatın belli bir biçimde kavranışına aittir, dışsal gerçeklikten ayrılmış kendine özgü yasaları olan kapalı bir sanat anlayışına aittir. Her parça bütün için vardır ve bu bütünselliğin biricik garantörü özdeşleşmedir. Brecht, onun karşısına mesafeyi yerleştirir, mesafe, sanatı gerçeklikten ayıracak, sahnede gösterilenlerin yapay araçlarla üretildiğine dikkat çekerek kendi gerçekliğini telkin etmeyecektir. Sahnenin gerçekliğinde, gerçeklik yanlışlar üretir. Yabancılaştırma bir mesafenin

içindedir, hakiki bir kavrayış, eleştirel bir bakış için uzaklığın bir koşul olarak görülmesinin içindedir" (Karacabey, 2009: 71).

Brecht'e göre özdeşleşme, burjuvazinin ekonomik anlamda gerçekleştirdiği ve bireysel nitelik taşıyan gelişimini sahne üzerinden yine kendi sınıfından olanlarla paylaşarak olumlamasının aracıdır. Toplumun üst yüzeyinde gerçekleşen kimi sorunların, burjuva sınıfının çıkarlarına hizmet edecek biçimde sergilendiği oyunlarda, asıl toplum yasalarına yer verilmemektedir. Ancak artık bireylerin değil, kitlelerin dönüştürücü gücünden söz edilmesi gereken bir çağ başlamıştır ve bu çağın sanatında bireysel özdeşleşmenin herhangi bir etki sağlamasına olanak yoktur. Seyircinin uyku durumunda oyalanmasından ibaret olan klasik anlayış işlevini yitirmiştir. Yadırgatma aracılığıyla, seyircileri uyandıracak ve çıkarlarını nerede aramaları gerektiğini öğreterek, sergilenen olaylar karşısında tavır almalarını ve bu tavrın duygusal yönünün eleştiriye dönüşmesini sağlayacaktır (Brecht, 1981: 71). Brecht tiyatrosunun sergilediği gerçeklik, toplumsal ve tarihsel koşullarla uyumlu olacak biçimde somut gerçekliğe yöneliktir; gündelik ve tarihsel olan yadsınmaz. Ancak yadırgatma sonucunda seyircinin düşünsel anlamda etkin hale getirilmesi sonucunda teatral odak, gerçekliğin yansıtılmasından gerçekliğin değiştirilebilirliğine kayar. Dolayısıyla mesele, gerçekliğin nasıl temsil edileceği değil, temsil edilen gerçekliğin gündelik yaşama nasıl etki edeceğidir. Bu sayede avangartların, hayat ve sanatı birbirine yaklaştırma söylemleri Brecht tiyatrosunda stratejik bir hedefe dönüşmüş olur.

Birinci Dünya Savaşı'nın tiyatrodaki yarattığı bu toplumsal hareketlilik ortamı, İkinci Dünya Savaşı sonrasında yerini karamsarlığa ve umutsuzluğa bırakır. Fransız gerçeküstücülüğünün devamı olarak nitelenebilecek olan absürd tiyatro, gerçeklik meselesine yeni bir boyut ekler. Martin Esslin, varoluşçuluk ekseninde şekillenen absürd tiyatroyu "insanlığın durumunun absürdlüğüne karşı duyulan metafizik üzüntü" olarak tanımlar (Esslin, 1999: 25). Yaşamın anlamsızlığı ve insanlığın bu anlamsızlık içindeki durumunun belirsizliği fikrine yaslanan absürd tiyatrodaki, artık somut ve gündelik gerçeklikten bahsetmek olanaksızdır. Amaçları gerçeklikten uzaklaşmak değil, gerçeği kendi algılarına göre, çarpıtarak yansıtmaktır. İnsanlık tarihi boyunca farklı biçimlerde de olsa ortak bir gerçeklik algısıyla inandırıcı bir güven duygusu sağlayan

tüm kavramlara ilişkin total bir reddediş söz konusudur. Avangartların bir mirası olarak ortaya çıkmış olsa da onların toplumsal değişim özlemi ve başkaldırı motivasyonlarına sahip değildir. Savaş sonrası travmanın estetik bir semptomu olarak değerlendirilebilecek bu anlayışta, dehşet uyandıran dünya gerçekliğinin değiştirilemez bir kader gibi benimsendiği görülür. Yaklaşımlarındaki karamsarlığa karşı gerçeğin ne olduğu konusunda net bir tutum söz konusudur. Sevda Şener absürdlerin gerçeklikle ilişkisini şöyle açıklar:

"Gerçek saydığımız şey bir aldatmacadır. Düşünce tembeli olduğumuz için bu aldatmacayı görmekten ve gerçeğin asal saçmalığını göğüslemekten kaçırırız. Uyumsuzluk tiyatrosu bu beyin kireçlenmesini, uyuşukluğu gidermek için gerçek sandığımızı kökünden sökmeye, yerinden oynatmaya çalışır. Salt alışkanlıkla kabul ettiğimiz gerçeklerden kurtulmak, düşüncüyü özündeki tazeliğe bu gereklidir. İnsan ancak gerçeğin usdışı olduğunu tanıdıktan sonra varoluşun doğru bilincine varabilir. Absürd tiyatro aldatmacaya gerçeğe karşı bir protestodur" (Şener, 2000: 301).

Gerçeğin aldatmacasına karşı başlatılan bu saldırıda, gerçekliğin saçmalığını sergilemek adına, bilindik ve tanıdık imgeler, sürrealizmde olduğu gibi çarpıtılmaya başlanır. Sistemin saçmalığını göstermek için bilindik olandan daha saçma ve uyumsuz görünümler yaratılır. Klasik dramın anlatım olanaklarını aşmak konusunda geliştirdikleri stratejilerin başında, dilin iletişim olanaklarını parçalamak ve oyun kişisini bir tür kukla haline getirmek fikri yer alır. İnsanlığın temel gerçekleri haline gelen iletişimsizlik, yalnızlaşma ve yabancılaşma durumları, bağlantısız diyaloglar, anlamsız söz öbekleri ve eylemsizlikle temsil edilir. Özellikle atom bombasının yol açtığı duygusal ve fiziksel sonuçlar, dehşet ve çirkinliğin sanattaki temsilini zorunlu hale getirir. Vücudu yanıklar içinde çırılçıplak koşan insan bedeninin aynı anda hem acıma hem de dehşet ve tiksintiyi çağrıştırması, çağın yeni algı mekanizmasını belirler. Bu görüntülere maruz kalan insanlığın karşısına klasik trajedi anlayışıyla çıkılmasının bir anlamı kalmamıştır. Dolayısıyla kaos ve bunalımın temel anlatım aracı da grotesktir. Bir kurban olarak varlığını sürdüren insanlığın durumu, komik ve trajik olanın belirsiz sınırları içinde sonsuz bir salınım halinde gösterilmelidir. Bu sayede gündelik yaşamda örneğini görmenin mümkün olmadığı durumlar ve görünümler yaratılarak gerçeğin esas anlamına ulaşılmak istenir.

20.yy tiyatrosunda gerçeklik temsili açısından önemli etki yaratan eğilimlerden biri de 1990'lı yıllarda İngiltere'de ortaya çıkan In Your Face akımıdır. Absürtlerin ve onun öncülü olan avangartların gerçekliği gerçek-dışı görünümle temsil etme anlayışına karşıt bir temsil anlayışını benimser ve yarattığı gerçekçi etki nedeniyle natüralizmin çağdaş bir versiyonu olarak yorumlanabilir. Aleks Sierz, In Your Face'i "Seyirciyi ensesinin kökünden tutup mesajı alıncaya kadar silkeleyen oyunların tümü" (Sierz, 2009: 18) olarak tanımlar. Bu oyunlar, şiddet olgusu başta olmak üzere insanlığın kötücül doğasını açığa çıkarmaya yönelik bir dizi tema çerçevesinde kurgulanır. Psikolojik ve fiziksel saldırı, tecavüz, bağımlılık, müstehcenlik, argo gibi, gündelik yaşamda tabu olarak nitelenen ve toplumsal yaşantıda kesin olarak yasak edilen kavramlar, oyunların temel izleklerini oluşturur. Seyirci ve oyuncuların birbirine yakın olması için küçük tiyatrolarda sahnelenmesi tercih edilir ve bu fiziksel yakınlık sayesinde seyirciler, sahne üzerindeki rahatsız edici oyunun bir parçası haline gelirler.

"Seyirciyi kışkırtan ya da karşısına almaya çalışan yazarlar genellikle kabul edilenin sınırlarını zorlamayı dener, çünkü normal olanın ne olduğu, insan olmanın ne anlama geldiği, neyin doğal ya da neyin gerçek olduğu hakkındaki var olan kanıları sorgulamak isterler. Diğer bir deyişle, şoka başvurmak daha derin bir anlam arayışının, teatral olanakların yeniden keşfinin bir parçasıdır" (Sierz, 2009: 19).

Seyirciyi şok etmek adına fazlasıyla gerçekçi etki bırakacak sahne uygulamalarına başvurulur; seyirciler neredeyse dokunma mesafesinden bedenlerini kanlar içinde bırakan, cinsel şiddet uygulayan, damarlarına eroin enjekte eden ve en ağır küfürleri ardı ardına savuran oyun kişileriyle baş başadır. Gördüklerine ve duyduklarına katlanamayan seyirciler, maruz kaldıkları bu şiddet karşısında ya binayı terk etmeye ya da sahne olayına tepki vermeye zorlanır. Sierz'e göre, oyunun şaşırtıcı etkisine kapılan ve onu onaylayan seyirciler, tabuların yıkılmasına tanıklık ettikleri gibi, aynı zamanda onun suç ortağı da olurlar (Sierz, 2009: 21). Her iki durumda da oyun, gerçeklik üzerine eleştirel bir tavır geliştirilmesi amacına ulaşmış olur. Rahatsızlık duyan ve oyuna saldıran seyirciler, sahnede gördükleri çarpıcı olayların gerçekliğini reddedemeyeceklerdir; onların esas saldırdıkları şey, gerçek yaşamlarında görmezden geldikleri olay ya da durumların, kendilerinin de dahil olduklarının hissettirecek biçimde gözlerinin önünde sergilenmesidir. Oyuna katlanabilenler ve onu onaylayanlar



ise varlığını zaten kabul etmiş oldukları gerçeklikleri daha yakından deneyimlemiş olmanın sağladığı eleştirel bakış açısını kazanırlar. Ancak günümüz koşullarında In Your Face tarzı tiyatronun etkisi sorgulanmaya açıktır. Başta internet olmak üzere günümüz kitle-iletişim araçlarının sağladığı her tür içeriğe anında erişim imkanı, In Your Face'in amaçladığı şok etkisinin giderek azalmasına, duyarsızlaşmaya ve dahası içeriğin olumlanmasına yol açma potansiyeline sahiptir. Yine de In Your Face akımının gerçeklik temsili konusunda 20.yy tiyatrosuna yeni bir boyut kazandırdığı açıktır. Natürallizmin yaşamı birebir temsil etme ilkesini içerik değiştirerek devralan ve hatta natüralist anlatım olanaklarını abartılı bir seviyeye taşıyarak sanatın büyük ölçüde görmezden geldiği gerçeklerle teatral bir yüzleşme olanağı yaratır.

Tiyatroda gerçeklik temsiline esas olarak büyük bir sorunsala dönüşmesi ise Hans-Thies Lehmann'ın 'postdramatik tiyatro' tanımlamasıyla gündeme gelir. Postdramatik tiyatro, genel olarak 1960'lı yıllardan günümüze dek gelen süreci ifade eden postmodernizmin tiyatrodaki sonucudur. Jean François Lyotard'a göre postmodernizm, modernizmin yarattığı ve kurumsallaştırdığı ideoloji, din, ahlak ve toplum yasaları gibi insanlık tarihini şekillendirmiş olan bütün büyük anlatılara karşı duyulan şüphe ve inançsızlığın ifadesidir. Post-endüstriyel ve post-kolonyal dönemde, ağır kapitalizm koşullarında varlığını sürdüren toplumların genel durumunu özetler. Aydınlanma'dan itibaren düşünce ve bilim odaklı üretilmiş olan bütün kurumsal ve kuramsal yapıların ölümünün ilan edildiği bir çağdır. Dolayısıyla bu zamana kadar gerçek ve gerçeklik olarak ifade edilen hiçbir şeyin anlamı kalmamıştır. Gerçek, somut olarak kavranan, ispatlanabilir bir olgu olmaktan çıkmış; göreceli ve değişken, dolayısıyla da güvenilmez bir olguya dönüşmüştür. Lehmann'ın postdramatik olarak adlandırdığı tiyatrodaki yazılan metinlerin ve yapılan gösterimlerin temsil ettiği gerçeklik de postmodernizmin yarattığı genel ruh durumuna uygun olacak şekilde belirsizliğe ve karmaşaya işaret eder.

Carlson, postyapısalcı yaklaşımda geleneksel 'gerçek' algısının içerdiği 'saf bulunuş' durumunun aslında gerçek olmadığını ya da ispat edilemediğini; bu kavramların her zaman kopyalama ve taklit ile ilişkili olduğunu söyler. Lehmann'a göre, yeni tiyatronun gerçekliği, dram, taklit ve eylem üçlüsünün ortadan kalkmasıyla

başlamaktadır. Dışsal gerçekliğin kasıtlı olarak doğrudan temsil edilmesi yoluyla klasik mimesis anlayışının dolaylı aktarım yöntemi reddedilmiş olur. Bu sayede kurgusal olan, gerçeğin istilasına uğrar ve gündelik yaşamın gerçekliği ile mimetik gerçeklik arasındaki ikilik güçlü bir biçimde ifade bulur (Lehmann, 2006. Akt. Carlson, 2016: 15-17). Postmodern dönemde tiyatronun önemli ilgi alanlarından birisi de kendi kurgusal gerçekliğini temsil etme eğilimidir. 'Şimdi ve burada' icra edilen bir kurgu olduğunu ve gerçek yaşamdan farklı bir gerçekliğe sahip olduğunu vurgulamaya yönelik bir örgütlenme içindedir. Bu girişimin temelinde, postmodernizmin ölümünü ilan ettiği bütün kurumsal mefhumlar gibi tiyatronun da öldüğü fikri yatmaktadır. Tiyatronun ölümünün ilanı, fiziki bir ölüme işaret etmez; bu durum daha çok tarihsel bir meydan okumadır. Her ne kadar avangartlardan itibaren klasik mimesis anlayışı yıkılmaya çalışılmışsa da dramatik olanla bağlantı tam olarak kesilememiştir ve postdramatik tiyatronun amacı da modern tiyatronun artık tam anlamıyla saf dışı edilmesini sağlamaktır.

"Modernist düşünce ve üretme biçimi tiyatroyu "steril bir ortamda uzmanca üretilen bir ürün" olarak gördü. Tiyatro en ince ayrıntısına kadar planlanmış, tasarlanmış bir "tezgah" bir "hile" idi. (...) Tiyatro "rastlantı"yı, "tehlike"yi, "sürpriz"i, "değişim"i, "risk"i, "çatışma"yı unuttu. Tek boyutlu, statik, retoriğe ve bedensel beceriye dayalı, planlanmış, huzurlu, süslenmiş ama yapay, soğuk bir nesne oldu. Ve bu Müsamere çehresiyle tiyatro kimi etik, dinsel, toplumsal, ahlaki doğruları kutsama ve onaylama, yanlış diye nitelendirdiklerini küçültme, aşağılama ve mahkum etme adına, seçkin bireyler tarafından ince düşünülmüş, zarif kurgularla, algı özüllü kabul edilen yığınlar sunulmak üzere hazırlanmış bir seyir, temaşa haline geldi" (Çelenk, 2007: 26).

Seyirciye algı özüllü gibi davranmamanın postdramatik tiyatrodaki karşılığı çok-anlamlılık stratejileri olur. Dilin yapı-söküme uğratarak geleneksel iletişim olanaklarından yoksun kılınması ve metinlerarası ilişki bu stratejilerin başat olanlarıdır. Dramatik anlatımın dil ve beden arasında kurduğu doğrudan ve destekleyici ilişkinin yerini, ne bedenin söze ne de sözün bedene eşlik ettiği bir bağlantısızlık alır. Absürtlerin başlattığı dili sorunsallaştırma edimi, post-dramatik tiyatrodaki da benzer biçimde bir anlam yokluğuna hizmet eder. Carlson, Peter Handke'nin 'konuşma oyunları'nda, seyirciyi bitmek bilmeyen tiratlara, hakaretlere ve felsefi kurgulara maruz bırakışının esas nedeninin, seyirciye o anda orada olduklarını ve var olduklarının bilincine

varmalarını sağlamak olduğunu söyler. Dili saldırgan ya da geleneksel anlam kalıplarından sıyrarak kullanmak, empati ve yanılsama gibi yapay unsurların reddedilerek, doğrudan gerçeklik deneyiminin yaşanmasına olanak sağlar (Carlson, 2007: 483). Gösterenle gösterilen arasındaki geleneksel ilişkinin yıkılması, metinle seyirci algısı arasında doğrudan anlamsal bağ kurulmasını engeller. Bu sayede her bir seyirci için kendi alımlama serüveni başlamış olur. Bu sayede ortak alımlama ilkesine göre şekillenen geleneksel seyir mantığı aşılmış ve metin ya da gösterim de kendisini çoğullatmış olur.

"Kaos teorisiyle bağlantılandırılarak anlaşılan "istikrarsız gerçeklik" sanatsal oluşumda, çoğul değerlik ve tek anlamlılıktan kaçınma olarak somutlanırken yapıtın bir bireşim olma düşüncesi aşılmış olacaktır. Toplumsal olan benzerlerden oluşmamaktadır; tiyatro da seyircinin farklılıklarını bir bütünde kaynaştırmaya çalışmayacak, farklı, tekil fantazilerin bir toplamını sunmaya çalışacaktır" (Karacabey, 2006: 134).

Postdramatik tiyatronun çoğul anlamlar üzerinden seyircinin klasik algı sınırlarını kırma girişimi tiyatro için yeni bir kavram değildir. Özellikle Brecht tiyatrosuyla tartışılmaya başlanmış olan 'seyirciyi aktif hale getirme' prensibinin düşünsel olarak devralındığı söylenebilir. Ancak aralarındaki önemli ayrım, Brecht'in seyirciyi gerçek toplumsal meseleler üzerinde eleştirel bir yaklaşımla düşünmeye sevk ederken; postdramatik tiyatronun gerçekliğin sağlam bir zemini olmadığı fikrinden hareketle toplumsal bağlamdan uzaklaşmasıdır. Gerçek, somut olarak kavranan ve herkes için geçerli bir olgu olarak kabul edilmediği için, seyircinin söz konusu 'istikrarsız gerçeklik' karşısındaki tavrı da bir bütünlük ya da eleştirel tutum sergileyemez. Bu durum, tiyatro tarihinin mitsel gerçekliğe dayanan başlangıcından bu yana, farklı biçim ve amaçlarla da olsa, seyirciyi toplumsal ya da bireysel gerçekler üzerine düşünmeye sevk eden temel yönelimini önemli ölçüde değiştirmiştir.

Gerçek ve gerçeklik meselesini temel alan teorik tartışmalarla gelişen tiyatro tarihi, mitsel gerçeklikten somut gerçekliğe ve oradan da gerçeğin reddine uzanan bir sürece işaret eder. Günümüzdeki arayışlar, ne gerçeğin birebir temsilini ne de gerçeğin reddini tek başına olumlamaktadır. Aksine, somut gerçeklikle ve insan yaşamıyla doğrudan bağ kuran tiyatro sanatının, gerçekliği temsil etmek açısından hiçbir biçim

kuralıyla sınırlandırılmayacağı görülmektedir. Önemli olan, sahne ya da metin düzleminde aktarılan kurgusal gerçekliğin, somut gerçeklik düzleminde neye hizmet ettiği. Postmodern düşüncenin sınırlı dünya algısı içinde tiyatro da tarih ve ideoloji gibi kavramların ölümüne ilişkin olarak ortaya atılan saptamalardan etkilenmektedir. Toplumsal, tarihsel ve politik gerçeklik arayışının anlamını yitirdiği düşüncesinden hareket eden postmodernler, salt biçimselliğe yönelerek çoğul anlamlar üretmekte ve aslında anlamın kendisinden ve gerçeklikten kaçmaya çalışmaktadır. Bu arayış, 20.yy ortasından itibaren tiyatronun doğallıktan uzaklaşarak teatralliğe yöneldiği bir süreci beraberinde getirmiştir. Teatrallik eğilimi, günümüz tiyatrosu açısından doğalcılığın sonu olmasa da, gerçeklik temsilini sorunsal haline getiren başat faktörlerden biridir. Tiyatrodaki bu değişim, çağdaş sanatın modernizmin mirası olan özne-nesne ya da gerçek-kurgu gibi ikilikleri terk etmeye başlaması ve içerikten yoksun bir biçimselliğe yönelmesiyle ilişkilidir. Çağdaş sanatın abartılmış ya da çarpıtılmış gerçeklik anlayışlarının tiyatrodaki yansıması olarak değerlendirilebilecek olan teatrallik kavramı, aynı zamanda sanatın metalaşma ve nesneleşme süreciyle, dolayısıyla da ileri kapitalizm koşullarının yarattığı tüketim toplumu modeliyle bağlantılıdır.

## 1. BÖLÜM

# ESTETİKTE VE TİYATRODA GERÇEKLIK SORUNSALINA İLİŞKİN ÇAĞDAŞ TARTIŞMALAR

## 1. BÖLÜM

### ESTETİKTE VE TİYATRODA GERÇEKLIK SORUNSALINA İLİŞKİN ÇAĞDAŞ TARTIŞMALAR

#### 1.1. 20.yy Estetiğinde Gerçeklik Teorileri

20.yy felsefesi ve estetiği, gerçek ve gerçeklik kavramlarının nesnellik, değişmezlik ve kendilerini algılayan öznenin iradesinden bağımsız varlık gösterme niteliklerine dayanan klasik tanımlamalarının aşılma ve yeniden tanımlanmaya başladığı tarihsel bir dönüm noktasıdır. 21.yy ise söz konusu kavramların bütüncül biçimde reddedilmesinin daha güçlü biçimde dile getirildiği bir çağ olarak başlamıştır. İnsanlığın epistemolojik ve ontolojik tanımlama ve algılama mekanizması üzerindeki bu kaotik değişim, kaçınılmaz olarak temel meselesi gerçeklik olan tiyatro ve dram sanatını da etkilemektedir. Bu bağlamda öncelikle sanatsal imgenin gerçeklikle ilişkisinin 20.yy'dan günümüze kadar geçen süreçteki önemli tartışmalarına değinmek gerekmektedir.

##### 1.1.1. Sanatsal İmge ve Gerçeklik 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 özneyle 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. Yoruma 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).

Alımlayıcı açısından sanat yapıtı, üzerinde durulmaya değer, önemli bir mesele ortaya koymalıdır ve bu meselenin, onun kişisel yaşantısı üzerinde bir karşılığı olmalıdır. İmgenin göze ya da kulağa hoş gelmesi, sanatsal değeri açısından yeterli bir

kıstas değildir; yapıt, anlaşılmayı arzular. Yapıtın anlamlandırılması, sadece temel duyularla gerçekleşmez; zihinsel sürecin süzgecinden geçirilerek de değerlendirilmesi gerekir. Zihinsel anlamlandırma sürecinde alımlayıcının kişisel deneyimleri önemli olduğu kadar tehlikeli de bir rol oynar. Kişisel deneyimler, kültürel farklılıklar ve bireysel ya da kolektif bilinçaltı gibi faktörler, her alımlayıcının kendi duygusal gerçekliğini yaratır ve yapıtın herkes için bambaşka anlamlar içermesine neden olur. Ancak sanatçının kendi bakış açısını bir biçimde bu engelleyici faktörlerin önüne geçirmesi gerekir. Plastik sanatlarda kimi zaman yapıtın adlandırılması gibi basit bir yöntemle bu sorun çözülür. Picasso **Guernica**'yı isimsiz olarak sergileseydi, alımlayıcı ressamın savaş ve yıkımla ilgili motiflerini kavrayabilir, ancak tablonun İspanya İç Savaşı'nın yarattığı yıkıma ve acılara odaklandığını anlayamazdı, dolayısıyla yapıtın tarihsel tezahürü atlanmış olurdu. Bir anlamda duygusal gerçeklik, kurgusal gerçekliğin önüne geçerdi ve özne ile nesnesi arasındaki ilişki belirsiz hale gelirdi.

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 duygusal 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.

"Seyrettiğimiz bir tabloda, dinlediğimiz bir müzik parçasında bir realite aramayız, onda başka bir değer ararız, yani o şiir ya da tablonun güzel olup olmadığını sorarız, onlarda güzellik değerini ararız. Güzellik dediğimiz değer ise, gerçeklik değildir. Güzellik, gerçekliği aşar" (Tunalı, 2010: 158).

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 yaratının, 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 duygusal olarak algılamamızı yetersiz hale getirir. Gerçek olanın doğruluğunu sına 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. Bu aynı zamanda birey olmaktan toplumsallaşmaya ulaşmak konusunda hissedilen bir ihtiyaçla da ilgilidir. 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, yeniden yapılandırma imkanı da tanır. Marksist estetik bağlamında ele alındığında, gerçekliğin toplumsal olarak yeniden belirlenmesi ya da belli bir düzene sokulması, sanatın temel görevi ve sanatsal imgenin gerçekliğe yaklaşımındaki esas belirleyici unsurdur. Toplumların diyalektik gelişimine bağlı olarak toplumsal yapılar ve dolayısıyla sanatsal üretim de değişime uğrayabilir; ancak sanat açısından değişmeden kalan tek şey "bir gerçeği yansıtma niteliği"dir (Fischer, 1995: 13).

Gerçekliğin, sadece imgelemsel bir yalana dönüştüğü durumda kabul gördüğü varsayımına dayanan Oğuz Adanır ise doğruları kabul ettirmek için yalan

söylenebileceğini; ancak bunun gelişigüzel değil, sanatın teknik ve estetik kurallarıyla ve gerçekliği sunma biçimiyle doğru orantılı olması gerektiğine değinir. Gerçeklerle ilgili söylenen güzel yalanlar, bu gerçeklerin kabul edilmesini kolaylaştırır. Gerçeğin doğrudan kendisini değil, onun estetik görünümünü sunan sanat daha geçerlidir (Adanır, 2014: 4). Bu yaklaşıma göre, somut gerçekliğin estetize edilmiş sunumu, duygusal gerçekliğin yarattığı geniş panorama sayesinde onaylanmış olur. Ancak gerçekliğin, sanat yapıtı aracılığıyla olduğu gibi sunulması, duygusal gerçeklik düzleminde ciddi bir yarıklık oluşmasına neden olur. Somut gerçekliğin estetize edilerek tek bakış açısına göre sunulmasına alışık olan zihin açısından, imgeyle gerçek olan arasındaki sınırın ihlali algı bakımından zorlayıcı bir etki yaratır. Geleneksel estetik kodların geçersiz kılındığı çağdaş sanat karşısında önce şok, ardından ciddi bir anlamlandırma çabası başlar. Bu noktada karşılaşılan en önemli güçlük, içerikle biçim arasındaki bağıntısızlıktır.

Arthur Danto, 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. Boş bir tuval üzerine sadece kırmızı boya kullanılarak resmedilmiş soyut bir tablonun ne hakkında olabileceği üzerine düşünen Danto, onun nihayetinde 'hiçbir şey hakkında' olduğu sonucuna ulaşır. Ancak burada boşluğun *mimesis*'i değil, *mimesis*'in boşluğuna işaret edilmektedir. Buna göre sanat eseri, belirli göstergeler üzerinden belli ve kapsayıcı bir anlam üretme kaygısı taşımak ya da gösterdikleri şeyin ta kendisi olmak zorunda değildir. Suya baktığı zaman kendi yansımasına aşık olan Narcissus örneğini veren Danto, burada aşık olunan kişinin Narcissus'un kendisi değil, sadece onun yansıması olduğuna dikkat çeker. Platon'un *anti-mimetik* anlayışı çerçevesinden bakıldığında durum, Danto'nun tespit ettiği kadar karmaşık değildir; yansıtan ve yansyan (gösteren ve gösterilen) bir ve tektir. Ama *mimesis*'i özgür bir yaratım süreci olarak ele alan yaklaşıma göre sanatsal imge, somut ya da gösterge karşılığı bakımından her durumda güvenilir ya da kesin olarak karşılığı tespit edilebilir bir olgu değildir. Hatta Aristoteles'e göre *mimetik* olgulara bakmanın verdiği hazzın kaynağı 'bu gerçek değil'

bilgisidir. 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 hoş gitmektir ve eğer sanat hoş gitmezse, *kathartik* etki yaratamaz. Badiou'nun *kathartik* etkiyle kastettiği ise ihtirasların sağaltımıdır. 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. Bu özdeşleşme, ihtiras aktarımının ve ardından da bu ihtirasın bertaraf edilmesinin ön koşuludur. 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. Badiou'nun bu sayede felsefe ile yakınlaştığını düşündüğü sanat, gerçeğe benzemeyen bir hakikat yaratma ayrıcalığına sahip olur. Sanatın hakikatle arasındaki bu uzaklık, sanatı masumlaştıran ve onu bir anlamda kamusal bir hizmet olan 'hoşa 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 yansılanmasından kaynaklanmaktadır. Çağdaş sanatın gerçeklikle kurduğu bu yakın temas, alımlayıcıda kaygı ve travmaya yol açar. 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 hoş 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 Zizek'in *yamuk bakış* yaklaşımıyla bağlantılandırılabilir. İnsanlığın sanat aracılığıyla gerçekliği dönüştürme ya da aşma itkisinin temelinde Zizek'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. Başka bir deyişle, arzunun tatmininden ziyade, tatmin arayışının kendisi önemlidir. Zizek, bu paradoksu **İlyada**'da geçen Troya Savaşı hikayesinden yola çıkarak açıklar: Akhilleus, peşine düştüğü Hektor'dan daha hızlı ve avantajlı olmasına rağmen onu bir türlü yakalayamaz. Aynı biçimde Hektor da hiçbir zaman tam olarak Akhilleus'den kaçmayı başaramaz. "[...]Bir rüyada olduğu gibi, takip eden kişi peşine düştüğü kaçağı yakalamayı hiçbir zaman başaramaz, keza kaçak da peşindeki kişiden hiçbir zaman tam manasıyla kurtulamaz[...]" (Zizek, 2005: 16). Bu yaklaşıma göre Akhilleus'un temeldeki arzusu Hektor'u yakalamak değil, onun peşinde olmaktır. Öznenin arzusunu gerçekleştiren en önemli araç ise bir senaryo biçiminde kurguladığı fantezilerdir.

"Fantezinin sahnelediği şey, arzumuzun gerçekleştirildiği, bütünüyle karşılandığı bir sahne değil, tam tersine arzunun kendisini gerçekleştiren, sahneye koyan bir sahnedir. Psikanalizin temelde söylediği, arzunun önceden verili bir şey değil, inşa edilmesi gereken bir şey olduğudur - öznenin arzusunun koordinatlarını vermek, nesnesini saptamak, öznenin onun içinde benimsediği konumu belirlemek tam da fanteziye düşen roldür. Fantezi yoluyla arzulamayı öğreniriz" (Zizek, 2005: 20).

Lacan'ın psikanaliz kuramı içinden tarif ettiği fantezi kurgusu, aslında sanatsal kurgulamanın da özünde aynı biçimde bulunur. 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 arzudur ve bu arzuyu tatmin etme arayışı olarak ürettiği sanat eseri de arzusunun nesnesidir. Lacan'a göre, insanda endişe yaratan şey, nesnenin eksik olması değil, nesneye fazla yaklaşması ve böylece eksiğin kendisini kaybetme tehlikesidir. Endişe, esas olarak arzunun ortadan kalkmasıyla oluşur. Aynı kaygı, sanatçı ve arzu nesnesi arasında da söz konusudur; esinini yitirmek ya da bakış açısının zedelenmesi veya engellenmesi, sanatsal arayışını sona erdirecektir. Bu nedenle sanatçının gerçekliğe bakış açısıyla sıradan insanınki birbirinden çok farklıdır. Zizek'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. Yamuk bakış, öznel ve bakılan nesneye gerçekte olmayan ya da görülemeyen özellikler kazandırır. 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.

Sonuç olarak, sanatsal imgenin gerçeklikten kaçınması olanaksızdır. 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 yaklaşma gözlenirken, bir yandan da bu yaklaşma 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 birlikteliği 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 seyirinde meydana gelen bu değişimin kökeni, kaçınılmaz olarak ekonomik ve toplumsal ilişkilerle bağlantılıdır. İçeriğin 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 yeni gerçeklik algısının (hiper-gerçeklik) temsiline dönüşmüştür.

### **1.1.2. 20.yy'ın Estetik Söylemi: Sanatın Nesneleşmesi ve Hiper-gerçeklik**

20.yy'da sanat-yaşam diyalektiği, sadece tiyatro için değil, genel olarak 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 belirlenimleri 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 galerinin 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'in bahsettiği aura, dinsel kültle ilgili değildir; Rönesans'ta oluşmaya başlayan sanat anlayışına ilişkindir. Auratik alımlama, bir defalık, yinelenemezlik ve sahicilik gibi kategorilere bağlıdır. Teknik yolla üretilen sanat yapıtı ise bu hakikilikten uzaktır; sanat şimdi ve burada olma niteliğini kaybetmiştir" (Benjamin, 2002. Akt.Zeren, 2009: 31).

Paul Virilio da Benjamin'e benzer biçimde, insanı özgürleştirmesi 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. Bir Picasso eserinin herhangi bir ev eşyası gibi sunulması, yüksek sanat değerinin ortadan kalkmasına neden olur ve onu aşinalık düzeyine indirgenmiş bir sıradanlığa sokar. Sıradan bir göz için ikisi arasında hiçbir fark yoktur; dolayısıyla sanatın nerede bitip gerçek hayatın nerede başladığı da belli değildir. Bu durum, görsel ve maddi kültürün herhangi bir örneği haline gelen geleneksel ya da modern sanatın ölümüne işaret eder. Söz konusu ölüm, insana, tarihe, ideolojiye ilişkin yapılmış olan diğer postmodern belirlenimlerde olduğu gibi, fiziki bir son 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 sanatında gerçekliğe ve modern gerçekçiliğe ilişkin ciddi bir şüphe ve olumsuzlama algısı oluşur. Somut gerçekliğin yansıması 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. Postmodernizm, Aydınlanma ve modernizme ait bir değer olarak gerçekliği ya da hakikati reddeder; hakikat, postmodernlerin sorguladığı düzen, kural, değer, akıl, mantık gibi unsurlara bağımlıdır. Postmodernlere göre hakikat, iktidar oyunlarının ürünüdür ve dolayısıyla keyfi, kirli ve değersizdir. Postmodern hakikat, hepsi de yalan söylemek zorunda olan mitlerden, anılardan ve geçmişin izlerinden oluşur. Dolayısıyla postmodern hakikat zorunlu olarak parçalı, süreksiz, değişken niteliklidir (Vattimo, 1988. Akt.Rosenau, 2004: 122). Sanat



deneyimiyle ilişkili olan hakikat de buna bağı olarak sürekli yeniden oluşturulur ve bütün sanatlar gibi o da ölmeye yazgılıdır.

Somut gerçekliği tanıyan ve onu tasvir etmeye çalışan modernistlerin aksine, özellikle şüpheli postmodernistler, dış gerçekliği temsil etmek için yeterli araçlarının olmadığı iddiasındadırlar. Onlara göre, bireyin zihinsel süreçlerinin bağımsızlığını ve öznel arası iletişimi varsayan her tür gerçeklik anlayışı imkansızdır. Hatta pek çoğu için, ortak ve genel geçer bir gerçeklik bilgisi de mümkün değildir. Onlara göre postmodern göstergeler, gerçekliği temsil etmezler; gerçekliği üreten göstergelerin kendisidir. Postmodern gösterge, modern göstergeyi yıkar ve toplumsal olarak kontrol edilen her türlü sistemi aşar. Bu bakış açısına göre, fiziksel dünya bir tür rüyadır; bu rüyadan uyanan kişi, olayların ve ilişkilerin nedeninin rüya görmesi olduğunu anlar. Hiçbir olayın, onu algılayanların yüklediği anlamlar dışında bir gerçekliği yoktur. Gerçek, dilin söylem üretme yeteneğinden ibaret olan, keyfi ve görel bir kavramdır (Rosenau, 2004: 162-164). Gerçeğin olmadığı bir ortamda herhangi bir değer saptaması yapmanın ve toplumsal idealler belirlemenin de anlamı yoktur. Modernizmin ürettiği bütün ikilikleri reddetmenin sonucunda, iyi ya da kötü gibi herhangi bir seçim yapmaya gerek kalmaz. Hakikatin ya da belli bir seçenekten daha iyi başka bir seçeneğin olmaması, sanat eserinin de belli bir gerçekliği yansılama veya yol gösterme işlevini anlamsız kılar. Tekil ve sabitlenebilir bir gerçek bilgisinin mümkün olmadığı bu yaklaşım beraberinde *temsil krizi*'ni getirir. Modernist anlamda temsil, sözcüklerin, imgelerin, anlamın ve simgelerin göstergesel bir statüleri olduğunu kabul eder. Bunlar sabit birer sistem oluştururlar ve herkes bunları aynı biçimde algılar. Vekalet etme, çoğaltma, benzerlik kurma, tekrar etme, ikame etme ve kopyalama anlamlarını içeren temsil fikri, modernliğin toplumsal örgütlenmesini, siyasi yapısını ve temellerini oluşturan, postmodern çağda geçerliliğini yitirmiş bir kavramdır. Hatta yeni dönemde temsil kavramının yerini güçlü bir temsil-karşıtlığı almıştır. Temsil karşıtlarına göre, bunların her birinin çok çeşitli anlamları olabilir. Dilin dünyayla dolaysız bir ilişkisi yoktur; dil simgeseldir (Barthes, 1975. Akt.Rosenau, 2004: 144). Her temsil, dille dolaylanılır ve bu da onun gerçeklikle bağlantılı değil, dilsel olarak yansıtıcı olduğunu gösterir. Postmodernistlere göre, fikirler, simgeler, evren, tanrı, adil olan vb gibi

gerçekten ilginç olan şeyler temsil edilemezdir. Şüphecilere göre temsil, siyasi, toplumsal, kültürel, dilsel ve epistemolojik anlamda keyfi bir şeydir ve hakimiyet kurma anlamına gelir. Dolayısıyla temsil, bir çarpıtmaya işaret eder, ilişkileri yönlendiren bilinçdışı kurallar olduğunu varsayar, somutlaştırır ve karmaşıklığı dışlar (Rosenau, 2004: 140-142). Göstergeler hiçbir şeyi temsil etmezler 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 simülakrumdan, yani kopyanın kopyasından ya da orijinali 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, simülasyon kavramını, Borges'in ünlü bir masalından yola çıkarak açıklar. Masala göre, büyük bir imparatorluğun haritasını çıkarmakla görevli olan haritacılar, işin sonuna geldiklerinde öyle muazzam boyutlarda bir harita ortaya koyarlar ki, haritanın ölçeği birebir imparatorluğun topraklarıyla örtüşür. İmparatorluğun yıkılışından sonra harita paramparça olur. İmparatorluk sınırlarını belirleyen gerçek toprağın yerini alan harita parçaları, yüzyıllar boyunca çölden geçen insanlara hem eski zamanların görkemini hem de büyük bir imparatorluğun yerle bir oluşunu anımsatır (Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 2010: 13). Baudrillard, simülasyon kuramını açıklarken bu masalı tersinleyerek günümüz üretim biçimlerine gönderme yapar. Soyutlamaya dayalı ürünler ortaya koyan çağdaş sanatçılar, tıpkı masaldaki haritacılar gibi, gerçekliğin kopyalarını çıkarmaktadır; ancak aralarında çok önemli bir fark vardır: masaldaki harita, gerçekten

var olmuş bir toprak parçasının soyutlaması iken, çağdaş eserlerde herhangi bir köken, içerik yoğunluğu ya da gerçeklik bulunmaz.

Baudrillard'ın sanat-gerçeklik düzleminde yaptığı tartışmanın kökleri antik çağ felsefesine dek uzanır. Sanatın varoluş sorununa ilişkin yaklaşımlar, esas olarak Platon'dan beri tartışılmalı, 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 ilân 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 yanılsama numarası yapamazlar (Baudrillard, Sanat Komplosu, 2010: 37). Bu sayede sanat, geleneksel yansıtmacı üslubunun gizemli doğasını yitirmiş, yani mimesisi tüketmiştir. Gerçeklikle ilişkisi, artık estetik normların çok ötesindedir. Bu

yaklaşım sonucunda elde edilen sonuç, imge pornografisinden başka bir şey değildir. Sanat, dünyanın mekanik bir yansıması değildir; dünyanın doruğa varmış yansıması, hiperbolik aynasıdır. Kendi kendisinin parodisini yapan sanat, seyirciyi yok sayar ve kayıtsız hale getirir. Bu şekilde kendi yansımasına inanamaz ve kendi kendinin simülasyonuna ve alaya batar. Baudrillard'a göre, çağdaş sanatın temelinde geçmişe ait imgelerin yeniden canlandırılması iddiası vardır. Tekrar yapım halini alan bu eserler, temelde ironik olmayı arzulamaktadır. Eski eserlerin *kitsch* olarak ele alınmasının sonucu olarak, sadece reklamcılık şakası üretmekten ibaret hale gelirler. Bu durum, insanın kendi kültürü karşısında duyduğu pişmanlığın ve hıncın ironisinden başka bir şey değildir.

"Sanatın ve sanat tarihinin bu parodisi, kendi kendini yalanlamasıdır; kökten bir yanılsama kaybının özelliği olarak, kültürün intikam biçiminde kendi kendisiyle dalga geçmesidir. Sanki tarih gibi sanat da kendi çöplüğünde eşelenerek, kefareti kendi artıklarında aramaktadır" (Baudrillard, Sanat Komplosu, 2010: 28).

Baudrillard'a göre iki tür simülasyon vardır: Hakiki ve sahte simülasyon. Buna göre, Warhol'ün 60'lı yıllarda özgün bir biçimde gerçekleştirdiği hazır eşya sergileri hakiki simülasyondur ve bu sergi ürünleri, birer meta-nesne ve meta-gösterge olarak ironik biçimde kutsanmıştır. Fakat 80 sonrasındaki benzer işler sahte simülasyon sınıfına girer ve basmakalıp bir tekrardan ibarettir. Çünkü ilki özgünken, diğerleri bu özgünlüğü ve *aura*'yı kaybetmiştir. Dolayısıyla basit bir reklam malzemesi olmanın ötesine geçememişlerdir. Günümüzde gerçek, minyatürleşmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir ve bu sayede gerçek, sonsuz sayıda yeniden üretilebilir durumdadır. Bu gerçeği sarmalayan bir düşsellik ve atmosfer de yoktur; dolayısıyla aslında gerçek bile değildir ve gerçek asla geri dönemeyecektir. Bu çağda geri dönüş kadar ölüm de imkansızdır; çünkü bu sonsuz çoğaltım sisteminde ölürlölmez dirilme sistemi işler. Düşsel ve gerçek ayrımı ortadan kalmıştır; sadece aynı yörünge etrafında dolanan modellere dayalı bir hiper-gerçeklik vardır (Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 2010: 14-15).

Simülasyonların istilasına uğramış olan çağdaş sanat, artık özne değil nesne konumundadır. Sanat, özne konumunda olduğu eski dönemlerde dış dünyanın eleştirel

aynasyken, artık sadece dışarıdaki yapay dünyayı olanca şeffaflığıyla yansıtan nesnel bir ironi üretmektedir. Üretilen her şey, üretildiği anda yapay bir varlığa dönüşmektedir. Bu yapaylığın ve ironinin ardında yatan en önemli itici güç ise herkesin ve her şeyin görünür olma arzusudur. Baudrillard'a göre, bir şeyin fotoğrafını çekmek, çekenin seçimi değil, çekilenin kendi arzusudur. Her şey reklam için örgütlenmektedir ve böylesi bir dünyada öznenin de hükmü kalmamıştır. İronik olan bir diğer durum da öznenin egemenliğini ele geçirmiş olan nesnenin hiçbir estetik değer taşımamasıdır. Bu yapay ya da sanal nesnelere, estetiğin ötesindeki yeni nesnelere (trans-estetik) ve anlamsız, yanılsamasız, aura'sız, değersiz, dünyanın radikal yanılsama kaybının aynası olan fetiş-nesnelere (Baudrillard, Sanat Komplosu, 2010).

20.yy'ın ikinci yarısından itibaren sanatın yansıladığı gerçeklik, gerçekçiliğe olan karşıtlığa rağmen, paradoksal bir biçimde abartılı hale gelmeye başlar. Hipergerçeklik kavrayışı, pop-art, happening ve performans sanatı gibi yeni üretim biçimlerinde *arttırılmış gerçeklik* deneyimi olarak sanatın temel hedefi haline gelir. Gerçeğin olduğu gibi, hatta arttırılmış bir form içinde temsil edilmesi, sanat tarihi açısından Marcel Duchamp ve Andy Warhol gibi pop-art'ın öncüsü olan sanatçıların hazır eşya estetiği ile başlar ve ardından gelecek olan postmodern sanata zemin hazırlayan yeni gerçeklik algısını yaratır. 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).

Arttırılmış ya da yeni gerçeklik deneyimini anlamak için, Erika Fischer-Lichte'nin **Performatif Estetik** adlı çalışmasında örneklediği Marina Abramovic'in **Lips of Thomas** isimli performansı açıklayıcı olacaktır. Abramovic'in 1975'de sahnelediği bu performansın eylem akışı içinde sanatçı bütün giysilerini çıkarır, bir kilo bal yer, üzerine şarap içer ve ardından şarap kadehini elleriyle kırar, bir tıraş bıçağıyla göbeğine beş köşeli yıldız çizer, kendini kırbaçlar ve buzdan bir çarmıhın üzerine yatar. Sanatçı kan ve acı içinde performansının ikinci saatini tamamlamışken, çektiği acıya dayanamayan seyirciler onu buzdan çarmıhın üzerinden kaldırarak gösterimi sona erdirirler. Bu çarpıcı örnekte açıkça görüldüğü gibi, klasik tiyatronun illüzyon olgusu tamamen ortadan kalkmış, '-miş gibi yapma' formülünün yerini 'gerçekten yapma' itkisi almıştır. 19.yy'da temeli atılan realizmi mükemmelliğe ulaştırmak adına sahne üzerinde gerçekten yemek pişirilmesi, gerçek çamaşır makinesi çalıştırılması gibi girişimleri yanında masum ve gerçeklik hissi uyandırması bakımından yetersiz hale getiren bu ve benzeri gösterimler, gösterimin yaşamla ve gerçeklikle olan ilişkisini ciddi biçimde sarsar. Abramovic'in performansında yansıladığı eylemlerin gerçek olduğu kesindir; seyircinin gözleri önünde, normal bir insanın midesi bulanmadan yiyemeyeceği kadar çok miktarda balı bir defada yer ve vücudunu önce kanlar içinde ardından da dayanılmaz soğuğa maruz bırakır. Ancak sanatçının bütün bu eylemleri gerçekleştirirken yüzünde nötr bir ifade olduğuna dikkat çekmek gerekir. Bu gösterimde seyirci açısından geçerli olan en önemli soru, sanatçının çektiği acının gerçek olup olmadığı, dahası acı çekip çekmediğidir. Oyuncuya yapılan müdahalenin, gösterimin ikinci saatinde gerçekleşmiş olması, geçen süre boyunca seyircilerin performansa klasik gösterim mantığıyla yaklaştığını gösterir. Klasik illüzyon kuralına göre, gerçek hayatta meydana geldiğinde müdahale edilerek önlenmeye çalışılacak olan davranışlar (birinin öldürülmesi, intihar, tecavüz, yaralama vb.) sahne üzerinde gerçekleştiğinde, eylemin gerçekten icra edilmediği, sadece öyleymiş gibi sahte bir eylem sergilendiği bilgisiyle

hiçbir müdahalede bulunulmaz. Abramovic'in ilk iki saatteki bütün davranışları da seyirci tarafından mutlak bir sorgulamaya tabi tutulmuş, ancak bir süre sonra, belki de akan kanın etkisiyle, sahnedeki eylemin yapını değil, gerçek bir eylem olduğu ve sahne üzerindeki kişinin de bir oyuncu değil, kurtarılması gereken herhangi bir insan olduğu algısı devreye girmiştir. Seyirciler, iki saatin sonunda müdahalede bulunarak üç gerçeklik düzleminde de kırılmalara ve dönüşümlere neden olmuşlardır. Somut gerçeklik düzleminde bir kadın kendi bedenine işkence etmektedir, ve etik değerlere sahip olan izleyici kitlesi, bu işkenceye daha fazla göz yumamayacak noktaya gelmiştir. Amaç, en yalın ve somut biçimiyle kanı durdurmak ve bedenin iyileşmesine zemin hazırlamaktır. Öte yandan kurgusal gerçeklik düzlemine de son vermişler, izlemek için geldikleri tiyatro oyununu sona erdirmişlerdir. Bu durum, kurgusal gerçeklik düzleminde seyircinin de bir dönüşüm yaşamasına imkan tanımıştır: gösterimin izleyicileri, gösterime müdahale ederek onun oyuncusu haline gelmişlerdir (Fischer-Lichte, 2016: 13-16). Dolayısıyla son gerçeklik düzlemi olan duygusal gerçeklikte de bir dönüşüm yaşanmıştır. Edilgen biçimde kendisine sunulan eyleme tanıklık eden seyirci, yaşadığı gerilim sonucunda etkin hale gelmiş, sadece duygusal empati kuran edilgin-özne konumundan, eylemin yönünü belirleyen etkin-özneye dönüşmüştür. Seyircide meydana gelen bu dönüşüm, tiyatronun kökenindeki ritüellere dönmeyi amaç edinen Antonin Artaud ve ardılarının özlemini duyduğu türden bir dönüşümdür. Performans aracılığıyla gerçekleşen bu dönüşüm, gündelik yaşamın dayatmalarından ve etiğin boğucu kuralcılığından sıyrılarak yaşam pratiğini değiştirmenin sanatsal bir yolu olmuş, başka bir ifadeyle de yaşamın teatralleştirilmesini sağlamıştır. Teatrallığın temel koşullarından biri olan 'şimdi ve burada' gerçekleşme ilkesi gereği, belirli bir mekanda ve belirli bir zaman dilimi içinde ortak bir deneyimi paylaşan özne (oyuncu) ve nesne (seyirci) arasında, istemli olarak gerçekleşip gerçekleşmediği kesin olarak tespit edilemeyecek bir geçişkenlik yaşanır. Olası bir senaryo ile bu gösterinin bir izleyici ya da profesyonel tarafından görüntülenerek internette yayınlanması durumunda, temel ilke olan 'şimdi ve burada' gerçekleşme ilkesi de ortadan kalkacaktır ve böylece, eserin tüm gerçekliklik boyutları kırılacaktır.

Fischer-Lichte'nin vermiş olduğu bu performans örneği beraberinde oyuncuya müdahale eden seyircilerin özneler arası bir ilişki mi kurdukları, yoksa sanatçının herhangi bir talebi olmadığı halde ona müdahale ederek onu bir nesne haline mi getirdikleri ya da seyircilerin sanatçının kuklası ve nesnesi olarak mı davrandıkları gibi önemli sorular getirir (Fischer-Lichte, 2016: 24). Sanat eseri ve alımlayıcısı arasındaki ilişkinin, estetik mesafeyi ortadan kaldıracak biçimde yaklaşması, eserin özgün değerinin kaybolmasını ve giderek nesne olarak varoluşunun önem kazanmasını sağlar. Fischer-Lichte'ye göre, Abramovic'in performansında klasik göstergebilimsel anlam üretme mekanizması yerle bir edilmiştir. Sanatçının gerçekleştirdiği bütün eylemlerin ardında, geleneksel göstergebilimsel okumayla anlamlandırma yapılabilecek pek çok unsur bulunmaktadır; aşırı miktarda bal ve şarap tüketilmesi, kapitalist tüketim toplumuna yönelik bir eleştiri ya da bıçakla vücuduna kazdığı beş köşeli yıldız, masonlukla ya da başka politik içeriklerle anlam kazanabilir. Ancak sanatçının gerçekten bunlara mı gönderme yaptığı konusunda hemfikir olmanın imkanı yoktur. Dahası, performans esnasındaki fiziksel müdahale, bütün bu göstergelerin ürettiği anlamları ikinci plana itmiştir. Fischer-Lichte, 60 sonrasında yaygınlık kazanan bu özne-nesne yaklaşmasını şöyle açıklar:

"Bu değişimin temel noktası üretenden ve alımlayandan ayrı ve bağımsız bir şekilde oluşturulan, sanatçı öznenin yaratıcı etkinliğiyle bir nesne şeklinde ortaya çıkarılan ve alımlayan öznenin algı ve yorumuna bağlı kalan bir sanat eserinin artık var olmamasına dayanır. Bunun yerine, farklı öznelerin - sanatçının ve seyircinin/dinleyicinin - edimleriyle kurulan, sürdürülen ve sonlandırılan bir olay söz konusudur" (Fischer-Lichte, 2016: 32).

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 yansıladığı 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 reddedererek absürd bir kısır döngüde yalpalayan postmodern düşünce, yapay olanın içinden hakikati kavramaya yönelik girişimleriyle sonsuz paradokslarından birini daha üretmiş olur.

### 1.1.3. Gerçekliğin Toplumsal Düzlemde Algılanması

Her çağın tarihsel, kültürel ve politik algısı, döneminin sanat biçimlerinin oluşumunu belirler. Sanatçılar, içinde buldukları bu sosyal koşulları algılama biçimlerine göre eserlerine aktarırlar ve her sanat eseri, kendisini ortaya koyan yaratıcı öznenin bakış açısından yorumlanarak yeni bir gerçeklik zırhına bürünür. Kurgusal gerçekliğin somut gerçeklikten tamamen bağımsız olamayacağı hatırlandığında, eserin öznel ya da bireysel bir yaklaşımla ele alınmış dahi olsa kamusal alandan koparılamayacağı açıktır. Sanatçının toplumsallıktan ya da ideolojik tavırdan özellikle kaçındığı durumlar bile aslında politik bir duruşa işaret eder. Dolayısıyla eserin içinde bulunduğu toplumsal ve tarihsel koşullardan ayrı olarak ele alınması mümkün değildir. Önceki bölümlerde üzerinde durulmuş olan çağdaş sanatın gerçeklikle sorunsala dönüşen ilişkisi de bu anlamda ideolojik bir belirlenime sahiptir. Özellikle 20.yy'ın ikinci yarısından sonra, tarihsel ve toplumsal koşulların neo-liberalizm ve kapitalizm odağında sermayeden yana olacak biçimde tek taraflı şekillenmesi, sınıflı toplum yapısı içindeki çelişkileri derinleştirir. Sovyetlerin dağılmasıyla ortadan kalkan iki-kutuplu dünya görünümünün yerini küreselleşmenin alması, sadece ekonomik ve politik alanda değil, kültürel alanda da tekipleşmiş üretim ilişkilerini destekler. Globalleşme idealini yönlendirenler, açık bir biçimde ileri kapitalist devletlerdir. Francis Fukuyama'nın *tarihin sonu* tezinde iddia ettiği, insanlığın ulaşacağı nihai evrenin kapitalist/liberal düzen olduğunun kabulü, kültürel ve sanatsal dinamikleri de kaçınılmaz olarak etkiler. Tarihin sonu, öznenin, ideolojinin, sanatın vb kurumsal mefhumların da sonuna işaret

etmektedir (Fukuyama, 2012). Bu anlayışa göre, sanat açısından yeni bir şey söylemenin ya da bir değişimin habercisi olmanın imkânı kalmamıştır. Sınıf çelişmesini ve toplumsal dinamizmi yok sayan bu postmodern yaklaşım, gerçekliğin (diyalektik gerçeklik) soyut kavramların ardında kaybolmasına neden olmakta ve kolektif bilinci de kendi anlayışına göre şekillendirmektedir. Kitle iletişim aygıtlarının sermayeden yana yoğun ve taraflı kullanımıyla, toplumsal olaylar, savaşlar, ekonomik yaptırımlar vb. olgular, hızla tüketilen anlık veri parçaları olarak sunulurken önemsizleştirilen ve unutulmasında sakınca olmayan küçük olaylar haline getirilir. Teknoloji ve tüketim hızının en üst seviyelere çıktığı süreçte, insan yaşamındaki değişime bağlı olarak, belli bir düşünme ve tüketim biçimi halini alan sanat yapıtının sunduğu kurgusal gerçeklik de aldatıcı bir sorunsaldan ibaret hale gelir. Modernizm ve öncesinde, somut yaşamsal gerçekliğin kabulüne dayalı olarak şekillenen kurgusal gerçeklik, postmodernizmle birlikte gerçeğin imkansızlığı fikrine yaslanılarak toplumsal alandan soyutlanır. Her şeyin yapay bir kurgudan ibaret olduğu varsayımına dayanan bu soyut bağıntısızlık, sanatın meta değerine indirgenen bir alım-satım malzemesine dönüşmesini meşru hale getirerek çağın en büyük estetik çelişmesini ortaya koyar. Marksist estetik kuramı ise bütün büyük anlatıların çöktüğü iddiasına rağmen, postmodern düşüncenin estetik çelişkilerini açıklamak konusunda hala en yetkin kuramdır.

Karl Marx, gerçekliği insan deneyiminin bütünlüğünü kapsayan bir bağıntı alanı olarak görür. İnsan emeğinin ayrı bir parçası olan sanatı ise dışsal gerçekliğin kopyası ya da yansıması olarak değil, bu gerçekliğe insani amaçların aşılması olarak bakar. Sanatsal üretim, bilinçli bir yaşam faaliyeti olarak öznenin nesneye dolayımını ifade eder. Güzellik kategorisi içinde gündelik ihtiyaca yönelik üretimden ayrılan sanatsal üretim, "bir işin simetrisi, oranı, dengesi ve uyumuyla ilgili klasik bir duyguyu içerir; bütün bunlar maddi gerçekliğin biçimlerine rakip olan tutarlı ve cezbedici bir bütünlüğün oluşmasını sağlar" (Lunn, 2010: 20). Bu bakış açısına göre, sanat sadece basit bir mimetik olgu olmaktan çıkar; sanat, kendisi için bir amaca sahiptir. Önemli toplumsal olay ya da sorunlar, belli bir zaman dilimi içinde gerçekleştikten sonra, sanatsal bir kurguya malzeme haline gelir. Estetik bir mesele olarak ele alınan her olay ya da sorun, belgesel niteliği taşıyan eserlerde olduğu gibi, gerçekleştiği durumla ne

kadar benzerlik gösterse de onun tıpkı-benzeri olamaz. En nesnel bakış açısında bile bir yorum, dolayısıyla farklılaştırma vardır. Aynı tarihsel olgular karşısında, farklı ideolojik yaklaşımların ortaya çıkmasına paralel olarak, sanatçının bakış açısı da ele aldığı gerçekliğin değişime uğrayarak yeniden yaratılmasına neden olur. Dolayısıyla somut gerçeklik, kurgusal gerçeklik için değişken bir malzemedir. Sanata doğası gereği sahip olması gereken özgürlüğü veren de bu değişkenliktir. Sanat yapıtının amaçlarından birinin gerçekliği aşma arzusu olduğunu tekrar hatırladığımızda, sanatçının amacının birebir yansılama olamayacağı da anlaşılır hale gelir.

"Sanat yapıtı, şimdiki aştığı ölçüde, çağını temsil etme değeri kazanır. Çağın uyan Ben Johnson değil de, tersine, Shakespeare çağının temsilcisidir. Sanat ve gerçeklik arasındaki ilgi, çağını temsil etmede sivrileşir; bu temsil etmenin, Marx ve Lenin de bir çağın aşma kategorisi olduğunu pekala biliyorlardı" (Sander, 1975: akt. Tunalı, 2010: 81).

İçinde bulunulan zaman dilimini ve onun gerçekliğini aşmak, gerçekliğin reddi değil, onun pekiştirilmesidir. Tarihselleşen eser, bir anlamda öznellikten kurtularak nesnel ve toplumsal bir kimlik kazanır. Marksist teoriye göre, tekil görünen her olgu, esas olarak genelle ilişkilidir ve toplumsaldır. Dolayısıyla sanat eserinin ele aldığı gerçeklik de kaçınılmaz olarak toplumsal ve sınıfsal ilişkilerle doğrudan bağlantılı olmak durumundadır. Toplumsal ilişkilerden doğan sanat, toplumun değişimine paralel olarak değişir. Sınıflı toplumlarda estetik dinamikler, sınıf çatışması üzerinden şekillenir ve ana akım sanatı, egemen sınıfın beğenisi belirler. Sınıfların ekonomik ya da ideolojik talepleri, sanatsal içeriği belirleyen çatışma unsurunu yaratır. Plehanov'a göre, sanatın sınıfsal özelliği ve evrimi, toplumun evrimiyle doğrudan ilişkilidir. Sanatsal akımlar kendilerinden önce gelenlere tamamen karşı dursalar bile, mutlaka onun izi üzerinde şekillenirler. Örneğin, burjuvanın kendi sınıf bilincine kavuşmasıyla birlikte romantizm akımı, aristokrasiye karşı duruşun izlerini taşıyan ideolojik bir içeriğe bürünür. Aristokratların erdemsizliklerini ve baskıcı yönetimlerini eleştirmek adına Antik dönemin cumhuriyetçi nitelikleri övülür. Plehanov'un "baldırı çıplaklar estetiği" dediği ve özellikle Fransız Devrimi sonrasında sokak şenlikleri ve kitle gösterileri biçiminde yeniden ortaya çıkan halk sanatı en parlak dönemlerinden birini yaşamaya başlar.

Burjuvazinin iktidarı ele geçirmesinden sonra ise bu Antik dönem hayranlığı geri plana itilir; kuralcılık eskimiş bir tür baskı biçimi olarak reddedilir.

"Çağın romantizmi hayal kırıklığını, gerçekten kaçışı, büyük yıkımların melankolisini ve akıl dışının akılcılık üstündeki, içgüdünün sağduyu üstündeki tutku dalgasının toplumsal dilekler üstündeki zaferini belirtir. İğrenç sayılan gerçekliğe gerçek dışı güzellikle karşı çıkar" (Plehanov, Freville, 1974: 61).

Plehanov'un avangartları işaret ettiği ve sanatta gerçeklikten kaçışı ifade eden dönem, aynı zamanda toplumsal içeriğin de reddedilmeye başlandığı dönemdir. Plehanov, sanat eserinin biçiminin içerik tarafından belirlendiğini, içeriğin ise sanatçının gerçekliği temsil edişi olduğuna vurgu yapar. Sanatın ana malzemesi gerçekliktir; sanatçı onu kendine göre ele alır ve yeniden yaratır. Gerçeklikten kaçmak için idealizme sığınan sanat ise sığ ve toplumsal bağlantılardan uzaktır. Bu sanat, herkesin anlayacağı dille konuşmaz, sembollere sığınır ve insanlığın gerçek sorunlarından kaçır. Brecht'e göre de bir sanat yapıtının biçimi, içeriğinin tümüyle düzenlenmesinden başka bir şey değildir ve yapıtın değeri de bu düzenlemeyle ortaya çıkar. Diyalektik anlayışa göre, sanatsal biçimler, önceki dönemlerin biçim unsurlarını kullanarak ve onları aşmaya çalışarak değişim ve gelişim gösterir. Sanatın toplumsal niteliği, biçiminden ziyade içeriğini önemli kılar. Ancak ekonomik ya da siyasal çöküşün eşiğinde olan toplumların sanatında içerik geri plana itilir ve yerine biçim yüceltilir.

"Sanatın zenginleştiği yükselme dönemlerinde, biçimle içerik uyumlu, çözülmez bir bütün meydana getirirler. Eğer biçim içeriğin üstüne çıkıyorsa, o zaman, hiç çekinmeden toplumun bir çözülme ve gebelik dönemine girdiğini söyleyebiliriz" (Plehanov, Freville, 1974: 61).

Plehanov'a göre bu tür durumlarda, yeni biçim arayışı adı altında bireysel ve mistik olana eğilim gösteren ve doğusuyla batışı bir olan eğilimler ortaya çıkar. Bütün bunların ardında ise can çekişen bir sınıfın gerçeklikten kaçış özlemi vardır. 20.yy'da sanatta ve özel olarak tiyatrodaki uygulanan bütün postmodern girişimlerin de özünde Plehanov'un dile getirdiği sınıfsal gerçeklikten kaçış arzusu gözlenir. Sınıf çatışmasının ve toplumsal çelişkilerin, kavramsallaştırma temelinde yok sayıldığı postmodern sanat, önceki dönemlerin hem tekrarı hem de yok sayılmasının paradoksu içindedir. Bu

paradoksun bir başka boyutu ise kavramla gerçeklik arasındaki ilişkinin yerle bir edilmiş olmasıdır. Postmodern dönemde verili olan nesnel bir gerçeklikten yola çıkılarak kavramsal olanın üretilmesinin yerini, önce kavramın üretilmesi ardından gerçekliğin üretilmiş ya da 'kurgulanmış' olan bu kavrama göre yorumlanması almıştır. Pratik ve teori arasındaki bu hiyerarşik dönüşümün temelinde politik bir sorunsal yatmaktadır. Friedrich Engels bu probleme Alman filozof Dühring'i eleştirmek üzere kaleme aldığı **Anti-Dühring**'de değinir. Engels'e göre, gerçeklik ve kurgusal olan arasındaki modern paradoksun temeli sınıfsaldır. Burjuva sosyalizminin önde gelen savunucularından biri olan Dühring'in toplumsal meseleleri, matematiksel bir formüle uydurmaya çalışarak ele almasından yola çıkarak, diyalektik devinimi yok saymasını ve toplumsal olguları değişmez ilkelere göre sabitleme çabasını eleştirir. Sınıf çelişkisini ve toplumsal dinamizmi yok sayan bu yöntem, gerçekliğin (diyalektik gerçeklik), soyut kavramların ardında görünmez hale gelmesine neden olmaktadır. Başka bir deyişle teori, pratik ya da somut gerçekliği yapay bir formül etrafında gizlemekte ya da yok etmektedir. Engels bu yöntemi şöyle eleştirir:

"Bu, a priori yöntem olarak adlandırılan ve bir nesnenin özelliklerini, onları nesnenin kendisinden çıkartarak öğrenmeye değil ama nesnenin kavramından tümdengelim yoluyla çıkarsamaya dayanan eski ve sevilen ideolojik yöntemin bir başka yönünden başka bir şey değildir. Önce, nesneden hareket ederek, nesnenin kavramı imal edilir; sonra bütün ters çevrilir ve nesne kopyasına, yani kavrama göre değerlendirilir. Kavram nesneyi değil ama nesne kavramı kendine örnek almalıdır" (Engels, 1995: 92).

Kavramların "şeyleşmesi" olarak değerlendirilen bu yaklaşım, postmodern düşüncenin de temelini oluşturan "gerçekliğin parçalanması" algısına dayanır (Köse, Bahçe, 2009: 386). Gerçeklik artık belli bir bakış açısına göre, tekil olarak yorumlanabilecek bir olgu değildir. Alımlayanın kültürel ve sosyal konumuna, yaşam deneyimine ve hatta psikolojik koşullarına göre farklılıklar sergileyecek bir çoğullaşma ilkesi geçerli hale gelir. Somut bir gerçeklik algısının tükenmesi açık bir paradoks ortaya koyar: Gerçekliği açıklamak için gerekli olan kavramlar ve kurgular, gerçekliğin yerini alır. Bu noktada söz konusu kavram ve kurgunun kimler tarafından ve hangi bakış açısına göre belirlendiği önem kazanır. Sermaye sahibi burjuva sınıfının, toplumsal diyalektiği yok sayarak, değişmez ve salt gerçeklik olarak dayattığı kapitalist

değerler, toplumun kolektif bilincini şekillendirir. Bu süreç, özellikle kitle iletişim araçlarının yoğun kullanımı ile desteklenir. Yaygın medya ve teknolojinin sahibi olan ve doğrudan kontrol eden sermaye, yaşanan tüm olayları anlık şovlar halinde ve hızla tüketilebilir birer meta haline getirerek önemsizleştirir.

Modernizm öncesinde yüksek sanat olarak ifade edilen estetik üretim modeli, modern sonrasının popülizm odaklı konumlanışında anlamını tamamen yitirmiştir. Kuspit'e göre yüksek sanat ifadesi, toplumsal ve politik açıdan sakıncalıdır. Herhangi bir sanat biçimi 'yüksek' sıfatıyla nitelendiği anda eşsizleşir ve herkes için ulaşılabilir olma özelliğini yitirir. Piyasa sanatı açısından daha da sakıncalı olan yönü, paha biçilemez niteliği nedeniyle, toplum geneli için bir alım-satım malzemesi olmaktan çıkmasıdır. Dolayısıyla ortak bir deneyim ve demokratik bir tavra sahip değildir. Toplumun gündelik değerlerinin temsilcisi olan popüler sanat, sanatın yüce estetik amaçlarından sıyrılarak toplumsal aidiyetin simgelerinden biri olan toplumsal bütünleşmenin bir aracı haline gelir. Ancak bu bütünleşme, demokratik bir tavır içermez; egemenin beğenisi çerçevesinde bütün sınıfları aynı noktada zorunlu olarak bir araya getiren bir dayatmadır (Kuspit, 2010: 26-27). Plehanov'a göre, kapitalizm koşullarında, sanatçıya istediğini yapabileceği bir özgürlük alanı varmış gibi sunulur, ancak sanatçı pazar koşullarına göre hareket etmeye zorlanır. Dolayısıyla sanatçı yaratıcı değil, sadece bir köledir. "Sanat için sanat akımı, sonunda para için sanat haline gelir (...) Her şeyin para ile alınıp satıldığı bir çağda sanatın da satın alınan bir nesne haline gelmesinde şaşılacak ne var?" (Plehanov, Freville, 1974: 75).

Marx, henüz 19.yy'ın kapitalizm koşullarında oluşmaya başlayan kültür endüstrisi koşullarının günümüzde geleceği boyutu erken bir tarihte öngörmüştür. Marx'a göre, sanatsal gelişme ile toplumsal gelişme arasında doğrudan bir ilişki vardır, ancak maddi üretim ve sanat gelişmeleri arasındaki ilişki eşitlik üzerine kurulmamıştır. Kapitalist toplumlarda kültürel tüketim ile üretim arasındaki diyalektik gereği, sadece ihtiyaca yönelik bir üretim söz konusu değildir; aynı zamanda üretimden kaynaklanan bir talep yaratılması da söz konusudur. Kapitalist koşullar altında sanat, basit bir alım satım malzemesine dönüştüğü için yabancılaşmış bir emek biçimi haline gelmiştir. Sanatçı, fabrikada çalışan işçinin, ürettiği mala asla sahip olamayacağı ya da onu kendi

zeka ve yeteneğiyle üretebiliyor olmaktan alacağı hazdan uzaklaşmış olmasının yarattığı yabancılaşmanın bir benzerini yaşamaktadır. "Sanat eserin yaratılması, sanatçının benliğini geliştirdiği, doğayı insanileştirdiği bir süreçten, sanatçının kendi fiziksel varlığını sürdürmek için kullandığı bir araca dönüştürülmüştür" (Lunn, 2010: 26). Önceki dönemlerde var olan himaye sistemi de sanatçıyı eserine belli ölçüde yabancılaştırmakta olsa da kapitalist piyasa koşullarında bu durum çok daha ileri boyutlara taşınmıştır. Lunn, önceki dönemlerde izleyici ile sanatçı arasında en azından ortak ilgi alanı, beğeni ve değerler birliği olduğuna değinir. Ancak ağır kapitalizm koşullarında, üretici ve tüketici konumundaki izleyici ve sanatçı birbirlerinden uzaktır ve onları birbirine bağlayan tek şey, sanat piyasasına yön veren kültür girişimcilerinin kişisizleştirilmiş piyasa hesaplarından ibarettir.

Marx'a göre, insan etkinliklerinin ve yeteneklerinin henüz sermaye birikimi ilkesinin soyut-niceliksel boyunduruğu altına girmediği zamanlarda, sanatın derecesi de oldukça yüksektir. Bireyin olgun mal iktisadının bir parçası olmadığı eski çağlarda, burjuva toplumundaki gibi bireyin sadece kendi özel amaçlarının bir aracı olarak toplumsallaşmaya ihtiyaç duyması söz konusu değildir. Yüksek sanat kavramının doğduğu Yunan sanatının gizi, toplumun gelişmemiş üretim ilişkisiyle bağlantılıdır. Çağdaş mal piyasasının duyusal-üstü alanından çok daha basit bir üretim yapısı vardı; küçük çapta köylü tarımı ve bağımsız el sanatları söz konusudur. Ancak bunlar biraraya gelip feodal üretim tarzını ve zamanla gelişmiş kapitalist toplumların iktisadi yapısını belirler. Üretimin toplumsallaşması ve mülkiyetin tek elde toplanması açısından zorunlu olan bu gelişme, toplumla birlikte sanatın da çöküşünü hazırlar. Mülkiyetin tek elde toplanması ile oluşan sermaye tarihi sonucunda, bütün toplumsal ilişkiler çöker ve bunların yerini duygusuz nakit ödeme pratiği alır. Hiçbir bireysel özelliğe aldırış etmeyen kapitalist üretim tarzının her şeyi aynı düzeye indirgeyen niteliği, sanatın yüksek değere sahip olduğu zamanlardaki toplumsal ilişkilere taban tabana zıttır. "Kapitalist toplumunun nesnel ilişkileri açısından bakıldığında, en büyük sanat eseri belirli nicelikte bir gübre yığınıyla eşit değerdedir" (Lifshitz, tarihsiz: 123). İnsanın insanı sömürmesi eski zamanlarda, kölelik sisteminde olduğu gibi, kişisel bağımlılık ilişkisiyken, kapitalist toplumlarda bu kişisel bağımlılık yerini soyut bir bağımlığa

bırakmıştır. Sermayenin bağımsız ve bireysel olmasına karşın, insanlar bağımlı ve bireysellikten yoksundur. Sanatın genel ilerlemesiyle toplumsal ilerleme arasındaki uyumsuzluk, burjuva toplumunun çelişkilerinden biridir; bu çelişkiyi yaratan şey, küçük çapta üretim günlerinden kalma özel karla, kapitalizmin doğurduğu toplumsal üretimden kaynaklanır. Geçmişte sanatın yüksek değerde olması da üretim tarzının görece olarak oranlı olmasıyla ilişkilidir. Kapitalizmde bu orantının bozulması beraberinde sanatın da alçalmasını getirir. Burjuvazi bu alçalmayı maddi zenginlikle kapatmaya çalışır ve kültürel gelişme için güçlü araçlar yaratır, ancak sonunda bu araçları kullanamaz duruma gelir, çünkü sömürüye dayalı bir toplumda kültür gelişmesi sınırlıdır (Lifshitz, tarihsiz: 116-139).

Marx'ın 19.yy'da dile getirdiği bu düşünceler, daha sonra Theodor Adorno tarafından *kültür endüstrisi* adı altında kuramsallaştırılır. Adorno, 20.yy'da piyasa koşullarına göre belirlenen sanatsal üretimin, tıpkı Nazi dönemi propaganda araçları gibi, birbirini tekrar eden ve insanlara tek tip beğeni modelleri aşıl原因an bir sektöre dönüştüğünü ifade eder. Adorno, Benjamin'in *aura*'sını yitiren sanat nitelemesine benzer biçimde, teknik yolla tekrar çoğaltılan eserlerin, içerik bakımından değersiz ve boş olduğunu vurgular. Kültür endüstrisinin oluşumunda, liberal ekonomi politikaları başat rol oynar. Adorno'nun kuramını Nazilerin kitlesel etki yaratma araçlarından yola çıkarak oluşturmuş olması da bu anlamda bir tesadüf değildir. Bu dev sektör içinde insanların neyi beğeneceği ve talep edeceği önceden belirlenmektedir; kişisel tercihler gibi benimsetilen estetik beğeniler, araştırma kuruluşlarının kar amaçlı çalışmalarının sonucunda belirlenmiş kategorilerden ibarettir. Kültür endüstrisinin dayattığı sanat biçiminin yansıladığı gerçeklik, belli bir ideolojik çerçeve içinden kalıplaşmış halde sunulur. Özellikle film endüstrisinde, kurgu aracılığıyla dışarıdaki somut dünyanın birebir benzerini ya da devamını yaratma amacı baskındır. Adorno'nun kuramını oluşturduğu dönemde henüz yeni popüler hale gelmiş olan sesli filmlerde yaşamın adeta kopyalanarak, izleyiciye tanıdığı, güvenilir bir dünya imajı algısı aşılanır.

"İllüzyon tiyatrosunu da geçen sesli film, izleyicisine, kontrolü elinden bırakmadan, film yapıtının çerçeveleri içinde ama onun sunduğu kesin olgular tarafından denetlenmeden dolaşabileceği ve uzaklaşabileceği hayal gücüne ve düşüncelere boyut bırakmamaktadır. Eline düşen insanlar, böylelikle, film ile



gerçekliği doğrudan özdeşleştirmek üzere eğitilirler. Kültür tüketicisinin imgelem gücünde ve kendiliğindenliğinde görülen güdükleşmenin nedenlerini psikolojik mekanizmalarda aramaya günümüzde gerek kalmamıştır" (Adorno, 2011: 55).

Klasik sanatın yalın ama sınırsız biçimde genişleyebilen hayal gücünü besleyen yaratımının aksine, kültür endüstrisinin popüler seri üretimleri, alımlayıcısının algı sınırlarını hızla darlaştırır. Kapitalizmin sadece iş gücüne dönüştüğü durumda verim beklediği bir malzeme olan alımlayıcı, sanatsal üretim karşısında edilgen hale gelir. Ancak bu edilgenliğin bilincine sahip değildir; hatta karmaşık bir yapı karşısında özgürce yeni fikirler ürettiği yanılsamasına düşer.

"Bugün gerçeğin değil, geçerliliğin önde olduğu; ancak "görünür olanın" ayakta kalıp-nefes alabildiği; görselleştirilerek reklam ve eğlence dünyasına aktarılan enformatif bilgi sağanağı altında şaşkınlştırıldığımız; yapmakta olduklarımızın ve tercihlerimizin bizim dışımızda belirlendiği bir dünyada sıkıştırıldığımız ve her birimizin itaatkar birer müşteri kılınmış olmamız, nedense, çoğumuzu ürkütmüyor gözüküyor..." (Başat, 2018: 28).

İllüzyondaki bu değişim sanatsal olgularda olduğu kadar gündelik yaşam pratiğinde de etkindir. Sanatsal imgelerin somut, kurgusal ve duygusal olmak üzere üç gerçeklik düzlemi üzerinde meydana geldiği tespit edilmişti. Bu gerçeklik düzlemleri bireyin aynı zamanda toplumsal yaşantısı içindeki gerçekliği algılama biçimleriyle de ilişkilidir. Somut gerçeklik düzlemi, gerçeğin nesnel tanımında olduğu gibi, zihinden ve belirli bir algılayanın varlığından bağımsız olarak var olan her şeyi kapsar. Somut gerçek, bir anlamda Heidegger'in doğal ya da salt nesne adını verdiği ve varoluş özellikleri nicel belirlemelere tabi tutulabilen nesnelere benzer. Taş, toprak, ağaç gibi insan katkısını gerektirmeyen, doğada kendiliğinden var olan nesnelere gibi, somut gerçeklik de doğrulanmaya ya da kanıtlanmaya ihtiyaç duymayan her türlü oluşumu kapsar. Belirli ülke sınırları ve bu sınırlar içinde yaşayan insanların oluşturduğu toplum, bu anlamda somut bir gerçekliktir. Kurgusal gerçeklik ise yine Heidegger'in gerçek ya da kullanılabilir nesne adını verdiği ve salt nesneden insan etkisiyle türetilen şeyleri kapsar. Buna göre, toplumu bir arada tutacak politik sistemlerin her biri, insanlar tarafından sonradan kurgulanmıştır. Toplumsal yaşantı özelinde bakıldığında zaman, somut olanla kurgusal olan arasındaki farkın algılanışı güçleşir. Genel geçer kurallar bütünü olarak kabul edilen ve bağlayıcılığı olan bütün yasa ve düzenlemeler, somut gerçekliğin

bir tezahürü gibi algılanmaya yatkındır. Ancak doğrulukları bakış açısına ve işleyişe göre sorgulanabilir olan bu yapılar, salt gerçeklik değil, kurgulanmış ve sonradan gerçeklik kazanmıştır. Sanatsal imgeler için belirlenmiş olan duygusal gerçeklik düzlemi de tam olarak bu noktada ortaya çıkar; iktidar ilişkileri sonucunda salt gerçeklik olarak kabul ettirilmiş olan kurgusal düzenlemeler, toplumsal yaşantı içinde dinamiklerin değişmesine paralel olarak sorgulanmaya ve farklı biçimlerde yorumlanmaya başlanır. Büyük toplumsal hareketlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlayan bu düzlemde, izlediği sanat eserine eleştiri getirmeye başlayan seyircinin konumunda olduğu gibi, toplumu oluşturan bireyler de yasal düzenlemelere ya da işleyişteki aksaklıklara karşı direnç geliştirmeye ve onu kendilerince yorumlamaya başlarlar. Sanattaki ve yaşamdaki gerçeklik algıları arasındaki bu bağıntı, teatral eylemin ya da metnin yarattığı gerçeklik algısının yorumlanmasına yardımcı olacaktır.

Richard Sennett, günümüz insanın sanat-yaşam ikiliğindeki gerçeklik algısındaki değişiminin izlerini ilk olarak 18.yy'da bulur. Sennett, 18.yy insanını bir aktör ve icra edici olarak tanımlar. Kamusal aktör olarak tanımladığı insanın temel görevi, duygularını takdim etmektir. Bu bakış açısına göre, sahne üzerinde mesleğini icra eden gerçek oyuncu ile gündelik yaşamını sürdüren sıradan insan arasında temelde hiçbir fark kalmamaktadır. Onaylanmak ve topluluğa dahil edilmek gibi temel toplumsal ihtiyaçlarla açıklanabilecek bu oynama eğilimi, yaşam-oyun sınırını ihlal etmektedir. Sennett'in Fielding'den yaptığı alıntı, bu sınır ihlalini net biçimde ifade etmektedir:

"Dünya çoğu zaman tiyatro ile karşılaştırılmıştır. Bu düşünce bugüne ulaşarak o denli genelleşti ki, başlangıçta sadece tiyatroya uygun olan ve dünyaya uyarlanan bazı sözcükler artık ayırım gözetilmeksizin ve harfi harfine iki tarafta da kullanılıyor; böylelikle ister yalnızca dramatik bir oyundan isterse genel olarak yaşamdan söz edelim, bu ortak dil sayesinde, sahne ve görüntü bizim için alışıldık hale geldiler" (Sennett, 1996: 144).

Söz konusu sınır ihlali, yazar tarafından aydınlanma sonrası toplumsal yapıyı açıklamak için dile getirilmiş olsa da, günümüz toplumsal pratiği açısından çok daha önemli bir belirleyicidir. Günümüz insanının görünür olma arzusu, onu sürekli rol yapmaya itmektedir. Başta sosyal medya olmak üzere, toplumsal olarak var olabildiği

her alanda role giren bireyler, kendi gerçekliklerinden vazgeçtikleri ölçüde, toplumsal gerçekliğin algılanış biçimini de derinden etkilemektedir. Dolayısıyla teatralleşen sadece tiyatro değil, aynı zamanda yaşamın ta kendisidir. Rol yapma olgusunun hem sanat hem de gündelik yaşam açısından yarattığı sorunsalın temelleri arkaik dönemlere dek uzar. Platon'un mimesis karşıtı görüşleri, 18.yy'da Denis Diderot tarafından geliştirilir. Platon'un 'taklit' yaparak insanları kandıranlara ideal devletinde yer olmadığını öne sürmesinden yüzyıllar sonra Diderot da benzer biçimde rol yapmanın önemli bir ahlaki suç olduğunu ilan eder. Gündelik yaşamdaki davranışlarla sahne üzerinde kurguya bağlı olarak icra edilen davranış arasında net bir hiyerarşi kurar ve bu hiyerarşide sahnedeki rol, yapıntı oluşu ve tekrar edilebilirliğiyle kaybetmeye mahkumdur. Bir insanın sahne üzerinde doğal yaşantısındaki gibi hissederek oynamasının mümkün olmadığını düşünen Diderot'ya göre, oyuncunun işinin kurgusal niteliğini hiç unutmaması ve bu kurguya uygun biçimde doğal olmaya çalışmadan oynaması gerekir. Sahne üzerinde icra edilen performans, gerçek yaşamla arasındaki farkı net bir biçimde ortaya koymalıdır (Diderot, 2007). Benzer biçimde düşünen Jean-Jacques Rousseau da oyunculuğu bir tür benlik yitimi olarak tanımlar. Sennett, Rousseau'nun tiyatro karşıtı söylemini, şehir yaşantısıyla bağlantılı olarak ele alır. Ona göre, büyük şehir bir tiyatrodur ve temel senaryosu da insanların itibar görme arayışlarıdır. Bu itibar arzusu, insanların her birini birer oyuncuya, yani sahtekara dönüştürür. Sanatçılarla büyük şehirler arasında muazzam bir uyum vardır ve bunun sonucu da ahlaki bakımdan ciddi bir çöküştür. Rousseau'nun 18.yy şehir yaşantısı hakkındaki tespitleri günümüzle kıyaslandığında oldukça şaşırtıcıdır. Rousseau, büyük şehirlerde bütün eylemlerin çok hızlı, anlamsız ve telaş içinde gerçekleştirildiğinden bahseder. Böylesi bir tempo içinde de insanlar birbirlerini etkilemek için olduklarından farklı davranışlar içine girerler. Şehir yaşamının temposu içinde gerçek kimlikler terk edilir ve herkes rol kişiliklerine bürünür. Burada önemli olan bir diğer nokta da şehir yaşantısı içinde güçlü olan cemaatlerdir. Bireylerin kendilerini belli cemaatlere kabul ettirmek için onların değerlerini benimsemeye çalıştıklarını ve ona göre davrandıklarını tespit eder (Sennett, 1996: 158). Rousseau'nun 18.yy koşullarında büyük şehirlerde tiyatro açılmasının sakıncaları üzerine geliştirdiği bu düşünceler, ironik bir biçimde günümüz toplumsal yaşantısının belli özellikleriyle örtüşmektedir. Elbette günümüz

normlarında tiyatro karşıtlığı olgusu Platon, Diderot, Rousseau ekolü kadar baskın olmasa da gerçeklik algısındaki kırılma noktalarında kesişmeler ve eleştiriler tespit etmek mümkündür. Özellikle gerçek ilişkiler ve deneyimler yerine bunların simülasyonunun tercih edildiği postmodern dönemde, toplumsal yaşantı da eski çağlara kıyasla sahteleşmekte ve bireyselleşmeye rağmen öznenin değerini ortadan kaldırmaktadır. Dolayısıyla kamusal alanla kurulan ilişki de değişime uğrar. Sennett'in 18.yy'da kısıtlı bir kamusal alanı bir tiyatroya kendilerini de birer oyuncuya dönüştüren bireyleri, postmodern dönemde tüm kamusal alanı ve hatta bireysel alanı oyun alanına dönmüştür. Düşünen öznenin bakış açısına fazla ağırlık verilmemesi gerektiğine vurgu yapan postmodernistler, bir insan gibi bütünlüklü, tutarlı bir öznenin somut bir gönderme noktası ya da eşdeğer bir karakter olarak sahip olduğu değeri sorgularlar. Onlar için özne, kurmaca ya da inşa edilen bir şeydir. Dolayısıyla sanatta, özellikle edebiyattaki özneler de bu kurmaca fikrine göre şekillenir. Postmodern eserde özneler, gerçek kimliklerinden sıyrılıp salt kodlar haline gelirler ve bu nedenle de yapısalcı kurmaca, gerçek insanlarla değil, semantik kod tarafından niteliklere isim verme yoluyla üretilen ve özel isim atfetme yoluyla bireylik ve gerçeklik görünüşü kazandırılan etkilerle ilgilenirler. Postmodern eserler, teorik olarak karakter ve karakter gelişimiyle ilgilenmedikleri için uzun karakter betimlemeleri yapmazlar. Yapıtı olan özne de kendi kurmacılığının farkındadır ve yazarın otoritesini reddeder. Hatta yazarın istemediği ve kendisine yasakladığı şeyleri yaparak ona meydan okurlar (Rosenau, 2004: 73-77). Postmodernistlerin özneye alternatif olarak tanımladıkları postmodern birey, bir kişidir ama olaylardan, eylemlerden ve sonuçlardan sorumlu değildir. Belirlenebilir bütün hakikat-arayan perspektiflerinden bağımsızdır. Bir yandan özneyi reddederken, öte yandan bireyciliği muhafaza ederler.

Öznenin ortadan kalkması, onun temsil edilebilir olma özelliğini de yok eder. Modern temsilde, dışarıda temsil edilebilecek kadar doğru ve geçerli bir şey olduğu varsayılır. Bu hakikat ya da anlam, temsilden önce gelir ve onu belirler. Postmodernistler ise bunun tam aksini iddia ederler; temsil, yansıttığı varsayılan hakikati kendisi yaratır. Gerçekliğin temsilinin yerini alan temsilin kendi başına gerçeklik yaratma düsturu, içinde sanat yapılan toplumsal ve siyasi alanı da önemli

ölçüde etkiler. Şüpheli postmodernistlere göre siyasi temsil, Batı demokrasisinin bir simgesidir. Modern temsil kolayca manipüle edilebildiği için siyasi eylemi ve söylemi çarpıtır. Kitle iletişim araçlarının ya da bilinç endüstrisinin seçme şansını alt üst eder ve kamusal göreve aday olanları siyasi meseleleri yüzeysel ele almaya iterek temsilin sahicilikten uzaklaşmasına neden olurlar. Siyaset, siyasi meselelerin tartışıldığı bir alan olmaktan çıkar ve bir halk tiyatrosu ya da medya imajı haline gelir. Ayrıca politika üretimi, siyasi kararın yerini alır. Sonuçta insanlar kendilerini temsil düzenine ait hissetmezler. Sürdürülebilir bir temsilin gıyabında yaşayan sessiz çoğunluklara dönüşmüşlerdir. Şüphelilere göre demokrasi temsile dayalıdır ve temsil başarısız olursa, demokrasi de başarısız olur. Kitleleri bir araya getirmek olan demokrasi ortamında muhalefet de artık mümkün değildir. Çoğunluk, azınlık olanlara kendi kurallarını dayatır. Postmodernistler sanatta temsilin yerine yaratımı koydukları gibi, siyaset alanında da demokrasinin yerine narsist, hazcı, bireysel, anarşist siyasi ifade biçimlerini geçirirler (Rosenau, 2004: 148).

"Post-modern bir çağda herkesin kendi kişisel deneyimine dayanan kendi hakikati vardır. Geriye kalan sadece bireysel kanı ve yurttaşı tecrit etmeye hizmet eden isimsiz, yabancılaştırıcı kitle siyasetidir. Ortaklaşa yaşanan her ne kaldıysa artık birey ile devlet arasındaki dolayımı sağlamaz. İnsanlar birbirlerinden kopuktur; yüksek sesle bir şeyler okumaktan ya da aileleriyle ilişki kurmaktansa televizyon seyrederek" (Lash ve Urry, 1987. Akt. Rosenau, 2004: 154-155).

Postmodern düşüncede gerçekliği sabit ve güvenilir bir bilgi olarak kavrayacak ve yansıtacak bir öznenin varlığı kabul edilmediğinden, kurgusal ve somut gerçeklik arasında bir ayrım yapmak da mümkün değildir. Ancak her türlü toplumsal ilişkiden ve sorumluluktan kurtulmuş olan postmodern birey, ironik bir biçimde umursamaz görüldüğü toplum içinde kendisini var etmenin yollarını arar. Çoğunlukla kitle-iletişim araçları aracılığıyla gerçekleşen bu arayış, 21.yy'ın en büyük kamusal alanına dönüşmüş olan sanal kitle-iletişim ortamında kendisini ortaya koyar. Çoğul ve sanal kimliklerle gerçekleşen bu varoluş arayışında somut gerçekliğin nerede bitip kurgunun nerede başladığı belirsiz hale gelir, hatta somut gerçeklik çoğunlukla kurgusal olana göre şekillenir. Televizyon programlarında ya da sanal ortamda karşılaşılan kurgusal gerçeklikler, bireylerin ve giderek toplumların gündelik yaşam pratiğini belirleyerek

gerçek yaşamı bir oyun alanına dönüştürür. Guy Debort, **Gösteri Toplumu** çalışmasında, ileri kapitalist toplumlarda gerçekliğin yerini alan imajların yaşamın birliğini yeniden kurmayı olanaksız hale getirdiğine vurgu yapar. Buna göre gerçeklik, kendinden ayrı gibi görünen sahte bir dünyanın nesnesi olan bir gösteriden ibaret hale gelmiştir. Debort'a göre toplumsal yaşantı, sahip olma fiiline göre şekillenir ve sahip olma arzusunun günümüzde ulaştığı nokta, bir şeye gerçekten sahip olmaktan çıkmış, 'gibi görünme' ile yetinmeye varmıştır. Görünür olmak için düzenlenen ve bir gösteri biçimine dönüşen bu etkinlik, iletişimini tarafı olduğu iktidardan yana şekillendiren kitle-iletişim araçlarıyla gerçekleştirilir. Çok fazla 'seyirci' kalan modern insan, kendisini tahakküm altına alan bu gösterinin farkında bile değildir. İzleyicinin bilinçsiz bir şekilde seyrettiği nesneye yabancılaşması, ne kadar çok izlerse o kadar az yaşamasına, kendi varoluşunu ve arzularını daha az anlamasına yol açar. Kurmaca ve sahte olaylardaki çoğalma, insanların güncel toplumsal yaşamın yoğun gerçekliği içinde, olayları bizzat yaşayamamaları gibi basit bir olgudan kaynaklanır (Debort, 2010).

Kamusal alanın teatralleşmesi ve gerçek-dışı bir görünüme bürünmesi sonucunda kendi meta-varlığının içine hapsolamaya başlayan sanatın toplumsallıkla ilişkisi görünmez hale gelir. Çağdaş sanat girişimlerinin pek çoğu, mirasçısı oldukları tarihsel avangartların eleştirel toplumsallığından uzaklaşarak, alternatif ve soyut bir gerçekliğin temsilciliğine, hatta yaratıcılığına soyunur. Gündelik yaşam pratiğini bir tür performans olarak görmeye başlayan bu yeni temsil anlayışının tehlikesi, toplumsallığı reddetmesine rağmen, toplumların gerçeklik anlayışını belirlemek konusunda etkili bir faktör olmasıdır. Sanat-yaşam ayrımının ortadan kaldırılması ya da gündelik yaşamın teatralleşmesi, günümüzde Ortadoğu'da yaşanan bir katliamın teatral bir performans olarak değerlendirilmesi noktasına kadar geldiği için, salt estetik bir problem olarak ele alınması mümkün değildir. Kaldı ki söz konusu teorilerin, katliam ve sömürülerin yaşandığı coğrafyalarda değil, kararların verildiği ileri kapitalist devletlerde üretiliyor olması da gelişmişlik-az gelişmişlik üzerinden yapılacak basit sosyo-kültürel tespitlerle açıklanamaz. Bu noktada kurgusal ve somut gerçeklik arasındaki en olası ilişki, somut gerçekliğin çıkar ilişkilerine bağlı olarak kurgusal yalanlar üzerine inşa edilmesidir.

Toplum mühendisliğinin, başta medya ve sanal iletişime dayalı teknolojiye koşut olarak ulaştığı nihai noktada, toplumların gerçeklik algısı doğrudan yönlendirilmektedir. Olayların aslında nasıl gerçekleştiğinin değil, haberinin nasıl kurgulandığının önem kazandığı bir çağda, dışsal gerçeklik kurgusalı değil, kurgusal gerçeklik dışsal gerçekliği belirler. Egemen söyleme göre şekillenen toplumsal yaşantı, dışsal gerçekliğin ağırlığını duyumsatmamak adına sürekli artan bir ivmeyle kurgusal gerçekliği besler. Yaşam, içinde bulunan herkesin birer oyuncuya dönüştüğü devasa bir oyun gibi sunulduğunda, gerçek oyunlar, ayırt edilebilir olmak için kurgusallığını ya da oyunsuluğunu vurgulamak zorunda kalır. Gerçeklikle kurulan bu ironik ilişki sonucunda, kurgusal olan somut olanın tek ispatlayıcısı haline gelir. Ancak nihayetinde onun da bir oyun olması, algılanan gerçekliği anlık ve geçici kılar; şimdi ve burada cereyan eden sanatsal edimin yarattığı etki, anlık parlamışlar yaratan toplumsal olaylar gibi, hızla belirip yok olur.

## 1.2. Çağdaş Tiyatroda Gerçekliğin Temsili

Yüzyıllar boyunca somut dışsal gerçekliği en mükemmel biçimde temsil etmeyi amaç edinmiş olan tiyatro, tarihsel avangartlardan bu yana gerçekliğe ilişkin alternatif düşünce ve temsil olanaklarını üretir. Gerçeği olduğu gibi yansıtma fikrinin yerine, gerçeği dönüştürme, çarpıtma ya da tamamen yok sayma eğilimleri geçer. 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 uzaklaşmakta olduğunu gösterir. Özellikle 20.yy ortasından itibaren gözlenen değişimlerde, kapitalistleşmeye bağlı olarak ortaya çıkan tüketim toplumu ilkesinin önemli bir belirleyici olduğu görülür. Sanat eserinin sıradan bir ürün gibi meta değerine indirgenmesi, kaçınılmaz olarak tiyatro sanatını da etkiler ve nesneleşme olgusunu gündeme getirir. Söz konusu nesneleşme olgusu ile ilişkilendirilen teatralleşmenin sadece sahneleme ve oyunculukta değil, dram sanatı üzerinde de güçlü yansımaları olması dikkat çekicidir. Bu bağlamda oyun yazarlığında somut gerçeklikten uzaklaşmak adına dramın kendi gerçekliğine

kapandığı ve eski metinlerle ilişki kurmaya başladığı metadramatik oyunlara ciddi bir yönelme olduğu görülür.

### 1.2.1. Tiyatroda Nesneleşme ve Teatrallik

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 teatralliktir. Tiyatro terminolojisi için yeni bir kavram olmayan teatrallik, bu çalışma içerisinde birincil anlamı olan "tiyatro, oyun yazarlığı ya da opera gibi diğer sahne sanatlarına ilişkin" ([dictionary.cambridge.org](http://dictionary.cambridge.org)) anlamıyla değil, "samimi olmayan teatral davranış, son derece aşırı ve dikkat çekmeyi hedefleyen" ([dictionary.cambridge.org](http://dictionary.cambridge.org)) ya da "abartılı gösterim ya da teşhirciliği işaret eden/jest ve sesle ifadede abartı ya da yapaylık yoluyla kaba bir çekiciliği ifade eden" ([merriam-webster.com](http://merriam-webster.com)) anlamında kullanılacaktır.

Postmodernizmin etkisiyle diğer sanatsal üretimlerde olduğu gibi, tiyatro alanında da eskiye dönüşün izleri gözlemlenmeye başlanır. Tiyatroda natüralist arayışların izinde neredeyse görünmez düzeye indirgenmiş olan teatrallik, 20.yy tiyatrosunun en baskın özelliği olarak yeniden ortaya çıkar. Teatrallığe 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 temsilini 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 performansa dayalı gösterimlerin ağırlık kazanmasıdır. Avangartlardan başlayarak günümüze dek gelen süreçte konvansiyonel tiyatro anlayışının yanında varlık gösteren deneysel çalışmalarda *teatrallik* kavramının ön plana geçtiği görülür.

20.yy tiyatro kuramının en çok tartışılan kavramlarından biri olan teatrallığın postmodernizmle birlikte bir temsil sorunsalı olarak iki farklı biçimde ortaya çıktığı



söylenbilir. 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 karşılanır; 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 işlemesidir. 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 yalın söylemenin ötesine geçerek gerçekliğe meydan okur.

Teatrallığe ilişkin tartışmalar, tarihsel olarak tiyatronun, yazarın değil, yönetmen ve oyuncunun sanatı olduğu fikrinin güçlenmesi ve dramatik metne yaklaşımdaki eleştirel karşıtlığın yükselişe geçmesiyle ilgilidir. 20.yy tiyatrosunun sahneleme anlayışındaki teatralleşme süreci, tarihsel avangartların deneysel çalışmalarıyla gündeme gelir ve özellikle Meyerhold'un biomekanik çalışması sonrasında çağdaş reji fikirlerinin odağına yerleşir. Tiyatronun teatralleşmesi gerektiğini söyleyen Meyerhold, natüralist tiyatroyu "hayatın kusursuz temsili"ni sunma iddiası ve oyuncusunu da "günlük hayatın ayrıntılarını gözlemleyen bir fotoğrafçı" haline getirmesi nedeniyle eleştirir. Ayrıca, sahne üzerinde gerçek yaşamın birebir kopyasını sunan natüralist tiyatro, seyircinin hayal gücünü kullanmasını ve sahne üzerinde dile getirilmeyen ya da gösterilmeyen boşlukları doldurmaktan aldığı zevki engellemektedir. Meyerhold'a göre, seyircinin imgelemi sürekli canlı tutulmalıdır ve bu imgelem dünyanın yaratılmasında metin veya tasarım değil, oyuncunun yaratıcılığı ön planda olmalıdır (Meyerhold, 2014: 3-17).

"Stilize tiyatrodaki seyirci karşısındaki oyuncunun rol yaptığını, oyuncu ise üzerinde durduğu sahne ve etrafını saran dekor eşliğinde, seyircinin karşısında olduğunu bir an bile unutmamalıdır. Bir resme baktığımızda, önümüzde duran şeyin boya, kanvas ve fırça darbelerinden oluştuğunun bilincindeyizdir, ama yine de hayatın ustalıklı ve belirgin bir izlenimi olduğunu biliriz. Çoğu zaman ustalık ne kadar belirginse, hayat izlenimi de o kadar büyüktür." (Meyerhold, 2014: 56).

Meyerhold'a göre, oyuncunun iki temel anlatım aracı olan görsel ve işitsel duyu, klasik anlayışın aksine, birbirini desteklemek ve ritmik bir uyum sağlamak zorunda değildir. Mekanik devrim içinde hayatın doğal akışı kesintiye uğratılır ve seyirciye aşına olduğu hiçbir şeye benzemeyen teatral bir dünya sunulur. Yanılsamanın tamamen reddedildiği bu stilize tiyatro anlayışında natüralist tiyatronun statik durağanlığı aşılarak seyirci de aktif bir katılımcıya dönüşür. Meyerhold'un tiyatronun teatralleşmesi adına başlattığı bu girişim, Brecht tarafından daha toplumsal bir işlev yüklenerek geliştirilir. Epik-diyalektik tiyatrodaki teatrallik, temel olarak yabancılaştırma teknikleri aracılığıyla özdeşlemenin kırılması üzerinden gerçekleşir. Brecht'e göre yabancılaştırma, bir olayı ya da karakteri bilindik durumundan çıkarıp, seyircide hayret ve merak uyandıracak bir duruma sokmaktır (Brecht, 1981: 103). Yabancılaştırma

sayesinde, gerçekçi tiyatronun değişmez bir kader gibi sunduğu insani ve toplumsal durumların değiştirilebilir olduğu gösterilir ve seyircinin de sahne olayını sadece izlemekle yetinmeyip, sergilenen olay ve durumlar üzerine düşünmesi ve eleştirel bir tavır sergilemesi sağlanır. Ayrıca yabancılaştırmanın yarattığı teatral etki sayesinde seyirci, sahne olayının 'şimdi ve burada' gerçekleşen anlık bir yaratım olduğunu kavrar. İllüzyonun sürükleyiciliğinin aksine, kesintiye uğratma ve şaşkınlık yaratma stratejileriyle seyircinin bir oyun izlediği gerçeğinin farkında olması sağlanır. Aynı şekilde oyuncu da izlendiğinin ve aynı anda hem kendi kimliği hem de rol kişinin kimliğini sergilediğinin farkındadır. Sahne ve seyir yeri arasındaki bu teatral yaklaşma, Brecht tiyatrosunda politik bir amaca hizmet ederken, Artaud ile başlayan antropolojik tiyatro anlayışında kültürel ve dinsel paylaşımına katkı sağlar. Stilize oyunculuk ve çevresel sahneleme gibi natüralizm karşıtı uygulamalarla tiyatronun ritüel kökenine dönüşe ilişkin arayışların belirgin olduğu bu anlayışta, 'şimdi ve burada' olma koşulu, törensel bir etki yaratmak adına vurgulanır. Söz ve metin ikincil plana geçerken, bedensel anlatıma dayalı bir performans etkinliği söz konusu olur. Bu performansta, oyun anının temsili bir gerçeklik yaşantısını değil, kendi adına yaşanan anlık bir gerçekliği yansıtması istenir (Candan, 2003: 131-132). Artaud'nun gerçek tiyatro olarak adlandırdığı konvansiyon karşıtı tiyatrodaki teatral gerçeklik, sıradan gerçeklikten farklıdır ve geleneksel tiyatronun yaptığı gibi yaşamın kopyalanması anlamsız bir çaba olarak görülür. "Eğer geleneksel tiyatro yaşamın ikiziyse, yaşam da gerçek tiyatronun ikizidir" diyen Artaud, Platon'dan bildiğimiz sanat-yaşam sorunsalını yeniden gündeme getirmiş olur (Artaud, 2008). Teatral olanın gündelik yaşam üzerinde dönüştürücü bir etkisi olduğunu savunan Artaud'nun tiyatrodan beklentisi her ne kadar ütopyik olsa da çağdaşlarının sanat-yaşam diyalektiği üzerinden kuracakları teorilere öncülük etmiş olur. Bunlardan biri olan Grotowski, gerçekçiliğin karşıtı olacak biçimde yeni bir 'ruhsal gerçeklik' anlayışı üzerinde çalışırken, insanın bilinçaltı gerçekliğini açığa çıkartmaktan bahseder. Söz konusu bilinçaltı, insanın içgüdüleri ve coşkularıyla oluşmuştur ve tiyatrodaki bunların yansıtılması klasik anlayışın doğalcılık saplantısı içinde gerçekleştirilemez:

"İnsan, şok, dehşet, ölüm tehlikesi ya da müthiş zevk anlarında "doğal" davranamaz. İnsan, bu *içsel maksimum*da belli kodlar oluşturur, ritmik ifadeler

gösterir, bir anlamda dans etmeye ve şarkı söylemeye başlar. İlksel ifademizde kullandıklarımız, günlük jestler ya da sıradan bir doğallık değil, bir gösterge/işaret biçimindedir. (...) Biz çalışmalarımızda, o kodların/işaretlerin damıtılmış halini arıyoruz. Safi tepileri bulanıklaştıran sıradan davranış biçimlerini devre dışı bırakmaya çalışıyoruz" (Grotowski, 1968. Akt. Magnat, 2002: 151).

Grotowski'nin bu yaklaşımı, teatralliğin doğalcılık karşıtı yönelimine işaret eder. Bu noktada hem seyirci oyuncunun hem de oyuncu kendi benliğinin bilincindedir ve bakışa açılan da bu bilincin kendisidir. Oyuncu, seyircinin algısını sağlayabilmek için sahne üzerindeki mevcudiyetini sergilerken, bakılan yerin bir sahne, kendisinin bir oyuncu ve eylemin de kurgusal bir edim olduğunu gizlemez. Teatralliğin tiyatroya ilişkin unsurları açığa çıkarmaya yönelik bir stratejiyle oluşturulduğu bu ilk aşamada sahne ve seyir yeri arasındaki mesafe daralır. Virginie Magnat'a göre, teatralliğin bu aşaması bir mevcudiyet ve algılama niteliği üzerine kuruludur. Bu nedenle de seyircinin farkındalığıyla oyuncunun farkındalığının birbirine bağlandığı bir süreçtir (Magnat, 2002: 153). Söz konusu farkındalık, sahne ve seyir yeri arasındaki gerçeklik düzlemi ayrımını ortadan kaldırır; oyuncular ve seyirciler, gösterim süresince ortak olan 'kurgusal teatral gerçeklik' düzlemini deneyimlerler. 20.yy'a kadar tiyatro sahnelerine egemen olan yanılısamaya dayalı dramatik tiyatrodaki perde, ışık ve dekor gibi teatral unsurların gizlenmesi en temel hedeflerden biri olmuştur. Konvansiyonel tiyatrodaki seyircinin kapalı bir perde gerisinden seyir yerine alınması önemlidir. Oyun başlayana kadar kapalı olan perde, illüzyonu sağlamlaştırdığı kadar, bu unsurların yarattığı ve seyircinin asla hissetmemesi gereken bu unsurları da gizleyici bir işleve sahiptir. Yani tiyatronun en temel amaçlarından biri, tiyatro olduğu gerçeğini unutturmaktır. Ancak teatral etki, sadece oyuncunun sahne üzerinde belirmesine bağlı değildir; sahne derinliği içinden seyirciye yansıyan bütün açık ve kapalı göstergeler teatral etki yaratarak 'düşselliğin' büyüsünü bozar. Bu nedenle teatral olan bütün unsurlar bir anlamda 'temsil edilemez' unsur olarak görülür. Tiyatronun seyirciye dış dünyanın bir tür kopyasını temsil etme iddiasının en büyük düşmanı da bu kendi 'temsil edilemezliği'dir. Jean-Pierre Sarrazac'a göre, klasik sahnelemenin temsil edilemez olarak gördüğü unsurların bilinçli bir girişimle temsil edilmesi, sahne gerçekliğinin sınırlarını genişletir ve tiyatroyu hayatın sömürgesi olmaktan kurtarır:

"...sahne, ne artık filtrelenmesi gereken bir 'günlük gerçekliğe' varsayımsal bir geçitle ya da kanalla bağlıydı; ne de gerçeğin denetiminden yoksun bırakıldığı, var olan her şeyi kapladığı bir yerdi; sahne, daha ziyade, bakir, boş bir uzam, teatral performansın hareketli hiyerogliflerinin üzerine yazılacağı boş bir sayfaydı" (Sarrazac, 2002: 59).

Söz konusu boş sayfa, gerçeklikten tamamen kopuk ya da onunla uyumsuz bir içeriğe sahip değildir. Burada karşı çıkılan, tiyatronun ayna metaforuna uygun olacak biçimde gerçeği yeniden üretmesidir. Elbette teatralliğin temel gereksinimlerinin başında gerçek olandan uzak durulması gelir. Ancak bu uzaklaşma, içeriksel bir kopuş değildir; sahnenin kendi kurallarını ortaya koyacak biçimde kendi dilini oluşturmasıdır. Gerçeğin öncelikli konumunun yerini tiyatronun kendini sunuşu ya da özerkleşmesi alır. Bu tür teatral gösterimlerde, Brecht'in yabancılaştırma tekniklerinde olduğu gibi, oyuncunun rol değişiminin izleyici önünde gerçekleşmesi ya da özdeşleşme olmaksızın rol icrasının 'gösterilmesi', seyirci varlığının her an farkında olunması ve bu farkındalığın seyirciye de hissettirilmesi, dekor, aksesuar, ışık, müzik vb elementlerin, teknik birer araç olduklarına dikkat çekecek biçimde kullanılması gibi uygulamalarla performansın kendisine dikkat çekilir. Teatral bir gösterimin klasik sahneleme anlayışından ayrıldığı en önemli nokta, eylemin 'şimdi ve burada' icra edildiğine yapılan vurgudur. Klasik sahnelemede, izleyici açısından, zaten çoktan başlamış ve izleyici oradan ayrıldığında da devam edecek normal bir yaşantı kesitine, bir anlamda röntgencinin konumuna benzer bir tanıklık söz konusudur. Bu doğal akış içerisinde, tiyatronun kurgusal varlığı unutulur; sadece o anın koşulları içinde gerçekleştirilen yapıntı bir eylem olduğu gerçeği göz ardı edilir. Teatral gösterimde ise tam aksine performansın bütün yapılanması, bu yapay kurguyu belirgin hale getirmek üzere örgütlenir.

Kavramsal olarak bir tiyatro gösteriminin ya da oyun metninin teatralliği içermemesi mümkün değildir. Başlangıçta yapılmış olan tanımlamada, her ne kadar tiyatronun kendi unsurlarının açığa çıkarılmasına vurgu yapılsa da, aslında bu sadece bir derecelendirme meselesidir. İzleyici için de oyuncu ve diğer yapım 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 tiyatrunun 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 hazın 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. Üstelik kurgulanan gerçekliğin gündelik yaşamla benzerliği, bu illüzyonun kurulmasında her zaman başat bir faktör olmak zorunda değildir. Şaşırtıcı olan, teatral kabullenmenin bir yandan tarihsel ve toplumsal koşullara doğrudan bağlı olması, bir yandan da kendi kurgusal yapılanması içinde bu koşullardan tamamen bağımsız hale gelebilmesidir. Örneğin Shakespeare döneminde Rönesans aydınlanmasının bütün gelişmişliğine rağmen, batıl inançlar toplum içinde hala çok yaygındır. Shakespeare uzmanı Elmer Edgar Stoll, Elizabeth dönemi insanların hayaletler gibi doğa üstü varlıkları gerçek kabul ettiklerini söyler (Stoll, 1907. Akt.Ball, 2015: 56). Dolayısıyla Shakespeare oyunlarında sıklıkla görülen hayalet, cadı, peri gibi doğaüstü varlıklar, Elizabeth dönemi seyircisi açısından inanılması güç varlıklar değildir ve onları herhangi bir karakter gibi kolaylıkla yanılısama sürecine dahil edebilirler. Ancak bu tür doğaüstü varlıklar, günümüz koşullarında somut gerçeklik düzleminin dışında metafizik olgular olarak algılandığı için illüzyonda anlık kırılmalara neden olsa da, yine de seyirci tarafından kolayca kabullenilerek içselleştirilebilmektedir. Bunun ardında yatan olası neden, fantastik de olsa gerçek de olsa yaratılan kurgusal dünyanın, kimliğimiz, nerede olduğumuz ya da hangi zamanda olduğumuz fark etmeksizin tüm somut ve fiziksel gerçekliğimizi unutmamızı sağlayan ayrıcalıklı bir dünya yaratmasıdır. Ancak bu ayrıcalığın temelinde derin bir paradoks yatar; içsel gerçeklerimizi açığa çıkaran, bilinçaltımızın derinlerine

inen kurgusal gerçeklik, somut gerçeklikten daha güçlü bir gerçeklik hissi yaratabilir. Hatta teatral kurgunun düşsel imgeleri, hayat hakkında objektif veriler sunan bilimsel verilerden daha ikna edici ve duygusal ya da düşünsel açıdan etkileyici bir biçimde gerçekçi olabilir. Edwin Wilson'a göre, tiyatrodaki izleyici kitlesinin bireyleri arasında bir tür 'kolektif zihin' işlemektedir. Kolektif zihin sayesinde izleyiciler tekil bireyler olarak hissedecekleri ya da düşüneceklerinden çok daha farklı bir hissetme ve düşünme biçimine yönlendirilir ve dahası sahne üzerinde gerçekleşen eyleme maksimum derecede uyumlu bir tepki verirler. Tek bir bireyin, toplumsal bir ortamda kahkahayla gülmesi ya da ağlaması olağan değildir; ancak tiyatrodaki büyük izleyici kitlesinin herhangi bir üyesi olduklarında bu tür davranışlar normalleşir. İzleyici olarak geliştirdiğimiz ortak tepki, bir başkasıyla olan ilişkimizi yeniden doğrular ve yalnız, yabancılaşmış varlığımızı ortak bir deneyimi paylaşan bir grubun parçası olduğumuzu hissederek aşmamıza olanak tanır (Wilson, 2005: 21-26). Dolayısıyla sahne üzerinde yaratılan kurgusal gerçekliğin seyirci tarafından onaylanması için gündelik gerçekliğe benzemesi bir zorunluluk değildir. Ancak bunun karşıtı olacak biçimde teatral anlatım olanaklarının abartılarak sahne üzerinde bir tür hiper-gerçeklik düzleminin yaratılması da mümkündür.

Tiyatroda nesneleşme olgusu, özne-nesne ayrımındaki farkın yanı sıra kurgu ve gerçek arasındaki ayrımın da belirsiz hale gelmesine neden olur. Bu nedenle teatrallik kavramı üzerinde yapılan tartışmalarda kurgusal gerçeklikle somut gerçekliğin sınırlarını belirlemek önemli problemlerden biridir. Shakespeare'in ünlü "bütün dünya bir sahnedir" sözünden yola çıkan Ragnhild Tronstad, teatrallığın hem somut gerçeklikle hem de kurgusal olanla ilişkili olduğuna değinir. Bu ünlü ifadedeki metaforik anlam atlanarak literal olarak algılanır ve dünyanın bir tiyatro olduğu, bütün insanların da birer oyuncu olduğu düşünülürse, kurgu ve gerçek arasındaki sınır yok olur ve ifade ölü bir metafora dönüşür. Bu sözle asıl olarak anlatılmak istenen iki 'mekan' arasındaki benzerliktir ve bu benzerlik de teatrallığın doğasını ortaya koyar: Teatrallığın gerçekleşebilmesi için izleyicinin gerçek mekanını kurgusal bir çerçeve içinden görmesi gerekir. Teatral olan hem gerçeğe benzer, hem de ondan farklı görünür; onu ancak her iki mekana da aynı anda sahip olabildiğimiz zaman hissedebiliriz

(Tronstad, 2002: 216-217). Tronstad'ın teatrallik yaklaşımı, Magnat'ın farkındalık teorisi ile ilişkilidir. Gerçek ve kurgusal mekan arasında kurulan ilişkiyle oluşan teatrallik, Magnat'ın da vurgulamış olduğu seyircinin sahne olayı karşısındaki farkındalığına işaret eder. Tronstad, söz konusu farkındalık ve gerçek ile kurgusal olan arasındaki ilişkinin anlaşılmasında Nicolas Evreinov'un 'teatral içgüdü' adını verdiği tersinlemeden yola çıkar. Evreinov'a göre teatrallik, her insanın potansiyel olarak sahip olduğu bir özdür ve her şeyde tiyatronun izi vardır. Bu anlamda Shakespeare'in metaforunu olumlayan Evreinov, teatralliğin gündelik yaşamın bir parçası olduğu fikrini, kendi kişisel deneyimi ile açıklar. Fas'ta bir yol ağzında oturup sokakta gezinen insanların gündelik hareketlerini izledikten sonraki çıkarımı şöyledir:

"Bir saat sonra fark ettim ki tüm bunlar benim için gerçeklik değildi, yaşam değildi; sadece "kalabalık sahnenin" renk cümbüşüyle esrikleşmiş, sahne amirinin hep beraber fazlasıyla uzun bir süre devam etmeye bıraktığı hakiki bir tiyatroydu" (Evreinov, 1927. Akt.Tronstad, 2002: 220).

Evreinov'un yaşamın kendisinin bir tiyatro olduğu düşüncesi, gündelik yaşam rutini içindeki sıradan bir kişi için anlaşılması güç, hatta zorlama bir akıl yürütme olarak yorumlanacaktır. Ancak çağdaş sanatın sanat-yaşam ayrımını ortadan kaldırma ve hayatı estetikleştirme düşünceleri açısından ilham vericidir. Kurgusal olanla gerçek olanın sınırlarının belirsiz hale gelmesi, bir yandan gerçeğin aslında ne olduğu ya da gerçek diye bir şey olup olmadığı hakkında da şüpheye yol açar. Bu nedenle sahne üzerinde teatral etkinin uyandırılabilmesi için gerçek yaşamdan farklı bir mekan yaratılması gerekir. Evreinov'a göre bu sahne mekanı, gerçeklik değildir, yaşam değildir, ama gerçek bir tiyatrodur (Evreinov, 1927. Akt.Tronstad, 2002: 220). Dolayısıyla onun bir tiyatro olduğunun, kurmaca bir evren yaratıldığının seyirci tarafından da algılanması gerekir. Ancak unutulmaması gereken önemli nokta, teatralliği yaratan çıkış noktasının her zaman gerçekliğin kendisi olduğudur.

Silvia Jestrovic ise teatralliğin ayırt edici özelliğinin, hayatı hem sahne üzerinde hem de gerçek dünyada görselliğe dönüştürmesi olduğunu söyler. Gerçek, alışılmış ve hatta sıradan olan şeyler teatralleşerek sıra dışı ve ilgi çekici hale gelir. Jestrovic, bu noktada, teatrallik kavramıyla Rus Biçimci Shklovsky'nin *ostranenie* (aracı çarpıklaştırma ya da mekanizmanın kendisine işaret eden şey) kavramı arasındaki



benzerliğe dikkat çeker (Jestrovic, 2002: 42). Shklovsky'nin bilindik olanın ilk kez görülen bir şeymiş gibi sunulması anlamında kullandığı terimin teatral karşılığı, özellikle Brecht tiyatrosunda belirgin hale gelir. Brecht'in bilindik durum ve olayları, yabancılaştırıcı unsurlar aracılığıyla teatralleştirilmesi seyircinin tanıklık ettiği sahneyi önce yadırgamasına, sonra gerçeklikle bağlantısını kurmasını sağlar. Teatral unsurların kendilerine işaret ederek illüzyonu kırması sayesinde izleyici, somut ve kurgusal gerçeklik düzlemleri arasında hareket ettirilir. Burada *ostraneine* terimi, illüzyonun yarattığı ve izleyicinin hikaye dinlemeye ve düşsel olana kolay kapılma eğilimiyle alışıldık hale gelen kurgusal gerçekliğin, somut gerçeklikle çarpıklaştırılması anlamına gelir. Burada alışıldık ya da sıradan olanın kavramsal olarak katmanlı bir yapıya dönüştüğü gözlenir. İzleyici için sahne üzerinde izlediği dünya, yabancı ve somut gerçekliğinin dışındaki yapıtı bir dünyadır. Ancak perdenin açılması ve oyunun başlamasıyla, bir tür soyut ön kabul olarak, izleyicinin bu yabancı evrene kendini teslim etmesi, tiyatroyu diğer sanatlardan ayıran büyü olarak kabul edilir. Bu andan itibaren sıradan ve alışıldık olan sahne üzerindeki kurgusal gerçeklik halini alır; 'olmayan mekanlar'daki 'olmayan insanlar'ın dünyası, değişmez kabul ettiğimiz gerçeklikle bir anda yer değiştirir. Teatral olan, önce somut gerçeklik düzleminde ardından da kurgusal olandan uzaklaştıran bir unsur olarak işler. Teatrallığın bu iki yönlü işleyişi, kavramın sadece sahnede değil, gerçek yaşantıda da geçerli olduğunu gösterir. Kurgusal olanla gerçek olanın sınırlarının belirsizleştiği evrede, teatrallığın ikincil aşaması ortaya çıkar.

Çağdaş sanatın önemli belirleyicilerinden olan hipergerçeklik ya da arttırılmış gerçeklik kavramlarının tiyatrodaki bir temsil sorunsalına yol açtığı bu ikinci aşamada performans sanatının aktif biçimde rol oynadığı görülür. Bu aşama, aynı zamanda çağdaş sanat tartışmaları içinde ele alınmış olan nesneleşme sorununun tiyatrodaki yansımalarına da kaynaklık etmektedir. Önceki bölümde verilmiş olan Abramovic örneğinde olduğu gibi, 20.yy'ın ikinci yarısında yaygınlık kazanan performans çalışmaları, kurgusal olanla gerçek olan arasındaki sınırları ortadan kaldırarak gerçeklik algımızda ciddi bir kırılma yaratır. 1960'lı yıllarda Allan Kaprow'un öncülüğünde ortaya çıkan happeningler ile başlayan süreç, teatral gösterimin sahne dışına taşınmasına ve

alternatif bir gösterim fikrinin doğuşuna işaret eder. Bir defaya özgü olan, bütünlüklü dramatik yapıyı reddeden ve seyircinin aktif katılımını talep eden happeningler, geleneksel tiyatronun belirli bir mekanda icra edilme anlayışına karşı çıkar. Sanatın her an her yerde olması ve sadece belli bir disiplinin anlatım olanaklarıyla sınırlanmaması gerektiği fikri, 1970'li yıllara damga vuracak olan performans sanatına devredilir. Bu gösterimlerin belirli bir sahne ya da galeri dışında, sokak, park, cafe, ulaşım aracı gibi alternatif mekanlardaki icrası, teatralliğin simülasyon etkisini daha da artırır. Bu gösterimlerde seyirci sanatı talep eden bir özne değildir; o zorla sanata maruz bırakılır. Bir oyun izlediğinin farkında olmayan seyircinin, karşılaştığı 'sahne' karşısında sergilediği tavır, sıradan bir tiyatro izleyicisinin tepkisinden daha gerçek ve şok edici olacaktır. Richard Schechner'in 1970 yılında, ABD'nin Kamboçya'yı işgal etmesini protesto eden dört öğrencinin polis tarafından öldürüldüğü Kent State Katliamı'nı anlattığı ve bir gerilla tiyatrosu örneği olan gösterimi, bu şok edici etkinin önemli örneklerinden biridir. New York'un La Guardia Meydanı'nda son derece gerçekçi kostüm ve aksesuarlarla oynanan oyunda oyuncular, polis ve komünist gösterici olarak iki gruba ayrılır. Polis tarafından yakalanmış olan öğrencilerle polis arasında yol boyunca fiziksel ve sözlü saldırı yaşanır ve nihayetinde polisler öğrencileri ellerindeki tüfeklerle vurur. O esnada caddede bulunan ve oyunun seyircisi haline gelen insanların büyük çoğunluğu, polislerin öğrencileri gerçekten vurduğunu zanneder. Oyuncular selam verip amaçlarını açıkladıklarında, olumsuz tepki verenler olmasına rağmen, büyük çoğunluk birkaç gün önce yaşanan katliama ilişkin duyarlılıklarının arttığını ve gerçeklerle hiç olmadığı kadar net biçimde yüzleştiklerini ifade ederler (Schechner, 2009: 70). Augusto Boal'in görünmez tiyatro uygulamasıyla devam edecek olan bu gösterim biçiminde, teatral olanın gecikmeli belirişi, kurgusal ve somut gerçeklik düzlemlerinin bir süre için yer değiştirmesine neden olur. Gösterim esnasında seyircilerin bir kısmı, aslında bir oyun sergilendiğinden şüphe duyabilir ve bu şüphenin yaşandığı her an, iki gerçeklik düzlemi arasında geçişkenlik yaşanır. Teatralliğin bu biçiminde, kurgusal niteliğin gizlenmediği, aksine kurucu bir özellik olarak ön plana çıkarıldığı ilk biçimden farklı olarak, gerçeklikle abartılı bir yakınlık kurulmuş olur.

Gerçeklik temsilinin sınırlarını sorunsal haline getiren tek teatral biçim performans değildir. Özellikle 1990'lı yıllarda gündeme gelen In Your Face akımı, tiyatronun anlatım olanakları ve gerçeklik temsili konusunda önemli bir basamak oluşturur. Toplumsal tabuları sorgulayan bu oyunlarda, gerçeklik ve temsil arasındaki sınır bilinçli olarak belirsiz hale getirilir. Seyirciyi rahatsız etmek ve kışkırtmak adına sahne üzerinde yoğun bir fiziksel ve psikolojik şiddet sergilenir. Seyircinin gördüğü ve duyduğu imgelerden maksimum derecede etkilenmesi için küçük salonlarda, oldukça yakın mesafeden sahnelenen bu oyunlar, yarattığı abartılı gerçeklik hissiyle teatralleşir. Özellikle 90'ların başlarında sahnelenen pek çok oyun, yarattıkları sansasyonel etki nedeniyle eleştirmenler tarafından yerden yere vurulur. Ancak bütün olumsuz tepkilere rağmen, In Your Face oyunlarının en önemli başarılarından biri, toplumsal gerçeklikler üzerine yarattığı tartışma alanıdır. Philip Ridley'nin 1992'de sahnelenen **The Fastest Clock in the Universe** isimli oyununda seyirciler, genç bir kadının dövülmesi sonucunda henüz doğmamış olan bebeğini kaybettiğine ve bir adamın henüz okul çağındaki bir çocuğa sarkıntılık ettiğine şahitlik ederler. Ancak seyircilerin en fazla tepki gösterdiği sahne, bir vizonun canlı canlı derisinin yüzülmesi olur (Sierz, 2009: 61). Bu durum, her gün haberlerde rastlanan ya da herkesin bir biçimde aşına olduğu gerçekliklere karşı geliştirilen duyarsızlaşmanın bir örneğidir. In Your Face yazarlarının birçoğu bu duyarsız kitleyi etkilemek adına şiddet sahnelerini keskinleştirir; dayak, cinayet, kesilen organlar, fişkıran kanlar, tecavüz, seks sahneleri, etrafa dışkılama vb. şok edici sahneler, rahatsız edici bir gerçeklik hissi yaratacak biçimde sergilenir. Sahne üzerinde gösterilmesine alışık olunmayan bu gerçekliklerin, pornografik bir tavırla sahneye taşınması, seyirciyi bir tür cinayet tanığı konumuna yerleştirir. Sahne üzerinde sergilenen her şeyin gerçekten yaşanıyor olduğu izleniminin yaratılması, kurgu bilincinin yarattığı güvenlik duygusunu ortadan kaldırır. Bu durum, teatralliğin sadece biçimsel bir anlatım olanağı yaratmakla kalmadığının, aynı zamanda gerçeğe çok benzeyen alternatif bir yaşam mekanı da yaratabileceğini gösterir. Klasik seyir anlayışının ortadan kalktığı ve seyircinin tekinsiz bir gösterim deneyiminin aktif katılımcısı haline gelmesi, tiyatronun teatralleşmesi fikrine karşıt söylemleri de beraberinde getirir.

Magnat, Batı tiyatro tarihinde teatrallik kavramının olumlu ve olumsuz olmak üzere iki farklı kavranışı olduğuna değinir. Olumlu anlamı, tiyatronun gerçek yaşama fazlaca yaklaştığı zamanlarda ortaya çıkan bir tehlikeyi ortadan kaldırmak ve sanat-hayat diyalektiğini düz bir çizgide tutmak refleksi sağlamasıdır. Gerçekliğin nerede bitip kurgunun nerede başladığı bir sorunsal haline geldiğinde tiyatrodaki her şeyin bir kurmaca ve biçimden ibaret olduğu hatırlatılır ve tiyatronun temsil edilen şeyle değil, onun temsil ediliş şekline dair bir nitelme olduğu fikri gündeme gelir. Öte yandan teatral olanın duyumu, sıradan yaşantılarımızın basitliğini ve görmek istemediğimiz gerçekliklerle yüzleşmemizi sağlar. Olumsuz kullanımı ise tiyatronun gerçekliği reddetmeye başlamasıyla ortaya çıkar:

"Gerçekliği yok sayarak kendi kodları içine gömülen tiyatrodaki bir tür kapalı devre sistemi işler ve tiyatro sadece kendisiyle ilgilenmeye başlar. Bu durumda da teatrallik salt yanıltıcı ve aldatıcı karakteriyle belirir. [...] Tiyatro bir simülakrdir. Ve simülakrden doğar (...) yarattığı benzerlik aldatmadan başka bir şey değildir. Tiyatro yalnızca yalan üretir, ama devamlı suretle o yalanları doğuran, gerçeklerdir. Çünkü gerçek dediğimiz şey, toplum tarafından oluşturulmuş bir değer yargısıdır. Bu yargı da istediği kadar yalana gerçeklik ruhsatı vermeye yetkilidir" (Corvin, 1991. Akt.Magnat, 2002: 147-148).

Magnat'ın Michel Corvin'den aktardığı bu yaklaşım, tiyatronun izleyicisiyle kurduğu ilişkiye ve izleyicinin tiyatrodan beklentisine ilişkin önemli fikirler verir. Gerçeklikten kaçmak ve anlık da olsa gündelik yaşamın temposundan ve rutininin kurtulmak isteyen izleyici, gönüllü olarak kendisini bir yalana teslim eder. Kendini aynı anda hem bulmak hem unutmak, gerektiğinde gülüp gerektiğinde ağlamak ister ve bütün bunları rahatça oturduğu ve fiziksel değil sadece zihinsel ve duygusal olarak dahil olduğu bir eylem dizisi içinde gerçekleştirmek ister. Teatrallik karşıtı bir başka söylem ise Michael Fried'a aittir. Fried'a göre, sanatların mükemmelliğe ulaşabilmeleri, tiyatrodan uzaklaşmalarıyla mümkün olacaktır. Kendisini bir nesne biçiminde bakışa açmak ve hali hazırda bir izleyici kitlesine ihtiyaç duymak, tiyatronun zayıflatıcı özellikleridir:

"Fried'a göre postmodern teatrallik, geleneksel sanat nesnesinin dışındaki öğeleri vurgulamakta ve öznenin nesneyle ilişkisini ya da bütünü parçayla ilişkisini yerle bir etmektedir. Nesnenin içsel değeri yok edilir, böylece

sanattaki şekil ve biçim vurgusunu ortadan kaldırır. Biçimsizlik ve anlam çoğalmasına vurgu yapar. Tiyatro sanatı çok büyük ölçülere dayanır ve izleyiciyi hem fiziksel hem de psikolojik olarak nesneden uzaklaştırarak huzursuz eder. Fried'ın tiyatrodaki "sahnede bulunuş" olarak adlandırdığı materyallik durumu, derinliksiz bir materyalliktir. Bu derinliksizlik, Fried'ın görmek istediği geleneksel algıyı kırar. İzleyici, maruz kaldığı şey karşısında çaresiz ve şaşkındır. İzlediği şeyin gerçekliğinin erozyona uğratılmış olması ve yapay bir görüntüler vizyonu sunulması, klasik estetik normlarına aykırı olduğu için başarısızdır" (Fried, 1998: akt. Zeren, 2009: 36).

Teatrallik bütün olumsuz eleştirilere rağmen, 20.yy tiyatrosunun en önemli kavramlarından biridir. Çağdaş sanatın yeni ve abartılı gerçeklik anlayışının tiyatrodaki yansıması olan teatrallik eğilimi, aynı zamanda sanatın metalaşma ve nesneleşme süreciyle de doğrudan ilişkilidir. Her türlü bilişsel ve görsel bilgiye çok hızlı ulaşan ve ulaştığı gibi de tüketip demode hale getiren çağdaş birey için, konvansiyonel tiyatrosunun dramatik anlatım olanakları yetersizdir. Kendi yaşantısının benzerini sahnede görmekle tatmin olması mümkün olmayan seyircinin şaşırtılması ve aktif hale getirilmesi için başlayan teatralleşme süreci, 20.yy'ın ikinci yarısında disiplinlerarası çalışmaların etkisi ve özellikle de sinemanın etkileme gücüne yaklaşma arzusunun bir göstergesidir.

### **1.2.2. Metinsel Teatrallik ve Metadram**

Tarihsel avangartların konvansiyonel tiyatrosunun temel ilkelerini yıkmaya yönelik girişimlerinin önemli sonuçlarından biri, dramatik metnin ikincil plana atılmasıdır. Antik Yunan'dan itibaren tiyatrosunun temel unsuru olan metin, çağdaş rejî fikirlerinin ve bedensel anlatım olanaklarının gelişimi sonucunda eski önemini yitirmeye başlar. Tiyatrosunun 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 edebî 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 serimlemeleri 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 girişilen bütün bu çabalar, avangartların gerçeklik karşıtı söylemleriyle yerle bir edilir. Çehov'un avangartla dirsek teması kurduğu natüralist

oyunlarını, önce simbolist dram takip eder. Gerçekçilerin sonuç odaklı iyi kurulu oyun yapısını yok sayan simbolistler, 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. Simbolistlerin 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 yansımanın 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 paradossine, 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, teatrallik 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, aksine 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 kurgulanmalarıdır. 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.

Teatrallik odağında oluşturulan metinlerin kendilerine neyi konu edecekleri önemli bir sorudur. Daha önceki bölümlerde değinilmiş olduğu gibi, kurgulanan hiçbir şey, somut gerçeklik düzleminde 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 da dile getirdiği gibi, çağdaş sanatın temel mottosu gereği, sanat yaşamı değil, yaşam sanatı taklit etmektedir. Bu temel mottoyla 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 anlatırmış. Bir gün yine her zamanki gibi gezinirken, gerçekten de kamyş 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* 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-sanat arasındaki geleneksel ayrımın önemi de burada ortaya çıkar. Performans düzleminde bu ayrımın reddi, yazım alanına kıyasla daha etkili biçimde sergilenebilmektedir. Kamu alanlarının işgali ya da klasik seyir anlayışını bozan diğer pek çok gösterim biçiminde olduğu gibi, yaşam gerçeğini ele geçiren ve hatta onu aşan teatral etkinlikler 20.yy ortasından beri denenmektedir. 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, tiyatrunun 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 üretilemeyeceği 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 her şey 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 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 içgörüye 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 sıçramaları 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). Yazılan her şey bir kopyadan ibarettir, Baudrillard'ın dediği gibi, sadece bir simulakrumdur. Jean-François Lyotard'ın **Postmodern Durum** adlı çalışmasında bahsettiği *büyük anlatıların sonu* düşüncesi, klasik sanat kodlarının geri dönülemez biçimde aşıldığına işaret eder. Lyotard, 20.yy'ın ortalarına kadar gerçek, akıl ve mutlak bilgi gibi kavramlar ekseninde oluşturulmuş olan, insanlığın düşünce ve toplumsal tarihine ışık tutan büyük anlatıların, postmodern dönemde önemini yitirdiğini düşünür. Felsefi sistemler, ideolojik söylemler, büyük inanç sistemleri, görkemli edebi anlatılar vb üst-anlatılar artık tarihin arka raflarında yer almaya mahkumdur; çünkü epistemolojik açıdan geçerliliği

kalmamış bir çağın ürünleridir. Modernizmin üst-anlatılarının temelinde yatan ikili karşıtlıklar ve bunların diyalektik yorumlanışından türetilen evrensel bilgiler, güvenilir olmayan, şüpheyile yaklaşılan olgulardır (Lyotard, 2000). Bir anlamda modernizmden kopuşun ifadesi olan büyük anlatıların sonu söylemi, anlamın ve dolayısıyla gerçeklik algısının sonuna işaret eder.

Daha önce, teatrallik kavramından bahsederken, esas olarak teatrallığın bütün tiyatro biçimlerinin ya da oyun metinlerinin içinde doğal olarak var olan bir unsur olduğuna değinilmişti. Tıpkı teatrallik gibi, metinlerarasılık da esas itibariyle 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 kurgusallığını 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 eklettik 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 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 olduğuna 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 kurgusallığı 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. Daha önce değinilmiş olan ünlü Shakespeare 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.

"Gerçeklik ve yanılsama arasındaki gerilimin işlevi ise dünyanın yanılsama karakterinin temsil edilmesini açığa çıkarmaktadır. Temsil, aynı zamanda tiyatroyu bir mekan olarak kurmaktadır: Oradaki roller oyununda yeni kimliklerin oluşmasının gösterildiğini gösteren bir mekan" (Karacabey, 2006: 148).

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 (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 çıkararak 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 ustalıkla 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.

"Metatiyatro 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. Metatiyatronun hedefi aşkınlık değildir; bu insan imgelemine yönelik hayrettir" (Abel, 1963. Akt. Carlson, 2007: 470).

Metadramın trajedi çağında ve modern dönemde 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 şaşırma 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 teatralliğe 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 teatralliyi açıklar; 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 tipi *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 oyun*la 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 metdramatik 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 imgeleme gönderme yaptığı görülür. Seyircinin algılaması açısından en kapalı anlatıma sahip olan türdür ve bu nedenle de en ustalıkla *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 eklektik olmasına neden olur. Son metadramatik tür olan *oyunun kendisine atıfta bulunması*, metadramatik yabancılaşmanın en güçlü hissedildiği tekniklerdendir; oyun açık bir biçimde kendisine yani kurgusallığına 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.

Gerçeklik kavramının yitirildiği bir dönemde meta-dramatik 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 bahsedilen bir dönemde, kendi kodlarının içine hapsolan ve varoluşunu haykıran bir eğilim olarak metadram, kurgusal gerçekliğin alımlanma biçimini de önemli ölçüde etkiler. Kurgunun yapıntı kimliğini gizlediği konvansiyonel birikimin aksine, kurgu olduğunu aşikar hale getirmek, alımlayıcının yabancılaşarak metne mesafe geliştirmesine neden olur. Sanat ve yaşam arasındaki sınırların kaybolmasında olduğu gibi, dramın kendi somut gerçekliği ile illüzyonun gerisinde saklanması beklenen kurgusal gerçekliği iç içe geçer. Metin aynı anda hem gerçek hem de kurgusal karakterini vurgulayarak gerçeklik algısında önemli bir kırılma yaratmış olur.

## 2. BÖLÜM

# TÜRK TİYATROSUNDA GERÇEKLİK TEMSİLİNİN TARİHSEL ANALİZİ

## 2. BÖLÜM

### TÜRK TİYATROSUNDA GERÇEKLIK TEMSİLİNİN TARİHSEL ANALİZİ

#### 2.1. Politik, Tarihsel ve Toplumsal Gerçekliğin Temsili

Türk tiyatrosunun biçim ve içerik özellikleri bakımından birbirine taban tabana zıt olan iki tarihsel dönemi, dramatik ve teatral eğilimler üzerinden Anadolu topraklarındaki toplumsal yaşantının değişimini de sergiler. İslamiyet öncesi dönemlerden itibaren dini kimliklerine ve geleneklerine sıkı sıkıya bağlı kalan Anadolu kültürü, her dönemde içine kapalı ve dogmatik olana yazgılı bir doğaya sahip olmuştur. Ancak tarihsel gelişim sürecine bakıldığında, gelenekçi ve muhafazakar yapının, genel görünümde geriye doğru olacak biçimde dalgalanmalar geçirdiği görülür. Bu gerileme, esas olarak 19.yy'da Osmanlı'nın zayıflaması ve Batı toplumlarının müdahalesinden kaçınamaz hale gelmesiyle patlak verir. Ancak ilk teatral etkinlikler, bu gerileme sürecine gelmeden çok önce, Anadolu'nun inanca dayalı kültürel birikimi ve ritüellerinden doğar. Anadolu topraklarında sözlü kültürle meydana gelen ve 16.yy'dan beri tarihsel kayıtlarda yer alan geleneksel oyunlar, farklı türlerde de olsalar, benzer kanavalar üzerinden, komik etki yaratacak biçimde kurgulanırlar. Bu oyunlarda gerçeklik, sabit bir noktadan ele alınır ve fazla derinleştirilmeden, yüzeysel ilişkiler üzerinden yansılır. Geleneksel oyunların yakın kanavalara, benzer gelişim çizgilerine ve gerçekliği yansıtmada ortak bir tavra sahip olmaları, oyunların Doğu kültürünün parçası olarak üretilmeleriyle ilişkilidir. Batı felsefesinin diyalektiğe dayalı, eleştirel ve karşılaştırmalı analiz içeren düşünce yapısına ve buna bağlı olarak meydana gelen değiştirilebilir gerçeklik algısına karşın, Doğu'nun gerçekliği kavrayışı, dogmalara ve mutlak hakikate dayalıdır. İnanca ve egemen devlet söylemine göre şekillenen toplumsal, politik ve kültürel gerçekliğin ele alınışı da bu kültürel yapıya uygun olacak biçimde yüzeysel ve sabittir. Ayrıca Doğu'nun, sözü en önemli değer haline getiren kültürü, hatırlanma kaygısı nedeniyle iletisini doğrudan ve tekrarlarla veren teatral bir geleneğe sahip olmasını açıklar. Sözde ve eylemde gerçekleşen tekrarlar, mutlak hakikate dayalı düşünce biçiminin kaçınılmaz bir sonucu olarak, var olan düzeni sürekli

olumlar. Ciddi konuların ele alınamazlığı, teatral geleneğin zorunlu olarak mizah üzerine gelişmesine neden olur. Batı'daki gibi eğiticilik işlevine sahip olmayan bu oyunlarda, özellikle sansür sonrası dönemde toplumsal meselelere değinildiğinde, sorunların yüzeysel olarak gösterilmesiyle yetinildiği, eleştirmekten kaçınıldığı görülür. Özdemir Nutku'ya göre bu durum, geleneksel oyunların boş bir güldürüden ibaret olduğu anlamına gelmez; geleneksel oyunların toplumsal görevi "güldürü yoluyla doğruyu yanlıştan ayırmak, yapılacak ve yapılmayacak işleri göstermek, kötülüğe, zorbalığa, haksızlığa karşı halkı uyarmak"tır (Nutku, 1970 :36). Aslıhan Ünlü, Türk insanının savaşı ve ciddi kimliğine nazaran tiyatrosunun ironik bir biçimde güldürü üzerine kurulu olmasına dikkat çeker. Ahmet Sipahioğlu'na göre, bu mizah anlayışı tamamen kültürel ve ciddiyete dayanmasıyla da kendine özgüdür. Mizah, muhalefetin tek sesi olarak insanların korkularının üstesinden gelmesinin ve kendilerini ifade edebilmelerinin yegane aracı olmuştur (Sipahioğlu,1999, Akt.Ünlü, 006: 197). Ünlü'ye göre, döneminin popüler kültür ürünü olarak geleneksel oyunlar, gerçek yaşamın zorluklarını ve acılarını hafifletir ve bu yolla iktidarın devamını sağlayan bir araç olarak işlev görür. Elbette bu tutumdan çıkarılabilecek bir başka sonuç da kültürel olarak toplumun gerçeklikten kaçışa olan yatkınlığıdır. İslam inancının dogmatikliği ve mutlak monarşinin gücü karşısında biat etme alışkanlığına sahip olan bir toplumun, gerçekliğin zorlayıcı yanını görmekten kaçınması, hem korkunun hem de kemikleşmiş kültürel genetiğin sonucudur. Korkudan ya da alışkanlıktan da olsa geleneksel oyunlarda, özellikle politik eleştiri ve tarihsel göndermelerden yana ciddi bir çekince olduğu görülür. Trajik olana yer verilmeksizin ağlanacak hale sadece gülüyor olmak, gerçeğin görmezden gelinmesine, hatta reddedilmesine neden olur.

Toplumsal sağaltımda etki sağlayan bu oyunlarda, iktidarın hoş görmeyeceği bir tehdit olarak, başkaldırıya yol açma tehlikesi vardır. Bu tehlike, özellikle 19.yy'da Karagöz ve Ortaoyunu başta olmak üzere, geleneksel oyunların sansüre uğramasını da beraberinde getirir. Sansürün var olduğu hiçbir ortamda sanatın toplumsal, politik ve kültürel gerçekliği olduğu gibi aktarabilme şansının olmadığı gibi, geleneksel oyunlar da gerçeklikle ilişki kurmada ikircikli davranmak konusunda bu baskı ortamından payına düşeni alır.

"Sözlü kültürün belirli bir çevrenin mekana, zamana, izleyene göre dogmaca olarak çeşitlenmesine dayanan yapısı, metnin her an denetlenebilir yapısından uzaktır. Burada "popüler kültürün" kaçamak bir şekilde tepkisini dışa vurduğu görülür. Bu tepki, hem gündelik olana dönük olduğundan hem de iktidarı rahatsız ettiğinden yazıya geçirilirken çok silik bir iz olarak kalabilmiştir" (Ünlü, 2006: 198).

Yine de geleneksel oyunların ortaya çıktıkları dönemlerde, politik söylem bakımından günümüz koşullarına göre daha özgür olduğunu söylemek mümkündür. Özellikle Gölge Oyunu ve Ortaoyunu, ilk zamanlarında eleştirel-toplumsal nitelikli, Osmanlı'nın güncel politik meselelerine ya da toplumsal yaşantıya ilişkin taşlamalar içeren oyunlardır. Oyunlarda yaşam ve ahlak bilgisi olarak tipleştirilmiş olan Karagöz, "hükümet yetkisi karşısında kamu oyunu temsil eder" (And, 1969: 311). Bu temsil olanağı sayesinde siyasi eleştiri yapan Karagöz, halkın beğenmediği kararları açıkça dile getirir. And, Avrupalı gözlemcilerin verilerinden yola çıkarak, geleneksel oyunların 19.yy öncesinde politik eleştiri konusunda, Batı standartlarına göre çok ileride olduğuna değinir. Avrupalı bir gözlemcinin izlediği bir gölge oyunu karşısında hayretlere düşmesine neden olan bir sahne şöyledir:

"...Sadrazam da perdeye çıkarılıyor, bu yüksek devlet adamı sanki 'gavur'muşçasına yargılanıyor, kendini bu yargıç karşısında iyi savunamayan Sadrazam, Yedikule zindanlarını boyluyor. Tanık, Karagöz'ün bir Boccacioi bir Rebelais, bir Petrone, bir Marfario ve Arlequin karışımı olduğuna değindikten sonra, başka yerde olsa Karagöz'ün bu söylediklerinin bir tek satırını yazanın ya tutuklanacağını ya da sürüleceğini, oysa Karagöz'e bir şeycikler olmadığını söylüyor" (And, 1985: 298).

Bu ve benzeri pek çok örnekte, padişah dışında bütün devlet görevlilerinin açık hedef haline getirildiği ve özgürce eleştirildiği görülür. Oyunlarda mizahi bir dille ve abartılarak anlatılan olaylar, esas olarak dönem içinde gerçekleşmiş olaylara dayanır. Dolayısıyla toplumsal ve siyasal gerçekler, her ne kadar mizahın dokunulmazlığı ve "dilimiz sürçtüyse affola" özrünün ardına sığınma zorunluluğu olsa da özgürce yansıtılabilmektedir. Günümüz toplumu için bile hala büyük bir tabu olan cinsel göndermeler konusunda da geleneksel oyunların hiçbir dönemde olmadığı kadar özgür davrandığı görülmektedir. Cinselliğin en çok yer aldığı oyunlar, animistik ve şamanistik inançlardan kaynaklanan ve yeniden üreme ritüellerine dayanan, ayrıca devlet mekanizmasının denetiminden uzak olan köy seyirliklerdir. Üremenin kutsanmasına

yönelik kullanılan fallik simge ve diğer cinsel unsurlar mizahla harmanlanarak yumuşatılır. Ciddi konuları da ele alan tek tür olan meddahlıkta ise cinsellik ve hatta oğlancılıkla ilgili hikayelere rastlanır. Benzer biçimde şiddet ögesi de diğer türlerde görülmediği biçimiyle, gerçek yaşama en benzer haliyle hikaye edilir. Karagözde ise cinsellik tamamen güldürmeye yönelik bir motiftir; fiziksel çarpıtmalar, garip ses ve hareketlerle grotesk biçimde sergilenen cinsellik, sansür dönemine kadar dolaylı olarak oyunlarda yer alır (Ünlü, 2006: 211-212). Metin And, cinsel gönderme içeren bir gölge oyunuyla ilgili şöyle bir örnek vermektedir:

"Bir tanık, Karagöz'de hiç sansür olmadığına, *phallus*'lu Karagöz'ü nasıl olup da çocuklarla kadınların seyrettiğine şaşıyor. Hele Karagöz'ü uzun uzun anlatan bir başka yabancı, gördüğü açık-saçık bir Karagöz gösterisinde, oraya iki kız çocuğuyla gelmiş yaşlı bir Türk'e, böyle utanmaz sahneleri niye çocuklara seyrettirdiğini soruyor ve şu cevabı alıyor: "*Öğrensinler; ergeç bunları tanıyacaklar; onları bilgisizlik içinde bırakmaktansa öğretmek için iyidir*" (And, 1985: 300).

Ancak Batılılar için bile şaşırtıcı olan bu özgürlük ortamı, 19.yy başlarından itibaren değişir. Osmanlı İmparatorluğu'nun gerileme dönemine girmesiyle birlikte oyunlardaki politik taşlamalar sansürlenmeye başlanır ve zaman içerisinde tamamen ortadan kalkarak yerini salt güldürüden ibaret bir seyirlik eğlenceye bırakır. Geleneksel oyunlar, gündelik yaşama ilişkin, eleştirel yönü zayıf olan, tipler üzerinden komiği yakalamaya ve bu yolla seyirciyi eğlendirmeyi hedefleyen basit seyirliklere dönüşür. Özgürlüğün kısıtlanmasına paralel olarak gerçeklikle kurulan ilişki, yüzeysel ve inandırıcılıktan uzak hale gelir. Abdülaziz döneminde gelen sansüre kadar siyasal taşlamanın en yoğun görüldüğü tür olan Karagöz'de, başlangıçta daha keskin olan eleştiriler, sansür sonrasında hoşgörülle karşılanabilecek düzeye çekilir. Meddahta devlet büyüklerinin ve tanınmış kişilerin taklidi yapılır; ancak bu oyunlarda da o kadar dolaylı anlatımlar yapılır ki, eleştiri keskinliğini yitirir. Bu durum, elbette meddahın meslekten el çektilir, hatta öldürülme kaygısıyla ilişkilidir. Ortaoyununda ise siyasal taşlama çok geri plandadır. Eleştiri, ağırlıklı olarak insana ve onun yaradılışından kaynaklanan kusurlarına yönelir. Toplumsal taşlama en çok cemaat temsilcilerinin canlandırılmasında görülür. Farklı etnik ve dini kimliklere sahip kesimler, bireysel



olarak değil, cemaatler halinde ele alınır ve onların çevresinde gerçekleşen olaylar da düzenden kaynaklanan sorunlar olarak ele alınmaz (Ünlü, 2006: 205-206).

Geleneksel oyunlar, özellikle sansür sonrası dönemde gerçekliği yansıtma konusunda zayıf olsa da dönemin koşulları açısından yine de önemli bir boşluğu doldurur. And, Theophrastes'in mimus tanımının Karagöz için de uygun olduğunu söyler: "Mimus yaşamın bir benzetmesidir, yapılmasında sakınca olmayan eylemleri gösterdiği gibi sakınca olanları da gösterir" (And, 1969: 312). Oyunların gösterdiği hiçbir kötü ya da ahlak dışı durum yoktur, halkın ahlak duygusuna karşı çıkılmaz. Bunun en önemli kanıtı da oyunların başında amacın halka bilgi vermek ve onu eğitmek olduğunun dile getirilmesidir. "Hayalci oyunların değerine, ders vericiliğine işaret eder. Öndeyişte dünyanın bir gölge olduğuna ilgiyi çeker, gölge oyunu da gerçeği temsil etmektedir, öğretici yönü vardır" (And, 1969: 312). Pek çok incelemeciye göre, kalıplaşmış tipler ve onların etrafında meydana gelen olaylar, Anadolu kültürünün anlaşılması için folklorik bir bilgi kaynağıdır. Karagöz-Hacivat ya da Kavuklu-Pişekar gibi kalıplaşmış tipler, belli bir yaşam biçimini tanıtırken, onun kirli ve kötü yönlerini de bildiren, olayları oldukları gibi açıklamaktan çekinmeyen oyun kişileridir. Saflığı ve açık sözlülüğüyle kırsal kesimin temsilcisi olan Karagöz ya da Kavuklu, seyircinin kendisine ya da yakın çevresine olan benzerliğinden dolayı çok sevdiği tiplerdir. Ama onu kurnazlığı ve alaycılığıyla zor durumlara sokan Hacivat ve Pişekar da halk tarafından sevilir ve benimsenir. Onların arasındaki çatışma ya da karşıtlık düşmanca değildir; insanın ve toplumun iki yönlü doğasını temsil ederler. Kabalıkları ve saflıklarıyla sevilen bu tipler, ilerleyen dönemlerde değiştirilerek ele alındığında aynı tepkiyle karşılanmaz. Tanzimat döneminde kötülener geleneksel oyunlar, Cumhuriyet döneminde metinleştirilirken, dönemin egemen ideolojisine göre tipler ve olayların mizahi aktarımı da değiştirilir. Köylünün yüceltildiği bu oyunlarda Karagöz, bir asalak olan Hacivat'a ders veren, iyi ve terbiyeli bir adama dönüşür. Ancak bu oyunlar, kökenindeki sözlü kültürden ve doğallığından uzaklaştığı için seyirci tarafından sevilmemiştir (Ünlü, 2006: 199). Saf kötülüğün ve zorbalığın yer almadığı bu oyunlarda seyirciye kendi hayatının abartılı bir parodisi sunulurken, bir yandan da düzenin çarpıklıkları sergilenmiş olur. Oyunları sakıncalı bulanlar için de esas sorun bu

çarpıklıkların sergilenmesi olduğu için, oyun kişilerinin kullandığı dil veya müstehcenlik gibi konular bahane edilerek oyunlar eleştirilir. Bu nedenle de pek çok durumda bu oyunların ahlaklı olup olmadığı sorgulanmış, hatta Türk yaşayışı için öldürücü bir mikrop olduğu bile söylenmiştir. Sonuç olarak bu oyunlar, gerçekliğin mizah çerçevesinde abartılarak yansındığı, eğlendirme amacı baskın olan gösterimlerdir. Kaynağı itibarıyla Anadolu coğrafyasının mitsel gerçeklik dönemi olarak da ele alınabilecek geleneksel oyunlarda, eleştirme ve yönlendirme amacı güdümediği için toplumsal ve politik gerçekliği belgelemek ya da gerçekliğe ilişkin yeni bakış açıları kazandırmak gibi bir kaygı da yoktur.

Türk tiyatrosunun ritüel kaynağından tamamen koparak dramatik gelenekle tanışması, resmi olarak 1839'da gerçekleşir. Osmanlı'nın 16.yy'dan beri devam eden değişim arayışlarının ve yıkılmaktan kurtulmak için attığı siyasi adımların en ciddi olan Tanzimat Fermanı'nın ilanı, Anadolu toprakları için geri dönüşü olmayan bir modernleşme ve batılılaşma hareketi başlatır. Tanzimat Fermanı'nın amacı, Osmanlı uyruğunda bulunan bütün vatandaşlara eşit haklar vererek Avrupa Devletleri'nin Osmanlıların işlerine karışmasını önlemek, azınlıklar ve Avrupa üzerinde olumlu bir etki yaparak Avrupalı Devletlerin desteğini sağlamak ve imparatorluğu yeniden toparlamaktır. Osmanlı'nın çökme tehdidi karşısında aldığı bir dizi önlemi içeren ferman, yüzü hep Doğu'ya dönük olmuş olan imparatorluğun artık yeni bir bakış açısına ihtiyaç duyduğunun açık bir göstergesidir. Ferman ile Osmanlı çok hızlı bir batılılaşma çabasına girer ve doğaldır ki bu hareket, kendisini en güçlü biçimiyle edebiyatta ve tiyatrodaki gösterir. Yazarlar, Batılı eserleri Osmanlı diline çevirmeye ve uyarlamaya girer; özellikle tiyatrodaki Fransız melodramlarına öykünülen bir dönem başlar. Tanzimat Fermanı'nın Osmanlı topraklarında ilan edilmişinden yaklaşık bir asır önce, Fransa büyük bir devrim yaşamış ve bu dönemin en önemli tanıkları da melodramlar olmuştur. Osmanlı'dan önce bu büyük geçiş sürecini yaşayan Fransızların yazınına öykünmüş olmak bu anlamda tesadüf değildir. Tanzimat Fermanı'yla başlayan Batılılaşma ideali, bir tür silkinme ve yenilenme iddiası taşır; imparatorluk, artık yeni bir yolda yürüyeceğinin sinyallerini vermiştir. Ancak bu, sonuçları bakımından çok da yerine getirilmiş bir iddia değildir. Osmanlı bu ferman ile kendisine Batı'nın aynasından

bakmaya çalışırken, aynadaki aksinin eski güçlü zamanlarını göstereceğini ummuştur. Kılıçbay'a göre, Tanzimat ile esas amaçlanan şey, ilerleme ya da batılılaşma değil, bir tür "nizam-ı alem"e dönüş çabası olarak imparatorluğun eski güçlü zamanlarına geri dönmektir. Dolayısıyla ferman, içerdiği tüm Batılı ve yenilikçi ideallere rağmen, bir tür gerileme hareketidir (Kılıçbay, 1989: 58). Ancak dönemin idealist yazarları için bu saptamaların hiçbir anlamı yoktur; Namık Kemal, Şemsettin Sami, Ahmet Mithat Efendi gibi milliyetçi yazarlara göre bu süreç, Osmanlı'nın kurtuluşunun ve bekasının garantisi olacaktır.

Sanatta ve toplumsal yaşantıda Batı normlarına yöneliş, ilerencilik yolunda atılmış adımlar gibi görünse de, içselleştirilemedikleri için sakil bir durum ortaya çıkar. Kılık kıyafet düzenlemeleri ya da yeme içme alışkanlıklarındaki değişiklikler gibi, sanatsal anlamda da Batılı bir vitrin oluşturulmaya çalışılır; ancak içerikteki Doğulu kimlikle ve binlerce yıllık geleneklerle ciddi bir çatışma yaşanmaktadır. Bu paradoksal durum, sadece Tanzimat Dönemi'ne ilişkin tarihsel bir saptama değildir; günümüzde de hala sürmekte olan, kimlik temelli toplumsal ve kültürel krizin kilit noktasıdır. Söz konusu krize tiyatro yaşantısı üzerinden bakarken, gerçekliğin algılanma ve yansıtılma biçimine bu noktadan yaklaşmak kaçınılmazdır. Bu noktada bazı önemli sorular belirir: Otoriter bir yaklaşımla tepeden indirilen bir sanat biçimi, iktidarın güdümü altında gerçekliği ne ölçüde ele alabilir ya da anlatılan kimin gerçeğidir?

Türk tiyatrosu için Batı tiyatrosuyla tanışmanın miladı olan bu geçiş süreci, sadece biçimsel bir dönüşüm değil, aynı zamanda ülkenin sanat politikasının da önemli bir temsilidir. Tanzimat tiyatrosundaki politik söylem, Osmanlıcılık anlayışına dayalı, milliyetçi bir tutumla sınırlıdır. Oyunlarda, Osmanlı tarihinden büyük fetih ve savaş başarılarına ya da güncel politik meselelerde padişahı övmeye yönelik bir anlayış hakimdir. Ancak oyunlardaki milliyetçi söylemin, tahttaki padişahın siyasetine de uygun olması gerekir. Tanzimat döneminde bu konuda ironik bir örnek yaşanır: Dönemin en sevilen oyun yazarı olan Namık Kemal, **Vatan**'da cesur bir Osmanlı askeri ile sevdiği genç kadının melodramatik hikayesini anlatır. Kavuşması imkansız gibi görünen aşıklar oyun sonunda kavuşur ve dahası memleket kahramanca kurtarılır. Buraya kadar oyunun politik söyleminde hiçbir problem yoktur; zaten yazar da dönemin

gelişmelerini coşkuyla karşılayan aydınların başında gelir. Ancak temsillerden birinde, seyircinin galeyana gelmesiyle işler karışır. Kalabalık seyirci grubu, tiyatro binasından "Allah muradımızı versin!" naralarıyla sokağa fırlayarak taşkınlık çıkartır. Journalcilerin vakit geçirmeden bu haberi saraya ihbar etmelerinin ardından bu naralar, dönemin padişahı 2.Abdülhamit'in tahttan indirilip, yerine Murat'ın geçirilmesi olarak yorumlanır. Bunun üzerine tiyatro kapatılır, yazar Namık Kemal ise sürgüne yollanır.

Tanzimat dönemi yazarlarının kendi kültürlerine bakışları, Batı karşısında geri kalmışlık travmasıyla örülüdür. Batılılaşma bir devlet politikası olduğu halde, bakış açılarında monarşinin sürdürülmesi ihtiyacından kaynaklanan bir muhafaza etme refleksi hakimdir. Kaldı ki, dönemin baskıcı anlayışı yazarların farklı bir bakış açısında olmalarına da imkan tanımaz. Hükümdarlar, Batı eğitimi almış, şık ve zarif giyinen, sanatçı ruhlu aydınları desteklerken bir yandan da kendi kudretli varlıklarını tehlikeye düşürmelerinden endişe eder. Dolayısıyla atılan yenilikçi adımlar ve düşünce özgürlüğü aynı hızla engellenir; basın sansüre uğrar, okullarda verilen eğitim padişahın denetimindedir, toplumu düşüncüyü geliştiren yayınların basılması sansür duvarının aşılmasına bağlıdır, içinde eleştiri bulunan eserler ise ancak gizlice elden ele dolaşır. 1880 sonrasında bu baskılar daha da artar ve pek çok yazar yazma hevesini kaybeder. Bu nedenle tiyatrodaki da hiçbir politik ve sosyal amacı olmayan dolantı komedilerine ağırlık verilir. Yazmaya hala hevesi olan az sayıdaki yazar ise komedi dışında romantik dram, tarihi oyunlar ve melodram türünde ürünler verirler.

Dönem oyunlarının konuları, öykündükleri romantik dram ve melodrama uygun olarak kahramanlık ve erdem temaları üzerinden kurulur. Melodramın açıkça çizilen ak-kara karşıtlığında, iyilerin ödüllendirilip kötülerin cezalandırıldığı "şiiresel adalet" kavramı işler. Bu oyunlarda, Osmanlı'nın güncel durumuna ilişkin tek özgün nokta, oyunların düşünsel zemininin, bozulma tehlikesi yaşayan iktidar düzeninin yeniden sağlanması fikri üzerine kurulu olmasıdır. Oyunlarda bahsi geçen mesele aşk dolantısı da olsa, ülkeyi düşmanlardan kurtarma ülküsü de olsa, mesele hep bu çerçeveden işlenir. Yazarlar üzerindeki melodram etkisi de göz önüne alındığı zaman, bu oyunları, eğitici ve ahlaki işlev gözetilerek yazılmış, bir anlamda "nizam-ı alem"e dönüş idealinin sözcülüğünü yapmayı hedefleyen oyunlar olarak okumak mümkündür.

Yazarlar, tüm yenilikçi fikirlerine ve ideallerine rağmen, oyunlarında imparatorluğun savunuculuğunu yapmaktadırlar. Her ne kadar Batılı gibi olmaya, onlar gibi yazmaya heves eder görünseler de, Osmanlılık ülküsünden ve İslami bağlılıklarından asla taviz vermezler. Osmanlı'nın ciddi bir yıkılma tehdidi ile karşı karşıya olduğu gerçeğini görürler; ancak onlara göre bu durum sadece geçici bir “hastalık” halidir. Devlet elbette toparlanacak ve eski gücüne kavuşacaktır. Avrupa'dan alınanlar, sadece bu hastalığın atlatılması için gereken birer ilaçtır. Osmanlı bu ilacı alırken, kendi milli çizgisini kaybetmemelidir. İçinde buldukları tarihsel koşulları böylesi dar bir çerçeveden algılayan yazarların, toplumsal ve politik gerçekliği oyunlarında olduğu gibi yansıtması da doğal olarak mümkün olmamıştır.

Ele aldığı her kavramı idealize eden dönem oyunlarında, güçlü bir ahlak öğretisi vardır. Özellikle milliyetçi kimliği ile tanınan Namık Kemal, yazdığı oyunlarda adeta bir eğitmen edasıyla ders verir. Bu melodramların bir bölümü, sınıf farklarının kalkmasını, kadının görevlerini bilmesini, özverili ve göreve bağlı olmayı, dürüstlüğü ve namusu savunur. Bir bölümü de gaddar üvey anneleri, kan davası güdenleri, kocalarını aldatan kadınları ve her tür ihaneti ibret için cezalandırır. Bu oyunlar dönem insanının neye gülüp neye ağladığını, neyden hoşlandığını, neleri reddettiğini gösterir (Akı, 1989: 163-164). Ama hepsinde ortak olan düşünce, ahlaklı ve erdemli olmanın önemini vurgulaması, kahramanın ölmesi durumunda bile hakkı teslim edildiği için ödüllendirilmiş olmasıdır. Namık Kemal'in yerel zorbalık ve isyan olaylarından esinlenerek yazdığı **Gülnihal** isimli oyununda, nadir görülecek biçimde bir kadın kahramana rastlanır. Oyunda aynı kızı seven, biri iyi diğeri kötü iki tipik melodram karakteri görülür. Erdemli olan kız, elbette zalim bir Sancak Beyi olan Kaplan Paşa'yı değil, erdemliliğin ve vatanseverliğin örneği olan Muhtar Bey'i sever. Muhtar'ı hapseden ve kıza zorla sahip olmak isteyen Kaplan'ı öldürmek ve aşıkların kavuşmasını sağlamak ise dadı olan Gülnihal'e düşer. Romantik dram ve melodramda bir kural gibi işleyen tipik bir durum bu oyunda da görülür; oyunlarda büyük kahramanlıkları gösterenler, sıradan insanlar değil, ortalamanın üstündeki kişilerdir. Oyunun sonunda basit bir dadı olan Gülnihal'in aslında bir Bey kızı olduğu ortaya çıkar. Geçmişte birtakım zalimler kocasını öldürüp, onu da esir almışlardır. Gülnihal, intikam için

yaşayan bir kadındır. Oyun sonunda amacına ulaşmayı başardığı zaman ölmekten çekinmez; yıllardır yeniden görmeyi arzu ettiği düzeni sağlamayı başarmıştır. Gülnihal, inandığı şeyler uğruna adam öldürmekten bile kaçınmamıştır. Seyircinin adalet duygusunu tatmin eden ve bu sayede işlevini yerine getirmiş olan oyunda, seyirciye alttan alta büyük işlerin sıradan insanın harcı olmadığı mesajı verilir.

Tanzimat döneminde yazılan oyunlarda tarihi olayları ve kişileri konu almak baskın bir eğilimdir. Tiyatrodan eğitici bir işlev beklentisi olduğu için tarih, halka ders vermek için başvurulacak en verimli alanlardan biri olarak görülür. Ancak tarihsel verilerin kullanımında sarayı rahatsız etme tehlikesi vardır ve bu nedenle, konularını tarihten alan oyunlarda, tarihi gerçekliklerden çok dramatik öğelere önem verilir. Yazarlar güncel bir soruna değinerek sorun çıkartma tehlikesinden kurtulmak için de tarihin arka planında kalmış, az bilinen kişi ve olaylara yönelirler. Bu tutum yazarların kendilerini güvence altına almalarını sağladığı gibi, ele aldıkları olay ya da kişileri istedikleri gibi yorumlama ve değiştirme özgürlüğü de tanır. Niyazi Akı'ya göre dönem yazarları, tarihsel malzemede fazlaca değişiklik yaptıkları için oyunları tarihi dramdan çok, romantik drama yakındır (Akı, 1989: 125). Dolayısıyla bu dönemde yazılan oyunlarda gerçeklik temsili hep dolaylı ve çekincelidir. Melodramın baskın tür olması ve bu oyunların biçimsel kurgulanış özelliklerinin de gerçekliği çarpıtmaya ve inandırıcılığı zedelemeye açık olması, bu sorunlu yaklaşımı perçinler.

Türk tiyatrosunun tarihsel olarak geçirdiği ikinci büyük dönüşüm dönemi, Cumhuriyet'le gerçekleşir. Cumhuriyet'in ilk yılları, Tanzimat'ın ardından kültürel kodların modernleşme ve batılılaşma temelinde oluşturulduğu ikinci dönemdir. Kurtuluş Savaşı'nın ardından ülkede hem hızlı bir rejim değişikliği hem de kültürel yenilenme süreci başlar. Hedef, Batı standartlarında bir ülke olmak ve halkın kültürel seviyesini 'muasır medeniyetler' seviyesine taşımaktır. Bu nedenle Cumhuriyet kuşağı için bütün sanatların en makul örneği Batı sanatındadır. Bu hedef doğrultusunda, Tanzimat döneminde olduğu gibi, Cumhuriyet'e geçiş döneminde de Batı tiyatrosunun hem içerik hem de biçim olarak taklidine devam edilir. Ancak bir önceki dönemin Osmanlılık anlayışının yerini bu defa Kemalist ideoloji alır. Bu dönemde tiyatro, cumhuriyet ideolojisinin geniş halk kesimlerine ulaştırılması için stratejik bir araç olarak

kullanılmaya başlanır. Metin And, Mustafa Kemal'in kendisinin bizzat oyun yazarlarıyla iletişim halinde olduğunu, metinlere bir dramaturg gibi müdahale ettiğini ve temsillerin provalarına katılıp fikirlerini sunduğuna değinir (And, 1983: 368-369). Bu durum, tiyatronun devletin en üst kademesi tarafından desteklenen bir sanat olduğunu gösterdiği gibi, oyunlara doğrudan bir müdahalenin olduğunu da gösterir. Dolayısıyla dönemin tiyatrosunun özellikle içerik bağlamında çeşitlilik sergilemesi ya da gerçekliğe ilişkin eleştirel yaklaşımlara imkan tanınması çok da mümkün değildir. Oyunlardaki eleştirel tutum, devletin ideolojik kıstasları çerçevesinde ve tek taraflı olarak gerçekleşir.

1920'li yıllarda yazılan, melodram ve romantik dram türlerinin baskın olduğu ilk oyunlarda ağırlıklı olarak Kurtuluş Savaşı mücadelesi, mütareke yıllarının sıkıntıları, milliyetçilik, vatanseverlik gibi motiflerin işlendiği görülür. Resmi devlet ideolojisini benimsetme hedefindeki bu oyunlar, estetik düzeyi oldukça düşük, didaktik bir anlatım biçimine sahiptir. Kahramanlık ve zaferle ilgili olan çarpıcı olaylardan yapılan tarihsel kurgular ile Cumhuriyet'in kuruluşunu ve önemini yansıtan yalın oyunlar dönemidir. Eleştirel yaklaşımın temel noktalar, iç ve dış düşmanlık tehdidi ile Kurtuluş Savaşı mücadelesine katılmayan İstanbullu züppelerinin sorumsuzluğu üzerine yoğunlaşır. Aynı motiflerin 1930 ve 1940'lı yıllarda da işlenmeye devam ettiği görülür. Bunlara ek olarak işlenen en temel konulardan birinin, eski yeni çatışması üzerinden şekillenen gericilik karşıtlığı olduğu dikkat çeker. Gericiliğin ve eskinin geri gelmesi tehdidinin oyunlarda sıklıkla işlenen bir motif olması şaşırtıcı değildir. Dönem açısından en önemli toplumsal gerçeklik, 600 yıllık bir imparatorluktan demokratik bir cumhuriyete geçilmesidir. Bu geçiş, sadece siyasi açıdan değil, toplumsal ve kültürel açıdan da ülkenin yeniden doğuşuna işaret eder. Ancak bütün büyük toplumsal değişimlerde olduğu gibi, Cumhuriyet süreci de belli kesimlerin tasfiyesine ve toplumsal/kültürel çatışmalara şahit olur. Yaklaşık iki yüz yıldır sürmekte olan Batılılaşma hareketi, sadece ekonomik ve siyasi düzenlemelerle sınırlı kalmaksızın, bütün toplumsal kesimleri etkileyecek biçimde hızlanır. Eğitimden halkın gündelik yaşamına dek her alanda yapılan değişikliklerle yeni rejimin Avrupa standartlarına en hızlı biçimde yaklaşması hedeflenirken, başta dini değerler ve milli kimlik unsurları olmak üzere toplum içinde

büyük ayrışmalar neden olacak çatışmaların da fitili ateşlenmiş olur. Dinin kendisi değil ama dini unsurları siyasi araca dönüştürmeye eğilimli olan gerici zihniyet, bu süreçte tasfiye edilen kesimlerin başında gelir. Demokratik bir rejim kurmak ve onu sürdürülebilir hale getirmek adına zorunlu olarak gerçekleştirilen siyasi adımlar, sayısı azımsanamayacak bir kesimin 'dinin elden gitmesi' tehdidiyle beslenen kendi gerçeklik algısını yaratır. Cumhuriyet'in ilk yıllarında, Şeyh Said ve Menemen isyanı gibi ayaklanmalarla ortaya çıkan gerici talepler, siyasi ve askeri gücün etkisiyle önemli ölçüde bastırılır. Ancak tarikat ve cemaat yapılanmaları yeraltı örgütlenmelerle varlıklarını ve faaliyetlerini sürdürürler.

Dönemin tiyatrosunda gerıcilik konusu, işlenen her konuda olduğu gibi, net biçimde ilericilikten yana taraf olarak ve halkı didaktik bir dille şeriat karşıtlığına yönlendirecek biçimde işlenir. Bu dönemde net biçimde taraf gözetmeden yazılan nadir oyunlar arasında akla ilk gelen Yakup Kadri Karaosmanoğlu'nun **Sağanak** isimli oyunudur. Oyunda biri ilerici, diğeri gerici olan iki kardeş üzerinden, ülkedeki dini ve ideolojik ayrışma sergilenir. Oyundaki aile, baba Afif Molla'nın isminden de anlaşıldığı üzere geleneksel değerlere bağlı tipik bir Türk ailesidir. Ancak onları bir dramın konusu haline getiren, gerici ağabey Lütfü ile cumhuriyet değerlerinin sözcüsü konumundaki kardeş Eşref arasındaki çatışmadır. Dönemin pek çok oyununda olduğu gibi, bir aile üzerinden bütün ülke temsil edilir. Afif Molla ve Lütfü, cumhuriyetin getirilerini kabullenememişlerdir ama karakter bakımından iyi adamlardır. Eşref ve yasak aşk yaşayacağı Belkıs ise modern Türkiye'nin yeni tipleridir. Oyun, dönemin ideolojik beklentilerine uygun olacak biçimde, Lütfü'nün İstiklal Mahkemesi tarafından yargılanması ve idam kararı ile biter. Ancak, bir yandan da küçük oğlunun devrimci ideolojisini eleştiren Arif Molla'nın tepkisi sonucunda Eşref de evine ve sevdiği kadına veda eder. Finale bakıldığında oyunun kazanan bir kahramanı yoktur. Üstelik yasak aşk gibi dini ve geleneksel değerlerle bağdaşmayan bir tavır da Belkıs'ın Afif Molla'nın evinde kalmaya mecbur olmasıyla cezalandırılır. Karaosmanoğlu'nun bu oyundaki tutumu, dönemin diğeri yazarlarına kıyasla ideolojik açıdan şüphe uyandırıcıdır. Net biçimde iki kardeşten birinin tarafı değildir; kaldı ki Lütfü'den yana tavır sergilemesi de beklenemez. Ancak dönemin genel eğilimine bakıldığında, bir kahraman olarak



yüceltilmesi beklenen, Kurtuluş Savaşı'na katılmış ve devrimci ideallere sonuna kadar bağlı olan Eşref'e karşı da şüpheli bir tutumu vardır. Yazar adeta taraf olmaktan kaçınarak taraf sergilemektedir ki, tam da bu nedenle oyun, 1929'da Darülbedayi'deki birkaç temsilin ardından şu açıklamayla yasaklanır: "Darülbedayi'de sahnelenmekte olan Yakup Kadri Bey'in Sağanak namındaki piyesi bazı esbaba mebni verilen emir üzerine menedilmiş ve yerine Hızır piyesi temsil edilmiştir" (Şener, 2007: 79). **Sağanak** oyunu ve oyunun yasaklanması, dönemin gerçeklik algısındaki önemli bir kırılma noktasına işaret eder. Resmi devlet ideolojisinin öğretici bir aracı olarak görülen dram ve tiyatro, toplumda reel olarak var olan ayrışmalarda net biçimde taraf olmak durumundadır. Bu durum, taraf olunmayan kesim ya da anlayışların reddini gerektirir. Melodram geleneğinin de etkisiyle, gerici ya da rejim karşıtı olanlar, bütün yönleriyle kötü çizilmelidir. Halbuki Karaosmanoğlu'nun gerici karakteri, içsel derinliği olan, mantıklı fikirler dile getiren, kendisine ve ideolojisine sonuna kadar bağlı olan bir karakterdir. Bu anlamda seyirciyi istenmeyen biçimde yanlış tarafa yönlendirebilecek güce sahiptir. Öte yandan Eşref de hem kardeşini kollayamayan hem de onun karısıyla gönül ilişkisi kuran zaafli biridir. Karakter çizimi ve olay dizisi gelişimiyle gerçekçi dramın gereklerini yerine getirmeyi başaran yazar, esas olarak dönemin yansıtılması istenen gerçeklik algısının kurbanıdır.

Bu dönemde gericilik başta olmak üzere her tür kimlik ve değer tartışması aynı tek yönlü bakış açısından sergilenmektedir. Cumhuriyet döneminin önemli çatışma unsurlarından biri olan milli kimlik sorunu, Anadolu coğrafyası için yeni bir olgu değildir. Doğu-Batı paradoksu başta olmak üzere, milliyetçilik odağında beliren Türkçülük anlayışının körüklediği ve Kürt sorunu başta olmak üzere, farklı etnik kimliklerle girilen tehlikeli kimlik çatışmalarının mazisi oldukça eskidir. Ancak Cumhuriyet'in ilk yıllarına kimlik çatışması, temelde doğu-batı ekseninde yansır. Doğulu bir içeriğe batılı bir biçimin yerleştirilmeye çalışıldığı devrim süreci, toplumsal ve kültürel yapıdaki ani değişikliklerin yol açtığı özümseme sorunlarına tanıklık eder. Dönemin tiyatrosunda eleştirel olarak ele alınan en belirgin konu da budur. Din odaklı çatışma ekseninde olduğu gibi, kimliğe ilişkin yaklaşımda da devlet politikasına bağlı kalınmakla birlikte, yazarların birçoğunun bu konuda gerçeklikle daha sıkı bir bağlantı

içinde olduğu görülür. Kapalı ve muhafazakar bir toplumsal yapıya sahip olan Anadolu insanının, Frenk adetlerini kolayca benimsemesinin kolay olmadığı ve körü körüne bir Batı adaptasyonunun kültürel değerler bakımından tehlikeli de olabileceği düşüncesi oyunlarda sıklıkla işlenir. Tanzimat Dönemi'nden beri sıklıkla ele alınan sorunlardan biri olan Batılılaşmanın toplumda yarattığı değer çatışmaları ise hem trajik hem de komik etki yaratacak biçimde işlenir. Yazarların soruna ilişkin genel bakış açısı, çağdaşlaşmanın gerekli ve kaçınılmaz olduğu yönündedir; değer değişiminin kültürel ve geleneksel meseleler üzerinden yaşandığı durumlarda çatışmanın taraflarına genel olarak yorumsuz, nesnel bir gözle bakılmaktadır. Sevda Şener, söz konusu değer değişiminin, para uğruna toplumun yerleşik ahlaki değerlerini, ailesini ya da vatanını tehlikeye atan aşırı hırslı ve tutkulu insanlar üzerinden gerçekleştiği durumlarda yazarların aynı tarafsızlıkta olmadığına dikkat çeker. Şener'e göre, söz konusu değer değişimine ilişkin yazarların tavrı değişkendir. Bu sorun, kimi yazarlara göre, toplumun iç dengelerini sarsan ve geleneksel aile yapısını bozan Batılılaşmanın yanlış anlaşılmasına bağlıdır. Geleneksel değerlerin yok sayılmaya başlanması, aydın-halk uçurumunun derinleşmesi ve özellikle kadınların modernleşmeyle birlikte temel görevlerini reddetmeye başlaması toplumsal çözülmenin temel nedeni olarak görülür. Bu bakış açısına göre yazılan oyunlarda, "toplumdaki hızlı değişimin yarattığı uyumsuzluklar ele alınmış, özellikle aile kurumunun karşı karşıya olduğu tehlikeye işaret edilmiştir" (Şener, tarihsiz: 74). Başka bir bakış açısına göre de sorunun kaynağı, emperyalist güçlerin dayattığı ekonomik ilişkilerdir. Soruna ekonomik temelli bakanlara göre, ulusal çıkarlara aykırı ticari anlaşmalar, kapitülasyonlar ve Birinci Dünya Savaşı'nın yarattığı vurgunculuk ortamında, "Kurtuluş Savaşı'nı gerçekleştiren yurtsever insanlar geçim sıkıntısı çekerlerken, savaş sırtından zengin olanlar bolluk içinde yaşamaktadırlar" (Şener, tarihsiz: 72). Vedat Nedim Tör, Cevdet Kudret ve Nazım Hikmet gibi meseleye hem ekonomik hem de ahlaki sonuçları açısından bakan yazarlara göre ise oyunlardaki çatışmayı yaratan sorunun nedeni, toplumdaki vurgun ve sömürü düzenine yol açan emperyalizmdir. "Bu düzene ayak uydurarak varlık edinenler yurdun içinde bulunduğu tehlikeyi, halkın çıkarlarını, hatta ailenin namusunu göz ardı etmişlerdir" (Şener, tarihsiz: 75). Sorunun kaynağına ilişkin farklı nedenler belirlense de finalde bütün yazarlar benzer bir eleştiri getirmektedir: İç ve dış düşmanlar toplumsal

değerleri tehdit etmektedir ve bu yozlaşmışlıkla mücadelede cumhuriyet ilkeleri ile saptanan temellerden ayrılmamak en önemli düstur olmalıdır. Toplumun ilerici bir tavırla modernleşmesini amaçlayan bu ilkelerin benimsenmesi dönem açısından zorunlu ve önemli ölçüde de olumlu bir yaklaşımdır. Ancak toplumsal sorunlara yaklaşımdaki bu tek taraflılık, yeniliklerle karşılaşması kolay olmayan geleneksel kesim açısından dayatmacı bir tavra dönüşür. Dönemin oyunlarına bakıldığında halkın büyük çoğunluğunun koşulsuz olarak bütün devrimleri desteklediği, sadece münferit bir kesimin, çıkarları uğruna devrimleri baltalamaya çalıştığına ilişkin bir algı ortaya çıkar. Oysa oyunlarda yer alamayan tarihsel olaylar ve çok partili sisteme geçişle birlikte ortaya çıkacak gerici siyaset, bu dönemde toplumsal ve tarihsel gerçekliğin tam olarak yansıtılmadığını gösterir.

1946 yılında Demokrat Parti'nin kurulması ile geçilen çok partili sistem, cumhuriyet tarihinin demokratikleşme yolundaki en önemli dönüm noktasıdır. 1950 seçimi ile CHP yönetimine son vererek on yıl boyunca iktidarın sahibi olacak olan DP kadrosu, her ne kadar CHP içinden ayrılan milletvekilleri tarafından kurulmuş olsa da, devletçilik başta olmak üzere cumhuriyet ilkelerine olan yaklaşımındaki ideolojik farklılık ile ülkenin siyasal ve toplumsal yaşamını ciddi biçimde değiştirecektir. DP'nin kuruluşunu takip eden ilk seçimde iktidarı tek başına elde etmesinin ardındaki temel belirleyen, ülke ekonomisinin içinde bulunduğu olumsuz koşuldur. İnönü döneminde yapılan siyasi manevralarla İkinci Dünya Savaşı'na girmekten kurtulan Türkiye, savaşın yarattığı ekonomik bunalımdan kurtulamamıştır. Milli Korunma Kanunu gibi devlet denetimi bazlı siyasi önlemlere rağmen ekonominin iyileşmemesi sonucunda karaborsacılığın artışı ve karne uygulamasının başlaması ile 1940'lı yıllarda hükümete olan güven azalmaya başlar. İktidara olan olumsuz yaklaşımları besleyen tek faktör ekonomik bunalım da değildir. 1942 yılında ekonomik bir önlem olarak uygulanan Varlık Vergisi'nin azınlıklara karşı başlatılan bir kıyıma dönüşmesi ve ideolojik olarak Türkçülüğün bir söylem haline getirilmesi, toplumsal ayrışma ve huzursuzluğun yükselmeye başlamasında önemli bir etken olur. Ayrıca hükümetin kendisine yönelik artan eleştiriler karşısında baskıcı bir tutum takınması ve basına uyguladığı sansürler ilerici ve demokratik görünümünü giderek zayıflatır. CHP'nin ekonomik ve siyasal

alandaki bu başarısız adımlar ve başta ABD olmak üzere dışarıdan gelen baskıların artması sonucunda, daha önce Terakkiperver Cumhuriyet Fırkası ve Serbest Fırka ile denetimli olarak denenmiş olan çok partili demokratik sistemin uygulanması kaçınılmaz hale gelir. Ancak on yıl boyunca ülkeyi yönetecek olan DP de umut edilen ekonomik iyileşme ve demokratikleşme beklentilerini karşılayamayacaktır.

Özel girişimi destekleme ve ekonomik kalkınmayı gerçekleştirme vaadiyle 1950 seçimini kazanan DP iktidarı ile ülkenin sosyal gerçekliğini belirleyen temel kavram kapitalistleşme olur. Savaş ekonomisinin yarattığı bunalımı devlet kurumlarını güçlendirerek ve yerli üretimi teşvik ederek çözmeye çalışan CHP iktidarının aksine DP, özel teşebbüsü destekleyen ve başta ABD olmak üzere yabancı sermaye ve yardımına dayalı ekonomi politikası sonucunda ülkenin sadece ekonomik yapısını değil, toplumsal ve kültürel yaşantısını da yeni bir görünüme büründürür. Yeni iktidarın ilk yıllarında tarım alanında attığı adımlar sayesinde ülkenin ekonomik durumunda belli bir rahatlama sağlanır. Alınan dış borçlar ile çiftçinin traktör ve modern sulama yöntemleriyle tanıştırılması ve karayollarına ayrılan bütçe ile ulaşımın kolaylaşması gibi önlemlerle kırsal kesimin piyasaya açılması sağlanır. Kırsalda yaratılan bu rahatlamanın kent yaşamına yansımaları ise sanayileşme ile gerçekleştirilmeye çalışılır. Ancak sanayi atılımını karşılayacak yeterli sermayenin olmayışı ve yabancı sermayenin güvensiz tavrı sanayileşmenin istenen boyuta ulaşmasını engeller. 1954 seçimlerinden de zaferle ayrılan DP, bu tarihten itibaren görece olarak yakaladığı ekonomik başarı grafiğini sürdürmez hale gelir. Dış borçlanmadaki artış, ülkenin hızla ABD'nin güdümüne girmesine neden olur. Ekonomik yardımlar karşılığında ABD'ye askeri ve siyasi destek vermek zorunluluk haline gelir; Türkiye artık Batı İttifakı içinde yer alan, NATO üyesi bir ülkedir ve bu anlamda atılan ilk adım Kore Savaşı'na asker yollanması olur. Ayrıca Soğuk Savaş'ta ABD'den yana tavır alma zorunluluğu Sovyetler ile olan ilişkilerin kesilmesine ve komünizmin en büyük siyasi tehlike olarak görülmesine neden olur. Bu tarihten sonra Türkiye'nin siyasi ve toplumsal yaşantısının temel dinamiğini, sağ ve sol ideolojiler arasındaki çatışmalar şekillendirir. İktidarın sergilediği zaafı karşılarında eleştiri getiren muhalefeti ortadan kaldırmaya yönelik girişimleri, basına ve aydınlara uygulanan baskı politikaları ve toplum içindeki gelir dağılımının giderek adaletsiz hale

gelmesi ve devlet adamlarının karıştıkları yolsuzlukların açığa çıkmasıyla iktidara yönelik protesto gösterileri başlar. 1950'lerin sonlarında ülke gündemini, başta öğrenci hareketleri olmak üzere, özellikle solda örgütlenen muhalif kesimlerin Ankara ve İstanbul merkezli düzenledikleri eylemler oluşturur. Nihayetinde 27 Mayıs 1960 tarihinde, ordu içindeki bir grup düşük rütbeli askerin gerçekleştirdiği darbe sonucunda DP iktidarı sona erer.

DP iktidarının ekonomik ve siyasal alanda yol açtığı değişimler, Cumhuriyet'in kuruluş aşamasında benimsenmiş olan ve özellikle eğitim alanında başlatılan kültürel gelişmelerin de önünü tıkar. Komünizm tehdidinin bahane edilmesiyle halkevleri ile halk odalarının kapatılması ve köy enstitülerinin klasik öğretmen okullarına dönüştürülmesi, Cumhuriyet döneminin en önemli ilerici hareketlerinin sonlandırılmasına neden olur. Tiyatro çalışmalarının da dahil olduğu sanatsal etkinliklerin gelişim gösterdiği bu kurumların kapatılması sonucunda, söz konusu kurumların aydın kesim ve halk arasındaki uçurumun kapatılmasına yönelik temel hedefi kesintiye uğramış olur. 1950'li yıllara kadar nüfusun büyük çoğunluğunun kırsal kesimde yaşadığı ve sanayileşme girişimleriyle bu nüfusun hızla kentlere akmaya başlamasıyla kent burjuvazisi ile işçi sınıfı arasındaki ayrışmalar da keskinleşmeye başlar. DP'nin iktidara hazırlık sürecinden itibaren dini politik bir söylem olarak kullanması ve bu yolla halkın çoğunluğunu etkilemiş olması da bu ayrışmada önemli bir etken olarak rol oynar.

1946-60 döneminin en önemli toplumsal gerçekliği olan çok partili demokratik sisteme geçiş süreci, oyun içeriklerinin belirlenmesinde yeterince etkin değildir. Siyasal ve ekonomik alanda yaşanan radikal değişimler, yazarların gerçekçilik takıntısına rağmen görece olarak metinlere yansır. Oyunlar hala net çatışmalar üzerinden ve domestik sembolizasyona bağlı kalınarak yazılmaktadır. Özellikle politik konulara değinme ve eleştiri üretme konusunda ciddi bir tedirginlik gözlenir. 1923-46 döneminde cumhuriyetin temellerini inşa etme çabası içinde gözden kaçırılan en önemli gerçekliklerden biri, siyasette her an açığa çıkmaya hazır bir potansiyel olarak varlığını sürdüren sağ muhalefet ve gericilik özlemidir. Şeyh Said İsyanı ya da Menemen Olayı gibi belli durumlarda yükselen demokratik cumhuriyet karşıtı sesler, her ne kadar ordu

ve siyaset gücüyle hızla bastırılmış olsa da büyük kitleleri etkileyebilme potansiyelinin önüne geçilememiştir. Cumhuriyet ilkeleriyle çatışma içine giren DP'nin, özellikle bu göz ardı edilen kesimler üzerinde etki sağlamak için dini söylemi ön plana çıkarması sonucunda ülkenin hızla sağ siyasete kayması engellenemez hale gelir. 23-46 sürecinde cumhuriyet karşıtı gerici tiplmesi içinde çatışmanın kara tarafını temsil eden kesimler, 50 sonrasında kendilerine meşru bir zemin bulmaya başlar. Ancak günümüz siyasi koşullarını da belirlemiş olan bu durum, çok önemli bir toplumsal değişime işaret etmesine rağmen, dönem oyunlarına yansımaz.

Sevda Şener'e göre, 1940'lı yılların oyunlarında bir önceki dönemin temaları tekrar edilir; toplumsal değişim ahlaki yozlaşma olarak nitelenir, özellikle vurgunculuk yapanlar ve yasadışı yollardan para kazananlar geleneksel değerlere ters düşükleri için eleştirilir. Bir önceki dönemde bu yozlaşma tinsel değerlerin yitirilmesi ile ilişkilendirilirken, bu dönemde ticaret ekonomisi ile ilişkilendirilir. Oyunlarda bu yozlaşmadan rahatsız olan, toplumsal rolünü tanımlamakta güçlük çeken, ekonomik durum nedeniyle para sıkıntısı çeken orta halli insanların tepkileri görülür (Şener, tarihsiz: 119-120). Cumhuriyet sonrasında sıklıkla ele alınan konulardan biri olan yenileşme ve modernleşmenin yarattığı sıkıntılar da bu dönemde pek çok oyunun ana çatışmasını oluşturmaya devam eder. Ancak modernleşme sorunu, ilk dönemdeki gibi sadece batılılaşmanın yarattığı sancılar olarak değil, DP iktidarı sonrasında daha belirgin bir problem haline gelecek olan Amerikan hayranlığının yarattığı kültürel yozlaşma üzerinden şekillenir. Türkiye'nin köklü sorunlarından biri olan ve günümüzde de kimlik sorunu üzerinden varlığını sürdüren batılılaşma olgusuna yazarların yaklaşımı genel olarak temkinli bir eleştiri içerir. Zaten Batı standartlarında bir ülke olma idealiyle kurulmuş olan cumhuriyet rejimi içinde Batı'nın tamamen kötülenmesi mümkün değildir. Ancak pek çok yazar için toplum genelinin sıkı sıkıya bağlı olduğu geleneksel değerlerin korunması da önemlidir. Uğur Akıncı'ya göre dönem yazarları, batılılaşma ve modernleşmeye toplumsal yaşam açısından kuşkuyla bakarlar ve değişimden çok da mutlu değildirler. Özellikle Cevat Fehmi Başkut, Batı'nın sadece ahlaki değil, teknolojik gelişimlerle de geleneksel değerlerimize ve yaşam biçimimize yönelik de bir tehdit oluşturduğunu düşünür. Değer değişimi ülkeyi felakete sürüklemektedir. Bu nedenle

oyunlarında geleneksel değerleri savunanları yüceltirken, büyük şehre ve Batı'nın yoz değerlerine sarılanları eleştirir ve gülünçleştirir. Ahmet Kutsi Tecer ise değişim karşısında daha soğukkanlı ve nesneldir. Batı'yı yüzeysel bir hayranlıkla taklit edenleri gülünçleştirir; ancak değişimin kendisine değil, değişim sürecindeki sıkıntılara dikkat çeker. Ancak batılılaşma Amerikan hayranlığına dönüştüğünde açık olarak geleneksel değerlerin savunuculuğunu üstlenir. Dönemin genç yazarları ise soruna kuşaklararası çatışma olarak bakar. Özellikle genç oyun kişilerinin yaşama bakışlarındaki yüzeysellik, çıkarıcılık ve Batı hayranlığı eski kuşak tarafından eleştirilir. Ancak bu eski kuşak da katı tutumuyla değişen topluma ayak uyduramamakta ve onları felakete sürüklemektedir. Genel tutum, geleneksel değerlerin eskimiş yönlerinin ayıklanması ve ortak ulusal değerler olarak batılılığın toplumsal ve bireysel sorumluluk içeren yönüyle kaynaştırılması yönündedir (Akıncı, 2003: 37-59).

Ahmet Kutsi Tecer'in **Köşebaşı** oyunu, dönem oyunlarının genel çatışma zeminini belirleyen ve toplumsal ortamı net biçimde ortaya koyan oyunlardan biridir. Geleneksele yaslanan biçimsel özellikleriyle de dikkat çeken oyunda, değişmekte olan Türkiye'nin durumu naif bir anlatımla sergilenir. Yazar, seyircinin aşına olduğu toplumsal tipler üzerinden eski ve yeni arasındaki çatışmayı verir. Söz konusu eski ve yeni, imparatorluk ve cumhuriyet dönemi olabileceği gibi, oyunun yazıldığı dönem açısından (1949), yaklaşmakta olan çok partili sistem sonrası başlayacak sanayileşme ve kentleşme olgusunun getireceği değişiklikler olarak da yorumlanabilir. Yazar, mahalleyi terk edişinden yıllar sonra bir yabancı olarak geri dönen adamın, kimliğini açıklamadan oturduğu kahvehanede babasının öldüğü haberini alması ya da bu eski geleneksel İstanbul mahallesinde, sokağın köşebaşından geçecek yeni yolun, bakkal ve kahveci arasında komik bir gerilim yaratması gibi naif öyküler üzerinden Türkiye'deki modernleşme hareketinin yarattığı değişimi sorgular. Dönem yazarlarının genel tutumuna uygun olarak Tecer de değişimin olumlu ya da olumsuz olduğuna ilişkin net bir yorum yapmaz; amacı ülkenin içinde bulunduğu durumu tarafsız bir biçimde sergilemekle sınırlıdır. Bu tutum, var olan gerçekliğin temsili açısından sıkıntı yaratmasa da, olması gereken gerçeklik hakkında belli bir fikir de ortaya koymaz.

1950'lerde ise maddi değerlerin manevi değerlerin önüne geçmesi en çok ele alınan konudur. Ancak yazarlar ekonomik temelli sorunları artık bürokrat ve büyük tüccarlar gibi varlıklı kesim üzerinden değil, dar gelirliler üzerinden anlatmaya başlamıştır. Bir önceki dönemin varlıklı kesimi olan bürokratlar, bu yeni ticaret burjuvazisi karşısında yoksullaşmakta ve eski itibarını kaybetmektedir. Cumhuriyet değerlerinin ve aydınların gözden düştüğü, ne yolla olursa olsun para kazanan ve gösterişli yaşayanların revaçta olduğu bir dönemdir. Bu durum, oyunlarda komşuluk ve iş ilişkileri üzerinden sergilenir. Görgüsüz yeni zenginler, kocasının kazancıyla yetinmeyen açgözlü evli kadın, kişiliksiz koca, sorumsuz gençler, laf cambazı politikacılar ve kişiliksiz aydın gibi tipler ortaya çıkar (Şener, tarihsiz: 127-128). Karaborsacılık, vurgunculuk ve kapitalizm koşullarının meşru kıldığı, para kazanmada her yolun mubah olduğu anlayışının oyunlarda eleştirel olarak ele alınması, yazarların dönemin toplumsal gerçekliklerine karşı belli bir duyarlılık sergilediğini gösterir. Değişmekte olan ekonomik sistemin, gelişmeyle birlikte ciddi bir yozlaşmayı da beraberinde getirdiğini gören yazarlar, tiplere yaratma alışkanlığına bağlı kalarak da olsa bu sorunları ciddiyetle ele alırlar. Ancak söz konusu ekonomik durum ve toplumsal sonuçlarına yaklaşımda politik eleştiri getirmekten kaçınıldığı dikkat çeker. Yazarların bu konudaki tutumunun ahlakçı olduğunu söyleyen Akıncı'ya göre, bu dönemde sorunun kapitalizm ve vurgunculuk olduğuna ilişkin eleştiri getiren tek yazar Nazım Hikmet'tir. Nazım Hikmet, ekonomik meseleyi sadece kent orta sınıfı açısından değil, bütün ülke üzerinde yarattığı etkiler açısından ele alır. Ona göre, ekonomik sorunları doğuran aşırı kar ve para hırsı kötülere özgü bir özellik değildir; bu durum kapitalizmin genel karakteridir. Dolayısıyla diğer yazarlara göre daha umutludur; çünkü bu sömürü düzeni değiştirilebilir bir sistemdir (Akıncı, 2003: 123). Nazım Hikmet'in politik eleştiri içeren oyunlarının bir çoğu gerçekçi üslupta yazılmış olsa da **Ferhat ile Şirin** gibi somut gerçeklik düzlemini masalsi kurgusal düzleme taşıyarak aktardığı metinler de dönem açısından dikkat çekicidir. İki gencin yasaklanan aşk hikayesini, esas derdinin arka planı haline getiren Hikmet, bu efsaneden dönemi açısından güncel göndermeler içeren toplumsal bir oyun ortaya çıkarır. Ferhat'ın Şirin'e kavuşmak için başladığı dağ delme görevi, zaman içinde sadece halka su getirme sorumluluğuna dönüşür. Bu bilinçle Şirin'e kavuşmaktan bile vazgeçen Ferhat, aşkı için dağları delen romantik bir



efsane figürü olmaktan çıkar ve halkı için kendini ve aşkını feda eden bir halk kahramanı haline gelir. Hikmet, oyun içinde hiçbir güncel olaya ya da politik figüre işaret etmese de, binlerce yıllık aşk efsanesine yüklediği bu toplumsal içerik sayesinde, ülkede hızla gelişmekte olan kapitalizm koşullarının yoksul halka uyguladığı zulmü ve çarenin de bu zulme direnmek olduğunu göstermiş olur.

Dönem oyunlarının büyük çoğunluğunun toplumsal gerçekçi olmasına karşın politik eleştirinin zayıf olması, dönemin baskıcı siyasetinden kaynaklanır. Nazım Hikmet, Aziz Nesin ve Haldun Taner gibi az sayıdaki yazar dışında, politik eleştirisini keskinleştirme cesaretini gösteren fazla yazar yoktur. Oysa söz konusu dönem, cumhuriyet tarihinin ilk askeri darbesiyle sonuçlanacak, ülkenin başbakanı dahil, önemli siyasi figürlerinin idamına tanıklık edecektir. Bu koşulları hazırlayan sürecin bu denli yüzeysel yansıtılması, henüz olgunlaşmamış demokrasi deneyiminin uyandırdığı tedirginlikle ilişkilidir. Oysa pek çok yazar için süreç oldukça sorunludur. Akıncı, dönemin politik koşullarının ele alınışındaki zaafı şöyle açıklar:

"Politika ve politikacıya ilişkin gözlemler de iyimser değildir. Politika, ekonomik çıkarlar elde etme yolunda bir araca dönüşmüştür. Hem politikacı hem de yakın çevresi, devlet olanaklarını da kullanarak amansız bir sömürü yarışına girmiştir. Bu yarışta çıkarları tehlikeye düşen kesimler, yeri geldiğinde demokratik rejim kuralları çerçevesinde ancak dikta rejimlerinde görülebilecek türden amansız bir baskı uygulamaktan çekinmezler. Bunu da genellikle kendi selametleri değil, sistemin selameti açısından yaptıklarını ileri sürmeyi ihmal etmezler. Dolayısıyla yazarlarımız, politikacıların iyi bir demokrasi sınavı vermedikleri konusunda hemfikirdirler. Ancak dönemin yoğun baskıları arasında bunun sistem açısından değil, politikacının zaaflarıyla açıklamayı yeğlemişlerdir" (Akıncı, 2003:95).

Politik eleştiriden kaçış sadece güncel siyasetle de ilişkili değildir; 1950'den sonra DP'nin CHP yönetimine ilişkin eleştirilerine rağmen, oyunlarda cumhuriyetin ilk dönemine dair de herhangi bir eleştiriye rastlanmaz. Özellikle İnönü döneminin yarattığı siyasal ve ekonomik bunalıma ya da Varlık Vergisi uygulamasıyla başlayıp ilerleyen dönemde 6-7 Eylül Olayları'na varan süreçle yaratılan ayrışmacı politikaya ilişkin oyunlarda gönderme bile bulunmaz. Toplumsal gerçeklik temsilinin, ancak nesnel ve eleştirel bir bakış açısıyla yapılması mümkün olduğundan, dönem yazarlarının büyük çoğunluğunun gerçeklikten kaçmayı, sadece aşık olana değinmeyi seçtikleri görülür.

Sevda Şener'in de döneme ilişkin olarak saptadığı temel sorun, yazarların yaşama benzerlikle yetinmeleri, sorunların nedenlerine ve toplumsal ilişkilerin iç dinamiklerine inmemeleri, yaşamın özündeki karmaşayı yansıtmamalarıdır (Şener, tarihsiz: 139). Bu tutum, bir önceki dönemde olduğu gibi, toplumsal ve tarihsel gerçekliğin tek yönlü ve dar kalıplar içinde ele alınması sonucunu ortaya çıkarır. Siyasal baskı ve sansürün yazarlık eğilimlerini belirlediği bu süreçte yazılmış oyunlara bakılarak, ülkedeki ekonomik ve politik durumun, sistemin değil, münferit kişi ve durumların yol açtığı sorunlardan ibaret olduğuna dair, somut gerçekliğin çok azını yansıtan bir tablonun ortaya çıktığı görülür.

1960'dan itibaren Türkiye'nin en önemli toplumsal gerçekliğini ordunun siyasetteki baskın rolü ve art arda gerçekleşen darbeler belirler. DP'nin baskıcı yönetimi ve cumhuriyet ilkeleriyle bağdaşmayan politikaları, giderek artmaya başlayan ve üniversite öğrencilerinin ağırlıklı olarak belirlediği hükümete yönelik protestolar, 27 Mayıs 1960'da ordunun yönetime el koymasıyla sonuçlanır. Ordu içinden kendilerini Milli Birlik Komitesi (MBK) olarak adlandıran bir grup albay ve daha düşük rütbeli asker tarafından gerçekleştirilen bu ilk askeri müdahale, hem DP yönetimine hem de ordu hiyerarşisine karşı yapılan bir darbedir. Daha sonra yapılacak olan iki darbeden farklı olarak 27 Mayıs Darbesi, 1946'da başlayan demokratikleşme hareketini genişletmeye yönelik bir harekettir. 1961 yılında yapılacak yeni Anayasa ile toplumsal ve politik alanda görece bir özgürlük alanı yaratmış olsa da sonuçları bakımından, darbenin ilk dönemlerinde çoğunluğun düşündüğü gibi demokratikleştirici bir süreç yaratmayacağı kısa sürede ortaya çıkar. 1961 Anayasası ile köktenci politikaları benimseyen aydın ve öğrencilerin, işçilerle birlikte siyaset yapabilmelerinin önü açılır ve toplumun sol düşünceye açılmasına imkan sağlar. Ancak bu kararların alınmasına öncülük eden aynı subaylar, sivil siyasete geçildikten sonra da ordunun siyaset üzerindeki rolünü meşrulaştıran ve hatta bir siyasi parti gibi işlev gören Milli Güvenlik Kurulu'nun (MGK) kurulmasına da onay verirler. Siyasi iktidarın üzerinde işleve sahip olan MGK, sivil düzenin bile askeri vesayet altında olmasına ve bu tarihten itibaren de Türkiye siyasetinin ordu ile iç içe bir işleyişe girmesine neden olur (Özdemir, 2000: 228). Darbe sonrasında MBK'nin en önemli icraatlarından biri Yassıda

Mahkemeleri'nde gerçekleşir. 11 ay süren ve DP'lilerin ve onlara yakınlığı olan askerlerin yargılandığı bu mahkemelerin sonucunda DP iktidarının başbakanı Adnan Menderes, dışişleri bakanı Fatin Rüştü Zorlu ve maliye bakanı Hasan Polatkan idam edilir. Darbe sonrasında askeri rejim yerini hızlı bir biçimde sivil iktidara bırakmak ister ve İnönü önderliğinde kısa sürede sivil hükümet kurulur. Ancak bu durum, ne siyasi alanda ne de ordu içinde istikrarın sağlandığı anlamına gelmez. 1962 ve 1963'te ordu içinde meydana gelen ayaklanmalar ve bu ayaklanmalar sonucunda gelen idam, ihraç ve tutuklama kararları, darbenin ardından umulan huzurlu ortamın sağlanamadığının en önemli göstergelerindedir.

1960 sonrasında Türkiye'nin toplumsal ve siyasi çehresi radikal biçimde değişir. 1946 sonrasında her ne kadar çok partili sisteme geçilmiş olsa da DP'nin on yıllık iktidarı dönemi de farklı bir ideolojinin tek parti anlayışını sürdürmesinden farklı olmamıştır. İktidarın kontrol altında tuttuğu CHP muhalefetinden başka bir ideolojinin parlamentoda varlık gösteremediği bu süreç, 1960 sonrasında ilk kez değişmeye başlar. Farklı ideolojilerden on bir siyasi parti kurulur. Bu partilerin bir bölümü, Türkiye'nin 60 sonrası toplumsal yapısının şekillenmesinde önemli rol oynar. Toplumun büyük bölümünün politize olduğu 1960 sonrasında insanlar kimliklerini bu partiler üzerinden şekillendirmeye başlarlar. İslamcılar, sosyalistler ve milliyetçiler net biçimde fikirlerini ortaya koyarlar ve ülke, en genel ifadesiyle sağ-sol kutuplaşması içine girer. 1961 Anayasası'nın sağladığı görece demokrasi ortamında ilk defa sosyalist bir parti olan Türkiye İşçi Partisi (TİP), 1965 seçimiyle parlamentoya girer. Aynı zamanda da 1960 darbesinde CHP ile varlık gösteren Cumhuriyetçi Köylü Millet Partisi (CKMP), 1969'da isim değiştirerek Milliyetçi Hareket Partisi (MHP) adını alır ve Türk sağ radikalizminin örgütlü eylem gücü haline gelir. Bir diğer radikal siyasi yapılanma da 1970 yılında kurulan ve Anadolu'da yaygın olarak örgütlenen Milli Nizam Partisi (MNP) ile gerçekleşir. Adalet Partisi'nin (AP) tarım burjuvazisi politikasına tepki gösteren MNP, "Müslüman Türkiye" olarak kavramlaştırdıkları görüşle siyasete girer (Özdemir, 2000: 255-259).

1961 Demokrasisi'nin en önemli sonuçlarından biri, öğrenci ve işçilerin anayasayla tanınan eylem hakkıyla birlikte hükümetleri zor duruma düşürebilecek bir

güce kavuşmuş olmasıdır. Öğrenciler, 60 öncesinde DP iktidarına karşı eylemleriyle de siyasi alanda etkiliyken, işçiler için bu olanak 61 sonrasında sendikalara tanınan grev hakkıyla mümkün olur. 1967'de Devrimci İşçi Sendikaları Konfederasyonu'nun (DİSK) kurulması ve yine 60'larda kurulan FKF ve DEV-GENÇ, bu sürecin örgütlü hale gelmesini ve dünya çapında gerçekleşen sosyalist eylemlerin Türkiye'de de yaygınlaşmasında önemli rol oynar. Ancak başlangıçta CHP'nin olumlu yaklaştığı bu sol oluşumlar, 70 sonrasında iç ve dış siyasette yarattığı gerilim nedeniyle tasfiye edilmeye başlanır (Özdemir, 2000: 259-260). 60 darbesi ve onu takip eden süreçten en az zararlı çıkan AP, 60'ların sonlarında anayasanın özgürlükçü maddelerini değiştirmek ve sosyalizm tehdidi oluşturan kesimleri siyaset alanından uzaklaştırmak için ciddi bir çaba sarf eder. Ordu içinde de benzer bir kutuplaşma söz konusudur ve sosyalist bir devrimi tehdit olarak gören generaller, 12 Mart 1971 muhtırasıyla aksi bir darbenin yapılmasını engellerler. Bu dönemde iktidarda Adalet Partisi vardır. AP, ideolojik söylemi ve yönetim anlayışı bakımından DP'nin devamı niteliğindedir. Dolayısıyla bir önceki iktidarın liberal-kapitalist politikaları kaldığı yerden devam etmektedir. Bunlara ek olarak ülkedeki ideolojik ayrışmalar daha keskin hale gelmiştir. 1968'de Fransa'da başlayan ve tüm Avrupa'ya yayılan öğrenci hareketleri Türkiye'de de etkili olur. Solda örgütlenen öğrenciler ve sendikal haklarını arayan işçiler baskı hükümetine karşı harekete geçerler. İşçi grevleri, fabrika işgalleri, boykotlar ve çatışmalar dönemi başlar. Ordu, 12 Mart 1971'de ülkedeki kaosa son vermek için iktidara bir muhtıra verir. Ordunun bu girişimi, bir önceki darbenin getirdiği kazanımlar nedeniyle, aydın kesim tarafından önce coşkuyla karşılanır. Ancak kısa bir süre sonra bu coşku ve umut sona erer. Ordu içindeki reformcularla iktidarın söylemine yakın olanlar arasındaki güç kavgasını reformcular kaybeder. Bundan sonraki süreç, demokratik sol ideolojinin hızlı ve sert bir biçimde tasfiye edilmesine tanıklık eder. 68 döneminde başlayan ve 70'li yıllarda bütün ülkeyi saran sağ-sol çatışmaları, ordunun daha önce verdiği özgürlükleri kısıtlamaya gitmesi için yeterli olur. Kapitalizmin güç kazandığı bu dönemde en büyük düşman solcular olarak görülür. Sanayi ve ticaret burjuvazisi kendi çıkarları doğrultusunda sol hareketi tasfiyeye girişir. Sendikalar, meslek odaları, öğrenci dernekleri kapatılır. Toplu sözleşme ve grev hakları askıya alınır. Siyasal tutuklamalar, idamlar dönemi başlar. Örgütlü devrim mücadelesinin simge isimleri haline gelen Deniz

Gezmiş, Yusuf Aslan ve Hüseyin İnan, 6 Mayıs 1972'de, 60 darbesi sonrasında idam edilen üç sağ-muhafazakar siyasetçinin intikamı alınırcasına idam edilir. Aydınlar, sanatçılar, bilim adamları yargılanır ve mahkum edilir. İki yıl süren askeri iktidar dönemi, 1973 yılında biri solcu-demokrat (CHP), diğeri sağcı-İslamcı (MSP-Milli Selamet Partisi) partinin koalisyon hükümetiyle sona erer. Her ne kadar 12 Mart ile hükümet devrilmiş olsa da asıl darbeyi alanlar, kapitalizm karşıtı aydınlar olur. 17 Mayıs 1971'de İsrail'in İstanbul Başkonsolosunun THKP-C tarafından kaçırılması bahanesiyle başlatılan ve doğrudan AP hükümeti muhalifi aydınları hedef alan müdahaleler de muhtıranın esas hedefinin sol ideoloji olduğunun göstergesidir.

Kültürel ortama bakıldığında ise kapitalizm ve liberal ekonominin, 1960 sonrasında Türkiye'nin toplumsal yapısını belirleyen en önemli faktörler olmaya devam ettiği görülür. Sanayileşmenin gelişmesi, kırsaldan şehirlere doğru hızla büyüyen bir göç dalgası oluşturur. Toprak zengini köylülerin ya da işçi sınıfına dahil olan kitlelerin, büyük kentlerin kültürel yaşantısına uyum sağlayamaması kültürel yozlaşma ve aidiyetsizlik meselelerini körükler. Devlet eliyle desteklenen liberal ekonomi politikalarının da etkisiyle sınıf atlama ve kolay yoldan zengin olma arzusu toplum geneline yayılmaya başlar. Özlem Belkıs dönemin toplumsal ve kültürel görünümü şöyle özetler:

"Bu dönemde sınıf atlama çabasının kolay yoldan zengin olma, okuyup büyük adam olma, tesadüflerin yardımı ile "şöhret olma" konuları üzerinde yoğunlaştığı görülüyor. Ellili yılların sonunda başlayan piyango ve rastlantı sonucu "şöhret olmak", kolay yoldan zengin olmanın yasal yolları olarak kabul edilebilir. Kader ve şans kavramlarının düşünce dizgesinde önemli yer tuttuğu bu yıllarda, güzellik yarışmalarından şöhreti yakalayanlar, piyango ya da sprotodan kazandığı parayla bir anda zengin olup sınıf atlayanlar özellikle magazin basınında geniş tutmuştur. "Okuyup büyük adam olmak" ise, her Türk'te bulunduğu düşünülen bir cevher, dolayısıyla sebat edip azimle emek harcayan ve biraz da şans yaver giden herkesin ulaşacağı bir yoldur; en büyük örneği de Süleyman Demirel'dir. Çoban Sülü okumuş, kendisini yetiştirmiş, sınıf atmış, dahası ülkenin kaderini belirleyen kişilerden biri olmuştur. Bu durum, Küçük Amerika hayali kuran Türkiye'nin, başarılı ve zengin olmayı kafasına koymuş herkese eşit fırsat tanındığının kanıtıdır" (Belkıs, 2003: 22).

1960 ve 70'li yılların tiyatro yaşantısı da askeri müdahalelerin, ideolojik kutuplaşmaların ve kapitalist ilişkilerin giderek derinleştirdiği sınıf çatışmalarının

odağında şekillenir. 1960 darbesi ile demokratikleşme yolunda atılan olumlu adımlardan sonra tiyatro yaşamında da canlanma başlar. Kurumsal tiyatroların sahne sayısı artar, özel tiyatrolar kurulmaya başlanır, tiyatro festivalleri düzenlenir ve üniversitelerde akademik tiyatro eğitimi veren bölümler açılır. Bu dönemin en önemli gelişmelerinden biri de Tiyatro İşçileri Sendikası'nın (TİSEN) kurulmasıdır. Sayıları hızla artacak olan özel tiyatro çalışanları, sendika sayesinde işçi statüsüne geçer ve grev hakkı kazanırlar. Sendikalaşmanın ilk kazanımı 1969 yılında gerçekleşir. Tiyatrocular, belediyeye bağlı işçi statüsünde olmalarına rağmen, sosyal haklarını alamadıkları için greve giderler. Grev, sanatçıların haklarını almalarını sağlayan toplu sözleşmenin imzalanmasıyla sonuçlanır. Bu girişim, sanatçıların birlik olarak mücadele etme pratiği geliştirmeleri açısından önemli bir rol oynar.

1960 ve 70'li yıllar, Türkiye'nin politik tiyatroyla tanıştığı süreçtir. Özellikle 70'li yıllar ülkenin siyasi ve toplumsal alanda sıkıntılı olduğu bir dönem olsa da tiyatronun politik söylem bakımından en keskin olduğu yıllardır. Bu dönemde tiyatro sahneleri, adeta siyasi bir kürsü halini alır. Oyunlarda toplumsal ve siyasal eleştirinin dozu artar. Aile içi çatışmalar üzerinden toplumsal panoramayı yansıtan ve durağan aksiyonla gelişim gösteren oyunlar önemini yitirir. Vasıf Öngören, Sermet Çağan ve Haldun Taner gibi yazarların Brecht etkisinde yazdıkları oyunlar, hem estetik hem de politik söylem açısından önceki dönemlerin zayıflığına son verir. Ancak, politik söylemin keskinleşmesine iktidar cephesi sessiz kalmaz. Tiyatroların kapatılması, oyunların yasaklanması, tiyatrocuların tutuklanması ve sendikanın tasfiyesi gibi girişimler hızlanır. Dolayısıyla bu dönemde politik tiyatro, iktidara rağmen sürdürülen bir eylem biçimine dönüşür. 61 Anayasası'nın sağladığı hak ve özgürlükler, her dönemde toplumsal gerçekliklerle ilgilenmiş olan oyun yazarlarının, bu dönemde kendilerini çok daha özgür ifade etmelerine imkan sağlar. Özlem Belkıs'a göre, toplumsal gerçeklerin odakta olduğu 60'lı yıllarda oyun yazarlığında iki temel yöneliş görülür: İlki, siyasal ve ekonomik yapının neden ve sonuçlarıyla irdelenmesi eğilimidir. Bu eğilimde, bozuk sistemin sorumlularını gösterme ve eleştirme çabası vardır. İkincisinde ise ekonomik ve siyasal ilişkilerin arka planda kaldığı, sadece yaşanan değişimlerin birey üzerindeki etkileriyle ilgilenme eğilimidir. Bu eğilimde yazarlar,

bireylerin içinde buldukları çatışma ortamının nedenlerini ve süreci ortaya koymak yerine, sadece bireyin bulunduğu noktadaki durumunu irdelerler (Belkıs, 2003: 77).

Sisteme yönelik eleştirinin odakta olduğu ilk eğilim, Türkiye'nin tiyatro tarihinde toplumsal gerçekliğin en net biçimde yansıtıldığı döneme karşılık gelir. Siyasal ve ekonomik sorunların kaynağına ilişkin yaklaşım, 1950'li yıllardaki gibi sistem dışı münferit durum ve kişilere değil, açıkça devlet mekanizmasının kendisine yönelir. Yazarlar hem işleyişi hem de mekanizmayı işleten bireyleri eleştirir. Bu mekanizmada vatandaşla devletin bağına kuran devlet daireleri ve memurların içinde bulunduğu durum ve bürokrasinin saçmalıkları eleştirilir. Koalisyon hükümetlerinin siyasal dengeyi iyice bozduğuna vurgu yapan bu oyunlarda, sorunların neden ve sonuçları sergilenmiştir, ancak açık bir çözüm önerisi yoktur; yazarlar bu sorunların kemikleşmiş olduğuna dair karamsar bir yaklaşım sergiler (Belkıs, 2003: 78-91).

Yazarlar, bu dönemde siyasal ve ekonomik sorunları gerçekçi bir kurgu içinden aktarabildikleri gibi, tarih ve efsane malzemesini kullanarak gerçekliğe uzak bir açıdan da yaklaşabilmektedir. Tarihi ya da efsanevi karakter ve olaylardan yola çıkarak oyun yazmak yeni bir eğilim olmamakla birlikte, dönemin politik dinamiği nedeniyle önceki dönemlere göre işleniş biçiminde farklılık gösterir. Cumhuriyetin ilk yıllarında yeni rejimi halka benimsetmek, 1940 ve 50'lerde ise bireysel ve toplumsal sorunları evrensel boyuta taşıma isteğinin ürünü olan tarihsel ve efsanevi oyunlar, 1960 ve 70'lerde güncel meselelerin dolaylı ama eleştirel bir tutumla ele alındığı bir malzemeye dönüşür. Yazarların genel olarak sistemin işleyişine ilişkin tespitlerini, uzak zaman ve mekanlara taşıyarak aktarması, seyircinin güncel meselelere uzak açıyla bakabilmesini ve sorunları farklı noktalardan görerek eleştiri geliştirebilmesine imkan sağlar. Bu oyunlar, hikaye anlatmaktan çok dönemin siyasal ve ekonomik bozulmuşluğunu sergilemek amacındadır. Dolayısıyla gerçekliğin yansıtılması bağlamında tarihsel ve efsanevi malzeme sadece bir çıkış noktası olarak kullanılmaktadır. Brecht'in tarihselleştirme anlayışına yakın bir anlayışla, seyircinin karşısına çıkan masalsı anlatımdan zevk aldığı kadar, ona kapılıp gitmekten de alı koyulur ve güncel bağlantıları kurmaya zorlanır. Ancak dönemin genel karamsar yaklaşımının izleri bu oyunlarda da görülür. 60'ların ikinci yarısında kötü yönetime mahkum edilmiş olan halkın bir kahraman tarafından

kurtarılması kanavasına uygun olarak yazılan oyunlar, gerçekliği yansıtmamasının yanı sıra ütopyik bir bağlama da yerleşir. Bu karamsarlığın temel nedeni, büyük umutlarla karşılanmış olan 27 Mayıs sürecinin özellikle 12 Mart sonrasında büyük bir hayal kırıklığına yol açmasıdır. Bu dönemde yazarların tarihsel ve efsanevi malzemeye yönelmesinin önemli nedenlerinden biri de, özellikle 70'li yıllarda gündeme gelen sansür uygulamasıdır. 60'lardaki özgürlükçü ortamın egemen iktidarda yarattığı tedirginliğin sonucu olarak, 71 muhtırası sonrasında sanatçı ve aydınlar uygulanan baskı, oyun yazarlarının da dertlerini aktarmak için dolaylı yollara başvurmalarına neden olur. "Bu tür oyunlar, bir bakıma sansürün ve baskıcı zihniyetin getirdiği kısıtlamalara karşı bir özgürleşme yolu olarak tarihe sarılmışlardır" (Çelenk, 2003: 122). Yavuzer Çetinkaya, **Gün Dönerken** oyununda 1930'lu yıllarda Nazi Almanyası'nda geçen bir hikaye üzerinden Türkiye'nin güncel siyasetini sorgular. Oyunda bir kundaklama davasından aranan Bulgaristan Komünist Partisi'nin lideri Dimitrov'un, bir fahişe ve arkadaşı tarafından ihbar edilerek yakalanmasının ardından başlayan komünizm-faşizm çatışması sergilenir. Oyundaki ihbar olayı ve faşistlerin düzenbazlıkla davayı kazanma hamleleri, özellikle 71 muhtırasının ardından siyasi ve toplumsal bir salgın hastalığa dönüşen komplo kurma ve jurnalciliğin eleştirisidir. Çetinkaya, ele aldığı meseleyi tarihselleştirerek güncel durumun farklı coğrafya ve zamanlardaki koşutluğunu kurduğu gibi, uzak açıdan yakına bakmanın dramatik olanaklarından da faydalanmaktadır.

Önceki dönemlerdeki gibi, toplum sorunlarını aile üzerinden anlatma eğilimi 1960 ve 70 döneminde de devam eder. Ancak dönem açısından önemli değişim, ele alınan ailelerin sınıfsal konumu ve buna bağlı olarak hikayelerinin içinde geçtiği mekanlarda görülür. Gecekondu yaşamı, tutukevleri, büyük kentlerin kenar semtleri, kasaba ve köyler, yazarların toplumcu dünya görüşleri içinden anlattıkları yeni mekanlardır. Şener'e göre, dönem yazarlarının köy, kasaba ve gecekondu mahalleleri gibi yeni sınıfsal mekanlardaki hikayeleri anlatmayı tercih etmelerinin önemli nedenlerinden biri, oyun yazarlarının Yaşar Kemal, Kemal Tahir, Fakir Bayburt gibi yazarların öncülük ettiği Anadolu romanından etkilenmiş olmalarıdır. Ancak



romanlardaki eleştirel ve ciddi bakış açısıyla karşılaştırıldığında oyun yazarlarının köy temalı oyunları genellikle güldürü biçiminde kurguladıkları dikkat çeker.

"(...) köylünün başkaldırısını işleyen oyunlarda bile, toplumsal düzen ve bu düzenin koşulladığı yöneticiler değil, yönetimin içinde yer alan ve almayan, insan olarak kötülükü kişiler suçlanmış, seyircinin dikkati, düzenin işleyişinden bireysel kötülüğe kaydırılmıştır. Bu tutumda tiyatronun romandan daha etkileyici olmasının ve bu yüzden devlet sansürünün tiyatroya karşı çok daha hoşgörüsüz işletilmesinin payı olmalıdır" (Şener, tarihsiz: 204).

Ekonomik ve siyasal ilişkilerin köy ekseninde ele alınması, kentlilerin kendilerine uzak olan köy gerçeğini anlaması kadar, genel toplumsal yapının küçük bir ölçek üzerinden yansıtılması açısından da önemlidir. Oyunların izleyici kitlesini oluşturan kentliler, kendi gerçekliklerini, tarihsel ve efsanevi oyunlardaki gibi, farklı bir noktadan görürler ve bu uzak açının sağladığı eleştirel bakabilme olanağını yakalarlar. 60 ve 70'li yıllar, Türkiye'nin dünyaya açıldığı, radyo ve gazeteyle sınırlı da olsa dünyanın gerçeklerini öğrendiği yıllardır. Bu dönemde dünyadaki hızlı değişim karşısında bireyin kendisini sorgulaması ve geleneksel kalıplarını irdelemesi kaçınılmaz hale gelir. Fark edilen önemli bir nokta da yaşanan değişimlerin toplumun geneline yayılmıyor olduğudur. Özellikle kırsalın gerçeği kentin gerçeğinden çok farklıdır; kan davaları, başlık parası, kadının ikinci plandaki rolü vb. hala devam etmektedir. Tarım ekonomisine dayalı olan ülkede, 50'li yıllarda yapılan atılımlar, sadece küçük bir çiftçi kesimine yönelmiştir, köylülerin büyük çoğunluğu hala modern tarım imkanlarından mahrumdur. Ayrıca bu adaletsizlik, özellikle 60'larda yaygın olarak görülen feodal ağalık sistemiyle perçinlenmiştir. Bu sorun, köyün gerçeği olduğu kadar, kentin ezen-ezilen ilişkisinin de mikro göstergesidir. Belkıs'a göre, oyunlarda köylü ve kentli arasında yansıyan en önemli fark, ezilen köylünün ezilen kentliden daha cesur olduğudur:

"Köyü siyasal ve ekonomik bağlamda ele alan yazarlar, öğretmenler aracılığıyla bilinçlenen köylünün sömürü düzenine ve ağaya boyun eğişleri yanında karşı çıkışını da göstermişlerdir. Oyun yazarları, Anadolu insanının, kentin ezik, hayat pahalılığı karşısında ayakta durmaya çalışan sessiz, katlanan insanından daha cesur bir yapıda olduğunu göstermek ister gibidirler" (Belkıs, 2003: 154).

1960'lı yıllarda cesur ve ezilen köylü imgesi, 70'li yıllarda geri kalmış ve kent özlemi duyan köylü imgesine dönüşmeye başlar. Sosyal açıdan konumunda değişiklik olmayan köylüye ilişkin kentlinin bakış açısındaki bu değişim, kapitalist ilişkilerin gelişmesi ve kültürel olarak iki kesimin birbirinden kopmaya başlamasıyla ilişkilidir. 50'lerde başlayıp 60'larda hız kazanan kente göç olgusu, 70'lere gelindiğinde daha derin kültürel bir travma yaratmaya başlar. Kentlerdeki gecekondu mahalleleri büyümüş ve kent yaşamına alternatif bir yaşam biçimi örgütlemiştir. Artık ne kentli ne de köylü olmayan, arada kalmışlığını her tür toplumsal ilişkide sorun biçiminde yaşayan milyonlar ortaya çıkmıştır.

"1960'lardan başlayarak ve yoğunlukla 1970'lerde ise "köy" sermaye-emek çatışmasının, sömürünün, haksızlığın egemen olduğu, değerlerin kaybolduğu, kaçılan ve göç edilen bir ortam olarak anlatılmıştır. Bu dönemin içersinde yazılan köy oyunlarında, köyün sorunlarıyla birlikte, köyden kente göç ve kenti köylüleştirmeyi getiren "gecekondu" olgusu, birbirini izleyen ve aynı toplumsal katmanların başrolü oynadığı sorunsal alanlar olarak alınmalıdır" (Çelenk, 2003: 108).

1970'li yıllara özgü olan ve dönemin toplumsal gerçekliğini esas olarak yansıtan oyunlar, sanayileşme ve kentleşmenin en önemli sonucu olan işçi sınıfı gerçeğini anlatan oyunlardır. Brecht etkisinin oldukça güçlü olduğu bu oyunlarda, sosyalist bakış açısıyla toplumu anlama ve yansıtma eğilimi baskındır. 1950'den itibaren uygulanan liberal ekonomi politığın ve kapitalizmin yol açtığı sömürü düzeni ve toplumsal eşitsizlik ortamı, 1960'larda yaygınlaşan örgütlü öğrenci ve işçi hareketlerine zemin hazırlar ve dönem yazarlarının bir bölümü de bu güncel hareketliliği ve sorunları oyunlarının ana çatışması haline getirir. Her ne kadar meseleye kemikleşmiş bakış açısı olan "aile ya da birey üzerinden toplumsalın yansıtılması" açısından bakılması yaygın eğilim olmaya devam etse de, Vasıf Öngören'in **Zengin Mutfağı**'nda olduğu gibi, güncel gerçekliklere doğrudan işaret eden metinler de yazılmaktadır. Tek mekan içinde toplumun çatışma içindeki sınıfsal kimliklerini bir araya getirerek ele alan Öngören, burjuvazi ve işçi sınıfının çatışmasında, sınıf bilincine sahip olmayan işçi kesiminin durumunu trajikomik bir çerçeveden yansıtır. Oyun, toplumsal sorunların alt ve üst ekonomik sınıf arasındaki çatışmaya indirgenmesinin gerçekliği tam olarak yansıtamayacağını ispat edercesine, işçi sınıfının kendi içindeki çatışmalarını ve

gerçekliğini de başarıyla sergiler. Zaten oyunda burjuva sınıfı somut olarak temsil edilmez; sadece oy isteyeceği zaman kendisini halka hatırlatan siyasiler ya da yoksul halkın sokakta yanından bile geçemeyeceği büyük iş adamları gibi, arada varlığından bahsedilen ev sahibi Kerim Bey olarak görünmez bir karakterdir. Sahne üzerinde karşı karşıya gelenler ise düzenin eşitsizliğini ve yozlaşmasını net biçimde yaşayan işçilerdir. Ancak bu işçiler, tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi, toplumsal meseleler karşısında ortak bir tavır içinde değildir; Aşçı Lütfü, Kız ve Selim gibi oyunun başında sınıf bilincine sahip olmayanlar ve arka planda yer alan, Ahmet gibi işçi hareketi içindeki karakterler vardır. Aksiyonun esas belirleyicisi de sahne üzerinde az yer alan bu örgütlü işçilerdir. Toplumsal sorunların çözümü için sistemin değişmesi gerektiğinin ve bu değişimi sağlayabilme gücüne sahip olduğunun bilincinde olanlar, sessiz kalanların da harekete geçmesini sağlar. Oyunda başarılı biçimde sergilenen bir diğer gerçeklik de toplumun siyasal anlamda sağ ve sol olmak üzere net bir kutuplaşma içine girdiğidir. 60 darbesiyle güçlenen sol ideolojinin 71 sonrasında tasfiye edilmeye başlanması, oyunun ideolojik arka planını oluşturan unsurlardan biridir. Öngören'in oyunda dönemin siyasal ve toplumsal durumunu gerçekçi biçimde yansıtırken, seyirciyi ajite etme ya da propaganda yapmaktan kaçınması da önemlidir. Ayşegül Yüksel'e göre bu tutum, yazarın seyircisini iyi tanınması ve ona kendi gerçeğini nasıl anlatması gerektiğini iyi biliyor olmasıyla ilgilidir:

"(...) Tiyatronun bir işlevinin de eğlendirmek olduğunu, özellikle, güldürü üstüne kurulmuş bir tiyatro geleneğinden gelen Türk seyircisinin suratına birtakım gerçekleri bağırarak toplumcu tiyatro yapılamayacağını iyi bilmektedir; bu nedenle, güldürü öğelerinin sık sık yer aldığı bir sahne anlatımı benimser" (Yüksel, 2003: 168).

1960-70 dönemi, Türk tiyatrosunun politik ve estetik açıdan geliştiği, oyun yazarlığında ciddi verim artışının gözlendiği yıllardır. Gerçeklik temsili açısından, yazarların hiçbir dönemde olmadığı kadar özgür ve cesur davranmış olmaları, bu dönemi tiyatro tarihi açısından önemli hale getirir. Tarihselleştirme ve soyutlamaya dayalı oyunlarda bile politik ve toplumsal eleştirinin izi açıkça sürülebilir. Yakın siyasi tarihin önemli olaylarına değinme ve toplumun kültürel olarak geçirdiği değişim karşısında önceki dönemlere kıyasla daha net taraf sergileyebilme eğilimi görülür.

Ancak toplumsal gerçeklik karşısındaki bu net tutum, çok kısa bir zaman içinde gerçekleşecek olan 80 Darbesi sonucunda ortadan kalkar ve yerini, gerçekliğin teğet geçildiği, hatta reddedildiği postmodern umursamazlığa bırakır.

1960 ve 71'deki askeri müdahaleler sonrasında ülkedeki siyasal çatışmalar durulmak bir yana giderek daha da şiddetlenir. Sağ ve sol ideolojinin çatışmasını, mezhep ve din çatışmaları takip eder. 1978'deki Maraş Katliamı ve 1980'deki Çorum Olayları, Kürtlerle ve Alevilerle çoğunluk arasındaki gerilimi tırmandırır. Karmaşık olan bu siyasal ortamda ekonominin de neredeyse çöküş noktasına gelmesi, hatta 40'lı yıllardaki karaborsacılık ortamının yeniden ortaya çıkması ordunun bir kez daha iktidarı ele geçirmesine zemin hazırlar. İç savaş olarak tarif edilen siyasal hareketlilik, iktidar açısından yükselen komünizm tehlikesi ve önlenemeyen ekonomik kriz, yeni bir askeri müdahaleyi beraberinde getirir. 1980 sonrasında Türkiye'nin politik gerçekliğini en iyi ifade durum, 12 Eylül darbesinin bilançosu olan rakamlardır: 7 bin kişi için idam istemi, bunların 517'sinin cezaya dönüşmesi ve 49'unun uygulanması; 300 kişinin "kuşkuğu biçimde", 171 kişinin işkencede, 14 tutuklunun ise cezaevi koşullarını protesto için başlattıkları açlık grevinde ölümü; 650 bin kişinin gözaltına alınması; açılan 210 bin davada 230 bin kişinin yargılanması; yasal dayanağı olmayan güvenlik soruşturmalarıyla 1 milyon 683 kişinin fişlenmesi; 30 bin kişinin "sakıncalı" olduğu için işten atılması; 30 bin kadar kişinin siyasal sığınmacı olarak yurtdışına gitmesi; gazetecilere toplamda 3 bin 315 yıl 6 ay hapis cezası verilmesi; 39 ton gazete, dergi ve kitabın "sakıncalı" bulunması nedeniyle imha edilmesi vb. (Tanör, 2011: 95-96). 1980 darbesi ile yaşama hakkı, kişi özgürlük ve güvenliği, inanç ve din özgürlükleri, düşünce özgürlüğü, kitlesel iletişimi, bilim ve sanat özgürlüğü, dernekleşme, toplantı ve gösteri yürüyüşü düzenleme, grev yapma gibi temel hakların kısıtlandığı bir süreç başlar. Yargısız infazlar, 90 güne uzatılan gözaltı süreçlerinde uygulanan işkenceler, sıkıyönetim mahkemelerince verilen idam kararları ve uzun hapis uygulamaları, on binin üstünde kamudan ihraç, yurttaşlık hakkının sona erdirilmesi gibi durumlar dönemin siyasal karakterini belirler. 80'li yıllarda, yaşanan darbe ve ardından yapılan Anayasa doğrultusunda verimsiz koalisyon hükümetleriyle kendi iç politik dengesini yakalamaya çalışan Türkiye, 90'lı yıllarla birlikte çok daha hızlı ve yoğun akan bir

gündeme sahip olur. Sovyetler'in dağılması ve Körfez Savaşı başta olmak üzere, iç siyaset üzerinde doğrudan etki gösteren gelişmeler karşısında büyüme ve istikrar kelimelerinin daha ısrarlı dile getirildiği, uluslararası arenada söz sahibi olmaya çalışan, merkez sağın giderek güçlendiği ve ülkenin liberal politikalarda daha da ısrarlı bir tutum sergilediği yıllar başlar. Sivas Katliamı, Susurluk Olayı, aydın ve gazetecilerin faili meçhul cinayetlere kurban gitmesi, AB'ye giriş çalışmaları, Doğu ve Güneydoğu'daki savaşın şiddetlenmesi, cemaat oluşumlarının gündeme girmesi, irtica tehdidinin güçlenmesi ve 28 Şubat Süreci gibi olaylar 90'lı yılların yoğun iç siyasi gündemini belirler.

Tiyatro tarihçilerinin 1980 ve 90'lı yıllarla ilgili genel saptaması, 60-70 döneminin coşkusunun ve nitelikli üretkenliğinin yitirildiğidir. Yoğun siyasi gündeme rağmen, 80 darbesinin ardından politik tiyatronun neredeyse yok olduğu bir dönem başlar. 70'li yıllarda kurulan ve sosyalist kimliğe sahip olan tiyatrolar hızla kapatılır; ödenekli tiyatroların repertuarlarına politik oyunları almaları yasaklanır, yazarlar ve oyuncular için gözaltı, tutuklama, işkence ve sansür dönemi başlar. Toplumsal meselelerle ilgilenmeyen, estetik ve ideolojik yönü zayıf oyunlar dönemine geri dönlür. Oyun yazarları toplumun güncel gerçekliklerinden giderek uzaklaşmaya başlar. Oyunlarda eleştirel yönü zayıf olan tarihsel olaylara, masal ve söylencelere dayalı öykülere ve bireyin iç dünyasına yönelik psikolojik meselelere ağırlık verilir. Siyasal baskılara televizyonla girilen zorunlu rekabet de eklenince tiyatroların seyirci sayısında ciddi düşüşler yaşanır. 80 ve 90'lı yıllarda ödenekli tiyatrolarda ağırlıklı olarak müzikli, danslı, kolay anlaşılır ve eğlendirici oyunlar sahnelenir. 90'ların ortasında 80 darbesi sonrasında ayakta kalmayı başaran az sayıdaki özel topluluk, politik oyunlara yeniden yer vermeye başlar. 12 Eylül darbesinin oyunlara yansımaları da ancak 90'lı yıllarda mümkün olur. Önceki darbelere göre çok daha sarsıcı geçen ve sonuçları bakımından Türkiye'nin toplumsal yapısını ciddi anlamda değişime uğratan bu süreci konu edinen oyunların sayısı olması gerekenin çok altındadır. Az sayıdaki oyunda rastlanan politik söylem ise 70'li yılların muhalif ve keskin tavrından uzaklaşmış; zorunlu bir yumuşama diline dönüşmüştür. Dönemin politik suskunluğuna rağmen ideolojik tavrını ve 12 Eylül gerçeğini oyunlaştıran yazarlardan biri Eşber Yağmurdereli'dir. Yağmurdereli, **Akrep**

isimli oyununda adli suçtan idam cezası almış bir tutuklu üzerinden 12 Eylül sürecinin adaletsizliğini yansıtır. Yazarın kendi anılarından yola çıkarak kaleme aldığı metin, Türkiye'nin yakın siyasi tarihinin ve toplumsal ayrışma gerçeğinin net biçimde ortaya konduğu az sayıdaki metinden biridir. Pek çok yazarın değinmekten bile çekindiği, Erdal Eren başta olmak üzere 12 Eylül mahkemelerinin gerçekleştirdiği siyasi idamlar ve tutuklulara uygulanan işkenceleri gündeme getirmesi dönem açısından radikal bir tavidir.

Şener'e göre, 12 Eylül sonrasında tiyatro yazınında görülen en belirgin oluşum, yazarların toplumun güncel gerçeklerinden uzaklaşmaları, tarihteki olay ve kişilere, ünlü sanatçıların yaşamlarına, masal ve söylencelere, düşselliğe, sıra dışına ve bireyin iç dünyasına yönelmeleridir. Tarihe ve masallara yönelimde, güçlü bir geçmiş özleminin izi görülür; insanların umut ve coşku dolu olduğu dönemler sona ermiştir. Üstelik nostaljik biçimde özlemi duyulan geçmiş, üzerinden henüz on yılın bile geçmediği bir sürece ilişkindir. Zerrin Akdenizli, 1980 dönemi oyunlarının temel karakterlerinden biri olan aydınların içinde bulunduğu çelişkiden hareketle söz konusu geçmiş özlemini şöyle değerlendirir:

"Toplumdan kopuş, yalnızlık, yabancılaşma, iletişimsizlik gibi kavramlar oyunların içine girerken oyun kahramanları da belli bir hesaplaşmanın içine girerler. Bu *günün* hesaplaşmasından çok geçmişin sorgulanmasıdır. Sürekli geçmiş anımsanır. Bastırılmış duyguları geri getirmenin bir aracı olarak kullanılan anımsama yoluyla *bugün* yaratılmaya çalışılır. Gelecek ise hiç konuşulmaz. Orası belirsiz ve boşlukta bir noktadır. İçinde buldukları *an*'dan kaçan bu aydınlar, yine de kendi yarattıkları ve akıp giden zamanın dışındaymışçasına beliren sanal bir zaman akışının içinde yaşantılarında, geleceği varlayan bir eğilim de taşırlar" (Akdenizli, 1999:165).

Politik tiyatronun neredeyse ortadan kalktığına ilişkin tespit, 1997 yılında yaşanan bir olayla ironik bir görünüme bürünür. Tarihsel olarak Türkiye'de politik tiyatro, sol ideolojinin domine ettiği bir yönelimdir. Bir oyunun tarihsel ya da toplumsal meseleleri ele alırken politik bir eleştiri getirmesi, genel anlamda sosyalist bir söylem içerdiği anlamına gelir. Ancak 1997'de bir tiyatro oyununun tetiklediği ve tarihe "postmodern darbe" olarak geçecek süreç, Türkiye'de alışık olunmayan bir sanat-söylem denklemi ortaya koyar. 30 Ocak 1997 günü Ankara'nın Sincan ilçesinde, Kudüs'ün

işgalini anlatan bir tiyatro oyun sahnelenir. **Kudüs Gecesi** isimli oyunda, Filistin'i işgal eden İsrail sert bir biçimde eleştirilmektedir. Oyun, Filistin-İsrail meselesini tarihsel ve nesnel bir tutumla ele almak yerine, dini ve milli ayrımcılığı körükleyecek ve dahası cihat çağrısına dönüşecek bir söylem içerir. Oyunun yönetmeni, seyircilerden seçtiği bir grubu, sahnede İsrail'i canlandıran oyunculara taş atmaları için görevlendirir. Oyun, gerçek bir kaos ve savaş çığırtkanlığı içinde oynanır. Oyunun sahnelendiği oyun çadırına Hizbullah ve Hamas liderlerinin posterleri asılır. Oyunun sonunda Belediye Başkanı Bekir Yıldız, laik demokratik düzenin yıkılıp yerine şeriat düzenin getirileceğine ilişkin konuşmalar yapar. Bu olayın hemen ardından ordu, iktidara karşı yeni bir uyarı hamlesi yapar: 4 Şubat 1997'de Sincan sokaklarından onlarca TSK tankı geçer. Süreç, 28 Şubat 1997'de MGK'nın aldığı kararlarla sonuçlanır. Alınan kararlar, ülkede giderek büyümekte olan şeriat tehdidine karşı, Kemalist ilkelerin ve laikliğin sağlanması hedefler: Tarikat okulları ve Kuran kursları kapatılacak, gerici yayın yapan medya kuruluşları denetim altına alınacak ve Atatürk aleyhtarı eylemler şiddetli bir biçimde cezalandırılacaktır. 28 Şubat süreci elbette bir tiyatro oyunu yüzünden gerçekleşmiş değildir; oyun sadece, ordunun tehdit olarak gördüğü irticai hareketlerin belgelenmesi açısından bir malzemedir. Bu olay, siyasi sonuçları kadar, 90'lı yıllardan itibaren dile getirilen ve günümüzde açıkça devletin desteklediği tek sanat biçimi olarak tarif ettiği "muhafazakar sanat" anlayışının temellerinin atıldığını göstermesi açısından da önemlidir.

1980 sonrasında toplumsalcılığın siyasal baskılara paralel olarak düşüşe geçmesiyle birlikte bireyi merkeze alan oyunlar ağırlıklı hale gelmeye başlar. Toplumdaki bu değişimden en çok etkilenen kesim olan aydınlar, bu oyunların pek çoğunda ana karakterdir. Akdenizli'ye göre, Türkiye'deki aydınların büyük çoğunluğu 80 darbesinin sonucunda, elinden bir şey gelmeden çevresini gözlemleyen ve bir şey yapamadığı için derin iç sıkıntısı çeken yalnızlaşmış ve yabancılaşmış bireylere dönüşmüştür. Oyunlara yansıyan aydın karakterlerinin büyük çoğunluğu romantik bir karamsarlık içindedir. Sorumluluk bilinciyle sisteme entegre olmanın çelişkisi, oyunların temel dramatik yönelimi olan iç çatışmalarını oluşturur. 60 müdahalesinin sonucunda Kemalizmi evrenselleştirmeye çalışan ve sosyalizme yönelen 'solcu aydın'lar

ve 12 Eylül'e kadar toplumsal mücadelelerde aktif rol alan özellikle Marksist aydınlar kuşağının coşkusu bu tarihte sona erer ve suskun aydınlara dönüşürler. İdamlar, işkenceler, tutuklanmalar, yayın yasakları vb devlet şiddeti karşısında korku ve güvensizlik içinde geri çekilen aydınlar süreç içinde kendisine ve çevrelerine yabancılaşmaya başlarlar. Oyunlarda çok konuşan ama hiç eyleme geçmeyen, dolayısıyla düşünce ve davranışları arasında tutarsızlık olan bir tip olarak belirmeye başlarlar. Kimlik bunalımı içine düşen aydın, iletişimsizleşmiş, yabancılaşmış ve yalnızdır. Sayıları oldukça azalmış olan umutlu aydınlar ise sorunları bireysel noktada çözmeye çalıştıkları için çevrelerini ve koşulları değiştirmeyi başaramazlar. Yalnız oldukları için çevreleri tarafından anlaşılmazlar ve romantik bir direniş içindedirler. Bu romantizm, katı olan sistem karşısında yenilmeye mahkumdur (Akdenizli, 1999: 159-192). Aydın kesimle ilgili bir başka sorun ise gerçekten aydın olamayışlarıdır. 80 sonrasında teknolojiye koşut olarak belirginleşen postmodern durum, her şeyden biraz bilen, her şeyi eleştiren ama hiçbir şey üretmeyen, kimlik bunalımını gerçeklikten kaçarak aşmaya çalışan sorunlu bir entelektüel kesim yaratır. 90'lı yılların en üretken yazarlarından biri olan Memet Baydur, **Maskeli Süvari** oyununda bu yarım aydın kesimi eleştirir. Opera izlemek üzere yola çıkıp bir barda vakit geçiren ve "her şey hakkında yarım yarım" fikir ürettikleri bir anda tarihi bir romanstan fırlamışçasına maskeli bir süvari bara girer. Süvari, bar sandalyesinde felsefe parçalayan "Türk aydını"nın içinde bulunduğu trajik-komik cahilliği açıkça yüzlerine vurur ve yüzünde üst üste takılı olan maskeleri onlara bırakıp çeker gider. Maskeleri takan ve az evvel yaşanan gerçek-üstü durumu bir oyun olarak geçiştiren oyun kişileri, kaldıkları yerden boş hayatlarına devam etmek üzere bardan ayrılırlar. Süvari ve diğerleri arasındaki gerçek-gerçekçilik tartışmasında Süvari'nin "gerçeğin gerçekçilikle ilgisi yoktur" (Baydur, 2009: 300) sözü, oyun kişileri üzerinden eleştirilen aydın kesimin, kendi gerçekliğini yaratarak, esas gerçeklikten kaçmalarının ve görmek istedikleri gerçekliği istedikleri biçime dönüştürmelerinin özeti gibidir. Gerçeklik, tam da postmodern düşünce biçiminin düsturu olduğu biçimiyle, bir oyun gibi algılanır ve dolayısıyla değiştirici ve dönüştürücü gücünden yoksunlaşır.



Bu döneme kadar oyun yazarlarının toplumsal meseleleri aile üzerinden ele alma geleneği, 1980 ve 90'lı yıllarda da devam eder. Önceki dönemlere kıyasla daha az rastlanan bu eğilimde kapitalizm ve modernleşme bunalımı temaları ön plandadır. 1950'lerdeki sanayileşme atılımıyla başlayan şehirleşme olgusu, 80'lerde nüfus çoğunluğunun kentlerde yaşadığı bir demografik yapı ortaya koyar. Tarımsal kökenli ve geleneksel aile tipi, çekirdek aile formuna dönüşür. Tüketim ruhunun ve paranın en büyük değer olduğu fikrinin toplum genelinde yaygınlaştığı dönemdir. Yoksul kesimse kimliğinden gelen kaderine razı olmaya karşı çıkar ve ülkedeki iç ve dış göç hızlanır. Emeğinin karşılığını almadan sürekli çalışmanın karşılığında daha iyi bir hayat vaadi ile duruma rıza gösterilir. Ancak göç olgusu, arada kalan kimlikleri de beraberinde getirir. Bu anlamda yabancı olma durumu oyunlarda en çok işlenen konulardan biridir. Toplumsal değişimin beraberinde getirdiği kültürel yozlaşma sonucunda bütün değerler paraya endekslenir. Aile bağları dahil olmak üzere bütün ilişkiler çıkar üzerine kurulmaya başlar ve ekonomik temelli bir kültür sorunu belirgin hale gelir. Kapitalist politikaların öngördüğü ve bireyleri yönlendirdiği hızlı zenginleşme ve hatta şöhret olma tutkusu gibi güncel meseleler, aile bireylerinin çatışma içine girmesine ve dağılmalarına zemin hazırlar. Her dönemde olduğu gibi, 80 sonrasında da toplumsal durumun, aile bireyleriyle simgeleştirilerek anlatımı devam eder. Dönem açısından aile olgusuna yaklaşımdaki önemli değişim, meselelerin kadın merkezli olarak ele alınması ve kadınlara ilişkin geleneksel yaklaşımın kırılmaya başlamasıdır. Şener, Cumhuriyet'in ilk yıllarından itibaren oyun yazarlarının kadın karakterlere karşı yaklaşımını şöyle değerlendirir:

"Yirmili, otuzlu, hatta kırklı yıllarda yazılan oyunlarda dramatik olanı yaratan genellikle suç işlemeye eğilimli iffetsiz kadınlardır. (...) Kırklı ve ellili yıllarda yazılan oyunlarda aynı tipin bir uzantısına, ya modern hayat düşkünü yeni zengin karısı ya da varlıkların yaşama biçimine özenen, sınıf atlamak isteyen orta halli ev kadını olarak rastlarız. (...) Türk tiyatrosunun ve oyun yazarlığının altın dönemi diyebileceğimiz altmışlı ve yetmişli yıllarda (...) kocasını aldatan, çocuklarına bakmayan, tutkulu, açgözlü, entrikacı, bencil kadın imgesinin kimi yeni oyunlarda yaşatıldığı, kadına karşı oluşturulmuş ve neredeyse kemikleşmiş olumsuz bakış açısının sürdürüldüğü görülüyordu" (Şener, 2003: 68-72).

80'li yıllarla birlikte kadına yaklaşım, sosyal rollerine aykırı davranan ve çatışmayı körükleyen olumsuz karakterden, hakları olan bir bireye doğru değişmeye başlar. Bu değişimde etkili olan belirleyici faktör, Türkiye'nin 80'li yıllarda feminizm ile tanışmasıdır. Timisi ve Ağduk'a göre, 1980-1990 dönemi, Türkiye'de kadınların toplumsal cinsiyete ilişkin varoluş problemlerinin tartışıldığı, kadın olmanın ve kadınlığın anlamlarının belirginleştirildiği, feminizmin bir toplumsal proje olarak tartışıldığı ve farklılıkların tarif edildiği bir süreçtir (Timisi, Ağduk, 2009:14-15). Ev buluşmalarından dernekleşmeye ve hatta sokak eylemlerine doğru gelişen feminist bir bilinçlenme başlar. 80'lerde başlayan bu bilinçlenme hareketi, 90'larda üniversitelerin kadın çalışmaları üzerine yoğunlaşması ve yapılan projelerin sayısının artmasıyla birlikte daha da yoğunlaşır. Özellikle aile içi şiddete karşı başlatılan kampanyalarla feminist hareket kurumsallaşır. Bu gelişmeler, Türkiye'nin ataerkil toplumsal yapısını değiştirmek için yeterli olmasa da, kadının sosyal rollerinin yeniden gündeme getirilmesini sağlar. Bu gelişmelere paralel olarak oyunlardaki kadına bakış açısında önemli bir değişim görülse de, toplumsal gerçekliğin tam olarak yansıtılabildiği söylenemez. Modernleşme ve ilerleme söylemlerine rağmen erkek dünyası içinde ezilen kadın meselesi ve gelişmekte olan kadın hareketi oyunlara neredeyse hiç yansımaz. Oyunlardaki kadınların sorunları, kocası tarafından aldatılmak, bitmeyen ev işlerinden muzdarip olmak ya da törelere kurban gitmekle sınırlıdır. Güçlü, hakkını arayan ve kazanan kadınlardan çok, kaderine isyan eden ama sonunda yıkıma uğrayan ya da güldürü içinde hafife alındığı için sorunları görünmez hale gelen kadınlar görülür. Bu dönemde yazılmış olan Özen Yula'nın **Dünyanın Ortasında Bir Yer** isimli oyununda kadın meselesi, söylencelerle bezeli bir töre oyunu içinde ele alınır. Ahten başta olmak üzere, birçok kadının ataerkil toplumdaki var olamama sancılarını anlatan yazar, hem kadın meselesine hem feodal ilişkiler içinden tarif ettiği toplumsal sisteme değişmez bir kader olarak yaklaşır. Törelere kaçamayan, acısını kendi çocuğunu kurban ederek dışa vuran, ölü çocuklar doğuran, kaybetmiş ve çaresiz kadınları resmeder. Yula'nın yansıladığı dünya, ne tam olarak gerçek yaşamın yansımasıdır ne de oyunun yazıldığı dönemde (1994) gelişmekte olan kadın mücadelesine işaret eder. Söylence ve şiirin etkileyici gücüne yaslanan oyun, bu dönemde yazılan ve toplumsal gerçekliği teğet geçen oyunlardan sadece biridir.

Döneme kültürel ve toplumsal gerçeklik açısından bakıldığında, yanlış Batılılaşma'nın ve kimlik bölünmesinin sonucu olan yozlaşma ve genel anlamda kitchleşme eğiliminin belirleyici olduğu görülür. Bu eğilimin en önemli kültürel sonuçlarından biri, 70'li yıllarda ortaya çıkan ama esas olarak 80'li yıllarda toplum genelinin kültürel kimliğini belirlemeye başlayan arabeskleşmedir.

"80'lerde arabesk, büyük şehre sızmaya çalışan taşralı kalabalığın sesini duyurma, kendini kabul ettirme, görüntüler piyasasında kendine bir yer edinme, girdiği yabancı kültür içinde yönünü bulma, onu bozma ve kendine benzetme isteğinin adı olduğu kadar, büyük şehrin "asıl" sahiplerinin bu yabancılar akımını geri püskürtme, öncelikle de adlandırma çabasının da adıydı. Bir müddet sonra da bazı aydınların ayaktakımı ve taşra düşmanı seçkinlere karşı kamuoyunda yaptıkları jestin adı oldu arabesk" (Gürbilek, 2009: 25).

1990'larda arabesk kültürü olanca hızıyla sürerken, yeni bir dalga olarak pop kültürü gündeme gelir. Her şeyin hızla üretilip aynı hızla tüketilmesi ve bu sürecin sonsuz bir döngü içinde devam etmesi üzerine kurulu olan ekonomik yapı, kültürel oluşumları ve toplumsal ilişkileri de belirler. 90'lı yıllarda Turgut Özal önderliğinde palazlanan liberal ekonominin yarattığı yeni kültür, televizyon ve magazin basımının da etkisiyle sıradan insanın gündelik yaşantısını sıradan olmama ideali üzerine inşa eder. Can Kozanoğlu, 90'lı yıllarda reality show'ların rekor seviyede izlenen programlar olduğuna dikkat çeker ve bu programların etkisiyle Türkiye'de her yerin her an bir olay yerine dönüşebildiğini söyler:

"Kan, cinayet, linç olağanlaşıyor. Hatta eğlence haline geliyor. Yargısız infazlar coşkulu seyirci kitleleri topluyor; Madımak Oteli'nden yükselen alevler, seyirci-katil karışımı kitleye damdaki adamların ruh halini yaşıyor, aile içi cinayetler artıyor, kasabaların renksiz hayatları, linç olaylarıyla renklendirilmeye çalışılıyor, mafyanın acımasız katilleri "icraat"larını televizyon programlarında ballandıra ballandıra anlatırken neredeyse "filozof" konumuna getiriliyorlar; yaralama, dayak türünden vakalar zaten artık "mevzu değil"" (Kozanoğlu, 1995: 158-159).

Kozanoğlu'nun bu saptaması, gerçekliğin toplumsal düzlemde algılanışındaki yarılmayı gözler önün sermesi açısından önemlidir. Yaşanan olaylar karşısında duyarsızlaşmaya ve dahası bunların gerçek olduğu bilincini yitirmeye başlayan toplum, Baudrillard'ın simülasyon kuramının doğruluğunu ispatlarcasına, her şeyi hızla unutmakta ve sanki hiç yaşanmamışçasına önemsiz hale getirmektedir. Hızla değişen bu

kültürel ortamda tiyatro yaşantısı da kaçınılmaz olarak ortamdan olumsuz etkilenir. Özellikle 90'lı yıllarda çok kanallı televizyon döneminin başlamasıyla oyun yazarları da tiyatro yerine dizi filmlere yönelmeye başlar. Toplumsal gerçekliklere sırt çevrilen bu dönemde yazarlar, içinde bulunulan coğrafyada hiç yaşanmamış olan öykü ve söylencelere ağırlık verirler (Akın, 2009: 86). 70'li yılların değerlerinin ve politik estetiğinin küçük görüldüğü bu dönemde, serbest piyasa ekonomisinin de etkisiyle kitchleşme eğilimi körüklenir. 80 ve 90'lı yıllarda, sıradan meseleleri ele alan, müzikli eğlenceli güldürüler ön plana çıkar. Özellikle kabareler, dönemin en popüler gösterim biçimidir. Sadece sahnelerde değil, TV'de de bir gösterim biçimi olarak yaygınlık kazanan kabarelerle halkın toplumsal ve siyasal çatışmaların rahatsız ediciliğinden uzaklaşması sağlanır. Ekonomik açıdan enflasyon ve devalüasyon gibi kavramlarla tanışılan ve sürekli kriz ortamına dönüşen bir dönem ve buna ek olarak sıkıyönetim koşulları ve 81 Anayasası sonrasında siyasal ve toplumsal açıdan faşizm koşullarına daha da yaklaşan bir toplum olunmasına rağmen, sokağın gerçeğini duymazdan gelerek kabarelerle eğlenebilen bir kültürel yapı ortaya çıkar. Bu ikilem, 80 sonrasında Türkiye'nin temel kültürel sorunlarından birine işaret eder. Gürbilek, bu ikilemin 80 sonrasında en çok özgürlük kavramı açısından yaşandığına dikkat çeker. Siyasi baskıların en yoğun yaşandığı dönem, aynı zamanda kültürel özgürlük taleplerinin de en çok dile getirildiği dönemdir.

"Kürtlerin, kadınların, eşcinsellerin kendi söylemlerini oluşturmaları, kamuoyunda kendi adlarıyla var olmaları, kendi popüler dillerini aramaları ancak bu dönemde mümkün olabildi. Sokağın ayrı bir dili varsa eğer, bu kendisini en çok 80'lerde hissettirdi" (Gürbilek, 2009: 102).

1980 ve 90'lı yılların kültürel ortamında gerçeklikten kaçış, ele alınan bütün temalarda görülen ortak bir estetik seçime dönüşür. Kolay yoldan para kazanmanın, herkesin şöhreti yakalayabileceğinin ve kariyer basamaklarının emekle değil, sömürü ve kayırmacılıkla mümkün olduğu düşüncesinin devlet destekli ortak toplumsal yaklaşıma dönüşmesiyle birlikte hayalperestlik ve gerçeğin reddi güçlenir. Öte yandan, 80 darbesinin yarattığı korku ve baskı ortamı, gerçeklerin dile getirilmesini önemli ölçüde engeller. Politik ve kültürel ortamın gerçeklikten kaçışı körüklediği bu dönemde, söylencelere, masallara, tarihsel olaylara hiçbir dönemde olmadığı kadar çok

yaslanması dikkat çeker. Bu durum, oyunlara da yansıyan haliyle oyun yazarlarının da dönemin içine kapanık ve umutsuz aydınları olduğunu gösterir. Büyük kahramanların, şaşaalı zamanların hikayeleri, bir anlamda güncel yenilgiden kaçmanın ve derin mutsuzluğu gizlemenin bir yoludur.

## 2.2. Gerçeklik Temsilinin Biçimsel Yansıması

Geleneksel oyunların metinsiz oluşu, bu çalışma açısından dönemin gerçeklik algısının biçimsel yorumunu engellese de, bazı Karagöz ve Ortaoyunu metinlerinin yazıya geçirilmiş olması ve sahne metni kurgusunun, Batı tarzı tiyatroya geçişten çağdaş tiyatroya kadar oyun yazarları üzerinde etkili olması, dönem oyunlarının biçimsel yapısının üzerinde durulmasını gerekli kılmaktadır.

Geleneksel oyunlar, göstermeci üsluba yaslanan, açık biçim oyunlardır ve Metin And'a göre, oyunların yapısal özellikleri çağdaş Batı tiyatrosu ile önemli benzerlikler taşır. Bu benzerlikler, klasik dramatik yapıya uymama, dil kullanımındaki yadırgatıcı unsurlar ve gösterimlerin teatral bir odakta gelişmesidir. Söz konusu benzerlikler, bu oyunların biçimsel niteliğinin gerçekliği yansıtmaya tavrını belirlemesi açısından önemlidir. Klasik Batı tiyatrosunun yanılsamacı, kapalı biçim klasik dramatik yapısındaki serim-düğüm-çözüm mantığı ve nedensellik ilişkilerinden oluşan olay dizisine bu oyunlarda rastlanmaz. Oyunlar, kendisini kurallı olaylar dizisinden kurtarmış, salt soyutluğa yaklaşan bir yapı içinde gelişir. Gerçek, ya gerçeküstücülük ya da stilizasyon yoluyla çarpıtılır. Zaman ve mekanı soyutlaştırma, abartı ya da tersinleme gibi unsurlarla gerçeklik olduğundan daha başka biçimlere bürünür. Göstermeci üsluba uygun olacak biçimde gerçekleştirilen bu stilizasyon ve soyutlamada *taklit* kavramının ele alınış biçimi önemlidir. Geleneksel oyunlarda çatışma ve kişileştirme yöntemi olan *taklit*'in iki anlamı vardır: İlkinde **Poetica**'daki *mimesis* tanımına benzer biçimde bir eylemin taklidi; ikincisinde ise gözleme dayalı benzeme ve benzetme anlamı görülür (And, 1969: 48). Kişileştirme yönteminden farklı olan *taklit*, taklit edilenle taklit arasında ironik bir karşıtlık ortaya koyar. Bu durumda ya kişileştirme için yapılan taklidin taklidi yapılır ya da benzerliğe özenilmeden birtakım hayvan, kişi ya da nesnenin taklidi yapılır. Bu oyunlar, özdeşleşmeye dayalı gerçeklikten tamamen bağımsız ve göstermeci

olduğundan her iki taklit biçimi de hem gerçeğe benzeyen hem de onu çarpıtmaya yönelik bir eğilimle kullanılır. Abartı ve şamatanın bolca kullanıldığı bu taklitlerle seyirci şaşırılarak güldürülür. Bu abartılara beden kokusu, dışkılama, cinsel ilişki ve sapkınlık gibi kabalık, açık saçıklık, bayağılık da dahil olur (And, 1969: 320-322). Düşsel ve gerçeküstü durumlardan ise genel olarak seyircinin ilgisini çekmek ve onu eğlendirmek için yararlanır. Düş sahnesi ile oyun gerçekliğinin bozulması, özellikle Ortaoyunun'un Tekerlemeler'inde sıklıkla kullanılan bir tekniktir. Tekerleme bölümünde Kavuklu, olmayacak birtakım mantık-dışı olayı kendi başından geçmiş gibi anlatır, Pişekar da onu inanmış gibi dinler ve sonunda anlattıklarının aslında gördüğü bir rüya olduğu anlaşılır. Bu sayede gerçek olan ve olmayan sürekli iç içe geçer.

Dil kullanımı ve diyalog örgüsüne bakıldığında, çağdaş tiyatrodaki oyun kişilerinin birbirini anlamaması ya da dinlememesi durumunun benzerinin geleneksel oyunlardaki yanlış anlamalar üzerinden gerçekleştiği görülür. Hatta geleneksel oyunlarda ana çatışma çoğunlukla bu anlaşmazlıklar üzerinden gelişir. Çağdaş tiyatrodaki seyirciyi oyuna çeken, onu yabancılaştıran, tedirgin eden anlamsız sözler ve uydurma deyişlere, basmakalıplaşmış atasözlerine, bilmececelere, gündelik dil ve türkü gibi unsurların ses benzerliği yoluyla çarpıtılarak yadırgatıcı hale getirilmesine geleneksel oyunların kurgusunda sıklıkla rastlanır (And, 1969: 339-340). Hacivat'ın hem Karagöz'e hem de seyirciye yabancı gelen alafranga sözcükleri, Karagöz'ün duyduğu şeyleri anlayamaması ve bu yüzden komik durumlara düşmesi ve yapılan diğer dil oyunları, düşünsel olarak olmasa da geleneksel oyunlarla çağdaş tiyatronun yabancılaşma ve iletişimsizlik üzerine kurulu teatral ortamı arasında bir benzerlik gösterir. Eğlendirmeye yönelik olarak başvuru bu unsurlar, seyircinin oyun gerçeğine kendini kaptırmasını engeller. Seyircinin bu teatral farkındalığı, aynı zamanda bir oyun izlediğinin hiç unutturulmamasıyla da sürekli hale getirilir. And'a göre, halk tiyatrosunda tiyatro gerçeğini bozmak, seyirciyi şaşırtmak için kullanılan önemli unsurlardan biridir ve yine çağdaş tiyatrodaki rastlanan ortak noktalardan birini oluşturur. Ortaoyununa Pişekar'ın "falanca oyunun taklidini aldım" girizgahıyla başlaması, oyunu "sürç-ü lisan ettikse affola" diyerek seyirciden özür dileyerek bitirmesi ve oyun sonunda bir sonraki oyunun yerini ve zamanını duyurması, oyun gerçeğini bozan unsurlardır. Belli davranış, tavır ya

da olayın oyun içinde defalarca tekrar edilmesi de seyirciyi yabancılaştırarak güldürür (And, 1969: 319). Ayrıca Kavuklu'nun Yeni Dünya'ya bir ev gözüyle bakmaması, oyun alanında gezinirken amacının bir yerden başka bir yere gitmek olmadığını seyirciye hatırlatması da benzer bir yabancılaştırma aracıdır. Ortaoyununda seyirciyi Yeni Dünya'nın bir ev olduğuna inandırmak için diller dökülür, kişiler evin ikinci katı diye bir sandalyenin üstüne çıkıp oturur; fakat az sonra Kavuklu gelir ve bunun bir ev değil, içi boş bir kafes olduğunu söyler (And, 1969: 340). Somut gerçekliğin oyun gerçekliğinin alanını ihlal etmesi, oyunun teatral özünü ortaya çıkarır.

"Mekan hem hiç olmayan hem de her yer olabilen bir özelliğe bürünür böylece. Seyirciyi kandırmak, olandan farklı göstermek mümkün değildir ama aynı zamanda seyircinin zihninde hayal ürünü bir mekan canlandırmak için de uğraşılmaz. Her şey gibi mekan da oyun olduğunun bilincinde olunan bir oyunun parçasıdır. Burada belki de asıl ilginç olan yan, oyunların konularının günlük yaşamın içinden ve günlük yaşamda her an görülebilecek tiplerle kurulmasıdır. Burada, insanımızın gerçekliğe hem tutunan hem de onu yok sayan kimlik özelliği kendini gösterir" (Ünlü, 2006: 234).

Geleneksel oyunlarda seyirci kendi hikayesini ve kendi yaşamından kişileri gördüğü için oyunla bütünleşmeye hazırdır. Gerçek yaşamda olduğu gibi, oyunun karşısında da yaşamın gelip geçiciliğini bilen, bu nedenle de hem yaşamı hem de oyunu hafife alan yönünü ortaya koyar. Bu nedenle mizah yaratma aracı olan ve hareketin taklidinin açığa çıkarılmasını sağlayan "oyunu bozma" yöntemi, seyir geleneğinin en önemli yansımasıdır (Ünlü, 2006: 235). Bu kabullenme aşına olunan tiplere ve olayların yanı sıra, mekan kullanımında ve kişileştirmede de bütün soyutlamaya rağmen işler. Dolayısıyla bu teatral öz sayesinde seyirci, sürekli iç içe geçen oyun ve yaşam gerçeğinin farkındadır. Türk tiyatrosu için gösterimin omurgasını oluşturan yaşam-oyun ikiliğinin ortadan kalkması ve oyunların teatral özü terk edip dramatik yapının yanılsmacılığına geçişi Tanzimat Dönemi ile gerçekleşir.

Tanzimat döneminde "ahlak mektebi" olarak görülen tiyatronun temel işlevi eğitiliktir. Başta Namık Kemal olmak üzere dönemin aydınları, geleneksel tiyatroyu müstehcen ve işe yaramaz olarak görürler. Dolayısıyla geleneksel tiyatronun göstermeci ve açık biçimli yapısı hızla terk edilir ve tek yetkin örnek olarak kabul gören Batı dramına öykünülen bir dönem başlar. Dönem yazarları kendilerine ağırlıklı olarak

romantik ve tarihsel dramı örnek almış olsalar da içinde en çok ürün verdikleri tür melodramdır. Gevşek dokulu yapısıyla melodram, gelenekselin açık biçiminin gözden düştüğü ve sözel tiyatronun yerini yazınsallığa bıraktığı Tanzimat sürecinde, özellikle siyasal ortam açısından dönemin ihtiyaçlarına tam olarak karşılık gelir. Ayrıca iletisini hızlı ve doğrudan veren bir tür olarak melodramlar, yazarların üstlendikleri öğreticilik misyonunu yerine getirmeleri için de çok uygundur. Osmanlı'nın büyük değişim döneminin yazarları, kendilerini halka eğitim veren aydınlar olarak görür. Bu amaç doğrultusunda da biçime değil, içeriğe ağırlık verirler. Kopyalama mantığıyla ele alınan Fransız melodramlarının olmadık tesadüflerle ve beklenmedik bir hızla ilerleyen olay örgüsü, hem söz hem tavırla sergilenen aşırı duygulanımlarla ve abartılı ruh hallerindeki karakterleriyle oluşan yapısal omurgası, zaten inandırıcılıktan uzaktır. Üstüne bir de Tanzimat yazarlarının acemiliği eklenince bu zaafılar çok daha görünür hale gelir ve gerçeklik etkisi uyandırmayan metinlerin ortaya çıkmasına neden olur.

Beliz Güçbilmez'e göre melodram, klasik trajik çatışmadaki iki olumlu değer karşı karşıya gelmesi ilkesini, olumlu değer karşısına olumsuz değer çıkması olarak değiştirir. Bu nedenle de pek çok kuramcı tarafından "yozlaşmış tragedya" olarak tanımlanır. Tragedya ile ortak yanları, ortalamanın üstündeki kişileri konu etmesi, kahramanlık öyküleri olması ve gündelik yaşamdan çok bir idealin temsil edilmesidir (Güçbilmez, 2006: 82-83). Fransız melodramını örnek alan Tanzimat oyunlarında da benzer biçimde kahramanlık sergilemesi beklenen askerler gibi, toplumun belli kesimlerinden kişilere yer verilir. Bunlar, toplum genelini temsil etmeyen, herkesin başına gelmesi mümkün olmayan, dolayısıyla gerçeklikle bağlantısı zayıf oyunlardır. "Ne denli basit de olsa aşk ve vatan sevgisi temaları içiçe işlenirken, serim, gelişme, sonuç düzeninden yararlanılmış, dramatik eylem, düğümler ve çözümler yaratılmıştır ancak çatışma son derece zayıf kalmıştır" (Ünlü, 2006: 117-118). Ancak biçimlemedeki bu zaafılar, seyircinin kurguya inanmasına ve oyundan etkilenmesine engel olmaz. Sadece Tanzimat sürecinde değil, Cumhuriyet'in ilk yıllarında ve sonradan meydana gelecek büyük toplumsal dönüşüm dönemlerinde de melodramların en çok tercih edilen oyunlar olması dikkat çekicidir. Kaldı ki, bu durum sadece Türkiye için de geçerli değildir. Fransız Devrimi sırasında ortaya çıkan melodramlar, bütün coğrafyalarda bir



kriz türü olarak popüler hale gelir. Güçbilmez bu durumu, toplumların en çok umuda ihtiyaç duydukları zamanlarda büyük kahramanlıkların sergilendiği ve her zaman erdemlilerin kazandığı bu oyunların seyirciye tam da görmek istediği şeyi veriyor olmasıyla açıklar.

"Hemen her coğrafyada devrim olarak nitelendirilebilecek büyük toplumsal değişimlerin hızlı ve pratik davranma zorunluluğu, melodramın somutluğunda, doğrudanlığında, yanlış yorumlanmaya, yanlış anlaşılmaya tahammülü olmayan, kendini bu tür "zaafların" dışında tutmayı seçmiş yöneliminde kendini göstermektedir. Asal hedef, duyguların uyarılmasıyla sağlanacak ajitasyon/eğitimidir" (Güçbilmez, 2007: 102).

Niyazi Akı, melodramlarda gerçekliğin değil, seyircide yaratılacak etkinin önemli olduğuna ve bu nedenle de olay dizisinin gelişiminde sıklıkla gerçek-dışı durumlara yer verildiğine değinir. Olağanüstü serüvenler, çok yumuşak ya da çok şiddetli duygular, korkunç sahneler, ihtiras oyunları, kimlik gizlemeler, suikast planları vb bolca yer alır. Oyunlar çoğunlukla beklenmedik bir mutlulukla sona erer; suçlular cezalandırılır, iyiler ödüllendirilir (Akı, 1989: 163). Bu oyunlarda genel olarak üç aşama vardır: İlk aşamada, rahat ve statik bir düzen görülür. İkinci aşamada bu düzeni bozacak bir iftira, kıskançlık, kin vb kötüye gidişi belirler. Üçüncü aşamada ise işler düzeline kadar çekilen acılar ve zorluklar kötü kaderin yenilmesi ile mutluluğa dönüşür. Üçüncü aşamada gerilimi tırmandırmak için intiharlar, kaçırılmalar, cellat önüne kadar sürüklenmeler vb gerçekleşir. Bu oyunların olay dizisinde hayal ürünü öğeler de sıklıkla görülür. Oyun kişileri, iyi-kötü ya da ezen-ezilen olarak rahatlıkla sınıflandırılır. "Bu yazarlar eserlerinin örgüsünü en karmaşık noktaya getirdikten sonra, olayları, çok defa gerçeklere göre değil, kendi arzularına göre mutlu bir sonuca ulaştırırlar" (Akı, 1989: 172-173).

Gevşek dokulu melodramların ve çoğunluğu Moliere uyarlaması olan dolantı komedyalarının ağırlıklı olduğu Tanzimat döneminde, gerçeklik temsiline olana değil, olması gerekene yönelik idealist bir tavırla belirlendiği görülür. Bu durum, hoş gitmeyen gerçeklikten kaçıldığını, sadece egemen iktidarın söylemini destekleyen gerçeklerin dile getirilebildiğini gösterir. Ancak bu durum, Cumhuriyet'e geçişten sonra

da devam edecek ve Türk tiyatrosunun en önemli sorunlarından biri olarak kemikleşecektir.

Cumhuriyet'in ilk dönem oyunlarının gerçekliği ele alışına biçimsel yönelim açısından bakıldığında iki temel eğilimin var olduğu görülür: geleneksel tiyatro ve Batı etkisindeki tiyatro. Geleneksel tiyatronun etkisi, ağırlıklı olarak komediler üzerinde görülür; köy seyirlik kaynaklı olan ve toplumsal belleğin izlerini taşıyan, gevşek dokulu, göstermecî ve açık biçim komediler, Tanzimat döneminde olduğu gibi hala en çok sevilen türlerdendir. Bu bağlamda tuluat geleneğinin Cumhuriyet döneminde de devam ettiğini söylemek mümkündür. Geniş halk kesimlerini, tipleştirilmeye dayalı ama aynı zamanda gerçekçi bir üslupla ele alan bu oyunlar, bütün değişimlere rağmen Anadolu kültürünün temel dinamiklerini yitirmediğinin bir kanıtıdır. Daha çok desteklenmekte olan Batı etkisindeki tiyatrodaki ise kapalı biçim, sıkı dokulu oyunlar görülür. Aslıhan Ünlü'ye göre, bu iki üslubun aynı dönemde birlikte var olmasının en önemli etkisi, Doğu ve Batı kültürleri arasındaki farkı çok net biçimde ortaya çıkarmasıdır:

"(...) asıl önemli olan Doğu kültürünün geçmiş ve geleceğin şimdi'de eridiği zaman anlayışı ile Batı kültürünün geçmişten bugünü geleceğe uzanan çizginin bir parçası olarak gördüğü zaman anlayışı arasındaki farkı yansıtmasıdır. Bir yanda kolektif olanın, geleneklerin, cemaatlerin dünyası baskınken, diğer yanda bireysel olanı, gelişime inancı ve laik bir anlayışı görebiliriz" (Ünlü, 2006 :120).

Bu farklılık, aslında ülkenin içinde bulunduğu temel kültürel problemin göstergesidir. Bu önemli kimlik sorununun yarattığı ikilemin tiyatrodaki etkisi, cumhuriyetin ilk yıllarında yeniliklerin hızla benimsetilmesi ve eskinin tasfiye edilmesi adına gelenekselle, dolayısıyla Doğu kültürüyle olan bağlantının göz ardı edilmesi olur. Bu seçimde sadece yazarların değil, devletin sanat politikasının da önemli bir etkisi vardır. Sonuçta tiyatro ile halkın sadece eğlenmesi değil, aynı zamanda kültür devrimini benimsemesi ve yeni bir kimlik edinmesi de amaçlanmaktadır. Her ne kadar başta Orta oyunu olmak üzere geleneksel biçimlerin, özellikle komedilerde oyun kişisi yaratma ve diyalog örüntüsünü oluşturma bakımından etkileri sürse de, genel olarak Batılı yazarlara öykünerek oyun yazma itkisi baskındır.

Cumhuriyetin ilk döneminde yazılan oyun türlerine bakıldığında gerçekçi dramın en çok denenen tür olduğu dikkat çeker. Elbette Tanzimat'ta temelleri atılan ve önemli toplumsal değişim dönemlerinin en etkili türü olan melodram ve romantik dram yazarlığı da devam etmektedir. Bu dönemde yazılan gerçekçi oyunların didaktik ve derinliksiz kurgusu, onları kaçınılmaz olarak melodramın sınırlarına taşımaktadır. Metin And'a göre, dönemin yazarları üzerindeki Batı etkisi, temelde Aristotelesçi dramın benimsenmesiyle sınırlıdır. Batı'nın dram geleneğini bilen, sembolizm ve dışavurumculuk gibi çağdaş eğilimlerden etkilenen yazarlar olmasına karşın, oyun yazımındaki kimi zayıflıklar hiçbir oyunun tam olarak bu Batılı eğilimlerle örtüşmemesine neden olmaktadır. Bu zayıflıkların başında da diyaloglarda konuşanın karakter değil yazar olması, oyun kişilerinin ciddi bir eylemde bulunamaması, davranış ve gelişimlerinin nedenselleştirilememesi gelir (And, 1983: 475). Sevda Şener'e göre ise bu zayıflığın temelinde, dramatik gelişim ve aksiyon unsurunun yerine düşünce unsuruna çok fazla ağırlık verilmesi yatar:

"Yazarlar, sorunları yaşayan oyun kişilerinin gerçeğinden çok çatışmaya neden olan duruma, durumun ekonomik nedenlerine ve ahlaki sonuçlarına eğilirler. Oyun kişileri kalın çizgili tipler olarak ele alınmış, iyiler ve kötüler, zalimler ve kurbanlar olarak kümelenmişlerdir. Olay dizisinde ölümlere, cinayetlere, ihanetlere, intiharlara, ölümcül kazalara yer verilerek seyirci üzerinde vurucu etki sağlamaya çalışılmıştır. Abartılı duyguların sergilendiği sahneler, becerisini bu yönde geliştiren oyuncuların hüner gösterisine elverişli olmuştur" (Şener, tarihsiz: 69).

Toplumsal olaylara karşı duyarlı olan dönemin oyun yazarları, gündemde olan siyasi görüşleri ve sanat anlayışını yansıtır. Tanzimat döneminde olduğu gibi, seyirciye mesaj vererek onu etkilemek tiyatrodan beklenen en önemli işlevdir. Bu nedenle de oyunlar düşünce ağırlıklıdır. Bir düşünceyi çarpıcı biçimde sunabilmek adına öğretici konuşmalara ve etkileyici olay örgülerine yer verilir. Düşünce ve ileti odağındaki oyunlarda inandırıcılık zayıftır. Şener'e göre, dönemin didaktik ve öğretici oyunlarının konuları ve kişileri, yaşanan gerçeklerden çok, benimsenmiş doğrulardan yola çıkarak kurgulanır. Kemalizmin yaygınlaşmasını sağlamak, devrimleri benimsetmek, Türklük bilincini sağlamlaştırmak ve bu yolla kültür devrimini sergilemek esas amaçlardır. Bu ülküsel amaçlar doğrultusunda, biçimi önemsemeden

sadece içeriğe ağırlık verilerek yazılan oyunlarda, olayların yapay bir mantık dizgesine oturtulması ve oyun kişilerinin de kukla tipler olarak bırakılması oyunların inandırıcı olmasını engellemektedir (Şener, tarihsiz: 89).

Beliz Güçbilmez'e göre, Cumhuriyet döneminde Batı'nın çağdaş türlerinin bilinmesine rağmen çok az sayıda yetkin ürün verilmiş olmasının temel nedeni, özellikle 1940'lı yıllarla birlikte kültür politikalarının değişmeye başlamasıdır. Bu yetkin örneklerin başında ise Halit Fahri Ozansoy'un **Hayalet** ve Necip Fazıl Kısakürek'in **Bir Adam Yaratmak** gibi, Freudyen bilinçaltı tespitleri içeren, karakter derinliği güçlü olan ve Maeterlinck tarzı sembolizmi kullanan oyunlar gelir. Bu noktada özellikle milliyetçi ve İslamcı ideolojisi ile tanınan Kısakürek gibi sağ kanattan bir yazarın Batı tarzı türlere eğilim göstermesi ironiktir. Ancak onlar da bir kaç deneme sonrasında karakter derinliğine ve sıkı dokulu yapıya yer vermeyen, izleyenleri tedirgin etmeyen, yalın ve alışıldık biçimde melodram sınırlarına taşınan gerçekçi oyunlar yazmaya dönerler. Güçbilmez'e göre bu değişimde, 1980 sonrasında yoğunlaşacak olan Türk-İslam sentezinin bu yıllarda oluşmaya başlaması etkilidir. Bir anlamda Kısakürek gibi yazarlar, kısa süre için de olsa Batı'ya yanlış biçimde yaklaşmış ve hemen bu hatalarından geri dönmüşlerdir (Güçbilmez, 2006: 145-146). Bu durum, aynı zamanda bir seçime de işaret eder; cumhuriyet ilkelerinin savunucusu laik kesim için de sağ kanat için de oyun yazarlığında Batı, sadece teknik olarak takip edilecek bir örnek olarak görülmektedir. Tiyatronun sergilemesi istenen gerçeklik, bireysel ya da psikolojik değil, toplumsaldır ve söz konusu toplumsal gerçeklik de sadece belli bir bakış açısının ürünü olacak biçimde yapılanmak durumundadır.

Dönem oyunlarında toplumdaki değişimden en çok etkilenen yapı olarak aile ele alındığı için, domestik dram yaygındır; bu oyunlarda temel çatışma, kuşak farklılıkları ve eski ile yeninin uyumsuzluğunun toplumsal ve bireysel etkileri üzerinden kurgulanır. Bu oyunların hemen hemen hepsi kapalı biçimle kurulur, oyunlar evin tek mekanında geçer, ailedeki değişim, sürece yayılarak ya da kırılma noktaları gösterilerek anlatılır, oyun kişileri ailedeki ve toplumdaki rolleriyle ele alınır (Ünlü, 2006: 122). Bu anlamda gerçekçi dramın bile melodrama eğilim göstermesi tesadüf değildir; didaktik bir amaç doğrultusunda kaleme alınan oyunların, doğrudan ve hızlı bir biçimde

kurgulanması, açık ve anlaşılır olması, seyirciyi biçimsel olarak değil, çarpıcı sahneleriyle etkilemesi beklenir. Bu nedenle dönem oyunlarının büyük bir çoğunluğu biçimsel kurgulanışı açısından gerçeklikle oldukça zayıf bir bağ kurmaktadır.

1946-60 döneminde oyun yazarlığında biçimsel olarak önemli bir yenilik olmasa da yazarlığın üslup olarak geliştiğini söylemek mümkündür. Bu gelişmede Köy Enstitüleri ve Halk Evleri'nin önemli katkısı vardır. Bu kurumlarda eğitim görenlerin oyun yazmaya ve bu oyunları sahnelemeye teşvik edilmeleri bu gelişmede önemli rol oynar. Hem Batı sanatının öğretildiği hem de Anadolu'nun kültürel geleneklerini devam ettirmeye yönelik çalışmalar yapan bu kurumların DP iktidarıyla birlikte kapatılmaları bu önemli gelişmenin sekteye uğramasına neden olur. Şener'e göre, bu dönemde oyun yazarlığındaki en önemli gelişim, oyunların klişe konu ve tiplerden arınmaya başlaması, yazarların kendi gözlemleri ve dolayısıyla temsil ettikleri kesimin ortak sorunlarından yola çıkmaları, yorumlarını yalın bir biçimde kurgulamalarıdır (Şener, tarihsiz: 139). Toplumsal temalı yazılan bu oyunlarda komedinin de sıklıkla kullanıldığı eleştirel-gerçekçilik eğilimi baskındır. 1940'lı yıllarda oyunların tamamına yakını benzetmeci üslupla yazılırken, 50'li yıllarda Haldun Taner ve Aziz Nesin başta olmak üzere, az sayıda yazarla da olsa gerçekçi anlatımın dışına çıkan oyunlar yazılmaya başlar. Ayşegül Yüksel, özellikle 40'lı yıllarda yazılan oyunlardaki biçimsel yönelişteki kuralcı ve içerik odaklı tavrı şöyle özetler:

"Yerli oyun yazarlarının, gözlemledikleri gerçekleri irdeleme yolunda benimsedikleri bu yaklaşım, genellikle 'serim' ile başlayıp atılan 'düğüm'ler yoluyla 'doruk' noktasına ulaşılan bir olaylar dizisi içinde sunulur. Oyun kişileri çoğunlukla 'tip' düzeyinde, 'karakter' derinliği oluşturulmaksızın çizilmiştir. Sahnede yer alan olayların belirleyicisi ise çoğunlukla toplumsal etkenler ya da ortaya çıkıveren beklenmedik durumlardır. Oyunlarda genellikle bireylerin aile içi ilişkileri ön düzeye çıkartılmıştır. 'Gerçekler' -toplumsal neden-sonuç ilişkileri tartışılmaksızın- yüzeyden algılanmakta ve aktarılmaktadır " (Yüksel, 2011: 62).

Bu dönemde kurgulanışı açısından dikkat çeken oyunların başında Haldun Taner'in 1953 yılında sahnelenmesi yasaklanan **Günün Adamı** oyunu gelir. Oyun, politikaya girmeye teşvik edilen bir Profesör'ün, bu süreci değerlendirirken gördüğü bir kabus üzerinden kurgulanır. Oyunda iki gerçeklik düzlemi yaratılır: ilkinde namuslu ve

erdemli karakteriyle tanınan Profesör, muhalefet partisinden gelen ısrarlı siyasete girme teklifini düşünmektedir. İkinci düzlem ise rüya düzlemidir; ancak oyunun büyük bir bölümünü oluşturan bu sahnelerin rüya olduğu oyunun sonunda anlaşılır. Rüya düzleminde Profesör, gelen teklifi kabul eder ve yakın çevresiyle birlikte entrika dolu bir hayata başlar. Siyaset yaşantısının kirliliğini düşünüşü üzerinden sergileyen bu oyunun içeriğindeki politik göndermelerin keskinliği kadar, bu katmanlı anlatım biçimi de dönem açısından önemlidir. İkinci katmandaki gerçekliğin, oyunun sonunda bir düş sahnesi olduğunun anlaşılması, somut gerçekliğin çok daha etkili biçimde yansıtılmasını sağlar. Her şeyin bir rüya olduğu fikri, seyircide ilk olarak gülmeye birlikte gelen bir rahatlama etkisi yaratır ve sahne-seyirci arasındaki ilişkide uzaklaştırıcı bir etki yaratır. Ancak oyunun sonunda bu rahatlama, güncel politikayla kurulan bağlantıyla birlikte somut gerçekliğin çarpıcı biçimde algılanmasına dönüşür. Ayşegül Yüksel, oyunun biçim açısından en dikkat çekici yanının, olayların seyircinin beklentilerini tersine çeviren şaşırtıcı dönüşler içinde yön değiştirmesi ve beklenmedik biçimde sonlanması olduğunu söyler:

"Taner'in daha sonraki oyunlarında da uygulayacağı bu yöntemle, Eski Yunan'dan günümüze dek uzanan ve seyircinin mutlu son beklentisine karşılık veren güldürü geleneğinin dışına çıktığı ve yirminci yüzyıl dünyasının güldürücü ve sarsıcı gerçeklerini iç içe vermeyi amaçlayan çağdaş ustaların izinde yürüdüğü görülmektedir" (Yüksel, 1986: 29).

Ayrıca oyunun birinci ve ikinci perdesi arasında, fuaye için ayrı bir bölüm de yazılmıştır. Bir radyo kaydının yayınlandığı bu bölümde, henüz kesinleşmemiş seçim sonuçları duyurulur. Taner'in gerçekçi metinlerinden birinde böyle bir tekniği kullanması, ilerleyen dönemde sıklıkla kullanacağı epik yazımın öncülü olduğu gibi, geleneksel tiyatrunun göstermeciliğe olan eğiliminin de bir sonucudur. Bu bölümde oyun gerçeği, seyircinin somut yaşam gerçeğinin içine sızarak, tiyatro binasının içinde de olsa, kamusal alanın teatralleştirilmesine neden olur. Oyunun biçimsel kurgulanışındaki yenilikçi tavır, sonraki dönemlerin oyun yazarlığının şekillenmesinde önemli rol oynar. Ancak farklı biçimlerde yazılacak pek çok oyunda karşımıza çıkan temel sorunlardan birine de sahiptir; olay dizisinin hızlı temposu içinde derinliksiz kalan karakterler ve inandırıcılık etkisinin zayıf olması. Yüksel, bu sorunu

yazarın metnini adeta bir öykü gibi kurgulamış olmasına bağlar. Çok sayıdaki oyun kişisi, bir dolu aksiyonun dolantısı içinde çok basit işlevlerle sınırlı kalmaktadır (Yüksel, 1986: 176-177). Ülke gündemine ilişkin çok sayıda olayın tek bir oyun kişisinin başına gelmesi, hem karakteri hem de olayların yansıttığı toplumsal izleğin inandırıcılığını zayıflatır. Oyunun boyunca dürüst bir bilim adamı olarak çizilen Doçent karakterinin son sahnede bir düzenbaz olduğunun ortaya çıkması ve bu durumu sadece seyircinin öğrenmiş olması, olayların aslında bitmediği ve oyun dışına uzandığı açık yapıya işaret eder. Bu sayede kapalı biçimde yazılmış olan oyun, finalde açık biçime dönüşür (Yüksel, 1986: 183). Taner'in öncülük ettiği bu yeni anlatım biçimi, gerçeklikle ilişkiyi yavaş yavaş eleştirel ve tutarlı bir zemine yaklaştırmaya başlar. Bu konudaki esas gelişme, 1960 ve 70'li yıllarda görülür.

1960 ve 70'li yıllar, oyun yazarlarının biçimsel olarak ilk defa bilinçli denemelere giriştikleri dönemdir. **Şair Evlenmesi**'nden başlayarak oyun yazarlığında ağırlıklı olarak töre ve karakter komedyası ile romantik ve evcil dram türünde yazma eğilimi baskınken, Batının yazın biçiminin taklit edilmesinden vazgeçilmesi ve geleneksel birikimden de faydalanarak yerli çağdaş yazını ortaya çıkarmak ancak 1960'larda mümkün olur (Çelenk, 2003: 88). Ancak bu yenilik arayışı, dönem oyunlarının tamamını kapsamaz; yazılan oyunların büyük bir bölümü hala klasik dramatik yapıya uygun olarak kurgulanmaktadır. Söz konusu biçimsel yenilenmedeki en önemli etken, dönem yazarlarının ağırlıklı olarak eleştirel-toplumcu bir tavır içinde olmaları ve 61 Anayasası'nın sağladığı görece özgürlük ortamıdır. Toplum sorunlarının önceki dönemlerden farklı olarak, bir sistem sorunu olarak ele alınmaya başlandığı 1960 ve 70'li yıllarda tematik zenginliğe paralel olarak anlatımda da yenilik arayışları belirir. Yazarların ulusallaşma kaygısının da etkisiyle, kültürel birikime yönelme ve bu bağlamda geleneksel tiyatronun verilerinden yararlanma eğilimi ortaya çıkar. Ancak bu eğilim, Batı'daki avangart eğilimlerin tamamının uygulandığı anlamına da gelmez. Oyun kişilerinin derinleşmeye başladığı ve Batılı yazarların oyunlarını taklit etmekten vazgeçilen bu dönemde, kendi iç ve dış gözlemlerine dayanan metinler ortaya koyarlar. Konu ve temadaki zenginlik ve karakterlerin derinleşmesi, beraberinde yeni biçimlerin denenmesi ihtiyacını getirir. Bu arayışta dönemin toplumculuk anlayışı ve ideolojik

içerik seçimine Brecht'in epik tiyatro anlayışı karşılık gelir. Epik tiyatronun biçimsel yenilik girişimindeki temel eğilim olması, iki faktöre bağlı olarak ortaya çıkar. İlki, toplumsal ve siyasal eleştirinin, Cumhuriyet döneminden beri en keskin ve özgür olduğu dönemde, yazarların ideolojik olarak kendilerini yakın hissettikleri bir biçim içinde ürün vermeyi tercih etmelerinin doğallığıyla açıklanabilir. Sosyalizm idealinin güçlendiği ve aydınların toplumsal taleplerini, sınıf çatışması üzerinden açıkça ifade ettiği bir dönemde, sosyalist sanatın en önemli temsilcisinin izinin sürülmesi tarihsel olarak kaçınılmaz olan bir seçimi de beraberinde getirmiştir. İkinci etken ise epik tiyatronun biçimsel olarak geleneksel tiyatroyla olan yakınlığıdır. Epik tiyatronun açık biçimi, epizodik yapısı ve göstermeci anlatımı ile geleneksel tiyatronun biçimsel yapısının örtüşmesi, hem yazarların hem de seyircinin kendilerine tanıdık gelen bu biçimi kolaylıkla içselleştirmesini sağlar. 60'lı yıllara kadar az sayıda oyunda geleneksel tiyatronun izleri görülmekle birlikte, yazarların bunu bilinçli bir eyleme dönüştürmeleri ancak bu tarihlerde mümkün olur. Göstermeci üslup, açık biçim, toplumsal ve siyasal taşlama, müzik, dans ve doğaçlamaya dayalı oyunculuk gibi öğeler bir anlamda yeniden keşfedilir. "Artık batının sanatı, peşinden sürüklenen ve öykünülen bir ütopya değil, çağı yakalama adına fikir alınan, gözlenen, teknik ve içerik bakımından ele alınan bir alandır" (Belkıs, 2003: 286). Bu durum üzerinde tiyatronun akademik düzeye taşınmış olmasının, dönemin tiyatro bilim insanlarının ve eleştirmenlerinin önemli etkisi vardır. "Eleştiri mekanizmasının işlediği bu ortamda yazarların, eğildikleri özü ona en uygun düşen biçimle daha etkili biçimde yansıtma arayışına girdikleri düşünülebilir" (Belkıs, 2003: 286).

Semih Çelenk'e göre, bu dönemde biçimsel yeniliklere hız verilmesinde, sayıları artmış olan özel tiyatroların oyun yazarlarıyla işbirliği içinde çalışmaları da önemli bir etkidir. Özellikle Ankara Sanat Tiyatrosu ve Dostlar Tiyatrosu gibi, politik içerikli oyunlar yapan topluluklar, kendilerine ideolojik ve estetik olarak yakın olan yazarlarla sahnelemek istedikleri yeni teatral biçimler üzerinde tartışarak uygun metinler yazılması konusunda teşvik edici olurlar (Çelenk, 2003: 90). Ayrıca özel ve amatör toplulukların büyük kentlerin dışına çıkarak, Anadolu'nun ücra yerlerine tiyatro götürme ideali de biçimsel değişimlerde etkili olur. Turnelerde Anadolu halkına daha



tanıdık ve çekici gelmesi nedeniyle özellikle geleneksel tiyatro üslubuyla sentezlenen oyunlar tercih edilir (Belkıs, 2003: 287). Biçimsel yeniliklerde Batı'nın karşı gerçekçi eğilimlerinin keşfedilmesi de önemli bir etki sağlar. Bu tarihe kadar içerik odaklı olan yazarlıkta, konunun nasıl anlatıldığı üzerinde durulmamış, sadece neyin anlatıldığına odaklanarak gerçekçi Batı tiyatrosunun peşinden gidilmiştir. Batı'yı taklit düzeyinde takip eden Türkiye'de karşı-gerçekçi eğilimlerin geç sayılabilecek bir tarihte keşfedilmesinin nedenini Özlem Belkıs şöyle açıklar:

"Karşıgerçekçi eğilimlerin genel olarak bireyden toplum ve evrene yönelmesi, toplumsal sorunları doğrudan ele alıp göstermek yerine, bireyin bu toplum ve evren içindeki yerini gösterip sorgulamayı bu yolla yapması, sözü edilen eğilimlerin neden etkin olmadığını açıklamaktadır" (Belkıs, 2003:287).

Belkıs'a göre karşı-gerçekçi eğilimlerle kurulan mesafeli ilişkinin temelinde iki neden yatar: İlki, Türkiye'nin endüstri devrimi gibi, Batı'nın geçirdiği büyük toplumsal değişimleri yaşamamış ve sorgulamamış olmasıdır. İkincisi ise tebaa kültüründen gelen toplumun, anlatının odağına alınmaya alışık olmamasıdır. Bireyin sanattaki temsilini, ancak simgesel olarak kabul eden kültürel eğilim nedeniyle absürd, varoluşçuluk ya da simgecilik gibi bireyden yola çıkan eğilimleri benimsemek kolay olmamıştır. Bir diğer önemli nokta ise ülkenin Tanzimat'tan beri büyük siyasal ve toplumsal olaylarla iç içe olması ve bu nedenle önceliğin her zaman toplumsal sorunlarda olmasıdır (Belkıs, 2003: 287-288).

1960 ve 70'li yıllarda yazarların başvurdukları biçimsel denemeler içinde soyutlamaya yönelik ilginin artışı dikkat çekicidir. Bu yıllar, bütün özgürlükçü görünümüne rağmen, pek çok oyunun yasaklandığı da bir dönemdir. Toplumsal sorunların sahne üzerinde gerçek yaşamdan daha gerçek ve etkili bir biçimde yansıtılması iktidarları rahatsız eder ve tiyatronun sakıncalı bulunmasına yol açar. Bu nedenle yazarlar, özellikle 12 Mart sonrasında konularını tarihe, mitoloji ve söyleneceye dayandırmaya, anlatımda soyutlamalara başvurmaya başlarlar. Yazarlar, sansür ve yasaklama tehdidi karşısında, bir anlamda önlem almak amacıyla, kişi ya da mekanı soyutlayarak oyuna genel, evrensel bir anlam verirler. Oyun kişilerine gerçek yaşamda kullanılmayan isimler vererek ya da anlatım dilini soyutlaştırarak konularını bilinen gerçeklerin ötesine taşırlar.

"Tiyatro sanatının bir kuralıdır: İçerik soyutlaştıkça söz sahnede somutlaşır. Ve gerçeklik etkisi ancak gerçeğin değiştirilmesiyle verilir. Yani gerçek, gerçek dışı biçimle anlatılır. Yaşamları boyunca bir şey yap(a)mamış, şu ya da bu nedenle becerememiş, altından kalkamamış toplum mağduru insanların çıkmazını, umursamazlığını göstermek için yazarlarımız soyutlamaya gider, daha belirgin ve boyutlu aktarma biçimini yeğler" (Çamurdan, 2018: 22).

1980 sonrası yazılan oyunlarda da toplumsal ve siyasal ortamın gerginliğine bağlı olarak soyutlama tekniğinin sıklıkla kullanıldığı gözlenir. Darbe sonrasında ortaya çıkan korku ortamının bir sonucu olarak, oyunlarda yapılan siyasal göndermelerin yaratacağı tehlike bu yolla aşılmaya çalışılır. Ancak dönem açısından daha belirgin olan eğilim, soyutlamayla gerçekliğin dönüştürülmesinden çok, siyasal gerçeklikten kaçınmaktır. Bu dönemde yeni yazma biçimlerinin denendiği görülür, ancak bunların büyük bir yenilik ortaya koyacak kadar çok sayıda ya da yetkin olmadığı dikkat çeker. 1980 ve 90'lı yıllarda hala baskın olan yazın biçimi klasik yapıya uygun gerçekçi oyunlardır. Önceki dönemde sıklıkla başvurulan açık biçimle sentezlenen ve epik tiyatro etkisindeki oyunların sayısında, politik tiyatronun kesintiye uğramasına koşut olarak bir azalış gözlenir. "Biçim arayışları bireyseldir ve tiyatromuza yeni yönelişler getirmekten uzaktır" (Yüksel, 2011: 80). Bireyselleşme ve politik bağlamdan kaçışa paralel olarak, özellikle 90'larda postmodern yazın biçimi, oyun yazarları üzerinde etkin olmaya başlar. Söz konusu eğilim, oyun yazarlarının geneli için geçerli olmasa da, az sayıdaki deneme 2000 sonrasındaki yazma pratiğini belirlemesi açısından önemli bir aşamadır.

80'li yıllarda deneysel yazın biçiminin ilk önemli örneklerini veren ve erken sayılabilecek bir dönemde postmodern yazını Türk oyun yazarlığına tanıtan yazarlardan biri Sevim Burak'tır. Burak'ın oyunları, **Sahibinin Sesi**'nde olduğu gibi, klasik yapıya uygun bir dramatik işleyiş içinde gelişiyor görünse de, düş sahneleri ve anlatisallığa dayanan biçimsel özellikleriyle bu yapıyı aşar. **Sahibinin Sesi**'nin ana karakteri olan Bilal, evinin içinden bir dürbünle sürekli mahalleyi izler ve olan biteni soğuk bir rapor verme edasıyla anlatır. Metni teatralleştiren bu tavır, sadece oyun kişinin sözlerinden aktarılan durumun gerçekliğini tartışmalı hale getirir. Oyunun ilerleyen sahnelerinde ortaya çıkan düş sahneleriyle bu gerçeklik tartışması daha anlamlı hale gelir.

"Dramatik geleneğin asal yönelimi olan "bir şeyi *anlatmak* yerine o şeyi *gösterme*" formülü önce tersine çevrilerek oyun Bilal'in anlatımı üzerine kurulmuş ve bu anlatım, geleneksel "anlatıcı" karakterinin bütünüyle dışında bir yöntemle geliştirilmiştir; sonra da "göz/görme/görülme" odağının yerine "ses/dinleme" odağı geçirilmiştir" (Güçbilmez, 2003: 8).

Oyundaki üç ayrı düş sahnesi, oyun gerçekliğiyle koşutluk ilişkisi içindedir; rüyalar Bilal'in bilinçaltının birer yansımasıdır. Gördüğü rüyalar Bilal'i o kadar çok etkiler ki, gerçek yaşamını bu rüyalar belirlemeye başlar; mahalleyi yakmaya karar vermesi, rüyasında Muzaffer Seza'nın kimliğini geri almak için Bilal'e gelmesi ve onu tehdit etmesi sonucunda gerçekleşir. Dolayısıyla oyunun kırılma noktalarını belirleyecek olan unsurların görülen rüyalarla ilişkisi vardır, hatta gerçekliği belirleyen esas faktör rüyalardır.

"(...) seyirciye korku dolu, karanlık, masalımsı ve kurnaca bir evren sunulur. Burada kahramanlar kaçtıkları gerçeklikten düşlerinde de kurtulamazlar ya da gerçekliği bir düş olarak yaşarlar. Düşlenen gerçeklik oyuna dönüşen gerçekliktir. Evren içinde yeni bir evren yaratma. Bir tür oyun içinde oyun" (Çamurdan, 2018: 27).

Oyun kişinin gerçeklikle ilişkisi ne tam olarak şizofrenik bir kopuş ne de kesin reel bir bağlantı ortaya koyar. Oyunun politik artalanı göz önüne alındığında bu ikilik daha anlaşılır hale gelir. Asker kaçağı olan Bilal, mahallesindeki küçük gördüğü ve düşmanca bir tutum sergilediği gayrimüslim komşularından çekinmektedir. Burak'ın kendisinin de Yahudi kökenli olmasına bağlı olarak metinlerinin büyük çoğunluğunda ele aldığı azınlık olma ve ötekileştirme sorunu, toplum genelinin geleneksel hoşgörü anlayışı bağlamında reddetmeyi seçtiği, ancak tarihsel bir olgu olarak görmezden gelinemeyecek bir soruna dönüşmüş olan gerçeklerinden biridir. Bilal'in kendisinin de Batı hayranı bir entelektüelken, aynı zamanda bir yabancı düşmanı olarak çizilmesi, bu ikilemin gerçek-gerçek dışı düzleminde anlatılmasını anlamlı hale getirir.

Yazarın **Everest My Lord** metni ise dönem açısından tam bir devrim niteliğindedir. Biçimsel kurgulanışıyla metinsel teatrallığın Türk oyun yazımındaki ilk örneklerinden biri olarak okunabilecek olan ve Burak'ın "Roman 3 Perde" diyerek dramatik alanın dışına ittiği oyun, klasik yapıya dair bütün unsurları parçalayarak ya da dönüştürerek kullanır. Oyuna ismini veren oyun kişisi, aslında oyunun dramatik

taşıyıcısı değildir, ilk perdedeki göstermelik diyalog bölümü devam etmediği gibi herhangi bir anlamlı sonuca da ulaşmaz, diyaloglar yerini "dile gelen sahne direktiflerine" ve heceleme ya da kekeleme denebilecek söz dizilerine bırakır.

"İlk bölümün sonunda "Gerçek nedir?" diye sorar Everest My Lord, Yazarın Gölgesi'ne. Zira Everest My Lord'u yazmaya oturmuş yazarın "gerçek"i biliyor ve onun içinde duruyor olması gerekir. Ama Yazarın Gölgesi'nin "bilmiyorum" yanıtı ile hem politik (dille toplumsal temsilin ilişkisi) hem de düşünsel (dil hakikati temsil etme gücü) anlamıyla metnin o büyük dil meselesi başlar, dil devrimine dalıp çıktığı süreç boyunca, dil encümeninin onayladığı harfler listesini gösterdikten sonra artık bir daha diyaloga dönmeyecek olan metin, sonu gelmez fiil çekimleriyle ilerler bir süre" (Güçbilmez, 2011: 55).

Bütün bu girişimler, metnin gerçeklikle kurduğu ilişkiyi postmodern hiçlik zeminine yerleştirir. Gerçekliğin reddi ya da imkansızlığı fikri üzerinden şekillenen postmodern gerçeklik algısını olumlayan bir biçimde, oyundaki her şey belirsizlik ve belki de hiç gerçekleşmemiş olma fikrine teslim edilir. Oyun kişilerinin, zamanın ve mekanın işlevsizleştirilmesi, Beckettvari tekrarlarla örülü değişken anlatı dilinin anlaşılmazlık üzerine inşa edilmesi, söz konusu hiçlik fikrini besler. Hiçlik, anlamın yokluğuna değil, çoğulluğuna ve belirsizliğine işaret eder. Burak'ın oyunları her ne kadar açık politik bir söylem içermese de, metinlerinin artalanını oluşturan bütün temalar kaçınılmaz olarak politiktir. İçerikten ayrı olarak ele alınamayacak olan biçimsel seçimler de bu anlamda politiktir. 80 darbesi sonrasında politik konularda konuşmanın zorlaştığı bir ortamda, yazarın yabancı olmaya ve yaşadığı toplumun gerçeklerine uzak ve bulanık bir kadrajdan bakması, estetik olduğu kadar, politik de bir seçime dönüşür.

1980 sonrasında oyun yazarlığındaki durgunluğun devam ettiği ve biçimsel arayışların niteliksiz denemelerle sürdüğü 90'lı yıllarda, az sayıdaki dikkat çekici oyundan biri, Murathan Mungan'ın **Geyikler Lanetler** metnidir. 80'lerde yazmaya başladığı **Mezopotamya Üçlemesi**'nin son parçası olan ve modern tragedya olarak nitelenen **Geyikler Lanetler**, tematik zenginliği kadar dramatik yazın tekniğinin sınırlarını da genişleten önemli bir örnektir. Oyun, öndeyiş ve sondeyış bölümleri de sayıldığında dokuz bölümden oluşur; ancak aksiyonun esas gelişim gösterdiği bölüm

sayısı yededir. Şener, oyunun yaslandığı söylene içinde bu rakamların gizemli bir güce sahip olduğuna dikkat çeker. Bu bağlantı, yazarın daha bölümlenmeyi yaparken, içerik kadar oyunun biçimsel kurgulanışını da önemsedğini gösterir (Şener, 2007: 173). Bu tavır, Türk oyun yazarlığına hakim olan "neyin anlatıldığı önemlidir, nasıl anlatıldığı değil" genellemesinin kırılmaya çalışıldığını gösterir. Oyunda, Ortaçağ'da görülen oyun arabaları, çadır tiyatrosu göndermeleri, düş sahnelerinin oyunsuluğu ve anlatıcının varlığı gibi pek çok teatral unsur yer alır. Söz konusu teatral unsurlar, şiirsel dil ve güçlü bir görsel anlatımı gerektiren imgelerle örülerek anlatılan öykülerin aslında bir oyundan ibaret olduğu düşüncesini besler. Mitoloji ve tarihsel söylencelerle beslenen ve soy laneti motifinden hareketle iç içe geçen üç öykü, özellikle şiirsel anlatımın etkileyciliği sayesinde seyirciyi anlatının içine çekerek onu oyunun gerçekliğine ikna eder. Ancak, tragedyaların stasimon bölümlerinin işlevini yüklenen ara oyunlarla seyirci ikna edildiği gerçeklikten her defasında uzaklaştırılır.

"(...) bu oyun ölümcül bir oyundur ve insanlar bu oyunun ölümcüllüğünü unutma eğilimindedirler. Oyunu kimin kurduğu sorusu ise havada bırakılmıştır. Tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi, insan oyununu kendi mi kurar, yoksa kendini kimlerin kurduğu belli olmayan bir oyunun içinde mi bulur, bilinmez" (Şener, 2007: 176).

İnsanlığın temel sorunsallarından biri olarak ele alan yaşam-oyun ikilemi, anlatı düzeyinde diegetik ve mimetik olanın birbirinin sınırlarını ihlal etmesiyle biçimselleştirilir. Yazarın, Öndeyiş'te Anlatıcı'ya söylediği "Her oyun bir yazgıdır. Herkes oyununda kendi yazgısını oynar; Ya da oyunu yazgısı olur diyelim" (Mungan, 1995: 12) sözleri, oyunun gerçekliğe ilişkin belirsizlik temelli odağını daha oyunun başında ortaya koyar. Anlatıcının söylenceleri aktardığı ya da büyü ve düş sahnelerindeki yoğun betimleme diliyle teatral oyunsuluk fikrinin iç içe geçtiği oyunda, gerçek de izi sürülebilir, somut bir olgu olmaktan çıkar. Söz konusu belirsizlik, biçimlemedeki zaman sıçramaları ve tekrarlarla örülü katmanlı yapıyla desteklenir.

1990 sonrasında postmodernizmin gerek düşünsel gerek gündelik yaşam pratiğini belirleyen temel faktör olarak toplumsal yaşantıyı belirlediği görülür. Postmodern düşüncenin diyalektiği reddeden ve bütün toplumsal ilişkileri bireycilik anlayışına göre konumlandıran anlayışı, Türkiye'nin siyasal ortamının da katkısıyla

oyun yazarlarının toplumsal meselelerden uzaklaşmalarına ve birey eksenli, çoğunlukla belirsizlik ve anlamsızlık fikrine yaslanan oyunlar yazmalarına zemin hazırlar. Tanzimat'tan beri Batı tiyatrosuna öykünen yazarlar, içerik oluşturma konusunda bu bağılıklarını sürdürürler; ancak biçimsel olarak Batı'nın geçirdiği dönüşümler aynı yoğunlukta yansımaz. Bu anlamda 1960-70 dönemindeki epik tiyatro girişiminin ve gerçekliği yansıtma anlayışında yarattığı etkiyle oyun yazarlığı üzerindeki katkılarının önemi bir kez daha anlaşılır. Az sayıdaki yazarın denemeleri dışında, 2000'li yıllara kadar Türk oyun yazarlığında hala toplumsal gerçekçiliğin ön planda olması, çağın gereklerinin yeterince karşılanmadığını, dahası gerçekliği yansıtmaktan da öte gerçekliğin kavranmasında problem yaşandığını ortaya koyar.

### **3.BÖLÜM**

## **2000 SONRASINDA TÜRKİYE'DE GERÇEKLİK ALGISINI BELİRLEYEN UNSURLAR VE ÖRNEK METİNLERDE YANSIMALARI**

### 3.BÖLÜM

#### 2000 SONRASINDA TÜRKİYE'DE GERÇEKLIK ALGISINI BELİRLEYEN UNSURLAR VE ÖRNEK METİNLERDE YANSIMALARI

##### 3.1. 2000 Sonrasında Türkiye'de Gerçeklik Algısını Belirleyen Unsurlar

Türkiye'de özellikle 2000 sonrası süreçte, toplum çoğunluğunun yaşanan gerçekleri algılamasında ciddi kırılmalar meydana gelmektedir. İnsanların gerçekleri görmezden gelme, reddetme ya da gerçeği yansıtmadığı çok açık olan verileri gerçekmiş gibi algılama eğiliminde ciddi bir artış gözlenmektedir. Söz konusu durum, aslında sadece Türkiye'nin değil, tüm dünyanın son yıllarda içine sürüklenmeye başladığı bir anomalidir. Gerçekliğin giderek yitirilmekte olması, bütün dünyada kapitalizm ve neoliberal ekonomi politikalarına dayalı totaliter anlayışların yaygınlaşması, savaş ve terör olaylarının önüne geçilemez bir tehdit halini alması, teknolojik gelişmelerin avantaj gibi sunduğu olanakların, insani değerleri ve bireysel etkileşim kanallarını tıkamaya başlaması gibi birçok parametreye bağlı olarak gündeme gelmiştir. Soruna Türkiye açısından bakıldığında, her dönemde kırılğan olan gerçeklik algısının, özellikle 2000 sonrasında giderek büyüyen bir sorunsala dönüştüğü dikkat çeker. Egemen söylemin çoğunluğun gerçeklik algısını doğrudan belirliyor olması, kitle iletişim araçlarının kullanım biçimiyle desteklenerek açık biçimde yönlendirilmekte ve bu söylemi tehdit eden bütün unsurlar ayıklanmaya çalışılmaktadır. Dolayısıyla egemen söylemin kendi gerçeklerini dayatması sonucunda ciddi bir toplumsal kutuplaşma ortaya çıkmaktadır. İnsanlar birbirlerini kendi sınırlı ve dahası çarpık gerçeklik algıları içinde değerlendirmekte ve toplumsal uzlaşma giderek güçleşmektedir. Toplumun gerçeklik algısını belirleyen üç temel unsur vardır; ilki son yıllarda yükselişe geçen ve neoliberal ekonomi politikalarıyla birlikte işleyen yeni-muhafazakarlık eğilimi, ikincisi Türkiye için her dönemde önemli bir sorun olan ancak son yıllarda tehlikeli biçimde keskinleşen kimlik sorunu ve ötekileştirme, son olarak da algı yönetimi stratejisiyle kitlelerin gerçeklik algısını doğrudan belirleyen medya ve sanal iletişimdir.



### 3.1.1. Yeni-Muhafazakarlık Eğilimi ve Neoliberalizmin Yükselişi

Değişimden tedirgin olmak ve ideal olduğu varsayılan bir düzenin devamını talep etmek anlamına gelen muhafazakarlık, din, gelenek, kültür vb olgular üzerinden şekillenen, siyasal bir söyleme dönüştüğünde çok daha kapsayıcı hale gelebilen bir dünya görüşüne işaret eder. Kültürel ve toplumsal yapısı gereği genellikle Doğu toplumlarıyla ilişkilendirilen kavram, aslında Batı'da ortaya çıkan ve son dönemlerde yükselişe geçen bir eğilimdir. Muhafazakarlık kavramına tek bir açıdan bakmak, günümüz toplumlarının içinde bulunduğu muhafazakarlık biçimini anlamayı güçleştirir. Batı toplumlarında özellikle Aydınlanma sonrasında gündeme gelen ve kapitalizmin yaygınlaşıp güçlenmesine paralel olarak değişim sergileyen muhafazakarlık biçimiyle, geleneksel toplumların muhafazakarlığını birbirinden ayırmamız gerekir. Anthony Giddens, bu noktada eski ve yeni olmak üzere iki farklı muhafazakarlık biçimi tanımlar. Giddens'a göre eski muhafazakarlık, hiyerarşiyi, aristokrasiyi, toplumsallığın ya da devletin birey karşısındaki önceliğini ve kutsal olanın aşırı önemini temsil eder. Yeni muhafazakarlık ise liberalizm ve kapitalizmin günümüz yaşantısındaki önemini kabul eden, ama anlamlı bir toplumsal varlığın dayanağı olarak görülen geleneksel sembol ve uygulamaların da korunması gerektiğini savunan daha esnek bir anlayışı temsil eder (Giddens, 2002: 31-36).

Giddens, kavramı Batı toplumları açısından ele almış olsa da bahsettiği muhafazakarlık biçimi, Doğu toplumlarını da kapsayacak biçimde, günümüz geleneksel toplumlarının yapısını açıklayacak niteliktedir. Batı'nın muhafazakarlığı, ABD ve Avrupa'nın emperyalist dış politikalarının yaptırım gücüyle, Doğu'nun bir yandan ekonomik yapısını etkileyerek onu kapitalizmin göbeğine çekerken bir yandan da kültürel yapısını, tarihini ve toplumsal ilişkilerini değiştirerek zaten sahip olduğu muhafazakar yapısını da yeniden şekillendirir. Postmodernizmle ilişkili bir kavram olarak gündeme gelen yeni-muhafazakarlık ya da ABD'deki ismiyle Neo-Con'luk (neo-conservatism) ise küresel ölçekte etkili olarak yeni bir muhafazakarlık anlayışı yaratmaktadır. 20.yy'ın ortalarına kadar geçirdiği yavaş ve küçük değişimler nedeniyle neredeyse dogmatik bir değişmezlik kavrayışıyla tanımlanan muhafazakarlık, 1970'li yılların ortalarından itibaren, ekonomik, kültürel ve toplumsal yapıların hızla şekil

değiştirilmesiyle birlikte, başta ABD ve Almanya gibi Batılı ülkeler olmak üzere, dünya genelinde yeni bir görünüme kavuşur. 20.yy ortasından sonra, kapitalizm ve neoliberal uygulamalar sonucunda ortaya çıkan, ekonomik ve sosyal anlamda daha esnek bir toplumsal yapıyı kabul eden, ama eski muhafazakarlığın kati biçimde savunduğu geleneklere de sahip çıkmayı düstur haline getiren bir yaklaşımdır.

"Yeni muhafazakarlar kapitalizm ve liberal demokrasinin bugün yaşamımız üzerinde sahip olduğu yaygın etkiyi kabul ederler, ama burjuva düzeninin, anlamlı bir toplumsal varlığın dayandığı geleneksel sembol ve uygulamaları imha ettiğini de düşünürler" (Giddens, 2002: 36).

Kavram, Batı temelli olarak ortaya çıksa da, emperyalist politikalar ve kapitalizmin önlenemez yaygınlaşmasına paralel olarak dünya genelinde gözlemlenen bir toplumsal yapı inşa etmiştir. Batı toplumlarında yeni-muhafazakarlık ve mikro milliyetçiliklerin yükselişi birbirine paralel olacak biçimde gerçekleşmektedir. Avrupa Birliği üyesi pek çok ülkede yeni-muhafazakarlığın temsilciliğini üstlenen ya da edilebilecek Hristiyan Demokrat partilerin önemli bir oy potansiyeline ve desteğe sahip oldukları neredeyse tüm seçimlerde tekrar tekrar ortaya çıkmaktadır. Giddens bu noktada ilginç bir saptama yapar; Kıta Avrupası ülkelerinde muhafazakarlık her ne kadar Katolikliğin politik etkisiyle gelişmekte gibi görünse de aslında bu gelişimin arka planında sol partiler vardır. Eski muhafazakarlığın Avrupa'da ortadan kalkmasının en önemli nedeni ise faşizmle olan bağlantısıdır. Faşizm, feodalizm, aristokrasi gibi hiyerarşik yapıların tamamen reddedildiği Avrupa'da yeni-muhafazakarlar, demokrasiyle uzlaşmış hatta bazı durumlarda onun en başat savunucuları olmuşlardır. Benzer bir durum Amerikan muhafazakarlığı için de geçerlidir. Her ne kadar ABD'de büyük bir sosyalist parti olmasa da muhafazakar söylemin önemli temsilcilerinin büyük bölümü demokratlar içinden çıkmaktadır (Giddens, 2002: 28-33). Tarihsel gelişimi süresince radikalizmle ilişkilendirilmiş olan sol ideolojinin, radikalizmin tam karşıtı olan muhafazakarlıkla yakınlaşması, kavramın paradoksal yapısının muhtemel bir sonucudur. Yeni-muhafazakar yaklaşımın bir diğer önemli paradoksal özelliği de eski muhafazakarlığın değişime direnç gösterme temeline yaslanmasına rağmen, neoliberal ekonomik politikalarla birlikte şekillenmesinin de etkisiyle, ekonomik ve siyasal bir

çıkar söz konusu olduğunda kendisinden beklenmeyecek şekilde sistemle entegre olma eğilimi göstermesidir. Tanıl Bora bu paradoksu şöyle açıklar:

"Muhafazakârlığı anlamak için, evvela onun modern bir duyuş/düşünüş olduğunu kaydetmekle işe başlamalı; modernleşmenin seyrine koşut olarak sürekli yenilenen, değişen bir duyuş/düşünüş olduğunu eklemeliyiz. Onu, modernleşmenin ilk evrelerindeki toplumlarda ortaya çıkan Restorasyon hareketlerinden ve çoğunlukla zanaatkâr zümrelerinin kısa ömürlü gelenekçiliğinden ayırdeden, paradoksal görünümlü bu özelliğidir. Muhafazakârlık, kapitalist modernleşme süreci karşısında, bu sürecin çözdüğü siyasal, toplumsal ve kültürel yapıların, belki daha doğrusu o yapılara yüklenen anlam ve değerlerin sürekliliği adına gösterilen tepkiye dayanır" (Bora, 1997: 6).

Tanıl Bora'ya göre, muhafazakarlığın sürekli yenilenmesi nedeniyle paradoksal bir reaksiyonerlik biçimi oluşunun önemli bir nedeni de tepki verdiği modernleşmenin tek seferlik bir süreç olmayıp sürekli değişiyor olmasıdır. Bu nedenle 'kapitalist modernleşme süreci' yerine 'süreçleri' denmesini gerektiğini söyleyen Bora'ya göre, bozup yeniden yapmak, sürekli yenilemek, şifre ve kod değiştirmek, modernleşmenin karakteristik bir özelliğidir. Dolayısıyla muhafazakarlık da modernleşmenin her evresiyle birlikte yenilenmiştir (Bora, 1997: 7).

Yeni-muhafazakarlık, kapitalizm sonrası dönemin neoliberal ekonomi politikası üzerinden şekillenir. Kapitalist girişimciliği, iyi olan her şeyin çekirdeği olarak gören neoliberallere göre, rekabetçi bir piyasa sistemi ekonomik verimliliği en üst düzeye çıkardığı gibi, bireysel özgürlük ve toplumsal dayanışmanın da teminatıdır. Buna göre, eski muhafazakarların reddettiği ekonomik bireycilik, neoliberaler ve neoliberalizmle barışık olan yeni-muhafazakarlar için en önemli unsur haline gelir (Giddens, 2002: 39). Helmut Dubiel'e göre yeni-muhafazakarlık, ileri kapitalist devletlerin, ekonomik ve politik varoluşuna yönelik bir tehdit ortaya çıktığında, sistemi ve iktidarı korumak adına verilen tepkilerin bütünüdür. Bu tepki, siyasal düzlemde, başta ABD olmak üzere, kapitalist Batı devletlerinin, oryantalist Doğu algısı üzerinden şekillenen ve yürüttükleri emperyalist politikalar sonucunda 'yabancı' olana karşı geliştirilen bir düşmanlık biçiminde ortaya çıkar. ABD'nin büyük projesi kapsamında Ortadoğu'da sürdürülmekte olan savaşların ya da küresel ölçekte meydana gelen bütün ekonomik hareketlerin temelinde yeni-muhafazakarların pragmatik talepleri bulunur.

Toplumsal ve kültürel düzlemde ise milli kimliğe ve dini değerlerine bağlılıkla sahip çıkma konusunda eski muhafazakarlıktan çok da farklı olmayan tutucu bir tavır sergilenir. Dubiel'e göre, yeni muhafazakarlıkla burjuva modernliğinin kendisi muhafazakarlaşmıştır. Klasik muhafazakarlıktan farkı, ahlaki meselelerde devletin tarafsızlığını kabul etmeleridir. Buna göre yeni-muhafazakarlık, siyasi bir evrenselciliğin anayasa ile güvence altına alındığı ve sekülerleşmiş bir kültürün büyük ölçüde kabul edildiği durumlarda ortaya çıkar. Bu görece modern kabullenmenin yanında çocuk eğitimi, eğitim politikaları, kadın ve ailenin statüsü, cinsellik ve dinin uygulanışı gibi konularda klasik anlayışa yakın bir reaksiyon gösterme eğilimindedirler (Dubiel, 1998: 15).

'Değişmezlik' vurgusundan dolayı klasik muhafazakarlıkla ilişkisini tam olarak kaybetmeden ortaya çıkan kavram, politik, toplumsal ve kültürel düzlemleri doğrudan etkilemekte ve bir tür 'toplum inşası' modeli ortaya koymaktadır. Merdan Yanardağ'a göre Doğu'nun muhafazakarlığı, modernleşme ve Batılılaşma hareketlerine karşı bir tepki olarak ortaya çıkmıştır ve Batı'nın kültürel, siyasal ve ekonomik istilasına karşı tutucu bir reflektir. Bu tavır, Batı'nın bilimsel ve teknolojik ilerlemelerini alıp, kültürel anlamda kendi geleneklerini devam ettirmek anlamına gelir (Yanardağ, 2013: 157). Modernleşmenin ekonomik ve teknolojik verilerini kabullenirken, kültürel ve toplumsal verilerini reddetmeyi gerektiren bu paradoks, postmodernizmin bütün çoğulcu söylemleri gibi, toplumsal düzeyde travmatik etkiler yaratır. Türkiye modelinde de görüldüğü üzere, yeni-muhafazakarlık temelinde inşa edilen toplumlarda, görünüşte (teknoloji kullanımı, ekonomik ilişkiler vb) Batı standartlarında, içerikte ise (kültürel kodlar, geleneklere bağlılık, ataerkil yapı vb) Doğu kimliğine bağlı kalan toplumlar ortaya çıkar. Bu paradoksal yapı içinde, muhafazakarlığın en güçlü argümanı olan geleneğe bağlılık çerçevesinde geçmişe sığınma ve onu referans alma eğilimi güçlenir. Giddens'a göre, muhafazakarların geçmişin bugünde sağlam bir yeri olması gerektiğine dair görüşleri 'zamanın sınavı' olgusuyla ilişkilidir. Muhafazakarlar için bazı davranış biçimleri ve semboller, zamanın sınavından geçmiş ve hayatta kalmışsa, bunun bir nedeni vardır. Bunlar bireyin ve toplumun ihtiyaçlarına karşılık gelen unsurlar olduğu için geçmişte nasılsa aynı şekilde muhafaza edilmeleri gerekir. Ayrıca geleneklere

bağlılıkla ifade bulan muhafazakarlığın gelenekleri korumak için de geçmişle bağlantısının sıkı olması kaçınılmazdır. Giddens'a göre geçmiş, gelenek için zorunludur ama bunun tek nedeni onu devam ettirmek değil, geleneksel bilgeliğin pratik bir biçimde aktarılması gerekliliğidir (Giddens, 2002: 51-53). Murat Belge, muhafazakar düşüncedeki geçmiş olgusunun, her şeyin nasıl olması gerektiğini öğreten bir otorite olarak vurgu kazandığına işaret eder. Toplumların kimliği, hatırlanamayan bir geçmişte şekillenmiştir ve bu geçmiş, toplumsal yaşantının nasıl olması gerektiği konusunda en ideal yapıyı sunar. Muhafazakar toplumlar için hayatın devamlılığı, geçmişe olan bu sarsılmaz ve değiştirilemez bağlılıkla mümkündür. Belge'nin açıklamasına göre bu algı, arkaik bir temele yaslanmakta ve kendisine doğal döngü içinde bir karşılık bulmaktadır. Doğanın mevsim döngülerinde, hep aynı biçimde gerçekleşecek şekilde ölüp-dirilmesi ve değişimi işaret eden istisnai durumlarda hep bir felaket yaşanacağına ilişkin korkunun yarattığı tedirginlik, toplumların bu mutlak değişmezliği sosyal yaşantıyla ilişkilendirmelerini anlamlı kılmaktadır. Ancak söz konusu bağlantı ve mutlak değişmezlik ilkesi, Batı toplumları açısından Aydınlanma sürecinde aşılışken, Türkiye gibi Doğulu toplumlarda günümüzde de devam etmektedir (Belge, 2003: 93). Bora'ya göre de tarih, muhafazakarlığın bütün değerleri ve izlekleri için totolojik bir izah kaynağıdır. Bora, "tarihsel geçmiş, dini ve milliyetçi muhafazakarlığın mukaddeslerinin deposu ve iletkenidir" (Bora, 1997: 10) belirlemesi ile muhafazakar yaklaşımın günümüzdeki yükselişinin tarihsel tezahürünü açıklamış olur. Muhafazakarlar için çağdaş dünyanın şimdiki zamana ilişkin verilerinin kabul edilmesi için temel koşul, geçmiş kaynaklı önemli değer ve geleneklerin korunmasıdır. Bu yolla hem küresel ölçekte dünyaya uyum sağlamak, hem de kolektif kimliği belirleyen unsurların devamlılığı sağlanmış olacaktır. Ulus Baker ise muhafazakarlığın geçmişten ziyade 'şimdi' ile ilgili bir kavram olduğunu söyler. Baker'e göre muhafazakarlık, 'şimdinin ütopyası' olan bir kavramdır ve gelecek korkusuyla ilişkilidir. Genelleme yaparak ifade edilirse, çocuklarının da kendisi gibi olmasını isteyen bireylerin oluşturduğu toplumlarda, geleceğin farklı olması ihtimali büyük bir travma yaratır. Nasıl şekilleneceği önceden kestirilemeyen gelecek, bir olanak olarak muhafazakar kişide huzursuzluk yaratır (Baker, 2003: 101). Aslına bakılırsa, muhafazakarlığın geçmişle ilişkisine dair bu yaklaşımların tamamı, kendi içinde tutarlı ve anlamlıdır. Türkiye

açısından değerlendirildiğinde, muhafazakar kesimin, ekonomik, teknolojik ve kültürel gelişmelere bağlı olarak yaşanan değişimlerin, değer, inanç ve geleneklere ters düşen bir gelecek inşa edeceğine ilişkin ciddi kaygılar beslediği görülmektedir. Ancak söz konusu değişimleri bütüncül olarak reddetmeyi beraberinde getiren bir reaksiyon da ortaya çıkmamaktadır. Sonuç olarak, sanayileşme ve şehirleşmeye ağırlık veren, demokrasi ve özgürlükler konusunda iddialı beyanlarda bulunan, Avrupa Birliği'ne uyum konusunda çaba sarf eden ve bu sayede dışarıdan bakıldığında modern bir görünüm sergileyen, ama politik referanslarını geçmişten alan bir devlet yönetimi ortaya çıkar. Son yıllarda yükselişe geçen Yeni-Osmanlılık anlayışı da bu paradoksun bir sonucu olarak yorumlanabilir. Bu yöneliş içinde muhafazakarlık kavramının dinle olan ilişkisi de önem kazanır. Osmanlılaşma talebi, sadece geçmişle bağlantılı bir siyasi güç kurmakla değil, aynı zamanda İslami yaşam tarzını benimseyen çağdaş bir toplum inşa etme arzusuyla da ilişkilidir. Dolayısıyla sadece geçmişe ilişkin bir referans değil, aynı zamanda geleceğe dair önemli bir planının da ipucudur. Coğrafi olarak, egemenlik alanı olarak ve özlenen emperyal güç olarak Osmanlı, temel dayanaklardan biridir.

Türkiye'nin kapalı toplum yapısı ve dini referansları, muhafazakarlık eğiliminin her dönemde güçlü olmasına yol açmıştır. Üstelik bu muhafazakar eğilim, kendisini geleneksel ve dini unsurlara bağlılıkla ifade eden kesimin yanı sıra, modern ya da Batılı yaşam tarzı sürdüren ve açık fikirlilikten bahseden kesimlerde de görülebilmektedir. Bu nedenle açıkça ifade edilen ve gizli bir eğilim olarak ortaya çıkan iki tür muhafazakarlıktan bahsedilebilir. İlkinde zaten gizlenmeyen ve dini ya da geleneksel ritüellere sadakat, kullanılan dil, giyim tarzı, eğitim ve meslek seçimi gibi yaşam tarzı seçimleriyle açıkça ortaya konulan bir muhafazakarlık anlayışı görülür. Siyasal olmaktan ziyade kültürel bir davranış kalıbını içeren ikinci yaklaşımda ise bir tür 'gizli muhafazakarlık' söz konusudur. İçine doğulan toplumun kültürel kodlarına doğal bir biçimde uyum sağlamış olmaktan kaynaklanan bu muhafazakarlık eğilimi, toplum genelinde oldukça yaygındır ve bireyler farkında bile olmadan muhafazakar davranırlar. İslam dininin öğretileri ve özellikle Osmanlı geleneğinden kaynaklanan, otoriteye karşı biat etme biçiminde ortaya çıkan bu muhafazakarlık biçimi, toplum genelinde adeta bir gen faktörü gibi işlev görür. Örneğin, bekaret olgusuna toplum

genelindeki gibi hayati önem atfetmeyen ve cinsiyetçi kalıpların tamamına karşı olduğunu dile getiren biri, düğün töreninde ritüelin bir parçası olarak beline kırmızı kuşak bağlanmasına karşı çıkmaz. Bu durum, söylemine ters düşmenin ötesinde gerçekliğe ilişkin olarak da bir sorunsala yol açar; bakire olmayan biri, evliliğe tanıklık eden topluluğun önünde açık biçimde bunun tersini beyan etmiş olur. Uzlaşmacı görünen bu tavrın gerisinde, bireylerin toplumsal düzlemde kendilerini gerçekleştirememeleri ve gizli bir baskıya karşı boyun eğmek zorunda bırakılmaları vardır. Söz konusu paradoks sadece eğitilmiş, modern ve toplumun üst tabakasında yer alan bireyler için geçerli değildir. Süleyman Seyfi Öğün, muhafazakar ailelerden gelen, baba otoritesi karşısında son derece saygılı ve olgun davranan kimi gençlerin, mahalle aralarında çeşitli biçimlerde serserilik eden ve şiddet eylemlerine karışan bıçkın delikanlılar olduklarına dikkat çeker (Öğün, 2003: 542). Toplumun hangi kesiminde olursa olsun, söz konusu gizli muhafazakarlık, her tür otorite karşısında sessiz kalmaya ve dahası onu içselleştirerek toplumsal gerçekliğin katmanlı biçimde kırılmasına neden olur. Davranış ve söylem arasındaki tutarsızlık, toplumun hangi kesimlerinin muhafazakar, hangilerinin modern olduğunu saptamayı zorlaştırır. Dahası egemen olan iktidarın tavrına göre konum belirlenmesi, sağlıklı toplumsal çıkarımlar yapmaya da engel olmaktadır. Örneğin Türkiye'de 60'lı ya da 70'li yıllarda, büyük şehirlerde yaşayan kadınların giyim alışkanlıklarına bakıldığında, günümüze oranla çok daha rahat bir ortam olduğu dikkat çeker. Oysa 80 sonrasında günümüze, siyasal söylemin muhafazakarlaşmasına paralel olarak, kadınların etek boylarının uzamaya başladığı ve İslami yaşam biçimine uygun olduğu kabul edilen kıyafetleri kullananların sayısında ciddi bir artış gözlenir. Dolayısıyla sorun sadece siyasi ya da tarihsel değil, aynı zamanda kültürel temellidir. Bu noktada Türkiye'deki yeni-muhafazakarlık algısı ile Batı'nın algısı arasında, temel ekonomik ve siyasal tespitler dışında ciddi farklılıklar olduğu görülür. Söz konusu ayrışmanın temelinde, Doğulu bir İslam ülkesi olmanın yarattığı kültürel farklılık ve daha önemlisi ekonomik ilişkilerde kural koyan değil, kurallara uymak zorunda olan tarafta yer almanın etkisi yadsınamaz. Meseleye din olgusu açısından bakıldığında muhafazakarlıkla din arasında iki taraflı ve doğrudan bir ilişki olduğu görülür.

"Dinin muhafazakar düşünüşteki yeri tipik ve kritiktir; muhafazakarlık, vazgeçilmez hazinesi olan dini modern bir müdahaleye tabi tutar, onu dünyevi saiklerle yeniden yorumlar, yeniden biçimlendirmek ister. Dini, belki kendisi uğruna olmaktan ziyade, toplumun istikrarı ve Otorite açısından kaçınılmaz sayar" (Bora, 1997: 9).

Din ve muhafazakarlık arasındaki ilişkinin ilk yönelimini dinin kendi içinde doğal biçimde muhafazakar bir söylem yaratması oluşturur. Dinlerin mutlak varlık anlayışına dayalı idealist yapısı, muhafazakar bir söyleme sahip olmalarını baştan şart koşar. Ancak Doğu'nun kapalı toplumlarında, tüm beşeri yapıyı şekillendiren İslam dininin etkisiyle muhafazakar söylem çok daha baskındır. Belge, Kuran-ı Kerim'in çevirisi bile yapılamayan, sadece meali verilebilen bir kitap olmasının, zaman içinde mezhep ve tarikatlar kurulmasına rağmen, kitabın genel düzenini sarsacak hiçbir düşüncenin çıkmamış olmasının, İslam ülkelerindeki baskın muhafazakarlık eğiliminde etkili olduğuna vurgu yapar. Değiştirilemez ve sorgulanamaz Allah kelamına göre kurulmuş olan düzen, bu kutsal kelama özdeştir ve değiştirilmesi akla dahi getirilemez (Belge, 2003: 95). Siyasi bir düzeni ve dogmatik yasalara göre biçimlendirilmiş bir toplumsal yaşantıyı şart koşarak, muhafazakar yapıyı kaçınılmaz hale getirir. Dini yaptırımların katı ya da ılımlı biçimde uygulanması, muhafazakarlığın var olup olmadığı konusunda bir sorunsala yol açmaz. İncanın doğası gereği bünyesinde muhafazakarlık eğilimi her zaman vardır; değişen sadece ne derecede hissedildiğidir. İran ya da Afganistan gibi Orta Doğu ülkelerinin şeriata dayalı siyasi sistemleri Türkiye'de uygulanmadığı için 'Türkiye'de muhafazakarlık eğilimi zayıftır' gibi bir tespit yapılamaz. Gündelik yaşamdaki insan ilişkilerinden, aile yapısına, egemen siyasi söylemden, medyanın kullandığı dile kadar her alanda yükselişe geçmiş ve etkin biçimde toplumsal yapı üzerinde işleyen bir muhafazakarlık eğilimi vardır ve bu eğilim, ağırlıklı olarak din olgusu üzerinden yaygınlaşmaktadır. Bu yaygınlaşmada kendisini muhafazakar olarak niteleyen iktidarın desteği de yadsınamaz önemdedir; gelenek söylemine dayanan, siyasi ve toplumsal hamlelerinin büyük çoğunluğunda dini öğretiyi referans alan ve dokunulmaz olarak nitelenen devlet bütünlüğünü ön plana çıkararak milliyetçiliğe de ivme kazandıran egemen söylem, muhafazakar kalıpları gündelik yaşamın bir parçası haline getirmektedir.



Din ve muhafazakarlık ilişkisindeki ikinci yönelimde ise siyasi bir araç olarak dinin kullanılması ve buna bağlı olarak daha yapay biçimde kurgulanan bir muhafazakarlık kisvesinin oluşması yer alır. Süleyman Seyfi Ögün'e göre, muhafazakarlar dini sadece metafizik bir olgu değil, aynı zamanda ahlakla ilgili bir kavram olarak ele alırlar. Ahlak ve dini etkileşime sokan en önemli kavram olarak da 'maneviyat' olgusu ön plana çıkarılır ve siyasal söylemlerinin odağını oluşturur. Ancak bu katı bir muhafazakarlık olmak zorunda değildir. Modernizmle ortaya çıkan bir kavram olarak muhafazakarlık, laikliği desteklemese de seküler gelişmelerden belli ölçüde memnundur. Bu anlamda fundamentalizm gibi katı dini sistemlere karşı çıkar. Sadece devletin etik anlamda dinden kopuşuna karşıdır ve din-politika ilişkisini tamamen toplumsal ve ahlaki düzeyde çizmeye çalışır. Ögün'e göre, Türk muhafazakarlığının Batı'yı algılayışı da bu çizgiye dayanır; teokratik boyutlarından arınmış, ama felsefi, ahlaki ve toplumsal bağlamda dinselliğe büyük bir yer veren Batı kavrayışı hakimdir (Ögün, 2003: 570-577). Ancak yeni-muhafazakarlık, siyasi bir akım olarak güç kazandıkça ve iktidarını sağlamlaştırdıkça, klasik muhafazakarlıkta daha net ortaya koyulduğu varsayılan ve teokrasiye kadar uzanan taleplerin daha yüksek sesle dillendirilebildiği görülmektedir. En azında bu talepleri dile getiren daha radikal anlayışlar için uygun bir ortam sunulmaktadır. Demokrat Parti döneminden itibaren merkez-sağ ideoloji, dini ve milliyetçiliği siyasetin önemli bir aracı haline getirmiştir. Ancak günümüz iktidarına kadar hiçbir siyasi iktidar döneminde cumhuriyet rejiminin temel ilkeleri tartışmaya açılmamışken, özellikle 2007 sonrasında rejim değişimine ilişkin talepler çok daha net biçimde dile getirilmeye başlanmıştır. Söz konusu değişimlerin temelinde ise dini referanslar yer almaktadır. Toplumsal geleneklere atıfla başlayan süreç, açıkça dini referansların verildiği bir dönem olarak devam etmektedir.

Şerif Mardin, din olgusunun Türkiye'de bir eylem aracı olarak ele alınmasının kültürel bir unsur olduğuna değinir. Cumhuriyetin kuruluşundan itibaren bireyler, kişilik ve kimlik krizlerini halletmekte güçlük çekmişler ve özellikle alt sınıflarda büyük bir değer boşluğu hissi oluşmuştur. Söz konusu değer boşluğu hissi, dini itikatlara daha da sıkı sarılmalarına yol açmıştır. Mardin'in "aydınlarca "batıl itikatların artışı" olarak değerlendirilen bu niteliklerin toplumsal ve siyasal davranış boyutlarına dönüşeceği

şüphe kabul etmez" (Mardin, 1969: 27) diyerek İslam'ın siyasallaşacağına ilişkin yaptığı bu saptama, 21.yy Türkiye'sinin en temel gerçekliklerinden biri olarak karşımızda durmaktadır. Mardin'in değer boşluğu saptaması, Cumhuriyet'ten sonra da toplumun halk ve aydınlar olarak ikiye ayrılmış olması ve aydın kesimin ümmet zihniyetini terk edememiş olmasıyla ilişkilidir. İki kesim arasındaki kültürel uçurum, dinin yorumlanışını da etkilemiştir. Halkın dini anlayışını küçümseyen seçkinci aydınlar, Türkiye'de bir tek din olduğu düşüncesinden hareketle, ki bu da Sünni İslam'dır, onu modernleştirme çabasına girişmişlerdir. Mardin'in 'Volk İslam' olarak ifade ettiği halkın inancını ise ağırlıklı olarak hurafe olarak yorumlamışlardır:

"Reformları sünni İslamın ortodoks şekline yeni ve "medeni" bir şekil vermek üzerinde durmuştur. Bu tutumlar uzun vadede, bir halk dini olduğunu bilen ve onu ciddiye alan Şihlara, hocalara ve batıl itikat ticareti yapanlara yaramıştır. Onlar "hurafe"yi ciddiye aldıkları için köylü ile alt tabakadan gelen adamlarla aynı dili konuşabiliyorlardı" (Mardin, 1969: 119).

1940'lı yılların sonunda bir tür 'dine dönüş' arzusu biçiminde siyasetin diline yerleşmeye başlayan İslami söylem, giderek sembollerle gündelik yaşamın da bir parçası haline gelmeye başlar. Sakal bırakma, takke giyme, türbanın artışı, eski yazı kullanma gibi sembollerle laik kesimin modernleştirici eylemlerine karşı bir tepki ortaya konmuş olur. Bu tepki, toplumsal bir hareket biçiminde kendisini göstermez; muhafazakar çevrelerin söylemlerinde, semboller aracılığıyla gösterilir ve 'bireysel tercih' şeklinde sunulur. Sonuçta Cumhuriyetin kurucu iradesini temsil eden Kemalizm de hala güçlü dönemlerini yaşamaktadır ve onların hassasiyetlerine yönelik total bir saldırıdan da kaçınılmaktadır.

"Türkiye'de kitle toplumunun teşekkül etmediği sırada az görülen İslami temalar, modern kitle araçlarının okuyucularının isteklerine hassas olmaları sonunda baskıya geçmenin verdiği meşruiyeti kazanmaktadır. Buna benzer bir süreç oruç tutmanın, son senelerde hiç görülmediği ortamlarda "tutmuş" olmasıdır. "Küçük" kültürün "büyük" kültürün kalıplarının içine yerleştirilmesi yalnız Türkiye'de değil, önemli dinsel inançlara dayanan bütün ülkelerin modernleşmesinde görülen bir gelişmedir" (Mardin, 1969: 124-125).

Aynı dönemde din eksenli muhafazakarlık eğilimini körükleyen bir diğer yaklaşım da milliyetçiliktir. Türkiye'de milliyetçi-muhafazakar kesim yükselişe geçerken, 'Müslüman Türklük' kavramı da popülist bir söylem olarak kullanılmaya

başlanır. İlerleyen dönemlerde ordu müdahalelerinin de temel argümanlarından biri haline gelecek olan Türkçülük söylemi, daha çok dini ve geleneksel unsurlar üzerinden şekillenen muhafazakarlığa yeni bir katman eklemiştir.

"Statükocu bir doğrultuda geliştiği müddetçe, Muhafazakarlık olarak İslamcılık, Devlet Muhafazakarlığının simbiyotik ilişki kurabileceği bir oluşumdur. Bu vadide, Devlet Muhafazakarlığıyla İslamcılığı birbirine yaklaştıran ve İslamcılığın Muhafazakarlık olarak kurulmasını pekiştiren ideolojik sıva, milliyetçi-muhafazakar söylem oldu. Türkiye’de sol-sağ ekseninin belirlenmesine ve Merkez-Sağın teşekkülüne koşul olarak biçimlenen bu söylem, Merkez-Sağ bir popülizme olanak sağlayarak yerleşti. Milliyetçi-Muhafazakarlık, Dini, Milleti aslı veya ‘eşitler arasında birinci’ bir unsur olarak rehabilite etmeye ve meşrulaştırmaya yaradı. Bunu yaparken onu esas itibarıyla Ritüel, Gelenek ve Cemaat yapılarına indirgedi ve dilini söyleme dönüştürdü-böylece İslamcılığın muhafazakarlığa dönüşmesinin temel vecibesini yerine getirdi" (Bora, 1997: 21).

Bu milliyetçi akımın önemli temsilcilerinde biri olan Osman Yüksel Serdengeçti, 1947’de yayınlamaya başladığı Serdengeçti dergisinin şiarı olarak: "Hakka tapar, halkı tutar" ifadesini kullanır ve yazılarında muhafazakar mağduriyeti ortaya çıkaracak biçimde "Anadolu çocuğu, halk çocuğu, mütevekkil, çilekeş Anadolu köylüsü; biz Anadolu'nun bağı yanık çocukları" gibi ifadeleri özel bir vurguyla kullanır. Eleştirdiği kesim ise kendisi gibi halktan olmayan Kemalist elitler ve Batılılaşmış bürokratlardır. Serdengeçti 1947’de şöyle yazar: "Biz bir türlü yer, bir türlü içer, bir türlü konuşuruz. Tıpkı sabırlı, çilekeş halkımız gibi, tıpkı aziz ve sevgili Anadolumuz gibi. Halbuki siz çeşit çeşit, renk renk, türlü türlü adamlarsınız!" (Yılmaz, 1998. Akt.Bora, Erdoğan, 2003: 642). Bu söylemler, neredeyse tüm iktidarların desteğine sahip olduğu için, Türkiye siyasetinin temel argümanlarından birine dönüşür ve adeta kutsallaşır. Aynı zamanda da ülkedeki etnik kimlikler arasındaki ayrımcılığı körükleyerek, toplumsal çatışmaların hız kazanmasına yol açar.

Muhafazakar yaklaşımın dinden sonra esneklik sergilemesi beklenemeyecek olan temel kavramları devlet ve devlet bekasının garantörü olan ordudur. Ögün’e göre, din ve devlet olguları üzerindeki bu katı değişmezlik anlayışının temelinde, kültürel olarak 'baba' otoritesinin her şeyin üstünde olması yatar. Baba figürü, toplumsal yaşantının her alanında devreye giren otorite unsurlarını simgeler; ailedeki baba,

okuldaki öğretmen, askerdeki komutan ya da bir kadının kocası olması fark etmeksizin sorgulanamayan bir 'baba' otoritesinin varlığı muhafazakarlığın vazgeçilmez unsurudur. Bu unsurları hiyerarşik bir şemada ele alırsak, şemanın en üstünde din yer alır ve ardından da devlet gelir. Türkiye'nin en güçlü 'baba' otoriteleri olan devlet ve ordu arasındaki hiyerarşik denge, cumhuriyet döneminde sıklıkla yer değiştirmiştir. İç ya da dış kaynaklı bir tehdit söz konusu olduğunda, devleti savunacak ve düzeni yeniden sağlayacak yegane kurum olarak kendisini gören ordu, gerekli gördüğü her durumda devlet mekanizmasına doğrudan müdahale edecek biçimde yapılanmıştır. Çok partili rejime geçilir geçilmez beliren sorunlar karşısında demokratik çözümler aramak yerine, onar yıllık aralarla yapılan darbeler, durumun en somut göstergesidir. Yanardağ'a göre bu durum, modernleşmenin oldukça geç gündeme geldiği Doğu toplumlarında, gelişmiş ve taşıyıcı nitelikte bir burjuva sınıfının olmamasıyla ilişkilidir. Bu toplumlarda Batılılaşma ve modernleşme hareketlerine genel olarak asker ve sivil bürokrasi öncü olmaktadır. Söz konusu bürokrasi yapısının kuruluşu itibarıyla eski toplumsal düzenin sınıf ve kurumlarıyla uzlaşan tavrı da muhafazakarlığın yerleşik hale gelmesinde etkili bir faktör halini alır (Yanardağ, 2013: 158). İlk askeri müdahale olan 1960 darbesi sonrasında yapılan anayasa ile demokratik haklara ilişkin ilerici düzenlemeler yapılması umut verici görünmüş olsa da, 1971 ve 1973 yıllarında yapılan değişikliklerle bu ilerici ve özgürlükçü görüntüsünü kaybetmeye başlar. 1982 anayasası ile ordu ve sivil bürokraside muhafazakarlık eğilimi güç kazanır. Türkiye'nin sosyolojik gerçeklik algısındaki temel kırılma da tam olarak bu dönemde gerçekleşir. Bir yandan din ve kültürel gelenek unsurları siyasi söylemin merkezine yerleşirken, öte yandan kitlelere zenginlik ve özgürlük vaatleri sunan neoliberal sistemin temelleri sağlamlaştırılır. Muhafazakar kesimin politikaya ve liberalizme karşı bakış açısında pragmatik bir dönüşüm gözlemlenir. Mülkiyetçiliği savunan bir mekanizma olarak yeni-muhafazakarlık, değişime uyum sağlayabilme becerisini net biçimde sergilemeye başlar. Neoliberal ekonominin sunduğu olanaklardan faydalanmak isteyen bu anlayış, faydacı yaklaşımıyla geleneksel katı tutumunu yumuşatır. Öğün'e göre, muhafazakarlığın bir orta sınıf değeri olarak mülkiyetçiliği savunması, tam olarak piyasa ekonomisini desteklediği anlamına gelmez. Bir yandan bireylerin toplumsal konumunu güçlendirmeyi hedefler, öte yandan da geleneksel değerlerinden kopmamasını

sağlamaya çalışır. Bu durum muhafazakarları kapitalizm karşısında ikircikli bir duruma düşürür: ya refah seviyesi yüksek bir medeniyetin nimetlerinden yararlanmayı hak haline getiren eşitlikçi refahtan yana olacak ve etik değerlerini yumuşatacak ya da maddi ütopyacılığın amaçlarıyla pazarlığa oturarak müessese ve inançların canlandırılması için çabalayacaktır (Öğün, 2003: 578). Modernizm gibi muhafazakarlık da sürekli olarak değişim gösterirken en kolay uyum sağlanan alan her dönemde ekonomi olmuştur. Bilinen geleneksel ekonomi kurumları, kanunları ve yaklaşımları değiştikçe muhafazakarların bunlara karşı yaklaşımları da aynı hızda değişim göstermiştir. Eski muhafazakarların miras sistemi üzerinden hiyerarşik bir bakış açısıyla yaklaştıkları mülkiyet sahipliği, yeni-muhafazakarlığın liberal yönelişi sonucunda, aile refahının genişlemesine bağlanarak olumlanır. Mülk sahipliği ve bunun gelecek nesillere aktarımı ilkesi ile ailenin devamlılığına vurgu yapılarak, bireysel ekonomik gelişmenin önü açılır (Giddens, 2002: 44). Öğün'e göre, muhafazakarlar kamusal hayatı politik değil, kültürel bir olgu olarak ele alır ve genellikle de orta sınıf değerleri üzerinden iyi ve dürüst insanların oluşturduğu ahlaki bir hayat modeli olarak benimserler. Ahlaki değerlerle ilişkisi olmayan bir siyaset, muhafazakar bireyi tedirgin eder. Din, gelenek ve ahlaktan bahsetmeyen politik hareketlere karşı mesafeli bir tutum sergilerler. Dolayısıyla halkın istencinde ziyade devletin kararları ön plandadır ve tebaa konumundaki halkın devlet otoritesine karşı çıkması kabul edilemez (Öğün, 2003: 557). Dolayısıyla bütün gelenekçilik ve milliyetçilik iddialarına rağmen, liberalizmin ve onun getirdiği yeni kültürel kodların yaygınlaşmasının önünde hiçbir engel çıkmaz. Ortaya çıkabilecek küçük direniş noktalarının ömrü, geleneksel kodların yeniden üretimi neticesinde muhafazakarların kabul edebileceği olguların yaratılması süreci kadardır.

Türk muhafazakarlığının tarihsel kodlarına tarihsel açıdan baktığımızda modernleşme ve Batılılaşma hareketleriyle ilişkili olduğu dikkat çeker. Bütün toplumlarda tarihsel olarak önemli değişim evrelerine girildiğinde, kültürel ve toplumsal özün korunmasına yönelik bir refleks ortaya çıkar. Türk toplumunun değişime karşı geliştirdiği en güçlü refleksin miladı ise Tanzimat dönemidir. Muhafazakarlığın paradoksal yapısının izleri, Tanzimat sürecinde çok net biçimde gözlenmektedir. Osmanlı'nın yıkılma sürecine direnirken giriştiği Batılılaşma hareketi, ekonomik ve

askeri düzeyde ilerici, toplumsal ve kültürel düzeyde gerici bir harekettir. Osmanlı İmparatorluğu kesin şeriat kurallarına göre yönetilmese de, bir İslam devleti olarak en ideal ve mutlak düzene sahip olduğu varsayılan devlet düzenine sahiptir. Bu ideal devlet anlayışı, elbette Fatih ya da Kanuni gibi, imparatorluğun en görkemli zamanlarına hükmeden büyük Osmanlı sultanlarının dönemlerini işaret eder. İmparatorluğu toparlamak adına Batılılaşma yönünde yapılan girişimlerin temelindeki esas özlem de bu görkemli dönemlere geri dönmektir. Mehmet Ali Kılıçbay, Osmanlı'nın en önemli toparlanma girişimi olan Tanzimat sürecini, 'nizam-ı alem'e dönüş çabası olarak yorumlar. Fermanın ilanından önce, Osmanlı'nın içinde bulunduğu dağılma tehlikesi, ciddi bir bozulmanın işaretidir ve Tanzimat Fermanı da bu bozukluğu düzeltmesi beklenen 'nizam-ı alem' idealinin bir ürünüdür (Kılıçbay, 1989: 58). Olduğundan başka türlü olmayı kabul edemeyecek bir dünya algısı içinde girilen Batılılaşma hareketleri, toplumsal uyumsuzluğun yanı sıra, muhafazakar kesimin ciddi biçimde tepki geliştirmesine de yol açar. Yanardağ'a göre, temelleri Tanzimat ile atılan Türk modernleşmesinde, yeniliklere karşı ortaya çıkan siyasal ve kültürel tepkiler, İslamcılık kanalından gelişmiştir. Yenileşmeye karşı gelişen bu tepkiler, geleneğe ve kutsala yaslanan, Türkiye siyasetinde uzun soluklu bir mücadele kanadı oluşturacak olan muhafazakar bir siyasal sınıf oluşturmuştur:

"..."medeniyet" esas olarak Batı'ya ait bir şeydir. Modernleşme ise daha çok Batı'nın teknolojisi ve bilimidir. Buna göre teknoloji alınacak, yerel ve geleneksel olan, yani din ve kültür korunacaktır. Böylece, ortaya çıkacak sentezle Batı'nın yakalanabileceği, hatta "Hak dininin gücüyle" geçilebileceği düşünülmektedir" (Yanardağ, 2013: 161).

Batılılaşma ve modernleşme olgusuna ilişkin bu ikircikli yaklaşım, ilerleme ve kazanım olarak yansıyan bütün gelişmeleri sorunlu bir zemine taşımaktadır. Muhafazakarlar için modernizmle organik bir bütünleşme söz konusu değildir; ona sıkıntılı durumdan kurtulana kadar sığınılacak bir liman olarak bakılır. İdeal koşullar sağlandığı anda modernitenin verileri tersine çevrilebilecektir. Tanzimat Dönemi'nin Batılılaşma ve yenilenme kavramlarına ilişkin bu tutarsız yaklaşımı, Cumhuriyet'in kuruluşunu takip eden yıllarda da kendisini ortaya çıkaracaktır. Ahmet Çiğdem, Türk muhafazakarlığının tarihini Cumhuriyet tarihiyle birlikte başlatır:

"Türk muhafazakârlığının cumhuriyetle ilişkisi, mahiyet olarak modernite ve muhafazakârlık ilişkisiyle özdeşdir; Türk muhafazakârlığı bir cumhuriyet ideolojisi ve kendi varoluşunu ancak cumhuriyetin ürettiği bir zeminde mümkün kılabilmıştır" (Çiğdem, 1997: 46).

Cumhuriyet dönemine bakıldığında, kuruluş ilkeleri itibariyle, en azından başlangıç aşamasında Osmanlı'nın katı muhafazakarlığının da yıkılışına işaret edildiği görülür. Ardı ardına gerçekleştirilen devrimlerle, eskiye bağımlılık bir yana, eskiyle olan tüm bağların kopartılması bir kural haline gelir. Murat Belge, bu süreci muhafazakarlığın yasaklanması olarak yorumlar. Ancak süreç, bu olumlu perspektiften devam etmeyecektir. Çok partili döneme geçiş, her ne kadar demokrasinin ilerlediğini gösterse de 1960 darbesinin ardından benimsenen 'Sol Kemalizm' anlayışı, kuruluş ilkeleriyle bağdaşmayacak bir biçimde muhafazakarlaşmaya dönüşür. Düzen ve kutsallık arasındaki özdeşlik, bu defa Kemalistler tarafından bir sorunsala dönüştürülür. Çok partili dönemde muhafazakar kesim DP ile kendi sesini bulur. Partinin etkili isimleri de bu yapıyı sürekli desteklerken toplumdaki ciddi bir destek elde ederler. 60 darbesi sonrasında muhafazakar tavır, Kemalizm ile birlikte anılacak bir hal alır. Kemalizm, sorgulanamaz bir ideoloji ve yapı olarak kendi muhafazakar tabanını yaratır. İdeoloji ve onun kurduğu düzen tüm uygulama ve söylemlerle adeta kutsal ilan edilir. Hem kurucular hem de mevcut yöneticiler hiçbir şekilde eleştirilemez ve böylece kendi muhafazakarlıklarını da yaratmış olurlar:

"Kemalizm de Cumhuriyet tarihi boyunca çeşitli merasimlerle kutsallaştırılmış ve ayinleştirilmiştir. Bunu, kendi doğal evrimiyle bir sekülerleşme aşamasına gelememiş bir toplumsal bilincin, seküler bir dünya görüşünü de ancak, yarı-dini kalıplarla tercüme ederek temellük edebilmesi olgusuna bağlayabiliriz. Geçiş aşamalarında, karşıt dünyaların öğeleri çelişik bir biçimde iç içe geçer" (Belge, 2003: 99).

Sosyal değişim esnasında, değişimi gerçekleştirenlerin bile çok da farkında olmadan eskinin kalıplarından kurtulamadıklarını dile getiren Mardin'e göre, ümmet zihniyetinin cumhuriyetin kurucu kadroları içindeki varlığı, toplumsal sorunların önemli nedenlerinden biridir:

"Vatanperverlik, beraber olma ve başkalarına karşı koyma ümmet hissini devam ettirici bir unsurdu. (...) Cumhuriyet kitapları kahramanlık ve tesanüt üzerinde durdukları oranda bir yanlış anlamaya yol açacak bir temel

kuruyorlardı. Köysel bir çevrede Mehmetçik kolayca yeniden Battal Gazi ve Gazi Ali olabiliyordu" (Mardin, 1969: 121).

Sol cephenin muhafazakarlaşması konusundaki ilk tespitlerden birini yapan İdris Küçükömer ise daha radikal bir söylemle Türkiye'de solcuların gerici, sağcılarının ise ilerici olduğunu iddia eder. Burada soldan kasıt, İttihat ve Terakki'den CHP'ye dek uzanan ve 'ortanın solu' olarak ifade edilen, ağırlıklı olarak kendilerini Kemalist olarak tanımlayan kesimdir. Küçükömer'in 'bürokratlar' olarak adlandırdığı bu kesim, üretim güçlerinin gelişmesinden yana değilken, onların yobaz olarak adlandırdıkları ve sağın esas temsilcisi olan İslamcı kesimler, ekonomik gelişme adına üretim güçlerini ilerici bir anlayışla devreye sokmaya hazırdır. Bu durumdan fayda sağlayan ise Türkiye toplumu ya da ekonomisi değil, Batılı emperyalist güçlerdir:

"On dokuzuncu yüzyıl başından beri Batı kapitalizmi, gerektiğinde Batıcı-laik bürokratlar ile İslamcı çerçeveye sığınmış halk kitlelerini kullanarak karşı karşıya koymuştur. Bu bölme ile Türkiye'de gerçek bir gelişimin olanaklarını kilitlemiş, hapsedmiştir. Emperyalizm, şimdi aynı oyunu, solcularla İslamcılar arasında oynatmanın organizasyonu peşindedir" (Küçükömer, Batılılaşma ve Düzenin Yabancılaşması, 2010: 138).

Öğün ise cumhuriyet ideolojisindeki muhafazakarlık eğilimini Kemalizmin diyalektiği olarak açıklar. Bu diyalektiğe göre, Kurtuluş Savaşı sonrasında belirlenen kuruluş ilkeleri, toplumdaki yerleşik kültürel kodlarla uyumlu bir varoluş mücadelesi izlenimi yaratır. Ancak zamanla Kemalist cumhuriyet projesi, devlete sadık ve bu sadakatini yerleşik kültürel bağlardan değil; Cumhuriyet ve onun ulusal değerlerinden alan politik bir toplum inşa etmekte kararlı bir yapıya dönüşür (Öğün, 2003: 539). Celal Bayar ve Adnan Menderes ile başlayıp günümüze dek süren merkez-sağ ideolojinin, ironik bir biçimde CHP içinden yetişmiş bir kadro olması da bu durumun önemli göstergelerinden birdir. Ömer Laçiner de muhafazakarlığın referanslarını modern öncesi toplum ve inanç sistemlerinden almasına ve bunları mutlaklaştıran siyasal akımları ifade etmesine rağmen, tek başına sağ ideoloji ile ilişkili olamayacağına vurgu yapar. Laçiner'e göre, değişmez gerçekler fikrinden hareket eden, belirli düşünce ve davranış perspektifleri, değer ve ilişki biçimlerini sabitleyen bütün ideolojiler muhafazakarlaşmaktadır ve sosyalist düşüncede muhafazakarlaşma, Ortodoks eğilimle ilişkilidir. Ortodoks eğilim, siyasal mücadele ve iktidar programları için, değişmez ve



nihai bilimsel gerçeklik ve kesinlik düzeyi oluşturan bir sistemi benimser. Kendi düşünüş ve değer kalıplarına uymayan bütün olguları tamamen yadsır. Üstelik bu muhafazakar yaklaşım, Marksizmin temeli olan bilimsel materyalizme rağmen ortaya çıkar. Bilimsel materyalizme göre, değişmez olan tek şey değişimdir ve gerektiği durumda, düşünce sistemini oluşturan öncüller bile sorgulanıp değiştirilebilir olmak durumundadır. Sosyalizm içindeki bu ortodoks sapmanın temelinde ise sosyalistlerin siyasal hareketin temelini düşünceyi almak yerine, düşünceyi harekete tabi tutmaları yer alır (Laçiner, 2003: 663).

M.Kemal Aydın, günümüz bireyinin mutlak olarak devlete bağlı olmasını gerektiren ve zaman içinde faşizmle özdeşleştirilmiş olan klasik muhafazakarlık anlayışının büyük ölçüde ortadan kalktığına değinir. Yeni-muhafazakarlıkla birlikte muhafazakarlık kavramı, kapitalizm ve liberal demokrasi ile barışmış, felsefi olmaktan ziyade sosyolojik açılımlar taşıyan bir anlama kavuşur. Sol düşünce ise kurulu düzenin meşruiyetinin sorgulandığı bir zemin üzerine kurulduğu için, ortaya çıkış talepleri gereği, muhafazakarlığın ikameci tavrına karşıt bir söyleme sahip olmalıdır. Tarihin akışını hızlandırmak amacı gereği, dönüştürücü olması bir zorunluluktur; daha eşit ve daha yaşanabilir bir dünya kurma ideali buna bağlıdır. Bu dönüştürücü ve dinamik yapısı gereği tarih boyunca, muhafazakarlık sağ, radikalizm ise sol ideoloji ile örtüşürülmüştür (Aydın, 2006).

Anthony Giddens'a göre, Sovyetler'in dağılmasına paralel olarak reel sosyalizmin çöküşünden sonra, sol ideolojinin çekirdeğindeki radikalizm muhafazakarlıkla yer değiştirmeye başlar. 80 sonrasında yeniden şekillenen muhafazakarlık, liberal kapitalist düzenin değişim süreçlerini belirleyen temel unsur haline gelir. Değişimin önemini ve karşı konulamazlığını kavrayan yeni-muhafazakarlar, bağlı oldukları geleneksel kalıplardan radikalliğe geçmeye başlar. Bu değişim esnasında sol ise değişime ayak uydurmak yerine, reel sosyalizm koşullarının savunuculuğunu sürdürür. Eski yapılara daha da inatçı bir biçimde sahip çıkarak ve geçmiş kazanımlar abartılarak muhafazakarlaşma eğilimine geçilir (Giddens, 1994. Akt. Aydın, 2006). Aydın'a göre, Giddens'ın bu tespiti, 80 sonrası Türkiye solu için de geçerli bir olgudur. Başta CHP olmak üzere, Türkiye sol ideoloji, toplum değişirken

sorunlar için geçmişin tozlu raflarından reçeteler öneren bir yaklaşım sergilemektedir. Kendisini yenileyen ve ideolojisine sıkı biçimde sahip çıkan sağ ideoloji ise ironik bir biçimde yenileşmenin öncüsü haline gelir (Aydın, 2006). Laçiner'e göre ise Türkiye'de sosyalist hareket esas olarak 60 ortasından başlamak üzere 70'li yıllarda ivme kazanır. Ancak kitlesel bir harekete dönüşmemesi ve kısa sürede kapitalizm ve askeri iktidar koşulları karşısındaki yenilgisi, sosyalist söylemin muhafazakarlaşmasına zemin hazırlar. Solun muhafazakarlaşması olgusu, cumhuriyetin kuruluşunu takip eden yıllardan beri gündemde olsa da özellikle 1980 sonrasında daha güçlü biçimde dile getirilmeye başlanır. Cemal Dindar, özellikle 2002 sonrasında Türkiye'de solu temsil eden partilerin ve kendisini Kemalist olarak tarif eden kadroların, kendilerine yeni sistem içinde sağlam bir yer edinemediklerine dikkat çeker. Dindar'a göre Türkiye solu, kurucusu oldukları ve bir baba gibi gördükleri devletin kendilerine sırt çevirmesine tanıklık etmektedir. Dindar'ın bunamış bir babaya benzettiği devlet, kendi çocuklarını tanınamakta ve onları yok saymaktadır:

"Kemalistler, kendi adlarının, dolayısıyla varlıklarının devlet babanın belleğinde yitişine tanıklık ettiler, yaşamlarının merkezine bir boşluk gibi yerleşen bu tanıklığı uzun dönem reddettiler ve bu reddiye, tam da Atatürkçülüğün Amerikancılık ile koşut peydahlanma süreci ve Yeni Türkiye'ye eklemleme anlarında trajik özüne kavuştu. (...) Kemalistler, kısa süre gördükleri bir rüya olan 27 Mayıs dönemi bir yana, epeydir aynadaki görüntülerinin birer Atatürkçüye, en yetkin temsilcisi olarak birer Kenan Evren'e dönüşmesiyle bugüne geldiler ve hızla bunayan babanın artık adını bile anlamadığı örnek evlat rolüyle idare ettiler, ediyorlar" (Dindar, 2016: 23).

Türkiye'de solun muhafazakarlaşmasının yarattığı ve ideolojik bir ikilem olarak karşımıza çıkan bu tespitlerin yanı sıra, 80 darbesinin sol hareketler üzerindeki tasfiye edici etkisini de unutmamak gerekir. Bir yandan darbeye direnmeye ve varlığını sürdürmeye çalışan sol hareketler, Özal dönemiyle birlikte hızla yıldızlaşan neoliberal ekonomi politikaları, yeni yaşam tarzı ve hatta yeni üretim ilişkileri karşısında bocalayarak sadece kendilerini korumaya dönük bir çalışma içine girer. Bu durum hızla değişen koşullara uygun politikalar üretemeyen solun eski değerlere sıkı sıkıya sarılarak muhafazakarlaşmasının önünü açar. Sol ideolojinin şiddetli bir biçimde sindirilmesi için girişilen müdahalelerin sonucunda solun muhafazakarlığı da giderek daha sinik bir rol oynamaya başlar. Dolayısıyla reddedilemeyecek biçimde ortaya çıkan ironik dönüşüme

rağmen, Türkiye'nin siyasal ve toplumsal yaşantısında gerçekleşen önemli dönüşümlerin temel aktörü, ağırlıklı olarak sağ-muhafazakarlıkla ilişkilidir. Bu etkin rolün gerçekleşmesinde, 80 sonrası kurulan ve ağırlıklı olarak merkez-sağ yönelimli hükümetlerin neo-liberal politikaları hızlı bir biçimde yaşama geçirmesi etkilidir. Ancak Türk muhafazakarlığı, sadece piyasa ekonomisinin toplumsal-ekonomik hayatın tamamını ele geçirdiği gelişmelerin ürünü değildir. Hatta 1980'e kadar liberalizm ve muhafazakarlık tamamen farklı olgular olarak ele alınmıştır. 1980 sonrasında ise Turgut Özal muhafazakarlığı ile temel ikilem çözülür. Bora'nın tanımlamasıyla Türk sağının 'popülist muhafazakar'larından olan Özal, milliyetçi-muhafazakarlığı neoliberalizmle eklemler. Ünlü "bırakınız yapsınlar" söylemi ile küresel ölçekte tam da ideal olduğu varsayılan bir liberal olduğunun kanıtıdır. Özal döneminde, çağa uyum sağlayan, iyi eğitim alan ama aynı zamanda geleneklerine ve dinine bağlı modern Müslüman bir halk inşa edilmeye başlanır. Bahsi geçen yeni nesil, esas olarak 90'lı yıllarda sivrilmeye, hem devletin önemli kurumlarında hem de özel teşebbüste örnek insan modeli olarak yer almaya başlar. Bu modelin önemli örneklerinden biri olan ve Anadolu Kaplanları olarak adlandırılan sermaye grubu, piyasada ve dolayısıyla siyasette önemli bir yer edinir. Bunların en önemli özelliği, büyük bir kısmının kendisini muhafazakar olarak tanımlamalarıdır; teknolojiyi kullanmayı sever, sermaye konusunda sınır tanımazlar, ancak iş, yaşam tarzı ve kültürel değerler olduğunda son derece muhafazakarlardır. Tanımladıkları muhafazakarlık, devlet muhafazakarlığı ile paraleldir. Süreç içerisinde kimi zaman biri bir diğerinin önüne geçse de milliyetçi ve İslamcı kodları sonuna kadar kullanırlar. Bu yapının oluşumunda etkin olan ve politik söylemde muhafazakar-modernist, iktisadi söylemde liberal-muhafazakar olan Özal, muhafazakarlığın tutuculuk olmadığını iddia eder ve pratik fayda getirecek her şeye açık olmak gerektiğini söyler. Bora ve Erdoğan, Özal'ın bu yaklaşımını, pragmatist-muhafazakar bir söylem olarak değerlendirir ve kapitalizm sonrası dönemde muhafazakarlığın değerlerin ölçülebilirliği ile ilgili bir soruna dönüştüğünü belirtirler. Yakın tarihe kadar kendisini geleneksel değerlere bağlılık biçiminde ortaya koyan muhafazakar yaklaşım, neoliberal politikalara yaslanan burjuva kültürü karşısında statükoya ve sahip olunan maddi varlıklara bağlılık göstermeye başlar.

"...burjuva kültür dünyasında değerlerin bir içeriği yoktur artık. İçeriğinin de zaten doldurulmaması gerekir ki herhangi bir yeni değer aşınmış olan "değer nesnelere" yerine geçebilsin. Artık inanç bile bir Tanrı'ya inanç değil "inanca inanç" diyebileceğimiz boş bir kalıptır. Böylece muhafazakar boşluğa inancını korumayı hedefleyen bir toplumsal tiptir" (Baker, 2003: 104).

Baker'in bu saptaması, yeni-muhafazakar eğilimin, pragmatik yönünü açıkça ortaya koyar. Ekonomik anlamda fayda sağladığı sürece, her tür kavramın sistem için yararlı hale getirilebileceği anlayışı ön plana geçer. Dini referanslara ve gelenekçi yapıya rağmen laiklik ve demokrasi gibi kavramlar bile, yeniden yorumlanmak şartıyla kabul edilir. Tanıl Bora ve Necmi Erdoğan, cumhuriyet sürecinde laiklik ve modernleşme hareketleri karşısında Müslüman muhafazakarların, dinsel referanslı cemaat algısının yerine, görece sekülerleşmiş ve yumuşatılmış bir muhafazakarlığa yöneldiklerine dikkat çekerler. 'Muhafazakar popülizm' olarak adlandırdıkları bu tavır, toplumun kendi doğal düzenine aykırı olan yabancı bir etkinlik karşısında direniş göstermeyi değil, edilgen olmayı gerektirir. Bu edilgenliğin temel nedeni, kutsallıkla bağdaştırılmış olan devlete zarar vermemektir. Bora ve Erdoğan'a göre, Türk-İslam püritenizmi, kapitalist gelişmenin geleneksel yapıyı radikal biçimde dönüştürmesiyle karakterize olur ve modern iktidar iradesi ile modern öncesi kültürel formları kaynaştırmaya çalışır. Çabaları kendilerine zulmedenlerden haklarını geri almaktır. Bu mücadelede öncü olacak ise akliselim'dir. Akliselim, halktan kopmamış, halkla aynı dilde konuşan aydın ve siyaset adamıdır. Popülist muhafazakarlık için Süleyman Demirel, Isparta ağzı konuşması ve basit betimleyici açıklamalarıyla tam bir akliselimdir (Bora, Erdoğan, 2003: 636). Günümüz iktidarının sahipleri ise bu konuda çok daha açık bir tavır sergilemekte ve kullandıkları dil ile geniş kitlelere, onlardan biri oldukları izlenimini verirler. Bu sayede, cumhuriyetin kurucu kadrolarında en çok eleştirdikleri 'seçkin' tavrı yerle bir ederek, halkın esas temsilcileri olduklarını ispata çalışırlar. Akliselimler halkın çıkarlarını en iyi bilenlerdir ve halk adına karar alma yetkisine sahiptirler. Halktan biri olduğu imajını sergileyerek sempati kazanırken, bir yandan da Türkiye'de sıklıkla görüldüğü üzere, muhafazakar kesimin uğradığı zulümleri ve mağduriyeti temel söylem haline getirirler. 1990'ların sonu 2000'lerin başında başörtüsü sorunu, muhafazakar kesimin en önemli mağduriyet simgesidir. Laik kesimin, irtica tehdidi karşısında aldığı önlemlerden biri olan başörtüsüyle devlet kurumlarına

girme yasağı, gerçekten de belli bir kesimin eğitim ve kamuda çalışma haklarının gasp edilmesine yol açmıştır. Ancak iktidara gelir gelmez bu mağduriyetin, dine karşı başlatılan total bir saldırı gibi yorumlanması ve başörtüsüz olanları yaftalamaya yönelik söylemin hızla yükselmesi ya da bir karşı hamle olarak okullarda dövme ve piercing yasağının getirilmesi gibi uygulamalar popülist muhafazakarlığın önemli açmazlarına işaret eder. Üstelik başörtüsünün kamusal alanda kullanımına ilişkin düzenleme, kendisini demokrat-muhafazakar olarak niteleyen hükümet tarafından da uzun yıllar yapılmaz. Neredeyse tüm konuşmalarda dile getirilen başörtüsü hızlıca çözülebilir durumda olmasına karşın, çözüm yolunda bir adım atılmaksızın sorunu yaşayan çevrenin desteğini almak için 12 yıl boyunca sürüncemede bırakılır.

1980 darbesi ile temelleri atılan yeni-muhafazakarlık eğilimi, 2000 sonrası Türkiye'sinin toplumsal yapısını belirleyen en önemli kavramlardan biridir. 2000'li yıllar, Türkiye için politik anlamda yeniden tek parti iktidarının başlamasına ve toplumsal anlamda Yeni Osmanlıcılık düşüncesi üzerinden muhafazakarlaşmanın yükselişine işaret eder. Ancak söz konusu muhafazakarlık olgusu, geçmişteki kültürel kimliğinden ziyade politik işleyişle dikkat çekicidir. Türkiye'de yeni-muhafazakarlık anlayışı, 1950 sonrası sağ iktidarların güçlenmesiyle temellenir, 1980 darbesiyle güçlenir ve esas kimliğini 2000 sonrası politik ortamında bulur. Aslında Türkiye siyaseti bu yeni bin yıla demokratik solun temsilcileriyle giriş yapar; 1999-2002 arasında Bülent Ecevit Başbakan, 2000-2007 arasında ise Ahmet Necdet Sezer Cumhurbaşkanı'dır. Ancak meclis görünümü 2002 seçimleriyle keskin bir biçimde değişir. Sadece iki parti yüzde 10'luk seçim barajını aşarak TBMM'de temsil hakkı kazanır: AKP ve CHP. Merkez sağ olarak tanımlanan DYP ve ANAP, uzun bir aradan sonra siyaset arenasının dışında kalır. 1950'den beri ülke yönetiminde yer alan, toplumu şekillendiren ve genel siyasi dinamikleri belirleyen DP'nin devamı niteliğindeki klasik merkez-sağ partiler, 2002 yılında uzun bir süre toparlanamayacakları ağır bir darbe almış olurlar. Merkez sağdaki bu boşluk için en ideal aday, kadrosunu, söylemlerini ve temellerini Necmettin Erbakan'ın attığı Milli Görüş çizgisinden alan Adalet ve Kalkınma Partisi'dir. Özellikle kuruluşunun ilk yıllarında, Milli Görüş gömleğini

çıkardığını ifade eden AKP, zaten var olan neoliberal ekonomik sistemi destekleyen açıklamalarıyla merkez-sağdaki boşluğu doldurmakta zorlanmaz.

Çok partili sistemden itibaren koalisyon hükümetleri, erken seçimler, muhtıra ve darbelerle sürekli kesintiye uğrayan ve hiçbir dönemde istikrar sağlanamayan siyasal yaşantı ve ekonomi, 2002 yılında milli görüşün modernize edilmiş bir versiyonunun iktidarıyla yönetim anlamında istikrarlı bir görünüm kazanır. 2007'ye kadar, cumhurbaşkanlığı ile iktidar arasındaki ideolojik karşıtlık, ülkenin siyasal ve toplumsal bağlamdaki kutuplaşmasını keskinleştirir. Laiklik bu süreçte en çok tartışılan meseledir. Yanardağ'a göre, ABD'nin Büyük Ortadoğu projesi kapsamında geliştirdiği "ılımlı İslam" modeli, iktidarın laiklik anlayışı ile tam olarak örtüşür. Bireysel referansları İslam, siyasi referansları demokrasidir ve din, siyasal bir olgu değil, toplumsal bir olgudur. Amerikan yeni-muhafazakarlığını örnek alan bu anlayışa göre din, toplumu yönetmeye yetmez; çünkü ekonomik bir program ve öngörüsü yoktur. Dolayısıyla İslam ülkeleri de liberal ekonomi esaslarına göre yönetilebilir. "AKP çizgisi, ağırlık merkezini Neo-Con anlayışın oluşturduğu, Ortadoğu Sünni İslam dinciliği, Avrupa klasik muhafazakarlığı ve Amerikan yeni muhafazakarlığının eklektik bir ifadesidir" (Yanardağ, 2013: 177).

İktidar, politik söylem bakımından her ne kadar klasik muhafazakarlığın savunucusu olan milli görüş geleneğinden gelse de, ekonomik ve toplumsal hedefleri bakımından DP ile başlayıp AP, ANAP, DYP gibi partilerle Türkiye siyasetinde baskın rol oynayan liberal sağ ideolojinin devamı niteliğindeki bir yapılanmadır. Hatta kendisini geleneksel muhafazakarlıktan ayırmak adına demokratikliğe özel bir vurgu yapar. Parti yöneticilerinden Yalçın Akdoğan, politik teorilerini *Muhafazakar Demokrasi* isimli kitabında açıklar. Bu kitaptan alıntı yapan Yanardağ, iktidarın neo-muhafazakar tavrını açıkça ortaya koyduğuna değinir:

"Adalet ve Kalkınma Partisi kendi düşünce geleneğimizden hareketle, yerli ve köklü değerler sistemimizi, evrensel standarttaki muhafazakar siyaset çizgisiyle yeniden üretmek amacındadır. Muhafazakar demokrat çizginin muhafazakarlığın genlerine ve tarih kodlarına uygun şekilde, ama siyaset yaptığımız coğrafyanın toplumsal ve kültürel geleneklerine yaslanarak ortaya

konması, Türk siyasetine yeni bir soluk getirecektir" (Akdoğan, 2004. Akt. Yanardağ, 2013: 168).

Ahmet Çiğdem, iktidar partisinin milli görüş ile aynı siyasal ve sınıfsal temellerden gelmesine rağmen, geleneksel milli görüşçülere göre daha şehirli, küçük burjuva ve eğitilmiş bir kadroya sahip olduğuna dikkat çeker. 1960 sonrasında sosyalizm ve İslamcılık eksenindeki ideolojilerin kendisini daha rahat ifade etmeye başladığı bir ortamda filizlenen milli görüş, 1980 sonrasında devletin daha hızlı ve organize biçimde neoliberal politikalara entegre olmaya başlamasıyla görünüm değiştirmeye başlar. Ahmet Çiğdem'e göre, esas kırılma 28 Şubat sürecinden sonra gerçekleşir. Artık taşralı bir muhafazakarlıktan kurtulup, daha medeni bir görünüme bürünerek siyaset yapma olanakları keşfedilir. Acar ve Altunok ise yeni ideolojik yapılanmayı yeni-muhafazakarlık çerçevesinde şöyle değerlendirirler:

"Muhafazakarlıktan farklı bir zihniyet olarak neo-muhafazakarlık, belli bazı durumlarda modern değerlerin reddini içerse de, özünde modern bir yönetim zihniyetine işaret etmektedir. Neo-muhafazakarlık için hedef (muhafazakarlığın temel hedefi olan) mevcut sistemi ve değerleri korumaktan ziyade, toplumsal yapıyı, geçmişten seçilmiş ve kimi zaman yeniden tanımlanmış değerler ve semboller ekseninde yeniden kurgulamaktır" (Acar, Altunok, 2015: 27).

Liberal ekonomik hedeflerdeki benzerliklere rağmen, dönemin egemenlerini cumhuriyet tarihinde etkin olan diğer sağ partilerden ayrıldığı en önemli nokta, rejim değişimi ve toplumun yeniden şekillendirilmesine yönelik iddiasıdır. DP çizgisinin hiçbir zaman dile getirmediği biçimde, cumhuriyetin kuruluşundan itibaren benimsenen ve devlet politikası haline getirilen ilkeleri, muhafazakar çizgisine uygun olacak biçimde değiştirmeyi hedefler. Özellikle 2007 sonrasında toplumsal ve siyasal dinamiklere bağlı olarak atılan stratejik adımlarla toplumsal yapının yeniden kurgulanmakta olduğu gözlenmektedir, ancak tümünden bir rejim değişimini işaret eden bu adımlara ilişkin açık bir plan sunulmamaktadır. Ekonomik anlamda Batı ile kurulmuş ve ortadan kalkması mümkün olmayan ilişki ve anlaşmaların da etkisiyle, tam da yeni-muhafazakarlık tanımına uygun olacak biçimde, paradoksal bir siyasi dil kullanılır. Dindarlık ve gelenekçilik ekseninde üretilen ve devleti bir tür ahlaki işlevin temsilcisi haline getiren iktidar, aynı anda demokrasi ve özgürlük söylemlerini de ısrarcı

bir biçimde kullanır. Acar ve Altunok'un, Foucault'nun 'yönetim zihniyeti' kavramına atıfla, yeni modern yönetim biçimine uygun olacak biçimde, iktidarın sadece siyasi bir karar mekanizması olmaktan çıktığına vurgu yaparlar. Buna göre iktidar, toplumsal yapının kurgulanmasında belirleyici olduğu düşünülen bütün bireysel ve toplumsal eğilimleri kontrol altına alma yetkisine sahiptir.

"...evvelden siyasanın konusu olmayan, bireylerin yeme alışkanlıkları, psikolojik durumları, cinsel hayatları veya cinsellik biçimleri modern toplumlarda düzenleme ve müdahale alanları olarak ortaya çıkmıştır" (Acar, Altunok, 2015: 29).

Ancak bu devlet-üstü müdahaleler, muhafazakar olmayan ve yeni yapılanma içinde 'öteki' haline gelmeye başlayan kesimlerin tepkisini çekmeye başlar. Ötekileştirme bu dönemin başat yönetme tercihi olarak kendini gösterir. Ötekileştirme sayesinde huzursuz kesim, iktidarı destekleyen kesimden açık bir şekilde ayrılır. Böylece iktidarı destekleyen kesimler daha sıkı kenetlenir ve muhaliflere olan tepkilerini yönetime verdikleri koşulsuz destek ile gösterirler. İçki satışına getirilen saat sınırlaması, giyimi ya da cinsel kimliği nedeniyle saldırıya uğrayanların sayısının artması, kentlerdeki betonlaşma ve ileri düzeydeki sanayileşme hareketlerinin yeşil alanları kısıtlaması gibi devlet müdahaleleri sonucunda sosyal alanının ve özgürlüğünün kısıtlandığını hisseden birey ve topluluklar ise karşı harekete geçmeye başlar. Tek bir ideolojik temele dayanmaktan çok, sadece farklı yaşam biçimlerine müdahale edilmesinin yarattığı huzursuzluk, 2013 yılında Gezi Olayları ile doruğa çıkar. Ekonomik anlamda gelişme ve büyüme gibi sunulan bazı uygulamalar, gündelik yaşama olumsuz yansiyarak sosyal yaşam üzerinde sarsıcı bir etki gösterir. Toplumun yeniden şekillendirilme sürecinde kaç çocuk sahibi olunması gerektiğinden, sigara ve alkol alışkanlıklarının sert şekilde eleştirilmesine kadar gündelik yaşamın tüm alanlarına ilişkin açıklama ve talepler en üst düzeyde dillendirilir. Neo-muhafazakar bir yapılanma ile sosyal yaşantıya siyasal kanaldan doğrudan müdahale edilmesi, toplumun kültürel kodlarında da ivedi değişimlere yol açar. İslami değerlerin ön plana çıkartıldığı yeni sosyal yapılanmanın en önemli ve tehlikeli sonucu ise kimlik üzerinden üretilen politikaların yol açtığı ayrıştırıcı dildir. İktidar, kendine özgü söylem dili ile cumhuriyetin kuruluşundan bu yana 'ezilmiş' olarak lanse edilen, dini ve milli



hassasiyetleri yüksek olan muhafazakar kesime ikna edici ve umut verici bir üslupla yaklaşır. 'Monşerler' olarak lanse edilen bürokrat, siyasetçi, bilim insanı, akademisyen ve aydın kesimle ciddi bir hesaplaşma içine girilir ve 'ezilenler'in mutlak zaferi muştulanır. Yıllarca devlet kurumlarına ve üniversitelere alınmayan türbanlı kadınlara kamunun ve okulların kapıları yeniden açılır. Kadınlar adına özgürlük vaat eden bu değişime rağmen, kadınlara yönelik şiddette ciddi artışlar gözlenir. Çocuk sayısında artış teşvik edilirken, işsizlik oranı ve yoksulluk, toplumun en önemli meseleleri olmayı sürdürür. Ahlaki meseleler ve değerler ön plana çıkarılırken, çocuk istismarı ve çocuk evlilikleri gibi konular gündemin ilk sıralarına yerleşmeye başlar. Bunlara rağmen mevcut iktidar, bugüne değin görülmediği kadar ağırlıklı bir şekilde dini ve milli söylemleri kullanarak, kendini muhafazakar olarak tanımlayan tüm kesimleri yanına çekmeye devam eder. Muhalefete yönelik eleştirilerin temelinde; muhafazakar kesimin cumhuriyete ve onun getirdiklerine yönelik itirazlarını ve tepkilerini kendi gücü için kullanma isteği yatar. Çünkü, iktidarda olmamak, muhafazakar kesimler için radikal laik uygulamaların geri dönmesiyle neredeyse eş anlamlıdır.

2000 sonrasında yükselişe geçen yeni-muhafazakarlık eğiliminin, toplumsal düzlemde söylem ve eylem arasında paradoksal bir uyumsuzluk yarattığı görülür. Bireyleri davranış biçimleri ile düşünsel ve duygusal eğilimleri arasında kararsızlığa düşüren bu uyumsuzluk, toplumsal yapının değerlendirilmesini de sorunlu hale getirir. Herkesin yaşanan olumsuzlukları bildiği ama kimsenin dile getirmediği küçük yerleşim yerlerindeki benzer bir toplumsal duyarsızlaşma sergilendiği için ülkenin tamamı büyük bir taşraya dönüşmektedir. Kapitalist ilişkilerin güçlü stratejik planlarla oluşturulduğu bu yeni dünya düzeninde, politikayla ilişkisi oy vermekle sınırlı olan ve devletine, milletine, örf ve adetlerine, inancına bağlılığıyla övünen samimi muhafazakar kesim, söz konusu paradoksu algılamakta güçlük çeker ve kendisi gibi gördüğü yeni-muhafazakar iktidarı destekler. Böylesi bir inanç ve empati içinde, kendisine sunulan her şeyi doğru olarak kavrama ve kabullenme eğilimi, çoğunluğun gerçeklik algısındaki kırılmaya işaret eder. İlker Küçükparlak, Corey Butler'dan alıntıyla bu algı sapmasını şöyle açıklar:

"Muhafazakarlıkla ilgili kişilik özelliklerinin en iyi bilineni "açıklık" özelliği. Hayal kurma, estetik duyarlılık, duygulara dikkat etme, çeşitliliği tercih etme ve entelektüel merak gibi alt başlıkları bulunan bu kişilik özelliği azaldıkça kişinin muhafazakar olma olasılığı artar" (Butler, 2000. Akt.Küçükparlak, 2017: 83).

Butler'ın giderek azalmakta olan aydın insan tipini tarif ettiği bu tespit, Türkiye'nin toplumsal değişimini özetler niteliktedir. Toplumsal empati yeteneği ve duyarlılığın giderek yitirildiği bir ortamda, bireyler arasında ötekileştirme ve düşmanlık besleme eğilimi artmaktadır. Bireyler birbirlerini dini ve etnik özelliklerine göre ayırıştırırken, çoğunluk psikolojisi gereği, pragmatik bir yönelimle egemen söyleme doğru yaklaşımlar da artmaktadır. Kendilerini muhafazakar olarak tanımlayan insanların sayısındaki artış, sadece siyasi iktidarı desteklemek veya ülkenin çıkarlarına hizmet edecek bir vatanseverlik sergilemekle ilişkilendirilemez. Ruşen Çakır ve İrfan Bozan'ın 2009 yılında, Şerif Mardin'in 'mahalle baskısı' kavramını araştırmak amacıyla yaptıkları çalışmanın sonuçları, Türkiye'de muhafazakar yaşam biçimlerinin samimi kişisel seçimler olmaktan ziyade, pragmatik amaçlı yapay yönelimler olduğunu göstermektedir. Araştırmanın iş insanlarıyla yapılan bölümü bu anlamda önemli bilgiler sunmaktadır. Buna göre, iş insanlarının ciddi bir bölümünün kendilerini muhafazakar gösterecek davranışlar sergilemesinin nedeni, inançlarına olan bağlılıkları ya da kültürel alışkanlıkları değil, mevcut yerel ve merkezi iktidara yakınlıklarını göstermek amaçlıdır. İş insanları arasında hac ve umre ziyaretlerinin artması, cuma namazlarının kaçırılmaması, özellikle toplu davetlerde içki içilmemesi, eşlerin türbana girmesi vb pek çok konuda gözle görülür bir artış olduğu tespit edilmiştir (Çakır, Bozan, 2009: 117). Çalışma kapsamında Mehmet Ali Kılıçbay, bu kesim için iş insanlarından ziyade esnaf teriminin kullanılması gerektiğine vurgu yapar ve her dönemde, her coğrafyada toplumsal değişim zamanlarında ilk ekonomik darbeyi alan esnafların, egemen iktidara yakın tavırlar sergilediğine dikkat çeker.

"Esnaf aslında yok olmakta olan bir sınıf. Esnaf eskiye nazaran giderek gerileyen bir zümre olduğunu, sıkıntıda olduğunu biliyor. Bu nedenle kendilerine destek arıyorlar. Bir zamanlar Adalet Partisi'ni nasıl destekledilerse, şimdi de AKP'yi destekliyorlar. Cemaat ilişkilerden ekonomik amaçlı faydalanıyor. Türkiye ekonomisinin yanında, aynı zamanda birbirinden

alışveriş yapan ve böylece birbirlerini ayakta tutan bir sistem kurma peşindeler" (Kılıçbay. Akt.Çakır, Bozan, 2009: 122-123).

Aynı araştırma kapsamında Oktay Ekşi, Anadolu'nun bir şehrinde müteahhit eşlerinin hepsinin türbana girdiğine ilişkin bir konuşmaya şahit olduğunu anlatır. Kendilerini dindar olarak tanımlamayan ve eşlerinin kapanmasını da dini bir gereklilik olarak görmeyen bu müteahhitler, sadece girdikleri ihaleleri kazanmak için bu yola başvurduklarını anlatmışlardır (Çakır, Bozan, 2009: 119). Bu durum, Türkiye'de yükselişe geçen muhafazakarlık eğiliminin, giderek daha pragmatik temellere kaydığını ve dolayısıyla da eğreti bir tavır alış olduğunu gösterir. Aynı zamanda da rahatsız edici biçimde sergilenen bu pragmatizmin yanında, ciddi bir mahalle baskısının da var olduğu açıktır. Başka türlü davranma ya da farklı olma imkanının sunulmadığı bir toplumda insanların kendi çıkarlarının peşine düşmesi insani bir zaaf olduğu kadar bir zorunluluktur da.

Sonuç olarak, 2002 yılından itibaren Türkiye siyasetine yön veren iktidarın muhafazakar kimliği ile çıktığı yolda önemli kazanımlar elde ettiği açıktır. Özellikle parti kurucuları arasında yer alan Abdullah Gül'ün cumhurbaşkanı seçilmesiyle birlikte laik-demokratik ilkeler açısından bir eşik aşılmış olur ve kendisini Kemalist ya da laik olarak nitelermeyenlerin tüm sisteme hakim oldukları bir sürece girilir. Süreç içinde en iktidara karşı en sert tepki, devlet işleyişine yıllar öncesinden sızmış olan FETÖ yapılanmasından gelir. 2016'da Türkiye bir kez daha askeri darbenin soluşunu ensesinde hisseder. Kuşkusuz bu darbe girişiminin başarısızlıkla sonuçlanması demokrasi açısından önemli bir kazanımdır. Ancak bu girişimle birlikte, normal şartlarda uzun yıllar sürmesi beklenecek siyasal ve toplumsal değişim, son derece hızlı bir şekilde gerçekleşme imkanı bulur. Olağanüstü Hal ilanı ile birlikte hem devlet kadroları içinde bir temizlik başlar hem de uzun yıllardır üzerinde konuşulmakta olan Başkanlık sistemi bir kez daha tartışmaya açılır. 16 Nisan 2017'da yapılan referandum sonucunda ismi 'Cumhurbaşkanlığı Sistemi' olarak adlandırılan yeni bir yönetim biçimine geçilir. Cumhuriyet rejiminin çok önemli bir değişim sürecine girdiği bu dönemde tüm kavramlar, kimlikler ve yapılar bir anda içerik değiştirmeye başlar. Yakın zamana kadar muhafazakar olan, yani kendi referansları doğrultusunda geçmişin

kurumlarını korumak isteyenler, bir anda değişimin savunucusu hatta öncüsü durumuna gelir. Öte yandan Osmanlı'nın ardından cumhuriyeti kurarak devrim yapanlar, şimdi bu değişikliğin karşısında mevcudu koruyup değişime karşı durarak ironik bir muhafazakar duruş içine girerler ve bir anlamda muhafazakarlık el değiştirmiş olur. Bu değişim dalgası, Türkiye'de tüm kesimleri, kurumları ve yapıları etkisi altına alırken, toplumsal bilinç düzleminde de kırılmalara yol açar. Ancak meselenin özünde ne muhafazakarlar muhafazakarlıklarından, ne devrimciler devrimciliklerinden, ne de ilericiler ilericiliklerinden vazgeçmiş değildir. Hiçbirisi bir diğerrinin üzerine yapışan etiketi taşımak istememekte, ama farkında olmadan bu kısır döngüye girmektedir. Tüm değişim/dönüşüm dönemlerinde olduğu gibi kafa karışıklıkları yaşanırken, kavramların mevcut durumları açıklamakta yetersiz kaldığı, yani her şeyin flulaştığı bir döneme girildiği görülür. Kavramların pratikle uyuşmadığı bu ortamda, toplumun gerçeklik algısı da belirsiz bir zemine yerleşmektedir. Kimin, hangi durumda tutucu bir muhafazakar ya da yenilikçi bir radikal olarak değerlendirileceğinin belli olmadığı bir ortam söz konusudur. Neoliberal ekonomik sistemi sahiplenen yeni-muhafazakarlık, dini ve geleneksel unsurları, yaratmaya çalıştığı değişime temel olarak kullanırken toplumsal kutuplaşma da bu kavramlar üzerinden körüklenmektedir.

### 3.1.2. Kimlik Sorunu ve Ötekileştirme

Günümüzde insanların dünyayı ve meydana gelen olayları anlamlandırması için ihtiyaç duyduğu ve en sık kullandığı temel parametrelerden biri kimliktir. İnsanoğlu kendisini etkileyecek her olay karşısında kimliklere sarılarak konum alır. En basit şekliyle kimlik, kim olduğumuzun yanıtı olarak tanımlansa da bu yanıltıcı bir yaklaşımdır. Çünkü kimliğin tanımlanabilmesi, bir başkasının yani 'öteki'nin varlığına bağlıdır. Her geçen gün karmaşıklaşan sosyal ilişkiler, kimliklerin katmanlı bir hal almasına neden olduğu için 'kimim?' ya da 'kimsin?' sorusunun yanıtı görüldüğünün aksine oldukça zordur. Erik Erikson kimlik kavramını, insanın olmak istediği şey ile dünyanın olmasına izin verdiği şeyin buluşma noktası olarak tanımlar (Sennett, 1996: 141). Bu tanıma göre, kişinin kimlik üzerinden kendisini gerçekleştirebilmesi için toplumsal koşullarla kendi kişisel arzularının kesişmesi gerekir. Bütün toplumsal yapılar gibi, kimlik kavramı da insanlığın kurgulanmış tanımlarından biridir; insanlık

deneyiminin doğal bir parçası olarak türememiştir. Kimlik fikri, modern insanın dünyasına zorla sokulan bir kurgudan ibarettir ve bu fikrin çağrıştırdığı ya da harekete geçirdiği şeyler, insan müdahalesinden azade olan bir boşluk sayesinde gerçeğe dönüşüp verili hale gelir. Bauman'a göre aidiyet krizi ve bu krizin olması gerekenle olan arasındaki uçurumu kapatmak için tetiklenen bir çabadan doğmuştur (Bauman, 2017: 25-32). Ancak bir kurgu olarak doğan kimlik, bireysel ve toplumsal düzlemde yarattığı güçlü etki sonucunda katı ve somut bir gerçeklik halini almıştır. Dolayısıyla kendinden bir öze ya da değiştirilemez, sabit yerleşikliklere sahip değildir; her an değişime açık ve geçicidir.

Kimlik kavramı, bireysel ve kolektif olmak üzere iki düzlemde gündeme gelir. Bu düzlemler birbirinden net biçimde ayrıştırılamaz; birbirlerini etkileyen ve dönüştüren, bu nedenle de her iki düzlemde de toplumsal nitelik taşıyan yapılardır. Bireysel kimlik, bireylerin çocukluklarından itibaren meydana gelen ve çevresel etkilerle belirlenmiş olan kişilik özellikleri ile psikolojik durumu kapsayan kimlik düzlemidir. 'Ben kimim?' sorusuna verilen yanıt, kişisel kimliği, yani sosyal-psikolojik kimliği tanımlar. Onu toplumsal hale getiren ise bir gruba ilişkin aidiyet durumunda ortaya çıkar (Aydın, 1998: 13). Alberto Melluci'ye göre, 'Ben kimim?' sorusunun sorulması, bir şeylerin yokluğunu çekme deneyimi ile ilişkilidir. Kültür olgusu da benzer biçimde, insanlığın temel yokluk deneyiminin, konuşulan ve bedenle ifade bulan dil sayesinde yansıtıldığı sembolik bir evrendir. İnsanlık, dilin ortak alanı içinde hareket eder ve dile getirilen her ihtiyaçla birlikte toplumsal ilişkiler genişler (Melluci, 2013: 35). Bireyler, kendilerini çevreden ayırma yeteneği kazandıkları zaman kendilerini tanımlayabilirler. Dolayısıyla özneler arası farkındalık bir zorunluluktur. Ancak kendimizi diğerlerinden ayırma yeteneğimizin ötekiler tarafından kabul edilmesi de gerekir. Kişisel birliğimiz, bu nedenle belirli bir ilişkiler sistemine dahil olmalıdır. Kişi kendi kimliğini başkaları tarafından tanınmadan inşa edemez (Melluci, 2013: 40-41). Sosyal süreçler tarafından oluşturulan bir kavram olarak kimlik, somutlaştığı anda sosyal ilişkiler tarafından idame ettirilen, değiştirilebilen ya da yeniden biçimlendirilen bir nitelik kazanır. Bu durum kimliğin birey ile toplum arasındaki ilişkiden kaynaklanan bir fenomen olmasıyla ilişkilidir (Berger ve Luckman, 2008: 250-251). Dolayısıyla

bireysel kimliğin gerçekleşmesi için kolektif kimliğe sahip olmak bir zorunluluktur. Bu çalışmanın odaklandığı kolektif kimlik ise bireysel kimliklerin karşılaşması sonucunda ortaya çıkan, toplumsal ve politik yönelimi baskın olan kapsayıcı kimlik düzlemidir. Nuri Bilgin, kolektif kimliğin belirli bir durumu değil, bir süreci yansıttığına ve geçmişle güçlü bir bağlantısı olduğuna değinir. Buna göre, bir toplumun kültürünü ve kolektif belleğini oluşturan bütün unsurlar (mitler, semboller, sanat eserleri, töreler vb), kolektif kimliğin oluşumunda belirleyicidir. Bireysel kimliğin kolektif kimlikle birlikte var olması gibi, kolektif kimlik de ancak başka kolektif kimliklerin varlığıyla mümkün olabilir. Dolayısıyla kolektif kimlik, diğer kimliklerden ayrıştığı özellikleriyle tanımlanır; bu durum her topluluğun diğerlerinden ayırt edilme ve kendisi olma arzusuyla ilişkilidir. Ayrıca her kimlik kendisini belli bir ideolojik söylem içinde temsil eder (Bilgin, 1994: 53-55). Kolektif kimliklerin ideolojik söylem üzerine inşa edilmesi ve toplumsal dinamikler üzerindeki değiştirici gücü, kültürel zenginleşme ve toplumsal gelişme açısından olumlu katkılar sağladığı gibi, farklılıkların radikalleştirilmesi ve kimlik üzerinden çatışmaların gündeme gelmesine de zemin hazırlar. Kimlik, diyalektik bir olgu olduğu kadar, içinde gündeme geldiği toplumun koşullarına göre dogmatikleşmeye de açık olan bir kavramdır; bireysel ve toplumsal düzlemde sürekli olarak değişime ve gelişime açıktır. Modern ve demokratik toplumlarda, koşullara ve istence bağlı olarak kimlik ya da kimlikler değiştirilebilir. Ancak geleneksel ve dini bağlantıları güçlü olan toplumlarda kimliklerin değişimi daha zordur ve dayatmacı bir nitelik gösterir. Toplumsallaşmanın sonucunda kimlik kavramının değişmez olan yegane niteliği ise bireysel ve toplumsal düzlemde ona sahip olma ihtiyacından kaynaklanan vazgeçilemezliğidir. Tanınma ve aidiyet hissinin karşılanması temelinde meydana gelen bu ihtiyaç, kabul görme ve güvende hissetmenin en temel aracıdır. Aidiyet, bir spor takımının taraftarı olmaktan, belli bir etnik ya da dini grubu temsil etmeye kadar basitten komplekse doğru pek çok katmanı içerir. Kimlik olgusunu bir sorun haline getiren de bu katmanların toplumsal yapıdaki belirleyiciliği arttıkça tehlikeli toplumsal sapmalara dönüşmesidir. Birden fazla kimliğe sahip olmak, kültürel bir zenginliğin göstergesi olsa da, her bir aidiyet aynı zamanda ötekileştirmenin de kapısını aralar. Kimlerle ya da hangi gruplarla aidiyet hissini paylaştığımızı belirlediği gibi, kimlerden farklı olduğumuzun da belirleyicisidir. Farklılıkların birlikte var

olmanın gereği olarak görülmediği muhafazakar toplumlardaki kimlik politikaları, ayrışma ve çatışmaları körükler niteliktedir. Bauman'a göre kimlik, doğası gereği çatışmayla ilişkili bir kavramdır; savaş ortamında doğup, barış ortamında uykuya dalan bir karakteristiği vardır (Bauman, 2017: 95). Çatışmayla ortaya çıkan bir sorun olarak kimlik, aynı zamanda toplumsal tabakalaşmanın da en önemli nedenlerinde biridir. Bauman'a göre, kimliklerin edinilmesi herkes için eşit koşullarda gerçekleşmez. Küresel hiyerarşinin bir sonucu olarak kimlikler iki zıt kutupta meydana gelir. İlk kutupta yer alanlar kimliklerini tamamen kendi rızalarıyla seçerek edinirler ve istedikleri zaman onlardan vazgeçme şansına sahiptirler. Ancak diğer kutupta yer alanlar için herhangi bir seçme ihtimali yoktur; onların kimlikleri azınlıkta olan diğerleri tarafından süresiz olarak zorla dayatılır. Zorla edindirilmiş olan bu kimlikler, farklı tanımlamalara sahip olsalar da hepsinin ortak özellikleri aynıdır: Tektipleştirici, aşağılayıcı, insandışılaştırıcı ve damgalayıcıdır (Bauman, 2017: 51).

Tarihsel olarak temelleri 19.yy'da atılan kimlik sorunu, esas olarak 20.yy'da ciddi bir toplumsal kriz olarak ele alınmaya başlanır. Modern toplum yapısının gelişiminden önceki geleneksel toplumlarda kimliğe ilişkin bir belirsizlik ya da krize rastlanmaz. Hümanizme kadar tanrının yarattığı kul olmak dışında herhangi bir niteliğe sahip olması gerekmeyen birey ve onun oluşturduğu toplum, hümanizmden sonra da egemenliği elinde bulunduran hükümdarın tebaası olmanın ötesine geçememiştir. Kimlik sorunu, sanayi-sonrası toplumların liberalizm ve sınıf eksenli politik söylemlerine paralel olarak ortaya çıkan toplumsal bir sorundur. Özgürlük istencinin önemli bir sonucu olarak bireyler, içinde kendilerini güvende hissedecekleri tanımlamalara ihtiyaç duymaya başlarlar. Kurucu bir özne olarak birey, toplumun kendisine dayattığı rollere ve aidiyete ihtiyaç duyduğu ölçüde, *ben* olma kaygısı içinde onlardan sıyrılmayı da arzular. Suavi Aydın'a göre, kimlik krizinin esas yükseliş dönemi, Sovyetler'in dağılmasıyla başlar. Dünyanın iki kutuplu ayrışması sona erip, globalleşme sürecine girilen dönemde milliyetçilik eğilimlerinde ciddi bir yükseliş gerçekleşir. Milliyetçilik ekseninde ulusal, etnik ve dini ayrışmaların giderek keskinleştiği bu süreçte, kolektif kimliklerin radikal bir çizgiye taşındığı gözlenir. Modernizmle birlikte üretilmiş bir kavram olan kimlik, postmodern dönemde daha da

büyük ve karmaşık bir krize yol açar. Modernizmde *biz* ekseninde gündeme gelen kimlik arayışları, postmodernizmde *ben* eksenli hale gelir ve çoğullaşır (Karaduman, 2010: 2890). 1980 öncesinde kimlik sorunu, ağırlıklı olarak ulusal kültürle ilişkili bir olgu olarak ele alınır. Aydın'ın “bir ulusun sahip olduğu varsayılan bütün tutum ve davranış tarzlarını, düşünüş ve yaşayış biçimini, dilini, maddi ve tinsel dünya ile kurduğu kendine özgü ilişki biçimini bünyesinde toplayan bir pota” (Aydın, 1998: 8) olarak tanımladığı ulusal kültürle meydana gelen ulusal kimlik, esas olarak devletin bakış açısına göre, icat edilmiş geleneklerle içi doldurulmuş bir tasarımdır. Birbirine kültürel olarak benzeyen bireylerden oluşan bir ulus-devlet kurma stratejisidir ve modernleşme ile ilişkilidir. Mekansal olarak ulusal siyasi sınırlarla belirlenen bu hakim kültür anlayışı, 1980’lerde yerini çoğul kimlikler ve çok-kültürlülük yaklaşımına bırakmaya başlar. Postmodern toplum anlayışının temelinde, farklı kimliklerin ortak bir pazar ekseninde uyum içinde olması bulunur. Ulusal sınırlar yerini cemaatlere, halklara, dil gruplarına, cinsel gruplara, kurgusal ya da somut küçük gruplara bırakarak genişler ve çoğalır. Bu durum, devlet kontrolünü ortadan kaldırır ve sorunu toplumsal/kültürel hale getirir. Makro ölçekteki kimlik belirlenimleri, yerini mikro milliyetçiliklere bırakmaktadır (Aydın, 1998: 11).

Milliyetçiliğin günümüz toplumsal yapısının en büyük sorunsallarından biri olduğu açıktır. Uluslaşma ve ulusal kimlik yaratma çabasının ürünü olarak ortaya çıkan milliyetçilik, aynı ulusal sınırlar içinde yaşayan bütün insanları bir ve aynı olmak üzerinden tanımlama girişimidir. Söz konusu tanıma dahil olmayan ya da olmayı reddeden kesimlerin ötekileştirme yoluyla asimile edilmesine çalışılır. Bu bağlamda milliyetçi zihin için geçerli olan yalnızca tek gerçeklik düzlemi vardır; kendi idealize ettiği toplumsal ve kültürel normlara uygun olmak. Milliyetçiliği büyük bir sorunsal haline getiren de idealize edilmiş olan bu gerçekliğin aslında doğal bir gerçeklik olmayıp, kurgulanmış, yapıntı bir kavramsallaştırma olmasıdır. Ulus kavramını, hayal edilmiş siyasal bir topluluk olarak tanımlayan Benedict Anderson, en küçük uluslarda bile birbirlerini tanımalarına imkan olmayan insanların ortak bir zihinde toplanmaya çalışıldığına vurgu yapar. Anderson'a göre, herkesin birbirini tanıdığı ilkel köyler dışındaki bütün cemaatler hayal edilmiştir ve bu çok sınırlı bir hayaldir. Hiçbir ulus,



kendisini insanlığın tamamıyla birlikte hayal etmediği gibi, kendi sınırları içinde yaşayan fakat farklı ulus kökenlerine sahip olan kimliklere karşı kapsayıcı değildir. Ancak bu sınırlı kapsayıcılığa rağmen, ulusal ya da milliyetçi değerlere saldırı söz konusu olmadığı sürece ulus, bir cemaat olarak hayal edilir. Eşitsizlik ve sömürü düzeni işler durumda olsa bile, cemaatlerdeki gibi derin ve yatay bir yoldaşlık anlayışı söz konusudur. Kaldı ki insanları ulus ve milliyet gibi değerler için ölmeye bile razı eden anlayış bu cemaat kardeşliği hayalinden kaynaklanır (Anderson, 2004: 19-22). Ulus ve milliyet, uğruna ölünebilecek kavramlar haline geldiğinde ulusçuluk ya da milliyetçilik olguları ırkçılığın sınırlarına yaklaşmaya başlar. Milliyetçilik bu noktada net biçimde 'öteki'nden korkmak ve ondan nefret etmek üzerine kurulu hale gelir. Hayali olarak var edilmiş olan cemaat, kendi ürettiği gerçeklik tanımına uymayan aykırılıkları ortadan kaldırmaya çalışarak toplumu tek tip, homojen bir organizmaya dönüştürmek için çabalar. Bauman ise geleneksel kalıplarla homojen kimlik tanımlamaları yapmaya çalışmanın absürtlüğünü 1994'te Berlin caddelerine asılan bir posterini örnekleyerek açıklar: "Sizin İsa'nız bir Yahudi; arabanız Japon; pizzanız İtalyan; demokrasiniz Yunan; Kahveniz Brezilya'dan; tatiliniz Türkiye'de; sayılarınız Araplardan; harfleriniz Latin; tek komşunuz ise bir yabancı" (Bauman, 2017: 39). Ancak karşıtının varlığı söz konusu olduğunda kendi varlığını olumlayabilecek kurgusal bir kavram olan kimliğin hakikilik iddiası, günümüz toplumları için geçerliliğini yitirmiştir.

Jean-François Bayart'a göre, modern dünyada farklılıkların ortadan kalkmaya başlaması ve tektipleşme tehdidi beraberinde karşıtı olan güçlü bir kimlik talebini getirir. Söz konusu talep, ırkçılık ve milliyetçilik gibi farklı olanı anlamama ve kabul etmeme eğilimine yol açan siyasal kültürelcilikle ilişkilidir. Siyasal kültürelcilik, tarihsel olarak 18.yy'da Bayart'ın *geleneğin icadı* olarak nitelediği bir harekete bağlı olarak ortaya çıkar. Geleneğin icadının en önemli özelliği, toplumsal, siyasal ya da kültürel yenilenme uğruna, hayali bir geçmişin parçalarının yeniden kullanılmasıdır. Bayart, bu durumu Hindistan'ın İngiltere'nin sömürgeci olduğu dönemde Britanyalıların Hint kültürü müzeleri ve kütüphaneleri kurarak sömürgeleştirdikleri kültürü kayıt altına almaları örneği üzerinden açıklar. 1860 öncesinde Batılı tarzda giyinen Hintlilerden türbanlı, kuşaklı ve tunikli yerel kıyafetler giymeleri istenir ve bu sayede sömürge

haline getirilen ülke, egzotikleştirilmiş olur. Görünürde Hindistanlıların geçmişine sahip çıkılmış ve onlara sahip olmadıkları birlik ve gelişim sunulmuştur. Fakat tarihsel ve politik olarak ortaya çıkan en önemli sonuç, ülkedeki milliyetçi ve cemaatçi parçalanmalardır; ülkede Batılıların dayattığı egzotik Hinduluk yerine kendi Hindu kimliklerini ortaya çıkarmak adına örgütlenmeler baş gösterir.

"Modernliğin bu tür geriye dönük tanımları, kimlik stratejilerini *potansiyel olarak* totaliter kılmaktadır. Öncelikle özgün olarak hayal edilen kültürler radikal bir şekilde farklı oldukları düşünülen komşu kültürlerle karşıtlık içinde tanımlandığı, sonra da bu varsayılan ötekilik mantıksal sonuç olarak hızla bir etnik arındırma işlemine dönüşen bir dışlama ilkesi getirdiği için ortaya çıkar bu durum: Kültürlerarası alışveriş böylece bir yabancılaşma, bir öz kaybı, hatta bir kirlenme gibi yaşanır. Üstelik hayali kültür, kendisine bağlı olmaları beklenen kişilere taşımaları buyrulan, gerektiğinde zorla kabul ettirilen, bir kimlik seti denilebilecek basitleştirilmiş bir kimlik tayin eder" (Bayart, 1999: 47).

Geleneğin icadı olarak ortaya çıkan *hayali cemaatler*, 19.yy sonrasında ortaya çıkan küreselleşmenin ideolojik göstergesidir. Sanayi teknolojisi, Batılı eğitim sistemi, devlet ve bürokrasi örgütlenmesi, Hristiyanlığın dinsel şemaları ve kapitalist ekonominin ilkelerinin yayılmasını sağlamıştır. Bir ülke sömürgeleştirilirken, onlara kabul edebilecekleri, sempati uyandırabilecekleri ve onların sözde çıkarını kollayan seçenekler de sunulur. Bu sayede karşı çıkışların önlemi alınmış olur ve yerel olan, sömürgecinin kurduğu modernliğe bir biçimde destek verir (Bayart, 1999). Bu durum, sınıflı toplumlarda kimlik inşasının demokratik koşullar altında kurgulanmadığının önemli bir göstergesidir. Kurgusal yapısı gereği değiştirilebilir ve çoğullaştırılabilir olan kimlik olgusu, ezilen sınıfların dünyasında adeta bir kader gibi işlemektedir. Dolayısıyla Erikson'un kimlik tanımında yer alan, kişinin olmak istediği şey ile dünyanın olmasına izin verdiği şeyin kesişmesine bağlı temel önerme, her toplum için eşit koşullarda gerçekleşmemektedir. Kimlik olgusunu küresel ölçekte bir sorun haline getiren esas neden de bu kesişme olasılığının, az gelişmiş ya da gelişmekte olan toplumlarda oldukça düşük olmasıdır. Türkiye'deki kimlik ve ötekileştirme sorunu da bu bağlamda ele alınmak durumundadır. 1980'den günümüze kadar, olmak istenen ile olmasına izin verilen kimlikler arasındaki uçurum, Türkiye'nin hem siyasi hem de ekonomik koşulları nedeniyle derinleşmiştir. 1980 darbesiyle başlayan baskıcı politikalardan zaman zaman

demokrasi rüzgarları esiyor gibi gösterilmiş olsa da, hiçbir zaman tam olarak vazgeçilmedi. Türkiye'de özellikle 2000 sonrasında ortaya çıkan siyasi tablo da olmak istenilen ile izin verilenin hiçbir şekilde kesişmediği, dolayısıyla kimlik krizini derinleştiren bir görünüm sergilemiştir. Böylece kimlik sorunu ve ötekileştirme açık bir şekilde yaşamın tüm alanlarına hızla nüfuz ederek toplumsal gerçekliğin en açık tezahürlerinden birine dönüşmüştür. Ulusal kimlik yaratma girişimine bağlı olarak keskinleşen etnik, dini ve cinsiyete dayalı kimliklere odaklanmadan önce, ilk olarak çarpık Batılılaşma tarihinin önemli sorunsallarından biri olan Doğu-Batı ikilemine değinmek gerekir.

Çokuluslu toplumsal yapının kaçınılmaz sonucu olan çok-kimliklilik, Anadolu coğrafyası için her dönemde tarihsel ve politik dinamikler açısından en önemli belirleyicilerden biri olmuştur. Farklı etnik, dini ve kültürel özellikleri içinde barındıran bu yapı, toplumsal anlamda büyük bir zenginliğe işaret ettiği kadar, ayrışma ve ötekileştirme odaklı sorunların ortaya çıkması için de potansiyel bir tehdit barındırır. Türkiye'de etnik ve dini ayrışmalar başta olmak üzere, kültürel, siyasal ve cinsiyete bağlı ayrışmaların oldukça köklü bir geçmişi vardır. Türkiye'de kolektif kimlik sorununa ilişkin tespit yaparken karşımıza çıkan ilk sorun ise Doğu-Batı ikilemidir. Doğu'nun kimlik kavrayışı, Batı'dan farklı olarak, kabile ya da grup mantığı üzerine kuruludur; bireysel bir kimlik algısı yoktur. İdris Küçükömer, Türkiye'nin Doğu-Batı ikileminde şekillenen kimlik sorununa ilişkin düşüncelerini bir kartonun üzerine yazılı olarak bıraktığı notlarından birinde şöyle ifade eder:

"Ben Doğulu muyum yoksa Batılı mı? a) Doğu toplumunda doğdum. b) Batı'dan etkilendim. Bir zamanlar ulaştığı politik güçle Batı'yı etkilemiş ve ondan etkilenmiş Osmanlı kültür mirası içinde doğdum. Ama düşünmeyi yasaklamış bir toplumda doğdum. Düşünmek kolay değildi" (Küçükömer, Halk Demokrasi İstiyor mu?, 2010: 19).

Türkiye'de etnik, dini ya da kültürel farklılıklara bakılmaksızın kitlesel olarak yaşanan en büyük kimlik travması, bu ikilem üzerinden şekillenmekte ve toplumsal gerçekliği algılama biçimimizi ciddi biçimde etkilemektedir. Bu durumun düşünsel nedeni, gerçek ve gerçeklik olgularına Doğu ve Batı'nın birbirine tamamen zıt noktalardan bakmalarıdır. Daryush Shayegan, Doğuluların gerçeklik algısının, gerçeğe

değil, hakikat kavramına daha yakın olduğunu söyler. Bunun nedeni, Doğu toplumlarının kültürel olarak somut gerçeklikle değil, gerçeğin ötesindeki öze ilişkin bir şeyi, yani hakikati keşfetmeye yatkın olmasıdır. "En genel anlamı içinde, dini, bilimsel, ahlaki vb hakikatler bağlamında, bir bilgi alanı ya da disiplininin konu aldığı varlık alanıyla ilgili temel doğrular bütünü" (Cevizci, 2002, 467) olarak tanımlanan hakikat, varlığın kendi özüne uygun düşen, asıl olan belirlenimdir. Buna göre gerçek, somut verili olanda değildir; verili olan sadece basit bir yanılsamadır. Tanrısal ya da mitsel olarak adlandırılabilen hakikat ise nesneyi de özneyi de kurgusal hale getirir. Böylece Rönesans sonrasında dünyayı geometrik bir nesnellikle algılayan Batılı bakış açısına nazaran Doğu'nun ontolojisi daha metafizik bir düzleme yerleşir (Shayegan, 2007: 42). Ancak iki kültürün zorunlu buluşması, Doğu'nun hakikat arayışını ve metafizik saflığını ortadan kaldıracak ve Batı'nın kendi gerçekliğini dayattığı bir tahakküm ilişkisine dönüştürecektir. Toplumun gerçeklik algısını kimlik düzleminde belirleyen tarihsel neden ise ileri kapitalist devletlerin geri kalmış Doğu toplumlarını siyasal-ekonomik ve kültürel olarak sömürgeleştirmeleriyle ilişkilidir. Batı'nın Aydınlanma sürecine kadar geçirdiği krizleri yaşamamış olan Doğulu toplumlar için kültürüne eklenmeye çalışılan unsurları kavramak ve içselleştirmek kolay değildir. Hayatı daha pratik ve geniş bir çerçeveden algılamasına yol açan verileri bir taraftan hayranlık dolu bir arzu ile karşılarken, öte yandan sahip olduklarını kaybetmek istemez. Bilinçte yarılma yaratan bu durum, bireylerin gerçekliği algılayışını da sorunlu hale getirir. Esas gerçek, doğuştan edinilmiş kültürel bilgi midir, yoksa sonrada öğrenilen ve toplumsal bir doğru olarak dayatılan mıdır? Ya da bunlardan birini seçmek bir zorunluluk mudur? Bu bağlamda esas sorun, Batı'nın değerlerini kendi kimliği haline getirmeye çalışan Doğulu toplumların, esas kimliğini kimi zaman bilerek ama çoğunlukla farkına varmaksızın reddetmesidir. Kendine yönelen oryantalist bir tavır içinde küçük görülen ve yok sayılmaya çalışılan kimlik, ne kadar kaçınılmak istense de bir biçimde kendisini su yüzüne vurur. Shayegan bu durumu, eski bir içerik üzerine yeni (modern) bir söylem ya da yeni bir zemin üzerine eski (geleneksel) bir söylemi çarpık biçimde yerleştirme krizi olarak tanımlar (Shayegan, 2007:87). Bu çatışma ortamında kendisini dışlanmış hisseden kitlelerse kendi kimliklerinin peşine daha çok düşerler. Bu kitleler, siyasal ve ekonomik olarak Batı standartlarını kabul etseler de kültürel anlamda

Doğulu kimliklerinin peşini bırakmazlar. Bu ikilemi yaşayan Türkiye gibi toplumlarda dinsel ya da etnik ayrışmaların ve cemaatlerin önem kazanması tesadüf değildir.

Yüzyıllar boyunca birbiriyle etkileşimi çok sınırlı olan bu iki kültür, sosyo-ekonomik ilişkilerin gelişmesine bağlı olarak kaçınılmaz bir biçimde yakınlaştığında büyük toplumsal sarsıntılar da beraberinde gelmiştir. Türkiye açısından bu sarsıntı, Tanzimat dönemiyle birlikte siyasi bir proje olan Batılılaşma hareketiyle başlamış ve 20.yy'da gerçekleşen toplumsal değişimle birlikte kültür emperyalizmine dönüşmüştür. Ertan Eğribel ve Ufuk Özcan, toplumsal değişimi, doğal ya da coğrafi koşullar ile toplumsal koşulların olumlu ve olumsuz verileri karşısında, insanın kendi gücüyle mevcut koşulların dışına çıkması ve bu koşulları etkileyerek değiştirmesi biçiminde tanımlarlar. Modernleşme istencine sahip olan toplumlar için bu değişimin olumlu sonucu, din eksenli geleneksel toplum düşüncesinin terk edilmesidir. Ancak bu değişimi gerçekleştiren öznenin kim olduğu ve değişimi ne için istediğine bağlı olarak ciddi sorunlara yol açması da mümkündür. 19.yy sonrasında belirginleşen modern Batı üstünlüğü, Batı-dışı toplumların kendisini onun normlarına göre düzenlemesine neden olmuştur. Ancak esas mesele, bu değişimin ne Batı'nın ne de Batı-dışı toplumların sorunlarına çözüm olmaması; gerçek değişim ve gelişmenin önünü tıkayan bir dogmaya dönüşmüş olmasıdır (Eğribel, Özcan, 2011: 4). Tanzimat süreci açısından bakıldığında, toplumsal değişim istencinin gerçek bir modernleşme arzusu olmadığı açıktır. Bu süreçte Osmanlı toplumu, geleneksel ve dini değerlerine bağlılıktan ödün vermeksizin kültürel anlamda yüzeysel bir batılı standart arayışına girmiştir. Günümüz açısından değerlendirildiğinde ise sorunun benzer biçimde çarpık bir zihniyetle sürdürülmekte olduğu görülür. Görünüşte Batılı içerikte Doğulu olmaya çalışan ve bu nedenle de toplumsal değişim sürecini tam olarak gerçekleştiremeyen bir arada kalmışlık söz konusudur. Shayegan, Batı'nın kültürel istilasına maruz kalan geleneksel toplumlarda ortaya çıkan bu çarpık bilinç durumunu 'yaralı bilinç' olarak adlandırır. Shayegan'a göre, modernlik ve gelenek ikileminde kalan toplumlar, içine düştükleri bu şizofrenik durumdan kurtulmak için bilinçli ya da bilinçsiz olarak yaptıkları her atılımda çarpıklığı daha da arttırırlar. Dolayısıyla ilerleme gibi lanse edilen atılımlar, önceki bölümde Tanzimat süreci için yapılan tespitlerde olduğu gibi, bir tür yamalamaya dönüşür.

Batı'nın Aydınlanma süreci, Doğu ülkelerinde yaşanmadığı, dahası Batılılaşma ve modernleşme adı altında bir tür adaptasyon süreci olarak gündeme geldiği için kültürel çatışmaların ortaya çıkması da kaçınılmaz olmuştur.

"İslam dünyası Batı'nın maddi gücüyle karşılaşmasının başlarında, kendi gecikmesini ve onu Avrupa'dan ayıran uçurumu büyük bir şaşkınlıkla fark ettiği zaman bu gücü önce övgüyle karşılamış; Batı etkisine kapanıp en uçuk fantazmaları diriltmeye başladığıdaysa uğursuz olarak değerlendirmiştir" (Shayegan, 2007:11).

Ancak bu uğursuzluğun fark edilmesi, Doğu'lu toplumların travmatik durumunu değiştirmemiştir. Sanayileşme sonrası Batı toplumunun Doğu karşısında tartışmasız biçimde üstün olduğu fikri, dünyanın az-gelişmiş Doğu ve çok-gelişmiş Batı saptamasıyla sabitlenmiştir. Geleneksel dünya görüşüne karşıt olacak biçimde bütünsel bir dünya görüşünün önem kazanmış olması, Batı-dışı toplumları kapsamaz; dolayısıyla kapsayıcı bir dünya egemenliği dengesi söz konusu değildir. Dünya ölçeğinde kurulan ekonomik ve politik ilişkiler Batı'nın merkezi önemini destekleyecek biçimde örgütlenmektedir. Dolayısıyla Batı-dışı toplumların sorunlarına ilişkin bir çözüm arayışı yoktur. Batı tahakkümündeki ülkelerde makro tartışmalar önemi kaybederken, tekil düşünceye, mikro politikaya dayalı, yerel kimliklere vurgu yapan tartışmalar önem kazanır.

"Batı, bütün dünyaya köksüz, tarihsiz bir değişimi, belirsiz bir geleceği "gerçeklik" olarak dayatmaktadır. Üretici güçlerin gelişmesine, emeğin toplumsallaşmasına, merkezileşip yoğunlaşmasına ve insan bilincinin bütünselleşmesi eğilimine karşıt olarak, etnisite, din ve cins temelinde mutlak farklılıklara dayalı ilişkiler ve örgütlenmeler öne çıkarılmaktadır" (Eğribel, Özcan, 2011: 7).

Böylesi bir ortamda ulusal ve sınıfsal ölçekte toplumsal etkinlik kazanma ve örgütlenme çabası da önemini yitirmiştir. Bu değişimin Türkiye'deki yankıları, özelleştirmeler, etnik açılımlar, anayasa ve rejimin topyekun değişimi ve dinin gündelik hayattaki rolünün hızlı bir biçimde artması biçiminde yansır. Uluslararası şirketlerle olan ortaklıklar da toplumsal değişimdeki bu zorunlu rolü empoze etmektedir. Yeni-muhafazakarlık eğiliminin gösterdiği yükselişle birlikte serbest piyasa ekonomisine dayalı, dolayısıyla Batılı bir dünya algısı içinde, ironik bir yerellik ve milliyetçilik

vurgusu güç kazanır. Geçmişte Batı karşıtı olan geleneksel kadrolar, şimdi Batı savunuculuğu yapmaktadırlar. Türkiye'de muhafazakar kesimler, uzun yıllar boyunca şehirlerde taban bulamayıp kendisini tepkisel olarak etnik ve dini temelde ifade eden taşrada güçlenmesine karşın, günümüzde artık mevcut düzen içinde tepkileri nötralize etmeye çalışan, düzenle tam uyum içinde olan bir iktidar yapılanmasına dönüşmüştür. Artık tepkilerini Batı'ya değil, toplum içinde mevcut durumdan hoşnut olmayan kesimlere yöneltmişlerdir. Güçleri ise Batıyla kurdukları ekonomik ve siyasi güçten gelmektedir. Üstelik de bu siyaseti bir mağduriyet edebiyatı içinden yapmaktadırlar. Türkiye'nin yakın geçmişteki modernleşme pratikleri ve bu pratiklerin iflasına karşı birikmiş tepki, ülke içinde birbirine karşıt hale gelen, Batıyla uyumlu ama birbirine karşıt olan yerelliklerin genişlemesine neden olmuştur (Eğribel, Özcan, 2011: 8-11).

Sonuçta ortaya çıkan durum, her türden kimliğe bağlı olarak ayrışmaların körüklendiği, milliyetçi ve muhafazakar söylemle desteklenen bir çatışma ortamıdır. Türkiye'de sosyo-kültürel manzara, etnik ve dini kimlikler üzerinden gerçekleştirilen ayrıştırıcı politikalar ve ulusal kimlik savunuculuğunun totaliter bir tutumla sahiplenilmesi sonucunda büyük bir çelişkiyi ortaya koyar. Bir yandan tarihsel ve kültürel miras olan çok-kültürlü yapı geleneksel söylemin de desteğiyle hoşgörü çerçevesinde kutsanırken, diğer yandan politik gündeme bağlı olarak belirlenen gündelik pratikte farklı olanı ötekileştiren bir toplumsal yapı söz konusudur. Modernleşmeye paralel olarak ve devlet kontrolünde kurgusal bir yapı olarak oluşturulan ulusal kimlik, kendi üst-kimlik tanımlamasına uymayan bütün alt-kimlikleri asimile etme arzusunun ürünüdür. Taner Akçam'a göre, Türk ulusal kimliği çok geç oluşmuştur ve nasıl olması gerektiği üzerine ancak 20.yy başlarında düşünölmeye başlanmıştır. Akçam' göre bu gecikmede birden fazla faktör rol oynar. İlk neden, İslam etkisidir; Osmanlı'da İslami kimlik, diğer İslam ölkelerinden farklı olarak Türklüğün unutulmasıyla gelişmiştir. Bu nedenle, ulusal kimliğin esas inşa süreci olan Cumhuriyet rejimiyle birlikte, İslami kimlik ikinci plana itilerek Türklük olgusuna vurgu yapılır. Akçam'a göre gecikmenin ikinci nedeni, Osmanlı'nın büyük bir imparatorluk olarak tarih bilincinin ulusal devletlerden farklı şekillenmiş olmasıdır. Osmanlı, vatan ve millet kavramlarına yabancıdır; Batı'da gelişen milliyetçiliği anlayamamıştır. Çok uluslu

olmanın bir sonucu olarak evrenselliğe ve kozmopolit ideolojilere yakın durmuştur. Osmanlı'da Müslümanlar ve gayrimüslimler olmak üzere iki temel kimliğin ön planda olduğu bir toplumsal yapı söz konusudur. Milli kimlikler daha çok Hristiyan topluluklar arasında işlevseldir; Rum Ortodoks Cemaati, Ermeni Ortodoks Cemaati gibi özünde Hristiyan olan ancak milli kimlikleri ile birbirinden ayrılan ve kendi cemaatlerini yöneten yapılardan söz edilebilir. Bunun dışında vatan, sadece doğum ya da ikamet yeri olarak görülür. İttihat ve Terakki grubu bu bağlamda bir ikilem yaşar; çokuluslu yapının korunması gereklidir, ancak bu durum dağılma sürecini hızlandıracaktır ve bunu gören yöneticilerde kendi kimliğini sahiplenme güdüsü belirir. Bu düşünce Balkan Harbi'ne kadar dile getirilememiş, bu tarihten sonra açıkça Türkçülük ideolojisini savunmaya başlamışlardır. Ancak bu ideoloji, Müslüman ve Türk olmayanları kapsamadığı için imparatorluğun kurtarılmasını imkansız hale getirir. Bu nedenle son ana kadar açığa çıkamaz. Bu gecikmenin sonucunda, ulusal kimliğin oluşturulma sürecinde ırkçı düşünceler egemen olur ve diğer büyük ulus devletlerle arayı kapatma telaşı baş gösterir. Bu telaşın toplumsal düzlemdeki sonucu, ciddi bir saldırganlıkla birlikte tezahür eder. Bu saldırganlığın temelinde, Türklük olgusu üzerine şekillendirilmeye çalışılan yeni kimliğin, Osmanlı döneminden kalan kötü mirası vardır. Osmanlı'da Türk olmak sıklıkla kaba, cahil, anlayışsız, akılsız gibi hakaret içeren anlamlarda kullanılır. Hatta medrese eğitimlerinde kullanılan Kuran tefsirlerinde Türk, barbar ve insanlık dışı yaratık olarak geçer. Ayrıca Batı'nın Orta ve Yakın Çağ eserlerinde de benzer tanımlamalar vardır. Bu nedenle Osmanlılar özellikle Batılıların kendilerine Türk demelerinden hoşlanmaz. Aşağılanmadan kaynaklanan bu travma, ulusal devletin kurulmasından sonra da bir paranoya ve fikri sabit olarak varlığını sürdürür. Türk milliyetçiliği, bu aşağılanmaya bir tepki olarak, Osmanlı'nın hakim milletinin Türkler olduğu ve öteki ulusların da kendi hakimiyetlerini kabul etmeleri gerektiği düşüncesi üzerinden şekillenir. 19.yy Osmanlı muhalefet hareketlerinde ve daha sonra Jöntürklerde bu düşünce tartışmasız biçimde savunulur. Türk ulusal kimliğinin belirlenmesindeki bir diğer etken de yok olma korkusudur. Bu nedenle Osmanlı bünyesindeki diğer ulus ve etnik grupların demokratik talepleri, kendi varlığına yönelik bir tehdit olarak görülür. Azınlık düşmanlığı bu travmanın en önemli sonuçlarından birdir. Bu travmayı körükleyen bir başka faktör de bir zamanlar üç cihana egemen bir



imparatorlukken onuruyla oynanacak duruma düşmüş olmanın yarattığı, kendi geçmişinin büyüklüğü altında ezilme halidir. Bu nedenle o eski şanlı zamanlara dönme ideali hiç bitmeyen bir beklenti olagelmıştır (Akçam, 2008: 53-58). Ulusal kimliğin bu şekilde saldırganlıkla karışık bir hırsıyla ortaya çıkması beraberinde yoğun bir etnik ve dini ayrışma getirir.

Etnik ve dini kökenli ayrımcılığın çok eski bir tarihi olsa da bu sorunun esas olarak 1980 sonrasında tırmanışa geçtiği açıktır. Söz konusu tırmanışta 80 darbesi sonucunda kapitalizm ve merkez sağ ideoloji üzerinden yeniden kurgulanan toplumsal değişim dinamikleri kadar, Soğuk Savaş sonrası daha hararetli biçimde tartışılmaya başlanan postmodernizm ve küreselleşme söylemleri, Türkiye'nin AB üyeliğine yönelik girişimleri ve 11 Eylül sonrası gelişmeler gibi dış etkenler de rol oynar (Karaş, 2011: 268-269). Tekil kimlik tanımlamaları yerine çoğul kimlik kurgularının gündeme geldiği bu dönemde, siyasi ve toplumsal bir kışkırtma aracı olarak etnik ve dini kimliklerle ilgili taleplerin ön plana çıkarıldığı görülür. Türkiye'nin siyasi yaşamında, Türk-Kürt, İslamcı-Laik, Alevi-Sünni ayrışmaları söz konusu kışkırtma siyasetinin temel malzemeleri haline gelir. Özellikle 2000 sonrasında muhafazakarlaşma eğilimdeki yükselişe paralel olarak ulusal kimliğe bağlılığın ve toplumun zaten her dönemde ötekileştirdiği kimlikler üzerindeki baskının daha da arttığı gözlenir. 1980 darbesi ile temelleri atılmış olan bu sorun, kemikleşmiş siyasi ve kültürel belirlenimlerin yanı sıra, büyük ölçüde başarısız olan modernleşme, Batılılaşma ve küreselleşme girişimlerinin toplam bir sonucudur. İktidara sahip olanların ideolojisine göre şekillenen kimlik tanımlamaları, Türk ve Müslüman olmakla sınırlı bir üst-kimlik kabulünü ve Kürt, Alevi, eşcinsel, ateist vb özellikle sorunlu görülen diğer bütün kimlik tanımlamalarını reddetme eğilimi gösterir. Sevda Alankuş-Kural'a göre, Türkiye'de yerlerinden olan kimlikler, kapitalist gelişim, ulusal bütünleşme ve Batılılaşma adımlarını içeren Türk modernleşme projesinin sonucudur. Bu politik proje ile topluma sahip olduğu bütün kimliklerden soyunup, bir ve bütün olması dayatılmıştır. Sonuçta ortaya çıkan modern yurttaşlık, tebaa olmanın sadece az ötesine konumlanmıştır. Türk ulus devleti, milli birlik ve bütünlük konsensüsü ile farklı kimlikleri siyasi ve sivil statüleri itibariyle dışarıda bırakır ve dolayısıyla toplumda topyekun bir hoşnutsuzluk baskısı vardır.

Türkiye, 1980 sonrasında kapitalizmin kaçınılmaz sonucu olarak Batı ile pazarlık şansı olmadan ekonomik ilişkilerini güçlendirir. Bir tür sınıf atlama mücadelesine dönüşen bu süreç, AB'den ret alınması ve Körfez Savaşı gibi fırsatçı yaklaşılan olaylardan fayda sağlanamaması ile kısa sürede başarısızlığın kabulüne ve umutsuzluğa dönüşür. Ekonomik olarak Batı standartlarına erişilemediği gibi, proje kapsamına girmeyen kimliklere de yer gösterilemez hale gelinir. Ancak çatışma ortamında kendisini var eden bir olgu olan kimlik talebi, tam da bu kaotik ortamda kendini daha güçlü biçimde ortaya koymaya başlar. Başta Kürtler olmak üzere yerlerinden edilen kimlikler, kurumsallaşarak taleplerini daha güçlü biçimde ifade etmeye başlar (Alankuş-Kural, 1995).

Etnik ve dini kimlik sorunu, diğer bütün kimlik ayrışmalarında olduğu gibi, egemen siyasal söylemin ve azınlıkta kalanı yok saymak üzerine kurulu bir çoğunluk psikolojisinin ürünü olarak ortaya çıkar. Aidiyet tatmininin en güçlü biçimde yaşandığı çoğunluk olma durumunda, hangi sosyal sınıflandırmaya tabi olursa olsun, azınlıktan olanın dışlanması, yalnızlaştırılması, kamusal alandan tecrit edilmesi gibi büyük sosyal baskılar kurulması gündeme gelir. Egemenden yana olan çoğunluk, kimin tarafındaysa onun dilini kullanır. Çoğunluğun bu dili, mutlakıyetçi bir tavırla baskı diline dönüştürmesi ve bu dilin sadece kendi taraftarını korumaya yönelik olması, diğer kesimleri 'öteki' haline getiren ciddi bir baskı mekanizması kurar. Mahalle baskısı biçiminde ortaya çıkan sosyal şiddet, özellikle muhafazakar bölgelerde bireylerin kimliklerini gizlemesi ya da ötekileştirilmeyle mücadele etmeye zorlanması gibi sonuçlar ortaya çıkarır. Binnaz Toprak öncülüğünde 2009 yılında Türkiye'de din ve muhafazakarlık ekseninde ötekileştirilenler üzerine yapılan mahalle baskısı araştırma raporunda, ötekileştirilen kimlikler, değiştirilemez nitelikteki doğuştan sahip olunan kimlikler ve zaman içinde yaşam tercihleriyle edinilen kimlikler olmak üzere iki temel grup halinde ele alınır. Değiştirilemez kimlikler, genel olarak cinsiyet, din ve etnisite üzerinden şekillenirken, yaşam tercihlerine bağlı olarak sonradan edinilmiş kimliklerin çok daha geniş bir çerçevede etkin olduğu görülür.

Etnik ve dini kimlikleri nedeniyle azınlıkta olanı ötekileştirme eğilimi, Türkiye geneli için yaygın bir tutum olmakla birlikte, baskının şiddeti bölgenin muhafazakarlık

derecesine göre deęişiklik gösterir. Yapılan arařtırmada Alevilere yönelik önyargı ve baskının en az olduęu kesimlerde bile "Alevi ama iyi insan", "Alevi ama dürüst bir kiři" gibi ifadeler kullanıldıęına dikkat çekilir (Toprak, 2009: 64). Türkiye'de farklı kimlikler karşısında, çoęu zaman farkında bile olunmaksızın 'ama' ön ekiyle başlayan bu ifade biçimleri, toplumsal önyargının tehlikeli biçimde içselleştirilmiş olduęunun kanıtıdır. Mahalle baskısının yoğunlařtıęı yerlerde, pek çok Alevinin dini kimliklerini saklayarak Sünnilerle ibadete gittięi ya da radikalleşmeyi göze alarak dernek vb oluşumlarla binlerce yıllık bir mücadelenin parçası olduęu görülür. Her iki durumda da bireyler kendi gerçekliklerini sağlıklı biçimde yaşayamamaktadır. Gizleme durumunda, çoęunluęun lehine olacak biçimde kimliğinden vazgeçerek asimile olan bireyler, kültürel bir olgunun gerçekliğinin yok edilmesine katkı sunarlar. Mücadele durumunda ise birey, bütün dięer varoluş özelliklerinden soyutlanarak önce mücadelesini verdięi kimlikle anılır hale gelir; örneęin bir Alevi derneęinin mensubu, cinsiyetinden, mesleęinden, ilgi alanlarından vb önce her zaman Alevi'dir ve bu algıyı kırması imkansız denecek ölçüde zordur. Türkiye açısından bu durum, her geçen yıl daha kötü bir hal almaktadır. Toprak ve arkadaşlarının 1999-2006 arasında yaptıkları çalışmanın sonuçları bu olumsuz tabloyu net biçimde gösterir:

"Bu çalışmaların sonuçlarına göre, 1999 yılında kızının ya da oęlunun farklı mezhepten biriyle evlenmesini Türkiye halkının yaklaşık %42'si kabul etmezken, 2006 yılında oran yaklaşık %9 artarak %51'e çıkmıştır. Buna karşın 1999 yılında kızının ya da oęlunun Müslüman olmayan biriyle evlenmesine karşı çıkanların oranı kızlar için yaklaşık %76, erkek çocuklar için %71 iken, 2006 yılında yaklaşık %4 ile %6 arasında düşüş göstererek %70 ve %67'ye düşmüştür" (Toprak, 2009: 71).

Ortaya çıkan sonucun en çarpıcı yanı, farklı mezhepten biri yerine Müslüman olmayan biriyle evlilik yapılmasına daha olumlu bakılmasıdır. Kişinin yanlış biçimde Müslüman olmasındansa hiç Müslüman olmaması tercih edilmektedir. Bu tutum, toplum genelinde farklı olana karşı bakış açısını özetler niteliktedir. Ulusal sınırlar içinde yaşamayan ve doğal olarak toplumun yabancıları olanlara karşı belli ölçüde bir hoşgörü söz konusudur. Ancak kendi toplumu içinde çoęunluęun normlarına uymamak düşmanca bir tavırla karşılanır. Verilerde ortaya çıkan sonuca göre, 2006 sonrasında mezhepler arasındaki gerginlięin daha da tırmandıęı göz önüne alındıęında, siyasi

gelişmelerin toplumsal düzlemde yarattığı gerginliğin ötekileştirici baskıyı tetiklediği net biçimde görülür.

Aleviler, Türkiye'de dini kimlik üzerinden gerçekleşen ayrımcılığın göz önünde olan en büyük kesimini oluştursa da bu ayrımcılığın tek mağduru onlar değildir. Sünni olmayan bütün mezhepler, farklı dinlere mensup olanlar ve dini kimliği reddeden deist ya da ateist bireyler de toplum içinde ötekileştirilen önemli bir kitleyi meydana getirirler. Yüzyıllar boyunca Anadolu kültürünün oluşumunda etkin rol oynamış olan Hristiyan, Yahudi, Süryani, Yezidi gibi farklı inanç grupları tarih boyunca bir çok katliama, sürgüne ve toplumsal baskıya maruz kalmıştır. Uğradıkları ayrımcılık nedeniyle, özellikle Orta Anadolu şehirlerinde Sünni kesimden ayrı mahallelerde ya da köylerde yaşamakta, dini ve mezhepsel baskıların daha yoğun olarak hissedildiği yerlerde dini kimliklerini saklamaya mecbur kalmaktadırlar. 2007 yılında Malatya'da Hristiyan misyonerlerin öldürülmesi olayından sonra, kentte yaşayan Müslümanların olay karşısındaki genel tavrı gayrimüslimlere karşı yaklaşımın tehlikeli boyutunu açığa çıkarır. Pek çok kişinin cinayetlere yaklaşımının olumlu olduğu, öldürülmeyi hak edecek bir şey yapmış oldukları yönündedir. Hatta olay öncesinde bazı yerel gazetelerin Malatya'da yaşayan Hristiyanların tamamını misyoner olarak lanse ettiği ve yaşadıkları mahallelerin ismini vererek hedef gösterdiği görülür. Hatta bu yayınlar olaydan sonra gazete arşivlerinden çıkarılır ve elinde bilgi bulunan gazetecilerin bu belgeleri yayınlamaları çeşitli yollarla engellenir ve hatta tehdit edilirler (Toprak, 2009: 113-114).

Kimlik sorununa ve ötekileştirmeye etnik kimlik üzerinden bakıldığında, sorunun Anadolu topraklarında yaşayan çok sayıdaki azınlığı içermekle birlikte, esas olarak Kürt kimliğiyle özdeşleşen bir durum olduğu görülür. Osmanlı döneminden beri zaman zaman gündeme gelen bir sorun olmakla birlikte, Kürt sorunu esas olarak 1980 sonrasında ülkenin en önemli gerçekliklerinde biri haline gelir. Zülküf Aydın'a göre, Osmanlı zamanında pek çok azınlık gibi Kürtler de bağımsızlık talebinden büyük ölçüde uzak bir uzlaşım içinde var olmuştur. Bu atıl durumun nedeni ise Osmanlı içinde etnik kimliklerin büyük birleştirici gücünün din olgusu olmasıdır. Din merkezli olan bu birliktelikte, farklı etnik kimliklerin kültürel farklılıkları önemli bir soruna dönüşmeden varlıklarını sürdürür. Etnik kimlik sorunu esas olarak ulus-devlet yapılanması içinde

ortaya çıkar. Ulus-devletlerin etnik-merkezilik anlayışı içindeki örgütlenme biçimi, ötekileştirme ve toplumsal ayrılmaya zemin hazırlar.

"Etnik-merkezilik, etnik kültürün özsel bir niteliğidir ve zaman zaman bir etnik grubun kendini diğer kültürel gruplar karşısında üstün görmesi şeklinde ortaya çıkabilir. Bu, "öteki"nin reddedildiği, horgörüldüğü, dışlandığı, düşmanlaştırıldığı veya kişiliksizleştirildiği bir duruma yol açabilir. Baskın kültürel grup, yukarıda adı geçen tutumlardan bir ya da daha çoğunu benimserse, bunun karşılığında, azınlık ya da alt-grup tarafında önemsiz görülme, tehdit edilme ve mevcudiyetin tehdidi şeklinde hisler oluşabilir. Böyle bir durum potansiyel olarak ihtilaflıdır ve diğer durumsal tetikleyici faktörler de mevcutsa çatışma tehlikesi somutlaşabilir" (Stavenhagen, 1996. Akt. Aydın, 2004: 108).

19.yy'da yıkılmakta olan imparatorluğu kurtarmak adına ilk defa İslamcılık ve Osmanlıcılık yerine Türk milliyetçiliğine sarılan anlayış, Cumhuriyet döneminde de bu etnik kökenli milliyetçilik anlayışına bağlı kalır. Cumhuriyet ilkeleri gereği, bütün vatandaşlarına eşit hak ve özgürlükler tanıyan bir devlet karşısında hiçbir etnik kimliğin kendisini azınlık olarak tanımlamaması gerekir. Devlet politikası gereği, bütün etnik gruplarla bir tek yurttaşlık nosyonuna göre temellendirilmiştir. Osmanlı'nın dini kimlik üzerinden yürüttüğü birleştiricilik anlayışı, cumhuriyet döneminde yurttaşlık üzerinden yürütülür. Dil, devlet ve din üzerinden tekil bir Türk kimliği empoze edilirken, kültürel farklılıklar reddedilmese de, politik bir tehdit olarak görüldüğü için, kendilerini keskin biçimde ifade etmelerine de izin verilmemiştir. Görünürde hoşgörülü bir toplumsal mozaik izlenimi çizilmeye çalışılsa da toplumsal yaşamın gerçekliği bu durumun geçerliliğini sorgulanır hale getirmektedir. Kymlicka, Kürt sorunu üzerine şu tespiti yapar: "Sorun, Türkiye'nin Kürtleri vatandaşları olarak kabul etmeyi reddetmesi değildir. Sorun, tam olarak, devletin Kürtleri kendilerini Türk olarak görmeye zorlama girişimidir" (Kymlicka, 1995; Akt.Aydın, 2004: 112).

Tarihsel olarak bakıldığında Kürt sorunu, modernleşmeye paralel biçimde gelişen görece yeni bir olgudur. 1960 sonrasında kentleşme, göç ve eğitim seviyesinin yükselmesi gibi unsurlara bağlı olarak, etnik kimliği ve devlet politikaları üzerinde düşünen insanların sayısı artar. Osmanlı döneminden beri sürmekte olan feodal yapılanma içinde, toprak ağaları ve aşiret reislerinin baskıcı yönetimi altındaki köylüler ve işçiler, 1960 sonrasında devletin kendilerine karşı uyguladığı asimilasyon

politikalarını sorgulamaya başlar. 1980 sonrasında Kürtlerin yoğun olarak yaşadığı bölgelerde işsizlik ve zorunlu göç oranının giderek artması, eşitlikçi taleplerin daha yüksek sesle dile getirilmesine zemin hazırlar. Ancak bu talepler karşısında devletten ziyade ordudan çok sert ve toplumsal ayrışmayı körükleyecek adımlar gelir. Aydın'a göre, 1960 darbesinin önemli nedenlerinden biri, 1954 seçimiyle iktidara yeniden gelen DP'nin Kürt bölgesindeki asimilasyon politikalarını gevşetmesidir. Kürtçe köy adları değiştirilip Türkçeleştirilir ve halkın bir bölümü Batı'ya zorunlu olarak göç ettirilir (Aydın, 2004: 116). Ordunun Kürt sorununa ilişkin esas girişimi 1980 darbesi ile gerçekleşir. Darbe sonrasında getirilen Kürtçe konuşma ve isim koyma yasağı ile bölgedeki güvenlik önlemlerinin halkın özgürlüğünü kısıtlayacak biçimde yaygınlaşması sonucunda günümüze kadar devam etmekte olan iç savaş ortamı körüklenir. Devletin bölünme tehdidine karşı aldığı bütün önlemler, Kürtlerin daha da radikalleşmesine yol açar. 1991 yılında Körfez Savaşı sonucunda Kuzey Irak'ın özerkliğini ilan etmesi ve bölgenin kontrolünün Iraklı Kürtlere devredilmesiyle PKK'nın silah ve lojistik desteği artar ve çatışmalar daha da şiddetlenir. İç savaşın en yoğun yaşandığı dönemde, savaştan kaçan halk Türkiye'nin batı bölgelerine göç etmeye başlar (Ahmad, 2010: 200-202). Kürt sorununun çözümüne ilişkin, ordu müdahalesi dışında atılan en önemli adım 2009 yılında 'çözüm süreci' adı altında başlatılan girişimdir. Ancak bu girişim de herhangi bir sonuç alınmadan sona ermiş ve sorun kaldığı yerden daha da güçlü biçimde devam etmektedir. Kürt halkının oylarıyla seçilen partinin meclisteki temsiliyeti tutuklamalar sonucunda azaltılmakta, parti ve seçmenleri açıkça terörist olarak lanse edilmektedir. Toplumun büyük bir kesimi, hala Kürt vatandaşlara ve daha da indirgemeci bir yaklaşımla bütün Doğu vatandaşlarına potansiyel bir terörist gözüyle bakmakta ve onları düşman gibi algılamaktadır. Hakan Gürses, bütün kimliklerin provokasyon olarak adlandırılabilir bir soru-cevap ilişkisiyle ortaya çıktığına değinir. Buna göre, kimlikler kendiliğinden oluşan kavramlar gibi görünse de her zaman bir provokasyon sonucunda ortaya çıkarlar. Ayniyet ve aidiyet içeren bir kimlik, bireyi sadece kendisi gibi olanlarla aynı daireye sokar ve bu daireye başka kimse giremez. Bu tür durumlar, özellikle demokrasinin yerleşik olmadığı yerlerde, egemen güçlerin azınlıkları dışlayacak biçimde çağrılar yapmalarına yol açar. Türkiye'de milliyetçi kitlelerin çoğunluk olma psikolojisiyle tekrarladıkları "Ey Türk, titre ve

kendine dön!" söylemi, bu çoğunluk psikolojisinin ve şiddeti körükleyen ayrımcı dilin temelini oluşturur. Kaldı ki Türkiye'de boş kimlik gibi bir seçenek de yoktur; kendisini egemen söylem karşısında muhalif olarak tanımlayanlar bile yeri geldiğinde Türk ve erkek kimliğini benimseme eğilimindedirler. Esas Olarak Türkiye Cumhuriyeti sınırları içinde yaşamayı ifade etmesi gereken Türklük sıfatı, bu nedenle her zaman milliyetçilik nosyonlarını içermektedir (Gürses, 1999). Sadece Kürtlere karşı değil, genel olarak Türk üst-kimliğini reddeden bütün kesimlere karşı tehdit içeren bu provokatif dil, sadece merkez-sağ ideolojinin değil, ulusalcılığı temel alan ve kendini sol ideoloji içinde tarif etmeyi seçen kesimlerde de örtük biçimde yer alır. Dolayısıyla farklı etnik gruplardan olanlar, siyasal bir taleple ortaya çıkmadıkları durumlarda bile, kendilerini öncelikli olarak Türk sıfatıyla tanımlamadıklarında dışlanmaktan kurtulamazlar.

Sonuç olarak, başta Kürtler olmak üzere, kendi kimlikleri üzerinden varlık göstermek isteyen halklar, ne siyasi ne de kültürel taleplerine herhangi olumlu bir yanıt alamamaktadır. Türkiye'de farklı etnik ve dini kimliklere karşı yürütülen kimlik politikası, yüzyıllar boyunca bir arada yaşayan halkaları nedensiz bir biçimde birbirine düşman ederek gündelik yaşamı dönüştürmektedir. İnsanlar hiç tanımadıkları, hiçbir zarar görmedikleri insanları, zararlı yabancılar olarak gördükleri için dışlamakta ve her türlü şiddet karşısında suskun kalmaktadır. Bireyler arası ilişkilere kadar yayılmış olan bu sorunun temelini oluşturan devletin ayrıştırıcı politikaları, 2007 yılında Ermeni gazeteci Hrant Dink'in öldürülmesiyle daha görünür hale gelir. Cinayetin ardından devletin farklı birimlerinden pek çok kişi ve kurumun olayla bağlantılı olduğunun ortaya çıkması, sorunun duygularına yenik düşen milliyetçi bir gencin travmasından ibaret olmadığını gösterir. Emniyete götürüldüğünde eline Türk bayrağı verilerek bir savaş kahramanıyla poz verir gibi fotoğraf çektiren polisler, olayın ideolojik boyutunun en önemli göstergesi olur. Cinayetin ardından başlayan protestolarda ötekileştirmeye ve ayrımcılığa vurgu yapmak amacıyla kullanılan "Hepimiz Hrant'ız, hepimiz Ermeniyiz" sloganları, devletin en üst kademesinden ""Hepimiz Hrant'ız" demek yetiyordu" denilerek eleştirilir. Milliyetçi grupların da sert biçimde sloganı eleştirmeleri sonucunda olayın odağı, bir gazetecinin öldürülmesinden ulusal kimliğe hanel gelmesinden duyulan

öfkeye kayar. Kimliği nedeniyle mağdur olanın değil, mağdur edenin kimliğinin korunduğu bu yaklaşım, bir anlamda Türkiye'nin kimlik siyasetinin özetidir.

Kimlik sorununun politik yönelimi, genel olarak etnik ve dini kimlikler üzerinden tartışılrsa da kadın, LGBT, çocuk, engelli, yaşlı gibi toplumun ötekileştirilen kesimlerine yönelen her tür ayrımcılık da bir o kadar siyasidir. Bu çalışma kapsamında ele alınacak olan cinsiyete dayalı kimlikler sorunu da bu bağlamda bir devlet politikası ve ideolojik problem olarak değerlendirilecektir. Türkiye'de cinsiyete bağlı ötekileştirmenin en büyük mağdurları, kadınlar ve cinsel kimliği çoğunluk tarafından onaylanmayan LGBT (Lezbiyen, gey, biseksüel ve transgender) bireylerdir. Cinsiyete bağlı kimlik sorunu, biyolojik cinsiyetle değil, toplumsal cinsiyet kimliğiyle ilişkilidir. Dolayısıyla iktidar ilişkilerinin dolayımındadır ve ideolojiktir. Michel Foucault, iktidarın bireyleri denetim altında tutma araçlarından biri olarak tarif ettiği biyo-iktidar kavramıyla, toplumsal cinsiyet kimliğinin ayrıştırıcı ve ötekileştirici bir kavram olduğuna dikkat çeker. Foucault'ya göre cinsellik, burjuva toplumunun büyük tabularından biridir ve resmi evlilik bağıyla ve üreme odaklı bir eylem olarak sınırlanmıştır. Kadın bedeninin sadece erkek arzusunun aracı ve üremenin doğal bir bileşeni olarak sınırlandırılmasıyla kadın bedeni toplumsal düzlemde histerikleştirilmiştir. Modern kapitalizmle birlikte ulus devletlerin, kadın bedeninin denetimi üzerinden geliştirdikleri politikalar, kapitalizmin gelişimi için vazgeçilmez önemdedir. Nüfus denetimi ve ekonomik süreçlerin belirlenmesinin en temel aracı olan beden denetimi, egemenlik ilişkilerini ve hegemonyayı desteklemektedir. (Foucault, 2007: 79-118) Foucault'nun biyo-iktidar kavramı, cinsiyete dayalı ayrımcılığın, biyolojik farklılıklara ve kültürel fenomenlere bağlı bir olgu olarak ortaya çıkmadığını, daha kapsamlı bir ideolojik süreç olduğunu gösterir. Ancak cinsiyet ötekileştirmesi pek çok toplumda o denli normalleştirilmiştir ki, çoğunlukla bu ideolojik belirleme yok sayılır. Aksu Bora da benzer bir biçimde, toplumsal cinsiyete dayalı ayrımcılığın, cinsiyet rollerinin doğal ve değişmez bir yapı olduğuna ilişkin yanlış bir varsayımdan kaynaklandığını söyler. Cinsiyet rolleri, zaman içinde ve kültürden kültüre değişiklik gösterir ve cinsiyetler arası farklılıklar üzerinden söylem haline getirilen ayrımların, toplumsal ve kültürel nedenlere bağlı olarak, sonradan dayatılan durumlar olduğunu



ortaya koyar (Bora, 2011: 1-2). Cinsiyetin kültürel olarak kurgulanmış bir kavram olduğu fikri, feminist kuramın da temel söylemlerinden birdir. Kadınların fiziksel, düşünsel ve duygusal bakımdan erkeklere nazaran daha zayıf oldukları, bu nedenle de toplumsal ölçekte egemen cinsiyet rolünü erkeklerin üstlenmesi gerektiği yönünde üretilmiş toplumsal kurgu çok eski çağlarda temeli atılmış bir sorunsaldır. Bora'nın saptamasına göre, cinsiyet ayrımcılığının tarihi, kadınların toplayıcı, erkeklerin avcılıkla uğraştığı çok eski zamanlarına dek uzanmaktadır. Tarımın icadı, toplayıcı kadınlar sayesinde gerçekleşmiş olsa da toprağı işlemekte aktif olarak yer alan kadınlar, iş mülkiyet olarak toprağı paylaşmaya geldiğinde, erkeklerin sahip olduğu haklardan mahrum bırakılmıştır. (Bora, 2011: 4). Geleneksel toplum yapısı içinde ekonomik olarak da erkeklerin gerisinde kalan kadınlar, daha gelişmiş toplumsal yapılara geçildiğinde dezavantajlı konumlarından kurtulamamışlardır.

"Kadınların narin varlıklar olduğu fikri, ortaçağ soyluluğuna aittir, sonrasında, 19. Yüzyıl Avrupası'nın kentli orta sınıfları bu fikri benimsemeyi uygun gördüler- malum, burjuvazi, ortaya çıkışından itibaren hep aristokrasiyi taklit etmiştir. Hem o zaman hem de öncesinde ve sonrasında, alt sınıflardan kadınların narin olma şansı yoktu. Ancak, bir fikrin gerçeklikle ilişkisinin olmaması o fikrin güçsüz olacağı anlamına gelmez. Modern dönemin kültürel normlarını belirleyen sınıf burjuvaziydi, dolayısıyla, hiç de narin olmayan işçi sınıfından kadınlar da dâhil olmak üzere, bu norm, kadınların hayatını belirledi. Kimi ona uymaya çalışırken yaşama sevincini kaybetti (Gilman, 1993. Akt.Bora, 2011: 6).

Zaman içerisinde kadınların çalışma alanındaki ağırlığı artsa da cinsiyet kurguları meslek seçimlerinde her zaman önemli bir engel oluşturmuştur. Cinsiyete dayalı iş bölümü, verimli bir çalışma alanı oluşturmaktan ziyade, kadınların ayrımcılığa maruz kaldığı bir eşitsizlik ortamı yaratır. Siyaset gibi meslekler, insanların büyük oranda zamanını, enerjisini, duygusal ve maddi kaynaklarını gerektirdiği için kadınlara uygun görülmez (Bora, 2011: 6). Teknik ve fiziki becerinin ağırlık kazandığı meslekler ağırlıklı olarak erkeklere ait bir alanken, daha az teknik ve fiziki beceri gerektiren mesleklerde kadınlar yoğunlaşmaktadır. Pek çok toplumda erkekler, akıl, düşünce ve bilim gibi insanlığın güçlü olduğu düşünülen yönlerini; kadınlar ise duygusallık ve naiflik gibi insanlığın zaafly yönlerini temsil eder. Farklı olmak, tekdüzeliği önlemesi ve toplumsal zenginleşmeye olanak tanınması bakımından olumlu olsa da, farklılık

üzerinden üretilen söylemlerin, belli bir cinsiyetin aleyhine olacak şekilde belirmesi ciddi sorunlara yol açmaktadır. Cinsiyete dayalı ayrımcılık, geleneksel toplumlarda çok daha bariz yaşanırken, modern toplumlarda ayrımcılık daha az hissedilir. Fakat önemli olan nokta şudur; geleneksel de olsa modern de olsa her toplumda cinsiyet kalıplarına dayalı ayrımcılık bir biçimde işlemektedir.

Fatmagül Berktaş, Türkiye'de kadınlara karşı uygulanan ayrımcılığı Doğu-Batı ikilemi ve ulusal kimlik ile ilişkilendirerek ele alır. Berktaş'a göre, Doğuculuk/Batıcılık ikilemi Cumhuriyet aydınlarının kimlik arayışında travmatik bölünmeler yaratmıştır. Kimileri kendisini açıkça Batıcı ilan ederek jakoben kesilir, kimileri Müslüman Osmanlı özlemiyle kendisini Doğulu olarak tanımlar, kimisi icat edilmiş bir Türk mitolojisine sığır, kimisi de Doğu ve Batı arasında bir ilişki kurmaya çalışır. Hepsinin ortak yönü, erkek bilincinde yansıyan ataerkil endişenin giderilmesinde, boşluk ve travma duygusunun üstesinden gelinmesinde rol oynamasıdır. Dolayısıyla bütün arayışlar, ataerkil ideolojinin değişen toplumun değişmeyen temeli olmaya devam etmesine neden olur. Ataerkil ideoloji, erkeği akıl, rasyonalite, uygarlık ve kültür ile kadını ise irrasyonellik, doğa ve duygusallık ile özdeşleştirir. Başlangıçtan beri bu ikilik üzerine kurulu olan ideoloji, tek tanrılı dinler, Batı felsefesi ve Aydınlanma'nın rasyonel insan soyutlamasıyla sistemli hale gelir. Söz konusu rasyonel insan, beyaz Avrupalı, burjuva ve hepsinden önce de erkektir. Batı modernleşmesinin ve ulusallaşmanın en önemli mücadele alanlarından biri, kadını dışlayan insan ve yurttaş tanımlamalarının kapsamının genişletilmesine yöneliktir. Çünkü gelişmekte olan kapitalizm de kadının durumunu değiştirmemekte, aksine kutuplaşmanın derinleşmesine yol açmaktadır. Ulusallaşma sonrasında kadınların geleneksel rolleri, modernleşme görünümü altında kaldığı yerden devam eder. Kadın için doğru davranış kalıplarını atık din ya da gelenek değil, ulus devletin kendisi belirler. Bu yolla ulus devletin kadınların hayatını düzenleyen projeleri, devlete bağlılık ve resmi ideolojini bir parçası olarak sunulur (Berktaş, 2004: 276-284). Dolayısıyla Cumhuriyet'ten günümüze kadının toplum içindeki konumu değişmiş gibi görünmekle birlikte, geleneksel anlamda 'analık' eksenindeki ikinci sınıf insan rolünde önemli bir değişim gerçekleşmemiştir.

Cinsiyete dayalı ayrımcılığın ciddi bir sorun olarak yaşandığı Türkiye, İnsan Hakları Evrensel Bildirisi'ni temel alarak Birleşmiş Milletler Şartı'na uygun olarak hazırlanan 'Kadınlara Karşı Her Türü Ayrımcılığın Önlenmesi Sözleşmesi'ni (CEDAW) 1985 yılında imzalamıştır. Sözleşmenin ilk maddesinde kadınlara karşı ayrımcılığın tanımı şu şekilde yapılır:

""Kadınlara karşı ayrımcılık" deyimi, kadınların medeni durumlarına bakılmaksızın ve kadın ile erkek eşitliğine dayalı olarak politik, ekonomik, sosyal, kültürel, medeni veya diğer alanlardaki insan hakları ve temel özgürlüklerinin tanınmasını, kullanılmasını ve bunlardan yararlanılmasını engelleyen veya ortadan kaldıran veya bunu amaçlayan ve cinsiyete bağlı olarak yapılan herhangi bir ayırım, mahrumiyet veya kısıtlama anlamına gelecektir." (CEDAW, 1979: 5).

Otuz iki yıldır yürürlükte olan sözleşmeye rağmen, kadınların maruz kaldıkları ayrımcılık ve şiddet oranları, özellikle 2000 sonrası dönemde ciddi bir artış göstermiştir. İdil Göksel, Türkiye'de kadınların iş gücüne katılımı üzerine yaptığı araştırmada, kadınların eğitim seviyesinin yükselmesine ve doğurganlık oranının düşmesine rağmen, iş gücüne katılımlarının düştüğünü tespit etmiştir. Kadınların iş yaşamından geri kalması, Türkiye'nin ekonomik ve sosyal gerçekliği ile de doğrudan ilişkilidir. 'Kadın çalışmaz, evinde oturur, kocasına ve çocuklarına bakar' anlayışı, her ne kadar Batı şehirleri ağırlıklı olmak üzere azalmış gibi görünse de, temelde bu erkek egemen anlayış ağırlığını korumaktadır. Öte yandan şehirlerdeki iş olanaklarının büyük ölçüde erkek iş gücüne odaklanmış olması, kreş vb hizmetlerin az ve pahalı olması, ev işlerinin paylaşımının dengeli olmaması ve ekonomik krizler gibi sosyal faktörler de kadınların geri planda kalmasına neden olmaktadır. Bu faktörlere ek olarak, 2000'li yıllarda Türkiye'nin muhafazakarlaşan sosyal yapısı da kadınların iş gücüne katılımının azalmasında ve ötekileştirilmesinde önemli bir rol oynar. İslami geleneklere uygun bir rejim kurma ideali, kadının toplumsal yaşam içindeki yerini sorgulanır hale getirir. Cumhuriyet'in kuruluş ilkeleri içindeki cinsiyet eşitliği vurgusu önemini kaybetmekte ve Sünni İslam anlayışı temelinde kurulan ulus/ümmet modeline uygun olacak biçimde kadın-erkek rolleri yeniden tarif edilmeye başlanmıştır (Kaya, 2016: 42). Muhafazakar kesimden devlet adamları, bürokrat ve akademisyenler, kadının toplumdaki rolü üzerine erkek egemen bir söylem üretme kaygısı gütmektedir. Son yıllarda kadınların iffetli

olması, kalabalık içinde kakhaha atmaması, hamile kadınların dışarı çıkmaması, kadının asli görevinin çocuk doğurmak ve kocasına itaat etmek olduğu, kaç çocuk doğuracağı, bedenine ilişkin kararları yalnız başına alamayacağı gibi söylemlerde ciddi bir artış olmuştur. Bu söylemlerin ortak noktası, dinsel referanslar üzerinden üretilmeleridir. 2011 yılında yapılan Dünya Değerler Araştırması (World Values Survey WVS) sonuçlarına göre, Türkiye'de kendisini dindar olarak tarif edenlerin oranı %81'dir (Göksel, 2015: 154). Bu sonuçtan hareketle ortaya çıkan bir diğer önemli tespit de Türkiye'de değişmeden kalan iki temel inanç olduğudur: erkeğin ailenin reisi olduğu ve kadınların itaatkar olması gerektiği (Esmer, 2012. Akt. Göksel, 2015: 154). Kadını ötekileştiren bu söylemlere rağmen, 2002 sonrası hükümetlerinin sivil kadın örgütleriyle olan diyaloga önem veren bir yaklaşım sergilediği de görülür. Kaya'ya göre bu iletişimin geri planında yatan neden, devletin AB'ne yönelik politikasıyla ilgilidir. Dolayısıyla bu yaklaşım kadınlara yönelik ötekileştirici tavrı yok etmeye yönelik değil, gerçeklikle ilişkisi olmayan uluslararası bir algı yaratma çabası ortaya koyar. Hükümetin önemseydiği bir diğer konu ise meclisteki kadın oranının artışını desteklemesidir. 2011 seçimlerinden sonra meclisteki kadın milletvekili oranı %14,4'e yükselerek cumhuriyet tarihinin en yüksek oranına ulaşır. Ancak bu oran bakanlıklara yansımaz; Kadın ve Aileden Sorumlu devlet bakanı olarak sadece bir kadın bakana yer verilir. Üstelik pek çok kadın örgütünün tepkisini çekmesine rağmen bu bakanlığın adı da Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı olarak değiştirilerek, kadının sosyal rolü de açık biçimde tarif edilmiş olur. Bu sayede kadınların erkek-egemen Türk aile yapısı içindeki geleneksel rolü, resmi olarak da kodlanmış olur (Kaya, 2016: 44-46). Kadınların ötekileştirildiğine ilişkin bir diğer önemli kanıt da kadınlara yönelik şiddetin 2000 sonrasında ciddi biçimde artış göstermesidir. "Türkiye'de 2008 yılından bugüne kadar kadın cinayetine kurban gidenlerin sayısı 1331'dir. Eylül 2015 itibariyle ise öldürülen kadın sayısı 178'dir" (Kaya, 2016: 56).

Türkiye'de kadınlara yönelik ayrımcılık sadece cinsiyete bağlı olarak değil, aynı zamanda etnik kökenli bir soruna da bağlanmaktadır. Özellikle Doğu ve Güneydoğu Anadolu'da töre nedeniyle yaşanan ayrımcılık, genellikle cinayetle ilintili bir sorun olarak güncelliğini sürdürmektedir. Töre cinayetlerinin en temel nedeni olan

namus meselesi, erkek egemen toplumsal söylemin ürettiği kimlik kurgusunun en önemli sorunudur. Nevin Yıldız, namusa bağlı cinayetlerde 'namus cinayeti' yerine 'töre cinayeti' ifadesinin kullanılmasının ardında, ideolojik bir neden olduğuna vurgu yapar. "...hegemonik cinsellik ve cinsiyet söylemine göre, namus cinayetleri, devletin modernleştirici ideolojisinin dışında kalan alt sınıfların, özellikle de Kürtlerin sorunu" (Yıldız, 2011: 14). Her ne kadar bölgesel yoğunluğa bağlı olarak başta Kürtler olmak üzere Doğu bölgeleriyle ilişkilendirilen bir sorun gibi gösterilse de, Türkiye genelinde namus hassasiyetine bağlı cinayet ve diğer şiddet olaylarının azımsanamayacak boyutta olduğu nettir. 2017 yılında Türkiye'de erkekler tarafından öldürülen kadınların sayısı 409, cinsel şiddete maruz kalan kadınların sayısı ise 332 olarak açıklanmıştır (Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu 2017 Veri Raporu, 2017). Etnik kökeni, dini, ekonomik ve kültürel düzeyi ne olursa olsun kadınlar ayrımcılığa ve şiddete maruz kalmaktadır. Dolayısıyla söz konusu etnik bağlantı, kültürel farklılıkları ön plana çıkararak, erkek egemenliği üzerine inşa edilmiş bir toplumsal yapının esas gerçekliğini görünmez hale getirerek, onu yok sayma refleksinden ibarettir. Bir yandan da zaten var olan etnik kimlik sorununa cinsiyetçi bir boyut daha ekleyerek sorunun katmanlaşmasına neden olmaktadır. Bu durumu çözümsüz hale getiren en önemli faktör ise devletin korumacı olmaktan ziyade, söz konusu ayrımcılığı destekleyen tavrıdır.

"Namusun devlet tarafından içselleştirildiği gerçeği ise kendisini en iyi adliye koridorlarında gösteriyor. Bu ülkenin mahkemeleri "kadınların iffetsizliğini" tecavüze uğramalarının, hatta öldürülmelerinin meşru nedeni olarak görüyor. Modern Türkiye'de öldüren erkeğin cezasında "namusunu koruduğu" gerekçesiyle indirim uygulanmakta, tecavüzcüye kadın namussuz olduğu için düşük ceza verilmekte. Her iki durumun da gerçek mağduru olan kadınlar ise ölmelerine, tecavüze uğramalarına, yaşamlarının ellerinden çalınmasına rağmen, mağduriyetlerine rağmen suçlu sıfatıyla yargılanmaya devam etmekte" (Yıldız, 2011: 16).

Adalet kavramının anlamını ve amacını sorgulatan bu saptama, aynı zamanda Türkiye'nin cinsiyete dayalı ayrımcılık gerçeğini de çarpıcı biçimde göstermektedir. Demokratik sosyal devlet yapılanmasının temel gerekliliği olan eşitlik ilkesinin sadece sözde var olduğu; somut uygulamalarda ise açık biçimde ayrımcılığın geçerli olduğu görülmektedir.

Cinsiyete dayalı kimlik politikaları nedeniyle ötekileştirilen kadınlar, yine aynı toplum tarafından “cennet annelerin ayağı altındadır” ya da “her kadın bir çiçektir” gibi söylemlerle baş tacı edilir. Bu durum bir önceki bölümde de değinilmiş olan söylem ve eylemin birbirine denk düşmediği toplumsal paradoksa işaret eder. Aynı paradoks bütün kimlikler için geçerlidir ve ötekileştirilen kimliklere verilen değer sadece sözde yer aldığı bir toplumda, bireyler benzer argümanları kullanırken, aynı anda birbirlerini ötekileştirmeye ve güçsüz olanı güçlünün mağduru haline getirmeye devam ederler. Toplumsal yapının esas gerçekliğinin hangisi olduğu kararı ise kaçınılmaz olarak politikleşir.

Türkiye'de cinsiyete dayalı kimlikleri nedeniyle ötekileştirmeye maruz kalan bir diğer kimlik grubu da LGBT bireylerdir. Türkiye'nin genel ahlak yapısı, inanç ve geleneğin itici gücüyle sadece kadın-erkek birlikteliğini ve doğuştan gelen değiştirilemez cinsiyeti kabullenen bir zeminde inşa edilmiştir ve ahlaki önyargılar çok keskindir. Cinsiyet bağlamında toplum genelinin standartlarına sahip olmamak, sapkınlık, ahlaksızlık ya da hastalık olarak damgalanır. Eşcinsel ya da trans bireyler, gündelik yaşam içinde genellikle kimliklerini gizlemek durumunda kalırlar ve kimliklerinin açığa çıkması durumunda fiziksel ve psikolojik şiddete maruz kalma olasılıkları oldukça yüksektir. LGBT bireylerin cinsel yönelimlerinden kaynaklanan yasal engellemeler olmasa da vatandaşlık haklarında ve gündelik yaşam pratiğinde toplum geneliyle eşit olmadıkları açıktır. Evlilik iznine sahip olmamaları, çocuk evlat edinememeleri, askerlik sürecinde eşcinselliğin bir hastalık olarak kabul edilmesi, işten çıkarılmalar, konut ve sağlık hizmetlerinde yaşanan sorunlar gibi durumlar vatandaş olarak eşit haklara sahip olmadıklarının göstergesidir (Macuncu, 2015).

Cinsel eğilim ve cinsiyet tercihi üzerinden yaşanan sorunlar sadece vatandaşlık hizmetlerinde yaşanan aksaklıklarla sınırlı değildir. Dünya üzerinde 'nefret suçu' olarak adlandırılan şiddet olaylarının en yaygın kurbanları durumundadırlar. KAOS-GL Derneği'nin LGBT bireylere yönelik nefret suçları hakkında yayınladığı 2017 yılı raporunda, Türkiye'nin nefret suçları karnesinde herhangi bir iyileşme olmadığına, aksine geriye doğru olumsuz bir ivme gözlendiği vurgulanır. Raporda nefret suçları, bir kişi ya da gruba, ait olduğu kimliği, inancı, politik görüşü, cinsiyeti, cinsel yönelimi,

cinsiyet kimliği gibi nedenlerle, farklı biçimlerde zarar verme amacıyla saldırılması sonucunda oluşan suçlar olarak tanımlanır. Nefret suçunun mağdurları herhangi bir eylemleri nedeniyle değil, sadece varoluşsal durumları nedeniyle şiddete uğramaktadırlar. Bu nedenle zaten toplumsal baskıya maruz kalan bireyler, korkuyla toplumsal yaşamdan daha da yalıtılmakta ve yalnızlaştırılmaktadır. Rapora göre, yapılan ankete katılanların sayısı, bir önceki yıldan daha düşüktür, ancak mağdur sayısı aynı oranda azalmamış, aksine artmıştır. Bu durum, sosyal baskının son yıllarda giderek güçlendiğinin ve Türkiye'nin genel toplumsal görünümünün, "teşvik edici olmayan ve umut vermeyen sosyal ve politik bir düzlem"e yerleştiğini gösterir (KAOS-GL, 2018).

Nefret suçları, dünya genelinde 1990'lı yılların başından itibaren cinsiyete dayalı ayrımcılıkları kapsayacak biçimde genişletilmiş olsa da Türkiye'de yasal olarak LGBT kimliklere karşı herhangi bir düzenleme yer almamaktadır. Devlet koruması açısından da kendisini yalnız hisseden bireyler için korku ve sürekli savunmada kalma zorunluluğu önemli psikolojik travmalara neden olmaktadır. Polis merkezi ve hastane gibi devlet kurumlarında da devam eden şiddet nedeniyle güvenlik ve toplum içindeki aidiyet duygusu zedelenmektedir. Özellikle polislerin cinsiyete bağlı suçlarda yanlı bir tutum sergilemesi ya da mağdura kendisinin de şiddet uygulaması, yapılan araştırmalarda mağdurların en çok dile getirdiği sorunlardan biridir. Bu durum, nefret suçlarının salt ahlaki önyargılarla açıklanmayacağını, açıkça ideolojik bir yönelim olduğunu gösterir. İktidar sahiplerinin muhafazakarlaşmasına ve cinsiyete yönelik söylemlerindeki katılaşmaya paralel olarak, nefret suçlarında ciddi artışlar gözlenmektedir. KAOS-GL'nin raporuna göre, cinsel kimliği nedeniyle saldırıya uğrayan kişilerin büyük bir bölümünü erkekler oluşturmaktadır ve aynı şekilde saldırıda bulunanlar da büyük ölçüde erkeklerdir. Göregenli ve Karakuş, her iki cinsiyeti de kapsamaması gereken homofobi kavramının ağırlıklı olarak heteroseksüel erkeklerin diğer erkekler tarafından eşcinsel olarak etiketlenmekten korkmasını ifade ettiğine vurgu yaparlar (Göregenli ve Karakuş, 2011: 54). Erkek egemenliği üzerine inşa edilmiş olan toplumsal yapı, eşcinselliği bir zayıflık olarak görmekte ve temellerini sarstığını düşündüğü bu zayıflığa açıkça tahammül edememektedir. Dahası eşcinsel olanlar da olmayanlar da etiketlenmekten ciddi biçimde korkmaktadır.

LGBT bireyler, Türkiye tarihinin her döneminde ötekileştirilen kimlikler olsa da 2000'li yıllarla birlikte uğradıkları ayrımcılık ve ötekileştirici dilde ciddi bir artış gözlenir. Muhafazakarlığın devlet destekli bir söyleme dönüşmesi ve dini-geleneksel değerlerin modernleşmeye tepki olarak ön plana sürülmesi sonucunda toplum geneline uymayan her tür davranış biçimi reddedilmektedir. Ancak yeni-muhafazakarlığın toplumsal düzlemde yarattığı pek çok paradoksal durum gibi, LGBT bireylere karşı sergilediği tavır da ikirciklidir. Her ne kadar muhafazakar dünya algısının eşcinsellik gibi kavramları reddetmesi normal görünse de, iktidarın toplumun tüm kesimlerini kucaklayıcı ve demokratiklik vurgusu içeren söylemleriyle uygulamaları arasında ciddi bir çelişki gözlenir. Toplum içinde LGBT bireylere karşı önyargı ve saldırıların önüne geçilmesini sağlamak amacıyla çalışmalar yürütmesi gereken devlet birimlerinin konuyu olumsuz yönde tırmandıracak açıklamaları dikkat çeker. 2011 yılında yeni anayasa çalışmaları sırasında kadına karşı şiddeti durdurmak konusunda dönemin Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı Fatma Sezer, LGBT örgütlerine birlikte çalışma çağrısı yaparak ilk defa LGBT'lerin devlet nezdinde kabul gördüğü algısını yaratır. Ancak aynı dönemde Anayasa Komisyonu Başkanı "Eşcinsellerden de eşitlik ve evlilik hakkı tanınması için yoğun talep geldi. İstiyorlar diye verecek miyiz?" (Kurbanoglu, 2011: 244) gibi açıklamalar yapmakta, hatta umut verici çağrısı yapan bakanın kendisi benzer sözler sarf etmektedir: "'Ailevi nedenler'den ötürü eşcinsellerin eşitlik ve özgürlük talebini kabul edemeyiz, hatta 'muhafazakar demokratlar' olarak eşcinselliğe karşı önleyici tedbirler almak durumundayız" (Sezer, 2011: 114). Bahsi geçen "ailevi nedenler'in içeriği açıkça dile getirilmese de temelde din ve gelenekle örtüşmeyen aykırılıkların reddinin onayladığı anlaşılır. Nilgün Toker Kılınç bu açıklamanın dayanak noktası olarak sunulan 'muhafazakar aile' söylemini, kendi varlığını sürdürmek adına düzenin yeniden üretildiği bir yapı olarak eleştirir ve aileyi kutsallaştırmanın, her türlü var oluş tarzının reddedilmesi olarak yorumlar (Toker Kılınç, 2011: 117). Simten Coşar da benzer biçimde, hiçbir farklılığı kabul etmeyen muhafazakar siyasette ailenin, piyasa ekonomisinin meşrulaştırılmasından sosyal politikaların lağvedilmesine kadar her tür girişimde temel referans noktası olarak alındığına değinir. Bahsi geçen referans aile ise heteroseksüel, çekirdek ailedir. Ayrıca bunlara ek olarak Türk ve Sünni Müslümandır (Coşar, 2011: 119-120). İdealize edilmiş olan bu aile yapısı, sahip olduğu kimlik



özellikleriyle bağdaşmayan her şeyi dışarıda bırakır, dahası onu ötekileştirerek toplum dışına iter. Söylem ve pratik arasındaki bu çelişki, Türkiye'nin son dönem toplumsal ve siyasal yaşantısının temelidir; dolayısıyla diğer ötekileştirici kimlik sorularında olduğu gibi, LGBT sorununda da herhangi bir ilerleme kaydedilememektedir. Ayrımcılığın devlet kanalıyla onaylanması anlamına gelen açıklama ve uygulamalara karşın LGBT'liler kurumsal örgütlenme ve onur yürüyüşü gibi etkinliklerle kamu alanındaki varlıklarını ispatlama arzuları konusunda ısrarlı bir girişim halindedir. Tarihsel olarak LGBT hareketinin Türkiye'de örgütlü hale gelmeye başlaması 1970'li yıllarda mümkün olur. Ancak 70'lerin sağ/sol çatışması odaklı siyasi karmaşasında diğer kimlikler geri planda kaldığından esas örgütlenmeler 1980 sonrasında gerçekleşir ve kamu alanında cinsel kimliklerin tartışılması 1990'lı yılları bulur. Ancak 70'lerden beri süregelen örgütlenmeler 2000'li yıllara kadar yasal bir statüye sahip değildir; farklı gruplar illegal olarak kendi içine kapalı tartışmalar sürdürmektedir. Dernekleşme hakkının 2000'li yıllarda elde edilmiş olması, hareketin esas olarak bu tarihten sonra ses getirmesini sağlar. 2000'li yıllarda KAOS-GL ve Lambdaistanbul gibi kuruluşlar kültür merkezleri açmaya ve buralarda tartışma oturumları, film gösterimi, akademik çalışmalar gibi etkinlikler düzenlemeye başlar. 2001 yılında KAOS-GL'nin 1 Mayıs'a katılması, diğer benzer kuruluşları da etkiler ve bu tarihten itibaren LGBT'ler pek çok siyasal eylemde bir grup olarak yer almaya başlarlar. Kamu alanında önceki dönemlere göre daha çok görülen ve medya etkisiyle toplum genelinde tanınır hale gelen LGBT bireyler, uğradıkları şiddet olayları karşısında örgütlü protestolar düzenleyebilir hale gelir. Ancak bu durum, maruz kaldıkları devlet ve sivil şiddetini azaltmaz (Kurbanoğlu, 2011: 229-238). 2000'li yıllarda özellikle internet iletişimi sayesinde, yalnız ve küçük gruplar halinde varlık gösteren ve cinsel kimlikleri nedeniyle ötekileştirilen bireyler, yalnız ya da küçük bir azınlıktan ibaret olmadıklarını fark ederek kısıtlı bir özgürlük alanına kavuşur. Polis engeli ve şiddeti gölgesinde düzenlenen Onur Yürüyüşü'nün dışında LGBT'lerin ses getiren en önemli protestoları 2013 Gezi Eylemi'nde gerçekleşir. "Direniyoruz ayol!" ve "direnişin o biçimi" gibi parodik pankartlarla ve hareketin sembolü olan gökkuşağı rengi bayraklarıyla direnişin başından sonuna kadar en önemli aktivist gruplardan biri olarak yer alırlar. LGBT'ler bu süreçte sadece kendi kimlik hakları için değil, ezilen bütün kesimlerin haklarını savunacak bir söylem dili

kullanırlar. Bu tavır, zaman içinde başta Onur Yürüyüşü olmak üzere LGBT eylemlerine LGBT olmayan bireylerin de katılmasını sağlar (Tar, 2013: 38). Bu durum, Türkiye'de ötekileştirilen kimliklerin bir araya gelmesi ve ortak bir dil kurmaya başlaması açısından umut vericidir. Ancak 2016'daki darbe girişimi ardından ilan edilen olağanüstü hal sürecinde Onur Yürüyüşü'nün düzenlenmesine izin verilmemesi, bir sonraki senede de benzer gerekçeler ve milliyetçi-muhafazakar grupların tehdidi nedeniyle gerginleşen ortam bahane edilerek yürüyüş tekrar engellenmesi bu umut verici havanın hızla dağılmasına neden olur. Dolayısıyla değişmeyen gerçek, bahsi geçen tüm alt-kimliklere yönelik, devlet desteğiyle sürdürülen ötekileştirici söylemin toplum genelinde güçleniyor olmasıdır. Üstelik söz konusu kimlikler Kürt eşcinsel ya da solcu Müslüman gibi çoğul hale geldiğinde sorun daha da girift hale gelmektedir. Dışlanma korkusuyla ezberlenmiş doğruları sürekli yeniden üreten bir toplumda farklı ya da azınlıktan olmak, evlenmek ya da bir işe girmek gibi temel haklardan yararlanmaya çalışırken bile toplumsal gerçekliğe meydan okumayı gerektirir. Dolayısıyla kimlikle ilgili olarak yapılan tespitler, zorunlu olarak ötekileştirme olgusuyla birlikte gündeme gelir. Ötekileştirme dilde başlayan bir olgudur. Türkçede ötekileştirilen kimliklere yönelik üretilmiş olan deyimlerin sayılamayacak kadar çok olması bile tek başına sorunu görünür hale getirmeye yeterlidir. Gündelik hayatta sıklıkla kullanılan "Çingene'den çoban olmaz, Yahudi'den pehlivan", "Ermeni tohumu", "Agop'un kazı gibi yutmak", "Ağaçtan maşa, Kürt'ten paşa olmaz", "Kapına iti, yakana Kürdü bulaştırma", "Karı gibi kıvırmak", "İbne hakem" gibi ifadeler, çoğunlukla ırkçı ya da ayrımcı bir amaç gütmeyen, otomatik biçimde dile getirilir. Ancak bu kavramlar, içinde katliamları ve sürgünleri barındıran uzun bir tarihsel süreç içinde ortaya çıkmıştır. Dilde ortaya çıkan ötekileştirme, 'hoşgörü dolu bir kültür mozaiği' olarak tanımlanmaya çalışılan Türkiye'de farklılıklara ve zayıf görülenlere karşı yaklaşımın gerçekte çok farklı olduğunu gösterir. Öte yandan, devlet güdümünün ortadan kalktığı ve Gezi Direnişi'nde olduğu gibi, insanların ortak bir amaçla bir araya gelebildiği durumlarda, kimlik olgusunun yapay biçimde üretilmiş bir kavram olduğu ve gündelik gerçeği şiddet üzerinden belirleyen de bu çarpık politikalar olduğu, konuya daha önce hiç bu açıdan bakmamış olanları bile ikna edebilmektedir. Gezi Direnişi'nde Anti-

kapitalist Müslümanlar olarak eylemlere katılan platformun temsilcisi olan İhsan Eliaçık, devletin kimlik politikalarının yarattığı ayrışmayı şöyle dile getirir:

"Mazlumun kimliği önemli değil. Biz insanların kimliğine, diline, dinine, rengine, cinsel eğilimlerine ya da yönelimlerine bakmıyoruz. (...) Bizler Gezi Parkı'nda namaz kılarken bir sürü ateist, Marksist, eşcinsel etrafımızda el ele tutuşmuş bizi koruyup kolluyor, yağmur yağarken şemsiye tutuyordu ıslanmayalım diye. Bunlar Türkiye gündemini allak bullak eden ve insanlarda bilinç yarılmasına sebebiyet veren şok görüntülerdi" (Eliaçık, 2013 Akt.Yüksek, 2015: 74).

Bu beyan, kimliklerin ideolojik olarak kurgulanmış olduğunun açık göstergesidir. Kimlikler, kurgulanmış olduğu haliyle ezberletilir ve bu ezber kalıpların dışına çıkılmasına olanak vermeyecek bir toplumsal baskı ortamında kendisini meşru hale getirir. Türkiye'de çok partili sisteme geçişten bu yana, Müslüman kimliğini ön plana çıkaran bir yaşam tarzını benimsemenin ideolojik yönelimi, merkez-sağ ile ilişkili olmayı gerektirecek biçimde kurgulanmıştır. Toplum genelinde camiye giden, oruç tutan vatandaşın sağcı olduğu, solcuların ise dine karşı oldukları gibi genel geçer bir görüş hakimdir. Anti-kapitalistlerin Gezi Direnişi'nde sergiledikleri tavırdaki gibi ezber bozan durumlarda büyük bir kafa karışıklığı içinde tanımlama ve kabullenme sorunları ortaya çıkar. Ancak toplum geneli, geleneksel kalıplara uymayan bu tür yenilikleri de diğer farklılıklar gibi hızla reddetme eğilimindedir.

2002'den bu yana devlet söylemine yön veren milli irade anlayışının toplum içinde yaygınlaşması, farklılıkların reddini ve ötekileştirme sorununu perçinlemektedir. Muhalif söylemlerin yargılanma, hapsedilme, tehdit altında sindirilme ya da yok sayılma stratejileriyle siyasal düzlemde uğradığı şiddet, toplumsal düzlemde de yeni bir görünüm yaratmaktadır. Son dönemde egemen ideoloji tarafından ısrarla vurgulanan 'yerli ve milli olma' söyleminin uzantısı olarak gündelik yaşam hızla Türkçülük ve İslami değerler eksenine doğru kaymaktadır. Son yıllarda çocuklarına İslami kökenli isim veren, 'Allah'a emanet ol' gibi hitapları kullanan, arabalarına tuğra ya da Göktürk alfabesiyle 'Türk' yazan stickerlar yapıştıran kişilerin sayısında ciddi bir artış gözlenmektedir. Milliyetçilikle bir arada yükselişe geçen İslamcılık, modernleşmenin ideası olan evrensellik iddiası yerine, kısır bir yerellik söylemine yaslanır. Üstelik bu söylemle evrensel karşısında daha güçlü olunabileceği yanılsaması yaratılır. Son

yıllarda Türkiye'nin büyük bir dünya gücü olduğu ya da büyük devletlere bile kafa tutabilir hale geldiğine ilişkin toplumsal bir algı yaratılmaktadır. Gerçeklik algısının toplumsal düzlemde giderek yitirildiğini gösteren bu durum, egemen ideolojinin kimlik tanımlamasının dışında kalan kesimleri ayrımcılığın açık hedefi haline getirmektedir. Günümüzde yaşanan herhangi bir olay karşısında kamuoyunu oluşturan çoğunluğun büyük bir kısmının ilk merak ettiği şey, olayın öznesi olanların hangi kimliğe sahip olduğudur. Öteki'nin başına gelen şey karşısında verilen tepki, yaşanan bir doğal afet bile olsa, en iyi ihtimalle umursamamakla sonuçlanmaktadır. Dolayısıyla bütün kimlikler, gerçeğin algılanmasında, yeniden üretilmesinde ve gerçeğin yaygınlaşması sürecinde önemli bir belirleyicidir ve kimliksiz, ötekileştirmesiz bir gerçek algısı, içinde bulunduğumuz koşullar açısından imkansız görünmektedir.

### 3.1.3. Medyanın Algı Yönetimi ve Sanal İletişimde Gerçeklik

İnsanoğlu sosyal bir canlı olduğu için temel ihtiyaçlarından biri iletişimdir. Sosyal alanda var olabilmek ve gelişebilmenin yolu iletişimden geçer. Bireyler arası haberleşme ile başlayan iletişim, toplumun ve yaşamın karmaşıklaşmaya başlamasıyla birlikte karmaşıklaşmaya, gündelik yaşamın hızlanmasıyla birlikte de hızlanmaya başlar. Çağdaş toplumlarda yaşanan olayların meydana gelme hızı, tek başına sıradan bireyin takibini imkânsız kılacak kadar yüksektir. Bireyin ya da toplumun tüm yaşamını etkileyebilecek pek çok durum aynı anda meydana gelebilir. Verilecek kararları, alınacak önlemleri, atılacak adımları ya da seçilecek pozisyonları meydana gelen ve etkileri hissedilebilecek olaylar belirler. Kitle iletişim araçları ya da yaygın adıyla medya, hem yakın çevremizde hem de fiziki koşullar nedeniyle ulaşmamızın imkânsız olduğu yerlerdeki bilgileri bize aktararak birbirinin peşi sıra gerçekleşen olayların hızlı akışını takip edilebilir hale getirir. Gündelik yaşamın vazgeçilmez unsurları arasında yer alan kitle iletişim araçları, zaman içerisinde teknolojik gelişmelere bağlı olarak biçimsel değişimlere uğrasa da 'toplumsal yaşantıya şekil verme' temel hedefinden hiç sapmamıştır. Bu nedenle, toplum inşasını gerçekleştiren temel araçlardan biri olarak medyanın aktardığı enformasyonun niteliği ve güvenilirliği birincil öneme sahiptir. Basılı yayından işitsel ve görsel yayına geçişle, özellikle de televizyonun her eve girmesiyle birlikte, 20.yy'ın ikinci yarısından itibaren toplumların gündelik yaşantısı,

siyasal gündemleri ve ekonomik hareketliliklerine kadar her şey medyanın güdümünde belirlenmektedir. 90'lı yıllarla birlikte yaşantımıza giren ve 21.yy yaşamına esas şeklini verense internetle birlikte ortaya çıkan sanal iletişimidir. Devrim hareketleri gibi insanlık tarihinde çok uzun yıllar içerisinde gerçekleşen gelişmeler, günümüzde anlık iletilerle alevlenebilmekte ve yaşanan olaylar gerçekleştiği hızda yok olurken aynı hızla insanlar tarafından unutulmaktadır. İletişim olanaklarının gelişmesi, hatta gündelik yaşamın temel kurucu unsurlarından biri haline gelmesi, bireylerin gerçekleşen olaylara karşı geliştirdiği tepkileri ve bu olayların gerçekliğine ilişkin yargılarını doğrudan etkilemektedir.

Paul Virilio, *teknobilim* olarak adlandırılan enformasyona dayalı modern bilimin geçmiştekinden farklı olarak hakikatle değil, etkililiğe bağlı hale geldiğini ve bu yozlaşmayla kendi çöküşünü hazırladığını söyler. Ancak günümüzde üretilen iletişim ve medya araçlarının son derece başarılı görünen verimliliği, bu gerçeğin görülmesini engellemekte ve genelleştirilmiş bir sanallaşma olgusu içinde, bir tür aşırılık bilimi haline almaktadır. Virilio'ya göre, aşırı olanın kayda değer olmaması, söz konusu gelişmelerin aslında bilimsel çöküşe işaret ettiğinin önemli bir ispatıdır. Hakikati hızlandıran ama aynı zamanda onu dejenere eden bu bilimin ürettiği bilgi, gerçekliği reddeden, ansiklopedik olmaktan ziyade sibernetik olan bilgidir. Optikten sanal gerçekliğe uzanan bu süreç, dünyayı temsil etme görüntüsünde gerçekliğin üzerini örtmekte ve bilimsel yok oluş estetiğini beslemektedir (Virilio, 2003: 8-9). Dolayısıyla iletişim ve medya araçlarının gelişmesi olarak lanse edilen durum, günümüz toplumlarının şekillenmesi ve bireylerin gerçekliği algılama biçimleri üzerinde yıkıcı etkiler yaratmaktadır.

Televizyon ve sanal medya, günümüzde toplumların gerçeklik algısını belirleyen temel araçlardır. 2000'li yıllarda çok kanallı televizyon sistemlerinin ve internet bağlantısının neredeyse her eve girmeye başlamasıyla birlikte, yazılı ve işitsel medyanın kitleleri etkileme gücü belli bir ölçüde azalır. Son yıllarda pek çok dergi ve gazetenin hem kağıda basılı şekilde hem de internet ortamında ya da sadece internet ortamında olacak biçimde yayın yapmaya başlaması, neredeyse bütün radyo kanallarına internet üzerinden erişim sağlanabilmesi, internetin kitle iletişim araçları üzerindeki

değiştirici etkilerini gösterir. Hem yayıncılık biçimi hem de yayın anlayışı yeniden şekillenirken sanal ortam yeniliklerin merkezine yerleşir. Gazete ve dergilerin tirajları, internet ortamında aldıkları tıklanma sayısının onlarca hatta yüzlerce kat altındadır. Bu nedenle de gazeteler artık sanal medyanın ayrılmaz bir parçası durumundadır. İnternet ortamında yayın yapan gazetelerin önemli gelişmeleri hızlı bir şekilde verme gayretleri, aslında günlük bir gazetenin değil, televizyonun habercilik anlayışı ile uyumludur. Bu nedenle gazetelerin medyanın gerçeklik algısı üzerindeki etkileri, televizyon ve internet medyası baz alınarak incelenmelidir.

İki dünya savaşı arasında gelişmeye başlayan medya çalışmaları, özellikle 1930'lu yıllarda gazete ve radyonun toplumsal yaşantıyı ve siyasi gündemi belirlemede birincil öneme sahip olduğunu gösterir. Bu dönemde güçlenmekte olan totaliter iktidarlar, temel propaganda aracı olarak radyo ve gazeteleri kullanmaya başlarlar ve medyaya hükmetmeyi başaranların kitleleri istedikleri gibi yönlendirebilecekleri tarihsel bir fikir olarak keşfedilmiş olur; reklam ve propaganda dönemin karakteristik medya unsurları haline gelir. Reklamlar, sadece bir ürün tanıtımı olmaktan çıkar, insanları onu almaya ikna etmek için tavlama aracına dönüşür. Bu amaçla arzu, eksiklik ve yokluk üzerinden yeni bir söylem tarzı üretilir. Propaganda ise uzak mesafelerdeki insanları da kapsayacak biçimde geniş kitleleri etkilemeyi amaçlar. Bu dönemde kitleye ilişkin algı, düşük, cahil, kararsız ve kolay yönlendirilebilir kalabalık olduğu yönündedir. Örneğin Nazi Almanya'sı açısından kitle iletişimi, bir savaş taktiğidir ve son derece etkili biçimde kullanılmıştır. Ancak bu durum, dönemin totaliter rejim anlayışıyla ve yarattığı toplumsal baskıyla ilişkilidir. ABD'de İkinci Dünya Savaşı sonrasında liberalizmin güç kazanmasına paralel olarak, medyanın etkisinin azaldığı gözlenir. Bu değişimde, liberal ekonomiye bağlı olarak ortaya çıkan kitle kültürünün ve bireylerin özgürce seçim yapabilme faktörünün etkili olduğu düşünülür (Mutman, 1995: 27-31). Her ne kadar propaganda aracı olarak kitle iletişim araçlarının etkisinde belli bir değişim gözlenmiş olsa da reklam yayıncılığı başta olmak üzere, toplum genelini herhangi bir konu hakkında etki altına alma ve yönlendirme konusundaki işlevinde bir değişim olmamıştır. Kitle iletişiminde devrimsel etki yaratan televizyon ve ardından gelen internete dayalı

sanal iletişim olanakları, görsel ve işitsel öğeleri bir arada kullanan yayın imkanıyla bu etkileme gücünü çok daha yüksek bir noktaya taşır.

Hanifi Kurt'a göre medya, kendisine maruz kalan her bireye bir düşünce, değer, yaşam ve davranış biçimi sunar. Ondan sadece bireyler değil, toplumun kültürü, bilgi birikimi, norm ve değerleri de etkilenir. Sembolleri, mitleri, ve söylemleri kamusal alana taşıyarak zihinleri etkiler, gündelik yaşam pratiklerini belirleyen sembolleri ve değerleri sıradan insanlara sunar. Yüz yüze gelme ihtimali olmayan insanlar, medya kültürü sayesinde kolektif hafızayı paylaşırlar. Ancak bu durum, liberal ve işlevselci medya düşüncesinin iddia ettiği gibi, egemen kültür ve ideolojiden bağımsız, otonom bir yapı değildir. Aksine, hegemonik durum içinde var olan ve onu yeniden üreten ideolojik bir araçtır. Kolektif hafızayı yarattığı gibi, bu hafızanın içindeki gerçekliği, kendi söylemi haline getirdiği egemen söylem çerçevesinde şekillendirir. Medya, medyatik kamuoyunu inşa ederken, egemen ilişkilerle doğrudan ilişki halindedir ve referanslarını bu ilişkiler bütününe dayandırır. Toplumsal gerçekliği nesnel ve doğrudan yansıtmaz. Dolayısıyla toplumsal anlamı yeniden inşa eder. Gerçek kültürü hammadde olarak kullanır ve bu kültürün çeşitli yönlerini yeniden yaratır, değiştirir veya şekillendirir. Sonuçta medya kültürü, hem gerçek kültürün bir yansıması, hem de yeniden şekillendirilmiş hali olarak belirir (Kurt, 2006: 115-139).

Medyanın toplumların gerçeklik algısındaki bu belirleyici rolü, tarihsel açıdan İkinci Dünya Savaşı sonrasında televizyonun başat kitle iletişim aracı olmasıyla gündeme gelir. Gazete, dergi gibi yazılı basın araçlarına ya da radyonun kısıtlı aktarım olanaklarına kıyasla televizyon sayesinde çok daha etkili ve hızlı bir enformasyon akışı başlar. Televizyonun icadı ve toplum genelinin yaygın kullanımına geçişi, kitle iletişimi açısından çok önemli bir dönüm noktasıdır. Mutman'a göre, yazılı ve işitsel medyanın mirası üzerinden şekillenen televizyonun dört temel misyonu vardır: haber verme, eğlendirme, bilgilendirme ve dinlendirme (Mutman, 1995: 26). Uzak mesafelerdeki bilgileri aktarması, insanların boş vakitlerinde eğlendirici bir oyalayıcı olması ve kültürel donanımına katkı sağlaması açısından bu işlevler son derece olumludur. Manuel Castells'e göre, televizyonun ortaya çıktığı andan itibaren başat hale gelmesinde 'asgari düzeyde çaba sendromu' etkilidir. İnsanlar neredeyse hiçbir çaba sarf etmeden

televizyondan sayısız mesaj almaktadır. Medya arařtırmalarına gre, insanların ok kk bir blm izleyeceėi programı nceden semekte. Genel olarak nce televizyon izleme kararı alınır, sonra en cazip ya da en az sıkıcı olan bulunana kadar programlar taranır. Kentli toplumlarda medya tketimi iřten sonraki ve zellikle evdeki ikinci byk faaliyet. Ev iřlerinin yapılması, yemek saatleri, sosyal iletiřim ortamlarında genellikle arka planda srekli aıktır. Modern insan medyayla ve hatta neredeyse onun sayesinde yařar (Castells, 2008: 443-447). Dolayısıyla temel iřlevlerine ek olarak, kolay ulařabilirlik, hızlı enformasyon akıřı ve hořa vakit geirmenin olanaklarını da sunmaktadır. Ancak 20.yy'ın son eyreėinden itibaren televizyonun olumlu zelliklerinden ok olumsuz ynleri tartıřılmaktadır ve bu tartıřmaların bařında gelen faktr, btn kitle iletiřim araları gibi televizyonun da ideolojik bir aygıt olduėu gereėidir. Haberlerden eėlence programlarına, eėitici yayınlardan reklamlara kadar btn yayınlarda belli bir siyasal gcn ya da ıkar grubunun doėrudan mdahalesi sz konusudur. Televizyon bařta olmak zere kitle iletiřim aralarının siyasal iktidarlar tarafından ynlendirilmesinin gerisinde yatan fikir, Nazi dneminin propaganda arasallıėından farklı deėildir. Savař srecinde aıka kitleleri ne yapmaları gerektiėi konusunda ynlendiren medya araları, gnmzde aynı Őeyi rtk bir biimde, stelik oėunlukla eėlendirici bir kılıf iinde gerekleřtirmektedir. Neil Postman'a gre, her Őeyi eėlenceli temalar halinde sunan televizyon iin eėlence, aktardıėı btn sylemlerin st-ideolojisidir. Gsterilenin ne olduėunun ya da hangi bakıř aısını yansıtıėının nemi yoktur; gzetilen tek Őey, eėlendirerek haz vermektir. Yorumlama, analiz yapma, sorgulama gibi esas olarak szl iletiřimle mmkn olan olgulardan uzaktır; ilgisinin odaėında grsel iletiřimin cezbediciliėi yer alır. Beėeniye srekli canlı tutmak adına, insanlara srekli deėiřen ve kısa sreli grntler sunar. Dolayısıyla grsel olarak ilgi ekici olduktan sonra ieriėin geri plana itilmesi televizyonun doėasında vardır (Postman, 2010: 102-106).

İerikten yoksun bir gsteri aracı halini alan televizyon, gndelik yařamı tketim ve gsteri toplumu dsturlarına uygun olacak biimde Őekillendirir ve daha da nemlisi toplumun gerekliėi algılama biimini doėrudan belirler. Castells'in bahsettiėi 'asgari aba sendromu'nun yarattıėı tembelleřmenin de etkisiyle kitlelere istenilen mesaj



kolaylıkla verilmektedir. Gündelik yaşamın sıradan bir parçası haline gelmiş olması ve genel olarak insanların televizyon tarafından sunulan her bilgiyi gerçek olarak kabul etmesi, televizyonun yarattığı en büyük tehlikedir. Televizyonda görülen ve sorgulamadan kabul edilen her bilgi, gerçekliğin dayatılan ve istismar edici yönünü güçlendirir. Postman'a göre, yazılı iletişimden televizyon iletişimine geçildiğinden beri, gerçekliğin doğru aktarımı zedelenmiş ve izleyicileri de giderek aptallaştırmıştır. Medya, hakikati kendine göre yorumlar ve bu yorum, genel olarak anlamsızlığı egemen kılmaya yöneliktir. Televizyonun aktardığı bilgiyi dezenformasyon olarak tanımlayan Postman, bunun yanlış bilgi olmadığına, yanıltıcı olduğuna vurgu yapar; insanlarda bir şey bildikleri illüzyonunu yaratır, ama sunduğu parçalı ve bağıntısız enformasyondur. Üstelik bu illüzyonun sonucu basitçe cahil bir toplum yaratmaktan da ibaret değildir. Cehalet düzeltililebilecek bir durumken, dezenformasyonun neden olduğu cehalet, bilgi olarak kabul edildiği için düzeltililemez durumdadır (Postman, 2010: 121-122). Dolayısıyla bilgi akışını hızlandırdığı ve boş zamanları eğlenceli bir aktivite olarak doldurduğu varsayılan televizyon, gerçekliği egemen ideolojinin arzusuna göre belirleyen ve onu kitlelere empoze eden bir tehdit olarak okunmalıdır.

Edward Herman'a göre, medyanın bu ideolojik belirlenimi, onun ikiyüzlü doğasını ortaya koyar ve medyadaki ikiyüzlülüğün temel aracı da çiftesöyledir. Çiftesöylem, sözcüklerin üstü örtülü olarak yeniden tanımlanarak yanlış kullanılması ve diğer sözlü yönlendirme biçimlerini kapsar. Ticarete değersiz ya da diğerleriyle aynı olan bir malın çok değerli bir şey gibi lanse edilmesi olarak karşımıza çıkan bu söylem, siyasete politikacıların olduklarından iyi gösterilerek halkın kandırılması biçiminde yansır. Herman'a göre, çiftesöylem oluşturulurken önemli olan, bilerek ya da bilinçsizce yalan söylerken kuşku uyandırmamak ve gündeme ya da programa uymayan gerçekleri eleyerek söylenecek doğru yalanı seçmektir. Bu anlamda medyanın hükümetle işbirliği içinde olması önemlidir. Sürecin önemli yanı, resmi gündemdeki üstü örtülü çifte standardı ve çifte düşünceyi gizlemektir. Bu sayede halk kolayca şirketleşmiş olan medyanın düşünce gelgitine kapılır. Çifte standardın doğal sonucu ise bilginin sistemli olarak önlenmesi ve bastırılmasıdır. Ana akım medya, sadece haber gündemini devletin talep ve yararı ölçütüne uygun hale getirmekle kalmaz, devletin varsayımlarını da

sorgusuz sualsiz olarak kabul eder; devlet politikasını ve eylemlerinin gerçek nedenlerini ender olarak araştırır. Medyanın tercihlerini belirleyen ve kimlerin medyayı yönlendireceğini belirleyen güç yapısı, kitle iletişim araçlarının doğru sözlülüğünü etkiler. Medyada yer alma hakkı olanlar yalan söyleyebilir; hatta güçleri ne kadar artarsa o kadar çok yalan söyleme hakları olur ve bu yalanlar genellikle düzeltilmez. Mevkinin yükselmesi güvenilirliğin de aynı oranda yükselmesi gibi algılanır; ama tersine yalan söyleme özgürlüğünü artırır. Herman, bu noktada iki temel yasanın işlediğini söyler: 'ulaşma gücü yasası' ve 'doğru sözlülüğün aksine güç yasası'. İlki, ekonomik ve siyasal güç oranında kitle iletişim araçlarına ulaşmayı kolaylaştırır. Muhalif ve güçlüyü kızdıracak türde söylemler medyaya ulaşamaz bile. İkincisi ise bu güce bağlı olarak yalan söyleme ihtimalinin katlanmasıdır ki bu, ilk yasanın bir sonucudur. Muhalif mesajlar, herhangi bir maliyet getirmeden baştan engellenir. Medya çalışanları hükümetin yalan söylediğini bilse bile güçlünün karşısında saflık göstererek ona yaltaklanır (Herman, 2004: 23-51).

Neo-liberal ekonomi politiğine göre yapılanmış olan ileri kapitalist devletler ve onlara entegre olmaya çalışan Türkiye gibi gelişmekte olan ülkelerde televizyonun temel işlevi, insanların bilinçaltını etkileyerek genel anlamda gerçeklikle ilişkilerini istedikleri biçimde yönlendirmek ve genel olarak insanları gerçeği duyumsamaktan alıkoymaktır. Bu amaçla haberler yanlı ve seçilerek yapılır, eğlence programları iktidarlarda rahatsızlık uyandıran meseleleri halka unutturmak üzere şekillenir ve bütün yayınların esas bileşeni olan reklamlar, herkesin her şeye sahip olabileceği bir hayal dünyası yaratır. Özellikle 1990'lı yıllarla birlikte medyanın yönlendirme ve etkileme işlevi tamamen tüketim toplumu modeline uygun hale gelir ve en mahrem noktalarına kadar bireylerin yaşantısının her alanına girmeyi başarır. Noam Chomsky'e göre, gündemi belirleyen elit ve büyük medyalar, ayrıcalıklı izleyicilerini diğer işyerlerine satan kuruluşlardan oluşur. Bu medyaların sundukları gerçekler, alıcılarının perspektifine ve çıkarlarına uygundur. Medyanın mülkiyeti her geçen gün yoğunlaşmaktadır ve bu şirketlerin yöneticileri de yorumcuları da aynı sınıftandır. Dolayısıyla kendi sınıflarının çıkar, arzu ve özlemlerini paylaşırlar. Sistem içine giren gazeteciler de bu değerleri içselleştirmek ve aynı ideolojik eğilime entegre olmak

durumunda bırakılırlar. Uyum sağlayamamaları durumunda sistem dışına atılırlar. Kaldı ki medyanın yapısı da yerleşik öğretiyeye uyum sağlamayı özendirecek biçimde düzenlenmiştir (Chomsky, 1993: 20-23). Medyanın içinde yapılandığı siyasal, ekonomik, toplumsal ve kültürel ortamın durumu ve bunların yaratılan metinlere yansımaları, ideolojinin medyadaki işlevi ve iktidarla kurduğu ilişkinin niteliğini belirler. Medyanın inşasında siyasal iktidarın yönlendirmeleri doğrultusunda özellikle ekonomik konuların gündelik hayata aktarılmasında ciddi bir değer ya da anlam yitimi yaşanır. Kültürel bağlamda medya metinleri, başkalarının dünyalarını ve kendi yaşantımızı algıladığımız gerçeklikle birlikte kavranabilen bir bütün halinde seçmeci olarak inşa edilir. Bu yapılanma içinde toplumsal gerçeklik üzerinde rıza üretilerek gerçekleştiği için bireylerde herhangi bir yanılısama duygusu uyanmaz. Medyanın sunduğu ideolojik temsiller, bireylerin gündelik yaşamları bağlamında yorumlamaları ve kullanmaları yönünde hazırlanır. Her konu hakkında cezbedici bir yorum sunan medya, her şeyi hızla algılayıp yorumlamaya teşvik eder. Bireyler de bilgilendikleri ve gerçek sandıkları evrenin aslında kendi gündelik hayatlarını kapsayıp kapsamadığı üzerine düşünemezler. (Yağlı, 2006: 6-27).

Kültürü etkileme ve kendine göre şekillendirme yetisine sahip olan medya, kültür endüstrisi kuramına uygun olacak biçimde, popüler kültürü yaygınlaştırmanın da en temel aracıdır. Frankfurt Okulu düşünürlerine göre, genel olarak kitle iletişim araçları, insanları pasifize ederek popüler kültürü yayan araçlardır. Bu araçların kontrolünü elinde bulunduran sınıf, kendi ideolojik görüşünü hegemonik bir biçimde alt sınıflara benimsettirebilme kabiliyetine sahiptir. Çoğunluğun onayını alarak kendini yeniden üretebilen kapitalizm koşullarında beliren haber metinleri de bu ideolojik güdülenme ile egemen söylemi meydana getirir. Althusser'e göre, bütün basın organları ve radyo-televizyon gibi haberleşme araçları, dinsel, öğrenimsel, ailevi, hukuki, siyasal, sendikal ve kültürel sistemlerle birlikte 'devletin ideolojik aygıtları' olarak iş görür. Althusser, medyayı kapsayan bu ideolojik aygıtları, ideolojiyi kullanma biçimi açısından, hükümet, ordu, yönetim, polis, mahkeme, hapisane gibi şiddet bazlı diğer baskı aygıtlarından ayırır. Medya, onlardan farklı olarak ideolojiyi hafifletilmiş, sembolik bir şiddet biçiminde kullanır. Althusser'e göre, devletin bütün ideolojik

aygıtları, üretim ilişkilerinin, yani kapitalist sömürü ilişkilerinin yeniden üretimi hedefine yönelik olarak yapılır. Bu bağlamda haberleşme aygıtları da tüm yurttaşlara basın, radyo, televizyon aracılığıyla sistematik biçimde milliyetçilik, şovenizm, liberalizm ve ahlakçılık gibi ideolojik unsurları aşılır (Althusser, 1991: 169-179). Dolayısıyla medyanın temel işlevi, egemen ideolojiyi meşrulaştırmaktır ve öznelere, ulusal ya da cinsiyete dayalı kimlikler ve toplumsal roller gibi çağrılma ve çağırma kavramlarıyla adlandırarak ideolojik hale getirir (Yağlı, 2006: 11). Mutman'a göre, medyanın ideolojik yapılanmasındaki amaç, ekonomik ve siyasal elitlerin işine yarayan ideolojik ve simgesel bir dünya kurmaktır. Bu simgesel dünya, hep belli sorunlar ve gündemler belirler, diğerlerini dışarıda bırakır. Burada açık bir sansür mekanizması yoktur, dilsel ve retorik yollarla ve kodlarla yapılan bir belirlenim vardır. Yapılan seçim, göstergenin açık ve çok-anlamli yapısı sayesinde dolaylılık kazanır. Film, haber, reklam olması fark etmeksizin hepsi göstergenin bu açık uçlu ve çok-anlamli kurgulanışı sayesinde izleyiciler kendilerine verilen mesajı pasif olarak alımlayan kültürel kuklalar değil, bu mesajları kendi toplumsal bağlamları ve kodları içinde anlamlandıran ve mesajın anlamını aktif olarak yeniden kuran öznelerdir. Bu sayede egemen anlamlama ile muhalif anlamlama arasında sürekli bir mücadele vardır. Dolayısıyla burada sorun, medyanın etki yaratıp yaratmaması değildir; o daima etkilidir. Önemli olan, sunulan bilginin nasıl yorumlanacağıdır (Mutman, 1995: 36). Baudrillard, Batı kültüründe temsilin ve imgelerin değişen rolünün toplumu belirlediğini söyler. Baudrillard'a göre, sibernetik devrim, bilgisayar ve televizyon ile simülasyon evresine girilmiştir. Simülasyon, basit bir taklit değildir; her tür referansı ortadan kaldıran bir modelledir. Toplumsal olayların tartışmalı senaryolarını kuran medyadır. Baudrillard'a göre bütün senaryolar eşit düzeyde var olur ve hangisinin doğru olduğunu önemsiz kılan bir toplumsallık ve kültür söz konusudur. Kodlama yaparak sonsuz bir modelleme türeten ve içinde her şeyin mümkün olduğu bir hiper-gerçekliktir bu. Bir fotoğraf üzerinde oynama yaparak referans tamamen değiştirilebildiği gibi, olayların gerçekte nasıl olduğu da değişik versiyonlarla aktarılabilir ve toplum kolaylıkla manipüle edilir. Bu ortamda toplum adeta televizyon haline gelir ya da televizyon bütün toplumsal alanı işgal eder. Televizyon artık bir denetim aracı değil, her şeyi bir imgeye ya da sahneye dönüştüren bir araçtır. İdeoloji üretmek yerine, gerçekliğin kendisi, yani

hiper-gerçeklik olmuştur (Baudrillard, 1983. Akt. Mutman, 1995: 52-53). Virilio ise küreselleşme idealinin kapitalizmin lehine olacak biçimde teknolojiye yönelmesinin, televizyonu bir tele-gözetim aracına dönüştürdüğüne değinir. Geçmişte eğlence ve kültürel promosyon mekanı olan televizyon, artık alışverişin dünyasal zamanına ve çevremizdeki gerçek dünyanın yerini alan sanal görüntüye ışık vermektedir. Bütün bu girişimler basit birer pazarlama teknolojisi değil, totalitarizmi güçlendiren küreselleşmenin sonucudur. Söz konusu sanal görünüm, sıradanlaştırılarak yeni ve doğal gibi algılatılan yeni bir gerçeklik etkisi yaratır (Virilio, 2003: 18-19).

Televizyon aynı zamanda en temel haber alma aracıdır; hükümetle ilgili haberlerden hava durumuna kadar bütün bilgiler televizyondan aktarılır. Televizyonun dünyayı nasıl sunduğu, dünyanın doğru biçimde nasıl sunulacağına da modelini oluşturur. Politika, din, iş, hukuk, eğitim gibi konulardaki üslubu belirler. Gerçek hayatta insanlar, izlediklerinde olduğu gibi birbirlerine fikir değil, imajlar gönderirler. Önergelerle değil, iyi görüntülerle, şöhretlerle ve reklamlarla tartışmaktadırlar. Ortaya çıkan sonuç ise bir gösteri çağında yaşadığımız gerçeğidir (Postman, 2010: 107-108). Medyanın gerçeklikle ilişkisini en net biçimde ortaya koyan yayın alanı olarak televizyon haberciliği, tıpkı yazılı basında olduğu gibi, nesnellik ve tarafsızlık ilkeleri üzerinden var edilir ve gerçeğin birebir yansıtıldığı iddiasını taşır. İzleyicilerin büyük çoğunluğu, özellikle büyük yayın kuruluşlarının haberlerini genellikle sorgulamadan doğru kabul eder. Dolayısıyla araç ile kitle arasında güven duygusu üzerine inşa edilmiş bir ilişki mevcuttur; aksi daha inandırıcı bir yolla ispatlanmadığı sürece haberlerin gerçeği yansıttığı varsayılır. Ancak durum, gösterildiği kadar yalın bir gösterge-alımlayıcı ilişkisinden ibaret değildir. Söz konusu güven inşası, liberal politikaların egemenlikten yana olacak biçimde medyayı tek taraflı olacak biçimde yönlendirmesi sonucunda gerçekleşir ve aldattıcıdır. Liberal yaklaşım, haber ve gerçeklik ilişkisinde, nesnellik ve tarafsızlık iddiasına sığınır; ancak durum liberal yaklaşımın bu özgürlükçü söyleminden oldukça farklıdır. Esas olarak politik bir silah olarak kullanılan haberler aracılığıyla kitleler sadece egemenlerin duyurmak istedikleri haberlerden, onların istedikleri bağlamda haberdar olurlar. Kurulmuş olan sağlıklı güven ilişkisi içinde, gündemi değiştirmek için yapay gündemler yaratmak ya da gerçeği çarpıtarak sunmak

işin doğası haline gelmiştir. Dolayısıyla gerçeği olduğu gibi yansıtması beklenen araç, gerçekliği en çok deforme eden araçlardan biri olarak karşımıza çıkar. Haberlerin alımlayıcısına dil dolayımıyla ulaştığına değinen Yağlı, kullanılan dilin biçimlenişinin anlam yaratımı açısından ideolojinin haber metinlerinde işletilmesi ile bağlantılı olduğunu söyler. Kapitalistleşmeye paralel olarak birer metaya dönüşen haberlerde, medyanın temel işlevlerini de içeren eğitime, bilgilendirme ve eğlendirme işlevleri ortadan kalkmıştır. Bir tür öykü anlatma biçimi olan haberlerdeki anlatı tekniği, onu diğer medya ürünlerinden ayırır; açık, net ve sınırları belirlenmiş bir metin dizgesi değildir. Sosyal pratiği inşa eden bir gerçeklik olan dil, alımlayıcısını istediği gibi etkiler. Dilin inşa ettiği haber metni de böylece olanı olduğu gibi aktaran değil, bir öykü gibi kurgulayan bir metne dönüşür. "Medyanın ürettiği metin bizi dünyadan haberdar eder, ancak bu dünya, bizim yaşadığımızı sandığımız dünya değil, haberdar olduğumuz dünyadır" (Yağlı, 2006: 13). Dil ve metin dizgesi aracılığıyla kurgusal düzlemde sunulan gerçekliğin ikna edici olması için görsel ve işitsel kaynaklar da güçlü semboller üretecek biçimde organize edilir. Postman, televizyon ve radyo haberlerinde sıklıkla kullanılan "ve şimdi de" ifadesinin kamusal söylemde etkili olan önemli bir metafor olduğuna vurgu yapar. O anda dinlenen ya da izlenen şeyden hemen sonra, onunla hiçbir ilgisi olmayan bambaşka bir şeye geçileceğini ifade eden bu söz kalıbı, aslında elektronik medya tarafından şekillenen dünyanın hiçbir düzeni ve anlamı olmadığını, dolayısıyla ciddiye almaya gerek olmadığını kabullenmenin ifadesidir. Bu sözle, bir önceki habere çok da kafa yormamak gerektiğinin, dikkatlerin peş peşe gelecek yeni imajlara odaklanması gerektiği söylenmektedir. Postman, ayrıca haberi sunan spikerlerin göze hoş görünmesinin de televizyonlar için önemli bir belirleyici olduğuna değinir. Genel kanıya göre izleyiciler, beğenmedikleri ya da benimsemedikleri spikerlerin sundukları haberlere güvenmemektedir. Ortada teatral bir temsil ya da karaktere girip inandırıcı olmaya çalışan bir aktör olmadığı halde sunucudan beklenen, sahnedeki bir aktör gibi davranmasıdır (Postman, 2010: 113-116). Postman'a göre, buradaki güvenilirlik ölçütü, yeni bir hakikat tanımı getirir:

"Bir önermenin doğruluğunun nihai ölçütü anlatıcının güvenilirliğidir. Buradaki "güvenilirlik" sözcüğüyle anlatılan, anlatıcının gerçekliği sınayan katı ölçütleri başarıyla atlatan açıklamalar yapmadaki sicili değildir. Burada

kastedilen, aktörün/muhabirin uyandırdığı içtenlik, sahicilik, hassaslık ya da çekicilik (bunlardan istediğiniz birini veya birkaçını seçebilirsiniz) izlenimdir yalnızca" (Postman, 2010: 116).

Televizyonda hakikati iletmenin kesin ölçütü olarak gerçekliğin yerini güvenilirlik almıştır. Dolayısıyla bir politikacı gerçekliğe kafa yormadan sadece iyi bir performansla güvenilirlik sağlayarak kendi yarattığı hakikate ikna edebilir. Haberlere müzik konmasının nedeni de tiyatro ya da sinemadakiyle aynıdır: eğlenceye uygun bir ruh hali yaratmak. Programın çerçevesi müzikle çizildiğinde izleyici kendisini dehşete düşürebilecek bir şey olmadığını hisseder. Hatta aktarılanların gerçeklikle ilişkisini, bir oyundaki sahnelerle benzer biçimde algılar ve bu durum ona bir rahatlama sağlar. Haber spikerlerinin dehşet verici haberleri ifadesiz bir yüzle sunması, izleyicinin endişeye kapılmaması içindir. İzleyici nasıl tiyatro sahnesinde gerçekleşen olaylara tepki vermiyorsa, haberleri de aynı biçimde gerçeklik hissinden uzak izler. Ciddi haberlerin ardından aniden reklam vb yayınlara geçilmesi, aslında dünyaya verdiğimiz tepkiyi de belirler. Bu sürrealist çerçevede, mantığı, aklı, ardışıklığı ve çelişki kurallarını terk eden bir söylem tipini öne çıkaran bir anti-iletişim kuralı yatar (Postman, 2010: 117-119). Kitle iletişimiminin en temel ve yoğun kullanılan aracı olan televizyon, haberler başta olmak üzere, kitleleri eksik ya da taraflı enformasyonla oyalama stratejisinin ideolojik bir parçasıdır. Chomsky'e göre, medyanın 'propaganda modeli'ne uygun yapılışı, gerçeklerin çarpıtılması ve taraflı hale gelmesinin en önemli nedenidir. Medya, çok zengin kişilerin ya da şirketlerin mülkiyetinde bulunan kar amaçlı işletmelerdir ve temel gelir kaynakları da reklam verenlerdir. Propaganda modeline göre medya, haberlerin ve çözümlenmelerin çatısını yerleşik ayrıcalıkları destekleyen bir çerçevede kurar ve her tür tartışmayı sınırlayarak birbirini kollayan devlet ve şirketlerin çıkarlarına hizmet eder. Model, medyanın sınırlı varsayımlarla hareket etmesi, haber kaynağı olarak seçkin kesime körü körüne bağlı olması ve onların çıkarına hizmet eden propaganda kampanyalarına katılmasıyla açıklanır (Chomsky, 1998: 121-122).

Medyanın iktidar güdümünde gerçeği istedikleri gibi manipüle etme avantajı, teknolojinin ilerlemesine bağlı olarak artar. Kitle iletişim araçlarının gerçeklikle ilişkisi üzerine uzun yıllardır süren tartışmaların en çarpıcı örneklerinden biri, Körfez Savaşı sürecinde yaşanır. Amerika'nın Irak'a yönelik ilk operasyonu, dünya televizyon

yayıncılığı açısından bir ilk olur; bir savaş ilk kez canlı yayımla milyonlarca insanın oturma odalarına taşınır. Bu büyük bir yayıncılık başarısı olarak sunulur, CNN tüm engellemelere ve imkansızlıklara karşın bu yayını gerçekleştirmeyi başarır. Ancak televizyon ekranlarından yansıyanlar, Irak'ta gerçekte yaşanan durumdan oldukça farklıdır; uçakların bombalarını bırakmalarıyla birlikte büyük bir ışık gösterisi başlar. Neredeyse iki gün boyunca ekranda ilk dönem bilgisayar oyunlarını anımsatan ve aşağı yukarı hareket eden ışıklar yayımlanır. Bu yayından sonra tartışmalar, CNN'in aslında ne göstermiş olduğu üzerinden alevlenir. Ekranı yansıyan gerçekten ABD'nin Irak'a müdahalesi midir, yoksa televizyon başındaki milyonlarca insan bir çeşit ışık ya da havai fişek gösterisi mi izlemiştir? Ekrandaki savaş, son derece temizdir; düşen bombaların şiddetini, ölenleri, yaralananları, yıkılan evleri, toz duman arasında yaşama tutunmaya, birilerine ulaşmaya çalışan insanları kimse görmemiştir. Daha sonra ortaya çıkacak görüntülerse ekranlara hiç yansımaz. Yerel kaynakların yakaladığı kareler, uluslararası medyada da ulusal medyalarda da yeterince yer almaz. Dolayısıyla bu dönemin savaş yayıncılığı, müdahaleyi meşrulaştırma aracı olmaktan öte bir anlam taşımamıştır. Önceki savaşlarda ortaya çıkan ve tepkiye yol açan gazete görüntülerinin benzerleri bu kez televizyon ekranlarına yansımadağı için ne izleyici rahatsız olur ne de büyük bir tepki ortaya çıkar. Bu yayının, 'şimdi ve burada' meydana gelen bir olayın gerçeklik algısını nasıl kırabildiğinin çok iyi bir örneği ve benzer yayıncılık anlayışının yaygınlaşması anlamında da bir milattır.

Kitle iletişim araçlarının ideolojik bir aygıt olarak iktidardan yana sergilediği tavır, özellikle Türkiye gibi gelişmekte olan ülkelerde çok daha net ve ayrıştırıcı bir üslupla sergilenir. Televizyon ve radyo yayınlarının sosyal yapıyla doğrudan ilişkili olduğunu söyleyen Ünsal Oskay'a göre, Türkiye'de var olan toplumsal ve siyasal yapı değişmediği sürece, radyo ve televizyon gibi kitle iletişim araçlarının dönüştürücü sosyal yapı üzerinde olumlu bir rol oynaması imkansızdır (Oskay, 1978: 65). Oskay'ın bu tespiti yapmasının üzerinden geçen kırk yıllık süreçte, Türkiye'nin toplumsal ve siyasal durumunda olumlu bir değişim olmamış, hatta sorunlar giderek daha girift hale gelmiştir. Bu nedenle medyanın tutumunda da iyileşme değil, aksine ciddi bir gerileme olması doğaldır. Yayıncılık ilkelerinin siyasal iktidar tarafından saptanması ve



tekelleşmeye varan medya yapılanması, Oskay'ın öngördüğü biçimde, sosyo-ekonomik yapıyı şekillendiren egemenlerin durumunu pekiştirmekte ve geriye kalan kitlelere de bu durumu kabul ettirme işlevini görmektedir.

Türkiye'de medyanın tarihsel yapılanışında da egemen iktidarın hegemonya aracı olma ilkesi geçerlidir. Kurt'un aktarımına göre, Osmanlı'da belli bir grup aydının veya politik iktidarın denetimindeki yazılı basın, vatandaşları belli oranlarda siyasal, sosyal ve ekonomik gelişmelerden haberdar ederek, güdümlü olduğu egemen söyleme uygun düşen belli bir politik tavır geliştirmelerini sağlamıştır. Kamuoyunu yansıtmaktan çok, onu yönlendirme eğilimindedir. Kimi zamansa muhaliflerin yönetiminde belli bir kamuoyu oluşturmayı da başarmıştır. Ancak hem iktidar hem de muhalefet, her durumda alımlayıcılarına kendi ideolojisini benimsetmek amacıyla yayın yapmıştır. Bu bağlamda halkın düşünce ve talepleri dikkate alınmamış, sadece eğitilmesi gereken çocuk muamelesi yapılmıştır. Cumhuriyet döneminde ise basın, yeni bir ulus inşa etmek konusunda yine öğretici rolü üstlenmiştir. Temel görevi, muasır medeniyet seviyesine ulaşması için halkı eğitmektir. Farklı siyasi görüşlerde çıkan gazeteler bir yandan kendi ideolojilerini empoze ederken, bir yandan da halkı eğitme ve milleti dönüştürme işlevinden asla vazgeçmemiştir. Günümüzde ise genel olarak halka eskisi gibi eğitilecek çocuk gibi bakılmamaktadır, ancak ders verme tavrından da tam olarak vazgeçilmemiştir. Günümüz popüler medyasının içeriği, büyük oranda egemen ilişkiler bağlamında belirlenir. İçinde bulunulan dönemin egemen politik söylemini, sembol ve ayinlerini benimsemiş bir medya söz konusudur. Yeni bir söylem üretmek yerine, var olanı pekiştirmek ve yeniden üretmekten ibarettir; bu nedenle de statükocu ve muhafazakardır. Ancak etkisi o kadar güçlüdür ki, gerçekte popüler olamayan politik bir sembolü popülermiş gibi sunabilir ve bu sayede kamuoyunu etkiler. Sunduğu bütün göstergeleri olduğu gibi kabul eden, tektipleşmiş bireyler yaratır (Kurt, 2006: 130-134).

Türkiye'de medya, 1980 sonrasında holdingleşmeye başlar ve şirketleşme kültürünün ilkelerine teslim olur. Modernleşme, globalleşme, yeni-muhafazakarlık ve sağ düşünce, Türk medyasının söylemini ve kurduğu evrenin kalıplarını belirleyen temel faktörler haline gelir. Yağlı'ya göre, bu dönemde ekonomi politikalarının uluslararası sermaye çevreleriyle birlikte oluşturulması, iktidar partilerinin seçim

kanunu ve tarihlerini sürekli deęiřtirmesi, KHK'larla kanunun delinmesi, hükümet ve muhalefetin ideolojik olmaktan çok sermayeye iliřkin çıkar çatıřmaları gibi kavramlar medyanın řekillenmesinde etkili olan bařlıca faktörlerdir. Yeni bir kentli sınıf kimlięi oluřturma misyonunu üstlenen medya, aynı zamanda kimlięin içinde var olduęu mekanları da hızla tüketir; amaç, içinde bulunulan sınıfın deęil de hep bir üst sınıfın deęerlerinin benimsetilmesidir. Bu nedenle mekanlara özel olarak vurgu yapılır. Lüks konut siteleri gibi soyutlařtırılan mekanlarda yařama arzusu kıřkırtılır. Özal döneminin neo-liberal politikalarının verdięi güçle geleneksel gazeteci-patron kimlięinin yerini iř insanı kimlięi almaya bařlar ve holdingleřen medya, açıkça kar amacı güden yayın kuruluşlarına dönüřür. 80'lere kadar belli bir mesafede tutulmaya çalıřılan iktidar-medya iliřkileri, kurulan çıkar iliřkileri sonucunda birbirine güdümlü olacak biçimde deęiřir. Haberler, reklam-haber çizgisine tařınarak haberin kendisi ticari bir ürüne, alıcısı da onun tüketicisine dönüřür. Habercilik, manipülasyon için olgu üretme mecrası haline gelir. Habercinin temel iřlevi ise medya patronlarının istedięi haberi yapmaktır. Bu ortamda en kariyerli gazeteciler de iktidara yakın olanlardır. Yeni reklam alanlarının ortaya çıkmasıyla gazete ve dergi sayıları artar ve devlet tekelinde olan radyo ve televizyon yayıncılıęı özel sektöre açılır. Yeni medyanın üslubu da iktidarların söylemine göre hızla deęiřir. Yaęlı'ya göre, geleneksel dıř politika yerine yeni dünya düzenini, sınıfsız toplum yerine sisteme entegre olanları kayıran ayrıcalık stratejisini, baęımsızlık yerine karlı iliřki söylemini, biçimci ahlakın yerine çıplaklık ve argoyu koyan Sabah gazetesi bu yeni üslubun ilk temsilcisidir. Bu durum Amerikan pop kültürünün Kıta Avrupa'sında yaygınlık kazanması ve Özal sonrasında Türkiye'nin hızla bu kültüre adapte olma giriřimiyle iliřkilidir. Tüketim kültürünün parçası olan medya, sloganları, kimlikleri ve hayat modellerini üretip satmaktadır. Modaya uymanın, prestijli cemaatlere katılmanın özendirildięi medya söyleminde, farklı tercih ya da kimlikler dıřlanır. Özel ve kamusal alan ayrımının ortadan kalkmasında da payı olan medya, acımasızca özel yařamları gözler önüne sermekte ve bunu kamunun bilgilenme hakkı kılıfına uydurmaktadır (Yaęlı, 2006: 14-29).

Özel hayatın medya aracılıęıyla deřifre edilmesi, 80'li yıllardaki popüler kültür patlamasına paralel olarak ortaya çıkar. İlk olarak filmlerde iřlenen bir malzeme olarak

ele alınan özel hayat olgusu, zaman içinde magazin programlarına ve oradan da gözetleme mantığı üzerine kurulu yarışma programlarına dönüşür. Filmlerde ve magazin programlarındaki özel hayat olgusu, günümüzde de yoğun bir ilgiyle izlenen yarışma programlarından farklıdır. Söz konusu yarışma programlarında, ünlü olan ve magazin malzemesi olmaktan çıkar sağlayan 'profesyonel' kimliklerin yerini sıradan insanlar almaya başlar. Özellikle 2000 sonrasında medyanın ilgi çekiciliği arttırmak konusundaki arayışları, sıradan insanın yaşamını görülmeye değer ve merak uyandırıcı hale getirmeye yoğunlaşır. Farklı formatlar içinde yayınlanan gözetleme programlarına katılan insanlar, sansasyonel etki yaratacak biçimde kurgusal bir dünyanın içine yerleştirilirler. Toplum içinde Türk aile yapısı adı altında geleneklerine sıkı sıkıya bağlı muhafazakar bir toplum görünümü sergilenirken, bu programlarda sıradan insanların en mahrem durumlarını açıklıkla ve hararetle sergiledikleri paradoksal bir durum ortaya çıkar. Mesele sadece yarışmalarla da sınırlı değildir; gece gündüz yayınlanan ve reyting için sınırları zorlayacak denli aşırılıklara yer verilen 'reality show'lar bu paradoksal ortamı daha da güçlendirir. Gazetelerin üçüncü sayfa haberlerine denk düşecek içerikteki konular, kimi zaman bilim adamlarının ve hukukçuların katılımıyla, ama çoğunlukla herhangi bir uzmanlığı olmayan sıradan kişilerin yorumlamalarına odaklanarak görsel bir şov malzemesine dönüşür. Ele alınan konuların gerçekten yaşanıp yaşanmamasının hiçbir önemi yoktur. Yapımcıların emin oldukları nokta, izleyicinin ilgisini çektiği sürece gösterilen her şeye gerçekmiş gibi tepki verileceğidir. Gerçek yaşamdan alınan bir olayın, gösterilenden farklı olduğunun açıklandığı durumlarda bile önemli olan, medyanın hangi gerçeği kabul ettiğidir. Dolayısıyla her durumda kurgusal gerçeklik, somut gerçekliğe baskın çıkacaktır. Sıradan insanların gerçek de olsa kurgu da olsa bu tür yarışma ve 'reality show'lara çıkma nedeni, görünür olma arzusuyla ilişkilidir. Medya aracılığıyla görülen ve hayatlarına özenilen ünlüler gibi olmak ya da gerçek hayattaki varoluşuyla tatmin olamamak ve sıra dışı olmayı istemek bu programların öznesi haline gelmek konusundaki temel belirleyicilerdir. Kaldı ki, gerçekliğe ilişkin bu belirsizlik yapımcılar açısından önemlidir; seyircileri izledikleri karşısında seçim yapmaya zorlayarak ilgileri sürekli canlı tutulur. Reklam gelirleri arttığı sürece gerçeğin ne olduğunun önemi aynı oranda azalır.

"Gerçekliğin medya üzerinden okunduğu bir dünyada gerçek olmak, var olmak da ancak medya dolayımıyla mümkün görünür. Medyanın nicelle olan bağı, niteliği önemsiz kılar. Medya aracılığıyla var olmaksın, sınırlı zamanda ünlü olmak yani medya aracılığıyla onaylanmış olmaktır. Medyada yoksan, ölüsün demektir" (Arar, 2006: 79).

Ancak bu geçici bir ün ve ölümsüzlüktür. Medya, gündelik yaşamın hızı içinde ürettiği starları aynı hızla pervasızca tüketir. Üstelik bunu onların yeteneğiyle değil, özel yaşamlarıyla yapar. Kimliği, yaşantısı, özeli zamanla sıradanlaşır ve anında yeni sıradan insanların sıra dışı hale getirilmesine devam edilir. Arar'a göre, bu tür programlarda sıra dışılık, programın meta değerini belirler ve diğer programlarla girilen rekabette üstün gelmenin belirleyicisidir. Ancak bütün programcılar sıra dışının peşinde, kendi özgünlük ve tekilliğini yaratma çabası, kısa sürede rakibi gibi düşünüp uygulamasına neden olduğu- için, sonuçta tektipleşmiş ve sıradanlaşmış insanın ironisi ortaya çıkar. Bu nedenle haberler farklı yerlerde benzer biçimde yorumlanır ya da birbirinin taklidi olan programlar görülür. Toplum tarafından gündelik hayat içinde ötekileştirilen ve tehdit olarak görülen sıradan/öteki hayatlar, medya tarafından sıra dışı bir malzemeye dönüştürülerek metalaştırılır. Yarışma programlarına yapılan çağrılarda, rızanın alınmasına vurgu yapılır ve bu sayede meydana gelebilecek olumsuzluklardan kendini kurtarır ve sorumluluk aktör konumundaki yarışmacıya ya da seyirciye yüklenir. Haberlerin toplumsal tehdit olarak vurguladığı ötekiler, bu programlarda ezilen mazlumlar olarak sunulur ve toplum tarafından sahiplenildiği yanılsaması yaratılır. Bu durum, büyük bir paradoks ortaya koyar; sıradan insanın hayatı ötekiliğiyle ya da sıra dışı kılma stratejileriyle medyada bir tüketim nesnesine dönüşür. Çünkü 'öteki'nin imajı, medya tarafından inşa edilebilir bir karaktere sahiptir. Gündelik yaşam içinde tehdit olarak görülen kimlikler, ekranın saydam ama korunaklı bir kafes işlevi görmesi sayesinde kabul edilir hale gelir. Bu kafesin yarattığı bir aradalık duygusu ise sadece yanılsamadan ibarettir. Değmeden, dokunmadan ötekine sahip çıkmak, toplumsal yaşantıdaki nefreti ortadan kaldırmaz (Arar, 2006: 68-75).

Televizyonda eğlenceye yönelik olarak hazırlanan bütün programlar, içerik ve biçim planlaması bakımından tam aksi gibi gösterilmek istense de ideolojiktir. Diziler, 'reality show'lar, yarışma programları vb. bütün eğlence programları, popüler kültürü

yayarak kapitalizmin kendisini yeniden üretmesinin birer aracıdır. Bunların içinde en faydalı eğlence gibi lanse edilen bilgi yarışmaları bile ekonomik ve siyasal sistemin devamını garantilemeye yönelik bir kurguya sahiptir. Alemdar ve Erdoğan'a göre bu programlar, günlük gerçeklerin rahatsız edici baskısından kaçarak sığınılan yerlerdir. Bu programların değerleri ve yapıları, kapitalizmin belli yanlarından gelir ve onu besler. Sahip olma hırsı ve rekabetçi bireycilik, kapitalizmin teşvik ettiği öncelikli kavramlardır. Bunun yanı sıra, kapitalizmin dünya görüşünü daha ustaca ve teşhis edilmesi zor biçimlerde sunar. Soruların şıklarında 'aşıkâr', 'en popüler', 'en çok kabul edilen' gibi ifadelerin kullanılması, bu ideolojik yapılanmanın açık bir göstergesidir. Soruların yanıtında ifade bulan gerçek, açıkça ve reddedilemez biçimde sunulur ve böylece dünyaya sadece tek bir açıdan bakılması gerektiği aşılır. En popüler yanıt kazanırken, diğerleri kaybetmeye mahkumdur ve alt metinde verilen mesaj, çoğunluğa uyanın kazandığıdır. Bilgi yarışmalarında kullanılan bilgi, topluma değil, sadece o kişiye yarar sağlar. Önemli olan bilginin kendisi değil, kullanılış biçimidir. Çünkü kullanılışı, birikim ve kar olarak ya da malların satılması için bir araç olmaktan ibarettir. Ayrıca yanıtlar, doğru ve yanlış olmak üzere iki kutuplu olarak değerlendirilir. Bu durum, tarihsel ve toplumsal süreçleri yok sayarak meseleleri basitçe ve katı çizgilerle ele almaya neden olur. Böylece pek çok yanlış yorum ya da dogma gerçek olarak kabul edilir. İzleyici dünya hakkındaki bilgileri parçalı olarak ve birbirinden soyutlanmış biçimde alır ve aynı biçimde de geri vermesi istenir. Tamamlanmış olduğu varsayılan bilgiyi ezber mantığıyla tekrar etmesi beklenir. Bilinenin yeterli olduğu izlenimi sayesinde spekülasyona ve soruşturmaya imkan tanınmaz (Alemdar ve Erdoğan, 1994: 12-14).

Eğlence programlarının devamlılığını ya da çeşitliliğini belirleyen temel araç, reyting oranlarıdır. Reyting, reklam verenlerin tüketicilere doğru zaman dilimlerinde ulaşabilmelerini sağlamak için uygulanan bir sistem olmasına rağmen, toplumda bilinen işlevi, en çok izlenen programları tespit aracı olmasıdır. Bu yanlış algı önemlidir, çünkü neyin popüler olduğu ya da beğenildiğine izleyiciler değil, reklamcılar karar verir ve kitleler de kendilerine sunulanla yetinmek zorunda bırakılır. Kimi zaman eleştirilen programları izleyenlerin büyük bir çoğunluğu argüman olarak 'izleyecek başka bir şey

yok ki' ifadesini kullanır. Bu argüman kimi zaman bir bahane olarak kullanılsa da, tamamen geçersiz değildir; yayın politikaları gereği kanallar insanlara kötünün içinden görece olarak en iyisini seçmeye zorlar. Özellikle ekonomik olarak televizyondan başka eğlence ve boş zamanı değerlendirme imkanına sahip olmayanlar, kendilerine sunulanı tüketmeye açık durumdadır. Kültürel ve ekonomik olarak desteklenen neo-liberal politikalar sonucunda çoğunluk televizyona bağımlı hale gelmiştir. Televizyonların vazgeçilmez eğlence programlarından olan dizilerde söz konusu çoğunluğun gerçeklik algısını şekillendiren araçlardan bir diğeridir. Çok izlenen ulusal kanallarda neredeyse her akşam yayınlanan en az bir televizyon dizisi vardır. 90'lı yıllarda özel kanalların sayısının artmasıyla birlikte popüler hale gelen dizi yayıncılığı, 2000 sonrasında kanalların reklam gelirlerini belirleyen en önemli yayın kuşaklarından biri olur. İçinde bulunulan dönemin koşullarına göre içeriği belirlenen diziler, popüler kültürle ilişkili olan gündelik yaşamın şekillenmesinde doğrudan etkilidir. İnsanlar dizilerde izleyip sevdikleri karakterlere benzemeye çalışırlar ya da onlar gibi yaşamının hayaline kapılırlar. Bu etkilenme, basit bir özenme duygusu yaratmakla kalmaz, özel bir ticari pazar meydana getirir; dizi oyuncusunun saç tokasından, kullandığı ambleme kadar pek çok unsur birer metaya dönüştürülerek satışa çıkarılır. Dolayısıyla diziler sadece bir öykü aktarma aracı olmaktan çıkarak, gündemini reklamcılarının ve pazarlamacıların oluşturduğu yeni bir kamusal alan yaratır. Dizilerin gündem oluşturma biçimi sadece ticari pazar yaratma potansiyeli ile sınırlı değildir. Esas mesele, tıpkı diğer eğlence programlarında olduğu gibi, ideolojik anlamda gündem yaratmasıdır. Yayınlanmaya başladığı günden itibaren sağ ideolojinin sözcüsü durumunda olan ve bir fenomene dönüşen **Kurtlar Vadisi** dizisi, bu durumun en çarpıcı örneğidir. Orhan Tekelioğlu, diziyi Türkiye'nin popüler kültürü açısından bir anomali olarak tarif eder; oyunculuk ve senaryonun işleyişi gibi yapısal sorunlarla dolu olmasına rağmen, en çok izlenen dizilerin başında geldiğine dikkat çeker (Tekelioğlu, 2017: 91). Dizinin yarattığı esas sorun, derin devlet ve mafya ilişkilerini olumlu bir üslupla ele alması, kaba kuvvete dayalı şiddeti bir erdem gibi yüceltmesidir. Anti-kahraman çizgisi içinde parlatılan karakterlerin davranışları ve konuşma biçimleri, kısa sürede toplum içinde yaygın bir davranış kalıbı olarak yansır. Koyu renk takım elbise giyerek racon kesen ve bu tavırla övünen azımsanmayacak bir genç kesim ortaya çıkar. Mesele sadece görünüşle sınırlı

olmadığı için, toplum içinde zaten yükselişte olan milliyetçilik odaklı sorunlar ve kutuplaşma körüklenir.

Türkiye'de her dönemde varlığı hissedilmiş olan sansür olgusu, özellikle son yıllarda dizi içeriklerine de yansımaktadır. Tekelioğlu, Türkiye'de 1990'lı yıllarda *plastip şov* olarak adlandırılan **Olacak O Kadar** gibi yayınların yapılabildiği dönemleri, görece özgür zamanlar olarak tarif eder. Siyasal mizahın ya da farklı görüşlerin temsilinin günümüze göre çok daha rahat yapılabildiği bu dönem, RTÜK aracılığıyla önce dizginlenmiş, son yıllarda ise tamamen ortadan kaldırılmıştır (Tekelioğlu, 2017: 18). Günümüzde dizilerin siyasal içeriğe sahip olması, iktidarın söylemini desteklediği ölçüde mümkündür. Bu anlamda dizilerin politik söylemi, iktidarın temsil ettiği milliyetçi-muhafazakar ideolojiye bağlı olarak şekillenir. Son dönemde yayınlanan pek çok dizinin Türkçülük ve Osmanlılık motiflerine yaslanması, devletin gücünü ve bekasını yüceltmesi ve hükümet ile ona muhalif olanlar arasındaki kutuplaşmayı derinleştirici bir tutum sergilemesi bu ideolojik tutumun önemli bir göstergesidir. 2000'lerin ilk yıllarında Türkiye'nin sol siyasi tarihiyle ilgili diziler yapılırken, günümüzde benzer içeriklerin olmaması, Gezi süreci başta olmak üzere hükümet karşıtı herhangi bir göndermeye yer verilememesi ya da verildiği durumda dizinin yayınına son verilmesi gibi cezalandırıcı uygulamaların yaşanması, Türkiye'de genel olarak medyanın, özelde ise dizi yayıncılığının giderek daha da taraflı hale geldiğini gösterir.

Tarafsız, sansürsüz ve özgür yayıncılık arayışları için en büyük umut, tarihin en büyük iletişim devrimlerinden biri olarak kabul edilen internet ya da sanal dünya olmuştur. İnternet, sadece bilinen tüm yayıncılık biçimlerini yeniden şekillendirmekle kalmaz, bireysel iletişimi de geri dönülemeyecek biçimde değiştirir. İnternet, 1960'larda ABD Savunma Bakanlığı'nın olası bir nükleer savaşta Sovyetler'i yenme ve Amerika'nın iletişim sistemlerinin çökmesini önlemek üzere yapılan planlar sonucunda doğar. Castells'e göre internet projesi, düşmanın gücüne arazi bilgisiyle karşı koymayı hedefleyen Maocu gerilla taktiklerinin elektronik bir versiyonu gibidir. Sonuç, tam da istendiği gibi, tek merkezden kontrol edilemeyen, elektronik bariyerleri aşarak birbiriyle sınırsız biçimde bağlantı kurabilen binlerce özerk bilgisayar ağından oluşan bir ağ mimarisi olur. Gündelik yaşamdaki kullanılışı savaş stratejilerinden uzak olsa da bu

proje, sayısız bilgisayar ağının küresel iletişiminin temeli olur. Kaldı ki 20.yy'ın sonlarında internetin yaygınlaşması sonucunda, başlangıçtaki stratejiye uygun gelişmeler de yaşanır; 1990'ların sonunda Zapatista lideri Subcomandante Marcos'un dünyayla iletişimini Lacandon ormanlarının derinliklerinde internet aracılığıyla yapması ya da 1999'da Seattle'da Dünya Ticaret Örgütü'ne karşı protestoların internet üzerinde örgütlenmesi gibi örnekler, bu ağ iletişiminin savaş planı işlevini sürdürdüğünü gösterir. Sonuçta teknoloji ya da onun yoksunluğu, toplumların çatışma süreçlerindeki kullanma biçimi kadar, toplumların kendilerini dönüştürme becerisini de ihtiva eder ve böylelikle tarihsel evrim ve toplumsal değişim üzerinde önemli bir belirleyici haline gelir (Catells, 2008: 7-8).

İnternetin toplumsal yaşantı üzerindeki etkisi, esas olarak Sovyetler'in dağılması ve kapitalizmin yaygınlaşarak güçlenmesi sonucunda gündeme gelir. Kapitalist ekonominin esasları çerçevesinde devletlerle işbirliği halindeki büyük şirketler, yerlerini sağlamlaştırmak ve küresel ölçekte daha geniş pazarlara yönelmek amacıyla dijital ağ teknolojilerinden yararlanmaya başlar. Kısa süre içinde gündelik yaşam alanına giren internet, sunduğu olanaklarla yeni bir iletişim sistemi kurar. Söz konusu iletişimin odağında hala ekonomik ilişkiler vardır, ancak günümüzde kullanım alanındaki yaygınlık sayesinde bütün insani aktiviteleri kapsayacak denli geniş bir mecra haline gelmiştir. İnternet, sahip olduğu olanaklar sayesinde medyanın temel işlevlerini diğer kitle iletişim araçlarına göre çok daha belirgin biçimde üstlenir; her türden ve seçilebilir bilgiye anında ulaşma olanağı sağlar, sınırsız eğlence ve oyalanma olanağı sunar ve çok geniş bir haber ağına sahiptir. Teknolojik ilerleme sonucunda internet erişiminin ucuzlaması ve akıllı telefonlar başta olmak üzere, kolaylıkla her yerde kullanılabilir hale gelmesi sayesinde günümüzün temel iletişim aracı olmuştur. Hatta kullanım alanındaki genişlik nedeniyle sadece bir iletişim aracı olduğunu söylemek bile yetersizdir; yaşamı kolaylaştırmaktan ziyade, yaşamın akışını belirleyen hayati bir araca dönüşmüştür. Bu anlamda 2000 sonrasında popüler hale gelen sosyal medya, yaşamın ve toplumların dönüşümünde etkili olan en önemli faktördür. Castelles'e göre, günümüzde bireyler küresel ve yerel olarak örülmüş, birbiriyle bağıntılı bir ağ toplumu içinde yaşamaktadır. Bu ağ yapılanması içinde bireylerin en



önemli sosyal varoluş mecralarından biri sosyal medya ya da toplumsal paylaşım ağlarıdır. Sosyal medyanın yaygınlaşması, internet bağlantılı bilgisayar kullanımını teşvik etmiş ve günümüzde neredeyse bütün bireylerin kişisel olarak erişebildikleri en az bir erişim cihazına sahip olmalarını sağlamıştır. İlk paylaşım ağları 90'lı yılların sonunda ortaya çıkar ve esas patlama, 2003 yılında Facebook'un kurulmasıyla yaşanır. Başlangıçta sadece Harvard Üniversitesine ait e-postalarla kullanılabilen Facebook, 2005'de herkesin kullanımına açılır ve tek başına toplumsal bir olgu haline gelir. Daha sonra Twitter, Instagram, WhatsApp vb sitelerle sayısı giderek artan sosyal medya site ve uygulamaları, gündelik yaşamı ciddi biçimde etkisi altına alır. İnternet ve özellikle sosyal medya, kullanıcıların diğer kullanıcılara karşı kendilerini temsil etmelerinin ve hemen hemen bütün kişilik özelliklerinin yansıtıldığı alanlardır. Amaç, hem yeni insanlarla bağlantı kurmak hem de var olanlarla bir araya gelebilme olanağı yaratmaktır. Bu anlamda olumlu bir toplumsal araca dönüşmektedirler (Toprak, vd, 2009:29). Castells'e göre, sosyal medyanın sağladığı avantaj, yabancılarla daha eşitlikçi bir platformdan iletişim kurmayı sağlamasıdır. Farklı toplumlardan ve farklı kültürlerden olan ve fiziki dünyada güçlü bağlar kurması mümkün olmayan insanlar, ağ üzerinden güçlü toplumsal bağlar kurma fırsatı yakalar. Çekingenliği ortadan kaldıran ve rahatça tartışma ortamı sağlayan bu araç sayesinde bireyler samimi ilişkiler kurdukları hissine kapılırlar (Castells, 2008: 478-479).

Sosyalleşme ve paylaşım amacıyla kurulan sitelerin olumlu özelliklerine karşın, toplumsal gerçeklik algısında kırılma yaratan ciddi tehlikeler içerdiği de açıktır. Bu tehlikelerin başında sosyal medyadaki profil yaratma sürecinin bilinçli ya da bilinçsiz olarak gerçek kişilik olgusu üzerindeki olumsuz etkileri gelir. Sosyal medya araştırmacılarına göre, sosyal medyanın günümüzdeki yaygınlığının arka planında dedikodu ve merak olgusu yer almaktadır. İnsanların diğer insanlar hakkında en çok merak ettikleri, kişinin ekonomik ve toplumsal durumu, toplumsal ilişkileri, kendini nasıl gördüğü ve çevresine takındığı tavır gibi konulardır. Sosyal medya, bireyin oluşturduğu profil ile kişinin ününü ve statüsünü arttırma çabası olduğu gibi, aynı zamanda başkalarını gözlemlene ve mesajlaşma özellikleriyle ilişki durumlarını gösteren bir araçtır. Önemli bir başka özelliği de bireylere gerçekte sahip olmadıkları

profilleri yaratma, yani kendilerine sanal bir kimlik oluşturma imkanı tanınmasıdır. Oluşturulan profillerin büyük çoğunluğu kişilerin gerçek yaşamını değil, idealize ettikleri yaşamları temsil eder. Ancak bu durum o kadar gerçekçi biçimde sunulur ki, kişinin takipçileri bu durumu gerçek gibi algırlar (Goffman, 2009. Akt. Toprak, vd, 2009: 30). Bu anlamda kullanıcı kendisini rolüne kaptırır ve sanal ortamda kendisine yeni bir yaşam inşa eder. Söz konusu kimlik arayışı bireysel olabildiği gibi, belli cemaatlere katılarak kendini bir yere ait hissetme ihtiyacından da kaynaklanabilir. Yaratılan sahte kimlikler, bireyler arasında bir tür cemaat duygusu yaratır ve onlara gerçek yaşamlarında bulamadıkları bir teselli sağlar. Castells'e göre, sanal ortamda gerçeklik mefhumu karşı saldırıya geçer ve sanal cemaatler sayesinde insanlar, fiziksel benliklerinin arzuları, acıları ve faniliğiyle yüzleşmek yerine, üzerine düşünebilecekleri yeni ve anlamlı bir bağlam kazanmış olurlar (Castells, 2008: 476-477).

Gerçek yaşamda zamana ve mekana dayalı farklılıkları önemsiz hale getiren sanal iletişim, küresel bir sosyalleşme olanağı olmaktan ziyade, özel yaşamın gizliliği gibi insani hakları gönüllülük maskeleymesi ile ihlal eden bir alana dönüşmektedir. Virilio, günümüzde basit bir webcam'in bile tek başına sağladığı görsel ve işitsel süreklilik sayesinde coğrafi mekanların uzaklığını ve zaman farklılığını önemsiz hale getirdiğine değinir. İnternet ortamında kullanılan kameralar, bir tür görme makinesidir. Bu araçlarla insanların mahrem dünyalarını açıklıkla sergilemelerine olanak tanınır ve süreç, evrensel bir gözetlemeciliğe dönüşür. Bu araçlar, aynı zamanda yaygın kullanılan bir reklam ve pazarlama aracıdır. Anında ve doğrudan bakışa açılan ürün, küresel ölçekte pazar imkanı bulur. Bu araçlar sayesinde "hiçbir şey gerçekleşmemekte, her şey geçmektedir." 1990'ların sonunda ABD'de yaşanan bir durumu örnekleyen Virilio, internet yayınlarının toplumların mahremiyet ve gizliliğe bağlı tutumlarında yol açtığı radikal değişimi gözler önüne serer. Amerika'da bir kadın evinde hayaletlerin saldırısına uğramaktan korktuğu için evinin her yerine kameralar yerleştirir ve internet üzerinden sürekli olarak canlı yayın yapmaya başlar. Evine fiziksel olarak insan almak istemediği için bu yöntemi tercih eden kadını kısa sürede çok sayıda insan takip etmeye ve izlediklerine yorum yapmaya başlar. Bu olay, internet ortamında yaratılan sanal cemaat olgusuna fantastik bir açıklık getirir. Mahremiyet olgusunu ortadan kaldıran bu durum,

insanların hakiki mekanlarını medyatik bir görünüm-ötesi haline getirir. Bu tür yayınlarda amaç, kişinin özgürce sosyalleşmesi gibi gösterilse de arka planda reklam ve pazarlama üzerinden dönen ciddi bir piyasa ekonomisi potansiyeli yatmaktadır. Tek pazarın küreselleşmesi için düzenlenen bu faaliyetlerdeki aşırı teşhir sayesinde rekabet tetiklenmekte ve pazar büyümektedir. Ancak mesele sadece bir ürünün reklamıyla da sınırlı değildir; pazarlanan şey, bakışın kendisidir. Küreselleşme, yarattığı küresel optik ile bireylerin kendilerini sürekli gözlemelerini ve diğerleriyle karşılaştırmalarını ister (Virilio, 2003: 20-61). Bireylerin özel yaşamlarını ve düşüncelerini özgürce paylaştıkları sanal iletişim ortamının bir diğer tehlikesi de, kendisini bakışa açan insanları herkesin izliyor olmasıdır. Herkesten kastedilen, bireyin kendi tercihiyle bakışını çelmeye çalıştığı sıradan insanlar değildir; sosyal medya ve diğer ağ paylaşımları devlet mekanizması tarafından rahatlıkla gözlenmektedir. İnsanlar farkında olarak ya da olmayarak bu mekanizmanın kendilerini denetim altında tutmasına imkan sağlamaktadır. Michel Foucault'nun *panopticon* teorisini anımsatacak biçimde, egemen bir göz tek bir noktadan bütün insanlığı izlemektedir. Foucault'nun modern hapisane ve akıl hastanesi sistemi üzerinden açıkladığı *panopticon* sistemi, burjuvazinin gerçekleştirmeyi başardığı düşlerinden birdir. Tek bir gözün herkesi izlediği ve denetlemesi üzerine kurulu olan bu düşünceye göre, egemen olan güç, bireylerin zihni üzerinde istediği gibi iktidar kurmaktadır (Foucault, 2005:135). İnternet ve paylaşım halinin psikolojik bir rahatsızlığa dönüştüğü günümüzde, sanal ortamlar da bir tür hapisaneye dönüşmekte ve birileri tarafından sürekli denetim altında tutulmaktadır. Bu denetim, siyasi bir takip mekanizmasına dönüşebildiği gibi, reklamlar aracılığıyla gündelik hayatı inşa etme biçiminde de işlemektedir. Dolayısıyla sanal iletişim, günümüz *panoptik* toplumlarının önemli denetim araçlarından biridir.

Günümüzde kitle iletişim araçları ve sanal dünya, tüm araçlarıyla insan yaşamının tam ortasına yerleşmiş durumdadır. Bu araçlar olmaksızın bir yaşam sürmenin imkansızlaştığını görenler, hegemonya üzerine kurulu olan bu duruma karşı yeni arayışlar, alternatif yapılar üzerinde uzun süredir tartışmaktadır. Bu arayışın sonuçlarından biri olan alternatif medya, ana akım medyaya karşıt olacak biçimde yayın yapma çabalarını onlarca yıldır sürdürmektedir. Genellikle birkaç kişinin küçük bir

sermaye ile çıkarmaya çalıştığı alternatif dergiler, hatta fanzinlerle süren arayış için internet, yepyeni, sınırsız ve maliyeti çok düşük imkanlar sunmaktadır. İnternet erişiminin yaygınlaşmasına paralel olarak alternatif medya olgusu, 2000 sonrasında yükselişe geçer ve gerçekliğin aktarımı konusunda ihtiyaç duyulan boşluğu gidermek konusunda umut olur.

Ulus Baker'e göre medyanın olumsuz etkisi, bize olaylarımızı ve düşünme yeteneğimizi kaybettirmektedir. Medya, olayları birbirinden kopuk ve dolayısıyla üzerinde düşünülmesi olanaksız hale getirilmiş bir biçimde sunar. Bunu yaparken de iki temel teknik kullanılır: İlki, bıktırıcı bir biçimde aynı olayı tekrar tekrar yayınlaması; ikincisi ise aynı olaya kitle iletişimin bütün kanallarını kullanarak duygusal, politik, biçimsel, enformatif vb farklı açılardan ele alıp durmasıdır. Sonuç olarak, olaylar düşünülebilir olmaktan çıkar ve tekdüzeleşir. Medyatik olay, anında parlayıp sönen bir saman alevi gibidir. Anti-medyatik olay ise diğerinin felç edici ve bıkkınlık verici etkisine karşı, olayı olay olarak gösterecek biçimde yeniden kurgulanmak durumundadır. Bu amaçla hareket eden ve sesini duyuramayanların protestosu sonucunda ortaya çıkan karşı-medya, gündeme gelmeyen olay ve gerçekleri dile getirir (Baker, 1995). Baker'in karşı-medya olarak ifade ettiği alan, günümüzde alternatif medya olarak adlandırılmaktadır ve 2000 sonrasında, internetin yaygınlaşmasının etkisiyle Türkiye'de alternatif medyanın sesi daha çok duyulmaya başlar. Alternatif medya, holdingleşen ve egemen iktidardan yana yayın yapan ana akım medya kuruluşlarına karşı, temsil imkanı bulamayanların sesi olacak biçimde yapılır. Derya Yüksek alternatif medyayı şöyle tanımlar:

"Ana akım kamusal alanın dışında tutulan veya farklı kamusal iletişim alanları arasında geçiş durumunda olan kişi ve gruplar arasında iletişime imkan tanıyan ve bizlere demokratik-siyasal bir iletişim biçimi tasarlamak için yeni yollar sunan medya" (Yüksek, 2015: 57).

Ana akım medyanın, toplumu homojen bir standardizasyon içinde görme eğilimine karşıt olacak biçimde, farklılıklara yönelme ve onların varlıklarını görünür kılma misyonunu yüklenir. Ana akım medyanın maddi çıkara dayalı yapılanma hiyerarşisinin aksine, genel olarak kar etme amacı gütmeyen, yayın politikaları bakımından deneysel denebilecek girişimlerle kendini sürekli değiştirme ve geliştirme

potansiyeline sahip örgütlenmelerdir. Alternatif medya, kendisine yazılı basında ve televizyonda yer edinmeye çalışsa da, esas varlık gösterdiği mecra, internet ağları üzerinden yayın yapan sosyal medyadır. Dayanışma ağları aracılığıyla yatay olarak örgütlenen yeni medya, her özerk vatandaşın internetin ağ yapısı sayesinde aracısız olarak eklemenebildiği, dolayına, temsile ve liderliğe ihtiyaç duymaksızın akışkan ve geçici olarak hareket edebildiği bir alandır (Ataman, Çoban, 2015: 93). Sosyal medya, bütün sınıflara ve kimliklere erişim imkanı tanınması ve bireylerin kendi kendilerine yayın yapabilmelerine olanak tanınmasıyla alternatif medyanın gelişimini sağlamıştır. Ana akım medyanın hiçbir zaman sahip olamadığı ifade özgürlüğü imkanı ile demokratik ve alternatif bir kamusal alan yaratır. Yüksek, geçmişte sınırlı toplumsal alanda varlık gösterebilen sosyal hareketlerin, günümüzde teknolojinin yarattığı yeni örgütlenme biçimiyle yerelden küresele olacak biçimde çok daha büyük ölçeklere taşındığına dikkat çeker. Bu yeni örgütlenme biçiminin ilk örneği, 1999'da Seattle merkezli başlayan küreselleşme karşıtı protestolarda görülür; iletişim teknolojileri aracılığıyla ilk kez sivil toplum ve halk, yerel, ulusal ve küresel düzeyde örgütlenir. 2010 yılında ise bu örgütlenme biçimi Ortadoğu'da yaygınlık kazanır; Tunus'la başlayan eylemler Mısır, Bahreyn Yemen ile başlayarak Dünya geneline sıçrar. İspanya, Yunanistan, İngiltere, Amerika, Türkiye, Brezilya, Bulgaristan, Ukrayna ve Bosna'ya kadar her yerde kitlesel direnişler örgütlenir. Bu hareketlerin neredeyse hepsi küçük ölçekli protestolarla başlayıp geniş ölçekli halk katılımıyla devam eder. Bu süreçte iletişim teknolojisi sadece yeni bir iletişim modeli olmakla kalmayıp, aynı zamanda bir örgütlenme modeli ve ortak eylem platformu olarak iş görür. Bu eylemlere katılanlar için alternatif medya, hem örgütlenmenin hem de doğru habere ulaşmanın tek aracıdır. Bu süreçte bireyler, kendi iletişim ağlarını ve medyalarını kurarak ortak bir amaç doğrultusunda yaşamları ve gelecekleri hakkında sorumluluk almaya ve gerçek bir demokrasi kültürü yerleştirmek amacıyla harekete geçerler (Yüksek, 2015: 62-65).

Türkiye'de alternatif medya hakkındaki farkındalık, esas olarak 2013 Gezi Protestoları ile en üst düzeye ulaşır. 28 Mayıs 2013'de yaklaşık 50 kişi ile başlayan Gezi Direnişi, devletin Gezi Parkı'ndaki ağaçların kesilmesi ve yerine bir alışveriş merkezi ile 1940 yılında yıkılan tarihi Topçu Kışlası'nın yeniden inşa edilmesine ilişkin kararına

karşı başlar. Ancak polisin protestocuların çadırlarını yakması ve orantısız şiddet kullanması sonucunda oluşan kamuoyu tepkisiyle birlikte eylemler 31 Mayıs tarihinde ülke çapında bir direnişi başlatır. Sürecin başlangıcında ana akım medya, protesto eylemlerini münferit olaylar kapsamında yüzeysel olarak haberlere taşır. Eylemlerin şiddeti ve yaygınlığı arttıkça ana akım medya kanalları, yaşananları yok saymaya ya da iktidarı onaylayacak biçimde taraflı ve yalan haber vermeye başlar. Hatta en çok izlenen haber kanallarından olan CNN Türk'ün eylemler sırasında penguen belgesi yayınlaması, mizahi bir biçimde de olsa sürecin önemli sembollerinden biri olur. Gezi sürecinde İstanbul Bilgi Üniversitesi akademisyenlerinin yaptığı ankete göre, protestocuların % 92,4'ü Başbakan'ın otoriter tavrını, % 91,3'ü polisin uyguladığı orantısız şiddeti, %91,1'i demokratik hakların ihlal edilmesini, % 84,2'si ise medyanın suskunluğunu protesto ettiklerini açıklamıştır (Bilgiç ve Kafkaslı, 2013. Akt. Yüksek, 2015: 65). Medyanın gerçekliği gizlemeye yönelik tavrı, farklı ideolojik görüşlere sahip olan pek çok insan tarafından eleştirilir. Protestolar sonucunda pek çok kuruluş ana akım medyadaki reklamlarını geri çeker, pek çok gazeteci eylemlere desteğinden dolayı istifa eder. Ana akımın karlı anlaşmaları nedeniyle hükümetten yana tavrı kısa sürede asparagas haberler yayınlanmasına zemin hazırlar. Gezi sürecinde sosyal medya kullanımının istatistikleri çarpıcıdır: Bu tarihe kadar 1,8 milyon olan Tweeter kullanıcı sayısı, 10 Haziran itibarıyla 10 milyona ulaşır. 7 milyon civarında başlayan Gezi'ye destek hashtagleri polis şiddeti arttıkça 18 milyona yükselir. Basın özgürlüğünün kısıtlanması TV ve radyo gibi geleneksel medyanın yanı sıra web siteleri, bloglar, mail grupları, sosyal medya ve diğer yeni medya kaynaklarının kullanımını ciddi ölçüde artırır. Ancak bu durum, beraberinde olumsuzlukları da getirir. Bunların başında filtrelene imkanı olmayan enformasyon akışı içinde, sosyal medyanın etik dışı kullanımı sonucunda yanlış ve yanıltıcı haberlerin yayılması gelir. Desteğin yanı sıra nefret söylemlerinin de aynı hızla yayılması sonucunda "Medya Yok. Hepimiz Muhabiriz. Kaydet, Yayımla, Doğrula, Paylaş" sloganıyla bu olumsuzlukları ortadan kaldırmak için çağrılar başlar (Yüksek, 2015: 67-71).

Gezi sürecinde profesyonel medya muhabirlerine alternatif olarak, sıradan vatandaşın hiçbir kar amacı gütmeyen, gündeme ilişkin gözlemlerini aktarmak amacıyla

sosyal medya üzerinden muhabirlik yapmaya başladığı görülür. Yurttaş muhabir olarak tanımlanan bu insanlar, medyanın gizlemeye çalıştığı gerçekleri yansıtmak için sahip oldukları yayın imkanlarıyla yeni bir medya aracı yaratırlar. Kendileri de birer eylemci olan yurttaş muhabirleri, önceliği haber yapmak olmayan sosyal medya aktivistlerinden ayırmak gerektiğine vurgu yapan Ataman ve Çoban, yurttaş muhabirleri şöyle tanımlar:

"Direnişin internet tabanlı merkezlessim sembolik ağı içinde yer alan, kolektif bir bilinç ve dayanışma duygusuyla direniş dair olayları haber toplamak, yazmak ve paylaşmak hedefiyle izleyen, bunun yanı sıra aktivist olarak tanıklıklarını haberleştiren ve kendine ait hesaplar (site, blog, mikroblog) üzerinden yaptığı paylaşımlarla haber medyası işlevi gören gönüllü muhabirlerdir" (Ataman, Çoban, 2015: 107).

Aktivist ya da yurttaş muhabirlerin haberleri, gizlenmeye çalışılan gerçekleri açığa çıkarma çabası açısından önemlidir. Ancak yapılan her haberin doğru ya da güvenilir olması da mümkün değildir. Profesyonel muhabirlerin olayla ya da kişiyle aralarına belirli bir mesafe koyarak yaptığı haberleri, olayların tam içinden ve büyük ölçüde duygusal bağ kurarak yaparlar. Nesnel ve tarafsız olması çok da mümkün olmayan bu yeni medya biçimi, yine de pek çok insan için ana akım medyadan daha güvenilir bulunur. Yayınlanan haberlere anında düzeltme yorumları yapılabilmesi ya da yanlış haberi anında deşifre eden teyit sitelerinin varlığı, belli ölçüde bu güvenilirlik sorununu çözmektedir. Gezi sürecinde alternatif medya üzerinden haber yapan kaynaklardan birinin güvenilirliğe ilişkin tespiti açıklayıcıdır: "Sosyal medyanın en büyük avantajı, haberin kendini 2 dakika içinde çürütmesi. Yanlış bir haber girdiğimizde en çok 2 dakika içerisinde tepki geliyor. Çünkü kullanıcılarda anlık refleks gelişmiş" (Şener ve Emre, 2015: 186). Gezi direnişi gibi büyük toplumsal olaylarda aynı anda aynı yerde pek çok kişinin bulunması ve bunların büyük çoğunluğunun aktif birer sosyal medya kullanıcısı olması, hem sosyal ağlardan hem de haber amaçlı kurulan sitelerden verilen haberlerin doğruluğunu anında teyit etme imkanı sağlar. Dolayısıyla bütün eksikliklerine ve istismara açık yapılmasına rağmen alternatif medya, ana akım profesyonel medyadan daha inandırıcı bulunmaktadır.

Alternatif medyanın son yıllarda yaygın biçimde başvurulan bir yayın organı olmasında, ana akım medyanın kutuplaşması ve çıkar ilişkileri nedeniyle gerçekliği

olduğu gibi aktarmadığının daha geniş kitleler tarafından biliniyor olması etkilidir. Oxford Üniversitesi'ne bağlı olan Reuters Gazetecilik Enstitüsü'nün 2018 Dijital Haber Raporu'na göre, Türkiye'de medyaya olan güven hızla azalmaktadır. Türkiye, dezenformasyon ve yalan haberde araştırmaya katılan 37 ülke içinde birinci sıradadır. Çalışma sonucunda katılımcıların kullandıkları haber kaynağı araçlarının istatistikleri, %48 TV, %39 sosyal medya dahil online yayınlar, % 13 sadece sosyal medya, %7 radyo, %6 yazılı basın olarak verilmiştir. Ortaya çıkan sonuç, teknolojinin gelişimi neticesinde geleneksel basın kaynaklarının geri planda kaldığını gösterdiği gibi, başta televizyon olmak üzere, halkın büyük çoğunluğunun iktidar güdümlü kitle iletişim araçlarını takip ettiğini de ortaya koyar. Araştırmadaki bir diğer önemli sonuç, Türkiye'de haberlere güvenenlerin oranının %38, güvenmeyenlerin ise %40 olmasıdır. Neredeyse birbirine eşit olan bu yüzdeler, ülkedeki siyasal ve toplumsal kutuplaşmanın önemli bir göstergesidir. Ayrıca siyasal görüşler ve iktidara verilen destek de medyanın güvenilirliğinde önemli bir belirleyicidir. Çalışmaya göre, sağcıların %51'i, solcuların % 29'u haberlere güvenmektedir (<https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/risj-review/polarisation-misinformation-and-fear-insights-turkish-media>). Araştırmayı yapan Servet Yanatma, Türkiye'de medyaya olan güvensizliğin nedeninin, medya ve devlet arasındaki güdümlü ilişki olduğunu düşünür. Yanatma'ya göre, Türkiye'de medya sahibi iş insanlarının büyük bir bölümü hükümet yanlısıdır. Bağımsız gazeteciliğin giderek güçleştiği bu ortamda, sosyal medyanın da dahil olduğu online haber platformları, ana akım medyaya alternatif olacak biçimde haber yapmaktadır. Ancak onların da üzerinde ciddi bir hükümet baskısı vardır. Daha geniş bir siyasal ortam online davranışları etkiler ve insanların çoğunun politik görüşlerini açıkça ifade etmek konusunda hükümetle sorun yaşama endişesine sahip olması Türkiye'nin neden 37 ülkenin tepesinde yer aldığını açıklamaya yardımcı olur (Servet Yanatma, 2018). İnternet, günümüzde tüm verilerin ve bilgilerin en hızlı, aynı zamanda en kontrolsüz şekilde dağıldığı mecradır. Gerçeğe ulaşmak bir yandan her zamankinden çok daha kolay ve hızlıken, bir yandan da her zamankinden çok daha zor bir hal almıştır. Siyasetin hemen keşfettiği ve tüm olanaklarını sonuna kadar kullanmakta ısrar ettiği sanal dünya, mücadelenin sadece zeka, beceri ve gerçekle sürdürüldüğü bir mecra



olmaktan çok uzaktır. Her dönemde var olan dezenformasyon, alternatif medyanın umut vaat eden girişimlerine rağmen, son yıllarda giderek artmaktadır.

Virilio'ya göre internet ağının siberetiği, bir teknikten ziyade, stratejik bir iletişim tekno-sistemidir. Beraberindeki sistemsel risk, küreselleşmenin gerçekleşmesi durumunda yol açtığı zararları zincirleme bir reaksiyona dönüştürecek olmasıdır. Enformasyon bombası biçiminde işleyen bu sistem, sistemli ihbarcılık devrimi haline gelmektedir. Söylenti ve kuşkulardan ibaret fenomenler ortaya çıkmakta ve bu fenomenler, hakikati ve dolayısıyla basın özgürlüğünün temelindeki meslek ahlakını yıkmaktadır. Beyan veya ihbar edilen olguların hakikati hakkında şüpheler, haber kaynaklarının ve kamuoyunun manipüle edilmesindeki kontrolsüzlük büyümektedir. Bu nedenle yaşanan gerçek enformasyon devrimi değil, sanal dezenformasyon devrimidir (Virilio, 2003: 104-105). Virilio'nun enformasyon bombası olarak tarif ettiği ve medya aracılığıyla sürekli beslenen güvensizlik ve gerçeklik ihlali, literatüre yakın zamanda eklenen bir kelime ile kendisine özel bir ifade alanı kazanmıştır. Türkçeye 'hakikat-sonrası' olarak çevrilen *post-truth* kelimesi, Oxford Sözlüğü tarafından 2016'da yılın kelimesi seçilir. *Post-truth*, kamuoyu görüşünün şekillendirilmesinde nesnel olguların, duygu ve kişisel inançlardan daha az etkili olması durumudur. Oxford sözlüğünde yapılan açıklamaya göre, *post-truth* kavramının son on yıllık süre boyunca var olmasına rağmen, 2016'da yılın kelimesi olarak seçilmesinin nedeni, kavramın o yıl İngiltere'deki AB referandumu ve ABD seçimleri bağlamında kullanım sıklığının ciddi biçimde artmasıdır. Günümüzde büyük yayın kuruluşları hiçbir doğrulama ya da tanımlama ihtiyacı duymaksızın manşetlerinde *post-truth* kullanmaktadır ve bu anlamda kavram, politik açıklamalarda ikincil bir kavram olmaktan çıkıp dayanak noktası haline gelmiştir. Kavramda geçen '-post' ön eki ise bilinen anlamındaki gibi bir şeyin sonrasını ifade etmez; önüne geldiği kelimenin anlamsal içeriğini olumsuzlamaya ya da değersizleştirmeye ilişkin olarak kullanılır. Dolayısıyla kavram, gerçek olguların artık önemsiz olduğunu vurgular (<http://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year-2016>).

İngiltere'deki AB referandumunda Brexit yanlılarının ve ABD'deki başkanlık seçimleri sırasında Donald Trump'ın kampanya amacıyla yaydığı asılsız söylemler ve yalan haberlerin kitleleri ve dolayısıyla da seçim sonuçlarını etkilemesi sonucunda

gündeme gelen *post-truth* kavramı, çok hızlı bir biçimde bütün dünyada popüler hale gelir. Kavram, 2016 yılında popüler hale gelmiş olsa da, medyadaki dezenformasyon olgusu üzerinden aslında çok daha uzun bir zamandır adı konmadan tartışılmaktadır. Kavramın bu kadar hızlı popülerleşmesinde, genel anlamda siyasi dünyanın dejenerasyonu kadar, enformasyon akışının hızı da etkilidir. İnsanlık tarihi boyunca kirli oyunlarla birlikte anılan siyaset, 21.yy dijital enformasyon çağının hızlı ifşa olanağı sayesinde kendisini hiç olmadığı kadar tehlikeli bir ortamda bulur. Sarphan Uzunoğlu kavramın yakın zamanda popüler hale gelmesini, politik alandaki kullanımının (*post-truth politics*) yaygınlaşmasına bağlar. Buna göre *post-truth politika*, politikanın detaylarından kopuk olarak duygulara yöneldiği ve hakikate yönelik argümanların yok sayıldığı politik bir kültüre işaret eder. Bu politikanın özelliği, kampanyacıların, reklamcıların ve bağımsız uzmanların yanlış olduğu tespit edilse bile, konuşma notalarını tekrarlamayı sürdürmeleridir. Alternatif medyanın söz konusu politikaya karşı son yıllarda başlattığı önemli mücadele alanlarından biri, kurulan teyit siteleridir. Dogrulukpayi.com ve teyit.org gibi kuruluşların ortak amacı, gerçeklikle bağını yitiren siyasetin gizlediği hakikatleri açığa çıkarmaktır. Ancak bu kuruluşların çabasına rağmen, özellikle sosyal medya üzerinden teyide muhtaç pek çok haber yapıldığı ve haberlerin doğruluğundan ziyade tarafların haklılığının merkeze yerleştiği ve kutuplaşmadan ibaret bir politik ortamın yaratıldığı görülür. Sosyal medya üzerinden herkesin yorum yapabilmesi, herkesin görüşünü tek geçerli yaklaşım olarak yansıtmasına neden olur. Paylaşılan bilgiyle ya da görüşle ilgili herhangi bir dayanak noktası belirtilmesi gerekmemesi ve pek çok haber edinme sitesinin içeriğinin kullanıcılar tarafından üretilmesi, kimi zaman tartışmaların kutuplaştırıcı yönelimini daha da şiddetlendirmektedir (Sarphan Uzunoğlu, 2016).

Sosyal medyada insanların kendileri gibi düşünenleri takip etmesinin bir tür gettolaşma durumu yarattığını söyleyen Ümit Alan ise sanal ortamda post-truth'un gerçeğin yerini almasında insanların kendilerini kandırmaya olan eğilimlerine dikkat çeker. Herkes kendi inanç ve düşüncelerine uygun bir dünya tasarımı içinde yaşamayı arzular. Gerçeklik bu arzuyla örtüşmediğinde kamplaşma ya da gettolaşma halini alan küçük ve sanal sosyal ortamların cazibesi artar. Ancak bu sanal gettolaşma, sadece

bireysel tatminden ibaret değildir; yalanın kitleleri harekete geçirme konusunda tehlikeli bir etkisi vardır (Alan, 2017: 76-78). İnternetin sağladığı hız ve yayılma avantajı, bu tehlikeyi çok daha büyük ölçeklere taşır. Kaldı ki Türkiye tarihi, internetin henüz var olmadığı dönemlerde bile hızla yayılan yalan haber ve söylentilerle büyük toplumsal olayların tetiklenebildiği pek çok olaya tanıklık etmiştir. Provokasyon ve hedef göstermeye yönelik haber yapma eğilimi, günümüze dek pek çok katliamın, linç girişiminin, faili meçhul cinayetin arka planını oluşturmuştur. Alan'ın örneklediği üzere, 70'li yıllarda yaşanan Maraş ve Çorum katliamları, dönemin yazılı basınının ve devletin yayın organı olan TRT'nin haberleri nedeniyle gerçekleşmiştir. Her iki olayda da günler öncesinde, özellikle sağ eğilimli gazetelerde cami bombalaması vb. provoke edici haberler yapıldığı bilinmektedir (Alan, 2017: 78). 2000 sonrasında post-truth örneği olarak en çok konuşulan haberler, yine Gezi sürecinde ortaya çıkar. Protestocuların camide içki içtikleri ya da Kabataş'ta başörtülü bir kadına saldırdıkları gibi haberler sosyal medyada ve ardından ana akım medyada hızla yayılır. Camide içki içildiği haberini bizzat caminin imamı yalanlar ve olayın aktarıldığı gibi olmadığını ısrarla söyler; Kabataş olayı ise mağdur olduğu iddia edilen kadın ise kamera kayıtlarının ortaya çıkmasından sonra "dönemin şartları öyle gerektiriyordu" diyerek yalan söylediğini itiraf etmesiyle aydınlanır. Ancak her iki örnekte de gerçek açığa çıktığı halde bu ve benzeri haberlerin gerçek olduğuna inanan ve aradan geçen yıllara rağmen bu söylemleri politik amaçla kullananların sayısı azımsanamayacak orandadır. Dolayısıyla *post-truth*, bulaştığı yerden tam olarak çıkmayan bir leke gibidir ve toplumun gerçeği algılama biçiminde ciddi kırılmalar yaratır.

*Post-truth* kavramının hızlı bir biçimde popülerleşerek, bir dönem sosyal medyanın en çok kullanılan kelimesi olması ve insanların hevesle gözlemledikleri yalan söylem ve haberleri ifşa etmiş olması bile yaşanmakta olan gerçeklik sorunsalı üzerinde önemli bir etki yaratamamıştır. Medya etkisiyle yayılan yalan haber ya da sahte söylem üretimi açısından herhangi bir değişim gözlenmemektedir; ifşa endişesi ya da kitlelerin güçlü tepkisi bile ne politikacıları ne de medyayı dezenformasyon üretmekten alıkoyamamaktadır. Öyle ki, durum bir tür enformasyon savaşı haline gelmiştir; kimin sesi daha yüksek ve inandırıcı çıkarsa, onun söylemi gerçek sayılmaktadır. Dolayısıyla

televizyonla başlayan akıl tutulması, internet ortamında güçlenerek toplumsal şizofreniye dönüşmektedir. Gerçeğin dolaylı ve doğru aktarımını gerçekleştirilmesi gereken kitle iletişim araçlarının yeni-muhafazakar iktidarın denetimine girmesiyle çoğunluğun gerçeğin ne kadarını ne şekilde öğreneceği belirlenir. 21.yy'ın en çok kullanılan kavramlarından biri olan algı yönetimi sayesinde, dikkatler istenilen yere çekilirken, somut gerçekliklerin üstü örtülmüş olur.

Medyanın algı yönetimi stratejisi, insanların gerçek olmayan verileri gerçekmiş gibi kabullenmesine yol açarken, sanal iletişimin sahteliğe müsait yapılması, insanlar arasındaki gerçek iletişim ve etkileşim kanallarını tıkar. Dolayısıyla toplumun büyük bir çoğunluğu, gerçek-dışı yönelimlerle hareket eder ve söz konusu akıl tutulması, toplumsal yapıyı şizofrenik biçimde değiştirir. Herkesin kendi gerçekliğini inşa edebildiği dijital teknoloji sayesinde, hem bireyselliğin hem de toplumsallaşmanın anlamı değişir. Gündelik yaşantı içinde sahte kimliklerle ya da idealize edilmiş profillerle geçirilen sürenin, bilgisayar ve akıllı telefon teknolojisi ile ciddi oranda artmış olması, insanların gerçek benliklerinden uzaklaşmalarına ve dahası, çevrelerindeki gerçekliği kavrayamamalarına yol açar. Özellikle sosyal medyadaki kesintisiz enformasyon akışına yetişme telaşı içinde, somut yaşam rutini ve insani ilişkiler önemini yitirmeye başlar ve toplumsal duyarsızlık, tarihin en yüksek seviyesine ulaşır. Kaza geçiren ya da şiddete maruz kalan biriyle karşılaşıldığında yardım etmek yerine olayı kaydetme ya da canlı olarak yayınlama eğiliminde gözlenen artış, söz konusu duyarsızlığın boyutlarını açıkça ortaya koyar. Hayatı yaşamamanın değil, onu yayınlamanın temel motivasyon haline gelmiş olması, bireyselleşme tutkusunu körüklerken, toplumsallık bilincindeki zayıflama, egemen güçlerin ekonomik ve politik hedeflerini çok daha kolay biçimde hayata geçirmelerini sağlar.

### **3.2. 2000 Sonrası Yazılan Oyunlarda Gerçeklik Temsilinin İçeriğe Yansımaları**

#### **3.2.1. Yeni-Muhafazakarlık Olgusunun Oyun İçeriklerine Yansıması**

Son yıllarda kültürel yapının İslami ve milli değerlere, ekonomik yapının ise Batı kapitalizminin standartlarına uygun olacak biçimde şekillenmesinin yarattığı

paradoks, toplum içindeki kutuplaşmaları körükleyerek siyasi ve toplumsal yaşantıyı kaotik hale getirmiştir. 80 darbesiyle temeli atılan bu kaotik yapı içinde, başta dini ve milli kimlik tanımlamaları olmak üzere, her türden kimliğe dayalı ve ideolojik ayrışmanın hız kazandığı gözlenir. Son yıllarda baskın olan temel ayrışma ise iktidarı destekleme ya da ona muhalif olma arasındaki keskin çizgide gözlenir. Daha önceki dönemlerde, sağ ve solun belirgin özellikleri üzerinden net biçimde ayırt edilebilen bir ideolojik kutuplaşma söz konusu iken, günümüzdeki kutuplaşmalar ideolojik tavırdan ziyade, ekonomik çıkarlarla ilişkili olduğu için, kimin hangi tarafta olduğu ya da tarafları hangi niteliklerin belirlediğini anlamak da giderek zorlaşmaktadır. Belirsizliğin hakim olduğu bu ortamda açık olan gerçek, siyasal düzlemde iktidarın demokrasi söylemine rağmen bireysel ve toplumsal özgürlükleri kısıtladığı, toplumsal düzlemde ise muhafazakarlaşan çoğunluğun öteki olarak gördüğü kesimleri yoğun bir mahalle baskısına maruz bıraktığıdır. Bu duruma darbe koşullarında uygulanan korkutma ve sindirme politikalarının sonucunda toplumsal bir semptom haline gelen duyarsızlaşma ve tahammülsüzlük hali de eklendiğinde, farklı düşüncelerin kendisini ifade edebileceği alanın giderek daralması ve yaşanan olayların çok hızlı bir biçimde gündemden çıkarılarak unutturulması normalleşmektedir. Özellikle 80 darbesinden sonra güçlenmeye başlayan muhafazakar söylem, 'tarihe sahip çıkma' olgusuna özel olarak vurgu yapsa da bu durum, gerçeği tam olarak yansıtmamaktadır. Osmanlı'nın büyük zaferlerine ve küresel güç durumuna yapılan vurguyla kendi dünya görüşüne uymayan tarihsel olayları görmezden gelen ya da gerçeği çarpıtarak kendi ihtiyacı doğrultusunda yeniden şekillendiren bir tarih okuması söz konusudur. Yeni-muhafazakarlarca neredeyse hiç anılmayan ve yine bu kesim tarafından yön verilen yaygın medyada gündeme getirilmeyen yakın tarihin önemli olayları, ya toplumun küçük bir kesimi tarafından anılan 'marjinal' olaylar gibi gösterilmeye çalışılmakta ya da bu olayları kendisi için yararlı hale dönüştüremediği noktada hiç yaşanmamışçasına unutturma yoluna başvurmaktadır. Bu şekilde toplumsal hafıza, sistemli bir unutmanın etkisiyle zayıflatılmaktadır. 2000 sonrasında, söz konusu bellek ve unutma sorununu ele alan oyunlarda, dolaylı olarak da olsa yeni-muhafazakarlığın beslendiği çarpık gerçeklik algısının izlerini görmek mümkündür. Bu bağlamda, Beliz Güçbilmez'in **Kül Bellek** ve Yiğit Sertdemir'in **444** oyunları, egemen söylemin kendisine daha rahat gelişip

güçlenebileceği bir ortam yaratmak için, özellikle 80 darbesinden sonra sistemli hale getirilen kolektif hafızanın ve toplumsal tepki mekanizmasının zayıflatılması sorununu ele alan metinler olarak dikkat çeker.

Beliz Güçbilmez'in **Kül Bellek** (2006) metni, iki kişi üzerinden Türkiye'nin siyasi tarihinin izlerini ele alan toplumsal bir yüzleşme oyunudur. Oyun, yaşlı bir kadın ile genç bir adam arasındaki kimlik değiştirme oyunuyla tetiklenen bir çatışma üzerine kuruludur. Oyunda biri bilinç diğeri bilinçdışıyla ilişkilendirilecek olan ve birbirinden tamamen bağımsız şekilde akan iki gerçeklik düzlemi görülür. İki düzlem arasındaki geçiş, ışıkla verilir; genel ışık söndüğünde hangi oyun kişinin bilinçdışı düzlemine geçiliyorsa, o kişinin üstünde spot yanar ve oyun kişisi bir öykü anlatmaya başlar. Işık yeniden normale döndüğünde, her ikisi de bilinç düzeyindeki gerçekliğe geri dönerler. İlk sahneden itibaren bilinç düzleminde her iki oyun kişisi de kendilerini farklı kimliklerle sunacaklardır. Bu nedenle oyunun sonuna kadar kim olduklarını ve oyun zamanında onları bir araya getiren gerçek nedeni hiçbir zaman öğrenemeyiz. Bilinçdışı olan ikinci gerçeklik düzleminde ise bambaşka bir oyun dünyası yaratılır. Oyun kişileri, bir an için oyun zamanının dışına çıkarak bir takım hikayeler anlatırlar; bu düzlemdeyken birbirleri için görünmez ve duyulmaz durumdadırlar. Bilinçdışı sahnelerinde dikkat çekici olan, anlatılan hikayelerin büyük çoğunluğunun Türkiye'nin yakın dönem siyasi tarihinin önemli olaylarıyla ilişkili olmasıdır.

Bilinçle ilişkilendirilen ilk düzlemde kendilerini kim olarak tanıtırlarsa tanıtınsınlar her zaman aralarında bir gerginlik vardır. İlkinde ev sahibi-hırsız ilişkisinden kaynaklanan bu gerginlik, diğer hikayelerde geçmişin birikimine dayanan krizler biçiminde ortaya çıkar. İkinci öyküde adının Bora olduğunu söyleyen genç, evdeki resimlerden görüp merak ettiği akrabası Müyesser Hanım'la tanışmak için geldiğini iddia eder. Önce sevinerek kendisini hatırladığını söyleyen kadın, kısa süre sonra tabancasını çıkarıp böyle bir akrabası olmadığını ve adının da Müyesser değil, Türkan olduğunu iddia eder. Adam ise emekli İktisat hocası Türkan'ın eski bir öğrencisidir. 80 darbesi döneminde solcu öğrenci hareketleri içinde yer aldığı için kendisini saklamayı reddeden ve polise yakalanmasına neden olan hocasıyla yüzleşmek istemektedir. Anlatılan hikayenin gerçekliğine ikna olmak üzereyken yine sahne kesilir ve bu defa

kadın, emekli hoca Türkan değil, yazar Sevda Kuzgun olduğunu iddia eder. Yeni hikayeye anında adapte olan adam ise Kuzgun'un okuru olduğunu, ama aldığı emir gereği kendisini vurmak zorunda olduğunu söyler. Kadın yine tabancasını çeker ve bu defa sakatlığı üzerinden yeni bir hikayeye geçilir; yıllar önce oğlu ve kızıyla birlikte ters yönden gelen bir aracın altında kalmışlardır. Bu kazada kızı ölmüş ve yıllarca kazaya sebep olan şoförü aramıştır. Adamın yeni iddiası, o kazada ters yönden gelen aracı kullanan şoför olduğudur. Yıllardır takip edildiğinin farkında olan adam, son bir aydır artık kimsenin kendisini takip etmediğini anlamış ve varlığının anlamsızlığını kavratan bu olay nedeniyle kadınla yüzleşmeye gelmiştir. Bilinç düzlemindeki son hikayede oyun kişileri, ilk defa birbirlerini tanıyor gibidirler. Yıllar önce oğlu kaybolan kadın, adamı oğlunu bulması için tutmuştur. Son kez silah çekildiğinde Adam, aslında oğlunun arkadaşı olduğunu ve anahtarı kadının kendisinin verdiğini söyler, ancak kadın ikna olmaz. Oğlunun yalnız çıkamayacak kadar küçük olduğunu söyler. Bu sahnede kadın, hafızası gidip gelen bir demanslı gibidir.

Bilinç düzeyinde yansılanan her hikayeden sonra, bilinçdışı gerçeklik düzlemi bir tür ara oyun gibi belirir. Bilinçdışı düzlemlerde aktarılan hiçbir hikayenin diğer hikayelerle doğrudan bir bağlantısı ya da devamlılığı yoktur. Bilinçdışındaki ilk sahnede kadın, 19 yaşlarında bir çocuğun kendi yaşındaki başka bir çocuğu, esiri olduğu ve mecbur bırakıldığı için vurmasını anlatır. İkinci sahnede adam, soğuktan donarak ölene kadar başından geçenleri sokakta önüne çıkan herkese anlatan birinin öyküsünü anlatır. Anlatılan kişinin başından geçenler somut olarak betimlenmese de bir tür işkenceye maruz kaldığı anlaşılır. Üçüncü sahnede, takip spotu altında beş çocuk belirir. Gözleri bağlı, kolları kavuşmuş halde tavşan kaç tazı tut oynamaktadırlar. Dördüncüsünde spot adamın üstünde yanar ve adamın üstüne kül yağmaya başlar. Küller düştükçe küçük kağıt parçalarına dönüşür. Bu sırada adamın ışığı kararırken, kadının ışığı yanar ve kadın düşen kağıtları yakalamaya çalışır. Tam birini tutacakken güçlü bir rüzgarla hepsi uçup gider. Üç çocuk girer ve yine tekerleme söyleyerek oynamaya başlarlar: "Ay may kumay/ Cev-det Sunay/ Ni-hat Erim/ Kel Kafanı Yerim" (Güçbilmez, 2006: 26). 12 Mart günlerinin öykülediği bu sahnede ilk defa bilinçdışı düzlem, açık bir göndermeye sahip olur. Buraya kadar anlatılan bütün hikayeler, savaş, işkence, darbe gibi ortak

motiflere sahiptir. Bundan sonraki geçmiş zaman anlatıları giderek daha fazla düş sahnesini çağrıştırır. Son bilinçdışı sahnesinde kadın, bir hastanede kalabalık halde tedirgin bir bekleyişi anlatır. Kızı doğum yapmaktadır ve az sonra gelen doktorlar kızın iyi olduğunu ama bebeğin ölü doğduğunu söylerler. Herkes büyük bir mutluluk yaşar ve ölü bebeği havaya atıp tutarak kızlarının ölü bebek doğurma cesaretini kutlarlar. Sahne son kez karardığında, iki gerçeklik düzlemi birbirinin içine geçer; bir silah sesi duyulur ve ardından sahneye kül yağmaya başlar.

Türkiye'nin siyasi tarihinin en önemli kırılma noktalarından biri olan 80 darbesinde yaşanan ve geniş kitleleri etkileyen işkenceler, kayıplar ve yasaklar toplumda geniş çaplı bir travma yaratmıştır. Bu travmaların çarpıcı bir yansımını sunan oyundaki katmanlı anlatım düzlemleri her ne kadar belirsizlik üzerine kurgulanmış olsa da tarihsel gerçeklikle sıkı bir metaforik ilişki söz konusudur. Basit bir akraba oyunuyla masummuş gibi başlayan kandırmacalar, giderek politikleşir ve yüzleşmesi kolay olmayan tarihsel gerçeklikleri gündeme getirir. Belirsizlik üzerine kurulu olan bütün motifler, tarihsel gerçekliklerin toplumsal bellekte yarattığı izleri ortaya çıkararak bir hatırlama ya da yüzleşme metni ortaya çıkarır. İki oyun kişinin bireysel yüzleşmelerinin yanı sıra, özellikle bilinçdışı gerçeklik düzlemi aracılığıyla okur da tarihsel gerçeklikle yüzleştirilir. Bilinçdışı düzlemindeki anlatılar, bir tür düş sahnesi olduğu halde tarihsel gerçeklikle büyük ölçüde örtüşürken; bilinç düzeyinde yansılananlar sürekli değiştiği için somut gerçeklikle bağlantısı kurulamaz. Dolayısıyla gerçeklik, ironik bir biçimde arandığı yerde değil, istemli ya da istemsiz biçimde varlığı reddedilen yerdedir. Bilinç düzleminde, değişen kimlikler ve ilişkiler, yansılananların doğruluğu hakkında soru işareti yaratırken, metaforik ve düşsel unsurlarla aktarılan bilinçdışı düzlem, tarihsel gerçekliklere yaslanır. Kül metaforu üzerinden yansılanan unutmama motifi ise toplumun kolektif hafızasının sistemli biçimde yok edilmesiyle ilişkilidir.

Yiğit Sertdemir'in **444** (2007) isimli oyununda da Türkiye'nin en önemli sosyolojik sorunlarından biri olan toplumsal hafıza zayıflığı ele alınır. Kronik bir toplumsal semptom haline gelen bellek zayıflığı, yaşanan önemli olayların hemen ardından oluşan kamuoyu duyarlılığının kısa sürede ortadan kalkması ya da değişime



zemin hazırlayacak bir tepkinin meydana gelememesi biçiminde gözlenir. Bir daha yaşanmaması dilenen şeyler tekrar tekrar yaşanırken, duyarlı bir kesimin unutturmamaya yönelik çağruları, basit bir temenni olmanın ötesine geçemez. Bu durum, basitçe gündelik yaşam telaşına indirgenemeyecek kadar önemli ve politik bir sorundur. Türkiye'de toplumsal ve siyasal konularda halkın belleğinin her dönemde zayıf olduğu bilinse de, özellikle 2000 sonrasında bu sorun, kitle iletişim araçlarının egemen ideolojinin tek taraflı kullanımıyla sistemli bir taktiğe dönüşmüştür. Yazar, bu semptomla ilişkin tespit ve eleştirisini, bir hatırlatma merkezinin şikayet bölümünde çalışan, iki çağrı merkezi çalışanı üzerinden yansıtır.

Çalışma sürelerine göre Eski ve Yeni olarak adlandırılmaları dışında herhangi özel bir kimlik nitelenmesine sahip olmayan iki oyun kişisi, yer yer gergin, ama genel olarak komik ve eğlenceli bir atışma hali içindedir. Hatırlatma servisinde, insanların ilaç saatlerinden en sevdikleri renklere kadar hayati olmayan bir sürü şey kaydedilmekte ve zamanı geldiğinde müşterilere hatırlatılmaktadır. Dolayısıyla gelen şikayetler ve talepler de bir o kadar saçma ve önemsizdir. Oyunun geçtiği akşam, oyun kişileri önce ülkedeki bütün çağrı merkezlerinin kendi numaralarına yönlendirildiğini, sonra da kendileri gelen çağrılarla uğraşırken milyonlarca kaydın bulunduğu arşivin kaybolduğunu fark ederler. Seçimlere kısa süre kala gerçekleşen bu olayda, iktidarın seçmenleri yönlendirmek için bir komplo düzenlediğini düşünürler, ancak gerçek düşündükleri gibi değildir. Kısa süre sonra sistemlerinde yeniden gördükleri arşive milyonlarca yeni hatırlatma girildiğini fark ederler. Girilen hatırlatmalar, Sivas Katliamı, 1 Mayıs ya da Nevroz'da çıkan olaylar, sürekli aydınlık için bir dakika karanlık eylemi, bombalamalar gibi Türkiye'nin yakın tarihinde yaşanan önemli toplumsal olaylarla ilgilidir. İktidarın oyunu olarak düşündükleri komplo, aslında muhaliflerin eylemidir ve söz konusu hatırlatmaları silme ihtimallerinden dolayı, Eski ve Yeni de bu eylemin bir parçası haline getirilmiştir. Bu noktada Eski ve Yeni'nin dünyaya bakış açıları önem kazanır. Eski, üniversite yıllarında aktif bir eylemcidir ve dünyayı değiştirebileceklerine inanan bir idealisttir. Gençliğinde inandığı şeyleri gerçekleştirememiş olsa da hala belli bir inancı vardır. Ancak geçim derdi ve yalnızlık nedeniyle girdiği çağrı merkezi işinde, yanına gelen çalışanlara şakalar yapmak ve Filifu ismini verdiği çalıntı hamster ile vakit geçirmekten başka bir

şey yapmamaktadır. Hiç beklemediği bir anda gerçekleşen hatırlatma eylemi karşısında heyecanlanır ve Yeni'ye eylemin bir parçası olmalarını teklif eder. Yeni ise çoğunluğun sıradan bir temsilcisidir; tek derdi ailesini geçindirecek kadar para kazanmak ve sıradan yaşamını sekteye uğratan her tür aşırıktan uzak durmaktır. İsmi de çağrıştırdığı biçimde tipik sayılabilecek bir Yeni Türkiye profilidir. Bütün kelimelerin sözlük karşılığını ezberleyen, bütün fırsatları paraya çevirmeyi düşünen, ama herhangi bir kötü niyeti de olmayan biridir. Eylem karşısında panikler ve kendisinden bekleneceği üzere bütün hatırlatmaları silmelerini teklif eder. Bir süre tartıştıktan sonra, Eski'nin yaşananlar hakkında yaptığı yorumla kafası karışır:

"ESKİ: Nasıl unutulur ya bunlar? Olaya bak! Kafanda bir fikir kalıyor işte. Bir inanç, ne bileyim bir acı falan. Ama sebebini unuttuyorsun sonra. Unutturuyorlar bir şekilde. Neden olduğunu bilmediğin bir acıyla isyan ediyorsun. Sonra da vazgeçiyorsun yavaş yavaş, sebebini bilmediğin için. Öyle salak salak kapılıp gidiyorsun. Saçmalığa bak!" (Sertdemir, 2009: 61-62).

Eski'nin bu yorumu, sistemli bir siyasi taktik haline gelen unutturma ve duyarsızlaştırma gerçeğini açıkça ortaya koyar. Oyun, ne yapacağına karar veremeyen Yeni ile eylemi sürdürmek konusunda kararlı olan Eski'nin "ilk hamleyi kim yapacak" oyunuyla doruk noktasında biter. Yazarın ne olacağı sorusunu yanıtlamayarak oyunun sonunu açık bırakması, okurun sorun üzerinde eleştirel bir yorum getirmesine olanak sağlar. İnsanların en basit ve gündelik işlerini bile unuttukları ve bu nedenle milyonlarca aboneli olan bir hatırlatma merkezine ihtiyaç duyulan bir ortamda, gerçekten neyin önemli ve hatırlanmaya değer olduğunun düşünülmesi istenir. İnsanların her şeyi unutarak duyarsızlaşması, sosyal ve kültürel ezberleri değiştirmek için kimsenin mücadele etmemesi ve sadece maddi çıkarlara odaklı yaşamlar kurulması, var olan neoliberal ve muhafazakar yapının daha da güçlenmesine neden olmaktadır. Dolayısıyla oyunun yansıladığı en önemli gerçeklik, oyun kişileri aracılığıyla temsil edilen, sıradan yaşantıları içinde kimseye zararı yokmuş gibi görünen, hatta ideolojik olarak sisteme karşıt olduğunu söyleyenlerin de dahil olduğu toplum çoğunluğunun, eylemsizlikleri ve duyarsızlıklarıyla sistemi desteklemekte olduklarıdır.

Yeni-muhafazakarlığın yarattığı gerçeklik algısının oyunlardaki bir diğer yansıma biçimi, bireylere belirli bir yaşam biçiminin ve sosyal rolün dayatılması; bu

rollerin reddedilmesi durumunda ise kaçınılması mümkün olmayan bir mahalle baskısına maruz kalınacağıdır. Son yıllarda toplumsal yapıda çoğunluk içinde yer almayan kesimlerin yaşam alanları daralırken, bireylere belirli bir yaşam biçiminin benimsetilmeye çalışıldığı bir baskı ortamı gözlenmektedir. Bu ortamda herkes, kendisine dayatılan sosyal rolü oynamaya ve sınırını bilmeye mecbur bırakılır. Çoğunluğun taleplerine göre belirlenen toplum çemberinde yer alabilmek için, aykırı bulunan bireysel isteklerin terk edilmesi ve kabul gören özelliklerin değiştirilmemesi öngörülür. Değişime açık olmayan muhafazakar dünya görüşünün bu açık dayatması, çemberin dışında kalanlar için kaçınılmaz bir varoluş sıkıntısı anlamına gelir. Nihal Geyran Koldaş'ın **Zaman Aşımı I** (2007) isimli oyunu da soyutlamaya dayalı bir anlatımla Türkiye gerçeklerinin bireyler üzerinde yarattığı bu varoluş sıkıntısını yansıtır. Alegori düzeyinde bir sembolleştirme içinde ele alınan oyun kişileri, S isimli ünlü ama mutsuz bir şarkıcı, onun konserine gelen Türk aile yapısının örneği olan Annem, varoluş sancıları çeken Ben isimli ergen bir genç, önce Savcı sonra Polis olarak karşımıza çıkan ve devlet otoritesini simgeleyen bir adam, bir promosyon şirketinde çalışan ve kapitalist düzen içinde hakkı sömürülen Tavşan Kız ve alkolik sokak serserisi bir tiplene olan Yalnız Kurt'tur. Ani zaman ve mekan sıçramalarıyla bir araya gelen oyun kişileri, ya Annem ve Savcı/Polis gibi her şeyi sorgusuzca kabullenmiş tipler ya da düzenin içinde kendilerine yer bulamayan mutsuz bireylerdir. Bir araya gelişleri, toplum çoğunluğu ile bu çoğunluğa ayak uyduramayanların umutsuz çatışmasını sergiler. Ancak bu çatışma, herhangi bir değişim potansiyeli de yaratmaz. Onlar sadece dertlerini kendi bildikleri yolla dile getiren, ama ne kendilerini ne de toplumu değiştirme becerisine sahip olmayan bireylerdir. Oyun boyunca her birinin vücudunda kanayan bir yer vardır ve bu kanamalar da onların çaresizlik içinde hayatla savaşmalarının metaforu haline gelir.

Oyunun başında sahneye çıktığında içindeki yalnızlık ve boşluk hissiyle yüzleşen S'nin, seyircilerin tezahüratlarına rağmen şarkı söyleyemediği görülür. Otuz yıldır durmadan şarkı söylemekten ve insanların onu hep aynı biçimde görmelerinden sıkılmıştır; unutulmak ve yeniden keşfedilmek, böylece yaşadığını hissetmek ister. Ancak hayranları yıllardır dinledikleri ve evlerinden biri gibi görmeye başladıkları S'ye

başka türlü davranma şansı bırakmaz. Sahip olduğu ün, hayatını esaret altına almıştır. Oyun boyunca çaresizce "yitirmeli ne varsa, başlamalı yeniden" sözünü tekrar eder. Hayranı olan Annem ve Ben ise toplum çoğunluğunun tipik birer temsilcisidirler. Annem, Ben'le konser salonunda tanıştığı halde onun annesi gibi davranır. Türk annesinin alegorisi olan bu kadın, kendisine biçilmiş olan bu rolü hiç sorgulamadan kabullenmiştir: "Ben Annem. Adım: Annem. Hani o kutsal olan" (Geyran, 2011: 18). Toplumun genel yargılarını sorgulamadan benimsemiş, var olan düzenin değişmesi durumunda akli karışacak basit bir kadındır. Ben ise birileri tarafından fark edilme özlemi duyan ergen bir gençtir. O da S gibi kendisine dayatılan ve değiştiremediği rolünden sıkıldığı için hayattan şikayetçidir. S ve Ben, yaşadıkları hayata isyan eder ve şikayetçi olduklarını dile getirirler. Sahne bir anda gerçeküstü bir zaman ve mekan sıçramasıyla değişerek, konser salonundan mahkeme salonuna dönüşür. S, ünlü olduğu için mahkeme onun sorununa öncelik verir, ancak ondan beklenen duruşu değiştirmesinin mümkün olmadığı hem Savcı'nın hem de hayranlarının yaklaşımlarıyla ortaya çıkar. "Ben olamamak"tan şikayetçi olan Ben de aynı şekilde yasaların karşısında çaresizdir. O da kimliğinin kendisi tarafından değil, toplum tarafından belirlendiği ve ne kadar istese de kendisi olamayacağı gerçeğiyle yüzleşmek durumunda kalır:

"SAVCI: Yasalarda belirtilmiş. Birinci tekil şahıs olmak yasak. Olsanız olsanız ikinci çoğul, ama en iyisi ikinci tekil ol sen. Sana o uygun düşer. (*Keyfini çıkararak*) "Hey Sen!" Mesela... "Bana baksana Sen! Sen var ya sen" gibi! En temizi bu! "Sen" olmak!" (Geyran, 2011: 18).

Devletin kurumsal ağırlığının temsilcisi olan Savcı, bu sözleriyle var olan düzende aslında kimsenin özgür olamayacağını açıkça dile getirir. Toplumsal ahlak, yasa, hukuk, eğitim vb bütün kurumlar, bireye nasıl olması gerektiğini açıkça göstermektedir. Bu sistem içinde adalet kavramına da yer olmadığı için onu değiştirmeye çalışmanın da pek bir anlamı yoktur. Söz konusu umutsuzluk, diğerleri gibi şikayetçi olmayan Annem'in sözlerinde açıklık kazanır: "Hep bir şeyleri kayda geçiriyorlar. Sonra o kayıtlar, hoop! Uçup gidiyor. Niye şikayet edeyim ben o zaman? Zaman kaybı, zaman aşımı, zaman şeysi..." (Geyran, 2011: 19). Olan biten üzerinde en az düşünen Annem bile Türkiye'deki adalet ve hukuk sisteminin işleyişi üzerinde bir fikir sahibidir. Annem, oyunun bir yerinde çocuğunun kaybolduğunu, onu her yerde

aradığını ama bulamadığını söyler. S, bu olayın kendi şikayetinden çok daha önemli olduğunu ve öne alınması gerektiğini söylese de Savcı, mahkemenin her konuyla ilgilenemeyeceğini öne sürerek Annem'in kaybolan çocuğunu umursamaz ve konu kapanır. Daha sonra tekrar gündeme gelmeyecek olan bu durum, siyasi nedenlerle kaybolan ve yıllar boyu bulunamayan insanları anımsatır. Her ne kadar oyundaki annenin böyle bir derdi olmasa da, bir mahkeme salonunda dile getirilen bu mesele, Cumartesi Anneleri'nin yıllardır süren mücadelelerini akla getirir. Yazar, oyun boyunca hiçbir tarihsel olaya açıkça gönderme yapmasa da temel derdi, Türkiye'nin işlemeyen adalet sistemidir. Özellikle 80 sonrasında açılan davaların, siyasi nedenlerle sürüncemede bırakılması ve devletin dahli olduğundan şüphe duyulan pek çok olayın zaman aşımı maddesi sayesinde yargı sürecinden çıktığı gerçeği, kimsenin inkar etmediği ama çoğunluğun sorgulama gereği de duymadığı bir sorun halini almıştır. Bu sorun, insanların bireysel kaygılarının mahkeme salonunda tartışıldığı, ama gerçek davaların mahkeme nezdinde değersiz olduğu bir tersinleme içinde ele alınır.

Oyundaki ani mekan değişimleri sonucunda gördüğümüz park sahnesinde karşımıza Tavşan Kız ve Yalnız Kurt isimli iki oyun kişisi daha çıkar. Bu iki oyun kişisi, toplumdaki önyargıların ve ötekileştirilen bireylerin temsilidir. Tavşan Kız, çok düşük bir para karşılığında bir promosyon şirketi için çalışır. Yalnız Kurt ise alkol ya da uyuşturucu nedeniyle kendinde olmayan serseri kılıklı bir adamdır. Boynundaki kanamayla ilgilenmek isteyen S'yi boğarak öldürmeye çalışır. Bu esnada gelen polis, doğrudan Tavşan Kız'ın üzerine yürür ve onu götürmeye çalışır. Polis, ne olduğunu hiç sorgulamadan, sadece üzerindeki kostüm nedeniyle ahlaksızlığına hükmettiği Kız'ın suçluluğundan emindir. Yerde kanlar içinde yatan Yalnız Kurt'u ise görmemekte ya da görmeyi reddetmektedir. S'nin varlığını fark ettiğinde ise bir ünlüyle karşılaşmanın heyecanı ile diğerlerini unuttur. Toplumsal önyargının ve çoğunluğun ahlak anlayışının darlığını sergileyen bu sahne, aynı zamanda değerlerin göreceliğini ve hiç kimsenin kendisine biçilen rolden kaçamayacağını ortaya koyar.

Türkiye'de gerçeklik, kimin nasıl algıladığına bağlı olarak değişkenlik gösteren bir mekanizma olduğu için, sorunlar üzerinde anlamak ve çözüm bulmak da mümkün olamamaktadır. Oyun kişileri de bu kaotik yapının içinde kendilerine huzurlu bir yer

bulmaya çalışırken, bireysel nedenlerle de olsa devletle karşı karşıya gelmek zorunda kalırlar. Ancak kendi gördükleri gerçekle devletin gördüğü gerçeğin birbiriyle örtüşmemesi hepsini çaresiz bırakır. Bu çelişkinin en somut örneği, S'nin iç savaşı ve yaşanan diğer siyasi olayları kastederek, Türkiye'de son 30 yıldır ahı alınanların ağlamalarından bahsettiğinde Savcı'nın "Hangi otuz yıldan bahsediyorsunuz? Bu ülkenin tarihi şanlı ağlamalarla doludur" (Geyran, 2011: 37) cevabını vermesidir. Egemenin tarih okumasıyla gerçek tarihin birbirine uymadığı ve kutuplaşmalar üzerine kurulu bir toplumsal sistem içinde, somut olguların bile nesnel olarak değerlendirilememesi, herkes için geçerli olan güvenilir bir gerçekliğe de imkan tanımamaktadır.

Yeni-muhafazakar dünya görüşünün odağında şekillenen toplumsal yapının herkese belli roller dayatması ve insanların birbirini bu roller üzerinden tanımlaması bireysel ve toplumsal özgürlüğü imkansız hale getirmektedir. Berkun Oya'nın **Güzel Şeyler Bizim Tarafı** (2010) isimli oyununda da son yıllarda toplumsal kutuplaşmanın temelinde yerleşen modern ve gelenekçi ayrışması üzerinden bu yapı eleştirilir. Oyunda biri şehirde Avrupalı denebilecek biçimde yaşayan, diğeri Anadolu'nun kırsalından kaçıp şehre gelmiş olan iki çift görülür. Uzun süredir birlikte yaşayan modern çift, evlerine geldiklerinde kapının kırıldığını ve içeri birinin girdiğini görürler. Hemen polisi aramak yerine absürd denebilecek bir tartışma içine giren çiftin esas derdi, evlerinde uyuşturucu madde olmasıdır. Yaşanan kaotik durumu fırsat bilen kadın, kitaplıkta duran fotoğraf makinesini gizlice çantasına atar ve adama ayrılmak istediğini söyler. Ayrılık kararı ve adamın makineyi bulması üzerine çıkan tartışma, içerideki odadan hırsız oldukları düşünülen Ali ve başörtülü kız arkadaşının çıkmasıyla kesilir. Kadının boğazına bıçak dayayan ve makineyi alan Ali, kız arkadaşıyla birlikte çıkıp gider. Adam evde yalnız kaldıktan bir süre sonra başörtülü kız makineyle birlikte geri döner. Ali, peşlerinde olan akrabaları tarafından öldürülmüştür ve kız ne yapacağını bilemez durumdadır. Adama başlarından geçenleri anlatır; Anadolu'nun muhafazakar bir kırsalında yaşarken birbirlerini sevmiş ve ailelerinden korktukları için kaçmak zorunda kalmışlardır. Üstelik bütün paralarını bir adama kaptırmışlardır ve çaresiz kalınca boş buldukları ilk eve girmişlerdir. Oyunlarda genellikle yer verilmeyen muhafazakar kesimi temsil eden kızın

başörtülü olması dikkat çekicidir. Toplumsal yaşantı içinde sayıları giderek artmasına rağmen, oyunlarda başörtülü bir karakterin çok nadiren yer aldığı gerçeği, kutuplaşmanın her iki tarafının da birbirine önyargıyla bakması, yok sayması ya da belli kalıplar içinde ele almalarıyla ilişkilendirilebilir. Oysa belli bir sosyal role göre davranması beklenen ve bireysel özgürlükleri kısıtlananlar sadece modern ya da laik kesim değildir. Oyundaki Ali ve başörtülü sevgilisi gibi, başka bir yaşamı bilmedikleri ya da başka türlü yaşamalarına izin verilmediği için muhafazakar yaşam kalıplarının içine sıkışan bireyler de toplumun bir gerçeğidir. Ancak gündelik yaşamda olduğu gibi, bu beklenmedik karşılaşmada da birbirlerine karşı önyargılı ve tedirgin bir yaklaşımları vardır. Bu önyargının anlaşılması için aralarında derin bir sohbet geçmesi gerekmez; sıradan ve basit göstergelerle adamın kıza karşı küçümseyen yaklaşımı açıkça ortaya konur. Adam, kıza yemesi için bir şeyler getirdiğinde, kızın tabaktaki sosisler dışında her şeyi yediğine dikkat çekilir. Domuz etinden yapılmış olabileceği için sosisi yemediğini düşünen adam, "(...) Her bir haltı ye, anandan babandan gizli kırıştır Ali'yle, her boku ye, domuz eti yeme. Ne oldu domuzu yemeden çarpıldın kaldın..." (Oya, 2017: 271) diyerek kıızı aşağılar. Adam, cahil ve savunmasız durumda olan kızın içinde büyüdüğü kültürü ve alışkanlıklarını tabaktaki iki sosis üzerinden yargılama hakkına sahip olduğunu düşünür. Oysa kız, sevdiği adamla birlikte olmak için, kendisini aşağılayan adamın ve sevgilisinin gösteremeyeceği cesareti ve fedakarlığı göstermiştir. Üstelik kız cehaletinin farkındadır; adamsa olup biten her şeyi marjinallik zannettiği kalıplar içinde yorumlayan ve yaşadığı toplumu kendi küçük çevresinden ibaret zanneden bir yarı aydın kompleksi içindedir. Kendisini terk eden sevgilisi telefonda yıllar önce sinemada izledikleri bir filmi çok sevdiği halde, adam sevmediği için kendisi de sevmemiş gibi davrandığını itiraf eder. Adam, sevgilisinin neden böyle bir yalan söyleme ihtiyacı hissettiğini anlamaya çalışırken kız, durumu kendi kültürü içinden yorumlayarak kadının bu yalanı adamdan korktuğu için söylemiş olabileceğine bağlar. Adam'ın tepkisi yine benzer bir küçümseme tavrı içerir:

"Adam: Yaa bilip bilmeden konuşma, Ali miyim ben, deli miyim ben, niye korksun, köy mü burası, dağ başı mı, kimse kimseyi sokak ortasında vurmuyor, kadınlar erkeklerden korkmuyor, erkekler kadınlara vurmuyor, erkekler kadınlara vurursa, kadınlar saçını boyatıyor, başkasını buluyor, bir kişi

bulmak için on kişiyle yatıyor, çarpılmaktan korkmuyor, yaşlanmaktan korkuyor. Bilip bilmeden konuşma" (Oya, 2017: 273).

Bu tepkisinde kızı küçümsemesinin yanı sıra, içinde yaşadığı topluma ne kadar yabancı olduğu da görülür. Türkiye'nin en büyük metropolünde sokak ortasında kocaları, sevgilileri ya da akrabaları tarafından öldürülen ya da eğitim ve kültür düzeyine bağlı olmaksızın erkek şiddetine maruz kalan kadınlardan habersiz gibidir. Üstelik kadınlara karşı yaklaşımında eleştirdiği muhafazakar kesime yakın bir duruş da söz konusudur; kadınlar dayak yememekte ya da erkeklerden korkmamakta, ama önlerine gelenle yatıp, basit kaygılarla yaşamaktadır. Ancak haklı olduğu nokta, belli bir kesimin gerçekten de bu gerçeklerden uzakta, yalıtılmış bir yaşam sürdürmektedir. Onlar için görülmez olan gerçekler, ancak oyundaki gibi beklenmedik karşılaşmalarla görünür hale gelir ve bu durumda da genellikle gördüklerinden hoşnutsuz olup aşağılamaktan başka bir şey yapmazlar. Modern çiftin yalanlar üzerine kurulu olan ilişkisinin metaforu haline gelen bu sinema anısının ironik karşıtı gelenekçi çift üzerinden yansınır. Kaçıp şehre geldiklerinin ertesi günü Ali, sevgilisini gezdirmeye çıkarır. Gezerken bir yerde İsrail bayraklarını yakarak protesto gösterisi yapan İslamcı bir grupla karşılaşırlar. Protestocular, kendilerinden biri gibi gördükleri için Ali'ye de yakması için bir bayrak verirler, ancak onlar bayrağı yakmadan uzaklaşıp giderler. Bütün inançlıların radikal İslamcı gibi algılanmaya başladığı bir dönemde bu küçük ayrıntı önem kazanır. Gezerken bir açık hava sinemasıyla karşılaşırlar ve tırmandıkları duvarın üstünden sadece yarısını görebildikleri filmi izlerler. Adamın modern sevgilisinin aksine kız yarısını görebildiği filmi sevdiğini belli etmekten çekinmez ve memnuniyetini "zaten bütün güzel şeyler bizim tarafta oldu" diyerek belli eder. Kızın verili olana şükreden bu hali, içinden geldiği muhafazakar anlayışın bir sonucu olsa da, içten ve samimi olan bir yönelimi de vardır. Her ne kadar kız film perdesini görebildiği yeri kastediyor olsa da, oyuna ismini veren bu 'taraf olma' durumu, birbirine zıt koşullardaki iki çiftin bireysel seçimleriyle sınırlı değildir. Toplumsal düzlemde bütün ülkenin giderek artan biçimde içine sürüklendiği kutuplaşma, insanların birbirini sadece dış görünüşleri ve yaşam biçimlerine göre yargıladığı bir ortam yaratmaktadır. Karşıt tarafta olanın tehdit olarak görüldüğü bu durum, siyasi ve ekonomik bir proje olarak dayatılan yeni-muhafazakar toplum anlayışının yaygınlaşmasına ve gelişmesine olanak sağlar. Herkes kendisine



dayatılan role uygun davranmaya zorlanır; rolüne uygun davranmayanlar ise dışlanmaya ve yaftalanmaya mecbur bırakılır. Dolayısıyla başörtülü bir kadının radikal İslamcı, laikliği savunanların din düşmanı, evlenmeden birlikte yaşayanların ahlaksız olarak görülmesi normal, hatta talep edilen bir durum haline gelir. Mahalle baskısıyla perçinlenen bu yaftalama zihniyeti, tarafların birbirini değişmez kalıplar içinde değerlendirmesine ve bu yolla kurulan çatışma üzerinden mevcut düzenin devamını sağlar.

Mahalle baskısının yarattığı gerilimden faydalanan yeni-muhafazakar dünya görüşü, kendisine uyum gösteren kitlelere sunduğu olanaklarla kendisini var eder. Şerif Mardin tarafından kavramsallaştırılan 'mahalle baskısı' üzerine yapılan araştırma, pek çok insanın muhafazakar yaşam biçimini samimi kişisel seçimleri olarak değil, pragmatik amaçlı yapay yönelimler olarak tercih ettiğini gösterir. Bu araştırmaya göre, özellikle son yıllarda işadamlarının mevcut iktidara yakın görünmek için namaza gitmek ya da eşlerinin örtünmeye başlaması gibi eğilimlerinde ciddi bir artış görülmüştür. Söz konusu kitle, milli değerler konusunda da faşizanlık boyutunda hassastır. Ebru Nihan Celkan'ın **Nerde Kalmıştık** (2010) isimli oyununda da benzer yönelimler içindeki karakterlerin toplumun gerçeklik algısını yansıttıkları görülür. Oyunda askerden yeni dönen Umut isimli gencin terör travması üzerinden Türkiye'nin kimlik, muhafazakarlık ve milliyetçilik sorunları ele alınır. Tipik bir muhafazakar burjuva ailesinin tek çocuğu olan Umut, içine kapanık ve kendi halinde bir gençtir. Hayatındaki seçimler kendisine değil, babasına aittir. Babası inşaatçı olduğu ve kendi mesleğini sürdürmesini istediği için inşaat mühendisliği okumuş ve yine babası tarafından pısrık bulunduğu için Güneydoğu'da askerlik yapmıştır. Oyunda Umut'un askerden döndükten sonraki birkaç gününe tanıklık ederiz. Askerlik öncesi de içine kapanık olan Umut, şimdi çok daha sıkıntılı bir haldedir. Askerde büyük bir operasyona katıldığını ve çok kötü olaylara tanık olduğunu söylese de en yakın arkadaşı Gökhan bile ona inanmaz. Umut'un Doğu'da yaşadığı gerçekler, *flash back* sahnelerle canlandırılır. Aldığı emirle bir evi basmış, diğer askerlerin kendileriyle dalga geçmesine dayanamayıp kendisini ispat etmek için eve tek başına girip içerideki herkesi silahıyla taramıştır. Ancak öldürdükleri terörist değil, kadın, çocuk ve yaşlılardan oluşan masum bir ailedir. Bu olayın yarattığı

suçluluk duygusundan kurtulamayan Umut, oyunun sonunda ailesi ve arkadaşlarıyla birlikte yemek yedikleri sahnede, tıpkı köy evinde öldürdüğü masum insanlar gibi, sofradaki herkesi teker teker vurur.

Oyunda yeni-muhafazakar dünya görüşünün en önemli temsilcisi olan Umut'un babası Cengiz, cemaat örgütlenmeleriyle ortaklık kurarak zenginleşmeye çalışan bir iş insanıdır. Henüz otuzlu yaşlarında olan iki ortağından akıl almakta ve onların yönlendirmesiyle hareket etmektedir. Ortakları kendisinden çok daha genç ve tecrübesiz olmalarına karşın, cemaat içinde yükselmeyi başarmışlardır. Aralarındaki hiyerarşik ilişki, cemaat örgütlenmesi içindeki yapılanmaya işaret eder. Cengiz ve karısı, dini konularda tutucu bir aile profiline sahip değillerdir. Hatta karısı Yeşim, izlediği dizilerdeki kadınlara özenerek saçlarını boyatan modern görünümlü bir kadındır. Ancak Cengiz'in ortakları, oğlunu ve karısını yaptıkları sohbet toplantılarına katılmaları konusunda ısrarcı olduklarında itiraz etmez. Cengiz'in bu tutumu, Türkiye'nin 2000 sonrası toplumsal yapısını belirleyen yeni-muhafazakarlığın açık bir tezahürüdür; din odaklı bir yaşantısı olmadığı halde, sadece maddi çıkarı için cemaat ilişkilerine katılmaktadır. Oyunda sadece bir sahnede gördüğümüz Umut'un dayısı Nazım da yeni-muhafazakar çoğunluğun tipik bir yansımasıdır. Berber olan Nazım, toplu konutlardan verilen bir ev karşılığında hem kendisinin hem de ülkenin ekonomik refahının iyileştiğine ikna olan, site ve alışveriş merkezleriyle yaşanan dönüşümü iyileşme sayan, durumunu göçmenler ve işsizlerle kıyaslayarak haline şükreden sıradan bir esnaftır. Siyasi ve toplumsal konulardaki indirgemeci yaklaşımı, temsil ettiği sınıfın ortak bakış açısını ortaya koyar:

"NAZIM: (...) Bakma sen, yine de eskiye göre daha iyi işler. Bu adam iyi. Herifin kimseye eyvallahı yok. Komutanları falan toparlıyor. Eee, yıllarca herifler yedi içti. Bunun bir hesabı sorulacaktı. İyi yapıyor. Eline sağlık. Bakma sen milletin bağırıp çağırdığına. İnce iş yapıyor adam. Usta..." (Celkan, 2013: 46).

Umut'un arkadaşı Gökhan ise çoğunluğun hiç sorgulamadan kabullendiği değerlerin taşıyıcısı olan bir üniversite öğrencisidir. Askerlik yapmanın önemine inanan, hatta militarizme hayranlık duyan bir gençtir; ancak bir yandan da askere gitme sürecini mümkün olduğu kadar uzatma planları yapmaktadır. Umut'un bedelli askerlik

düşüncesine verdiği tepki çocukça olduğu kadar içselleştirilmiş bir nefret söylemini de içerir: "Yok lan! İbne miyim ben? Ben gitmek istiyorum oğlum. Üniforma yakışır bana..." (Celkan, 2013: 35). Ezbere bir söylemle yücelttiği askerlik hayranlığını video oyunları ile tatmin eder. Oyunlarda her zaman Amerikan askerlerini seçmesi ve Ortadoğu gerçeği hakkında hiçbir fikrinin olmaması çarpıcıdır. Gökhan'ın aslında hiçbir konuda sağlam ve kendisine ait bir fikri yoktur; toplumda genel geçer kabul edilen doğrulara ve sahip olduğu maddi olanaklara sırtını yaslamış olan yeni gençliğin tipik bir yansımasıdır. Gökhan'ın arkadaşları olan Merve ve Elif ise kendisi gibi üniversite öğrencisidir, ama ondan farklı olarak daha entelektüel görünmeye çalışırlar. Festival filmlerine giden, çok satan kitapları okuyan, bienalleri takip eden tiplerdir; ancak içinde yaşadıkları ortamla ilgilenmeye çalıştıkları şeyler arasında analitik bir bağ kuramazlar. Bu nedenle de entelektüel çabaları, gerçek bir bilgi ve bakış açısı olmaktan çok, özenti bir çerçeve olarak kalır. Türkiye'deki açılım süreci tartışmalarının gündemde olduğu bir dönemde barış olasılığı hakkında konuşurken Merve'nin aklına bienalde gördüğü Lübnanlı bir kadın sanatçının enstalasyon çalışması gelir:

"MERVE: (...) Küçük bir oda ayırmışlardı. Odanın zemini sırf kum. Zaten sadece kapıdan bakabiliyorsun. İçeri girmen mümkün değil. Kafanı uzatıp Lübnanlı kadının dünyasına bakıyorsun. Tavanda yere paralel demirler var. O demirlerden kalın, böyle yağlı organlarla sarkıtılmış salıncaklar. Salıncakların oturma yeri, koltukları siyah. Hepsinin üzerinde Arapça isimler yazıyor. Oda karanlık. Karanlıkta sallanan salıncaklar, isimleri olan salıncaklar. Fonda bir ağıt..." (Celkan, 2013: 59).

Merve'nin sadece haberlerden takip ettiği ve bir enstalasyon çalışmasıyla yüzleştiği ama derinlemesine bir çözümleme yapamadığı sorun, Umut'un Güneydoğu'da karşılaştığı ve daha önce üzerinde hiç düşünmediği gerçeklerle örtüşür. Ortadoğu'da Arap Baharı sürecinde ölen insanları temsil eden salıncaklar, aynı zamanda Umut'un örgüt evi ihbarıyla girip öldürdüğü masum insanları da temsil eder. Çoğunluğun ya da popüler söylemlerin peşinden sorgulamadan giden oyun kişileri, kendilerini yaşananların dışında görürler ve ancak Umut gibi ağır bir yüzleşme yaşadıklarında gerçekliği idrak etmeye başlarlar. Bu sessiz kabulleniş hali, toplumun içinde bulunduğu duyarsızlığın ve tahammülsüzlüğün beslendiği temel kaynaktır. Yazarın bütün oyun

kişileri üzerinden değinmeye çalıştığı gerçek, küçük çıkarlar karşılığında, savaş çıkarıcıları ve zulmedenleri haklı çıkarıcıların da en az onlar kadar suçlu olduğudur.

Celkan'ın **Babil Kuleleri** (2015) isimli oyununda da benzer biçimde toplumsal yapının 2000 sonrasında yükselişe geçen muhafazakar ve liberal politikalara göre geçirdiği değişim, eleştirel bir yaklaşımla ele alınır. Oyun, günümüz metropollerindeki zengin kesimin kendisini çoğunluğun yaşam alanından izole etme arzusunun örneği olan bir mega sitede geçer. 'Babil Kuleleri' adı verilen sitedeki dairelerden birinde, inşaat aşaması, temizlik ve taşınma süreci olmak üzere üç farklı zamanda yaşanan üç farklı öykü gerçekçi bir anlatımla yansılır. İlk öyküde bir pazar günü inşaatta kaçak çalışan iki işçi ve başlarındaki şantiye şefi görülür. İşçilerden Umut, inşaat deneyimi olan bir üniversitesi öğrencisidir. Tek hayali, Avustralya'ya gidip orada yaşamaktır. Şantiye şefine verdiği pasaportuna vize işletilmesini beklemektedir, ancak şefin kendisini oyaladığı açıktır. İbrahim ise ilk defa inşaatta çalışacak olan atanmamış ve aslen Kürt olan bir tarih öğretmenidir. Karısını kaybetmiştir ve böbrek hastası kızı için, bulduğu ilk işte çalışmaya mecbur kalmıştır. Yavuz ise dilinden Allah kelamını düşürmeyen ama işçilerin hakkını sömürmekten geri kalmayan şantiye şefidir. İşe aldığı bütün işçilerin parasından kendisine komisyon keser, iş güvenliğini umursamadan işçilerin canını tehlikeye atar. Nefes almadan çalışmalarını beklediği işçileri sürekli yevmiye kesmekle tehdit ederken, bir yandan da namaza yetişmeye çalışır. Umut'un bu ikiyüzlülüğe tepkisi ironiktir: "Gideceğim abi buralardan. Allah nerede yoksa ben oraya gideceğim" (Celkan, 2016: 19). Umut, çıkarlar üzerine kurulu olan sistemde kendi gerçeklerine yer kalmadığına ikna olmuştur. Çalışma sırasında İbrahim, yerde kontrolsüz olarak bırakılan elektrik kablolarını toplarken akıma kapılır ve şef, kaçak olarak çalıştıkları ortaya çıkmasını diye yardım çağırmadığı için ölür. Umut'un şahitlik yapmasını engellemek için vize işini halledip yurtdışına yollarlar ve mahkemede İbrahim'in pazar günü inşaata giren bir hırsız olduğunu iddia ederler. Üstelik ikiyüzlülükle her tür ahlaksızlığı ve adaletsizliği yapan Yavuz, namusuyla parasını kazanmaya çalışan İbrahim'e gönül rahatlığıyla "Vah vah memleketin haline bak, sayın savcım, öğretmen hırsızlık yapar mı yav..." (Celkan, 2016: 29) diyerek iftira atar. Olay yerine gelen

savcıya da uygun fiyata bir daire sözü verdikleri için konunun istedikleri gibi kapanacağından emindir.

İkinci öyküde Fatma ve Nazan isimli iki kadın aynı dairede temizlik yaparlar. Onlar da paralarını Yavuz'un payını ödeyerek alan sigortasız işçilerdir. İbrahim'in öldüğü yerde çıkmayan bir leke vardır ve Nazan bu lekeyi çıkarmakla uğraşırken, taşeron olarak çalıştığı kurumda kaza geçiren kocasının öldüğü haberi gelir. Hamile olan Nazan, lekenin üstüne bayılıp kalır. Bu bölümde işçilerin sömürülmesi kadar işçi sınıfının bilinçsizliğinin yansınması da önemlidir. Yavuz'un yıllardır firmada çalışan Fatma'ya, sanki lütufta bulunuluyormuş gibi iş verenlerin sigorta yapmayı kabul ettiklerini söylediğinde Fatma, parası kesileceği için sigortayı kabul etmez. Üstelik kocası, makine başında çalışırken kolunu kaybettiği için çalışamaz durumda olduğu halde sigortanın bir zorunluluk olduğunu kavrayamamıştır. Sınıf bilincinin yokluğu, kolay yoldan para kazanarak sınıf atlama hevesiyle de kendisini ortaya koyar. Daireden dışarı bakıldığında Fatma ve Nazan'ın oturduğu gecekonduardan oluşan mahalle görülür. Bu mahalleyi zamanında Fatma'nın amcaları gelip kurmuştur. Onlardan sonra gelen Nazan gibi yeni nesiller ise ilk gelenler kadar şanslı değildir. Diğerleri her yeri çevirip mal sahibi olmuş, onlara da ancak onların mallarını kiralamak düşmüştür. Sitenin devamının mahalle arazisine yapılacağı konuşulurken, Fatma'nın saf bir yaklaşımla, inşaat sahibinin haklarını ödeyeceğini düşünmesi ise trajedi-komiktir.

Üçüncü öyküde, İbrahim'in olay yerini inceleyen Savcı Süleyman ve karısının satın aldıkları daireyi gezdikleri görülür. Savcının karısı Berrin, kocasının bu evi alacak kadar parasının olmadığını bildiği için durumdan hoşnut değildir. Ayrıca yerdeki çıkmayan lekeden de çok rahatsızdır. "Bize de artık yakışmıyordu Kurtuluş'ta yaşamak" diyen Süleyman'a rağmen, bu lüks siteye gelmek onu mutlu etmemiştir. Savcı Süleyman ise prestiji uğruna bir işçinin cinayet gibi bir kazaya kurban gitmesine göz yummuştur. Çiftin arasındaki en önemli sorunun kaynağı ise oğulları Umut'un askerdeyken ölmüş olmasıdır. Adam, bu konuyu artık unutmak ister, ancak kadın için bu acı, yerden çıkmayan leke gibidir. Karısının geçmişe takılıp kalmasından şikayet eden Süleyman, kavganın gergin bir anında düzen adamı olmanın felsefesini açıkça dile getirir:

"Ne oldu şiddet karşıtı pasif direnişçi? Gerçekler mi çarptı? Her gün aynı gazeteyi okuduğun için hep aynı insanlara inanmayı seçtiğin için, sadece kendi istediğin kadar istediğin yerde istediğin zaman gerçekleri istediğin dozda aldığın için belki haberdar değildin ama biz başka bir dünyada yaşıyoruz ve bu dünyada ya yenersin ya yenilirsin, ya kazanırsın ya kaybedersin, ya güçlüsün ya zayıf, bu dünyada ya ölürsün ya da ..." (Celkan, 2016: 46).

Süleyman'ın sözleri, karısının da dahil olduğu orta sınıfın eli temiz yardım severlerinin ikiyüzlülüğüdür. Kendi fırsatçılıkları üzerinden çay partileri ya da Suriyeliler için bağış yapan karısının da kendisinden çok farklı olmadığını yüzüne çarparken aslında haklıdır. Bu anlamda sınıf bilincinin ters yönde de işlemesi gerektiğine bir vurgu yapılır. Bu sayede sadece işçi sınıfının değil, orta sınıfın da toplumsal gerçeklik ve bu gerçekliğe olan katkısı üzerinde düşünmesi teşvik edilir. Burjuvazinin sahip olduklarını kaybetmeme refleksi de bir tür muhafazakarlıktır ve konforlu alanın terk edilmemesi üzerine kurulan sistem, var olan çarpık düzenin devamını garantilemek dışında bir işe yaramamaktadır. İşçiler, şantiye şefi, savcı ve sahne üzerinde görülmeyen inşaat sahipleri, sırasıyla var olan sistemin ekonomik basamaklarını oluştururlar. Herkesin birbirinin üzerine basarak tırmandığı bu piramit, Türkiye'nin toplumsal yapısının açık tezahürüdür. Yeni-muhafazakarlıkla neoliberal ekonominin bir arada işleyen sistemler olduğunu açıkça ortaya koyan oyunda, özellikle 2000 sonrası dönemde dindarlık ve ahlakçılık kisvesi altında işçi cinayetlerini ya da emekçinin hakkının açıkça sömürülmesini normalleştiren çarpık düzene işaret edilmiş olur.

Yeni-muhafazakarlık eğilimindeki yükselişe paralel olarak ortaya çıkan bir diğer önemli sorunsu, büyük ahlakçı söylemlere rağmen, toplumun ahlaki bakımdan çöküşün eşiğine gelmesidir. İslami öğreti ve geleneklerle temellenen Türk aile yapısının kutsanan bir değer olmasına karşın, yeni-muhafazakar toplumun en büyük paradokslarından biri olarak tecavüz, ensest, çocuk tacizi ve namus cinayetleri günümüzde Türkiye tarihinin en üst seviyesindedir. Görkem Şarkan, **Yok Oğlum, Biz Evdeyiz** (2011) isimli oyununda, toplumun bu çarpık ahlak anlayışını ve ezbere geliştirilmiş olan önyargıları eleştirir. Muhafazakar bir orta sınıf mahallesinde yaşayan ve çocukluklarından beri birbirlerini tanıyan dört arkadaşın, bir akşam plansız biçimde gerçekleşen buluşmaları, hem birbirleriyle olan ilişkilerinde hem de toplumsal

yaşantının genelinde hakim olan riyakarlığı ortaya çıkarır. Oyun, toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin keskin muhafazakar tavırlar sergileyen, namus olgusunu en büyük değer olarak sahiplenen ve gerektiğinde namus için can alıp can verecek kadar yürekli görünen erkek imgesinin, aslında ne denli içi boş ve sahtekarlık üzerine kurulu bir yapı olduğunu gösterir.

Oyun kişileri, içinde buldukları sosyo-ekonomik ve kültürel koşullara göre sıradan denilebilecek niteliklere sahiptir. Dört arkadaş, ne yoksul ne varlıklı olan, içlerinden ikisinin üniversite öğrencisi olması dışında orta düzey eğitim görmüş, sokak raconuna hakim, maskülen olmaya özenen tiplerdir. Çevrelerinden görerek edindikleri davranış kalıpları üzerinde hiçbir sorgulama yapmadıkları, sözleriyle eylemleri arasındaki çelişkiyi görememelerinden bellidir. Ailelerinden birisi ya da içlerinden birinin sevgilisi olmadığı sürece, bütün kadınları sadece cinsel obje olarak görürler ve bu çığ yaklaşımlarını kullandıkları gündelik dile de son derece kaba bir biçimde yansıtırlar. Lafa geldiğinde annelerin kutsallığını, kardeşlerin namusunu dillerinden düşürmeyen, öte yandan cinsiyetçi küfür içermeyen tek bir cümle dahi kuramayan yoz tiplerdir. İki yıllık bir yüksekokulda elektrik okuyan Murat, çocukluk arkadaşı olan Kerem'in kız kardeşi Ayşegül'le sevgilidir ve oyunun başında içerideki odadan sevişme sesleri gelir. Liseden sonra okumamış olan Ayşegül, ailesinin klasik namus anlayışından ötürü, yaşadıkları ilişkide tedirgindir ve bu nedenle bir an evvel evlenmek ister. Murat ise hem askerden kaçmak hem de daha iyi iş olanakları bulmak için dört yıllık okula geçiş yapma planındadır. Dolayısıyla Ayşegül'ün taleplerini çok da umursamaz. Saat geç olmadan evine gitmek zorunda olan Ayşegül, Murat'ın arkadaşları olan Faruk ve ağabeyi Kerem'in gelmesiyle içerideki odaya saklanmak zorunda kalır. İlişkilerinden haberi olmayan Kerem'in gelişi ikisinde de büyük bir tedirginlik yaratır. Faruk ve Kerem, o gün başlarına gelen önemli bir olayı anlatmak için gelmişlerdir. Kerem'in on beş yaşındaki yeğeni, futbol antrenmanına gitmek için bindiği minibüste, şoförün tacizine uğramıştır. Olayı duyan Kerem ve Faruk, adamı bulup öldüresiye dövmüşlerdir. Büyük bir zafer edasıyla anlattıkları olayda, minibüsçünün 'ibne' olmasına karşı özel bir nefret dikkat çeker. Ayrıca Türkiye'nin önemli sosyo-psikolojik sapmalarından biri olan linç kültürü gerçeğinin ortaya konduğu bu sahnede, adamı döverken etrafta

toplananların, kavga edenleri önce ayırmaya çalıştıkları, neler olduğunu öğrendiklerinde ise "iyi dövün o zaman" diyerek keyifle izledikleri, hatta polisin geldiğini duyduklarında dayak atanları uyarıp kaçmalarını sağladıkları anlatılır. Ne Murat ne de daha sonradan gelip aynı olayı dinleyen Can, karakola gidip şikayetçi olmamalarını sorgular; içlerinden birine yapılan yanlışın cezasını yine kendilerinin vermesi içselleştirilmiş doğrudur. Konuyla ilgili dikkat çeken bir diğer sapma da minibüs şoförünün eşcinsel eğiliminde aktif mi yoksa pasif mi olduğuna ilişkin tartışmadır. Faruk'a göre, eğer adam pasifse, onu boşu boşuna dövmüşlerdir; çünkü bu durumda Kerem'in yeğenin erkeklğine bir zarar gelmeyecektir.

Bir arada oldukları süreçte konuşulan ikinci önemli olay, Can'ın üniversite öğrencisi bir kıza aşk olmasıdır. Kızı bir süredir beğendiğini bilen Faruk, daha gelir gelmez Can'a küfürle karışık bir argo ile kızın yanından gelip gelmediğini sorar. Can, beklenmedik biçimde bu soruya çok sinirlenir. Kıza aşık olduğunu söyleyene kadar hiçbir Can'ın neden bu kadar sinirlendiğini anlamaz. Kadına bakışları, sevdikleri ve yattıkları ya da yatmayı arzuladıkları olmak üzere iki gruba ayrıldığı için, yazılı bir kurala uyar gibi anında Can'a hak verip kullandıkları dili değiştirirler. Kızla iki defa buluşan Can, her iki buluşmada da kızın yanında gördüğü ve kılık kıyafetine bakarak "tam model ibne" olarak tanımladığı arkadaşını hem kıskanır hem de eşcinsel olma ihtimalinden dolayı nefret eder. Oyunun sonunda Ayşegül'ün eve gelmediği ortaya çıkınca ağabeyi Kerem "dışarıdaki it kopuğun" kardeşine zarar vermesi ihtimaliyle telaşlanır. Faruk'un yarı alaycı bir şekilde verdiği cevap manidardır: "Yok oğlum, biz evdeyiz" (Şarkan, 2011: 40). Oyun kişileri, aslında nasıl insanlar olduklarını bilen ama kendilerinden başka türlü davranılması beklenmediği için değişme ihtiyacı duymayan çoğunluktan farksızdır. Murat dışındakiler kızı aramak için çıkarlar, ancak telaşla telefonunu evde unutan Kerem'in geri dönmesiyle Ayşegül evden çıkamadan yakalanırlar. İlk tepkisi Murat'a saldırmak olan Kerem, kısa süre sonra kendine gelir, ilişkilerini kimsenin bilip bilmediğini sorar ve kimsenin bilmediğinden emin olunca da hiçbir şey olmamış, kız kardeşi sanki orada değilmiş gibi "Murat, ben şimdi çıkıyorum. Çocuklarla etrafa bakacağız. Sen Ayşegül'ü görürsen söyle hemen eve gitsin. Anneler çok merak etmiş. Hadi görüşürüz kanka" (Şarkan, 2011: 45) diyerek çıkıp gider. Bu



beklenmedik finalde dikkat çekici olan nokta, elbette Kerem'in hiçbir şey olmamış gibi davranmasıdır. Ancak Kerem'in bu davranışı açık fikirli bir adam olmasından ya da arkadaşına ve kardeşine güvenmesinden değil, olan biteni kimsenin bilmemesindedir. Yanında arkadaşları da varken onları yakalaysaydı muhtemelen tepkisi çok daha şiddetli olacaktı ve olay büyüyecekti. Mahalle baskısının yoğun biçimde varlığını hissettirdiği bu final sayesinde, oyun kişilerinin temsil ettiği ve toplumun giderek çoğunluğuna hakim olmaya başlayan bu çarpık zihniyetin içinde bulunduğu çelişki açıkça ortaya konmuş olur.

Oyun kişilerinin yaklaşık bir saatlik zaman diliminde iki konu etrafında yaptıkları sohbet boyunca, ne denli cinsiyetçi ve homofobik oldukları, dillerine sıradan sözcükler gibi yerleşmiş olan küfürler ve argo ifadelerin çokluğundan bile anlaşılmaktadır. Üstelik bu durum, sadece onların değil, Yeni Türkiye gençliğinin büyük bir bölümünün içinde bulunduğu bir gerçeğe işaret etmektedir. Kutsallıkla özdeş tutulan ve saygı duyulan ortamların dışında her tür pisliğe bulaşan insanların ikiyüzlülüğüdür bu durum. Özellikle 2000 sonrasında günümüze gelen süreçte, muhafazakarlıkla maskelenen dejenerasyonda ciddi bir artış görülür. Bu dejenerasyon, çoğunlukla görünüşte dindar ve ahlak bekçisi kesilenlerin, fırsatını bulduklarında her tür ahlaksızlığı yapmalarıyla kendisini açığa çıkarır. 2000 öncesinde genellikle varoşların sorunu olarak yansıyan olaylar, artık her an her yerde karşılaşılabilen meselelere dönüşmüştür. Kadınlara ve hatta çocuklara potansiyel tecavüz objesi olarak bakanların cezasız kalarak davranışlarının normalleştirilmesi, sorunun katlanarak büyümesine yol açmaktadır. Erkek şiddeti, yeni bir olgu olmasa da, son yıllarda çok daha ciddi bir boyuta taşındığı, istatistik verilerine de yansıyan bir gerçektir. Kendi yakını söz konusu olduğunda öldüresiye adam dövenler, başkalarının yakınları hakkında sapkınca fanteziler kurabilmektedir. Bu fanteziler her zaman eyleme dönüşmese de, dilde başlayan şiddet, toplumsal yaşamın kadınların aleyhine olacak biçimde daralmasına ve maskülen baskının varlığını çok daha geniş bir çerçevede sergilemesine olanak tanımakta ve ülke giderek büyük bir varoşa dönüşmektedir.

Bireysel çıkarlara odaklı yaşamlar kurarken, toplumsal ahlakın giderek yerle bir olmasına farklı bir açıdan yaklaşan Gökhan Erarslan, **Vakti Geldi** (2014) isimli

oyununda toplumsal statüleri için her şeyi yapabilecek olan üç adam üzerinden, toplumun demokrasi ve ahlak anlayışını ele alır. Genç bir kadından aldıkları mektup üzerine tren istasyonuna gelen ve birbirleriyle karşılaşmaktan hiç memnun olmayan Bürokrat, Profesör ve İş Adamı, kadının kendilerine oynadığı oyun sayesinde hem geçmişleriyle hem de içinde buldukları kirli ilişkilerle yüzleşmeye mecbur kalırlar. Üniversite yıllarında çok yakın arkadaş olan, ancak yıllar içinde birbirleriyle ilişkilerini bilinçli olarak koparan üç adamın en önemli ortak noktası, her birinin 80 darbesinden sonra yüksek makamlara ulaşmış olması ve kendi meslek grupları içinde türlü yolsuzluklara bulaşmış olmasıdır. Bürokrat, her devrin adamı olmayı becererek her dönemde siyasi gücünü korumuş bir yalakadır. İş Adamı, iktidara yakın durarak istediği ihaleleri kapatan bir dolandırıcıdır. Profesör ise haksız yere üniversiteden atılan akademisyenlerin yerini, yine iktidara olan yakınlığı sayesinde dolduran, bilimsel araştırmalarla değil, siyasi oyunlar ve yolsuzluklarla rektörlüğe kadar yükselen bir kaypaktır. Üçü de yakın dönemde gerçekleşecek olan yerel seçimlerde iktidar partisinden belediye başkan adayı olmak için uğraşmaktadır ve birbirlerine olan düşmanlıklarının temel nedeni de bu rekabettir. Toplumsal konumları gereği kendilerini dokunulmaz gören bu üç adamın hayatı, hiç beklemedikleri bir anda aldıkları mektupla değişecektir. Mektubu gönderen kadın, adamlardan birinin babası olduğunu iddia etmektedir ve gerçeğin açığa çıkması için onları bir araya getirmiştir. Kendilerini erdem ve namus timsali gösteren üç adam, üniversite yıllarında bir kız arkadaşlarına tecavüz etmiştir. Bu olaydan sonra hamile kalan kadın, ölmeden önce kızına gerçeği açıklamış ve olayı ispatlayan belgeleri vermiştir. Başlangıçta kıza inanmayan adamlar, belgeleri görünce büyük bir paniğe kapılırlar. Önce hiçbiri baba olduğunu kabul etmez, ancak kızın parti başkanının gelini olduğunu söylemesiyle aralarında komik bir babalık yarışı başlar. Babası olduğunu itiraf eden kişiyi ele vermeyeceğini, hatta başkanlık için aday gösterilmesi konusunda kayınpederini ikna edeceğini söyler. Bunun üzerine üç adamın da çıkarları için her şeyi yapabilme potansiyelleri, büyük bir ahlaki suç karşısında bile otomatik bir refleks gibi devreye girer. Bu komik yarışın ardından kız, yalan söylediğini, başkanın gelini olmadığını açıkladığında ise yeniden babalığın inkarı evresine dönlür. Konuşulan her şeyi kaydettiği teybi almayı başardıklarında ise kızı tehdit etmeye başlarlar. Ancak bilmedikleri esas gerçek, kızın bir gazeteci olduğu, olayı

yaşayan kızın en yakın arkadaşı olduğu ve başka bir cihazla her şeyi kaydettiğidir. Ertesi gün haberlere çıkacaklarının farkında olan üç adam için cezalarını ödemenin vakti gelmiştir.

80 darbesinden sonra, neoliberal sistemin giderek güçlenmesi, oyundaki gibi oportünistlerin daha da zenginleşmesine, hem siyasi hem de ekonomik olarak kendilerince bir dokunulmazlık kazanmalarına neden olmuştur. Kadın, fırsatları iyi değerlendirmek için güçsüz olanı ezmeyi doğal bir hak olarak gören bu adamları ülkenin esas gerçeği olarak değerlendirir: "(...) Siz bu ülkenin gerçeğisiniz. Benden ya da nefes aldığımı sanan, sıradan ve zavallı gözüyle baktığınız, sokaktaki tüm insanlardan daha gerçeksiniz. Bizler yani küçük insanlar bilindik bir rüyaya alıştırmışız o kadar" (Erarslan, 2014: 37). Türkiye'de toplumsal gerçeklik algısının sorunlu bir biçimde kırılmaya uğradığını destekleyen bu sözler, çoğunluğun uğradığı haksızlıkların ve sosyal adaletsizliğin farkında olmadığını gösterir. Her biri yönetici adayları olan bu üç adam, oyun boyunca demokrasiden bahsedip dururlar. Onların demokrasi anlayışı, aslında gerçekte uzun süredir varlığını sürdüren çarpık demokrasi anlayışının bir tezahürüdür. Kişisel çıkarları tehlikeye girdiğinde "Halkın egemenliği olmasa, demokrasi olmaz! Milli iradenin tecellisi yalnız demokrasi ile mümkündür" (Erarslan, 2014: 3) diyenler, daha önce açıkça demokrasi karşıtı bir dile sahiptiler:

"BÜROKRAT: Aaahh nerede o gençliğimizdeki ihtilaller be? İnsan, demokrasinin refahı garanti eden mükemmel bir model olduğu masalına sonsuza kadar nasıl inanabilir ki, aklım almıyor? Oysa demokrasi birilerini kolayca aptal ve de hantal yapabilir. Hele ki bu çağda... Size bir şey diyeyim mi? Kendimi bazen, her şeyin iyi olduğu yalanına öylesine kaptırıyorum ki, bu kadar refah bize yeter de artar bile diyorum" (Erarslan, 2014: 10).

Bu sözler, anti-demokrat olduğu halde, anında yaygınlaşan post-truth bir ifade gibi, kendisini demokratik göstermeye çalışan, dahası demokrasiyi kendi anlayışına göre yorumlayarak istediği şekle sokmaya çalışan egemenin zavallı akıl oyunlarını ortaya koyar. İnsanların bilerek ya da bilmeyerek kandığı bu yalanlar sayesinde, güçlü olanın gerçeği hakim olmakta ve toplum, bütüncül bir yalanın içinde savrulmaktadır. Bir kadına tecavüz etmiş olan adamlar, ülkenin yönetiminde güç sahibi olabilmektedir. Ceza almaları bir yana, mağdur olanı tehditle sindirmekte ve bir yandan da halka adalet

ve refah getirme sözleri verebilmektedirler. 80'lerde darbe koşullarının hakim olduğu süreçte yaşanan tecavüz olayını, o dönemde güç sahibi olan ailelerinin kendilerini kurtaracağından emin oldukları için kolaylıkla atlatan üç adam, şimdi soyut darbe koşullarında aynı özgüvene ve çarpık ahlak anlayışına sahip olarak yaşamlarına devam etmektedirler. Dolayısıyla ezbere bir kalıp haline sahiplenilen ahlaki değerler ya da demokrasi gibi kavramlar, gerçek içerikleriyle değil, gerçeği kendi isteğine göre inşa etmeye yönelik stratejik bir çarpıtmaya dönüşür.

Paradoksal söylemler üzerine inşa edilen yeni-muhafazakarlığın toplumsal gerçeklik algısında yarattığı bir diğer önemli kırılma, söylemlerinde demokrasi ve özgürlük kavramlarını sahiplenme iddiasında bulunurken, pratikte totaliter bir yönetim anlayışına destek vermesidir. Eşitlik ve özgürlük istencinin sadece kendi destekçileri için geçerli hale geldiği bu tutarsızlık, muhalif kitlelerin gerçek demokrasi ve özgürlük talepleri karşısında düşmanca bir tavır sergilenmesine neden olmaktadır. İktidarın söylemini temel gerçeklik olarak kabul eden çoğunluk için, muhalif talepler kabul edilemez görülmekte ve devletin destek vermediği her türlü değişim ihtimaline ayak direnmektedir. Türkiye'nin değişmekte olan toplumsal yapısına ve yaşam biçimlerine yapılan müdahalelere ilişkin 2000 sonrasında gerçekleşen en büyük tepki, 2013 yılında Gezi protestoları ile gündeme gelir. Gezi Parkı'nın betonlaştırılmasına ilişkin karara karşı bir grup gencin başlattığı pasifist eylemin polis engeline takılması, 80 darbesinden sonra görülen en büyük kitlesel eylem sürecini başlatır. Gezi sürecinin muhafazakarlaşma açısından önemi, solcu, sağcı, apolitik ya da dindar fark etmeksizin farklı ideoloji ve dünya görüşüne sahip olan çok sayıda insanın, iktidarın baskıcı yönetimi karşısında kararlılıkla ortak bir tavır sergilemiş olmasıdır. Bu durum, egemen söylemden yana görünen pek çok insanın da aslında iktidarın yönetim biçiminden memnun olmadığını ortaya koyar. Ancak sürecin devletin aşırı güç kullanımıyla sonlandırılması ve hemen ardından başlayan fişlemeler, karşıt seslerin önemli bir bölümünün kısa sürede kesilmesine neden olur. 2015'deki genel seçimlerin de göstereceği gibi, iktidar kendi istediğini elde edemediği sürece, kimse için huzurlu bir toplumsal yaşantının mümkün olamayacağı açığa çıkar. Bu ortamda pek çok kişi, karşıt düşünceye sahip olsa da iktidara yakın tavırlar sergileyerek ya da tamamen sessiz

kalarak istemeden de olsa muhafazakarlaşan yapıyı desteklemeye başlar. Özellikle genç kesim için bu durum, umutsuzlukla perçinlenmiş bir mutsuzluğa ve kafa karışıklığına yol açar. Söz konusu kırılma durumu, 2000 sonrasında yazılan oyunlarda da sıklıkla Gezi olayları çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu metinlerden biri olan Sami Berat Marçalı'nın **P\*rk** (2015) isimli oyunu, Gezi eylemelerinden sonra yaşamları değişen üç gencin hikayesini anlatır. Can (A), Deniz (B) ve Tuğçe (C) isimli üç gencin, eylem sırasındaki ve eylemden bir yıl sonraki süreçte geçirdikleri değişim, *flashback* sahne geçişleriyle desteklenen parçalı bir anlatım içinde aktarılır. Can ve Deniz, İstanbul'da yaşayan orta sınıf ailelerin çocuklarıdır. Tuğçe ise Londra'da yaşar ve diğerlerine göre oldukça zengin bir ailesi vardır. Can ve Deniz, Gezi süreci hayal ettikleri gibi bitmediğinden ve artık Türkiye'de kendilerini güvende hissetmediklerinden kısa süre sonra Londra'ya giderler; ancak Tuğçe'den farklı olarak, orada yaşamlarını kaçak olarak sürdürmeye çalışırlar. Oyun, Can ve Deniz'in Londra'da kaçak olarak çalıştıkları barda başlar. Deniz'in doğum günüdür, ancak Deniz, yenilgiyle sonuçlanan eylemlerin de yıldönümü olduğu için doğum günün kutlama yapmak istemez. Sıkıntılı ve sarhoş olan Can ise ona bir sürprizi olduğunu söyleyerek eve gitmesini engeller. Kısa süre sonra onlara Tuğçe de katılacaktır. Can'ın sıkıntısının nedeni, aradan geçen bir yıla rağmen hayal ettikleri hiçbir şeyin gerçekleşmemiş olması ve İstanbul'a geri dönmek istemesidir. Deniz ise oradaki basit hayatından memnundur ve dönmek istemez. Gezi sürecinde öldürülen insanlar ve adaletsizlik, Deniz'in Türkiye'ye olan inancını yitirmesine ve hangi koşullar altında olursa olsun Avrupa'nın çok daha iyi olduğunu düşünmesine neden olmuştur:

"A: Buraya gelmenin anlamsızlığını anladım kardeşim. Bu ülkede farklı olan ne var?

B: Soru yanlış kardeşim. Ne yok? Doğru soru bu? Nasıl oluyor da biz, böyle şımarık, tatminsiz zengin çocuğu muamelesi görüyoruz, anlamıyorum ki? Hayır, bir de ait olduğumuz sınıf belli. Zengin, şımarık tatminsiz çocuklar zaten ölmüyor... (...) Varsa bile ölenler yalnızca belli bir sınıfa ait insanlar değil. Her sınıftan insan var ve ecelleriyle ölüyorlar. Evet, cinayet yok" (Marçalı, 2015: 26).

Deniz'in sınıfsallığa ve devlet şiddetine ilişkin yaklaşımındaki yüzeysellik ve bireysel kurtuluş ümidi dikkat çekicidir. "Türkiye'de yaşamaktansa burada sürünürüm

daha iyi" diyen Deniz'in bu şükreden halinin de, Can'ı intiharın eşğine sürükleyen varoluş krizinin de temel nedeni, Türkiye'nin 80 sonrası gençliğinin büyük çoğunluğu gibi, apolitik ve ne istediğini bilmeden ömür tüketen, hiçbir konuda net fikirleri olmayan bireylere dönüşmeleridir. Kaldı ki, Gezi eylemlerine katılmalarının nedeni de bilinçli bir politik seçim değil, ergence bir heyecan arayışıdır. Daha önce benzer bir eyleme katılmadıkları ya da ülke gündemi üzerine derin düşünceleri olmadığı açıktır. Eylemin ilk günlerinde bilinçli bir mücadele hareketinde yer almaktan çok, içerek anın keyfini çıkarmaya çalışan tiplerdir. Polis müdahalesi sırasında Deniz'in gözüne gaz bombası fişegi gelmesiyle durumun ciddiyetini kavramaya başlarlar. Ancak burada da Türkiye'nin siyasi tarihi hakkında hiçbir şey bilmedikleri açığa çıkar: "B: Kendi ülkenin polisi kendi vatandaşını öldürüyor. Nasıl bir ülke burası? C: Faşist?" (Marçalı, 2015: 14). Bu yüzeysellikleriyle Deniz ve Can, günümüz gençliğinin doğru bir temsilini ortaya koymaktadır. Gezi Parkı'nda tanıştıkları Tuğçe ise Londra'da 'yeni gençliğin politik yeri' üzerine bir yüksek lisans tezi yazmaktadır ve İstanbul'a gelme nedeni, yaşanan süreçle ilgili araştırma yapmaktır. Yurtdışında yaşamasına rağmen, Türkiye'nin gündemi hakkında Can ve Deniz'e göre daha fazla bilgi sahibidir ve olaylar karşısında daha net bir tavır vardır. Yaşananların unutulmamasını ve gerçeklerin doğru biçimde anlatılmasını ister. Tezinin amacı, Türkiye'nin saklanmak istenen gerçeklerini ortaya çıkarmaktır. Ancak tez süreci umduğu gibi ilerlemez. Danışmanından duygusal yazdığı ve akademik dilden uzaklaştığı için uyarı alır. Ancak o, yazdıkları gerçeklikle ilişkili olduğu için doğru bir iş yaptığından emindir. İstanbul'da bizzat içinde yer aldığı olayları, nasıl gözlemlediyse öyle yazmaktadır. Hatta tezinde Can ve Deniz'den bile bahsetmektedir. Tuğçe'yi bu süreçte desteklemeye çalışan Can ve Deniz'in tek istekleri ise tarihe geçmektir. Ancak bu istekleri çocukça bir hevesten ibarettir. Tuğçe'nin tezi sayesinde tarihe geçmenin hayalini kurarlar, ancak tarih hakkındaki bilgileri, Ulubatlı Hasan'ı gerçek tarihi bir karakter zannedecek kadar azdır. Yüzleşmeleri gereken esas gerçeği Tuğçe dile getirir: "Tarihi tarih yazmaz, insanlar yazar. Her okuduğunuza inanmayın o yüzden" (Marçalı, 2015: 6). Tuğçe'nin onlardan daha bilinçli olması ya da gerçek bir çaba içinde olması ona da mutluluk getirmez. Danışmanının istediği gibi bir tez hazırlayıp sunduğunda kendisine ve mücadele eden herkese haksızlık yaptığını hisseder ve tezini vermekten vazgeçer:

"C: O odadan içeri girdim. Herkes oturuyordu. Tezimi onların istedikleri gibi yazdım. Onların istedikleri gibi sundum. Sonra bir an durdum. Kendime baktım. N'apıyorum ben dedim. Bunların hiçbiri gerçek gerçekler değil. Gerçek gerçekler benim yaşadıklarım. Tezim gerçekleri yansıtmıyor. Zaten biri adımı google'da aratıp bunları mı bulsun istiyorum? Kendi istediğim gibi yazsam n'olacaktı sanki? Bir gün biri gelecek ve bir şey uyduracaktı. Sonra hepsi silinecekti" (21)

Tuğçe'nin yaklaşımı, büyük bir umutsuzluk ve yılgınlığın ifadesi de olsa, var olan gerçekliğe ilişkin en doğru tespittir. Türkiye tarihinin 1980 sonrasında yaşanan en önemli toplumsal olayı hakkında çalışmak ya da yorum yapmak gün geçtikçe zorlaşmıştır. Gezi eylemlerinin gerçek bir devrimle sonuçlanacağına inanmış olanlar, büyük hayal kırıklığı yaşayıp geri çekilmiş, liberal ekonomi üzerine kurulan anti-demokratik siyasi düzense kısa sürede kendisini güçlendirmeyi başarmıştır. Süreci yaşayan ya da destekleyen insanların büyük bir çoğunluğu, Tuğçe gibi yılgınlığa kapılmıştır. Özellikle 2016 sonrasında yaşanan OHAL süreci, bu umutsuzluğu perçinlemiş ve 2013 yazı, neredeyse bir düş gibi anılmaya başlanmıştır. Sürecin içinde yer alan ve ideolojik yönelimi olmayan kesimlerin büyük çoğunluğu için mücadele artık mümkün görünmemektedir. Öte yandan umut etmek isteyen bir kesim de Can gibi hala isyan etme özlemindedir. Oyunun sonunda Can, Deniz'e vaat ettiği sürprizi kendi kafasına bir silah dayayarak dile getirir: ya intihar edip her şeyi geride bırakacak ya da öldürülmek pahasına ülkesine dönüp yeniden tarihe geçmeye çalışacaktır. Yazar, Can'ın seçiminin ne olacağını göstermez, ama son sahnenin parka yapılan polis saldırısı olmasıyla esas olarak okur/seyirciyi bir seçim yapmaya zorlar. Bu seçim, seyirciyi manipüle etmeye yönelik bir tavır değildir; tarihsel ve toplumsal gerçeklik üzerinde düşünüp, var olan sistemi ve bu sistem içinde kendi yerini yargılamasını ister.

Barış Yıldırım'ın Gezi süreciyle ilgili yazdığı **Resmen Devrim** (2015) isimli oyunda ise eylemci-polis karşıtlığı üzerinden ülkedeki siyasi kutuplaşma gerçeğine dikkat çekilir. Tek oyuncunun iki rolü de oynamasının öngörüldüğü oyunda, eylemler sırasında görevde olan sivil polis Sinan ile eylemci Yavuz'un bir sokakta karşılaşmaları ve birbirlerini tanıma süreçleri anlatılır. Sinan, astım hastasıdır ve maskesini takmadığı için baygın halde bir sokak arasında yatar. O esnada polisten kaçarken ayağını sakatlamış olan Yavuz tarafından bulunur. Yavuz, kendisi gibi eylemci zannettiği

Sinan'a yardım etmek için çantasında ilaç ararken, çantadan çıkan maskeden adamın polis olduğunu anlar; ancak yine de yanından ayrılmaz ve ona yardım eder. Etraftaki gaz dumanının ve kargaşanın geçmesini beklerken aralarında geçen diyaloglar, başka bir zaman-mekan düzleminde monologlarla aktarılır. Eylem sürecindeki devlet şiddeti göz önüne alındığında, normal koşullarda Yavuz'a karşı saldırgan bir tutum sergilemesi beklenen Sinan, o anın çaresizliği içinde tavrını yumuşatmak zorunda kalır. Yavuz, yakın zamanda bir kız arkadaşlarının polis tarafından burnunun kırılmasından bahsettiğinde verdiği tepki dikkat çekicidir: "Belki üç gündür gitmemişsin eve, üç saat uyumamışsın. Karşına terörist çıkınca.. (*düzeltilir*) neyse işte, gösterici, vatandaş.. gözün bir şey görmüyor ki" (Yıldırım, 2015: 7). Sinan'ın bu çıkışı, toplumsal kutuplaşmanın yarattığı içselleştirilmiş bir ezberi yansıtar; herhangi bir protesto eylemine katılmak, devletin bütüncül varlığına bir saldırı gibi algılanır ve eylemciler de birer teröristten ibarettir. Aralarındaki sohbet uzayıp, çocukluklarından ve ailelerinden bahsetmeye başladıklarında, aslında birbirlerinden çok da farklı olmadıklarını, benzer koşullarda yetişen sıradan insanlar olduklarını anlamaya başlarlar. İçinde buldukları koşullar onları farklı seçimler yapmaya zorlamıştır. Ancak yaptıkları seçimler, dünyayı algılama biçimlerini de belirlemiş ve nihayetinde birbirlerini düşman gibi görmelerine neden olan sistemin parçaları olmuşlardır. Sinan, yoksulluk içinde geçen hayatından polis olarak kurtulmayı seçmiş ve farkına bile varmadan devletin totaliter diline angaje olmuştur. Yavuz ise Sinan'ın aksine sistemin çarpıklıklarını sorgulamakta ve ona karşı direnç göstermektedir. Yaşananlardan sadece Sinan'ı sorumlu tutmayacak kadar da bilinçlidir:

"Bütün kaskları, kalkanları, TOMA'ları toplayıp Taksim Meydanı'nda kocaman bir ateş yakıyoruz. Siz de bizim gibi, kasksız, kalkansız ateşin başına toplanıyorsunuz. Hiçbir şey yapmıyoruz. Kimseye bir şey olmuyor. Birlikte ateşi izliyoruz. Senin gibi bir polis var, "*Abi ne oldu ya?*" diyor. Bir şey olmadı diyorum, olması gereken oldu, artık eşitiz. Eşit olunca sizden nefret etmem gerekmez. Sarıl bana kardeşim. Hayal benim değil mi, istesem hepinizi bir uçağa doldurup okyanusun ortasına dökerim, yapmıyorum. Hayallerimde bile size zarar vermiyorum lan, siz Şilan'ın burnunu parçalıyorsunuz!" (Yıldırım, 2015: 13).

Onları bir sokak arasında çaresizce bir araya getiren şey, totaliter güçten yana olmakla, ona karşı direnmek arasında yaptıkları seçimdir. Adı solcu dayısı tarafından konulmuş olan Sinan, ne adının nereden geldiğini, ne de eylemcilerin gerçekte ne



istediklerini bilmektedir. O sadece güçlü olan kimse, ondan yana tavır sergileyecek olan çoğunluğun bir parçasıdır. Dolayısıyla Yavuz'a ve diğer eylemcilere karşı beslediği nefretin, sağlam bir ideolojik kaynağı da yoktur. Dünyayı, sınıf bilinci, eşitlik ve özgürlük gibi kavramlardan habersiz, sadece güçlü olanın verilerinden hareketle algılar. Sabaha karşı ortalık sakinleşip ayrılma vakitleri geldiğinde, "Biliyorum dost olmamız zor, ama düşman da olmayalım. Neticede kurmak istediğiniz halkım ben" (Yıldırım, 2015: 26) der ve Yavuz'un arkadaşlarını yanına göndereceğini söyleyip gider. Ancak kısa süre sonra bir polis ekibiyle birlikte Yavuz'u yakalamak için geri döner. Başka bir eylemcinin yardımıyla kaçıp kurtulan ve Sinan'ın ihaneti karşısında çok da şaşırmayan Yavuz, bu "güzel yenilginin" ardından küfretmek yerine, seyirciyle birlikte bir umut şarkısı söylemeye başlar. Her şeye rağmen umutlu olmasının nedeni, Sinan'ın aksine gerçekleri görebilmesi ve onun değiştirilebilir olduğunun farkında olmasıdır. Sinan ise egemenin dayattığı çarpık gerçekliğe tutunarak küçük dünyasında hayatta kalmaya devam edecektir. Yazarın, her iki oyun kişisini de aynı oyuncunun oynadığı bir kurgu yapması, aynı coğrafyada, aynı koşullar altında yaşayan insanların, var olan sistem içinde yönlendirilmeye açık zayıflıklarından yararlanılarak 'taraf' haline getirildiklerine vurgu yapar. Farklı görüşlerin bir arada olması, dayatılmak istenen fikirlerin sorgulanmasına yol açacağı için, birbirlerinin taleplerine tahammülsüzlükle karşılık vermeleri kışkırtılır. Böylelikle, Yavuz ve Sinan karakterleri üzerinden yeni-muhafazakarlığın toplumsal kutuplaşma üzerinden kendini var ettiği gerçeği yansılanmış olur.

### 3.2.2. Kimlik Olgusunun Oyun İçeriklerine Yansıması

2000 sonrasında yazılan oyunlarda kimlik sorunu ve ötekileştirme olgusu, doğrudan ve sıklıkla ele alınmaktadır. Kimliğin diğer kavramlara oranla daha sık ele alınmasında, sorunun kökenin oldukça eski olması belirleyicidir. Ancak teorik çerçeve çizilirken etnik, dini ve cinsiyete dayalı ayrımcılık üzerinden ele alınan kimlik olgusunun bütün bileşenlerinin eşit biçimde metinlere yansımadağı dikkat çeker. Özellikle kadın kimliği üzerinden yazılan oyunların, son yıllarda giderek artmakta olduğu, ancak diğer kimlik ayrışmaları konusunda aynı oranda metin yazılmadığı görülür. Metinlere etnik ve dini kimlik sorunu bağlamında bakıldığında, 2000

sonrasında yazılan oyunlarda genel olarak tedirgin bir duruş gözlenir. Başta Kürt sorunu olmak üzere, düşman olarak görülen bütün alt kimliklerin terör, cinayet ve katliamlar eksenine yerleşen somut gerçekliği, oyunların kurgusal gerçekliğine çoğunlukla sembolik göndermeler düzeyinde yansır. Yine de politik tiyatrunun 80 darbesinden sonraki gerilemesi göz önüne alındığında, yakın dönemde kimlik ekseninde yazılan politik metinlerin sayısında ve niteliğinde olumlu bir artış gözlenmektedir. Bu bağlamda en dikkat çekici yazarlardan biri Mirza Metin'dir. Metin'in **Disko 5 No'lu** (2011) isimli oyunu, uzun yıllar boyunca kimsenin gündeme getirmeye cesaret edemediği bir açıklıkla 80'li yılların cezaevi ve işkence gerçeğine odaklanır. Oyunda Diyarbakır 5 No'lu Askeri Cezaevi'nde 1981-89 yılları arasında, solcu ve Kürt mahkumlara yönelik olarak, Disko olarak kısaltılan Disiplin Koşu'sunda uygulanan sistemli işkence ve ortaya çıkan büyük insanlık suçu anlatılır. Oyunda tek bir gerçeklik düzlemi yoktur; geçmiş anlatıları, düş sahneleri ve soyutlamalarla örülü teatral bir anlatım söz konusudur. Bir örümcek ve ağına düşürdüğü sineğin güç çatışmasıyla başlayan oyun, siyasi bir tutuklunun, gardiyan tarafından uğradığı işkencelerle devam eder. Anlatılan, belirli bir mahkumun değil, aynı dönemde aynı işkencelerden geçmiş bütün Kürt mahkumların hikayesidir.

Cezaevindeki bir hücrede geçen oyunda mekanın bir örümcek ağı ile kaplı olması öngörülür. Kendinden olmayanları bir sinek gibi ağına düşüren sistemi sembolize eden bu tasarım fikri, oyunun teatral biçimlenişinin metindeki ilk verisidir. Yazar, gardiyan, mahkum, örümcek, sinek, köpek Joe ve fare gibi insan ve insan-dışı varlıklardan oluşan oyun kişilerini tek erkek oyuncunun oynaması gerektiğini söyler. Metni teatral bir zemine yerleştiren bu kurgu seçimi, hızlı karakter geçişlerini ve aksiyon yönelimini gerektirir. Ancak bu durum, gerçeklikten uzaklaştırıcı bir etki yaratmaz, aksine onu daha görünür hale getirir. Çoklu karakterlerin tek oyuncu ile canlandırılması gibi soyutlama ve sembolizasyona dayalı anlatım tekniğine rağmen, tarihsel ve somut gerçekler oyunda olanca sertliğiyle hissedilir. Fiziksel ve psikolojik şiddetin her türüsüne maruz kalan mahkumların tecrit koşullarının ağırlığı, işkencenin büyük bir insanlık suçu olduğu gerçeğini rahatsız edici bir çıplaklıkla gözler önüne serer. Ancak bu rahatsız edicilik, yazarın bilinçli seçimidir; dışkı yedirme, cinsel şiddet,

dayak, hakaret vb. sahnelerdeki gerçekçi anlatım, *in your face* oyunlarındaki natüralizme yakın bir etki sağlar ve okur/izleyicinin hayal bile edemeyeceği bu gerçekleri etkileyici bir açıklıkla yansıtmayı başarır. Mahkumun içinde bulunduğu koşullar karşısında hissedilen şok etkisi, aynı zamanda işkenceyi uygulayan gardiyanların durumu üzerinde de önemli soru işaretleri belirmesini sağlar. Kendilerine verilen emri hiç sorgulamadan, içselleştirmiş bir biçimde uygulayan gardiyanlar, iktidar karşısında sessizce boyun eğen çoğunluktandır. Güçlünün haklılığı ilkesini benimsemiş olan gardiyanlar, iktidarın kendisinden olmadığını düşünerek tehdit olarak gördüğü kimliklere karşı tavrını meşrulaştırırlar. Bu durum, çoğunluğun gerçeklik algısını belirleyen teslimiyet halinin sonucudur ve bu içselleştirilmiş ayrımcılık, gardiyanın sözlerine şöyle yansır:

"(...) Siz de biliyorsunuz ki son yıllarda birçok anarşist, komünist, din düşmanı ve bizden olmayanlar ülkemizi ve mukaddes dinimizi elimizden alıp parçalamak istiyorlar! Bizim buradaki işimiz böyle düşünüp hareket eden insanları doğru yola getirip insanlık öğretmektir! Bu kutsal bir görevdir! Bu vatanseverliktir!" (Metin, 2011: 5-6).

'Öteki'nin sınırlarının güçlü olan tarafından çizildiği, dini ve milli duyguların sömürülmesiyle yaratılan bu algı, çoğunluğun bakış açısını temsil eder. Çelişkilerle dolu olan bu faşizan bakış açısı, kendi ironisini de beraberinde getirir; insanlık-dışı bir zulme destek verenler, insanlıktan, kutsallıktan ve vatanseverlikten bahsedebilme hakkını kendinde görür ve dahası akıl tutulması ürünü olan bu çarpıklık, gerçeğin yerini alır. Ancak oyunun sonunda beliren barkovizyon yazısı, işkenceye, haksızlığa ve adaletsizliğe uğrayanların görünmez hale getirilen gerçeğini belgeleriyle ortaya koyar:

"Diyarbakır 5 No'lu Cezaevi'nde 1981-1989 yılları arasında işkenceye maruz kalan 34 kişi öldü, yüzlerce kişi sakat kaldı. Bu kişilerden 25'i aldığı ağır darbeler sonucu, 5'i açlık grevi direnişi sonucu yaşamını yitirdi. Tutuklulardan 5'inin kendini asarak, 4'ünün yaşanan vahşeti protesto etmek için kendini yakarak intihar ettiği cezaevindeki işkenceci görevlilerden hiçbiri ceza almadı" (Metin, 2011: 17).

Tarihsel gerçeklerin sembolik bir anlatımla dramatize edildiği oyunun asıl dili Kürtçedir. Oyunun içinde geçtiği dönemde yasak olan Kürtçenin metnin asıl dili olması, darbe dönemindeki faşizan ayrımcılığa ve adaletsiz yasaklamalara karşı sergilenen bir

tavra dönüşür. Dil sorununa ilişkin oyundaki en önemli gönderme, mahkumun annesinin sesini işittiği hayal sahnesinde karşımıza çıkar. Mahkum, kendisine Kürtçe seslenen annesine Kürtçe konuşmanın yasak olduğunu söyler ve bundan sonra anne, oğlu kendisine ne söylerse söylesin, Türkçede söyleyebildiği tek cümle olan "Oğul nasılsan?" cümlesini tekrar etmeye başlar. Bu sahnede, 12 Eylül döneminde Mamak Cezaevi'nde mahkum olan Kamber Ateş'in annesiyle yaşadığı görüş gününe atıf yapılır. Ateş'in Kürtçeden başka dil bilmeyen yaşlı annesi, görüş gününe gelirken sadece "Kamber Ateş nasılsın?" demeyi öğrenebilmiştir ve görüş boyunca oğluna bu cümleyi tekrar edip durur. 80 darbesinin mimarı olan Kenan Evren, darbeden yıllar sonra yaptığı açıklamada, o dönemde yaptığı tek yanlısın Kürtçe yasağı olduğunu açıklamıştır. Ancak bu açıklama, insanların etnik kimlikleri nedeniyle zulme uğradıkları gerçeğini değiştirmedeği gibi, ne darbeyi yapanlar ne de oyuna konu olan cezaevindeki işkenceciler herhangi bir yargılamadan geçmediği için pişmanlığı da herhangi bir amaca hizmet etmemiştir. Dolayısıyla darbeden ve cezaevi işkencelerinden otuz yıl sonra yazılan bu oyunun asıl dilinin Kürtçe olması, yakın geçmişin hasır altı edilen gerçeklerine karşı eleştirel bir vurgu sağlar.

Metin'in oyunundaki hapisane ve işkence koşullarının benzeri, daha önce Cuma Boynukara'nın **Ölüm Uykudaydı** (2000) isimli oyununda da ele alınmıştır. Ancak Boynukara'nın metninde olay, Türkiye'de değil, bir Güney Amerika ülkesinde geçer. Oyunda aynı hücrede tutulan dört aydının ağır tutsaklık koşulları karşısında başlattıkları ölüm orucu sürecine odaklanılır. Tek oyuncunun bütün rolleri canlandırması fikri üzerinden kurgulanan oyunda, eksen karakter olan anlatıcı Mauricio dışında, ressam Roberto, şair Hernandez ve müzisyen Manuel isimdeki üç aydın ile işkence emrini veren sadist komutan Adolpho yer almaktadır. Bu oyunda da Diyarbakır Cezaevi'nin ünlü köpeği Jo'yu anımsatan Bob isimli bir köpek vardır. Ölüm orucu başlamadan önce yaşananlar, 80 darbesi döneminde başta Diyarbakır olmak üzere, pek çok cezaevinde yaşanan insanlık dışı işkenceleri tüm açıklığıyla yansıtar. Anlatımın gerçekçiliği, yaşanan gerçeklerin ağırlığını olanca şiddetiyle hissettirmektedir; siyasi mahkumlar, elektrik, cinsel şiddet, falaka, dışkı yedirme, tecrit vb. uygulamalarla sindirilmeye ve dışarıdaki arkadaşlarını ele vermeye zorlanmaktadır. Oyunun başında

tek başına tecritte olan Mauricio, iki yıl süren yalnızlığın ardından diğer üç arkadaşıyla aynı hücreye verildiğinde mutlulukla çaresizlik duygusu arasında kalır. Bir araya getirilmelerinden kısa süre sonra hapisane yönetimi, tek tip giyinmelerini emreder ve bunun üzerine Manuel tarafından ölüm orucu süreci başlatılır. Tek isteği hapisaneden sağ çıkmak olan Mauricio, ölüm orucuna uzun süre katılmamanın utancını yaşadktan sonra, arkadaşlarının birer birer ölümüne şahit olur ve sonunda o da sürece katılır. Ölüm orucundan sağ çıkan tek kişi olarak, o dönemde yaşananları anlatmak ona düşmüştür. Mauricio, kurgu gereği bir heyet karşısında tanık olduklarını anlatıyor olsa da, aslında seyirciyi tarihsel gerçekliklerle yüzleştirmektedir ve evrenselleştirilme yoluna gidilen oyun, açık bir şekilde 80 darbesi dönemindeki Türkiye'yi anlatmaktadır. Yazarın söz konusu yüzleşmeyi Türkiye'de değil, Güney Amerika'da geçen bir olay olarak aktarması, politik kimlikler üzerinden yaratılan ayrışma ve korku ortamına dolaylı bir gönderme olarak okunabilir. Metin'in oyunundaki Kürt sorununa ilişkin açık etnik ayrımcılık tavrına karşın, Boynukara'nın oyununda sorun, genel anlamda Türkiye'de politik bir kimliğe sahip olmanın gerçekliği üzerinden işlenir.

Mirza Metin, Kürt sorunu hakkında yazdığı **Aç Köpekler** (2014) isimli oyununda ise Kürt kimliği ile Türkiye'nin batısında yaşamının güçlüğünü ve kaçınılmaz olarak sürüklenilen aidiyetsizlik ve yabancılaşma olgularını ele alır. Beşer ve Beşir isimli ikiz kardeşler üzerinden, Türk-Kürt çatışması açılınırken, kardeşlik ve hoşgörü söylemleri üzerine inşa edilen toplumsal değerlerin gerçeklikten ne denli uzak olduğuna gönderme yapılır. Anne ve babalarının ölümünden sonra, daha on dört ya da on beş yaşındayken Diyarbakır'daki akrabalarının yanından kaçıp İstanbul'a gelen iki kardeş, Türkiye'nin kimlik kutuplaşması gibi, iki zıt yöne savrulur. Beşir, bir perdecinin yanında çalışan, kendisini sanatçı gibi hisseden ve kendince sanata destek veren, sol görüşlü ve Kürt kimliğini kabullenen, ancak kendisini bu kimlikle de bir yere ait hissedemeyen bir adamdır. Beşer ise onun tam zıttı olacak biçimde, hırsızlık ve dolandırıcılıkla geçinen, işe yarar herhangi bir uğraşı olmayan, Kürt kimliğini reddetmekle kalmayıp Türk milliyetçisi haline gelmiş bir adamdır. Yıllardır birbirini görmeyen iki kardeşin yolu, Beşer'in bir ressamın evinden çaldığı kasayla kardeşinin evine geldiğinde yeniden kesişir. Pek çok konuda farklı olan iki kardeşi birbirinden

uzaklaştıran en önemli mesele, Türkiye'nin otuz yılı aşkın süredir en önemli gündem maddelerinden biri olan Türk-Kürt çatışmasıdır. Beşer, hırsızlıkla kolay yoldan para kazanmanın yolunu bulduğu gibi, egemenin yanında yer almanın da işini her alanda kolaylaştıracağını düşünen bir oportünisttir. Nereden geldiğini ve esas kimliğini bildiği halde "Bence biz yerliyiz aga. Ecdadımız bu topraklar için kan dökmüş. Hala döküyor" (Metin, 2014: 13) diyebilen, çoğunluğun içinde asimile olmuş bir adamdır. Beşir ise Kürt olduğunu inkar etmez, ancak kendisini her iki kimliğin içinde de rahat hissetmez. Aklının bir köşesinde, pek çok entelektüel gibi, yurtdışına kaçmak ve her şeyi geride bırakmak özlemi vardır. İş dışındaki zamanını tiyatrodan ya da içerek geçirir, ama kafasındaki büyük sorunu düşünmeden de edemez: "Ana dilimde rüya gördüm ama anamı anlamadım... İşte içimdeki büyük boşluk... Hiçbir şeye, hiçbir dile, hiçbir dine, hiçbir ülkeye ait hissetmiyorum kendimi. Sahipsiz yapay bir köpek gibiyim" (Metin, 2014: 18). Toplumsal yaşantının bütün dinamiklerini aidiyetlerin oluşturduğu bir ülkede, herkes bir seçim yapmaya mecbur bırakılır ve bu seçim, iki kardeşi bile birbirine düşman hale getirmeye muktedirdir. Hiçbir yere ait olamamak da ait olduğu yeri inkar etmek de iç huzuru bulmaya engeldir. İç huzuru bulamamış olan iki kardeş de bu yüzden ya kabus görür ya da sesler duyar. Bu bağlamda metnin biçimsel olarak gerçeklikle kurduğu ilişki de önem kazanır.

Yazarın altı bölüm ve iki alternatif final içerecek biçimde yazdığı metinde düşsel ve kurgusal olmak üzere iki gerçeklik düzlemi vardır: Oyunun başında gördüğümüz düşsel gerçeklikte, bir adamın mum ışığında bir gölge ile konuştuğu görülür. Gölge, yılan gibi tısladığı ve masalsi bir dille başka bir alemden seslendiği için Şahmeran'ı anımsatır. Adama kendisine içini dökmelerini söyler ve ardından kurgusal gerçeklik düzlemindeki esas oyun başlar. Gerçekçi bir anlatımla inşa edilen kurgusal gerçeklik düzleminde, Beşer ve Beşir'in çocukluklarından itibaren neler yaşadıkları anlatılır. Ancak burada da içlerinde yıllardır biriktirdikleri bütün öfke ve özlemi, birbirleriyle konuşmak yerine, diğerinin duymayacağını bildikleri zamanlarda tek başlarına konuşarak dile getirirler. Oyun boyunca birbirlerinden çok, sahne üzerinde hiç görünmeyen ama içerideki odada olduğu söylenen Sevda ile konuşurlar. Ancak, oyunun sonunda anlaşılır ki, Beşir sevgilisi olan Sevda'yı öldürmüştür, bu nedenle konuşmaların

büyük bir bölümü farkında olmaksızın monologa dönüşür. Birbirleriyle gerçekten diyalog kurdukları tek sahnede ise elektrik kesilir ve bu defa da birbirlerini göremezler. İki kardeşin ilk defa gerçekten yüzleşeceği bu sahne, bir süre sonra oyunun başındaki düşsel atmosfere bürünür. Yazarın ilk final alternatifinde, Beşir'in konuşmalarının ve tavrının oyunun başındaki gibi Şahmeran benzeri bir gölgeye dönüşmeye başlamasıyla düşsel gerçeklik ve kurgusal gerçeklik birbirine karışır. Beşer, dışarıdan gelen siren seslerinden çaldığı kasa yüzünden Beşir'in kendisini polise ihbar ettiğini düşünür. Ancak dışarıdan gelen sesler de kısa sürede düşsel düzlemin içine karışır:

"DIŞ SES: Silahlarınızı bırakın ve dışarı çıkın. Şışışış. Kimlikleriniz tespit edildi. Şışışış. Yasadışı terör örgütü ve derin devlet işbirliği. Şışışış. Kardeş kavgasını körüklemek ve kaldırım taşlarına işemek suçlarından... Şışışış. Vatana aidiyetsizlik ve anasına el kaldırmak suçlarından... Şışışış. Sanat yoluyla, üstelik laf kullanmadan, sadece hareketle devlete hakaret suçundan... Şışışış. Aç sokak köpeklerini öteleyerek hayvan haklarını ihlal etmek suçundan... Şışışış. Yasadışı yayınlar satın almaktan... Şışışış. Kadınları öldürüp turşusunu kurmaktan. Şışışış. Anaya babaya saygısızlıktan. Şışışış. Ressamların kasasını çalıp açmamaktan. Şışışış. Birbirinize hem çok benzemekten hem hiç benzememekten. Şışışış. Sizi ömür boyu kardeş olmaya mahkum ediyoruz. Şışışış" (Metin, 2014: 27).

İkinci alternatif finalde ise ilk sahnedeki gibi, sadece düşsel gerçeklik düzlemi görülür. Kimliği belirsiz gölge, adama "yetimliğinin ve hiç başlayamadığın hayatının hikayesidir bu. Gel, yaklaş. Yaklaş da kendini göresin" (Metin, 2014: 27) diyerek onu kaçmak istediği gerçekliğiyle yüzleşmeye çağırır. İster Beşir ister Beşer olsun, her ikisinin de gerçekliğini düşlerin ya da sanrıların içinden keşfetmesi yaşamlarının kaçınılmaz ironisidir. Üstelik bu, sadece onların değil, "batıda kaybolmuş doğulu"ların hepsinin ironisidir. Yazar, birbirine karşıt olacak biçimde kurguladığı iki oyun kişisini tek oyuncunun oynaması gerektiğini söyler. Bu tavır, toplumsal önyargılar ve ideolojik ayrışmalarla yaratılan düşmanlığın tek tek bireylerle değil, bu düşmanlıktan beslenen devlet mekanizmasıyla ilgili olduğuna dikkat çeker. Söz konusu düşmanlık, birbirinden farklı olmakla değil, kimin neye inanmayı seçtiğiyle, dolayısıyla var olan gerçekliği nasıl kavradığıyla ilgilidir. İkiz olmalarına rağmen sadece görünüşte aynı olan Beşer ve Beşir, bu seçimin yarattığı çatışma ortamının somut göstergeleridir. Onların kardeşliği nasıl kan bağıyla sınırlıysa, toplumsal kardeşlik de laftan ibaret bir yalandır.

2000 sonrasında yazılan oyunlarda kimlik olgusu ele alınırken görülen baskın eğilimlerden biri, tek bir kimliğe odaklanmak yerine farklı sorunlara işaret etmek ya da ele alınan sorunları yumuşatmak adına farklı kimlik biçimlerine bir arada değinmektir. Bu eğilimin örneklerinden biri olan Özen Yula'nın **Derin Bir Ülkede** (2006) isimli oyunu, yazarın "tercihen İstanbul" dediği kozmopolit bir şehirde geçer. Parçalı bir anlatım biçimine sahip olan oyundaki yedi bölüm birbirine neden-sonuç ilişkisiyle değil, zaman-mekan-eylem koşutluğuyla bağlanır. Birbirini tanımayan ama bir biçimde yaşamları birbirine değen oyun kişilerinin aynı zaman dilimi ve yakın mekanlarda geçen şiddet dolu öyküleri in your face'in anlatım olanaklarına yakın bir üslupla ele alınır. Sinematografik bir kurgu biçimiyle birbirine bağlanacak olan yedi epizodun ana kanavası, bir güz akşamında kaza kurşunuyla öldürülen Sabur isimli bir çocuğun çevresinde gelişir. Sabur, ilk epizotta hikayesi anlatılan Sekine'nin oğludur. Sekine, kendisini para için kullanan bir adamla yasak aşk yaşar ve onu eve almak için oğlunu evden yollar. Sekine, kendisini sevmeyen adama karşı, sahnenin fonundaki müzik gibi arabesk bir aşkla bağlıdır. Aralarında çıkan kavga sonunda kadın, adamın penisini ısırarak onu kanlar içinde bırakır. Bu esnada babasına yemek götürmek bahanesiyle evden yollanan Sabur'un bir çatışmanın ortasında kalarak vurulduğunda çıkan silah sesi duyulur. İlerleyen sahneler, dolaylı da olsa bu olaya bağlanacaktır. İkinci epizotta Sabur'un yerde yatan cesedini görürüz. Çocuğu terörist gibi göstermeye çalışan iki polisin umursamazlıkları ile arada belli belirsiz uyanan vicdanlarının çatışması sergilenir. Teröristlerle girdikleri çatışmada vurulan çocuğun olayla ilgisi olmadığını bilseler de, o mahallede yaşıyor olması bile onu da bir terörist gibi görmelerine yeter. İçlerinden biri çocuğun yaşını sorduğunda daha yaşlı olanın tepkisi, bu indirgemeci ve faşizan yaklaşımı özetler: "Sakın ha' Sakın diyim! Onu hiç düşünmeyeceksin! Düşmandı. Bir çıban başı daha ezildi, o kadar!" (Yula, 2008: 73). Bir sonraki epizotta aynı mahalledeki pavyonda çalışan bir transla uyuşturucu satıcısı aşığının hikayesi görülür. Aralarında, ilk epizottaki çifti anımsatan, çarpık ve şiddet dolu bir ilişki biçimi vardır. Cinsiyet değiştirdikten sonra pavyona düşen ve çocuğu için bu zorlu hayata katlandığını anlatan kadının hikayesine karşılık adamın geçmişi kısa ve yalın bir çocukluk bir anısından ibarettir: "Küçükken bir kedi bulup eve götürmüştüm. Abim öldürdü. Sonra ben öldüm galiba" (Yula, 2008: 83). Adamla ilgili öğrenilebilen tek şey,



olasılıkla şiddet dolu bir geçmişin travması nedeniyle şiddete meyilli olduğudur. Dördüncü epizotta Tayyar isimli bir adamın bölgesinde satış yapmaya çalışan bir tinercinin kendisi gibi tinerci olan iki arkadaşının tecavüzüne uğraması ve kazayla öldürülmesi anlatılır. Tinerci çocuklar, işledikleri cinayetle kısa süreli bir sarsılma yaşasalar da başlarına bir şey gelmeyeceğinden ve öldürdükleri çocuğun da kimsenin umurunda olmayacağından oldukça emindirler: "2.TİNERCİ: Nereliydi bu? 1.TİNERCİ: Nereden hatırlayayım şimdi? Sivaslı, Ağrılı, Çorumlu ne fark eder ki? Sonuçta öldüğüne sevinirler. Bizi de kimse sormaz" (Yula, 2008: 94). Sokaklarda kendileri de tecavüze uğrayıp dayak yiyerek kuralları öğrenmiş olan yeni yetme çocuklar, başka bir çocuğu bildikleri tek yolla cezalandırmaktan çekinmezler. Takip eden epizot, bir önceki sahnede bahsi geçen Tayyar'ın annesinin ve babasının yattığı yaşlı bakımevinde geçer. Her ikisi de Alzheimer hastası olan yaşlılara kadın bir bakıcının eziyet ettiği görülür. Sahnedeki şiddet rahatsız edici boyuttadır; bakıcı kadına boğarcasına limonata içirirken yaşlı adam kızı taciz eder, kadın soyunarak bakıcıyı tehdit etmeye çalışır. Eski bir asker olduğu anlaşılan yaşlı adam, bilinçsiz bir şekilde sürekli gezmek istediğinden bahseder. Bu zamana kadar gezmesini engelleyenler "Türkler, Kürtler, Çerkezler, Lazlar, Amerikalılar"dır ve şimdi gezerken "hepsi çok iyi insanlar" dediği "simitçileri, dincileri, komünistleri, faşistleri" görmek ister. Neler yaşadığı açık olmasa da bilinçaltındaki sapmalar, Türkiye'nin siyasi tarihinden parçalara işaret eder ve sözleri suçluluk duyduğu bir geçmişi olduğunu düşündürür. Altıncı epizotta dinci bir örgütün hücre evi görülür. Önceki epizottaki bakıcı kadına platonik olarak aşık olan bir eylemci, kendisini bomba ile patlatma hazırlığındadır. Kendisini Allah yolunda öldüreceği konusunda inandırmış olan eylemci örgütün esas amacından habersizdir; ellerindeki bir kaset aracılığıyla birilerine şantaj yapmak için onu kullanmaktadırlar. Son epizotta, farklı epizotlardan oyun kişilerinin yolu bir postanede kesişir. İlk epizottaki Sekine'nin kayınpederi olan İsa, Allah'a mektup yollamaya çalışırken dinci teröristler üst katta bombalarını patlatarak hepsinin ölümüne ya da yaralanmasına neden olurlar.

Oyunda ötekileştirilen kimliklere ilişkin bir gerçeklik perspektifi kurulmaya çalışılmış, ancak aynı anda pek çok farklı kimlik yüzeysel olarak ele alındığı için

beklenen etki yaratılamamıştır. İçinde buldukları koşullara bağlı olarak oyun kişilerinin argo ve küfür kullanması doğru bir seçim olsa da dildeki şiddetin ve kullanım sıklığının yoğunluğu, oyun kişilerini kabalıktan ibaret basit tiplemelere dönüştürmektedir. Olay dizisi içinde zorlama bir teknikle yolları kesişen oyun kişilerinin derinliksiz öyküleri de söz konusu bağlantıları güçlendirmeye yetmemektedir. Türkiye'nin 'öteki'leri üzerine derdi olduğunu vaat eden metin, gerçekliğin sadece görünen yüzeyini sergilerken, birilerinin neden 'ben' iken başkalarının 'öteki' olduğu sorununu atlamakta ve çoğunluğun önyargılarla dolu bakış açısını olumlama tehlikesi barındırmaktadır.

Birden fazla kimlik üzerinden toplumsal sorunlara eğilme değinme eğiliminin bir başka örneği de Özer Arslan'ın **A4** (2011) isimli oyununda görülür. Oyunda **Hababam Sınıfı**'nın ünlü karakteri Mahmut Hoca, imgesel bir oyun kişisi olarak ele alınır ve onun üzerinden sayıları giderek azalan aydınların küskünlüğü ve umutsuzluğu anlatılır. Türkiye'nin son yıllarda içinde bulunduğu tarihsel ve politik durum karşısındaki karamsarlıkla derdi olan yazar, amacını oyunun başına düştüğü notta açıkça ifade eder: "Kel Mahmut ölüyor. Cumhuriyet idealizminin çöküşünün, yorgunluğun, bezmişliğin bir resmidir. Bavulunu toplayıp göçmüş veya sindirilmiş, yok edilmiş aydınlara ağıttır" (Arslan, 2011: 1).

Parçalı bir anlatım biçimine sahip olan oyunda, birden fazla Mahmut karakterine bölünen oyun kişisi, birbiriyle organik bağı olmayan sahnelerde farklı durumlardaki aydın tiplmelerinin durumunu yansıtır. Mahmut, kim olduğunu görmediğimiz belirsiz bir Ses'in yönlendirmesi altındadır. Çekip gitmek, her şeyi geride bırakmak, belki de intihar etmek ister, ancak bir türlü gidemez. Hatta gitmekle kalmak arasında o kadar kararsızdır ki, kendince bir "vıdmak" terimi uydurur; ne gitmek ne de kalmak olmayan, ne olduğunu kendisinin de pek bilmediği bir arada kalmışlık hali özlemindedir. Birisinin kendisine "git" demesini ister ve Ses de bu arzusunu yerine getirmek için bir oyun oynamalarını teklif eder. Anlaşmaya göre Mahmut, geçmişinden tanıdığı altı insanla yüzleşecek ve içlerinden birinin kendisine "git" demesi için uğraşacaktır. Ancak oyunun önemli bir kuralı vardır; bu altı kişinin her biri en fazla iki A4 kağıdını dolduracak kadar konuşabilecektir. İlk epizotta Mahmut, Doğu'da görev

yapan bir ilkokul öğretmenidir ve ilk yüzleşmesi de yıllar önce öğrencisi olan Yunus'la gerçekleşir. Yunus, çocukken abisiyle birlikte okulun camını taşılayacakken Mahmut Hoca gelip kolundan tutmuş ve ona engel olmuştur. Yunus, önce o gün hocası kendisine engel olmasaydı hayat hikayesinin nasıl olacağını gerçekten yaşamış bir hikaye gibi anlatır; abisi ve tanıdığı bütün erkekler gibi dağa çıkacak ve aşık olduğu Zilan, mayına basıp ölecektir. Bu hikaye Yunus'un değilse de, onun yaşadığı bölgedeki insanların ortak kaderi ve gerçekliğidir. Düşmanlık onlardan çok önce başlamıştır ve hiç sorgulamadan okul camını taşıladıkları gibi silahlanıp dağa çıkmaktadırlar. Ancak bu birey olarak hiçbirinin suçu değildir; Doğu'nun kaderini çizen başkalarıdır, ancak acıları yaşamak onların kaderidir:

"Dikkat ettim hocam ne Türkçede ne Kürtçede Mayın sözcüğü yok. Ben bu kadar hain bir sözcük öğrenmedim hoca. Bu coğrafyada yok bunun kökü. Aslı İngilizcedeki mine sözcüğüdür. Maden anlamına da gelir hazine de. Bir de ne gariptir ki lağım anlamına da gelir. Bu çelişki bana hep çok manidar gelmiştir" (Arslan, 2011: 7).

Bu olası senaryo, Mahmut Hoca sayesinde yaşanmamıştır. Yunus, hocası sayesinde şehirde okula yazılmış, büyüdüğünde o da bir öğretmen olmuş, başka çocukların cama taş atmasını engellemiştir. Ayrıca Zilan ile evlenip çoluk çocuğa karışmış, mutlu bir adam olmuştur. Bu nedenle Mahmut Hoca'ya büyük saygı duyar ve ona "git" diyemez.

Kürt sorununu ele alan bu epizodu, Hıristiyan azınlıklara uygulanan ayrımcılık ve Rumların mübadeleye zorlanması takip eder. Mahmut bu defa, 6-7 Eylül Olayları sırasında görevde olan genç bir teğmendir ve o dönemde sevgilisi olan Rum Mayreni ile yüzleşir. Olaylardan sonra İstanbul'dan göçmek zorunda kalan Mayreni'nin ardından gidemeyen Mahmut, bu sahnede ile hem kendi bireysel geçmişiyle hem de Türkiye'nin ayrımcılık gerçeğiyle yüzleşir. Mayreni ona öfke dolu olsa da "git" diyemez; o giderse kimse geçmişin acılarını ve gerçeği hatırlamayacaktır: "Kal. Kal Mahmut kal. Kim anlatacak sonra o İstanbul'u. Kim nerden öğrenecek? Vapurları, adaları, barış içinde çocukluğumuzu, aramıza çomak sokan hainleri... kimden öğrenecek çocuklar?" (Arslan, 2011: 10).

Etnik kimlikle doğrudan ilişkili olan bu iki epizodu, kimlik arayışıyla ilişkilendirilebilecek olan sahneler izler. Otizmlili hastası Sefa ile yüzleşen doktor Mahmut, yoksul bir ailenin çocuğu olan Sefa'nın cehalet yüzünden uzun süre kabullenilmeyen hastalığını teşhis eder ve hatta babası onu reddedince çocuğu evladı gibi büyütür. "Bundan bir şey olmaz" denilen Sefa, konservatuarı bitirir ve başarılı bir müzisyen olur. Cehalet gerçeğinin yansıtıldığı bu sahneyi torpille Güzel Sanatlar'a giren züppe bir gencin öyküsü takip eder. Sefa'nın mücadele ve emek dolu öyküsüne karşıt olacak biçimde hayatında hiçbir şey için emek sarf etmemiş olan Melih'in partilerde bomboş geçen yaşamından bir kesit sunulur. Kendi çevresinden olmayan bir kıza aşık olan ama çok sürmeden onu kaybeden Melih, bir partide eğlenirken karşılaştığı bir garsonu, tıpkı o kızın babası gibi görmeye başlar. Mahmut isimli bu garson, birden kafasında Köy Enstitüsü mezunu, 12 Eylül döneminde sosyoloji profesörü iken üniversiteden atılan, şimdi köyünde çobanlık yapan adamın imgesine dönüşür.

"Tarih 15 Temmuz 1982. Yeni çıkmış Mahmut abi içerden. Üniversitede akademisyenmiş içeri alınmadan önce. Yasaklı olduğu için geri dönememiş akademik hayatına. Çoluk çocuk rızık bekliyor tabi. İlk bulduğu işe girmiş. Sıkıyönetim zamanı tüm üniversiteler bilim adamına, bilime kapalı ama zevk, eğlence, parti, sefa tam gaz... Hala da öyle ya..." (Arslan, 2011: 18).

Yazarın 2011'de yazdığı metin, ironik bir biçimde günümüz gerçekliğinin yansıması haline gelir. İdeolojik nedenlerle akademisyenlerin işsiz bırakıldığı, aydınların hapsedildiği darbe koşullarının Türkiye'nin kronik gerçekliklerinden biri olduğu, yazardan ve metinden bağımsız da olsa, tarihsel bir çakışmayla kendisini kanıtlar. Mahmut'un Melih'e "kimliksizlik en büyük yalnızlıktır.. terk etme onu" demesi, zevk ve sefa içinde yaşamını tüketen Melih'in hayatına yeni bir yön vermesini ve iyi bir mimar olmasına vesile olur. Ancak Melih de hayatını değiştiren adama "git" diyemez. Bir sonraki sahnede Türkiye tarihinden gerçek bir figür belirir. Uğur Mumcu ile yüzleşen gazeteci Mahmut, arkadaşı olan Mumcu'nun aksine, çıkarları için mesleğine ihanet etmiştir. İlk defa Uğur'un aklına iki sayfanın önlü arkalı olabileceği fikri gelir ve dolayısıyla bu yüzleşme diğerlerinden daha uzun ve sancılı hale gelir. Mahmut, diğer epizotlardaki versiyonlarının aksine burada olumsuzlanan karakterdir. 12 Eylül dönemindeki işkencelerde çözülmüş, inancını kaybetmiş ve yoluna çıkarlarına nasıl

uygun olacaksa öyle devam etmiş bir adamdır. Uğur, onu görmek istemediği gerçeğiyle yüzleştirir ve istediği cevabı vermeden gider. Oyunun son bölümünde, farklı hayatlarda olumlu ya da olumsuz önemli bir etki bırakmış olan bütün Mahmut'lar, kendilerini yönlendirmiş olan Ses'in gerçeğini açığa çıkarırlar. Kendisine oynanan oyunu tersine çevirme sırası Mahmut'a gelmiştir. Kabil diye seslendiği Ses'i, kızıyla yüzleştirir ve bu yüzleşmeden Ses'in devrimci olan kardeşini evden kovan ve emrinde çalışanlara zulmeden bir faşist olduğu ortaya çıkar. Annesiyle birlikte Almanya'ya giden kızın babasıyla ilgili son anısı, gazetede gördüğü bir fotoğraftan ibarettir; bir arabanın içinde başka adamlarla birlikte öldürülen babanın haberi, açık bir gönderme olmasa da Susurluk Kazası'nı anımsatır. Ses'in karanlık siyasi geçmişi, Mahmut'a oynadıkları oyunla zulmetmesine açıklık getirmiş olur ve bir anlamda bütün epizotlardaki acıların intikamı alınır.

Mahmut karakteri üzerinden farklı coğrafyalardan farklı insanların hikayelerinin anlatıldığı oyun, Türkiye'nin temelde kimlik ve kültür ayrışmasından kaynaklanan sorunlu toplumsal gerçeğine odaklanır. **Hababam Sınıfı**'nın idealist ve onurlu öğretmeni Kel Mahmut'un, başka koşullar altında nasıl bir insan olabileceği sorusundan hareketle, okur/seyircinin Türkiye'nin tarihsel ve toplumsal gerçekleriyle imgelemsel bir düzlemde yüzleştirilmesi hedeflenir. Ancak, hikayelerin belli bir tematik odakta olmaması ve her epizotta oyun kişilerinin monolog ağırlıklı konuşmalarda kendi hikayelerini anlatıp çekilmeleri anlatıyı parçalar ve bu nedenle hedeflenen gerçeklik hissinde önemli bir kırılma meydana gelir. Bu kırılmalar içinde en dikkat çeken, Kürt sorunu, Hıristiyan azınlığa yönelik saldırılar, 12 Eylül döneminde aydınların sindirilmesi, faili meçhul cinayetler gibi birbiriyle doğrudan ilişkili olmayan ama ortak yanları Türkiye'nin siyasi tarihi olan hikayelere eklenen otistik Sefa'nın hikayesidir. Yoksulluk ve cehalet, devlet politikalarının sonucu olarak politik bir bağlama sahip olsa da bu bölüm, diğer bölümlerdeki tarihsel olaylar içinde ayrıksı kalmaktadır. Ayrıca Uğur Mumcu bölümüne kadar, Kel Mahmut imgesine uygun olacak biçimde onurlu ve insanların hayatını olumlu yönde etkileyecek biçimde karakterize edilen Mahmut'un, bu bölümde olumsuz bir figür olarak sunulması, karakterin kavramsallaştırılma sürecini

kesintiye uğratar. Kurgulamadaki bu eksikliklere rağmen oyun, Türkiye'nin politik gerçekliğine ve kimliğe dayalı ayrışma sorununa ilişkin dikkat çekici bir tespit metnidir.

Son yıllarda Türkiye gündeminin durdurulamaz biçimde kaotikleşmiş olması, çoğunluk içinde kendisine yer bulamayan pek çok insanın ülkeyi terk etmeyi ciddi olarak düşünmesine neden olur. Bu sorun, Türkiye'deki kimlik ayrışmasının en temel belirleyicilerinden biri olan 'Doğu'da Batılı olma' sendromuyla birleştiğinde, etnik kimlik sorununun çok daha majör bir krize dönüştüğü görülür. Gitmekle kalmak arasında kararsız olanlar, kurtuluş umuduyla aidiyet krizi arasında büyük bir açmaz içindedir. Ceren Ercan'ın **Seni Seviyorum Türkiye** (2017) isimli oyununda Türkiye'nin son döneminde yaşanan önemli olayların yarattığı toplumsal ruh halini ve söz konusu 'Türkiyeli olmak' sorununu ele alınır. Oyun kişileri gerçek düşüncelerini ya da hayallerini diyaloglardan ziyade, monolog bölümlerinde dile getirirler. Bireysel hikayelerine ilişkin anlattıklarının gerçekliği hakkında kesin bir yorum yapmak olanaksız olsa da, anlatılanların Türkiye'nin güncel gerçekliği hakkında kesin verilere yaslandığı açıktır. Anlatılanlar kimsenin bireysel öyküsü değil, Türkiye'nin siyasal ve toplumsal gerçekliğidir. Yolları İstanbul'daki bir çamaşırhanede kesişen, dördü birbirini tanıyan ya da tanıdığını zanneden beş oyun kişisi, kısa epizotlar içinde kendi bireysel hikayelerini ve birbirleriyle olan ilişkilerini aktarır. Her biri Türkiye'nin genç-orta yaş entelektüel burjuva kuşağını temsil eden aşına tiplerdir. Ortak dertleri, ülkenin içinde bulunduğu olumsuz koşullar ve kaçmakla kalmak arasındaki travmatik kararsızlık halidir. İrem, 120 gündür yıkanmayan, evde dizi altyazı çevirisi gibi işler yaparak para kazanan, hayatının büyük çoğunluğunu Twitter'da geçiren bir kadındır. Oyunun sonlarına doğru attığı imzadan dolayı üniversiteden atılan bir asistan olduğu ortaya çıkar. Türkiye'nin durumunu görmekte ve umutsuzca kendisini evine kapatmaktadır. Çevirisini yaptığı bir Alman filminden bahsederken aslında Türkiye'nin son yıllarına gönderme yapar: "(...) Telefonlar dinleniyor, muhbirler kol geziyor, isim listeleri hazırlanıyor, sırf muhalif oldukları için insanlar terörist denilerek içeri tıkılıyor (...)" (Ercan, 2018: 11). Anaokulundan beri arkadaşı olan Damla ise Amerika'ya taşınan sevgilisinden yeni ayrılmış, sosyal yaşamı canlı olan genç bir kadındır. Veganlık, hayvanseverlik, meditasyon, sanatseverlik gibi yeni kent burjuvazisi modalarını

yakından takip eder. Emre, eşcinsel bir youtuber'dır. Kanalında popüler challenge videolarından çektiği gibi, Türkiye'nin durumunu mizahi bir dille yansıtan politik yayınlar da yapar. Türkiye'de kendine bir yer edinemediğinden ve başka bir ülkeye gitmekten bahseder ama gidemeyeceğini kendisi de bilir. Defne ise İrem'in komşusudur. Yeni doğum yapmış bir gazetecidir ve uzunca bir süredir izinde olduğu için evde zaman geçirmektedir. Siyasal gündemle yakından ilgilidir, ancak pek çok insan gibi, çocuğu olduktan sonra gündemi takip etmeyi bırakmıştır.

Kent burjuvazisinin temsilcisi olan bu dört oyun kişisi, suların kesilmesi nedeniyle gittikleri çamaşırhanede kendilerinden farklı bir sınıf ve ideolojinin temsilcisi olan Alican ile tanışırlar. Çamaşırhaneyi işleten Alican, hükümet yanlısı, entelektüel dünyadan uzak, zenginliğin hayalini kuran basit bir adamdır. Ancak kısa süre sonra çamaşırhanedeki dört oyun kişisini zorla alıkoyup sorgulamaya başladığında bir tür gizli polis olduğu anlaşılır. Bu sahnede yaşananlar, Türkiye'de özellikle darbe girişimi sürecinden sonra ortaya çıkan paranoya ve baskı ortamının ironik eleştirisidir. Alican'ın çamaşırlar arasında üzerinde Help yazan sakıncalı tişörtün sahibini araması, yakın zamanda yaşanan cemaat-hükümet çatışmasındaki tişört olayının tersinlemesidir. Alican'ın kurduğu faşizan baskı karşısında diğerlerinin tepkisi ilginçtir; ellerindeki telefonları gerçekten yardım isteyebilecekleri bir amaç için kullanmak yerine tweet atarlar. Bir süre sonra birinin aklına avukat aramak geldiğinde ise yine Türkiye'nin güncel bir gerçeği ortaya konur: "İrem: Benim tanıdığım bütün avukatlar içeride" (Ercan, 2018: 36). O anda gerginlik giderek tırmanmaya başlar, herkes yaşananlar karşısında bir suçlu aramaktadır. İyi eğitilmiş, dil bilen, toplum standartlarında kendilerini marjinal hisseden, Türkiye'li olmaktan rahatsız olup kendisini Avrupa standartlarında gören oyun kişileri, kaosun tırmandığı bir anda birbirlerini duymadan bilinçsiz bir biçimde başka ülkelere iltica etmenin hayalini kurarlar. Ancak sonunda hepsinin vardığı nokta aynıdır: Hiçbir yere gitmiyoruz!

Atılan tweetlerin, yapılan paylaşımların, giyilen giysilerin bile vatan hainliği ya da terörist olmakla özdeşleştiği gerçeğini mizahi bir yaklaşımla eleştiren yazar, oyunda kimliğe dayalı ayrışma gerçeğini, temelde Türkiyeli olmanın kendi-olamamak anlamına gelmesi üzerinden ele alırken, oyun kişilerinin sınırları açığa çıktıkça sorun, kaçınılmaz

olarak alt-kimliklerin ötekileştirilmesine de bağlanır. İrem'in Mardinli olduğu ortaya çıktığında Alican, onu potansiyel bir terörist olarak görmeye başlar ve arkadaşları bile bu gerçeği şaşkınlıkla karşılar. Emre'nin bu duruma verdiği tepki, entelektüel burjuva kesiminin büyük bölümünün içinde bulunduğu çelişkili dünya algısını yansıtır: "Aslında little anatolia bir halin var. Ben anlamıştım" (Ercan, 2018: 40). Söylemde ayrımcılığı reddeden, hatta kendisi de cinsel tercihi nedeniyle ötekileştirmenin mağduru olan bir karakterin sergilediği ve aslında bilinçli bir tepki olmayan bu alaycı tutum, Türkiye'deki kimlik sorununun bilinçdışı bir reaksiyon haline geldiğinin önemli bir göstergesidir. İnsanlar farkına bile varmadan 'öteki'nin sınırlarını çizirken, kendilerini içine yerleştirdikleri çerçeveyi göremez hale gelmiştir. Suriye'den göç eden Arapların varlığından da aynı şekilde rahatsız olan oyun kişileri, kendileriyle diğerleri arasındaki farkı keskinleştirmek ve onları yaşamlarının dışına atmak isterken faşizmin sınırına geldiklerini fark edemezler: "Damla: (...) Herkesin gittiği kafe, market ayrılır. Renkler olur kapıda mesela, içeri girdiğinde kimlerle olduğunu bilirsin" (Ercan, 2018: 43). Oyun kişilerinin içinde bulunduğu bu paradoksal durum, özellikle Emre'nin Onur Yürüyüşü sahnesinde çarpıcı hale gelir. Etnik kimlik konusunda ayrışmacı bir dil kullanan Emre, eşcinsel olması nedeniyle cinsel kimlik konusunda net bir tavra sahiptir. Bu sahne, Türkiye'nin son yıllardaki sosyal ve politik değişiminin aktarımı konusunda da oldukça etkilidir. Emre, monologunda 2007'den 2017'ye kadar yapılan Onur Yürüyüşleri'ni anlatırken, aslında ülkenin giderek muhafazakarlaşması ve alt kimliklere karşı tahammülün giderek yitirildiği gerçeğini aktarır. Türkiye'de ilk defa yaklaşık otuz kişiyle 2003 yılında düzenlenen ve dünyanın her yerinde Haziran'ın son pazar günü düzenlenen bu yürüyüşe katılım 2010 yılında ciddi bir artış gösterir ve yaklaşık on bin kişi destek verir. Ancak esas patlama Gezi sürecinde yaşanır ve katılımcı sayısı yüz bine kadar ulaşır. Rengarenk bir coşku içinde geçen yürüyüşün kaderi 2015'te değişir; o sene yürüyüşün Ramazan ayına denk gelmesi nedeniyle polis tarafından engellenmek istenmesiyle başlayan kaotik durum, 2016 yılında resmi yasaklamanın gelmesiyle iyice büyür. Bu durum, sadece LGBT bireylere yönelik bir saldırı değildir; Türkiye'nin hızlı bir muhafazakarlaşma hareketine girmesiyle birlikte bütün alt-kimliklerin uğradığı ayrımcılığın en görünür halidir. Bu nedenle cinsel kimliklere yönelik ötekileştirme gerçeğinin politik konjonktür gerçeğiyle birlikte ele alındığı bu sahne, oyundaki en



etkili monologlardan biri haline gelir. Türkiyeli olmanın giderek güçleştiği ve insanların kalmakla gitmek arasında bocaladığı bir süreç yaşanmaktadır. Bu bocalamayı sadece marjinal kimlikler değil, devlet mekanizmasının işleyişinden rahatsız olan herkes hissetmektedir. Bu noktada önemli bir soru belirir: bu karanlık ortamın sona ermesi için ne yapılacaktır? Yazar bu soruya açık bir yanıt vermez, hatta oyunun finali hiçbir hayalin gerçekleşemeyeceği bir umutsuzluğa işaret eder. Bu umutsuzluk betimlemesi, muhalif çoğunluğu temsil eden oyun kişilerinin içinde buldukları edilgen tutumla hiçbir şeyi değiştiremeyecekleri gerçeğini ortaya koyar.

Ceren Ercan ilk oyunu olan **Seni Seviyorum Türkiye**'de olduğu gibi, **Berlin Zamanı**'nda da (2017) Türkiyeli olmanın yarattığı travmatik ruh halini, mimetik anlatıdan ziyade diegetik bir üslupla ele alır. Oyun kişileri bireysel hikayelerini birbirleriyle hiç karşılaşmadan, sadece sahne üzerindeki 'teatral bulunuş'ları ile aktarırlar. Sinematografik bir hızla gerçekleşen sahne bölümlerinde, anlatıyı destekleyen dramatik parçalar yer almakla birlikte, genel ifade biçimi dramatik çatışmadan uzak monologlardan oluşur. Deniz, Eren ve Özge isimli üç ana karakter, Berlin'e giderek değiştiremedikleri üst-kimliklerinden sıyrılmayı ve böylece özgürleşmeyi hayal ederler. Oyun kişileri için Berlin'e gitmek, Türkiye'nin gerçeklerinden ve benimseyemedikleri kimliklerinden kaçmak demektir. Ancak beklentilerinin aksine Berlin'de Türkiye'de olduklarından daha fazla 'Türkiyeli' hissederler. Oyun kişilerinin içinde bulunduğu kimlik krizi, pek çok alt-kimlik bölünmesini içerse de temelde Doğu-Batı ikiliğine dayanır. Türkiye'de insanlar kendilerini çok farklı kimlik kategorileri içinde tarif etme eğiliminde olsa da temel ayrışma, Doğulu kimliğini sahiplenenlerle kendisini Batılı hissedenler arasında ortaya çıkar. Türkiye'nin son yıllardaki muhafazakarlaşma eğilimi, toplumdaki bu ikiliği daha da keskinleştirdiği için, gerçek yaşamdaki pek çok insan gibi, oyun kişileri de kaçırmaktan başka çare görememektedir. Eren Berlin'e gidip dönmüştür, Deniz Berlin'dedir, Özge ise Berlin'e gitmeye hazırlanmaktadır. Dolayısıyla bu üç oyun kişisi üzerinden, kaçışın bütün evreleri sergilenmiş olur.

Eren'in Berlin'e gitme nedeni, yıllar önce Almanya'ya işçi olarak giden dedesinden ve babasından intikam almaktır. İçinde bulunduğu açmazın ailesinden bir

lanet gibi kendisine geçtiğine inanır. Onlarla hesaplaşabilse lanetinden de kurtulacaktır, ancak ne Berlin'de ne de İstanbul'da aradığı kurtuluşu bulamaz. Dedesinin bütün varlığını Berlin'de harcamasıyla başlayan aidiyetsizlik hissi, soy laneti gibi kendisinde devam etmektedir: "Türk olmak? Türkiye'ye ait olmak? Ben böyle hissetmiyorum" (Ercan, 2018: 7) derken, aslında bütün oyun kişilerinin temel sorununu dile getirmiş olur. Deniz ise Türkiye'nin gündeminden, kirli siyasetinden bıktığı için Berlin'e gitmiştir. Ancak Türkiyeli olduğunu unutmak istedikçe, ona kimliğini hatırlatacak karşılaşmalar peşini bırakmaz; yabancı arkadaşlarıyla bindiği taksinin Türk şoförü, kısa eteği ve erkeklerle gece dışarıda olmasından dolayı kendisine aşağılayıcı bir tavırla yaklaştığında, dil kursuna geç kalıp Alman disiplininin ne kadar uzak olduğunu anladığında, bir Suriyeli ile tanışıp ondan uzak durmak istediğini fark ettiğinde, gittiği partide kendisine Türk'e benzemediğini söyleyen birine teşekkür ettiğinde Türkiyeli kimliği yüzüne bir tokat gibi çarpar. Aslında oyuncu olmak ister, ama Almancası yoktur ve dili öğrenmekte güçlük çeker. Marjinal ortamlarda takılır, ama gerçek anlamda marjinal de olamaz. İçinde bulunduğu durum, tipik bir burjuva açmazdır: "(...) Egzotik değilim, lezbiyen değilim. Kendimden yeni bir şey çıkarabildim mi? Heteroseksüel, uslu, Avrupalı gibi bir Türk. Gibi. Burada ne işe yarıyorum? (...)" (Ercan, 2018: 51). Özge de diğerlerine benzer nedenlerle Berlin'e gitmeye karar vermiştir. İstanbul'daki son gününde eşyalarını satmakta ve kendisine ev aramaktadır. Onun gitme arzusunu tetikleyen en önemli faktörlerden biri Türkiye'de kadın olmanın zorluğudur. Kendisini **Zorba**'daki Madam Hortance'ye benzetir; erkeklere muhtaç olmadan kendi ayakları üzerinde duran özgür bir kadın olmayı hayal eder. Bu hayalinin Türkiye'de gerçekleşmeyeceğini gördüğünden gitmek ister. Kendisini bırakmak için onlarca kediyile kir pas içindeki bir evde yaşayan Kedili Kız ile buluştuğunda kadına hem hayran olur hem de ondan korkar. Mavi saçları ve tropik bir ada gibi görünen tuhaf evinde hayvanlarıyla kendi halinde yaşayan bu kadın, neden gitmek istediğini ona bir kez daha hatırlatır: "Bu ülkede bir kadın delirmeden böyle özgür bir ruha sahip olamaz" (Ercan, 2018: 28). Bu kadında onu korkutan şey, kendisinde onun gibi olabilme potansiyelini görmesidir. Türkiyeli bir kadın olmak, toplum genelinin onayına tabi olmayı gerektirir. Aksi halde Kedili Kız gibi insanlardan soyutlanarak deliliğin sınırına yaklaşmak ya da paranoya ve korku içinde yaşamaktan başka çare yoktur. Binddiği taksinin korsan

olduğunu anlaması ve bilmediği bir yola girmesiyle kapıldığı panik anında Türkiye'nin ve özellikle İstanbul'un korkutucu gerçeğini dile getirir:

"(...) Adamın arabayı merkezin dışına bir yere sürdüğüne eminim. O semtte kesin derme, çatma sıvasız binalar vardır. Merdiven altı tekstil atölyeleri. Karanlık köşelerde bonsai içen çocuklar. Çember sakallı birileri, kahvehaneler. Bence öyle. Gözümün önüne Suriyeli mülteciler geliyor, haftasonu Taksim'e akın eden mor gömlekli Anadolu'dan göç etmiş delikanlılar. O semtte kesin onlar yaşıyor. (...) Arabayı yol kenarı ağaçlık bir yere çekip bana tek tek tecavüz ediyorlar. Kafama bir taş vurup eziyorlar." (Ercan, 2018: 33).

Taksinin kendisini güvenli bir biçimde gitmek istediği yere getirmesiyle yaşadığı paniğin paranoyadan kaynaklandığı görülür. Kendi küçük burjuva dünyası olmayan her yoksul semt, öteki'nin semtidir ve bütün öteki'ler kötüdür. Bu durum, en büyük dertleri kendini öteki hissetmek olan bütün oyun kişilerinin içinde bulunduğu paradoksa işaret eder. Kimse ötekileştirilmek istemez, ama başkalarını ötekileştirirken kendi gerçeklerini de göremez. Oyunda mülteci sorunundan IŞİD tehdidinde, 15 Temmuz'dan new wave göç akımına kadar yakın dönemin pek çok önemli meselesi, odağa yerleştirilmeden ele alınır. Türkiye'nin son dönemdeki siyasal ve toplumsal gerçekliklerini, sinematografik bir anlatımla ele alan yazar, ilk oyununda olduğu gibi, **Berlin Zamanı**'nda da Türkiye'den kaçmakla, kalıp burada var olma mücadelesi vermek arasında seçim yapmaya zorlanan insanların ikilemlerini sergiler. Son yıllarda Türkiye'den Batı ülkelerine iltica etmek için başvuran insanların sayısındaki ciddi artış, oyunun güncel gerçeklikle bağını sağlamlaştırır. **Seni Seviyorum Türkiye**'deki oyun kişilerinden farklı olarak buradaki oyun kişileri, önemli bir politik harekete bağlı olmayan, net bir alt-kimliğe sahip olmayan, bu nedenle de daha sıradan insanlardır. Onların tek isteği, özgürce içki içebildikleri, rahat ilişkiler yaşayabildikleri basit bir gençlik hayatıdır. Hepsinin ortak olarak vurguladığı şey, Türkiye'nin politik gündemini düşünmek istemedikleridir. Ancak Türkiyeli olmanın yarattığı ruh hali, bu insanları istemeden de olsa politikleştirir.

Sedef Ecer'in **Kenardakiler** (2012) isimli oyununda da yoksullukları ve etnik kimlikleri nedeniyle toplum genelinin ötekileştirdiği insanlar üzerinden Türkiyeli olmak ve ülkeyi terk etme sorunu ele alınır. Oyun, yirmi beş kısa sahne biriminden oluşur;

sahne geçişlerinin hızı ve anlatım üslubu, metne sinematografik bir etki kazandırır. Yazarın diğer oyunlarında olduğu gibi, dramatik aksiyon değil, monologların ağırlıklı olduğu diegetik anlatım ön plandadır. Yazar, sahnelemeye ilişkin düştüğü notta, oyunun Türkiye'de geçmesi gerekmediğini, dünyanın herhangi bir yerinde aynı yoksulluk ve ayrımcılığın var olduğu herhangi bir yerin de düşünülebileceğini söyler. Ancak oyun kişilerinin isimlerinden içinde yaratıldıkları kültürel kodlara kadar bütün göstergeler açıkça Türkiye'yi işaret eder. Oyunda iki farklı zaman dilimi söz konusudur; Tamar, kocası Azad ve televizyon programı sunucusu Sultan'ı gördüğümüz ilk düzlem oyunun şimdisi. Dilşa, kocası Bilo ve Kibele'yi gördüğümüz ikinci düzlem ise yirmi yıl öncesine tarihlenir. İki neslin hikayelerinin paralel olarak anlatıldığı oyunda Tamar, Kibele'nin kızı, Azad ise Dilşa ve Bilo'nun oğludur. Geçmişteki oyun kişileri, çocukları daha bebekken ölmüştür; dolayısıyla oyunun geçmişine ilişkin sahneler, karakterlerin kendi ölümlerini de anlattıkları bir tür düş sahnesi gibidir. Oyun kişilerinin etnik kimlikleri, oyundaki temel çatışma unsurunun belirleyicisidir; Kibele ve Tamar Çingene, Dilşa, Bilo ve Azad ise Kürt'tür. Kürtler de Çingener de toplumun ötekileştirdiği ve çoğunluğun kendisinden uzakta tutmak istediği halklardır, ancak oyunda kimlik sorununa sadece bu aşikar taraftan bakılmaz. Yazar, ötekileştirmenin sınırı olmadığı gerçeğini vurgularcasına, aynı yoksul mahallede aynı berbat koşullar altında yaşayan iki halkın birbirini ötekileştirdiği gerçeğine de odaklanır. Yirmi yıl öncesinin anlatısında Dilşa ve Bilo, Cinler Periler adı verilen, aslında bir çöplüğe kurulmuş olan bir mahallede yaşamaktadır. Onlar, 70 ve 80'lerdeki köyden kente göç furyasında şehre gelenlerdendir. Mahallede Kibele gibi Çingener de vardır ve onlar kendilerini 'kenarın kenarındakiler' olarak adlandırırlar. Hepsi ait olmadıkları bir yerde, kendi bildiklerine benzeyen hayatlar kurmaya çalışmaktadır. Ancak bu kader ortaklığına rağmen, kendilerini güçlü görenler, daha zayıf durumda olan Çingeneri istememekte ve onları aşağılamaktadır. Mahallelerine bir ilaç fabrikası kurulduğunda Çingener dışındaki bütün kadın ve erkekler fabrikaya işçi olarak alınır. Fabrika kurulana kadar kendileri de çöp topladıkları halde, fabrika işçisi olduktan sonra Çingeneri çöp toplayan hastalıklı haşere gibi görmeye başlarlar; artık kendilerini Batılı gibi hissetme yanılığısına düşmüşlerdir.

"KİBELE: (...) Pencerelerimiz muşambadandı-kapımız yoktu ve bir gün oralardan gitmemiz gerektiğini çok iyi biliyorduk. Gidecektik çünkü göçebeydik bizler. Başkalarının kovduğu insanlar da bizi kovacaktı eninde sonunda. Onlar bile istemiyordu bizi. Dışarıdanın da dışarısındaydık bizler. Öbürüydük- kenardakiydik-göçebeydik, çingandık-çingendik. Bizim mahalle şehrin güneydoğusundaydı ama bizim sokak mahallenin de güneydoğusundaydı. Biz kenardakilerden de daha kenardaydık" (Ecer, 2018: 171).

Kimliğe tutunma psikolojisinin diğer kimlikleri reddetme riski, tam da Kibele'nin sözlerindeki gibi bir düşmanlığı körükler. Bu nedenle kimlik olgusu, birleştirici değil, ayrıştırıcıdır. Üstelik çoğunluk olma durumunun da bir sınırı yoktur; Türkler Kürtleri, Kürtler Çingeneleri, Çingenerler başka grupları ötekileştirir ve birileri her zaman çemberin dışında kalmaya mahkumdur. Yirmi yıl sonra çocukları evlenip bu çemberi kırmaya çalışacak olan Dilşa ve Kibele, herkese rağmen arkadaş olurlar. Bebeğinin hasta doğmasından korkan Dilşa, büyü yapması için gittiği Kibele ile hemen kaynaşır. Ancak Çingenerlerin uğursuzluk getirdiğine inananlar, Azad göbeği olmadan doğduğunda hemen Kibele'yi suçlarlar. Oysa Kibele'nin bebeği Tamar da göbeği olmadan doğmuştur, hatta mahalledeki bütün bebekler aynı şekilde doğmakta ve herkes bu gerçeği bilmektedir. Ancak içinde yaşadıkları çöplükteki metan gazını ya da çalıştıkları kimyasal üreten fabrikayı değil, Çingenerleri suçlamayı seçerler. Herkes kendi gerçeğini üretmekte ve esas gerçeklik bir kriz anı gelene kadar görünmez olmaktadır. Onlar için bu kriz, günün birinde devletin kulübeden bozma evlerini yıkmak için dozerlerle mahalleye gelmesiyle yaşanır. Polis ve orduyla hep birlikte çatışmaya girerler; Dilşa, Bilo ve Kibele bu çatışmada ölürlür. Dilşa ve Kibele'nin çocukları büyüyüp evlendiklerinde eskiden çöplük olan Cinler Periler Mahallesi kentsel dönüşüme uğramış bir kenar mahalleye dönüşür ve çocukları da kendileri gibi bir fabrikada çalışmaktadır. Azad'ın tek hayali Batı'ya gitmektir, ancak yoksulluk nedeniyle bunu yasal yollarla yapamaz ve Suriyeli göçmenleri anımsatacak biçimde yasadışı yollarla Paris'e kaçar. Gittiğinde Parisliler gibi yaşayacağını ve hayatının kurtulacağını zanneden Azad, kendisini bir göçmen kampında, geldiği kenar mahalleden farklı olmayan koşullarda bulduğunda büyük hayal kırıklığı yaşar. Tamar yanına geldiği gün, Paris'teki göçmen konutları yıkılmaktadır; hiç bilmedikleri bir ülkede ailelerinin kaderini yaşarlar. Azad'ın hayal kırıklığı, Batı'nın karşısında kendisini eksik ve ezik

hisseden bütün Doğuluların ortak kaderidir; Türkiye'nin ötekisi olmaktan kaçarken, şimdi koskoca Batı'nın ötekisi olmuşlardır. Göbeksiz doğdukları gün kaderleri çizilmiş olan bir nesil, köklerinden kopmaya, göç etmeye, göçtüğü yerde tutunamamaya ve hep birilerinin ötekisi olmaya yazgılıdır.

Kimlik sorunu ve ötekileştirmenin toplum içinde görülen en yaygın yönelimlerinden biri de sınıfsal ve kültürel temellidir. Genellikle etnik ve dini ayrışmayla ilişkili olarak ortaya çıkan bu çatışma hali, özellikle İstanbul gibi kozmopolit şehirlerde gündelik yaşamın doğal bir parçası gibi yaşanır. Türkiye'nin her yerinden ve her sosyo-ekonomik sınıftan insanın bir arada olması, insanların birbirlerine olan düşmanca tavırlarını açıkça sergilemelerine imkan tanır. Kendisini Batılı görenler, oryantalist bir tavırla Doğuluyu aşağılar, zenginler kendilerini yoksullardan yalıtım için kendi özel yaşam alanlarını yaratır, önyargı ve küçümsemeyle dolu tavırlar nefreti ve şiddet olaylarını tetikler. Biz ve ötekinin sınırlarını giderek keskinleştiren bu ortama içinden çıkılmaz bir kaos hali egemen olur. Halil Babür tarafından yazılan **He-Go** (2017) da elitist burjuva bir sanatçı ile varoşlardan bir delikanlı arasındaki sınıfsal ve kültürel çatışmayı ele alır. Klasik dramatik yapıya uygun olacak biçimde kurgulanan oyunda, oyun kişilerinin canlanan bir portreyle konuşmaları dışında gerçekçi olmayan herhangi bir unsur yoktur. Kimlik olgusunu, sınıfsal düzeyde ele alan oyun, toplumsal kutuplaşmanın yalın ama etkili bir eleştirisini sunar. Öteki'nin sınırını güçlünün çizdiği toplumsal düzen içinde, normal şartlarda bir araya gelmesi beklenmeyen iki insanın buluşması, kaçınılmaz bir krize yol açar. Ancak bu krizin sonucunda birbirlerini ilk defa dinlemelerinin ve anlamaya başlamalarının yarattığı değişim, söz konusu düzenin büyük bir aldatmaca üzerine kurulu olduğunu ortaya koyar.

Çetin, yıllar önce oynadığı He-Go isimli süper kahraman rolüyle ünlü olmuş ve herkesin kendisini bu kahramanın adıyla çağırmasından bıkmış bir oyuncu ve şarkıcıdır. Televizyonda açık olan son single'ının klipi eşliğinde bir vido-art projesi için İsa rolüne çalışmaktadır. Duvarda asılı olan tabloda bir kadın portresi vardır; Çetin'in eski karısı Saffet'e ait olduğu anlaşılan portre zaman zaman canlanır ve Çetin'le konuşur. Pek çok ünlü gibi Çetin'in de en önemli kaygısı sosyal medyadaki takipçi sayısıdır. İki gün paylaşım yapmazsa takipçi sayısının düşmesinden korkar ve insanların onu sürekli

merak etmesini ister. Çetin'in durumu, son yıllarda psikiyatrik bir terim olarak da kullanılmaya başlanan 'sosyal medya bağımlılığı'dır. Telefonundan uzun süre ayrı kalamaz ve sürekli takipçi sayısını kontrol eder. Tipik bir elitist burjuva olan Çetin için, insanlarla gerçek bağ kurmadan gerçekleşen bu iletişim biçimi çok idealdir. Bir süper kahraman rolüyle ünlü olduğu halde, çocuk takipçileri olmasından rahatsızdır; ciddiye alınmak isteyen, burnu havada bir tiptir. Karısının portresiyle de tartışmasına neden olan bir diğer takıntısı da insanlar tarafından seçilen değil, insanları seçen tarafta olduğunu düşünmesidir. Bunu kanıtlamak için beş yüz bininci takipçisini evine davet etmeyi vaat eder. Kısa sürede bu rakama ulaşan Çetin'in anında kapısı çalınır ve Ersin isimli talihli takipçisi gelir. Ersin, Çetin'in karşısı olacak biçimde bir varoş delikanlısıdır; uyuşturucu içen, küfreden, basit zevkleri olan bir gençtir. Çetin'i sadece He-Go rolüyle tanır; zaten ona esas hayran olan da kendisi değil, kız kardeşidir. Birlikte fotoğraf çektirip kardeşine ve arkadaşlarına hava atmaktan başka bir isteği yoktur. Çetin, kendisine yakıştıracığı türden bir hayran profili olmadığı için gördüğü andan itibaren Ersin'den hoşlanmaz. Onunla birlikte sosyal medyada yer almak istemediği için prensip gereği fotoğraf çektirmeyeceğini söyler. Ersin için hayal kırıklığı yaratan bu durum, Çetin'in açıkça kendisini aşağılayan tavırlarıyla devam eder. Yanlış kelimelerinin sürekli düzeltilmesi, kokan ayaklarını ve terleyen ellerini yıkamasının istenmesi, yaktığı sigaranın iğrenilerek içilmesi gibi davranışlar, aralarındaki sınıf farkının sürekli hissettirilmesini sağlar. Bir ara Çetin'e, telefonundaki bir kaydı dinletir; kayıta kız kardeşi Çetin'in bir şarkısını arabesk bir yorumla söylemektedir. Çetin, kendisinden beklendiği gibi yorumu beğenmez ve arabesk hakkında entelektüel açıklamalara girişir:

"Arabesk! (...) 80 sonrasının mirasıdır bizim topluma. O çaresizlik arabeskle kanıksandı, normalleştirildi. (...) Arabeskten sanatsal manalar çıkarmaya çalışanlar, o nağmelerle, saçma sapan gırtlak hareketleriyle şarkının ne söylediğini unutturdular" (Babür, 2017: 31-32).

Bu arada evin dışında büyük bir kalabalık vardır ve Çetin, dışarıdakilerin hayranları olduğundan emindir. Oysa dışarıdakiler, yakınlardaki bir tiyatrodaki sahnelenen ünlü bir topluluğun oyununu beklemektedirler. Çetin, kendisine ait olmayan her şey gibi, popüler olan bu tiyatro topluluğunun işlerini de "boktan boktan oyunlar" diyerek aşağılar. Çetin, klasik bir tiyatro olan 'halktan kopuk entelektüel'in çağdaş bir

yansımasıdır; beğenmediği halkın beğenisine muhtaç olan, ama özünde o beğenmediği insanlardan çok da farklı olmayan bir adamdır. İkisi arasındaki tek ortak nokta, duvarda asılı olan tabloda, sevdikleri ama ellerinde tutamadıkları kadınları görmeleri ve onunla konuşmalarıdır. Tablodaki kadınla konuştuklarında birbirleriyle olmadıkları kadar samimidirler ve sadece o anlarda gerçekler dile getirilir. Bu anlamda tablo, gerçekliği açığa çıkaran gerçek-dışı bir unsur olarak oyunun dramatik nesnesi haline gelir.

Kısa süreli buluşmalarının başında, Ersin karşısında güçlü olan Çetin, yavaş yavaş bu gücü yitirecek ve rolleri değiştikçe aşağıladığı adamdan çok da farklı olmadığını anlayacaktır. Ersin'in peşinde uyuşturucu madde bulundurduğu için polisler vardır. Bir süre sonra Çetin'in kapısına kadar gelirler ve Ersin, kendisini ele vermeye kalkarsa şişlemekle tehdit ettiği için Çetin'e sıkıntı yaratan buluşma uzar. Fiziki gücü eline geçiren Ersin, geldiğinden beri kendisini aşağılayan Çetin'e karşı zekasıyla da üstün gelmeye başlar. Kitaplıktan aldığı kitabın sayfalarından birini açıp bir cümle okur ve Çetin'e yazarın ne demek istediğini sorar. Çetin, bilmiyorum deme alışkanlığına sahip olmayan pek çok entelektüel gibi ukalaca bir yorum yapar. Ancak Ersin, onu kandırması ve cümleyi tam tersi anlama gelecek biçimde okumuştur. Şaşırın Çetin, "tersi de güzelmiş" demekten başka bir yorum yapamaz. Dakikalar boyu aşağıladığı adam, tek hamlede onu alaşağı etmiştir. Bu andan sonra Çetin yavaş yavaş çözülecek ve oynadığı entel rolünü bırakacaktır. Ersin'in futbolla ilgili sorularını önce "futbol bilmem ki ben" diye geçiştirmeye çalışırken, sahteliğinin işe yaramadığını anlayarak sorulara doğru cevapları vermeye başlar. Artık birbirleriyle daha samimi diyalog kurmaya başlamışlardır. Başlangıçta büyük laflarla arabeski aşağılayan Çetin, şimdi Ersin'in söylediği acılı arabesk şarkıyla içlendiğini saklayamayacak kadar kendisini serbest bırakır. Bu noktada Ersin'in de içinde görüldüğünden farklı bir potansiyel olduğu açığa çıkmaya başlar. Kendince uydurduğu bir senaryodan bahsederken deneyimli bir yönetmen gibi sert direktifler vererek Çetin'i İsa rolüne hazırlamaya başladığı görülür.

Çetin ve Ersin'in buluşması, toplumdaki sınıfsal ve kültürel kutuplaşmanın altının ne denli boş olduğunun kanıtıdır. Ne kendisini aydın zannedenler gerçek aydın, ne de hiçbir şeylerini beğenmedikleri alt sınıflar zannettikleri kadar kötü olmak zorundadır. Her şeyi siyah ve beyaz netliğinde sınıflandırma çabası, değiştirilemez bir



katılıkla kabullenilen önyargıları yaratırken, ekonomik temelli sosyal ayrımcılığı körükler. 'Varoşlardan gelen kötü, kent burjuvazisi iyidir' formülüne indirgenerek yaratılan bu ayrımcılık, toplumun bütün katmanları tarafından farkında olarak ya da olmayarak desteklenir. Oyunda spesifik politik göndermeler olmasa da, sorunun politik bir bağlamı olduğu açıktır. Ersin'in peşinde olan polisler, Çetin'in kapısını çalıp ünlü bir figürle karşılaşınca, herhangi bir sorgulama ihtiyacı duymadan çekip gittiklerinde bu ayrımcılığın devlet tarafından da desteklenen bir tavır olduğu perçinlenir. Dolayısıyla oyunun temsil ettiği gerçeklik, herkesin birbirini ezberlenmiş kalıplar üzerinden tanımlamasına yol açan ve ötekileştirici kimlik politikalarına bağlanan toplumsal normların çarpıklığıdır.

Türkiye'de bir diğer önemli kimlik sorunu olan toplumsal cinsiyete dayalı ötekileştirme olgusu, 2000 sonrasında en çok ele alınan konulardan biri olarak dikkat çeker. Konunun yazarların odağında yer almasının nedeni, istatistik verilerinin de açıkça gösterdiği gibi, son yıllarda cinsiyete dayalı ayrımcılığın ve şiddetin ciddi biçimde yükselmiş olmasıdır. Pek çok oyununda kadınların ötekileştirilmesi sorununu ele alan Zeynep Kaçar'ın **Var Olmayan Ayşe'nin Muhteşem Maceraları** (2015) isimli oyununda, Türkiye'de kadın olmanın zorluğu, Ayşe isimli oyun kişinin hayat hikayesi üzerinden aktarılır. Yazarın 'soyut bir oyun' olarak nitelendirdiği kurgu, ağırlıklı olarak Ayşe'nin monologlarına dayanır. Anlatı, şarkılar, flash-back geçişler ve imgesel sahnelerle desteklenir. Klasik yapıyı kıran bu kurgusal özelliklerin yadırgatıcı etkisine rağmen oyun gerçekçi bir etki yaratır. Ayşe'nin doğumundan başlayarak yaşlılık çağına kadar geçen bütün hayatının anlatıldığı oyunda, aslında Türkiye'deki kadınların büyük bir çoğunluğunun klişeleşmiş yaşam biçimi yansıtılır. Oyunun adındaki ironiye rağmen Ayşe'nin yaşamı sıkıcı denecek kadar sıradandır. Hatta dramatik bir malzeme üretilecek merak unsurundan, büyük çatışmalardan ve gerilimden de yoksundur. Kurgunun soyutlamaya dayalı niteliği de bu noktada anlam kazanır; metin, yazarın dert edindiği bir durumu, epik biçimselliği çağrıştıran teatral araçlarla yansılamak dışında bir amaç gütmeyiz.

Yazarın pek çok oyununda olduğu gibi bu oyunda da edindiği dert, erkek egemen toplumda ikincil planda kalan kadınların var olamama gerçeğidir. Evin ikinci

kız çocuğu olarak dünyaya gelen Ayşe, daha doğduğu günden itibaren dişiliği dışında hiçbir tanımlamanın içine giremez. Kendisinden sonra doğacak olan erkek kardeşinin bir süper kahraman edasıyla büyütülmesinin yanında onun ve ablasının kaderi hep elde olanla yetinmek ve ne denirse uymaktır. Ailenin geleneksel kız çocuğu yaklaşımı, okul çağına geldiğinde birbiri ardına sahnede beliren imgelemsel öğretmen figürleriyle toplumsal düzleme taşınır. Ayşe'nin tek isteği derslerde şarkı söylemektir ama okulun gerçeği hayalleri ile örtüşmez; hayat bilgisi dersinde kadının yerinin sadece evi olduğu, beden eğitimi dersinde kızların bedenini gizlemek zorunda olduğu aksi takdirde tecavüze uğrayacağı, matematik dersinde çoğalmaktan başka bir işe yaramadıkları, tarih dersinde ise gücün ve iktidarın sadece erkekte olduğu öğretilir. Bu ezberlenmiş bilgilerle hiçbir şeyi sorgulamadan üniversiteye giden ve orada da hayatını değiştirebilecek bir gelişme yaşayamayan Ayşe, okulu biter bitmez uygun görülen bir kocayla evlendirilir. Çocukluğundan itibaren masalları bile doğru anlatamayan annesi, onun yerine bütün kararları verir ve evleneceği ideal kocanın özellikleri de çoktan belirlenmiştir:

"ANNE: Yani ailemize vatana millete babanın dünya görüşüne sülalemizin örf ve adetlerine romanlara dizilere romantik komedilere uygun biri. Yakışıklı uzun boylu istikbali parlak, höt dedi mi sus pus ettirip korkuyla sindirmesini bilen, ne çok milliyetçi ne çok ulusalcı ne çok dinci ne çok ilerici, ortalama bir dangalak (...)" (Kaçar, 2015: 53)

Annesinin ideal koca tanımlaması, elbette toplumsal bir ezberi yansılar ve burada tarif edilen erkek, bir parça temenniye de içermekle birlikte, çoğunluğu oluşturan ve toplumsal yapının gidişatını belirleyen genel erkek imgesidir. Muhafazakar toplum yapısının gereklerine uygun olacak, kadına ikincil konumdaki yerini her an hatırlatacak, evini iyi geçindirecek, her tür aşırılıktan uzak duracak bir prototip arayışıdır. Beklenen aday beklenip de evlendiklerinde rahat edeceğini zanneden Ayşe, babasından farkı olmayan bir adamla evlendiğini anladığında doğduğu günden itibaren yaşadığı hayal kırıklığı serisini devam ettirir. Evlenir evlenmez çocuğu olur, işten çıkarılır, nihayet çocuklar büyür rahat ederiz artık derken kocası genç bir kadınla gider, annesi yatalak hale geldiği için yıllarca ona bakar ve annesi de öldüğünde yaşlanmış bir kadın olarak yapayalnız kalır. Artık tek hayali balkonda çay içerken etrafı izlemek olan Ayşe,

çocukluğundan beri söylemek istediği şarkıyı da artık hatırlayamamaktadır. Başkaları için tüketilmiş olan koskoca ömründe aslında tek bir an bile gerçekten var olmadığını kavrar. Kaçar'ın Dario Fo'nun kadın oyunlarını anımsatan mizahi bir dille kurguladığı metin, kadının toplumdaki yerine getirdiği eleştirel yaklaşım ve anlatının toplumsal gerçekliklerle olan doğrudan ilişkisi sayesinde bütün soyutlamalara rağmen gerçekçi bir etki yaratır. Ayrıca kadın cinayetlerine, tecavüze, dayığa ve psikolojik şiddete değinmeden kadın sorununu anlatan nadir örneklerden biri olarak, çoğunluğun gündelik gerçeğini sergilemek konusunda da naif ama başarılı bir tavır sergiler.

Yazarın **İd-Ego ve Süper Kahraman** (2015) isimli tek kişilik oyununda yine erkek egemen toplumun eleştirisi yapılır. Yazarın diğer oyunlarından farklı olarak bu oyunda kadın karakterler ve onların sorunları yoktur. Tek kişilik olan oyunun Emre isimli karakteri üzerinden Türkiye'deki erkek egemen yapıyı temsil eden çoğunluğun erkeklik algısını eleştirel ve mizahi bir dille yansıtar. 33 yaşında bir oyuncu olan Emre, ilerlemiş yaşına rağmen hayal ettiği mesleki çıkışı yakalayamamıştır. Basit rollerde ve geçici işlerde para kazanmaya çalışırken Amerikalıların Türkiye'de bir Batman filmi çekeceğini ve tam da onun özelliklerine sahip olan 'no name' bir oyuncu aradıklarını duyup seçmelere katılır. Büyük heyecanla başlayan seçme macerası kısa sürede trajikomik bir çıkmaza dönüşür. Karşısında kendisini dinleyen bir ekip olduğunu düşünen Emre, ışıkların yanıp sönmeye ya da istediği zamanlarda müzik çalınması dışında kimsenin kendisiyle diyalog kurmadığını fark eder. Salondan çıkmak istediğinde ise kapıların kilitli olduğunu anlar, dahası giderek kendisini terleten Batman kostümünü ne yaparsa yapsın üzerinden çıkaramamaktadır. Heyecan, panik, öfke ve durgunlaşma gibi ani duygu geçişleri arasında ne olduğunu anlamaya çalışırken aslında hayatında ilk defa kendisiyle yüzleştiğini fark eder.

Başlangıçta kendinden emin görünmeye çalışan Emre, kendisine ne yapacağı söylenmediği için aklına ne geliyorsa konuşmaya başlar. Önce oyunculuk eğitiminden ve oynadığı diziden bahsederek ekibi etkilemeye çalışır, ancak hiçbir tepki alamayınca bir terapist koltuğunda gibi çocukluğuna dönüp geçmişini anlatmaya başlar. Üç kızdan sonra doğan erkek çocuk olmanın şımarıklığı, okul yılları, ergenlikteki kız arkadaşları, kendisi gibi oyuncu olan ablası Neslihan'la ilişkisi gibi hayatının önemli anlarını

anlatmaya başlar. Arada şarkı söyleyerek, dans ederek ya da **Hamlet**'ten bir sahne oynayarak oyunculuğunu ispatlamaya çalışır. Sergilediği bütün tavırlar çocukça bir acemilik taşır ve başarısızlığının kendisi de farkındadır. Ancak bütün başarısızlıkları için hep bir bahanesi vardır ve suçun hep başkalarında olduğunu düşünür. Ablası tiyatro ödülleri alan bir oyuncudur, ama onun hiç ödül kazanamamış olması entrikalarla dolu jürilerin suçudur; **Hamlet**'te Hamlet rolünü hak eden odur ama rolü kapan oyuncu yönetmenle yatan bir 'homo' olduğu için Rosencrantz oynamak zorunda kalmıştır. Emre'nin bu travmatik durumu, aslında onunla aynı şartlar altında yetiştirilen bütün Türk erkeklerinin toplumsal semptomudur. Çocukluktan itibaren yıkılmaz bir duvar gibi hissettirilen, hayatın gerçekleriyle karşılaştığında küçük bir üflemeyle yerle bir olan, ama hiçbir şey olmamış gibi hem kendisini hem de çevresini kandırmaya çalışan bir zavallıdır.

Tipik bir Türk erkeği olan Emre'nin cinsiyet ayrımcılığına dayalı olarak sergilediği en belirgin tavır homofobidir. Jüriyi etkilemek için birkaç kez farklı versiyonlarını anlattığı bir hikayede, yaptığı kurgunun homofobik yönelimi dikkat çeker. İlkokulda kardeşi kadar yakın gördüğü arkadaşı Kemal'in birkaç gün ortadan kaybolması üzerine büyük üzüntüye kapıldığını, hatta Kemal'in öldüğünü düşünmeye başladığını anlatır. Ancak hikayesinin sonu beklendiği gibi bir hüznün içermez; akraba düğünü için Bursa'ya giden Kemal geri kısa süre sonra döner. Emre, bu hikayeyi jüriye olan kızgınlığı nedeniyle uydurmuştur. Bir süre sonra Kemal'le aralarının bozulmasına neden olan olayı anlatır; Kemal kendisine aşık olduğunu itiraf etmiştir, o da "Homolardan nefret ederim ben. Hele bana aşık olanlardan" (Kaçar, 2015: 24) savunmasıyla çocuğu bayıltana kadar dövüp, üstüne işer. Ancak bir kaç sahne sonra hikayenin olası en gerçek versiyonunu anlatır: Kemal eşcinsel değildir; evli, çocuklu ve hala görüştüğü sıradan bir adamdır. Ancak Emre, hikayenin bu son versiyonunda kullandığı "Homo momo değildi Kemal. Koç gibi delikanlıydı" (Kaçar, 2015: 26) ifadesiyle, kendi homofobisini hala gizleyememektedir. Emre'nin tavrı, sadece eşcinselliğe karşı da değildir. Yine temsil ettiği çoğunluk gibi o da kadınları kendisinden aşağı gören ve maskülen erkek imgesini yücelten sıradan bir adamdır. Tıpkı ilkokul arkadaşıyla olan anısı gibi, eski sevgilisiyle olan geçmişini de farklı

versiyonlarla aktarır. Emre'nin bu gerçek çeşitlemeleri, kendisini olduğundan farklı gösterme çabasıyla öğretilmiş doğruların sağladığı güvenli alanı terk edememe arasında yaşadığı çelişkili gerilimden kaynaklanır. Eski sevgilisi Füsün'u başka bir kızla aldatmış ve bu nedenle terk edilmiştir. Bu anının ilk versiyonunda Füsün'la cinsel birliktelik yaşayıp onu terk etmekle övündüğü maço bir hikaye anlatır. Bu tutumu üç ablasıyla ama özellikle kendisi gibi oyuncu olan Neslihan ablasıyla olan ilişkisine de yansır. Anne ve babanın daha doğduğu andan itibaren her konuda kendisini desteklemeleri ve şımartmaları sonucunda, kendisini doğal olarak onlardan daha üstün görmüştür. Ancak Neslihan'ın kendisinden daha cesur ve başarılı olmasını hazmedemez. Ayrımcılıkla örülü bu nefreti sözlerine de öfkeyle yansır:

"(...) Erkeğim lan ben! Bu hayatta her şey benim için! Evde etin en güzel yeri benim için, ayrı oda benim için, bisiklet benim için, babamın gözündeki ışık, annemin bitmez tükenmez ilgisi, en iyi okullar benim için, en yeni kıyafetler, istediğim mesleği yapma hakkı benim için, daha çok maaş, daha karizmatik roller, Batman de benim Superman de, Don Kişot da benim Hamlet de, en iyi romanlar benim için yazıldı, en iyi senaryolar benim için, beni anlatmak için ne muhteşem olduğumu, nasıl hakimi olduğumu bu dünyanın ve nasıl babamın evinde gibi rahatça dolaşabildiğimi sokaklarda... (...)" (Kaçar, 2015: 29-30).

Emre, toplumun dayattığı erkeklik rolünü çok benimsemiş görünse de, tıpkı mesleki yaşamındaki başarısızlığı gibi, cinsiyet rolünü oynamakta da zannettiği kadar başarılı değildir. Oyunun sonunda ağzından çıkanları kontrol edemediği bir anda sarf ettiği sözler, sırtını yasladığı erkeklik duvarının çok da sağlam olmadığını ispat eder: "Ben 15 yaşıma kadar sümüklerimi yedi. Oha! Çüş!" (Kaçar, 2015: 34). Kaçar, Emre üzerinden aileleri ve toplum geneli tarafından süper kahraman gibi görülen erkeklerin aslında kendi benliklerini tanımalarına dahi izin verilmediğini gösterir. İd'inin duygusal ve korkak doğası ile toplumsal yönelimle belirlenen süper egosunun çatışmasıyla ironik bir süper kahraman kostümü içinde yüzleşen Emre, erkeklik olgusu üzerinden belirlenmiş olan egosunun zannettiği kadar güçlü ve sağlam olmadığını keşfetmiş olur. Dolayısıyla toplumun dayattığı gerçeklik, ikincil konumda görmesi öğretilen kadınların ve diğer cinsiyet gruplarının gerçeği olmadığı gibi, onun gerçeği de değildir.

Türkiye'de kadın olmanın son yıllarda giderek zorlaştığı gerçeğinden hareket eden Zehra İpşiroğlu, **Memleketimden Kadın Manzaraları** (2017) isimli oyununda son yıllarda yaşanan erkek şiddeti ve genel anlamda kadına karşı yaklaşımdaki olumsuzluğu mizahi bir dille ele alır. Yazarın belgesel kara komedi olarak nitelediği oyunda, bütün mizahi abartılara ve hatta absürtlüğe rağmen, belgesel tanımlamasını haklı çıkaracak biçimde somut gerçeklerden doğrudan yararlanılmış olması dikkat çekicidir. Oyunda birisi kocasından gördüğü şiddete dayanamayıp onu öldüren (Leyla), diğeri kocası tarafından bıçakla yaralanan (Kader) iki kadın üzerinden erkek egemen toplumun kadına bakış açısı sergilenir. Leyla, severek evlendiği kocasından sürekli şiddet görmüş, boşanma isteğini kabul ettirememiş ve defalarca polise gitmiş, ancak hiçbir yardım alamamıştır. Leyla'nın görümcesi olan Kader ise kendi kocası tarafından bıçaklandığı halde kocasını savunmakta ve başından geçen olayı kaza olarak adlandırmaktadır. Abisinin karısına şiddet uyguladığını inkar ederek Leyla'yı suçlu bulan Kader, erkek egemen toplumun dayattığı cinsiyet kalıplarını sorgulamadan özümsemiş olan sıradan bir kadındır. Kadına karşı şiddetin kadınlar tarafından da içselleştirmiş olması, cinsiyete dayalı ayrımcılığın politik bir belirlenim olduğu saptamasını hatırlatır. Foucault'nun *biyo-iktidar* olarak kavramsallaştırdığı toplumsal cinsiyete dayalı ayrımcılık, kapitalist toplumlarda son derece sistemli ve gelişmiş bir ideolojik süreç olduğu için ötekileştirme, gündelik yaşam rutini içerisinde normalleşmekte ve arka planındaki ideolojik yönelim görünmez hale gelmektedir. Dolayısıyla Kader'in yengesinin ve hatta kendisinin de içinde bulunduğu koşulları, erkek hegemonyasının sunduğu çerçeveden algılaması da normalleşmektedir. Oyunda ayrımcılığa maruz kalanlara güvence sunması gereken emniyet birimlerinin de bu çarpık hegemonyanın garantörü gibi çalışıklarına ilişkin vurgu dikkat çekicidir. Leyla ve Kader ile aynı mahallede yaşayan sosyoloji öğrencisi Eylül, uğradığı sözlü taciz karşısında polise başvurduğunda, toplumun içinde bulunduğu gerçeği net biçimde kavrar. Karakoldaki kadın polisler bile tacize uğramasının kendi hatası olduğunu, geç saatte mini etekle dışarıda dolaşmanın, içki içmenin doğal sonuçları olduğunu açıkça dile getirirler. Kadın polis, ezbere bir algıyla: "(...) Feminizm bize göre terörizmdir. Bunlar hep dış güçlerin marifeti. Ülkemizi ateş çemberi içerisine almak isteyen ulus içi ve ulus dışı güçler, bu tür olayları provoke ederek, halkımızı birbirine düşürmektedir"

(İpşiroğlu, 2017: 10) diyerek kadın haklarını savunmanın terörle eş değer olduğunu bile söyleyebilmektedir. Son yıllarda artan taciz, tecavüz ve şiddet olayları karşısında kamuoyunda sıklıkla yapılan tartışmalarda da görüldüğü üzere, toplumun büyük bir çoğunluğu kadınların erkekler kadar özgür olamayacağı konusunda hemfikirdir. Eylül'ün yaşananlar karşısındaki çaresiz tepkisi, Foucault'nun gözetim toplumu teorisinin doğrulamasına dönüşür: "(...) Kadın sınıksız kuşatılmış, kapatılmış. Sürekli olarak gözetlenen, denetlenen bir avuç bir mekanın içinde. Polis de bu hapishanenin bekçisi" (İpşiroğlu, 2017: 7).

Benzer haberlerin neredeyse her gün tekrarlanması, kadına karşı şiddetin kamuoyunda daha sık tartışılmasına neden olmaktadır. Ancak yaygın medyanın egemen söylemden yana tavır sergilemesi, sorunun genel olarak muhafazakar görüşü haklı çıkaracak biçimde ele alınmasına neden olur. Bir televizyon programında muhafazakar yaşam koçu olan türbanlı Aliye ile sosyoloji profesörü olan Esin'in Leyla olayı üzerinden kadının toplumdaki yerini tartıştığı sahne, Türkiye'de kadın sorunu üzerinden yaşanan kutuplaşmanın özeti gibidir. Esin'in tarihsel ve bilimsel veriler ışığında sunduğu çağdaş bilgi ve yorumlara karşın Aliye, çağdışı ve sığ düşüncelerle erkek egemenliğini savunurken, seyirci tarafından sürekli alkışlanarak desteklenir. Bu sahnede, kadınların ötekileştirilmesinin doğal bir süreç olarak algılanmasının yanı sıra, son yıllarda bilim insanlarına ve aydınlara olan nefretin, geçmişe dayalı bir aşağılık kompleksinin hıncıyla körüklendiği gerçeği de ortaya konulmaktadır.

"ALİYE: Hocam derdiniz ne sizin? Siz feministler ileri geri görüşlerinizle erkekleri etki altına alarak onların giderek yumuşamasına ve kadınlaşmasına yol açmıyor musunuz? Silahlı güçlerimizin durumuna bir bakın, içler acısı... Ülkemizin bütünlüğü tehlike altında. Bütün bunların nedeninin teröristler ve feministler olduğunu dünya alem bilmiyor mu?" (İpşiroğlu, 2017: 29).

Program katılan Esin Hoca, kısa süre sonra bir erkek öğrencisinin ihbarı bahane edilerek üniversitedeki görevinden ihraç edilir. Türk milletinin dini ve geleneksel değerlerini aşağıladığı öne sürülen Esin Hoca, eşitlik ve özgürlük söyleminin kabul edilemez hale geldiği bir dönemde, sadece düşüncelerinden ötürü yargısız infaza uğrayan akademisyenlerin bir temsilidir. Hem kadın hem de bilim insanı olması

nedeniyle toplumsal bir tehdit olarak görülen Esin Hoca, terör örgütleriyle ilişkilendirilmeye çalışıldığı halde, umudunu korumakta ve yaşananların kötü bir anı olarak anılacağı günlerin geleceğine inanmaktadır. İpşiroğlu'nun kadın sorununun ideolojik boyutunu mizahi bir tavırla ele aldığı oyun, Türkiye'nin son yıllardaki absürd gündemini de açıklıkla yansıtmaktadır. Yakın tarihlerde devletin üst kademelerinde ya da yüksek akademik unvana sahip pek çok kişinin, kadınları hedef alan açıklamalarına yapılan göndermeler, oyunun gerçeklikle ilişkisini güçlendirmektedir. Bu durum, kadınların ötekileştirilmesi ve uğradıkları şiddetin haklı çıkarılması konusunda, sadece sosyo-ekonomik ve kültürel faktörlerin değil, onlardan daha güçlü olacak biçimde ideolojik seçimlerin etkili olduğunu göstermektedir.

Son dönemde yazılan kadın oyunlarıyla ilgili olarak dikkat çeken önemli noktalardan biri de sorunu ele alan erkek yazarların sayısındaki artıştır. Bu durum, toplumsal kutuplaşmanın temelinde cinsiyet ayrımcılığından öte, ideolojik kökenli dünya görüşü farklılığının yer aldığını gösterir. Her ne kadar kadına karşı şiddet söz konusu olduğunda, söylemine ters düşecek biçimde çağdaş fikirlere sahip olan erkeklerin de fail haline gelebildiği görülse de, genel anlamda egemen söylemin dayattığı bütün baskılara karşı ortak bir tepki sergileme durumu söz konusudur. Dolayısıyla etnik ayrımcılığa karşı çıkan birinin, cinsiyet ayrımcılığına da aynı tavrı göstermesi beklenir. Türkiye'de kadın haklarının gündeme gelmesi, esas olarak feminist hareketin ortaya çıkışıyla mümkün olmuştur. Ancak bu olumlu gelişmeye rağmen, kadınları savunmak sadece feminist kadınların sorumluluğuymuş gibi yanlış bir algı da ortaya çıkar. Bu cinsiyetçi yaklaşım sonucunda kadınlar kadın haklarını, erkekler ise bütün toplumun haklarını savunmakla yükümlü görülür. Son yıllarda ise cinsiyete dayalı ayrımcılığın ve şiddet olaylarının inkar edilemez biçimde yükselişe geçmesi ve genel olarak bütün toplumun baskı altına alınması karşısında erkeklerin de kadınları savunmaya yönelik söyleminde artış gözlenir. Toplumsal cinsiyetine bakılmasızın herkesin eşit olması ve kimsenin bu baskılara maruz kalmaması konusunda hemfikir olanlar, bütün diğer sorunlar gibi, cinsiyete dayalı kimlik konusunda da tavır göstermektedir. Kadın sorununa erkek kimliği içinden bakmayı başaran Murat Mahmutyazıcıoğlu, bu tavrın en önemli temsilcilerinden biridir.



Mahmutyazıcıoğlu'nun **Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin** (2016) isimli oyunu, İstanbul'da yaşayan üç kuşak kadının 'kadın olmak' dertlerini ele alır. Yedi bölüm halinde yazılan oyunun parçalı kurgusu dikkat çekicidir. Oyun boyunca sandalyelerinde oturarak sahne üzerinde olan üç kadın, 35 yıllık bir sürece yayılan hikayelerini birbirleriyle hiç diyalog kurmadan, sadece monolog akışı içinde anlatırlar. Replikler birbirini takip ettiği halde, reaksiyonları aralarında bir etkileşime yol açmaz; iç sesleri üzerinden birbirleriyle duygusal iletişim halinde gibidirler. Yazarın bu kurgu seçimi, yabancılaştırıcı etkisinden dolayı gerçeklik hissini zedeleme riski barındırsa da, anlatının akıcılığı ve yapılan tespitlerin doğallığı nedeniyle etkili bir gerçeklik hissi yaratmayı başarır.

1980-2015 arasında geçen 35 yıllık süreçte tipik orta sınıf insanları olan Ayfer, kızı Başak ve torunu Melis'in bütün hayat hikayelerini ve birbirleriyle olan ilişkilerini, içinde yaşadıkları İstanbul'un değişimleriyle bir arada görürüz. Oyun zamanında bakımevinde kalan bir Alzheimer hastası olan Ayfer, çocukları daha küçükken asker olan kocası tarafından terk edilmiş, çocuklarını yalnız başına zorluklar içinde büyütmüş bir kadındır. Kızı Başak, evin en büyük kızı olması nedeniyle annesinin kendisine yüklediği sorumluluklarla sıkıntılı bir çocukluk geçirmiş, ama yine annesinin desteğiyle okuyup hemşire olmuştur. Ancak Başak, annesinin bütün uyarılarına rağmen erkenden evlenmiş ve kocasının baskısıyla hiç çalışmamıştır. Kendi kızı olduğunda da ona annesinin kendisine davrandığından farklı davranmamış, onu sürekli baskı altında tutmuştur. Melis ise annesinin baskılarına rağmen istediği mesleği seçip oyunculuk yapan ve erkek arkadaşıyla birlikte yaşayan, annesi ve anneannesine kıyasla daha özgür yaşamayı başarmış bir kadındır. Ancak o da sevgilisi Okan'ın ihaneti sonucunda kendisini benzer bir çaresizlik içinde, mutsuz ve yapayalnız bulacaktır.

Oyun boyunca birbirlerinden bağımsız olarak ortak anılarını paylaşırlar ve ortaya aynı olaylarla ilgili birbirinden farklı yorumlar çıkar. Örneğin Başak, Melis'in bebekliğini "Gecede on kez kalktığı olurdu, "Ingaaaa" diye bağırdığı" diye anlatırken, Melis, aynı bebekliği "Hiç sesim soluğum çıkmazmış... Çok tatlıymışım..." (Mahmutyazıcıoğlu, 2017: 9) diye anlatır. Oyun boyunca devam eden bu çelişkili ifadelerden, aslında hayatları boyunca birbirlerine gerçek duygu ve düşüncelerini değil,

sadece karşı tarafı memnun ederek anı kurtaracak yalanları söyledikleri anlaşılır. Gerçekleri dile getirdikleri her cümle "diyemedim tabii" ifadesi ile biter ve bu ifade, üç kadının içinde bulunduğu 'kadın olmak' gerçeğinin en açık tezahürüdür. Kadınların büyük bir bölümü, hayatları boyunca bir erkeğin gölgesinde kaldıkları ve temel görevleri ev işi ve çocuk bakımından ibaret görüldüğü için duygu ve düşüncelerini sürekli içlerine atmaya mahkumdur. Oyun kişilerinin geçmiş hakkında bu kadar tutarsız ve pişmanlık dolu ifadeler kullanmalarının nedeni de bu mahkumiyet halini çok geç fark etmiş olmalarıdır. Yanlarındaki erkeğin gidişiyile ilk defa kendi hayatları üzerinde düşünmeye başladıklarında, artık değişmesi mümkün olmayan geçmişlerine hüznle bakmaktan başka çareleri kalmamıştır. Üstelik birbirlerini ne kadar eleştirseler de, aynı yollardan geçtikleri için, sonları da aynı olmaktadır. Ne kadar farklı hayaller kurulsa da Türkiye'de kadın olmanın bedeli, sonunda eleştirilen anne figürüne dönüşmektir.

Yazar, oyun kişilerinin çatışmadan uzak, yalın anlatılarla ördüğü hikayelerini İstanbul motifiyle destekler. İstanbul, oyun kişilerinin değişen ve değiştikçe birbirine benzeyen öykülerinin arka planı gibidir. Üç oyun kişisinin de hayatlarının büyük bir bölümünü geçirdikleri Üsküdar'daki büyük ahşap evin kentsel dönüşümle balkonsuz küçük bir daireye dönüşmesi gibi, her yer ve her şey yavaş yavaş değişirken, hayatları da zorlaşmaya ve küçülmeye başlar. Terk edilmeler, ölümler, kavgalar, hastalıklar derken İstanbul'la birlikte yaşlanır, onun gibi kötüleşir, eski hali özlenen bir anıya dönüşürler. Hayatlarındaki erkekler gidip kendileriyle yüzleşme fırsatını bulduklarında karşılaştıkları manzaranın gerçekliği, İstanbul'un gerçekliği ile örtüşür:

"MELİS: Her yeri deniz olup da bu kadar az yosun kokusu olan başka bir şehir var mı acaba? Bu kadar köprü olup da kimsenin birbirine ulaşamadığı başka bir şehir. Bu kadar çok insanın olup da her yerin bomboş olduğu... Bomboş" (Mahmutyazıcıoğlu, 2017: 45).

İstanbul büyüdükçe içindeki insanların yalnızlaşması gibi, oyun kişileri de büyüdükçe yalnızlaşan kadınlardır. Birbirleriyle ilişkileri gerçek bir sevgi ya da nefret ilişkisi değildir; ne birlikte olabilirler ne de tamamen kopmaları mümkündür. Aralarındaki kan bağı olmasa hayatları çok farklı olabilecekmiş gibi içten içe sıkıntıları için birbirlerini suçlarlar. Yalnızlıklarının ve mutsuzluklarının temelini, erkek egemen toplumun çarpık ahlak anlayışının ve ötekileştirici değer yargılarının oluşturduğunu

göremezler. Birbirlerine söyleyemedikleri şeyler, aslında toplumun söylemelerine izin vermediği şeylerdir. Farklı olmaları ve çemberin dışına çıkmaları istenmediği için çocukluklarından beri kafalarına kazınmış olan yaşam biçimini nefes alır gibi tekrar etmeye mecbur bırakılmışlardır. Zaman içinde ilerleyen kuşakların yaşam biçimlerinde bazı değişiklikler olsa da, kadınlık hallerinin özü değişmediği için, zamanı geldikçe birbirlerini anlamaya ve dahası birbirlerine dönüşmeye de mecbur kalmaktadırlar.

Erkek gözüyle yazılan kadın oyunlarından biri de Yunus Emre Gümüş'ün **Kadınlar Filler Ve Saireler** (2013) isimli metnidir. Oyunda aynı apartmanda yaşayan, ama birbirleriyle hiçbir iletişimi olmayan üç şehirli ve yalnız kadın üzerinden, Türkiye'de kadın olmanın zorlukları mizahi bir dille ele alınır. Henüz 25 yaşında olan 1.Kadın, gittiği barlarda ya da internet sitelerinde hayatının aşkını bulmaya çalışır. En büyük arzusu, hayalini kurduğu beyaz atlı prensle evlenmektir. Ancak karşılaştığı bütün adamlar ya günlük ilişkiler ya da internette tanıştığı adamlar gibi açıkça fantezi peşindedirler. Çocukluğuna ilişkin en belirgin anısı, babasının annesini aldatması olduğu için, en büyük korkusu, babası gibi adam bulmaktır. Ancak bu korkusu her an gerçeğe dönüşmeye hazırdır; internette en sonunda aradığı adamı bulduğunu düşünüp buluşmaya gittiği adamın evli olduğu ortaya çıkar. Gizli saklı buluşulan izbe yerde, kızın hoşlanmadığı dokunuşlar sırasında adamın karısı tarafından basılırlar ve kız bu defalık kurtulmuş olur. 2.Kadın, on iki yıldır birlikte olduğu ve evlenme planları yaptığı sevgilisi tarafından terk edilmiştir ve bütün hayatını ona adadığı için, şimdi ne yapacağını bilemez durumdadır. Sevgilisi için gereğinden fazla fedakarlık yapmış olan kadın, geri dönmesini umduğu adamın başka biriyle evlenmek üzere olduğunu öğrenince intihara kalkışır. Sıkıcı denecek kadar sıradan olduğunu söylediği adam için hayatından bile vazgeçen kadın, sadece aşkından değil, toplumsal bir ezberi kabullendiği için de bu durumdadır. Elindeki adamın kıymetini bilmek ya da düzgün bir adamla evlenip yuva kurmak üzerine inşa edilmiş olan bu ezber, kadınları adeta erkeklerin kölesi haline getirmektedir. 3.Kadın ise 35 yaşında, hiç sevgilisi olmamış, kendisini ekolojik bir anarşist olarak tanımlayan, yakın zamanda rahminde tümör tespit edilmiş bir kadındır. Varoluşsal boşluğunu marjinal arayışlarla tamamlamaya çalışır ve insanlarla nasıl iletişim kuracağını bilmeyen kafası karışık burjuva entelektüellerinin

umutsuz çırpınışları içindedir. Hastalığı nedeniyle rahmi alınacaktır ve bu durum, o güne dek küçümseyerek reddettiği çocuk sahibi olma isteğini açığa çıkarır. Gerçek bir baba adayı bulamayınca, internette 'organik sperm' satışı yapan bir adamla anlaşır. Adamla buluştuğunda masalarını polisler basar ve sapık olarak aranan adam tutuklanır. Bir sahtekarın olası tecavüzünden kurtulan kadın, hala amacına ulaşamamış olmanın derindedir. Üstelik yaşadığı ülkedeki erkek egemenliğinin yarattığı adaletsizliği en açık şekilde tarif eden de yine kendisidir:

"(...) Aile içi şiddet dosyaları... Tecavüzler, çocuk istismarları... Kadın cinayetleri! İstatistiklerin arasında sıkışmış on binlerce hayat! Türkiye'de örneğin her dört saatte bir tecavüz ya da tecavüz girişimi suçu işleniyor... Sinemaya gidiyorsunuz örneğin; siz tekrar eve dönene kadar bir kadına tecavüz edilmiş oluyor! (...)" (Gümüş, 2018: 29).

Aynı apartmanda neredeyse her gün karşılaşan bu üç kadın, birbirlerine selam bile vermedikleri gibi, içten içten birbirlerine küçümseyen gözlerle bakmaktadır. Birbirlerini ya arabesk, ya klişe ya da burnu büyük bir tip olarak gördükleri için beğenmeyen bu kadınlar, ne denli benzediklerinin ve ortak dertleri paylaştıklarının bilincinde olmadan toplumun kendilerine uyguladığı ötekileştirmeyi, farkında olmaksızın birbirlerine uygularlar. Rüya sahnesinde ilk kez bir araya geldiklerinde, hepsi hayal ettikleri şeye kavuştuklarını görürler; 1.Kadın buluşacağı adamdan evlilik teklifi alır, 2.Kadın'ın sevgilisi ona geri döner ve 3.Kadın da hamiledir. Ancak bu sahneyi, 'rüyalar tersine çıkar' klişesini doğrularcasına hayallerinin birer birer yıkıldığı gerçeklik sahneleri takip eder. Gerçekten bir araya geldikleri son sahnede ise ilk defa sağlıklı iletişim kurmayı başarırlar ve birbirlerine destek olarak, saçma hayalleri terk etme kararı alırlar. Bu umut veren sahneyi, hepsinin hayatına aynı yanlış yoldan devam edeceğini gösteren final sahnesi izler.

Üç kadının yalnızlık ve varoluş sıkıntıları dışındaki bir diğer ortak noktaları, anneleriyle olan ilişki biçimleridir. 2. ve 3.Kadın'ın anneleriyle samimi olmayan ve sürekli eleştirildikleri için bunaldıkları bir ilişkileri vardır. 1.Kadın ise annesini daha çocuk yaşta kaybettiği için annesine özlem duyar. Anne ve babasının ölümüne yol açan kaza, babasının ihaneti yüzünden kavga ettikleri sırada gerçekleşmiştir. Kendisini de benzer bir yaşamın beklediği düşünüldüğünde, anne imgesinin onun üzerinde de olumlu

bir etkisi yaratmadığı görülür. Annelerle kurulan bu sağlıksız ilişkinin temelinde, benzememeye çalıştıkları halde annelerinin bir kopyasına dönüştükleri gerçeği yatar. Ancak derinde yatan esas gerçek, hepsinin yaşantısını erkek egemen dünyanın kurallarının belirlemesi ve hiçbirinin bu döngüyü kırarak güce sahip olmamasıdır. Yaşam tarzları ve beğenileri açısından birbirine hiç benzemeyen bu üç kadını, Türkiye'deki bütün kadınlarla aynı kılan şey de bu güçsüzlüktür. İster iyi eğitilmiş bir entelektüel, ister ergenlikten kurtulamayan bir hayalperest, isterse toplumun dayattığı cinsiyet rolünü tamamen kabullenmiş olsun, bütün kadınlar aynı adaletsizliğin ve ötekileştirmenin mağdurudur. Var olan sistem ve çarpık zihniyet değişmediği sürece, oyundaki gibi gerçek yaşamdaki kadınların da durumu değişmeyecektir.

Toplumsal cinsiyete dayalı ayrımcılığın bir diğer hedefi de LGBT bireylerdir. Türk tiyatrosunun eski dönemlerinden itibaren pek çok oyunda, LGBT bireylerin genellikle bir komedi malzemesi olarak ele alındığı dikkat çeker. Toplumun içselleştiremediği ama varlığını da inkar edemediği bu insanların sadece basit ve klişeleşmiş bir güldürü unsuruna indirgenmesi, esas gerçekliklerinin de yok sayılmasını beraberinde getirir. 2000 sonrasında ise LGBT bireylere ilişkin yazılan oyun sayısı, her ne kadar kadın sorununa değinen metin sayısından çok daha az olsa da belli bir artış ve daha önemlisi duyarlılık gözlenmektedir. Bu artışta, LGBT bireylerin ve sorunlarının Gezi süreci ve Onur Yürüyüşü sayesinde kamusal alanda daha net tartışılabilir hale gelmesi etkilidir. Yine de LGBT bireylerin ötekileştirilmesi ve çoğunluğu ölümle sonuçlanan şiddet olaylarına maruz kaldıkları gerçeği değişmemiştir. Türkiye'de majör kimlik tanımlamasının, Sünni İslam ve Türkçülük üzerinden yapılıyor olması, cinsel tercihleri ve yaşama biçimleri bakımından bu kalıplara uyum sağlayamayan LGBT'leri toplumun en marjinal ve kabul edilemez kitlesi haline getirir. Bu durum, özellikle trans bireylerin sosyal yaşantı içinde kendilerine yer bulmalarını büyük ölçüde güçleştirir. Trans bireylerin çoğu, zorunlu olarak yeraltına ve fuhuş dünyasına sürüklenir. Oyunlarda genellikle bir motif ya da yan rol düzeyinde ele alınan bu bireyler, çok az oyunun odağına yerleşmektedir. Bu nadir metinlerden biri, Ebru Nihan Celkan'ın **Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi** (2012) isimli metnidir. Tek kişilik oyunda Umut isimli bir transseksüelin hikayesi anlatılır. Oyunda transseksüellerin ve kadınsı

tavra sahip erkek eşcinsellerin kullandığı Lubunca dili ağırlıklı olarak kullanılır. Dolayısıyla oyunun dili, yazarın eklediği Lubunca sözlük olmadan pek çok kişi için anlaşılması zor ifadelerle yüklüdür. Ancak bu dil kullanımı, transların gerçek yaşamının olduğu gibi yansılanması konusunda işlevseldir. Celkan'ın bütün oyunlarında görülen Umut karakteri, bu oyunda bir trans olarak karşımıza çıkar. Umut, öleceği güne kadar yaşadıklarını sinematografik bir kurgu ve gerçekçi bir tavırla yansılar. Oldukça kısa olan oyunda Umut'un bütün hayat hikayesi anlatılır; erkeklerden hoşlandığını anladığı çocukluk zamanındaki korkuları, asker olan babasının hem kendisine hem annesine uyguladığı şiddet, İstanbul sokaklarındaki fuhuş gerçeği, müşterileri tarafından öldürülen translar, Gezi döneminde yaşadığı ilk aşk acısı, Onur Yürüyüşü ile tanışması, annesine olan özlemi ve sonunda içlerinden kimsenin ölmemesini kutlayacakları günün akşamında bir müşterisi tarafından boğazı kesilerek öldürülmesi.

Umut'un hikayesi aslında bütün transların ve Türkiye'nin toplumsal cinsiyet travmasının hikayesidir. Her ne kadar LGBT hareketleri 2000'li yıllarda belli bir ilerleme kaydetmiş olsa da, toplum genelinin eşcinsellere ve özellikle de trans bireylere karşı yaklaşımındaki nefret söyleminde herhangi bir değişim olmamış, aksine nefret cinayetlerinin sayısı artmaya devam etmiştir. LGBT'ler toplumun son yıllarda giderek daha da muhafazakarlaşması ve devletin koruyucu olmaktan ziyade, şiddeti körükleyici söylemleri sonucunda kimliğe dayalı ötekileştirmenin en önemli mağdurları olmaktadır. Toplum genelinin heteroseksüellik dışında kalan cinsiyet tanımlamalarını reddetmesi, dini ve geleneksel yapının doğal bir sonucu olarak algılatıldığı için sorun içinden çıkılmaz bir haldedir. Çoğunluğun trans gerçeğini algılama biçimi, onların hastalıklı ve sorun çıkarıcı sapkınlar olduğu biçimindedir. Yaşam koşullarının yarattığı travma ve var olma mücadelesinin sonucu olarak ortaya çıkan marjinalliğin transların tek gerçeği olarak görmek, sorunun toplumsal kaynağını görünmez hale getirir. Trans kimliğine ilişkin görmezden gelinen en önemli gerçek, müşterilerinin büyük bir bölümünü toplum içinde Müslümanlığı ve erkekliği ile övünen insanların oluşturduğudur. Yazar bu gerçeği Umut'un gözünden net biçimde ortaya koyar:

"Arz-talep... Kendilerini düzdürmeye gelirler. Emekli öğretmen, doktor, bindiğin taksinin şoförü, yan komşu, Ahmet Abi, caminin imamı Mehmet

Dayı, milyonların sevgilisi, namuslu, evinin direği sanatçı (...) Şu duvarlar bir gün dile gelse... Bir dile gelse... Bu odaya herkes gelir. Benim hayallerim ve bütün mahalle, cemil cümle erkek" (Celkan, 2013: 20).

Kimlik olgusunun aidiyet ihtiyacından kaynaklanması, ötekileştirmeye varan bir soruna dönüştüğünde, mağdur ettiği kitleyi yersiz yurtsuzlaştıran bir paradoksa yol açar. Ne ailesi, ne eski arkadaşları, ne de aşık olduğu adam tarafından kabullenilmeyen, kendisini hiçbirinin yanında bir yere ait hissedemeyen Umut, sadece kendisi gibi olan trans arkadaşlarının yanında ve onları kabullenen istisnai mahallelerinde bir yere ait olduğunu duyumsar:

"Seviyorum bu mahalleyi. Bizi bir bağrına sardı ki sorma... Bazıları bize göz kulak bile oluyor. Polis falan geldiğinde, "Hooooop," diyor, "mahallemizin insanıdır." Mahallemizin insanı. Bir yerin insanı olmak kulağa nasıl hoş geliyor sardunya..." (Celkan, 2013: 15).

İstanbul'un arka sokaklarından biri olan bu mahalle, çocukları sevebilmek ya da insanlarla selamlaşabilmek gibi normal davranışları sergileyebildikleri tek yerdir. Ancak burada bile tam olarak güvende değillerdir; evlerine gelen müşteriler tarafından öldürülmeleri, kapıcının ekmek getirmesi kadar normal bir olaydır. Hem karakterin hem de oyunun adının taşıdığı ironik anlam, oyunun gerçekliği temsil etme tavrını belirlemiş olur; çoğunluğun bakış açısı değişmediği sürece hiçbiri için bir umut yoktur.

Yazarın LGBT bireyleri ele alan bir diğer oyunu da **Uzaydan Gelen Prens**'tir (2016). Celkan, bu oyununda Türkiye'de LGBT olmak sorununu, fantastik bir kurgu içinde ele alır. Oyunda Araf ve yeryüzü olmak üzere iki gerçeklik düzlemi vardır. Arafta Zeki Müren'in de aralarında yer aldığı LGBT bireyler vardır. İstedikleri zaman cennete, cehenneme ya da yeryüzüne gidebilmektedirler. Araftakiler yeryüzünde asla sahip olamadıkları bir özgürlüğe sahiptir; burada kimsenin aşağılamasına ya da yargılamasına maruz kalmazlar. Araftakilerden biri olan İrem, burayı "Zeki Müren olmadan da sevileceğin yerlerden biri" (Celkan, 2018: 94) olarak tanımlar. Bu tanımlama önemlidir; gerçekten de Türkiye'de LGBT kimliğini saklamadan özgürce yaşayabilmek için Zeki Müren kadar ünlü ve zengin olmak gerekmektedir. Zeki Müren'in de büyük sıkıntılardan geçerek sahip olduğu bu özgürlük, sıradan insanlar için büyük ölçüde hayalden ibarettir. Benzer bir süreç Araftaki Cem için de geçerlidir. Cem

yaşarken bir diş doktorudur ve eşcinsel olduğunu hiç gizlemediğini iddia eder. Ancak diğerleri onun yalan söylediğini bilirler. Üstelik Cem, Bağdat Caddesi gibi bir burjuva semtinde yaşamış, sosyo-ekonomik avantajı dolayısıyla kimliğini pek çok insandan daha rahat sahiplenebilmiştir. Müren, toplumun bu riyakar tutumunu bir anısını paylaşarak açıklar; teyzesinin albay olan kocası, henüz ünlü olmadığı dönemlerde kendisini öldüreceği haberini yollamıştır, ancak yıllar sonra ünlü olduğunda bir gazino çıkışında aynı amca gelip boynuna sarılmıştır. Bu durum, toplumsal cinsiyete karşı geliştirilen nefret söyleminin ahlaki çerçevesinin bir yalandan ibaret olduğunun kanıtıdır. Dini ve geleneksel değerlere sığınarak insanların cinsel eğilimlerine karşı saldırganca tutum sergileyenler, işin içine maddi unsurlar girdiğinde tavırlarını anında değiştirirler. Müren'in "halk beni sevdi" sözlerine İrem, alaycı bir şekilde "Beni de... Gece karanlıkta sevdi sabah sevgisini tekme tokatla gösterdi" (Celkan, 2018: 83) karşılığını verir. Gerçekten de fuhuş yapmak zorunda kalan LGBT'lerin müşterileri ya da gizli birliktelikler yaşadıkları insanların büyük çoğunluğu, ötekileştirici muhafazakar söyleme sahip erkeklerdir. Gündelik yaşamı içinde maskülen erkek imgesini yüceltenlerin, içlerindeki gizli dürtüyle karşılaşmalarının bedelini de yine LGBT bireyler ödemektedir.

Araftakileri yeryüzüne bağlayan esas kişi, hikayesi Zeki Müren'e benzeyen Umut isimli eşcinsel gençtir. Müren gibi Bursalı olan Umut, cinsel kimliği ve müzisyen olma isteği nedeniyle babasından büyük baskı ve şiddet görmektedir. Tek hayali, konservatuara girmek ve özgürce ait olduğu kimliği yaşayabilmektir. Zeki Müren, kendisine çok benzeyen bu çocuğu sürekli ziyaret eder ve ona akıl hocalığı yapar. Müren'in de teşvik etmesiyle evden kaçıp İstanbul'a konservatuar sınavına gider. Eşcinsel kimliğine dikkat çeken bir kıyafetle yaptığı yolculuk, İstanbul otogarında inzibatlar tarafından gözaltına alınmasıyla kabusu döner. Onu gözaltına alan askerlerden biri, oldukça klişe bir homofobiktir. Görür görmez nefret ettiği Umut'u hiçbir gerekçesi olmadığı halde gücünü kullanarak alıkoyar. Umut'a etek giyip giymediğini sorduğunda diğer asker arkadaşına tepki gösterir ve memleketinde de köçeklerin etek giydiğini, bunda bir sorun olmadığını dile getirir. Ancak onun bu çıkışı homofobik olmadığı anlamına gelmez; tepkisinin nedeni ahlaki açıdan özgürlükçü olmasından değil, mikro



milliyetçi olmasındandır. Eşcinselliği normal bulmaz, aksine eşcinsel damgası yemekten korktuğu için kendi sınırlarını çizmeye çalışır. Nezarethanede Bursalı bir nöbetçiye denk gelerek kurtulan Umut, konservatuvarı ararken Hızır isimli bir Çarşı taraftarına denk gelir. Hızır, isminin hakkını verircesine Umut'a sahip çıkar. Umut, başlangıçta tedirgin olsa da aslında Hızır'ın da kendisi gibi bir eşcinsel olduğunu öğrenince rahatlar. Umut, kimliğini neden gizlemesi gerektiğini henüz kavrayamamışken Hızır, toplum baskısı gerçeğini ona net biçimde açıklar: "Ne deseşdim tribüncülere. Bir delikanlıyı beğendim, onunla ilgileniyorum, birazdan gelirim. Bu nasıl? (...) Bak, tribün başka hayat başka" (Celkan, 2018: 79). Hızır'ın da dediği gibi, toplumsal baskı ve maruz kalınan ötekileştirmenin sonucunda birçok insan olduğu gibi görünmemektedir. LGBT'leri yeraltına inmeye zorlayan bu durum, her an şiddete uğrama riskiyle birlikte sürekli gergin ve mutsuz bir yaşamı dayatır. Gerçek yaşam çok daha ağır olsa da yazarın her oyununda kullandığı karakter ismi, oyunun fantastik kurgusu sayesinde mutlu sona ulaşır. Umut, Araftakiler'in de yardımları sayesinde bu zorlu süreci en az zararla atlatır. Konservatuvar sınavına girmeyi başarır, LGBT yürüyüşüne katılıp yalnız olmadığını anlar ve aşkı bulur.

Celkan'ın metinlerindeki gibi trans ya da eşcinsel bir bireyi odağa alan çok fazla oyun hala bulunmamaktadır. Genel eğilim, oyunlarda yan karakter üzerinden gönderme yapmakla sınırlıdır. Bu bağlamda ele alınabilecek olan Sedef Ecer'in **First Lady**<sup>1</sup> (2012) isimli oyununa kimlik sorunu üzerinden bakıldığında, karşımıza çıkan en önemli figürün toplumsal cinsiyeti nedeniyle ötekileştirilmenin mağduru olan Gazel karakteri olduğu dikkat çeker. Gazel, First Lady İştar'ın stil ve özel yaşam danışmanı olan bir transtır. Kurgusal bir Ortadoğu ülkesinde geçtiği varsayılan oyunda, trans bir karakterin yer alması önemlidir. Farklı şartlar altında hayatta kalması bile mucize sayılabilecek olan Gazel, İştar'la tanışması ve onun yanında çalışmaya başlaması sayesinde kendisiyle aynı durumda olan pek çok trans bireyden farklı bir hayat yaşama şansı yakalamıştır. Ancak oyundaki bütün karakterler gibi Gazel de geçmişinin ağırlığını sürekli hissetmekte ve içinde yaşadığı toplumun gerçeklerini

<sup>1</sup> Bu oyun, daha kapsamlı olarak "3.2.3. Medya ve Sanal İletişim Olanaklarının Oyun İçeriklerine Yansıması" başlığında ele alınmaktadır.

unutamamaktadır. İktidarın yanında kendisine yer bulduğunda geçmişteki hayallerinden vazgeçmiştir. Oysa geçmişinde şimdi içinde bulunduğu konformist durumundan çok uzak, kendisi ve diğer insanlar için adalet ve eşitlik isteyen bir bireydir. Gazel'in bireysel gerçeğinin aslında Türkiye'nin önemli toplumsal sorunlarından biri olduğu, LGBT bireylerin dışlanmasına ve buna rağmen son yıllarda ortaya koydukları direniş mücadelesine yapılan göndermelerle desteklenir: "Sokağa inip LGBT lideri olmayı düşlerdim. Sloganlar atan, bağırın, çağırın..."Susma haykır, eşcinseller vardır! Susma haykır, translar vardır!"" (Ecer, 2018: 73). Yazar böylece genel hatları mizahi bir sembolizasyonla çizilen Gazel karakterinin derinliksiz bir karikatür olmasının da önüne geçer. Gazel'in hikayesinin toplumsal ve tarihsel artalanı, ekrana yansıtılan sosyal medya görselleriyle desteklenir ve açıkça Gezi sürecine gönderme yapılır: ""Sokaklar bizim!", "Bu gaz bir harika!", "Marjinal anandır!", "Velev ki ibneyiz!", "Polis simit sat onurlu yaşa!", "Ya ameliyatlı yerime gelseydi!"" (Ecer, 2018: 74). Ancak o da diğer oyun kişileri gibi, uğradığı haksızlıklara rağmen gücünün yanında sadece kendisini kurtarmanın peşine düşmüştür. Oyunda gerçekleşen direniş mücadelesine katılmak bir yana, direnişçiler saraya yaklaştığında İstar'ı, onun için tasarladığı pahalı giysileri ve elbette kendisini kurtarmaktan başka hiçbir şey düşünmez. Ötekileştirilenin kendisine ve çevresine yabancılaşması, toplumsal yaşantıda olduğu gibi, oyunda da var olan yoz sistemin içselleştirilerek bekasını sürdürmesi dışında hiçbir fayda sağlamaz. LGBT'lerin gerçeği, çoğunluğun göz ardı ettiği ya da daha kötüsü, düşmanca tutum takındığı bir sapkınlık olarak algılanmaya devam eder.

### 3.2.3. Medya ve Sanal İletişim Olgularının Oyun İçeriklerine Yansımaları

Medya, büyük kitlelere ulaşabilme ve onları doğrudan etkileyebilme avantajıyla toplumların gerçeklik algısını belirleme konusunda en etkili araç konumundadır. Yazılı basından televizyon ve sosyal medya ağlarına doğru genişlemiş olan medya araçları, her dönemde insanların gündelik yaşam pratiklerinden politik seçimlerine kadar aldıkları bütün kararlarda en temel belirleyici olmuştur. Teknolojinin gelişimine paralel olarak sürekli yenilenen medya araçları, sağladığı teknik imkanların yanı sıra önemli bireysel ve toplumsal sorunlara da yol açmaktadır. Günümüz toplumlarında ağırlıklı olarak televizyon ve internet ağları üzerinden varlık gösteren

medya, iletişim konusunda sağladığı olanaklara rağmen ironik bir biçimde insanlar arasındaki gerçek iletişimin azalmasına neden olmaktadır. Ayrıca her dönemde olduğu gibi, günümüz toplumlarında da bütün medya araçları, Althusser'in 'devletin ideolojik aygıtları' tanımlamasını doğrulayacak biçimde, egemen siyasi söylemin denetim ve yönlendirmesi altında işlemektedir. Toplumun gerçeğin ne kadarına ulaşacağına karar veren egemenler, gerçeği çarpıtma ya da saklama konusunda istedikleri gibi medyayı yönlendirmektedir. Bu nedenle, son yıllarda medyanın olumlu gelişmelerinden çok, yol açtığı sorunlar hakkında tartışılmaktadır. 2000 sonrasında yazılan oyunlarda da medya olgusunun bu olumsuz etkileri üzerinden ele alındığı dikkat çeker. Oyunlardaki eleştirel tespitler, ağırlıklı olarak televizyon ve sosyal medyanın gerçekleri çarpıtarak toplumun gerçeklik algısını bozmaya yönelik tavrına ilişkindir. Medyanın tarihsel ve teknolojik gelişimi bağlamında ilk olarak televizyon yayınlarının toplum üzerindeki etkisini ele alan oyunlara bakmak gerekmektedir.

Türkiye'de 1990'lı yıllarla birlikte özel kanalların açılmasıyla yaygınlaşan ve popülerleşen televizyon, çok hızlı bir biçimde gündelik yaşantının doğal bir parçası haline gelir. Çoğunluğun temel haber alma ve eğlence aracı olan televizyon, gün boyu süren kesintisiz yayınlarıyla zihinleri etkileme ve insanlara istediği şeyi empoze etme becerisine sahiptir. İnsanları kendisine bağımlı hale getirerek kullandığı bu gücü, sürekli yenilenen pazarlama stratejileriyle pekiştirir. 2000 sonrasında keşfedilen en başarılı stratejilerden birisi, gözetleme kültürüne dayalı yarışmalar düzenlemek ve sıradan insanlara sıra dışı olabilme umudu pompalamaktır. Bireysel varoluş çabası içindeki insanlar, şöhret ve zenginlik vaat edilerek herhangi bir reklam ürününe dönüştürülür. Kısa süre içinde tüketilerek değersizleştirilen bu insanlar, diğerleri için ibret olmak bir yana, görünürlük arzusunun tatmini için örnek teşkil etmeye devam eder ve kırılması mümkün olmayan bu kısır döngü devam eder. Bu umut tacirliğinden yola çıkan Ayşe Bayramoğlu, **Beyaz Yalanlar** (2009) isimli oyununda medyanın özel yaşamın gizliliği ve mahremiyetini ihlal edişinin ve insanları kendisine bağımlı hale getirişinin eleştirisini yapar. Tek perde halinde yazılmış olan oyunda, Beyaz Yalanlar isimli yarışma programından bir kesite tanıklık ederiz. Yarışmanın kuralları basittir: yarışmacılar, seçilen kurbanı söyledikleri yalanlara inandırmaya çalışacaklardır. Söyledikleri her

şeyin yalan olması şarttır ve kurban hangisine inanırsa yarışmayı o kazanacaktır. Yarışmaya katılan bekar adam ve evli kadın, dul bir kadın olan ortak komşularını kurban olarak seçmiştir. Kurban olarak seçilen komşunun evine gizli kameralarla girecek ve onu kandırmaya çalışacaklardır. Kurban kadına ilk ziyaretlerini, kocasının ölüm yıldönümünde yaparlar ve bu acımasız fikir, yapımcılardan gelir. Yarışmacı kadın, ilk üç kocasının da öldüğünü, hepsinin kendisini çok sevdiğini, şu anda dördüncü kocasıyla çok mutlu olduğunu anlatır ve dul kadını da bir adam bulması için evden çıkmaya ikna etmeye çalışır. Adam ise daha önce üç kez evlendiğini ve karılarının helva yapamamaları üzerine hepsini boşadığını anlatır; kadına kur yaparak kendisiyle evlenmeye ikna etmeye çalışır. Yarışmacılar arasındaki rekabet artıp, kurallara meydan okumaya başladıkça yarışmanın para ödülü artar. Hatta kendi halinde kocasının anısıyla yaşayan kurban kadın, tuhafliklarına dayanamayıp yarışmacılara silah çektiğinde ödül daha da arttırılır. Yarışmacılar, televizyonla yaptıkları sözleşmede başlarına gelecek her şeyden kendilerinin sorumlu olduğuna dair bir beyana imza atmışlardır. Ödül katlandıkça canlarını hiçe sayıp daha da hırslanırlar. Kendilerine ateş ettiği için pişman olan kurban, kendisine yalan söylediklerini bilmediği yarışmacılara gerçek öyküsünü anlatır: Yasını tuttuğu kocasıyla annesinin zoruyla evlenmiştir, ama onu düğünden sonra sevmeye başlamıştır. Ancak kısa süre sonra kocası, eşcinsel olduğunu itiraf etmiş ve ikisi de adam ölene kadar bu mutsuz evliliği sessizce sürdürmüştür. Kadının oldukça dokunaklı olan hikayesinden etkilenen ve söyledikleri yalanlardan utanmaya başlayan yarışmacılar da kendi gerçek öykülerini anlatmaya başlarlar. Kadın, aslında sadece bir kez annesinin zoruyla evlenmiştir ve kocası kendisiyle ilgilenmediği için mutsuzdur. Adam ise annesi istemediği için hiç evlenememiştir. İkisi de evlerinde televizyon izlemekten başka bir şey yapmamaktadır. Yalan söyleme kuralının ihlal edilmesine rağmen yapımcılar, ortaya çıkan sansasyonel durumun getireceği reytingin farkındadır ve kurbanı ikna edebilene ödülün on katını teklif ederler. Kurbanın anlattıkları karşısında kendi gerçeklikleriyle yüzleşmiş olan yarışmacılar ise yeni ödülü umursamaz ve ikisi de bu acımasız yarışmadan vazgeçer. Ancak formatını birilerinin aldatılması üzerine kurmuş olan programda, yarışmacıların vicdani bir eylemle yarışmayı bırakmaları söz konusu değildir. Dış Ses olarak sahnede varlık sergilemiş olan program sunucusu yarışmacıların kaybettiğini şu sözlerle duyurur: "(...) Yarışmada para ödülüne

ulaşamayan yarışmacılarımız bir de gerçek hayatlarında kurbanımız tarafından kandırıldıklarını anlayınca neye uğradıklarını şaşırıldılar (...)" (Bayramoğlu, 2012: 53). Gerçekten de yarışmacılar Komşu'nun gerçeği dile getirmesiyle yaşadıkları duygusal boşluk sonucunda yarışmadan ayrılırlar. Ancak bu sarsıcı durum, program yapımcılarının pek de umurunda olmaz; onlar için önemli olan, sansasyon ve beraberinde getireceği reytingdir. Hiç beklemedikleri itiraf sahnelerini bile kendi formatlarına uygun hale getirerek elde edecekleri kazancın peşine düşerler. Diğerleri ise milyonlarca insanın önünde hem kendi özel yaşamlarını hem de hiçbir şeyden haberi olmayan masum bir insanın yaşamını ifşa etmiş olurlar. Ancak katılımcıların kendi rızalarının olması ve ciddi bir izleyici kitlesinin varlığı sonucunda ortaya atılan arz-talep denklemi aldatmacasıyla bu durum olağanlaştırılır.

Oyunda eleştirilen bir diğer önemli toplumsal gerçeklik de cinsiyet rolleri ile ilişkilidir. Metinde fiziksel olarak varlık gösteren ve göstermeyen bütün oyun kişileri, toplumun standardize ettiği cinsiyet rolleriyle sorun yaşadıkları için mutsuzdur. Oyunda bu mutsuzluk hali, hepsinin ortak 'anne figürü' sorunu ile koşutlanır ve bu bağlamda ortak bir bilinçaltına dönüşür. Yarışmacı olan kadın, annesinin zoruyla evlenmiş, ancak kocasından beklediği ilgi ve sevgiyi görememiştir. Bütün gününü evde televizyon karşısında geçirirken, olasılıkla televizyonda gördüğü yaşamlara öykündüğü için, kendisine işveli bir kadın maskesi edinmeye çalışır. Yarışma kuralları gereği kendisine bir yalan bulmak durumunda olduğunda da hemen bu maskeyi seçer. Kurbanı dışarıda çapkınlığa çıkarma planının geri planında aslında kendi gerçekleştiremediği arzularının tatmin arayışı vardır. Yarışmacı adamın durumu ise toplumun erkeğe biçtiği roller bakımından oldukça sorundur. Annesinin baskısı ile sindirilmiş olan adam, ne bir işe girip çalışabilmiş ne de evlenebilmiştir. Yaşının ilerlemiş olmasına rağmen annesiyle birlikte yaşar ve ondan bir çocuk gibi korkar. Yarışmada kendisini maço bir erkek gibi göstermeyi seçmesi de bu ezik ruh halinin bilinçaltına işaret eder. Yine anne zoruyla evlenmiş olan kurban kadının şanssızlığı ise kocasının bir eşcinsel olmasıdır. Toplumun cinsiyet baskının en trajik yönelimi de burada ortaya çıkar; oyunda sadece adını duyduğumuz Salih, en yakınlarından bile cinsel tercihini saklamak zorunda kalan ve mutsuzluk içinde yaşamını tüketmiş milyonlarca erkektekindir. Kadın ise kendisine

öğretildiği gibi, kocası öldüğü halde başka birini sevme hakkını kendinde görmeyen, evin içinde hapis hayatı yaşayan milyonlarca kadından biridir. Annelerinin toplumsal dogmalara ya da kendi arzularına göre yaşamlarını biçimlendirdiği bu çocuklar büyüdüklerinde ne toplumun istediği gibi olabilmiş, ne de kendi arzularını gerçekleştirebilmiştir. Yaşamlarının kaynağı olan anneler, aynı zamanda yaşamlarını sömürmektedir. Kendi gerçekliklerini yitirmiş olan bu insanlar, var olduklarını duyumsayabilmek için kendilerine yalandan bir koruma duvarı örmektedir. Kimisi bu duvarı Postman'ın 'öldüren eğlence' olarak tanımladığı televizyon aracılığıyla, kimisi de ölü kocasıyla yaptığı konuşmalarla şizofrenin sınırına taşınarak örer. Gerçekler acı gelmeye başladığında onun yerini yalan alır ve yalanlardan beslenen medya, insanların gerçekliklerini acımasızca sömürür.

Yazarın **Hakiki Gala**<sup>2</sup> (2009) isimli oyununda ise gazetelerin üçüncü sayfa haberlerinin bireyler üzerindeki etkisi üzerinden trajik-komik bir medya eleştirisi yapılır. Yazarın bir önceki oyununda televizyon üzerinden göstermeye çalıştığı çarpık medya etkisi, bu oyunda neredeyse nostaljik denilebilecek olan gazete yayıncılığı üzerinden ele alınır. Müesser Hanım ve Lütfi Bey, gerçek yaşamlarının bir oyun kurgusu yaratmak için yeterli olmaması nedeniyle, gazetelerin üçüncü sayfa haberlerinden kendilerine yeni yaşam kurguları yaratırlar. Görünür olmak için sahneye çıkmayı arzulayan ikili için kendi yaşamları dramatik bir malzeme yaratmak açısından yetersizdir. Sıradan ve kimsenin ilgisini çekmeyecek bir hayat sürdürdükleri için, oyunlarının dramatik çatısını oluşturacak çatışma unsurlarını dışsal verilerden elde etmek zorunda kalırlar. Gazetelerin üçüncü sayfa haberleri, arzu ettikleri her tür çatışma ve trajik etki potansiyelini sunmaktadır. Üçüncü sayfa haberleri, cinayet, tecavüz, intihar, kaza gibi yaşamın acı gerçeklerini gözler önüne serer. Ancak bu haberlerde, olayların acı yönünü vurgulamak için genellikle abartılı bir anlatım dili kullanılır ve peşin hükümlü, tek yönlü yargılamalar yapılır. Yine de bu haberlerin sıradan okur açısından ciddi bir kathartik etkisi vardır; bahsi geçen olaylar, o kadar acı verici ve korkunçtur ki, okurlar, bu olaylar kendi başlarından geçmediği için belli bir rahatlama duygusu yaşarlar.

<sup>2</sup> Bu oyun, daha kapsamlı olarak "3.3. 2000 Sonrası Yazılan Oyunlarda Gerçeklik Temsilinin Biçimsel Yansımaları" başlığında ele alınmaktadır.

Gazetelerin üçüncü sayfalarında başlayan bu acıma haberciliği anlayışı, televizyonla birlikte 'reality show'ların ana malzemesine dönüşür. Günümüzde ise bu yayınların pek çoğu emniyet güçlerinin işlevini üstlenecek noktaya gelmiştir. İnternette ise benzer haberlere çok daha kolay ulaşılmakta ve hatta okunmakla kalmayıp, sayısız yorum yapılarak yeni ve çoğunlukla yapay gündemler yaratılmaktadır. Kitlelerin ilgisini çekmeye başlayan haberler, zaman içinde tıpkı bir dizi gibi, daha fazla izlenmesi için sansasyonel etki yaratacak merak unsurlarıyla desteklenir. Sonuç olarak, haber olan olayların gerçekte nasıl yaşandığı ikinci planda kalmakta ve olay üzerinde yapılan tartışma ve yorumlar gerçeğin önüne geçmektedir. Ancak bu sorunlu süreç tek taraflı işlememektedir; gazetelerin tiraj, televizyonun reyting, internetin daha fazla tıklanma ve reklam geliri için gerçekleri çarpıtması, alımlayıcı kitlenin aldığı haz nedeniyle olağanlaşmaktadır. Oyun kişilerinin başlarından geçtiğini söyledikleri şeyler, aslında yalan değildir. Kendilerinin de dile getirdiği gibi, bu olaylar birilerinin başına gelmiştir ama onların başına gelmemiştir. Masum bir oyun olarak başlayan bu süreç, tıpkı ilham aldıkları üçüncü sayfa haberleri gibi, başka bir insanın zarar görmesine neden olacaktır. Oyun kişilerinin Edibe Hanım'a kötülük ettiklerini bildikleri halde televizyonlara gidip yalan hikayelerini daha da abartarak anlatması, bu çarpık ilişkinin göstergesidir. Medya, önceleri yücelttiği Edibe Hanım'ı, yeni açıklamalar sonrasında adeta yere sererken, gerçeğin ne olduğunu asla araştırmaz. Artık medyanın yeni yıldızları Müesser Hanım ve Lütfi Bey'dir. Tek arzuları görünür olmak olan bu ikilinin medyanın yalanlarla şekillenen sahte dünyasına ayak uydurmaları güç olmaz:

"MÜESSER HANIM - Ama asla anlattıklarımızla yetinmediler.

LÜTFİ BEY - Hep daha fazlasını istediler.

MÜESSER HANIM - Uydurmaya başladık.

LÜTFİ BEY - Edibe Hanım'ın yazdığı şekilde söylememiz gerekirse içimizdeki yaratma arzusuna engel olamadık" (Bayramoğlu, 2010: 84).

Edibe Hanım ile çift arasındaki temel karşıtlık, asıl gerçek ile medyanın gerçeği arasındaki karşıtlığa denk düşer. Aynı kaynaktan beslenmelerine rağmen Edibe Hanım, işinin kurgu olduğunu, dolayısıyla gerçeğe ne kadar benzese de onun temel referansı olamayacağını vurgularken, diğerleri bireysel çıkarları uğruna sahte bir

gerçeklik algısı yaratmaya çalışırlar. Bu durum, sanat-hayat ikiliğine ilişkin teatral tartışmanın bir parçası olduğu kadar, medyanın gerçeği çarpıtmaya yönelik tavrı ile etik bir tartışmayı da gözler önüne sermektedir. Esas görevi, gerçeği olduğu gibi nesnel bir tavırla aktarmak olan kitle iletişim araçları, insanların duygularını sömürerek kazanç sağlamak adına gerçekleri bayağılaştırmakta ve insanları aldatmaktadır. Bu bağlamda oyundaki gerçeklik sorunsalının temelini oyun kişilerinin değil, medyanın yalanları belirler.

Televizyonun gerçeklik algısı üzerindeki olumsuz etkileri üzerine odaklanan bir diğer oyun da Ali Cüneyd Kılıcıoğlu'nun **Televizyon Cumhuriyeti**'dir (2011). Günümüz televizyon medyasını eleştiren bir kara komedi olan oyun, Televizyon Cumhuriyeti adı verilen sanal bir ülkede geçer. Yazarın bu ironik tercihi, Türkiye'nin özellikle 80 darbesinden günümüze kadar geçen süreçte içinde bulunduğu politik ve toplumsal ortamın traji-komik saçmalığını vurgular. Birbiriyle bağlantısı olmayan epizotlarda, medyanın farklı yayın türleri ve bu yayınların toplumsal yaşantı üzerindeki dönüştürücü etkisi sergilenir. Oyunun skeç yapısını anımsatan kısa ve bağımsız epizotlar halinde yazılmış olması, Postman'ın beğeniyi canlı tutmak için sürekli değişen kısa görüntüleri peş peşe veren televizyon yayıncılığına bir gönderme olarak okunabilir. Her biri farklı bir televizyon programı içeren epizotlarda, insanları uzun süre televizyon başında tutmak amacıyla içerik ne olursa olsun mutlaka eğlenceli bir görsellikle sunma ilkesi geçerlidir. İlgi çekmek adına karşıtlıklardan beslenen bir uyumsuzluk silsilesi yaratılır; eğlence programları trajik olayları, haber programları yalanı, yarışmalar dehşeti içerir. Bu saçma yayınların gün boyu aralıksız olarak insanlara sunulmasının getirdiği duyarsızlaşma, normal şartlarda infial yaratması gereken durumlar karşısında daha fazlasını görmek isteyen şizofrenik bir kitle yaratır. Her biri gerçek televizyon programlarından yola çıkarak kurgulanmış olan epizotlarda, mizahi abartıya karşın günümüz toplumlarında giderek artan medya bağımlılığına ve medyanın gerçekleri çarpıtıp yozlaşmasına ilişkin gerçekçi tespitler bulunur.

İlk epizotta, 80 darbesi sonrasında TRT yayınlarına gelen kısıtlamaları ve devlet müdahalelerini anımsatan bir program hazırlığı görülür. Devlet televizyonu yöneticileri, yoksulluk içindeki halkın moralini yükseltmek için yılbaşı gecesinde



dansöz yayınlamak konusunda devlet başkanından emir alırlar. Genel ahlak kurallarına ve muhafazakar yapıya uygun olması gereken bu yayın, sıradan bir dansözün sıkıcı bir devlet memuruna dönüştürüldüğü absürd bir hal alır; kadına mutaassıp kıyafetler giydirilir, göbek havası yerine 'Yine Bir Gülnihal' şarkısı çalınır, 'namuslu' bir görünüm sergilemesi için beden hareketleri ve yüz ifadesi değiştirilir ve dansı bitince genel müdür tarafından hazırlanan resmi bir konuşmayla halkın yılbaşını kutlar. Devlet televizyonun temel işleyişinin, iktidarın egemenliğini pekiştirmek ve iktidarın dünya görüşünü yansıtmak olduğu gerçeğini mizahi bir göndermeyle ortaya koyan bu epizodu, ülkede esas izlenen özel kanalların programları takip eder. Özel televizyon yayınlarında ilk olarak, medyanın emniyet güçlerinin işini üstlendiği gündüz kuşağı programlarının parodik bir tersinmesi yansılır. 'Kimi Linç Edelim' isimli programda, önce bir mahkeme kurulur, ardından aynı yayın bir izdivaç programına dönüşür. Mahkeme formatında konukların bir grubu iddia, diğeri savunma makamı olur ve kararı veren hakim de telefon oylamasıyla suçluyu belirleyen izleyicilerdir. Linç kültürünün ve yargısız infazların eleştirisinin yapıldığı bu bölümde, aynı zamanda halkın mağduru oynayan yalancılara kolaylıkla kanarken, gerçek mağdurların linç edilmesi karşısında sesini çıkarmaması eleştirilir. Bu programda insanlar, gündelik bir olaydan bahseder gibi işledikleri cinayetleri anlatırlar, ama reytingleri arttırdığı için kimse tepki göstermez. İkinci formata geçildiğinde ise evlilik kurumunun kutsallığını dilinden düşürmeyen sıradan insanların aslında ne kadar ahlaksız, çıkarıcı ve entrika dolu hayatlar yaşayabildikleri gerçeği gösterilir. Sunucunun ikinci kocasını baltayla öldüren bir kadına tepki göstermesi önce bir şaşkınlık ve umut yaratsa da, kadının talip sayısının artmasıyla reytingler yükseldiği için hızla başlangıçtaki neşeli umursamazlığa geri dönülür. Bir başka programda, yıllardır kesintisiz olarak yayınlanan yemek yarışmaları ele alınır. Türk toplumunun misafirperverlik ve alçak gönüllülük söylemlerinin yerle bir edildiği bu programlar, aynı zamanda genel kültür ve insanlık seviyesinin, özellikle son yıllarda giderek düştüğünün önemli bir kanıtıdır. Yazar, bu bölümde de eleştirisini durumu absürd bir parodi içinde ele alarak yapar; kimsenin birbirinin yemeğini beğenmediği programda işler, ev sahibinin konuğunun ayağını kesmesi ve hatta reyting için içlerinden birinin pişirilip yenmesi noktasına kadar gelir. İnfial yaratması gereken bu karar, programa başvuru sayısının rekor seviyeye

ulaşmasıyla sonuçlanır. Takip eden epizotta, köylerinde televizyona karşı protesto eylemi başlatan köylü kadınlar görülür. Kocaları çeşitli televizyon programlarına gitmiş olan köylü kadınların televizyonlarını yakarak yaptıkları protestoda, Aristophanes'in **Lysistrata**'sına parodik bir gönderme yapılır. Aristophanes'in oyununda, kocalarını savaşa gönderen kadınların savaş karşıtı isyanı, burada kapitalizmin en güçlü silahlarından biri olan televizyona karşı başlatılan bir isyanla koşutlanır.

Buraya kadar eğlence programlarına odaklanan metin, ikinci perdede haber programlarını ele alır ve iktidar ve medya arasındaki kirli ilişkiler parodize edilir. Seçim öncesinde iktidarın milletvekillerinden biri, muhalefetin yolsuzluklarıyla ilgili elinde çok önemli belgeler olduğunu ve canlı yayında bunları açıklayacağını duyurur. Ancak az sonra kanalla işbirliği halinde düzenledikleri bir senaryo devreye girer; iki terörist canlı yayında milletvekilinin sahte belgelerini çalıp giderler. Milletvekili bu karlı anlaşmadan oldukça memnun görünür, ancak kanal muhalefetle de anlaşmıştır ve her ikisinin de işin içinde olduğunu belgeleyen görüntüleri kaydederler. Seçim döneminde en çok parayı veren bu komplodan karlı çıkacaktır. Başka bir yayında ise pilotları aya giden astronotlar gibi göstermeye çalışan devlet başkanı ve bakanların, canlı yayında halkı kandırma planları görülür. Devletin büyük başarısı olarak gösterilmeye çalışılacak olan bu düzmece'nin esas nedeni ise açıkça dile getirilir: "Ülkenin hali kötüye gidiyor, bunu herkes görüyor, bu haberle insanları gündemden saptırmak kolay olacak. Bu haber sonrası yeni zamları koyarız" (Kılıcıoğlu, 2011: 80). Kitleleri harekete geçirmesi mümkün olan karar ve uygulamalar öncesinde gündem saptırma amacıyla sahte gündem yaratılmasının parodisini, son epizottaki baskın sahnesi izler. Evlerinde ne olduğunu bilmeden kenevir yetiştiren bir aile, düzenlenen polis baskınını televizyondan canlı olarak izlerler. Gerçekten evlerine girildiğini anladıklarında ise sıradan bir aile görünümünde olan oyun kişileri, soğukkanlılıkla polisleri ve televizyoncuları öldüren katillere dönüşürler.

Eğlence programlarından haber yayınlarına ve siyasetin medyayla ilişkilerine kadar geniş bir alanda medya eleştirisi yapılan oyunda Postman'ın televizyon teorisinin mizahi bir dille doğrulandığı görülür. Postman, televizyon programlarının ilgi çekerek daha fazla reklam pazarlamak adına içeriği geri plana atarak görselliği ön plana

çıkarttığını söyler. İçeriğin gerçeklikle ilişkisinin herhangi bir önem taşımaması, yayının niteliğini de önemsiz hale getirir. Oyunda mizahi bir abartıyla da olsa son dönem televizyon yayıncılığının geldiği niteliksizlik ve hatta acımasızlık boyutu yansılır. İnsani değerlerin yok sayıldığı programlarla kitlelerin beyni yıkanmaktadır. Televizyon artık basit bir oyalanma ve eğlence aracı olmaktan çıkmış, cinayet ve linç gibi sorunları normalleştiren, ilkesiz habercilik sayesinde yalanı gerçeğin önüne taşıyan bir silaha dönüşmüştür. Türkiye'den yola çıkarak yaratılan kurgusal ülkenin adının Televizyon Cumhuriyeti olması da bu anlamda önemlidir. İdeolojik bir aygıt olarak kullanılan televizyon, devlet tarafından yönetilir ve halkı yönlendirmek için kullanılan en önemli araçtır. Sorgulamadan kendisine verileni kabul eden halk da televizyon karşısında ömür tüketerek sistemin bekasını garantileyen uyuşmuş ve içi boş bir kitleye dönüşmüştür.

Sedef Ecer'in **First Lady** (2012) isimli oyunu ise iktidar ve medya ilişkilerini eleştirel olarak ele alan bir kara komedidir. Oyun, ekonomik ve siyasi çöküşün yaşandığı ve halkın büyük sokak protestoları başlattığı hayali bir Ortadoğu ülkesinde geçer. Halkı sakinleştirmek ve oyalamak için medyanın gücünden yararlanmaya karar veren devlet adamları, başkan kaçtığı için onun yerine başkanın karısıyla bir röportaj yayınlamaya karar verirler. Devlet ve medyanın çıkar ilişkilerinin mizahi bir dille yansıtıldığı oyunda, hayali bir devlet tasarımının arka planında, 2010 yılında başlayan ve Arap Baharı olarak adlandırılan Orta Doğu'daki isyan hareketlerine, Türkiye'nin Gezi sürecine ve genel anlamda yozlaşmış iktidar ilişkilerine açık göndermeler mevcuttur.

Oyunda, yazarın da açılış sahne direktifinde belirttiği üzere, iki farklı gerçeklik düzlemi vardır: ilki, oyunun şimdisi ve olayın geçtiği an; ikincisi ise karakterlerin kafalarından geçenleri dile döktükleri monologla verilen düzlemdir. İronik bir biçimde, 'şimdi ve burada'ya ilişkin ilk düzleme yalanlar hakimken, teatral tavrın ön plana çıktığı ikinci düzlemde gerçekler dile getirilir. İki düzlem arasındaki gerçeklik etkisi farkı, sahne direktiflerine de yansır. Yazar, Yasmin'in ilk monologundan önce oyuncunun takınmasını istediği tavrı şöyle betimler:

*"Dersini ezberleyen bir öğrenci gibidir. Sanki başka bir zaman-mekan diliminden kopup gelmiş gibi, gerçeküstü bir sayıklama halindedir. Belki de*

*gelecek zamanda, ölüp gittiği öteki dünyada bir hayalet gibi ifade - ya da röportaj - vermektedir" (Ecer, 2018: 62).*

Oyuncudan beklenen bu Brecht'yan tavır, medyada olduğundan farklı görünme çabasının yarattığı sahtelik çelişmesini vurgulamış olur. Oyunda yozlaşmış iktidar ilişkileri ve adaletsizlik üzerine kurulu çürümüş bir sistem kadar, bu sistemin varlığının garantörü olarak işleyen medya yapılanması da eleştirilir. Ana akım medyanın gerçekleri çarpıtan tavrına karşılık, alternatif medyanın çok daha kısıtlı imkanlarla gerçeği haykırma çabası, oyundaki önemli çatışma unsurlarından birini ortaya koyar. Tipik bir ana akım medya örneği olarak çizilen televizyoncular, sokaklarda yaşanan olaylara ve halkın taleplerine sessiz kalmakta, devletin güdümünde yayın yapmaktadır. Başkanın karısıyla yapılacak olan röportajın müsteşarlar ve danışmanlar tarafından hazırlanmış olması, röportaj esnasında sokaklarda yaşanan trajediyle çelişecek biçimde kullanılan neşeli müzikler ve canlı ambiyans, açıkça bir unutturma ve oyalama taktiğidir. Başkan'ın sağ kolu olan Eliş'in televizyonculara verdiği direktifler, Gezi döneminde penguen belgeseli yayınlayan medya patronları ile devlet yöneticilerinin gerçeği gizleme arzusunun özeti gibidir:

"Sokaktaki ayaklanmalar, mitingler, isyanlar, grevler falan hakkında konuşmak yok. Siyaset yasak. Yani gerçek siyaset. Son günlerde hiçbir anormallik gözünüze çarpmadı, her şey yolunda, halk mutlu, memleket huzur içinde. Adeta, Lihtenştayn'da, Monaco'da ya da Lüksemburg'dayız. Tamam mı?" (Ecer, 2018: 66).

Bu tutum, sadece Türkiye'de değil, dünya genelindeki bütün kapitalist devletlerin medyayı ideolojik bir aygıt olarak kullandıkları gerçeğine işaret eder. Ancak oyunun son versiyonunda eklenen Gezi protestosu göndermeleriyle, Türkiye'de ana akım medyaya rağmen varlık gösteren alternatif medya yapılanmasına dikkat çekilir. Oyunda alternatif medyanın varlığı, provizyona yansıyan görüntüler aracılığıyla aktarılır. Söz konusu görüntülerde ağırlıklı olarak Facebook ve Twitter gibi sosyal paylaşım sitelerinde yapılan paylaşımlara yer verilir: ""İktidar gazeteciliğine son!", "Satılık basın!", "Başkan kaçtı mı?", "Herkes Yazlık Saray'a!", "First Lady de yurt dışına kaçmış diyorlar.", "Saraylara hücum!"" (Ecer, 2018: 100). Ağırlıklı olarak internet yayıncılığıyla sesini duyurabilen alternatif medyanın varlığı, gerçekte olduğu

gibi oyunda da iktidarı temsil edenlerde büyük tedirginlik yaratır. First Lady'nin sosyal medya için verdiği tepki, güncelliğini koruyan yasakçı zihniyetin temsili niteliğindedir:

"Ben size demedim mi sosyal medyayı yasaklayın diye? İşte bunun için Kuzey Kore çok büyük bir demokrasi, ne varsa kestiler! Haklı adamlar! Toplum için büyük bir tehlike! Başbelası. Hele o Twitter yok mu? Hepsi sizin yüzünüzden! Hepiniz otistiksiniz! Down sendromlusunuz! Psikopatısınız!" (Ecer, 2018: 117).

Gerçeğin medya aracılığıyla çarpıtıldığı ve gizlenmeye çalışıldığı bu ortamda, aslında herkes neyin ne olduğunu bilmekte, ama sahip olduğu gücün avantajlarından vazgeçemediği için susmayı tercih etmektedir. Devlet adamı olarak üstüne düşen bütün görevi hakkıyla yerine getiren Eliş'in ikinci gerçeklik düzlemindeki monolog sahnesinde aslında bütün gerçekliği olduğu gibi gördüğünü, ancak sahip olduğu koşullardan vazgeçemediği için başka biri gibi davrandığını anlarız. Aslında bu durum, bütün oyun kişileri için geçerlidir. Her biri, konformist tavırları nedeniyle gerçekliğini yitirmiş ve onun yerine kendilerine sahte, simülatif bir karakter ve yaşam inşa etmiş insanlardır. Eliş, genç ve heyecanlı gazeteci Yasmin karşısında, kendi gençlik hayallerini görür. Üstelik ona bakarken gördükleri, kendi bireysel geçmişiyle de sınırlı değildir; Mezopotamya'nın kanla ve lanetle örülmüş geçmişini, mezarsız ölümlerini ve yapılan haksızlıkları da görür. Ancak ışık değişip oyunun şimdi'sine dönüğünde tipik bir iktidar adamıdır. Yazarın Leyla Bin Ali ve Esmâ Esad gibi Ortadoğulu başkan eşlerinden esinlenerek yarattığı First Lady İştâr ise gündemle ilgisi olmayan, zenginlik ve şaşaa içinde yaşayan tipik bir aristokrattır. Halkın sokaklara döküldüğünden habersiz, yazlık sarayında kendi elit dünyasında yaşamaktadır. Leyla Bin Ali'nin Tunus halkı yoksulluk ve açlık içindeyken tavukla beslediği kaplanlarının olması gibi, İştâr'ın da sarayında aslan vb egzotik hayvanları vardır. Ancak bütün ihtişamına rağmen, aslında yoksulluk içinde büyümüş, başkan olan eşiyle evlenmemiş olsa annesi gibi bir hayat kadını olmaktan başka çaresi olmayan ve geçmişini unutmaya çalışan bir fırsatçıdır. İsyân eden halkı en iyi anlaması gereken insanlardan biri olduğu halde, hırs ve tutkuyla elde ettiği yeni hayatının sağladığı sosyal role tutunmakta ve kulaklarını bütün gerçekliğe kapatmaktadır. O kadar ki, kocasının ve çocuklarının kendisine haber vermeden ülkeden kaçtıklarını bile bilmemektedir. Görmezden geldiği gerçekler, gerçeği gizlemek için

kullandıkları medya sayesinde ironik bir biçimde yüzüne çarpacaktır. Kendisiyle röportaja gelen Yasmin, başlangıçta sadece medya aracılığıyla tanıyıp hayran olduğu First Lady İřtar ile tanışacağı için heyecanlıdır. Aynı zamanda da idealist bir saflığı vardır; başkanın karısıyla gerçekler hakkında samimi bir röportaj yapacağını zanneder. Yerel bir gazetede, politik olmayan sıradan haberlere gönderilen genç bir muhabirdir. Ancak karşılaşmalarından bir süre sonra Yasmin'in orada tesadüfen bulunmadığı anlaşılır; direniřçilerin arasında olan ağabeyinin yönlendirmesiyle saraya gelmiştir ve amacı direniřçiler saraya ilerlerken diğerlerini oyalamaktır. İřtar'ı aynı zamanda çocukluğundan da tanımaktadır; First Lady eski yaşamında annesinin kan kardeşidir ve zengin olma fırsatını bulur bulmaz kan kardeři de dahil olmak üzere bütün yakınlarını terk etmiştir. Yasmin'in annesi, sistemin haksızlıklarına karşı mücadele eden bir direniřçidir ve İřtar'dan yardım istediğinde reddedilmekle kalmamış, kısa süre içinde öldürülmüştür. Şimdi Yasmin, direniřçilerle birlikte annesinin ve bütün haksızlıklara uğrayanların intikamını almak istemektedir. Oyunun sonunda İřtar'ın ölüm sahnesinde yeni bir gerçeklik düzlemi daha ortaya çıkar; bir tür düş ya da masal sahnesi olan bu yeni düzlemde, Yasmin ve İřtar birlikte Lady Macbeth'in ünlü büyü tiradını okurlar ve birden ortaya çıkan aslanlar, Arap Baharı sürecinde linç edilerek öldürülen Kaddafi'yi anımsatacak biçimde, yenilgisini kabullenen İřtar'ı parçalayarak öldürür. Oyun sonunda karşımıza çıkan bu yeni soyut gerçeklik düzlemi, çok da ideal olmayan bir deus ex machina sahnesidir. Yargılanıp cezasını çekmesi gerekenlerin vahşice ölüp gitmesiyle adaletin sağlanmayacağını ve ideal bir geleceğin kurulamayacağını öngören yazar, bu gerçek üstü final ile oyun boyunca iki karşıt düzlemde sunduğu gerçekliği ironik bir sorunsala dönüřtürmüş olur. Oyun kişilerinin iç sesiyle verilen esas gerçekliğin ilişki kurdukları dramatik düzlemde dönüřtüğü yalanlar, sonunda kaotik ve grotesk bir gerçek-dışılığa bürünür.

Ecer'in **Kenardakiler**<sup>3</sup> (2012) isimli oyunundaki önemli motiflerden biri de yine medya eleştirisidir. Oyunda medyaya ilişkin eleştiri, gündüz kuşığı kadın programlarının parodisi olan bir televizyon yayını üzerinden yapılır. Kendisini 'Kenar'ın

<sup>3</sup> Bu oyun, daha kapsamlı olarak "3.2.2. Kimlik Olgusunun Oyun İçeriklerine Yansıması" başlığında ele alınmaktadır.

Sultan'ı' olarak adlandıran Sultan isimli bir sunucu, Mucize Tencereler isimli sponsorun katkısıyla izleyicilerine evlendirmeden ev eşyası hediye etmeye, kanser tedavisinden iş bulmaya kadar her konuda yardım eder. Her şeyi aynı anda vaat ederek ve bütün sorunların çözümünü çok kolay göstererek tüketim toplumunun garantörü olarak işleyen medyanın yalanları, özellikle yoksulluk ve çaresizlik içindeki kitleler üzerinde afyon etkisi sağlar. Gün boyu Sultan'ın programını izleyen Tamar, onu bir tür kahraman gibi görmektedir. Kocası Azad ise daha gerçekçidir; onun için Sultan, "öbür tarafın kadınlarından" biridir. Aralarındaki sınır, yoksul mahallelerle zengin semtleri birbirinden ayıran çevre yolundan daha büyüktür. Sultan'ın büyük ironisi ise programında sürekli Platon'a atıflarda bulunmasıdır; her şey gibi programda entelektüel göndermeler de bulunmaktadır ve tencere tava gibi düşünceler de piyasaya sunulan birer metaya dönüşür. Azad'ın peşinden Paris'e gitmek isteyen Tamar, Sultan'ın programına başvurur ve ondan yardım ister. Sultan, gerçekten de Tamar'ı Paris'e götürür ve kavuşmaları canlı olarak televizyondan yayınlanır. Ancak program havaalanından sonrasını yayınlamayacaktır, oysa Paris'teki yeni hayatlarının acı gerçeği bundan sonra başlamaktadır. Mutlu ve konfor içinde yaşadığı sanılan Azad, tam da Tamar'ın geldiği gün, tıpkı yirmi yıl önce ailelerinin yaşadığı gibi bir yıkım çatışmasının içinde kalmıştır. Göçmenlerin yaşadığı kule, direnişe rağmen yıkılmaktadır ve ortam adeta bir savaş alanıdır. Gerçekte yaşananlar bunlarken, Sultan'ın programındaki rutin eğlence hali olanca hızıyla devam eder. Medyanın sunduğu gerçek ile yaşanan gerçek yine örtüşmemekte ve kitleler bu sahte rutinin içinde uyutulmaktadır.

Yazarın **E-Mülteci** (2016) isimli oyunu da benzer biçimde hem kimlik sorununa hem de medya gerçeğine odaklanır. Bir distopya fikri üzerine kurulu olan oyunda, dünyanın farklı yerlerinden farklı nedenlerle göç etmeye mecbur kalan üç kadın üzerinden mülteci sorunu ve bu bağlamda sosyal medya ve iletişim teknolojisinin yarattığı travmatik etki işlenir. Oyunun başında Birleşmiş Milletler Sözcüsü, artık hiçbir işlevini yerine getiremeyen Birleşmiş Milletler örgütlemesinin sona erdiğini açıklar. Bütün ülke sınırları, devletler ve hükümetler ortadan kalkmış ve hepsinin yerine büyük küresel bir şirket olan 'e-Mülteci nokta kom'un sahibi, yazarın Joker ya da Spider Man gibi bir adam olarak tarif ettiği 'e-Kaçakçı' geçmiştir. İnsanlıkla şirket arasındaki

bağlantı ise akıllı telefonlar üzerinden kurulmaktadır. Şirketin arzularına göre şekillenen yeni dünya düzeninde bütün insanlık birer göçmene dönüşmektedir. Göçmen olmak, şirket kuralı gereği bir zorunluluktur; parası olan da olmayan da belli aralıklarla bulunduğu yeri terk edip, başka bir yere gitmek zorundadır. İnsanların seçimi gibi gösterilen bu yeni sistemde akıllı telefon uygulamaları ve sosyal medya kanalları hayati önem taşımaktadır. Yeni sistemin fikri, günümüz mülteci krizi ve yasadışı göçler sırasında yaşanan felaketler zamanında oluşmuştur. Devletlerin yol açtığı büyük insanlık krizi ile teknolojinin yarattığı yeni ve yapay yaşam biçimi, ironik bir parodiyle eleştirilir:

"(...) Bundan sonra her ülkede yeni insan kaçakçıları aramaya paydos! Paranızı alıp kaçan, size sahte yeleklerle defolu botlar satan canavarlara son! Uzun yollardaki yeni refakatçiniz e-Mülteci nokta kom'u cebinizde taşıyacaksınız. Yol boyunca yanı başınızda olacağız. Akıllı telefonunuz sayesinde WhatsApp ile mesajlaşacak, Skype marifetiyle ailenizle görüşecek, diğer göçmenlerin twitlerini okuyarak, Google Map'ten yol haritanızı çizerek, Instagram'dan fotoğraflara bakarak, Facebook'tan bizi layklayarak dünyanın her yerinde kendinizi güvende hissedeceksiniz (...)" (Ecer, 2018: 11-12).

e-Kaçakçı'nın tavrı ve konuşmaları televizyon reklamlarındaki gibidir ve monologlarına eşlik eden Perküsyoncu da bu reklam ya da televizyon programı havasına katkı sağlar. Gündüz kuşağında yayınlanan ve üçüncü sayfa haberlerinden türemiş reality show'larda kavga, gözyaşı içeren sahnelerin arasında orkestranın oyun havası çalmasıyla herkesin ağlamayı bırakıp birden oynamaya başlaması gibi, e-Kaçakçı'nın yarattığı yeni dünya sisteminde de her şey yolundaymış gibi perküsyonla aralarda neşeli bir müzik yapılır. e-Kaçakçı akıllı telefonlar sayesinde herkesin bilgilerine ulaşabilmektedir. Facebook, Twitter, WhatsApp gibi özel sayfalarına kadar görmektedir. Telefonuna girip bütün paylaşımlarını gördüğü oyun kişilerinden Anaba, Guatemalalı bir ebedir. Kardeşi Wakiza'nın doğumuna tanık olduktan sonra ebe olmaya karar vermiş ve okuduğu halde yoksul Maya köyünde yaşamaya devam etmiştir. Kardeşi ise gerillalara katılmış ve halkı için mücadele etmektedir. Yazarın bir volkan eteğinde olduğunu söylediği ve İstanbul'a çok uzak olduğunu vurguladığı yer, aslında Türkiye'nin ta kendisidir. Köyünü ve insanlarını hiç terk etmeyeceğini söyleyen Anaba, bir gün gitmeye karar verir ve gitmek istemesinin nedeni yılar önce halklarına zulüm



eden generalin beraat etmesinin yarattığı hayal kırıklığı ve umutsuzluktur. Yazar, burada açıkça 80 darbesine ve Kenan Evren'in yargılanma sürecine işaret eder:

"(...) Bir umut vardı içimde hep. Adalet yerini bulacak diyordum. General Rios 80'lerde yaptıklarının cezasını çekecek. Ama olmadı. "89 yaşında adamcağız, duruşmaya bile gelemeyiz" dediler çıktılar işin içinden. Yine yanlarına kar kaldı. Yine bizim ölülerimiz mezarsız kaldı. Anaların eline beş kilo kemik verdiler gömsünler diye bazıları kemiklerini bile bulamadı çocuklarının. Ama General Rios emekli tatlı bir ihtiyar gibi oturacak köşesinde" (Ecer, 2018: 20).

Anaba, e-Mülteci şirketinin geniş kapsamlı ve illegal işleri de çözen bir seyahat acentesi gibi sunduğu hizmetler sayesinde ABD'ye göç eder. Oyunda gördüğümüz bir başka mülteci oyun kişisi Hoa Mi'dir. Vietnam'daki Hanoi isimli bir yerde kuaför olan Hoa Mi'nin sanal ortamda tanıştığı Paris'teki Leo ile Skype üzerinden konuşmasına tanıklık edilir. Hanoi, yoksulluk içinde, her işin daracık sokak kaldırımlarında yapıldığı bir yerdir. Hao Mi, kendisini Paris'e çağıran Leo'nun peşinden Anaba gibi kaçak yollarla Paris'e gider, ancak orada aradığı mutluluğu bulamaz. Bir Çin mahallesinde küçük, kalabalık bir evde, geldiği yerden farklı olmayan koşullarla karşılaşır ve kendisini kandıran Leo'nun hizmetinde fahişelik yapar. Pek çok reklam gibi, e-Kaçakçı'nın onun üzerinden yaptığı reklam da gerçeği yansıtmaz: "Hoa Mi Paris'te yepyeni bir hayata başladı, e-mülteci nokta kom sayesinde, sen de fiyatlarımızdan ve promosyonlarımızdan anında haberdar ol!" (Ecer, 2018: 32).

Bir sonraki mülteci oyun kişisi Zaynab, telefonundaki bir video aracılığıyla görülür. Arap bir arkeolog olan Zaynab, savaştan kaçıp Londra'ya ulaşmak için yola düşmüştür. Zaynab, kapasitesinin çok üstünde doldurulan botlarda ve kilometrelerce yürünen yollarda şans eseri ölmez. Kendisi gibi arkeolog olan sevgilisi Cihat ise IŞİD'den korumak istediği bir lahiti güvenli bir yere taşıyıp arkasından gelecektir. Hayalleri Londra'da buluşup evlenmek ve doğacak çocuklarını özgürce yetiştirmektir. Onların sahneleri de WhatsApp üzerinden yaptıkları konuşmalarla sahneye taşınır. Ancak Cihat yapılan saldırıdan kaçamaz ve ölür. Bu sahneden sonra daha önce üç kadını da canlandıran oyuncunun teatral bir tavırla üç oyun kişisine birden dönüşmesi öngörülür: "*Üç kadını birden oynayan oyuncu bu sahneyi sadece yüzüyle oynamalı. Dümdüz, sadece içinden gelen duygularla, eğilip bükülmeden, üç ayrı kadını "taklit*

*etmeden". Adeta bir belgeselde üç ayrı yakın plan izliyormuşuz gibi"* (Ecer, 2018: 45). Bir trende bir araya gelen üç mülteci kadının hikayesi anlatı düzleminde teatral bir olanakla birleştirilmiş olur. Zaynab'ın doğum yaptığı bu sahnede, Anaba çocuğu doğurtur ve Hao Mi'de çocuğun adını Maya dilinde 'barış' anlamına gelen Akene koyar.

Yazar, Türkiye'nin ve dünyanın güncel gerçekliklerini, gerçek-dışı bir düzlem içinden, dramatik çatışmadan uzak teatral bir kurguyla işler. Bir insan kaçakçısının bütün dünyaya egemen olduğu oyun, kurgusu gereği absürdün sınırlarına girer. Ancak, teknolojik gelişmelerin de desteğiyle güçlenen kapitalist ilişkilerin küreselleşen dünyayı her geçen gün daha büyük bir kaosa sürüklüyor olması, oyundaki absürd unsurların kolaylıkla gerçek etkisi yaratmasını sağlamaktadır. İnternetin ve sosyal medya paylaşımının bir bağımlılık haline geldiği, intihar ya da tecavüz gibi olayların bile canlı olarak yayınlanıp çok sayıda beğeni aldığı günümüzde, herhangi bir şeyin absürd bulunması da giderek zorlaşmaktadır. Dolayısıyla gerçeklik, oyundaki absürd unsurların önüne geçmektedir. Oyunda her ne kadar dünyanın farklı yerlerinden seçilmiş üç kadının mülteci olma hikayeleri anlatılsa da esas vurgu, dünyaya egemen olan insan kaçakçısının bütün insanları göç etmeye zorlamasıdır. Benzer hikayelerde seyircinin çoğunluğu için 'öteki'nin hikayesi olan olayların, bütün insanlığın kaderi haline getirilmesi, arzu edilen eleştirel yaklaşımı destekler niteliktedir. Ütopik gibi görünen bu yaklaşım, son yıllarda Türkiye'den ve diğer pek çok üçüncü dünya ülkesinden ayrılıp Batı ülkelerine göç etmek isteyen insanların sayısının giderek arttığını gösteren istatistiklerle gerçekçi bir zemin kazanmaktadır.

2000 sonrasında yazılan oyunlarda medya olgusunun televizyondan sonra ele alındığı diğer odak, sanal medya ve yarattığı yapay gerçeklik hissidir. Son yıllarda akıllı telefon ve şebeke teknolojisinde yaşanan gelişmeler sonucunda herkesin her an internet ulaşımına sahip olmasıyla birlikte başta sosyal medya kanalları olmak üzere internet yayıncılığı, en etkili medya aracına dönüşmüştür. İçerik kontrolünün zorluğu nedeniyle televizyona göre daha kapsamlı yayın yapabilme olanağına sahip olan sanal medya, aynı zamanda insanların kendilerini istedikleri gibi ifade edebildiği bir ortam olduğu için, kısa sürede kitleleri kendisine bağımlı hale getirmiştir. Gerçeği çarpıtmanın ya da yapay gündem oluşturmanın televizyona kıyasla çok daha kolay olduğu bu mecra, toplumun

gerçeklik algısının bozulmasındaki en önemli faktörlerden biridir. Vazgeçilmez bir iletişim aracına dönüşmüş olan bütün sanal unsurlar, paradoksal biçimde insanlar arasındaki gerçek iletişimi engellemektedir. Sanal dünyada oldukça sosyal ve mutlu görünen pek çok insan, gerçek yaşantısında yalnızlık ve mutsuzluk içindedir. Her geçen gün daha da gelişen ve insanları kendisine bağımlı hale getiren sosyal medya uygulamalarıyla insanlar kendilerine ideal bir gerçeklik düzlemi yarattıklarını zannederken, gerçek yaşamlarının içi boşalmakta ve ortaya çıkan paradoks karşısında, neyin gerçek neyin sahte olduğunun ayırt etmeleri giderek güçleşmektedir.

2000 sonrasında sanal medyanın gerçeklikle olan ilişkisini ele alan ilk metinlerden biri Civan Canova'nın **Ful Yaprakları** (2001) isimli oyunudur. Oyunda, günümüzdeki sosyal medya uygulamalarının henüz hayata geçmediği bir dönemde, internetteki ilk sohbet sitelerinden birinde tanışıp her gün iletişim kuran bir adam ve bir genç kızın gerçeklikten kopmaya başlayan hayatları anlatılır. Birbirlerini gerçek isimleriyle değil, yerinde olmayı hayal ettikleri ünlülerin ismiyle tanıtır. Gerçekte tekerlekli sandalyeye mahkum olan kız, kendisini bir bale öğrencisi olarak tanıtır ve takma isim olarak Madonna'yı kullanır. Ablasıyla yaşamasına rağmen, kendisine hiç karışmayan ve arkadaşı gibi olan annesiyle yaşadığını söyler. Oysa, annesi kendisini doğururken ölmüştür ve ablası, barda çalıştığını söyleyen bir fahişedir. Ablasından utandığı ve annesinin ölümünden suçluluk duyduğu için, bilinçaltında gerçeğin tam aksini kurgulamaktadır. Adam ise kendisini evine kapatmış bir ressamdır. Sanal dünyadaki takma adı Richard'dır; bu isimle kendisini hayranı olduğu Richard Gere gibi hissetmeye ve göstermeye çalışır. Oysa, düşkün denebilecek durumda, hayatından vazgeçmiş ve yalanlara gömülmüş bir adamdır. Karısının kendisini terk ettiğine ya da bir zamanlar bir savaş esiri olduğuna dair tutarsız hikayeler anlatır. Oysa ne evlendiğine ne de herhangi bir savaşa katıldığına ilişkin hiçbir bir kanıt yoktur. Dengesiz bir ruh hali içinde uydurduğu yalanlar karşısında, kendisini "Tanrı bizi sınıyor" diyerek savunmaya çalışır. Gerçek yaşantılarında önemli sayılabilecek hiçbir şey yapmayan adam ve kızın, sahte sanal kimlikleriyle yaptıkları sohbeti düzenli olarak devam ettirmeleri önemlidir. İkisi de karşısındakinin yalan söylediğinin farkındadır, ama yine de iletişimi sürdürürler. Onları bu yalanlara mahkum eden yalnızlıklarından ancak sanal ortamda

uzaklaşabildikleri için gerçeği aramaktan da büyük ölçüde vazgeçmişlerdir. Kızın yalanları, adama göre daha açık ve anlaşılır durumdadır; bu nedenle adamın gerçek hikayesini duymak konusunda daha ısrarcıdır. Ancak Adam için gerçeklik geri dönüşü olmayacak biçimde yitirilmiştir. Yalan söylediğini ya da gerçekle kurguyu birbirinden ayıramadığını saklama ihtiyacı bile hissetmez:

"RICHARD: Benim suçum değil ki. Her şey birbirine karışıyor. Bütün yaşananlar, dilediklerimiz, dinlediklerimiz, fotoğraflar... Zaman, zaman içinde kayboldukça birbirinin içine giriyor yaşantılar. Birbirine karışmış roman sayfaları gibi. Hangisi benim romanım, hangisi bir başkasının çözemiyorsun bir türlü" (Canova, 2010: 45).

Üçüncü oyun kişisi olan fahişe, fiziksel iletişimi olmayan adam ve kız arasındaki en somut bağlantıdır. Kızın ablası olan fahişe, ara ara müşterisi olan adamın evine gelmektedir. Bir gün, adamın uyuduğu bir anda bilgisayarda sohbeti başlatan kızla kim olduğunu bilmeden yazışır. Adamın ablası olduğunu, Amerika'dan geldiğini ve kardeşinin kendisini havaalanından almayı unuttuğunu söyler. Kız kardeşiyle, ucuz bir çatı katında, barda çalıştığı yalanını söyleyerek yaşayan kadın da kısa bir an için girdiği sanal dünyada, idealize ettiği bilinçaltı hikayesini uydurmuş olur. Kız kardeşi gibi giderek adama aşık olmaya başlayan kadın, kendisiyle ilgilenmediğini bildiği halde adamın yanında kalır. Adam ve kız arasındaki sanal aşkın, gerçek yaşamdaki yapay bağlantısı gibidir. Oyunun sonunda yalanlarla dolu bu üçlü ilişkinin ortaya çıkması, bütün oyun kişilerinin ölümüyle sonuçlanacak bir uyanışa neden olur. Sanal dünyada onları mutlu eden ya da yaşamlarını katlanılabilir hale getiren yalanlar, gerçek yaşamda hayatlarına mal olacaktır. Canova'nın henüz yeni gelişmekte olan sanal iletişim dünyasına ilişkin kaleme aldığı bu trajik oyun, günümüz koşullarında çok daha anlamlı hale gelmektedir. Sanal kimlikler üzerinden kurulan yapay iletişimin, giderek daha hızlı ve yaygın biçimde gerçek iletişimin yerini alması, insanların gerçeklikle olan bağlarını koparmaktadır. Gerçek hallerinden memnun olamayan ve sanal medyaya her geçen gün daha da bağımlı hale gelen kitleler, bu alternatif varoluş mecrasında kaybolmaktadır.

Sanal iletişim çağının yol açtığı bu iletişimsizlik ve yalnızlaşma sorununu ele alan bir diğer oyun da Cem Uslu'nun **Popüler Gerçek**'idir (2016). Uluslararası ölçekte bir bilişim firması olan Virtual, çocuklara yönelik olarak hazırladığı artırılmış gerçeklik

oyununu kazanana, firmanın binasında bir saatlik gezi ve tanıtım ödülü sunar. Ancak yarışmayı 55 yaşında Zafer adında bir adam kazanmıştır ve amacı da binayı gezmek değil, firmanın Türkiye'den çekilmesini sağlamak için sansasyonel bir eylem yapmaktır. Çantasındaki bomba ve elindeki baltayla dört Virtual çalışanını (Serhat, Çiğdem, yönetici Saadet ve stajyer Lalin) rehin alan adamın amacı, insanlar arasında iletişimsizliğe ve yalnızlaşmaya neden olan teknolojilere ve her yerde Türkçe yerine İngilizce ifadeler kullanılmasına son vermektir. Rehine krizi sırasında kendisi de rehin olan Lalin, sosyal medya hesaplarını kullanarak ofiste yaşananları canlı olarak yayımlar. Bu olağandışı durum yaşanırken bir yandan da ofis çalışanları arasındaki sırlar ve yalanlar birer birer ortaya dökülür; Serhat ve Çiğdem sevgili olduklarını, Çiğdem ve şirketin yöneticisi olan Saadet kardeş olduklarını, Serhat ile Saadet ise yasak ilişki içinde olduklarını gizlemektedir. Söylenen yalanlar bunlarla da sınırlı değildir. Gerilimin doruk noktasına ulaştığı anda Serhat, içinde bomba olduğuna inanmadığı çantayı açıp içindekini yere fırlatır. İlk bakışta bomba gibi görünen şey, aslında bir butafordur. Eski bir Türk Dili Doçenti olduğunu söyleyen Zafer de aslında Payidar isimli bir oyuncudur ve komşusu olan Lalin'in teklifiyle iş yerindekilere bir oyun oynamışlardır. Lalin'in amacı ise bir telefon oyununda hile yaparak kaybetmesine yol açan Serhat'tan intikam almaktır. Ancak bu çocukça intikam planı, sosyal medyanın işin içine girmesi ve diğer üç kişinin bütün kirli sırlarının açığa çıkmasıyla beklenmedik bir noktaya gelir. Durumu kurtarmak için kendi aralarında yeni bir plan yaparlar. Bu plana göre, baştan beri yaşananlar, firmanın reklamı için düzenlenmiş bir senaryo gibi gösterilecektir. Ancak Serhat, son anda Payidar'la ilgili internetten edindiği bilgileri canlı yayında ortaya döker; başarısızlıklarla dolu bir oyunculuk geçmişi olan Payidar, karısına şiddet uygulamış ve çocuğunun sakat doğmasına sebep olmuştur. Bu acı gerçeğin ortaya çıkması karşısında öfkesine yenik düşen Payidar, elindeki baltayla Serhat'ı öldürür ve bu sahne de sosyal medyadan canlı olarak yayınlanmış olur.

Yazar, metnin temelini oluşturan gerçeklik sorunsalını, oyun öyküsündeki dolantının yanı sıra biçimsel kurguya da yansıtır. Oyunun başında verilen sahne direktifinde oyunda kullanılan zaman birimlerinin gerçek zaman birimiyle örtüşmesi gerektiğini söyler. Bu sayede sahne üzerindeki kurgusal gerçeklikle somut gerçeklik

arasında paralellik kurulur ve seyirci, kendisini sahnedeki olayın bir parçası gibi hissetmesi için uyarılmış olur. Ayrıca oyundaki medya eleştirisini vurgulamak adına, reklam arasından sonra izlenen programın son birkaç dakikasını yeniden gösteren televizyon yayınları gibi, oyunun ikinci perdesi de ilk perdenin son dakikalarının yeniden oynanmasıyla başlar. Böylece seyirci, gündelik gerçeklik ve izleyicisi olduğu medya hakkında daha eleştirel bir konuma getirilmeye çalışılır. Bunların yanı sıra, oyunun ikinci perdesindeki bir sahnenin iki versiyonu vardır. Şirketin talebini reddetmesi üzerine Twitter üzerinden bir anket başlatan Zafer, kararı insanların vermesini ister ve yazar da anket sonucunun olasılıkları üzerinden iki farklı sahne sunar. İlkinde takipçiler şirketin kapanmasını ve çalışanların kurtulmasını, ikincisinde ise tam tersini oylamışlardır. Her iki durumda da oyunun devamı değişmeyecektir; dolayısıyla yapılan anketin herhangi bir anlamı yoktur. Bu ironik anket sahnesinde ankete katılanlar üzerinden sosyal medya kullanıcılarının eleştirisi yapılır:

"SERHAT: İnsanlar!... Twitter insanları!... Toplumsal duyarlılık sıçan gözü yaşlı aktivistlerle can sıkıntısından intihar etmemek için kedisinin götünü bile çekip paylaşan kabızlar!... Gerçekte 250 gram kaşarı doğrayabilmekten aciz ne kadar hıyar varsa orada Einstien!... Hepsi zeki, hepsi komik, hepsi haklı!... Oysa ne kadar gerçekten var, ne kadar bot, ne kadar troll, bilmiyoruz bile!... Onlar sadece eğleniyorlar!" (Uslu, 2016: 66).

Kurgu açısından klasikleşmiş bir dolantı örgüsüne sahip olan oyunda dikkat çeken nokta, ilgiyi sadece gerçeğin ne olduğuna değil, gerçeğin neden yitirildiği ve insanları ne hale getirdiği sorusuna odaklamasıdır. Sanal teknolojinin insanlar arasındaki iletişimi hızla yok etmesinin eleştirildiği oyundaki en çarpıcı tespit, cinayete kadar varacak olan rehine krizinin, saçma bir oyun üzerinden tetiklenmiş olmasıdır. Bu felaket zincirini başlatan şey, bir dönem oldukça popüler olan artırılmış gerçeklik oyunlarına benzer. Oyun uygulaması, gerçekte olmayan görüntüleri telefon kamerasına sanki gerçekten oradaymış gibi gösterir ve insanlar da bu görüntüleri her yerde toplamaya çalışırlar. Virtual'ın yaptığı oyundaki görüntüler ünlü çizgi film karakterleri olan Şirinler'dir. Şirketin pragmatik, bencil ve ukala çalışanı olan Serhat, oynadığı bütün oyunlarda olduğu gibi, bu oyununda da hile yapmış ve stajyer kızın oyunundaki bütün Şirinler'i yemiştir. Telefonu ve sosyal medya hesaplarından başka hiçbir yaşantısı olmayan Lalin, Şirinler koleksiyonunu tamamlamak üzereyken aldığı bu darbeye

çileden çıkar ve sonunu düşünmeden saçma bir plan yapar. Bu saçma planın hayata geçmesini sağlayan da alkolik olduğu için işsiz ve yalnız kalan, kendisini yeniden var etme derdine düşmüş bir oyuncudur. Birisi çağın yeniliklerini yakalayamadığı için zamanının gerisinde kalan, diğeri ise güncel gelişmeleri yakından takip eden ve hatta bütün yaşamını sanal teknoloji üzerine kuran bu ikilinin tek ortak yanı yalnızlıklarıdır. Lalin, ofiste yaşananların her anında takipçi sayısının artmasıyla ilgilenir ve mutluluğu, ortamın gerginliğinden beslenir. Lalin'in durumu, Debort'un izleyicisi olduğu şeylerin tahakkümü altına girdiğinin bile farkında olmayan, bilinçsiz bir şekilde seyrettiği nesneye yabancılaşan, ne kadar çok izlerse o kadar az yaşayan, kendi varoluşunu ve arzularını daha az anlayan modern insanının bir tezahürüdür. Diğer oyun kişilerinin durumu da ondan çok farklı değildir. Sürekli bir arada olan, ama birbirini gerçek anlamda tanımayan, birbirlerine sınırsız biçimde yalan söyleyen ve bu yolla kendilerini olduklarından bambaşka gerçeklikler içinde tanımlayan sahtekarlardır. Sansasyon yaratmak amacıyla gelen, ama karşılaştığı manzara karşısında kendi eylemi ve sahte kimliği bile anlamsız hale gelen Zafer bile oyun kişilerinin simülasyona dönüşmüş yaşamlarını eleştirir:

"ZAFER: Nasıl becerebiliyorsunuz bunu? Ha? Bir an bile "gerçekten" konuşmuyorsunuz! "Gerçekten" dinlemiyorsunuz! "Gerçekten" bakmıyorsunuz! (...) Burada bir avuç insan, birbirinizden haberiniz yok!... İki insanın kardeş olduğu gizlenebilir mi hiç! Saklanabilir bir şey mi bu!... İnsan istediği kadar uğraşsın, rol kessin, yanındakinin kardeşi olduğu belli olmaz mı!... İki sevgili, aşklarını gizleyebilir mi hiç!... Sevgi gizlenebilir bir şey mi! Fark edilmez mi!... (Es) Telaşlanmayın, siz kardeş falan değilsiniz. Siz de sevgili değilsiniz. (Es. *Bir parça sakinleşir.*) Artırılmış gerçeklik!..." (Uslu, 2016: 60).

Oyunun sonunda yalan ve ihanet üzerine kurulan hayatları, gerçeğin ortaya çıkmasıyla yerle bir olan oyun kişileri, sahip oldukları her şeyi kaybettiklerini anladıkları zaman ilk defa gerçek duygu ve düşüncelerini dile getirmeye başlarlar. Ancak yazar, düğümlerin çözümünü bu trajik noktada bırakmaz ve gerçeğin bedelinin hem çok ağır olduğunu hem de çağımızda ona asla tam olarak ulaşılamayacağını gösterir. Serhat'ın Payidar tarafından baltayla katledilme görüntüleri internetten canlı olarak yayınlanır ve gelen tepkiler, işlenen cinayetten bile daha sarsıcıdır. Olayı izleyenler sosyal medyadan "Oh be içimin yağları eridi amk" ya da "Oyun lan bu

inanmayın, bildiğin oyun!" gibi yorumlar yapmaktadır. Gerçek kimliği açığa çıkarılana kadar "Baltalı İlah" tabiriyle bir kahraman gibi yüceltilen ve popülerleştirilen Zafer'e karşı gelişen ilgi de anında azalır. Artık hakkında tek konuşulan, ebeveynlerinin zamanından kalma sıradan bir oyuncu olduğu ya da ne kadar sahtekar bir aşağılık olduğu biçimindedir. Gelen yorumların büyük bir bölümü, ya şiddet karşısında duyarsızlık sergilemekte ya da insanlar gördüklerinin gerçekliğine inanmamaktadır. Saatler boyunca bir kurguya inanmış olan kitleler, gelinen noktada gerçeği kurgu olarak algılamaktadır. Böylece neyin gerçek neyin kurgu olduğu sorunsalı, Baudrillard'ın gerçekliğin yerini alan imaj söylemini destekleyecek biçimde metnin sınırlarını aşarak toplumsal boyutta yaşanan akıl tutulmasına yönelir.

Sosyal medyanın insanlar üzerindeki dönüştürücü etkisini dolaylı olarak ele alan oyunlardan biri de Ceren Ercan'ın **Seni Seviyorum Türkiye**<sup>4</sup>'sidir. Oyun esas olarak kimlik sorununa odaklansa da, sosyal medya kullanımının bir bağımlılık haline gelişi, metindeki önemli motiflerinden biridir. 'Türkiyeli olmak' sorunu üzerinden ele alınmış olan oyunda, bütün oyun kişilerinin en sıkıntılı anlarında bile sosyal medya paylaşımlarından vazgeçemedikleri ve kendilerini sadece sanal iletişim içinde gerçekten var olmuş hissettikleri dikkat çeker. Oyun, 2000 sonrası Türkiye'sinin kaotik ve ayrışmalarla dolu siyasal ve toplumsal yaşantısını, bu ortama uygun olacak biçimde parçalanmış bir yapı içinde sunar. Yirmi bir kısa epizottan oluşan oyunda aksiyon değil, anlatı unsuru ön plandadır. Oyun kişilerinin zaman ve mekan ilişkiselliğinden koparak kendi iç dünyalarına yöneldikleri monologlarda, bireysel çatışmaları kadar Yeni Türkiye koşullarının yarattığı kolektif bilinçaltının yansımaları da açığa çıkar. Söz konusu bilinçaltı, korku, kaçma isteği, bıkkınlık, mutsuzluk ve kendini güvenli bir yere kapatma arzusuyla sosyal medyada görünür olmak arasındaki çelişki gibi unsurlarla doludur. Oyunda kısa ve hızlı biçimde akan epizotlarla yakalanan anlatım dili, oyun kişilerinin neredeyse bağımlı hale geldikleri sosyal medyanın üslubunu anımsatır. Sosyal medya paylaşımlarının ya da paylaşımlara yapılan yorumların bağlamsız, dağınık ve ispatlanamaz olmasının yarattığı gerçeklik sorunu, ironik bir biçimde oyun kişilerinin

---

<sup>4</sup> Bu oyun, daha kapsamlı olarak "3.2.2. Kimlik Olgusunun Oyun İçeriklerine Yansıması" başlığında ele alınmaktadır.



monologlarına da taşınır. Birbirlerine gerçekte anlattıklarıyla, monologlarında dile getirdikleri şeyler birbirini tutmamaktadır. Her biri sosyal medyada oldukça aktif olan oyun kişileri, bir çamaşırhanede gizli polis olduğu anlaşılan Alican tarafından alıkoyulduklarında, ellerindeki telefonlarla daha makul bir yardım istemek yerine önce tweet atarlar. Aynı şekilde Alican'ın da sorguladığı kişilerin bilgilerini facebook profillerine bakarak edinmesi dikkat çekicidir. Şüpheli bulunan Help yazılı tişörtün sahibinin alıkoyduğu kişilerden birinin eski sevgilisi olduğunu öğrenince hemen o kişinin profiline girer ve aradığı 'terör yanlısı' paylaşımı hemen bulur. Tişörtün sahibi olan Damla'nın eski sevgilisi, Türkiye'de yaşamaktan bıktığı için Amerika'ya gitmiş ve profiline Türkiye ile ilgili şu tespiti yazmıştır:

"Bomba patlamazsa deprem oluyor, deprem olmazsa fırtına kopuyor, biri hapse girmezse başka politik saçmalıklar oluyor. Timeline'ımda sürekli ilgi çekmeye çalışan bir ergen var gibi ya da eski sevgilim peşimi bırakmıyor sanki. Popülersin Türkiye" (Ercan, 2018: 34).

Atılan tweet karşısında paniğe kapılırlar, çünkü yazılanların Alican tarafından aleyhlerine kullanılacağına farkındadırlar. İçinde buldukları durum çıkmaza girdikçe gerginlik artar ve dört arkadaş birbirlerine sosyal medyadaki paylaşımları ve hatta paylaşmadıkları şeyler üzerinden saldırmaya başlarlar. Oyundaki medya olgusuna ilişkin bir diğer önemli gönderme de doğum izninde olan Defne üzerinden yapılır. Defne, politik gündemle yakından ilgilidir, ancak pek çok insan gibi, çocuğu olduktan sonra gündemi takip etmeyi bırakmıştır. Üstelik çalıştığı dönemde gündemle ilgilenmekle kalmamış, iktidar karşıtı düşüncelerini dile getirmekten de çekinmemiştir. Ancak şimdi ana akım medyanın muhalif çalışanı olma gerçeğinin bilincinde ve tedirgindir:

"Defne: (...) Türkiye'de çocuğunun adı Derviş Diren olan ilk kadın gazeteci benim. Aslında tam olarak; Türkiye'nin en çok satan gazetesinde çalışan ve oğlunun adı Derviş Diren olan ilk kadın gazeteci benim. Kariyerimle ilgili söyleyeceklerim şimdilik bu kadar. İşten atılıp tazminatımı alacağım günü bekliyorum. Teşekkürler" (Ercan, 2018: 8).

Gezi dönemindeki alternatif medya destekçilerinden biri olduğu anlaşılan Defne, Türkiye'nin içinde bulunduğu durum karşısında umutsuzluğa ve korkuya kapılmaktadır. Hiçbir suçu olmadığı halde, cadı avına dönüşen ihraçların bir parçası

olabileceğinin farkındadır. Böylelikle kimlik sorunuyla medya bileşeninin birbiriyle olan yakın temasının örneği olan oyun, hem sosyal medyanın bağımlılık haline gelerek gerçek iletişimi ortadan kaldırmaya başlamasına hem de ana akım medyanın ideolojik bir silah olarak kullanıldığı gerçeğine değinmiş olur.

### 3.3. 2000 Sonrası Yazılan Oyunlarda Gerçeklik Temsilinin Biçimsel Yansımaları

Türkiye'de oyun yazarlığının Tanzimat Dönemi'nden itibaren Batı'yı referans olarak geliştiği açıktır. Her ne kadar gerçeklik üzerinde süren felsefi ve estetik tartışmaların yoğunluğu karşısında oyun yazarlığındaki biçimsel denemelerin yeterli olgunluğa geldiğini söylemek mümkün olmasa da, uzun yıllar birbirini tekrar eden oyun biçimlerinden sonra, yazarların gerçekçilik karşıtı biçimlere yönelme sıklığı dikkat çekicidir. Çağdaş sanatın gerçek ve gerçeklik kavramlarını aşmaya yönelik girişimleri olarak değerlendirilebilecek olan bu çalışmalar, Türk oyun yazarlığının karakteristiğini belirleyen *toplumsal gerçekçilik*'in belli ölçülerde kırılmaya başladığının da göstergesidir. Her dönemde olduğu gibi, 2000'den günümüze kadar geçen süreçte de genel anlamda, Batı'daki oyun yazma pratiklerinin takip edildiği görülür. Ancak dikkat çekici olan nokta, Batı'daki postdramatik biçimsellik anlayışının, Türkiye'de hala yeterince etkili olmamasıdır. Postdramatik yapının parçalılık ilkesi üzerine inşa edilen dramatik-karşıtı özelliklerinin oyunlarda genellikle tekil unsur oluşturacak biçimde kullanıldığı görülür. Söz konusu tekil unsurlar içinde sıklıkla karşılaşılan durum, oyunlardaki klasik diyalog örgüsünün büyük ölçüde terk edilmesi ve anlatının mimetik olmaktan ziyade diegetik olana yönelmesidir. Bunun dışında oyun kişilerinin özellikleri, neden-sonuç ilişkisiyle ilerleyen olay dizisi gibi klasik kurgulama özelliklerinin büyük ölçüde değişmediği görülür. Bu eğilim içinde birden fazla oyun kişinin yer aldığı metinler, monodram mantığına göre kurgulanır. **Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin, Berlin Zamanı** ya da **Kadınlar Filler ve Saire** gibi metinlerde karşımıza çıkan bu durum, yazarların somut gerçekliği olduğu gibi yansıtma istekleriyle klasik dramatik yapıyı aşma arzularının sonucudur. Aynı anda sahne üzerinde bulunan oyun kişileri, bambaşka zaman ve mekan düzlemlerinde gibidirler; birbirleri için görülmez ve duyulmaz halledirler. Bütün oyun kişileri ya aynı bağlamı kendi çerçevesinde

değerlendirmekte ya da birbirleriyle bağlantısı olmayan hikayelerini neredeyse hiçbir aksiyonda bulunmadan anlatmaktadırlar. Göstermeye değil, anlatmaya olan bu diegetik hevesin gerçeklikle olan ilişkisi açıktır; söz konusu kurgulama eğilimi, insanların birbirlerinden uzaklaştığı, güven duygusunun kaybolmasıyla tekinsizliğin hakim olduğu, gerçek etkileşim olanaklarının giderek daraldığı bir çağın iletişimsizlik ve yabancılaşma üzerine kurulu anomalisini aktarmanın oldukça etkili bir yoludur.

Anlatının ön plana alındığı çağdaş metinlerin biçimsel özelliklerinin gerçeklikle ilişkisi kurulabilecek bir diğer önemli yönelimi ise zaman, mekan ve mizansen tasarımıdaki yalınlıktır. Oyunların büyük bir çoğunluğu, gerçekçi bir anlatıma sahip olsa bile, konvansiyonelin gerçekçi zaman ve mekan betimlerinden kaçınmaktadır. Farklı zaman dilimlerinde, fiziksel bağlantısı olmayan mekanlarda ve hatta düş ya da sanrı gibi farklı gerçeklik düzlemlerinde yer alan oyuncular, simultane sahne tekniğine uygun olacak biçimde aynı anda sahne üzerinde yer alırlar. Olaylar, gündelik yaşamdakine benzer sıradan mekanlarda geçse bile, detaylı gerçekçi betimlemeler yerine, ya sembolik önem taşıyan ya da oyuncunun aksiyonu için belirleyici olan unsurlardan ibaret tasarımlar yapıldığı görülür. Bu sayede seyircinin ilgisi dekora değil, anlatının kendisine çekilmiş olur. Özellikle medya ve sanal iletişim olgusunu ele alan oyunlarda, teknolojik ve bilimsel gelişmelere bağlı olarak değişen gerçeklik algısını açığa çıkaracak mekan betimlemeleri yapıldığı dikkat çeker. **Ful Yaprakları**'nda yazar, internet üzerinden iletişim kuran iki oyun kişinin, oyun boyunca sahne üzerinde olmalarını ve arka planda kurulması öngörülen barkovizyonda yazışmalarının akmasını öngörür. Benzer biçimde **e-Mülteci**'de de insanların hayati bir parçası haline gelen akıllı telefonlardaki yazışmalar ve uygulama görüntüleri bir ekrandan oyun boyunca yansıtılır. Böylece, teknolojiye bağlı olarak değişmekte olan dünyanın yeni sanal görünümü sahne üzerinde temsil edilmiş olur. Somut dışsal gerçeklikle bağlantısını yitirmekte olan ya da artık sahne üzerinde bu bilindik gerçekliği görmek istemeyen seyirci için, söz konusu yalınlaştırılmış ya da sanallaştırılmış tasarımlar daha ilgi çekici hale gelmektedir.

2000 sonrasında yazılan oyunlarda, biçimsel üslupların bir bölümünde, absürd ve epik gibi klasikleşmiş formların güncelleştirilmiş versiyonlarına yönelme olduğu

görülür. 2000 sonrasında epik tiyatronun çağdaş bir versiyonu olarak karşımıza çıkan önemli metinlerden biri, Semih Çelenk'in **Heccav yahut Şair Eşref'in Esrarengiz Macerası**'dır (2009). Oyun, epik metinlerdeki gibi epizotlar halinde yazılmıştır ve ilk epizotta Dış Ses olarak adlandırılan bir anlatıcı görülür. Absürd unsurlarla desteklenmiş olan oyunda, tarihsel bir karakter olan Şair Eşref'in kendi zamanı ile günümüzde geçen traji-komik hikayesi üzerinden güncel politik durumun taşlaması yapılır. Şair Eşref, kendi döneminde padişah Abdülhamid'i ve diğer devlet adamlarını şiirlerinde hicvettiği için yargılanmaktadır. O dönemde, padişahı ve kararlarını eleştirmenin, devlet adamlarının yolsuzluklarını açığa çıkarmanın ya da halkın sömürüldüğünü söylemenin bedeli önce falakaya çekilerek sorgulanmak, ardından da hapse atılmaktır. Bu bölümlerde yabancılaştırıcı unsur olarak, günümüze ilişkin göndermeler yapılması dikkat çeker. Söz konusu göndermeler, politik ortamın benzerliğinden ziyade, 'darbe' ve 'demokrasi' gibi çağdaş sözlerden, 'TDK' gibi kurumlardan ya da Şair Eşref'in suçlandığı şeyler karşısında Hakim'in kayıt görmek istemesi üzerine "Doğru, daha kayıt kuyut olmaz. Video falan icat olmadı" (Çelenk, 2009: 28) demesinde olduğu gibi, o dönemde olmayan teknolojik cihaz vb nesnelere bahsedilerek yapılır. Koşulların geçmişten günümüze çok da değişmemiş olduğunu düşündüren bu bölümde, Osmanlı'daki adalet sistemi ile ilgili bir anekdot ilgi çekicidir. Savcı'nın tipik bir devlet adamı olarak gerçeklerin üstünü örtmeye yönelik çabası karşısında Hakim bir sahnede temsil ettiği sosyal rolden çıkar ve şu sözleri dile getirir: "Burada hakikatler konuşulur müstantik efendi. Hakikatlerin galebe çalacağı yerdir burası. Bu memlekette işkencenin, fena muamelenin olduğunu artık sağır sultanlar bile biliyor yahu. Üç maymunu temsil etmenin alemi yok" (Çelenk, 2009: 28). Hakim, bu çıkışının ardından söylediği sözlere kendisi de şaşırır. Gerçeğin inkarı konusunda hiçbir şeyin değişmediğine vurgu yapılan bu sahnede, aynı zamanda bu sözleri bir hakimin dile getirmesi günümüzle kıyaslama yapmak açısından da önemlidir. Adalet sisteminin giderek çökmekte olduğu günümüz koşullarında, oyundaki hakim gibi bir devlet temsilcisiyle karşılaşmak giderek imkansız hale gelmektedir. Cumhuriyet öncesi anti-demokratik yönetimin bile adalet konusunda günümüzden daha iyi durumda olmasına ilişkin bu hiciv, meselenin tarihsel bağlantılarının kurulmasına olanak sağlar. Şair Eşref'in kendisine verilen yüz altı yıllık cezayı duyduktan sonra bayılmasıyla oyun, günümüze taşınır. Kendisini çağdaş bir

nezarethanede bulan Eşref, önce akıl hastanesine ardından yine mahkemeye götürülür. Akıl hastanesinde geçen sahnelerde, kendilerini Hitler ve Napolyon zanneden iki hastayla yaptığı sohbet, Eşref'ten önce de sonra da totaliter rejimler konusunda hiçbir şeyin değişmediğini ortaya koyar. Fakat en önemlisi, Eşref'in gerçek kimliği konusunda şüpheye düşülmesi ve hastaneden çıkarılıp yargılanmasıdır. Diğerlerinin gerçek Hitler ve Napolyon olamayacağından emin olan devlet, kendisini tehdit eden bir olasılıkla karşılaştığında, durumun absürtlüğünü hiçe sayarak korkuya kapılmaktadır. Mahkeme, iktidara muhalif olan herkesi üye olmakla suçladıkları suçları VÖT ismi verilen hayali örgütün lideri ilan eder. Günümüz koşullarının yüzyıl öncesinden çok daha kötü olduğunu ve şimdi var olan diktatörler karşısında kendi zamanının hükümdarına haksızlık ettiğini düşünen Eşref, tam nedamet ettiği sırada Abdülhamit sahnede belirir. Karşılaştığı manzarayı Abdülhamit'e anlattığında, hayranlıkla karışık bir şaşkınlıkla dinlediği güncel diktatörün yöntemleri karşısında padişah bile isyan eder. Eşref, kendi zamanına dönüp kendi mahkemesinin kararını memnuniyetle kabul edeceği sırada, günümüzün sorgucuları gelip hepsini VÖT üyeliğinden tutuklamaya kalkar. Kabulları bile izlemeye alan güncel devletin karşısında Hakim, bu defa içtenlikle düşüncelerini dile getirir: "Bakın, kimse kötü bir şey düşünmesin. Kimse korkmasın tedirgin olmasın. Tamam mı? Ufacık korkuda demek ki üşüşüyorlar hayatımıza" (Çelenk, 2009: 75). Son yıllarda ülke yönetiminin giderek totaliterleştiği ve sistemin kendisini, yarattığı korku ortamı sayesinde güçlendirdiği gerçeğine odaklanan oyunun yabancılaştırma ve tarihselleştirme ile desteklenen kurgusu, gerçeği olduğu gibi yansıtmamanın ötesinde, değiştirilebilir olduğuna vurgu yapar. 1960 ve 70'li yıllarda popüler olan epik biçimselliği çağdaş bir yorumla kullanan oyunda, epik tiyatroyun temel amacı olan, seyircinin içinde bulunulan koşulların ağırlığı nedeniyle görmezden geldiği ya da normalleştirdiği durumlara karşı eleştirel bir tutum takınması sağlanır.

Türk tiyatrosu açısından geçmişe ait bir yazın türü haline gelen epiğin yanı sıra, 1980 sonrasında denenmeye başlayan absürd oyunların da 2000 sonrasında varlığını sürdürdüğü görülür. Gerçekliğin reddedilmesi, çarpıtılması ya da anlamsızlığının vurgulanmasına yönelik gerçek-dışı ve absürd kurgulamalar içinde verilen ilk örneklerden biri, Berkun Oya'nın **Yangın Duası**'dır (2001). Oyun, somut

dışsal gerçekliğe meydan okuyarak, hatta onu ortadan kaldırarak insanlık gerçeği üzerine düşündürmek üzere kurgulanmış absürd bir metindir. Dokuz bölüm halinde yazılmış olan metnin mizahi dili ve absürd kurgusu, Beckettvari bir varoluş sorgulamasına odaklanır. Zajo, Mişkadora ve Bin isimli üç oyun kişisi, yer çekiminin giderek azaldığı bir uzamda asılı kalmıştır. Birlikte yaşamaktadırlar, ancak nerede ve hangi zamanda oldukları belirsizdir. Yaşları, geçmişlerini net olarak hatırlayamayacakları kadar büyüktür; o kadar ki, Bin'in ismi, yaşı bini geçtikten sonra saymayı bıraktığı için kendisine takılan lakaptır. Zajo ve karısı Mişkadora, tekerlekli sandalyededir. Zajo duymadığını, Mişkadora da görmediğini söyler, ancak bu durumları kuruntudan ibarettir; istedikleri zaman duyup görebilmektedirler. Yanlarında yaşayan arkadaşları Bin, kadınsı tavırlara sahip olan bir eşcinseldir ve üçünün arasında kimi zaman gerginlikle komiklik arasında gidip gelen absürd bir ilişki vardır. Oyun dışarıdaki ormanda çıkan yangının sesiyle başlar. Oyun kişileri, içeriden izledikleri ya da duydukları yangın karşısında oldukça sakinler. Sürekli çıktığını söyledikleri yangın, onlara geçmişlerini belli belirsiz bir biçimde anımsatır. Genel anlamda zaman mefhumunu yitirmişlerdir, ne yaşlarını ne de günün hangi zamanında olduklarını bilirler. En büyük arzuları artık ölmektir; defalarca intihar girişiminde bulunurlar, ancak ölmeyi beceremezler. Evin dışına hiç çıkmadan saçma bir rutini tekrar edip dururlar. Ara ara yer çekiminin azalmasıyla takırtılar duyulur ve deprem benzeri anlar yaşanır. Paniğe kapıldıklarında hayvan isimlerinden sözcük türettikleri bir oyun oynarlar. Ancak her sarsıntıdan sonra konuşma bozukluğu çekmeye ve cümle sonundaki sözcükleri tekrar etmeye başlarlar. Oyunun sonunda yer çekimi yitiminin şiddeti giderek artar ve oyun kişileri hızla kaybolma sürecine girerler.

Oyun kişilerinin içinde bulunduğu durum, Martin Esslin'in absürd tiyatroya ilişkin yaptığı "insanlığın durumunun absürdlüğüne karşı duyulan metafizik üzüntü" tespitini olumlayan saçma bir acı halidir. Var oluşlarının anlamsızlığı hem kendilerinin dışındaki olaylara müdahale edememe şanssızlığından hem de kendi iradi yetersizliklerinden kaynaklanır. Kendilerini tüfikle vurdukları ya da göğüslerinden bıçakladıkları halde ölemezler, ama yaşadıkları anı anlamlı kılacak herhangi bir eylemleri de yoktur. Uzun süre bir arada olmanın bunaltısıyla birbirlerine karşı

tahammülsüzleşmiş zavallılardır, ama ayrı kalmaya da cesaret edemezler. Binlerce yıldır hayatta olan bu üç yaşlı insanın, ne yaşamayı ne de ölmeyi beceremediği hayatları, Silenos'un korkunç mitini anımsatır; hiç doğmamış olma şansını yitirmiş olan insanlık, bir an evvel ölebilmek umudundan da yoksundur. Oyun kişilerini yavaş yavaş hiçliğin içine çeken yer çekimi kaybı, insanlığın yeryüzündeki varlık kurgularının boşunallığına işaret eder. Kurulan ilişkiler, konulan hedefler ve bütün uğraşlar anlamsızdır. Yazar, insanlık durumunun bu saçma trajedisini, gerçekliği yadsıyarak değil, onu çarpıtarak sergilemektedir. Dolayısıyla metin, doğruluğundan emin olunan somut gerçekliğin, aslında bir aldatmaca olduğu fikri üzerinden şekillenen avangard bakış açısının mirasını taşır. Somut gerçekliğin sağladığı güven duygusunun kaybı, oyun kişileri arasındaki yabancılaşma ve iletişimsizliği tetikler. Gündelik gerçeklik algısındaki bu bozulma ve sonucunda ortaya çıkan kaotik saçmalık, düşünmeksizin sadece alışkanlıktan kaynaklanan bütün kabullenmelerin sorgulanmasını sağlar. İnsanlığı yeryüzüne bağlayan temel fizik kanunlarının bile çökmekte olması, genel kavrayışımızı belirleyen dışsal gerçekliği şüpheli hale getirir. Sonsuz bir boşluğun içine sürüklenme ihtimaliyle tersinlenen bu gerçek-üstü evren, fiziki gerçeklik üzerinde daha eleştirel ve yapıcı düşünmeyi tetikler. Dolayısıyla oyunun gerçeklikle olan eleştirel mesafesi, gerçekçi duyumsatmanın ironik aracı haline gelir.

Çağdaş sanatın gerçeklikle olan ilişkisini kapsamlı biçimde değerlendirmiş olan Baudrillard'ın simülasyon kuramı, teknolojik gelişmelerin de etkisiyle 2000 sonrasında yazılan oyunlarda etkisini güçlü biçimde hissettirmektedir. Dönemin en önemli absürd oyun yazarlarından olan Behiç Ak, **İmaj Katili** (2004) isimli oyununda, modern insan yaşamının tüketim ilişkileri içinde giderek gerçeklikten uzaklaşmasını ve insan ilişkilerinden toplumsal değerlere kadar bütün insani unsurların yapay imajlardan ibaret bir tüketim nesnesine dönüşmesini eleştirel bir yaklaşımla ele alır. Gerçekliğin yitirilerek yerini görüntüsünün alması sorunsalının absürd bir kurgulamayla ele alındığı oyun, simülasyon kuramı ve tüketim toplumu başta olmak üzere, günümüz postmodern toplumlarının durumunu çözümleyen teorilerle ilişkidir. Oyun, hiper-gerçeklik olgusunun, giderek esas gerçekliğin yerini almasının birey ve toplum üzerindeki yıkıcı etkisini mizahi bir dille yansılar.

İmaj katili olarak nitelenen Mahmut, insan yaşamını kopyalanmış sahte imajlardan ibaret kılan bütün tüketim nesnelere karşı kendince savaş açmış ve hayatını bu savaşa adanmış olan bir idealisttir. Sanat eserlerinden gerçek insanlara kadar her şeyin kopyasının çıkarıldığı bir çağda, kendisini orijinalliği korumaya adanmıştır. Mahmut'un bu uğraşı, daha çocukken içgüdüsel olduğunu söylediği bir davranışla ortaya çıkmıştır; günün birinde aile albümündeki bütün fotoğrafları tek tek yırtıp atan Mahmut, şimdi bilinçli bir eyleme dönüştürdüğü bu savaş uğrunda yine kendi tabiriyle bir seri katile dönüşmüştür. Ulaşabildiği kadar çok kopyayı yok ederek gerçekliğin yeniden insan yaşamına yön vermesini arzular. Günün birinde Kubilay isimli bir dizi oyuncusu, Mahmut'tan kendisi için bir iş yapmasını ister. Piyasada Kubilay'ı taklit ederek ünlü olan, hatta ondan çok daha fazla sevilen ve popüler hale gelen bir adam vardır. Mahmut'tan imaj-maker olan Nilgün Hanım'la birlikte çalışarak bu adamı yok etmesini ister. Ancak bu isteğin altından hiç beklemediği bir plan çıkar; evine gelen temizlikçinin komşusu olan bir Yazar, uzun zamandır onun peşindedir. Kimse tarafından tanınmadığı için kendi kopyasının yapılmasının imkansız olduğunu düşünen Mahmut'un planını tersine çevirmek isteyen Yazar, Mahmut'un temizlikçisi sayesinde evinden attığı bütün imaj parçalarına ulaşip onları yeniden bir araya getirmekte ve dış görünüşünden yaşam biçimine kadar her şeyiyle Mahmut'u taklit etmektedir. Yazar'ın Mahmut'u taklit etmesinin yanı sıra, temizlikçisinin kızı olan Zehra da Nilgün'ü taklit etmektedir. Yazar, taklit ettiği Mahmut'u İmaj Katili isimli çok satan romanının baş karakteri haline getirmiş ve şimdi romanın ikincisini yazmak istemektedir. Ancak Nülgün'e aşık olan Mahmut, bir haftadır imaj yok etmeyi bıraktığı için esin kaynağını yitirmiş ve bir türlü yazamamaktadır. Diğer oyun kişilerini de organize etmiş olan Yazar, Mahmut'u kendisi için çalışmaya zorlayacaktır.

Mahmut'un savaş açtığı düzen, Baudrillard'ın simülasyon ve tüketim toplumu kuramlarında açıkladığı teknoloji ve tüketim toplumdur. Baudrillard'ın "gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüm" olarak tanımladığı simülakrlar, Mahmut'un yok etmeye çalıştığı yapay imajlardır. Mahmut'un çabasının üzücü absürlüğünün nedeni, bu imajların tek başına savaşmasının mümkün olmadığı koskoca bir sistemin temel bileşenleri olmasıdır. Kapitalizmin varlığının garantörü olarak işleyen tüketim toplumu



modeli gereği, her şeyin alınıp satılabilir hale gelmesi gerekir. Bunun için de her şeye her an her yerde ulaşılabilir olması, dolayısıyla kopyaların sürekli çoğaltılması gereklidir. Ancak Mahmut'a göre, orijinalin kopyalanması demek, aslının yok edilmesi demektir. Mahmut'un bu sahtelikte bulduğu kayıp, Benjamin'in teknik yolla yeniden üretilen eserlerin, sanatsal içeriğini yitirip basit bir seri üretim malzemesine dönüştüğünde gerçekleştiğini saptadığı *aura* kaybıdır: "İmaj oluşturma doğasında gerçeğin ölümü var. İmaj öldürmenin doğasında ise gerçeğin yaşatılması!" (Ak, 2004: 17) diyerek kopyaların hükümlüğüne isyan eder. İmajın sahteliği karşısında orijinalin otantikliğini savunan Mahmut, bir anlamda sanatın ve gündelik yaşamın içine sızan *kitsch* olgusuyla da mücadele etmektedir. Popüler kültürün her şeyi metaya indirgemesi karşısında en sık verilen Che Guevara örneği, oyunda da karşımıza çıkar. "Gerçek Che'yi Che'nin imajı öldürdü!" (Ak, 2004: 17) diyen Mahmut'un tepkisi, Baudrillard'ın tekrar yapım halini alan *kitsch*'lerin sadece bir reklam ürünü haline gelmesi tespiti ile bağdaşır. Üstelik posterlere, tişörtlere, kupalara, anahtarlıklara basılan bu imajların, Warhol'un pop-art geleneğinin temsil ettiği *hakiki simülasyon*la da ilgisi yoktur. Bunlar, Baudrillard'ın 1980 sonrasında ortaya çıkan ve salt yüzeyden ibaret, basmakalıp pazarlama nesnelere olarak tarif ettiği *sahte simülasyon*lardır. Mahmut, imgelerin sadece ticari kaygıyla tüketilebilir metalara dönüşmesinin, insanlığın felaketine yol açacağına inanmaktadır ve aslında çabasının ütopyik olduğunun da içten içe farkındadır: "Şimdiye kadar üretilmiş olanlara daha önceleri de katarsak, dünya nüfusunun, dünya nüfusuyla çarpımının yüz katı bir sayıya erişiyoruz. Bir milyon atom bombası bile atsanız onları öldürmeye gücünüz yetmez" (Ak, 2004: 41).

Mahmut'un takıntılı bir hal alan uğraşı, kendisinden çok daha büyük olan sistemin içinde yenilgiye uğramaya mahkumdur. Kendisine yeni bir imaj yaratarak kopyasından kurtulmak isteyen Kubilay, sonunda gidip kopyasıyla anlaşır ve onunla birlikte çalışmaya başlar. Kendisine aşık olduğunu zannettiği Nilgün, kopyası olan Yazar'la ilişki yaşamaya başlar. En kötüsü de farkında bile olmadan kendisini kopyalamış olan Yazar'ın elinde bir oyuncuğa dönüşür ve elbirliğiyle ona da yeni bir imaj vermelerine sesini çıkaramaz. Sonunda asla dönüşmek istemediği biçimde popüler kültürün sıradan bir metası haline gelir. Görebileceği en kötü kabusun gerçekleştiğini

yüzüne vuran da ironik biçimde aşık olduğu imaj-maker Nilgün olacaktır: "Kendini tekrar ediyorsun. Kendine hiç özen göstermiyorsun. Sıradan fikirleri en önemli sorunlar gibi anlatmayı marifet sayıyorsun. Böyle yapmamalısın. Unutma sen bir markasın!" (Ak, 2004: 63). Simülasyonu tarafından yenilgiye uğratılan Mahmut da diğer oyun kişileri gibi, tüketim toplumunun sıradan bir bireyi olduğunu kabullenmek durumundadır.

Ak'ın 2004 yılında yazdığı oyunun eleştirel olarak yaklaştığı simülasyon evreni, dijital teknolojinin kısa sürede geldiği noktada çok daha korkutucu bir hal almıştır. Oyunda televizyon ve henüz sınırlı olanaklara sahip olan internetin yarattığı imajlardan yola çıkarak tespit edilen kaotik durum, günümüzde sosyal medya ve dijital cihazlar için tasarlanan akıllı uygulamalar aracılığıyla gerçeklik algımızın çok daha hızlı biçimde yok edilmesine imkan tanımakta ve söz konusu kaos giderek büyümektedir. Dolayısıyla Mahmut, günümüz koşullarında var olan teknolojinin hızı karşısında muhtemelen çok daha hızlı ve büyük bir yenilgi yaşardı. Sonuç olarak değişmeyen şey, Mahmut'u hezeyana sürükleyen imaj çağı ve tüketim toplumu olgusunun, bireyler üzerinde yarattığı zihinsel ve duygusal tahribattır.

2000 sonrasında yazılan oyunlarda, gerçeklik temsilinin biçimsel yönelimlerinden biri de tiyatronun kendi iç gerçeğine yönelerek dışsal somut gerçeklikten uzaklaştığı metadramatik metinlerdir. Metadramatik metinler, konvansiyonun temel kurallarını ihlal ederek gerçeklik temsilini özsel bir sorunsal haline getirir. Dördüncü duvar ilkesine yaslanan klasik seyir mantığında, seyirciden kesin olarak saklanması gereken teatral unsurları, kurgusunun merkezine yerleştiren ve seyirciye bir oyun izlediği gerçeğini bir an bile unutturmayan bu metinlerde, yaşamın aynası olma misyonundan vazgeçen dram, aynayı kendisine çevirmiş olur. Aynada yansıyanlar, elbette hala somut gerçeklikle ilişki içindedir, ancak artık onun yegane gerçek olmadığına dikkat çekilmektedir. Kurgusal gerçeklik, somut gerçekliğe meydan okuyarak kendi özsel varoluşunu sergilemeye başladığı andan itibaren, seyircinin alımlama durumunu ifade eden duygusal gerçeklikte ciddi kırılmalar meydana getirir. Seyirciyi bilinçli olarak hem somut hem de kurgusal gerçeklik üzerinde düşündürmeyi hedefleyen metadram olgusu, tarihsel olarak yeni bir olgu olmasa da, gerçeklik

kavramının giderek soyutlaşmaya ve sorunsallaşmaya başlamasıyla birlikte, günümüz oyun yazarlarının giderek daha sık başvurduğu bir teknik olmuştur. Üstelik artık pek çok yazar için metadram, oyun içinde kullanılan bir yabancılaştırma unsuru olmaktan da öte, dramatik yapının temel kurucu unsuru olarak ele alınmaktadır.

Metadramı dramatik kurgusunun temel kurucu unsuru olarak kullanan ve bu özelliğiyle açıkça metinsel teatrallığe yaslanan dikkat çekici metinlerden biri, Ayşe Bayramoğlu'nun **Hakiki Gala** (2009) isimli oyunudur. Oyunun provalar sırasında yazılmış olması, söz konusu yapısal omurganın oluşmasında önemli bir etkidir. Sahne koşulları göz önüne alınarak oluşturulmuş olan metin, rol yapmak ve sahnede olmak fikrini temel motifleri olarak kullanır ve aksiyonun yönelimini teatral öz-gönderimsellik belirler. Metindeki metadramatik unsurlar, Hornby'nin metadram tekniğine ilişkin beş başlık halinde yaptığı sınıflandırmanın (oyun içinde oyun, oyun içinde tören, rol içinde rol, başka bir esere ya da gerçek hayata atıfta bulunma ve kendine atıfta bulunma) neredeyse tamamına karşılık gelecek biçimde kullanılır. Müesser Hanım ve Lütfi Bey, ellerinde fenerlerle karanlık sahneye girip seyirciye ilk pozlarını verdikleri andan itibaren sahne üzerinde bir oyun oynandığının, kendilerinin de birer oyuncu olduğunun bilgisini oyun sonuna kadar sürekli olarak hatırlatırlar. Bu teatral tavır, ilk olarak oyunun açılış sahne direktifinde birkaç defa tekrar edecek biçimde verilir: "*Sahneye girdikleri gibi pozlarını alarak kendilerini seyirciye gösterirler*" (Bayramoğlu, 2010: 51). Oyun kişilerinin kendilerini bakışa açmak konusundaki bu ısrarlı istekleri, hem karakter özelliklerinin bir parçası olarak içerik düzleminde hem de teatral kurgunun biçimsel düzleminde olacak biçimde iki yönlü anlam üretir. Bir oyun oynadıklarını abartılı bir tavırla seyirciye göstermeleri, seyircinin daha oyunun başında teatral bir mesafe ile illüzyondan uzaklaştırılmasını sağlar. Oyunun başlarında, henüz bireysel hikayelerini anlatmaya başlamadan önce yanlarındaki zembillerden üzerinde 'Hakiki Gala' yazan kitaplar çıkarmaları, ezberlerinin olmaması nedeniyle oyuna tekrar tekrar başlamaları, takıldıkları yerlerde birbirlerini (aslında oyunu) kurtarma çabaları, bir temsilden ziyade bir provada olduklarını hissettirir ve bu durum, söz konusu teatral mesafeyi daha da arttırır. Sahne üzerinde izlenenin bir oyun olduğu bilgisi bile yabancılaştırıcı bir etki yaratırken, tiyatronun seyirciye kapalı olan prova sürecini gözler

önüne getirdiği fikri, yabancılaşma hissini daha da arttırır. Böylece oyunun açılışı, metadramın en sık kullanılan tekniği olan *oyun içinde oyun* ve bir ayın gibi tekrar eden davranış kalıplarıyla *oyun içinde tören* ile gerçekleştirilmiş olur. Ayrıca oyun kişinin nareke kullanımı, metindeki öndeyiş bölümünün varlığı ve oyun kişilerinin birer meddah gibi hikayelerini anlatmalarıyla geleneksel tiyatro kodlarına da açıkça gönderme yapılır. "(...) *Lutfi Bey cebinden narekesini çıkarır ve passo doble'nin introsunu çalar, ardından 'dem tutmaya' başlamasıyla birlikte Müesser Hanım öğretti bir Gala sunuşu yapar*" (Bayramoğlu, 2010: 57). Bu sahne direktifinde olduğu gibi, farklı dönem ve üsluplardan karmaşık bir teatral sunumun yapılmasıyla hem o anda oynanan oyuna hem de genel anlamda tiyatro sanatına ilişkin göndermelerle metadramın *kendine atıfta bulunma* tekniği devreye girer. Sergiledikleri çelişkili ve mizahi teatral tavırlar, esas olarak tiyatro sayesinde var olduklarını hissedebilmeleri ile ilişkilidir. Ancak burada bir ironi söz konusudur; kendilerini oyunla var etmelerine rağmen sahnede iyi değillerdir. Ezberleri olmadığı için repliklerini ellerindeki kitaptan kontrol eden ikili, kendi okuduklarını anlamamakta, ama diğerinin okuduğunu rahatlıkla anlamaktadırlar. Kendilerini bakışa açmaya duydukları özleme rağmen, sadece izledikleri şeyi kavrayabilmektedirler. Bu durum, oyunun sonunda açıklayacakları gerçeğe anlaşılır hale gelir; gerçek hayatı yaşamak yerine, başkalarının hayatlarını izlemekte ve taklit etmeye çalışmaktadırlar. Bu nedenle ne sahnede ne de gerçek hayatta arzu ettikleri gibi görülmeye değer bir varlık sergileyememektedirler.

Müesser Hanım ve Lütfi Bey, uzun süren hazırlık evresinin ardından nihayet hikayelerini anlatmayı vaat ettikleri esas oyunlarına başlarlar. Çocukluklarından itibaren başlarından geçen önemli olayları kimi zaman sırayla, kimi zaman birbirlerinin sözünü kesecek biçimde anlatmaya başlarlar. Anlattıkları hikayeler son derece acıklıdır; psikolojik ve fiziksel şiddetin türlü biçimlerini deneyimlemiş ve Müesser Hanım'ın Galata Kule'sinden atlayarak gerçekleştirdiği intihar girişimi sırasında Lütfi Bey'in üzerine düşmesiyle yolları kesişene dek hiç mutlu olmamışlardır. Anlattıkları acıklı öykülerini trajikliği sayesinde izleyiciyi belli ölçüde illüzyona sokmayı bile başarırlar. Ancak söz konusu illüzyon, çoğunluğu kan dondurucu olan bu hikayeleri, mizahi bir soğuklukla ya da rapor verme mesafesiyle aktarmaları nedeniyle hiçbir zaman tam

anlamıyla gerçekçi bir tavra dönüşemez. Hikayelerin ağırlığı nedeniyle belli bir duygu durumu oluşmaya başladığı anda diğer oyuncunun sözü alması ya da Lütfi Bey'in nareke çalması gibi yabancılaştırıcı geçişlerle illüzyon kesintiye uğratılır. Lütfi'nin felç olması ve parasızlık nedeniyle bir araya geldikten sonra da oldukça zorlu bir süreç geçiren çiftin baht dönüşü, sokakta kaldıklarında onları evine alan Edibe Ayşen Kutlugil ile tanışmalarıyla gerçekleşir. Gazetelerin üçüncü sayfa haberlerini edebi bir dille kurgulayarak yazan Kutlugil, yazdıklarını hiçbir yayınevine kabul ettirememekte ve zor zamanlar geçirmektedir. Lütfi Bey'e göre bu başarısızlığın nedeni, yazarın yayınevlerine verdiği dosyaların ilk sayfasına, yazdıklarının gerçek değil, hayal ürünü olduğunu yazmasıdır. Ona yardım etmek isteyen çift, kendi hikayelerini yazması konusunda kadını ikna ederler. Ancak yazara başarılı olabilmesi için önemli bir uyarıda bulunurlar: "Romanında bizim hayatımızı bütün çıplaklığıyla anlatacak ve başına da 'bu romanda anlatılanlar tamamıyla gerçektir' yazacaktı" (Bayramoğlu, 2010: 81). Yayınlanan roman en çok satanlar listesine girer ve yazar çok para kazanır. Çifti rencide etmemek için gazetelerin ısrarlı tekliflerine rağmen isimlerini açıklamaz. Ancak romanın esas kahramanı olan çift, göz önünde olmayı ve para kazanmayı arzuladıkları için, gazetelere yazar tarafından kandırıldıklarını açıklayıp kadının kariyerinin bitmesine ve yeniden parasız kalmasına neden olurlar. Yazarın gönlünü almak için yaptıkları bir ziyarette bu yaşananları bir oyuna dönüştürmeye, oyunun adının Hakiki Gala olmasına ve Müesser ile Lütfi'nin zaten kendileri olan oyun kişilerini oynamasına karar verirler. Bu noktada oyunun gerçeklik katmanındaki ilk önemli kırılma meydana gelir: Lütfi, o ana kadar anlattıkları her şer şeyin yalan olduğunu söyler. Başlarından geçmiş gibi anlattıkları her şey, aslında gazetelerin üçüncü sayfasında okudukları haberlerdir. Kendi hayatları sıkıcı bir sıradanlıkta geçmiştir ve bu sıradanlıktan kurtulmanın yolunu okudukları haberleri kendi başlarından geçen olaylarmış gibi oynamakta bulmuşlardır. Önceleri kendi hallerinde masum bir oyalanma gibi başlayan bu oyun, Edibe Hanım'la tanışmalarıyla bir aldatmacaya, televizyonların ilgisini çekmeleriyle de önünü alamadıkları bir felakete dönüşür. Oyunun finaline doğru izleyiciye bu ironik itiraflarını sunarlar:

"LÜTFİ BEY - Kusura bakmayın. Sizi de biraz aldatmış gibi olduk ama... Sonunda gerçeğe ulaştık, değil mi? Önemli olan o. Gerçek!"

MÜESSER HANIM - Gerçek için değer. Değdi değil mi?

LÜTFİ BEY - Değdi, değmez olur mu? Ya söylemeseydik gerçeği? O zaman daha mı iyiydi?

MÜESSER HANIM - Bakın bu bir oyun değil. Bu gerçeğin ta kendisi!" (Bayramoğlu, 2010: 91).

Gerçekliğin katmanlı bir yapı içinde sorunsallaştırıldığı oyunda metadramatik unsurlar, bu katmanların oluşturulmasının temel aracı haline getirilir. Kendi gerçeklerinden kaçmak isteyen oyun kişileri, sahne üzerinde kendileri olmakla rol yapmak arasında gidip gelen düzlemlerde, gerçeklik ve kurgunun aldatıcı birlikteliğinden yararlanarak aslında toplumsal bir gerçeğe ışık tutarlar: Modern kent insanın yaşamını, kendi bireysel ve iradi kararları değil, kitle iletişim araçlarıyla empoze edilen dışsal faktörler belirler. Başkalarını izlemeyi ve onlar gibi olmayı teşvik eden bu aldatıcı dünyada sıradan bir varlıkla görünür olmak imkansızdır. Görünür olmak için, gerçeği çeşitlendirmek ve onu izlenmeye değer bir oyuna dönüştürmek gerekmektedir. Ancak oyunun sınırları, gerçek yaşam alanını işgal etmeye başladığında gerçek ile kurgu yer değiştirir ve ortaya Müesser Hanım ve Lütfi Bey'inki gibi, yarı şizofrenik, yeni bir gerçeklik katmanı çıkar.

Ayşe Selen ve Şehsuvar Aktaş tarafından yazılan **Sezonun Kabusu** (2014) ise Tiyatrotem'in pek çok oyunu gibi, tiyatronun iç gerçekliğiyle ilgilenen teatral bir metindir. Sahne, metin, rol, oyuncu, yabancılaştırma vb teatral unsurları bir sorunsal olarak ele alan ve bu kavramalar üzerine yürütülen fikir alışverişi sonucunda ortaya çıkan oyun, metinlerarasılık ve metadrama tekniği üzerine inşa edilmiştir. Oyun, bir oyuncunun gördüğü oyun öncesi kabusta geçer; dolayısıyla metnin tamamı bir rüya sahnesidir. Bu bağlamda kurgunun gerçeklikle olan ilişkisi, rüyaların bilinçaltıyla olan ilişkisi gibidir; ne gerçek yaşantıdır ne de ondan tamamen kopuktur.

Clown tiplerinden esinle P1, P2 ve P5 olarak adlandırılan üç oyuncu, P5'in kabusunda **Matmazel Julie** oyununun temsilindedirler. Kabusunda Julie'yi oynaması gereken P5, oyunu bilmekte ama ezberi olmadığı için ne yapacağını bilememektedir. Jean ve Christine rollerindeki P1 ve P2, ona sufle vererek ve yeri geldiğinde onu bir kukla gibi yönlendirerek oyunu kurtarmaya çalışırlar. Metne ve rejeye hakim gibi

görünseler de sahne ve seyirci ilişkisi konusundaki kafa karışıklıkları nedeniyle sürekli rolden çıkarlar, birbirleriyle oyun hakkında tartışır ve seyirciye sahne direktifi açıklamaları yaparlar. Yarattıkları karmaşa karşısında ezberi olmayan P5 bile farkına varmadan Julie'nin repliklerini söylemeye ve role girmeye başlar. Oyunu teatralleştiren temel etmen, bütün oyun kişilerinin seyircinin farkında olmaları ve sahne üzerindeki 'şimdi ve burada' tavrını rollerine girdikleri anlar dışında sürekli korumalarıdır. Seyirciyle doğrudan konuşmaları, role girip çıkmaları ve illüzyonu kurmak adına saklanması gereken teatral gizleri açık etmeleriyle 'teatral bulunuş' hallerini canlı tutarlar. Yazarlar bu teatral tavrı, farklı tiyatro biçimlerine ve metinlere göndermeler yaparak da desteklerler. Gönderme yapılan tiyatro biçimlerinin başında Ortaoyunu gelir. Toplamda yedi bölümden oluşan oyunun ilk ve son sahnelerine, tıpkı Ortaoyunu'nun bölümlerindeki gibi 'girizgah' ve 'bitiş' adı verilir. P1 ve P2, oyuna başlarken ve bitirirken, Kavuklu ve Pişekar'ın selamlama deyişlerini kullanırlar. Bunun dışında clown ve kukla gibi gösterim biçimlerine ve klasik Batı tiyatrosu türlerine de açık göndermeler mevcuttur. Metinlerarası ilişki kurulan temel metin ise **Matmazel Julie**'dir. Bunun dışında Shakespeare'in **3.Richard**'ı, Tiyatrotem'in **3.Richard Faciası**'na ve Beckett'in **Godot'yu Beklerken** oyunlarına da göndermeler bulunur.

Oyunun rüyada geçmesi, gerçeklik düzlemini ironik bir biçimde iki katmanlı hale getirir. Rüyanın gerçekliği ve rüya içindeki oyunun gerçekliği olarak adlandırılabilir olan her iki düzlem de somut gerçeklikle bağlantısızdır. Kurgunun bir oyuncunun prömiyer öncesi kabusu üzerine inşa edilmesi dışında oyun kişileriyle ilgili herhangi bir bilgi verilmediği için, rüya düzlemi dışında kalan esas gerçekliklerinin bir tiyatro topluluğunun oyuncularını olmalarından ibaret olduğu söylenebilir. Ancak rüyaların güvenilmez doğası nedeniyle bu da sadece bir varsayımdır. Bir başka ihtimal de rüya olduğu söylenen sahnenin aslında rüya değil, gerçek olmasıdır. Dolayısıyla oyunda kanıtlanabilir sağlamlıkta bir gerçeklik düzlemi yoktur. Kaldı ki, rüyanın öncesini ve sonrasını görmediğimiz için gerçeğin ne olduğu çok da büyük bir önem taşımaz. Sonuç olarak, 'oyun içinde oyun'un dışında kalan sahneler, onların esas gerçekliği gibi kavranır. Ancak yazarlar, bu fikrin güven veren illüzyonunu, görülenin bir rüya olduğunu hatırlatarak kırarlar:

"P5: Allahım, hiç bu kadar uzun sürmemişti. Bu sefer bitmiyor, uyanamıyorum. Giderek karabasana dönüşüyor. Ama gerçek değil bu, gerçek değil. Üstümde yüzlerce kiloluk ağırlık var sanki. Gerçek değil. Gerçek değil, gerçek değil. Değil, değil mi? Ne saçma, olur mu, öyle şey?" (Selen, Aktaş, 2014: 108).

P5 ya da diğerlerinin arada seslendikleri gerçek ismiyle Sezo'nun her an uyanması ve başka bir gerçeklik düzleminin ortaya çıkması beklentisi, rüya içindeki oyunla unutturulur. Rüya düzlemi, gerçekte ne oldukları sorusunu gereksiz hale getirecek bir aksiyon hızına ve karmaşasına sahiptir. Rolünü unutan oyuncu, iki arkadaşının çabasıyla, hatta yer yer zorlamasıyla kendisinden beklenen role girer ve sahne üzerinde kesintilere uğrayarak da olsa Strindberg'in metni akmaya başlar. Rüya içindeki oyunu oluşturan Strindberg metni ile rüya metni arasındaki tek bağlantı, P5'in arada kendi cümlesi olarak söylediği sözlerin, aslında Julie'nin replikleri olmasıdır. Bunun dışında metinle herhangi bir tematik bağ kurulmaz.

Oyunun ismi Tiyatrotem'in **Hakiki Gala** oyununda da gördüğümüz kişisel mizahi göndermeyi içerir. Oyunun bitiş sahnesinde, Ortaoyunu üslubuyla seyirciyi selamlayan oyuncular birbirlerini gerçek isimleriyle sahneye çağırırlar ve bu isimler Tiyatrotem'in oyunu ilk sahnelediğinde rolleri oynayan oyuncuların isimlerinin parodisidir. P2'yi oynayan oyuncu Aysel Salon, Ayşe Selen'in, P1'i oynayan oyuncu Şahap Akkaş, Şehsuvar Aktaş'ın ve P5'i oynayan Sezgin Bacacı da Sezin Bozacı'nın tersinlemesidir. Ancak Sezo, diğerlerinin iddia ettiği gibi Sezgin Bacacı olmadığını, adının Sezen'den bozma Sezo olduğunu anlatmaya çalışsa da sesini duyuramaz. Dolayısıyla oyun sonunda kimin kim olduğu ya da gerçeğin ne olduğuna ilişkin çözülmeyen bir düğüm daha atılmış olur. Sonuç olarak oyunun adı, hem gerçekten rüya görülüyor olması ihtimaline karşı Sezo'nun gördüğü kabus olarak, hem de görülenin rüya olmaması ihtimaline karşı bir topluluğun geçirdiği sezonun berbat bir karmaşayla kabusa dönmesi anlamlarını aynı anda içerir.

Metadramın kurgunun temel malzemesi olduğu bir başka oyun da Civan Canova'nın **Prömiyer** (2013) isimli metnidir. Oyunun ana olay dizisinde, bir alışveriş merkezinde sezonluk olarak kiralanan tiyatro salonunda, **Hamlet**'in provasını ve ardından temsilini yapacak olan bir topluluk görülür. Ayrıca aynı alışveriş merkezindeki



sinema salonunda turne için Yunanistan'dan gelen başka bir topluluk **Kral Oidipus**'u oynamaya; tasfiye edilmekte olan bir gelinlikçi dükkanında da iki oyuncu **Jül Sezar**'ı doğaçlamadan prova etmeye çalışmaktadır. Dolayısıyla bütün olay dizisi 'oyun içinde oyun' tekniğinin üzerine inşa edilmiştir. Ayrıca **Hamlet**, **Kral Oidipus** ve **Jül Sezar** oyunları ile kurulan metinlerarası ilişki de metnin teatralliğini destekler. Metinde iki gerçeklik düzlemi söz konusudur: İlkinde meslekleri oyunculuk olan ve Canova'nın yarattığı karakterleri, ikinci düzlemde ise bu oyuncuların canlandırdıkları Shakespeare ve Sophokles karakterlerinden oluşan 'rol kişileri'ni görürüz. Oyunda rolden çıkma olgusu, doğrudan seyirci ile ilişki kurma biçiminde değil, ikincil düzlemdeki karakterden çıkıp, ilk düzlemdeki karaktere geçiş olarak gerçekleşir. İlginç olan, her iki düzlemde de oyuncuların oynadıkları oyundaki rol kişisinin ismini taşımalarıdır; Hamlet, ilk gerçeklik düzleminde de Hamlet'tir. Dolayısıyla Shakespeare ve Sophokles'in karakterleriyle Canova'nın karakterleri oyun boyunca iç içe geçer. Özellikle oyunun son perdesindeki temsil sahnesinde, Canova'nın yarattığı karakterlerle orijinal karakterlerin geçişini yakalamak giderek güçleşir. Bu durum, Hamlet oyununda Hayalet'i canlandıran oyuncunun karısı tarafından kendi erkek kardeşiyle aldatılıyor olması gibi, metinlerarası ilişki kurulan karakter ve olay dizileri ile ana olay dizisi arasında kurulan paralelliklerle desteklenir.

Ana olay dizisini de içeren ilk düzlemde, Hamlet'i canlandıran oyuncunun evinde çıkmak üzere olan yangın nedeniyle eve gelen polisler, oyuncunun asker kaçağı olduğunu öğrenmiş ve onu yakalamak üzere çalıştığı tiyatroya gelmişlerdir. Polislerle karşılaşan bazı oyuncular da Hamlet'in yakalanmasını önlemek için onu korumaya çalışırlar. Jül Sezar ve Calpurnia'nın yasak ilişkisi, Calpurnia'nın hala evli olduğu kocası Hayalet ile aralarındaki köşk kavgası, Claudius'un Yönetmenle arasındaki yanlış anlaşılmaya dayalı ilişkisi vb. yan olaylarla desteklenen bu düzleme ikinci düzlemdeki 'oyun' sahnelerinin de eklenmesiyle ortaya bir dolantı komedisi çıkar. Metinde *oyun içinde oyun* olgusunun iki katmanlı bir yapıda kurgulanmış olması, Waugh'un metadram tanımlamasında değindiği, kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişkiye dair sorular üretmek adına, tiyatronun kendi yapıtı niteliğine dikkat çekme özelliğini daha belirgin bir sorunsal haline getirir. Seyirci açısından metadram olgusu, zaten yabancılaştırıcı bir

unsurdur; metadramatik bir olguyla karşılaştığı anda, sağlanan illüzyon etkisi sayesinde kurgusallığı ötelenmiş olan yapı görünür hale gelir. *Oyun içinde oyun* olmayan sahnelerin gerçekliği, metadramatik müdahale ile sorgulanmaya başlanır. Ancak bu metinde, ilk düzlemin de metadramatik unsurlarla destekleniyor olması, illüzyon etkisi sağlaması beklenen sahnelerin gerçekliğini zayıflatarak kurmaca kimliğin ön plana geçmesine neden olur. Dolayısıyla ikinci düzlemdeki *oyun içinde oyun* sahnelerinin yabancılaştırıcı etkisi azalır. İki düzlem arasındaki fark, oyuncuların Shakespeare ve Sophokles metinlerine geçtiklerinde kullandıkları şiirsel dil ve abartılı tavır sayesinde görünür olur. Bu durum, Hornby'nin klasik metinlerde *oyun içinde oyun* sahnesi ile ana öykü arasındaki hiyerarşik farkın net olduğu, ancak günümüz metinlerinde bu farkın büyük ölçüde ortadan kalktığına ilişkin saptamasını doğrular. Her durumda yabancılaştırıcı etki sağlayan metadramatik unsurlar, metnin temel kurucu malzemesi haline getirildiğinde seyirci bu kurgusal biçimi daha hızlı özümser ve yabancılaşmanın etkisi de görece olarak azalır. Söz konusu özümseme, postmodernitenin şiarı olan, hayatın kendisinin bir kurgu olduğu ve gerçeklik olgusunun imkansızlığı fikriyle desteklenir. Kaldı ki, oyun kişilerinin ilk düzlemde farklı kimliklerinin olmaması ya da ilişki kurulan metinlerdeki kurgunun gerçeklikleri haline gelmesi, gerçek ve kurgu arasındaki sınırların ortadan kalktığına göstergesidir. Shakespeare'in ünlü "dünya bir sahnedir" metaforunu anımsatacak biçimde yaşamları oyun, oyunları ise yaşamları olmuştur.

Ahmet Sami Özbudak'ın **Hayal-i Temsil** (2015) isimli oyununda ise Türk tiyatrosunun iki önemli kadın oyuncusu olan Afife Jale ve Bedia Muvahhit'in hayatları ele alınır. İki tiyatroçunun hayatını tiyatro sahnesinden anlatan metin, doğal olarak metadramın alanına girer. Ancak metadram, oyunda yalın bir teknikten öte, oyun, hayal ve gerçek kavramlarını sorunsal haline getirerek hem kurgusal hem de düşünsel anlamda metnin teatralleşmesini sağlayacak kurucu bir unsur olarak kullanılmıştır. Epizodik bir anlatım biçimine sahip olan oyunda, altı alternatif giriş bölümü ve toplamda yirmi dokuz sahne mevcuttur. Uzun ve çoktan seçmeli girizgahın ardından, kimisi kurgu kimisi gerçek olan karakter ve olaylar, gerçekçi sahnelerle hayal sahnelerinin yer yer kesiştiği olay dizisinde bir araya getirilir. Oyunda birden fazla

gerçeklik düzlemi vardır; Afife ve Bedia'nın geçmişlerinden gerçek kesitlerin yansıtıldığı geçmiş sahneleri ve fantastik unsurlarla desteklenen hayal sahneleri. Her iki düzlem de metadram tekniğiyle kurulduğundan, hayal sahnelerinin katmanlı bir gerçeklik algısı yarattığı söylenebilir. Bu sahnelerde hayal, oyun ve gerçek birbirine karışmakta ve masalsi bir kurgu ortaya çıkmaktadır.

Oyunda Afife Jale, Bedia Muvahhit, Selahattin Pınar, Ahmet Refet Muvahhit, Fikret Şadi gibi gerçek karakterlerin yanı sıra, kurgusal karakter ve olaylara da yer verilir. İki ana karakterin yaşam öyküleri, kronolojik bir çizgide gerçekliğe bağlı kalınarak anlatılır: Afife'nin Darülbedayi'de gizlice sahneye çıkması, polis baskınları, Kınar Hanım'ın kendisini polislerden kurtarması, Müslüman kadınların sahneye çıkması kesin olarak yasaklanınca meyhanelerde sahne alması, Fikret Şadi ile Anadolu turnelerine çıkması, Selahattin Pınar ile evliliği, doktorlar yüzünden morfin bağımlısı olması; Bedia'nın, Fransızca öğretmenliğinden Ahmet Refet ile tanışıp sahneye adım atması, evlilikleri, İzmir'de Mustafa Kemal'in katıldığı bir temsilde yer alması ve zamanla çok ünlenmesi gibi yaşamlarının önemli anları birer birer sahneye yansır. Gerçek olaylardan ve kişilerden yola çıkılmış olsa da oyun, klasik yapıya uygun gerçekçi bir anlatım içermez. Otobiyografik bir gerçeklik değil, yazarın kendisinin de ifade ettiği gibi, masalsi ya da fantastik bir kurgusu söz konusudur. Bu fantastik biçimlemede dikkat çeken en önemli unsurlardan biri, fare metaforudur. Hem Afife'nin hem de Bedia'nın ara ara karşısına çıkan bu fare, iki karakterin bir araya gelmesini sağlayan fantastik bir bağlantı unsuru olarak kullanılır. 'Tiyatro faresi' adını verdikleri bu varlık sayesinde, başka zaman ve mekanlardan koparak düşsel bir düzlemde bir araya gelirler. Kendilerini çoğu zaman yalnız ve mutsuz hisseden bu iki kadının en önemli ortak noktası, oyunculuk ve tiyatro tutkularıdır. Bu metaforik fare de onların ortak tutkusunun ve yalnızlıklarının yansımasıdır. Oyundaki bir diğer masalsi karakter de oyunun anlatıcısı konumundaki Dikran'dır. Anakronik bir kurgu içinde hem oyunun yazıldığı dönemde hem de Afife ve Bedia'nın zamanlarında sahnede gördüğümüz makyöz Dikran, anlatıcı kimliği içinde oyunun konusunu aktarır. Dikran epik tiyatrodaki gibi değil, daha ziyade bir masal anlatıcısı gibidir. Darülbedayi zamanından beri yaşayan, ölemeyen ve unutamayan kurmaca bir karakterdir. Afife ve Bedia

dışındaki kimseye görünmeyen bu adam, onların zamanından günümüze kadar yaşanan her şeyi hatırlayan tek kişidir. Yazarın sunduğu altı girişten birisi seçildikten sonra, Dikran, 'hatıralar koleksiyonu' adını verdiği sahneler bütününü başlatır. Bu nedenle, tıpkı fare gibi, o da iki karakterin bağlantı noktası ve ayrıca hafızasıdır. Başlangıçta iki karakterle ayrı ayrı sahnelerde gördüğümüz Dikran, onlara birbirleri hakkında bilgiler verir. İlerleyen sahnelerde ise genellikle farenin devreye girmesi sonucunda iki oyuncu hayali bir düzlemde karşı karşıya gelmeye başlarlar. Afife ve Bedia'nın karşılıklı sahneleri, somut gerçeklikle kurgusal gerçekliğin katmanlı bir yapı ortaya koyacak biçimde kesişmesi bakımından dikkat çekicidir. Bu sahnelerde yazarın hayali devreye girer ve somut gerçeklikte birlikte hiç sahneye çıkmamış olan Afife ve Bedia, kurgusal düzlemde aynı sahneyi paylaşırlar. Ancak bu birliktelik, tarihsel gerçekliğin kurgulanarak değiştirilmesinden ibaret değildir; çünkü oyunda sadece gerçek-hayal karşıtlığı değil, aynı zamanda oyun-gerçek ve oyun-hayal karşıtlığından da faydalanılmaktadır. İki oyuncu, yazarın metninde bir araya gelip aynı sahneyi paylaşırlar, ancak metindeki oyunlarda aynı sahnede değildirler. Dolayısıyla Afife ve Bedia, metnin hayal düzleminde karşılaşırken, 'oyun içinde oyun' ve temel kurgusal gerçeklik düzlemlerinde hiç karşılaşmazlar ve aslında somut gerçeklik de hiç değişmemiş olur.

Oyunun ağırlıklı olarak sahne ve kulislerde geçmesi, oyuncuların yaşamlarının anlatılması, dolayısıyla rol, oyun, sahne gibi teatral unsurların sürekli dile getirilmesiyle metadramatik bir anlatı ortaya çıkar. Bu anlamda oyunun tamamını bir tür *oyun içinde oyun* sahnesi olarak değerlendirmek mümkündür. Ancak *oyun içinde oyun*'un bildiğimiz ilk anlamıyla karşımıza çıkışı, her iki oyuncunun da farklı mekanlarda **Othello**'nun Desdemona'sını oynadıkları sahne ile gerçekleşir. Afife, bir lokalde tanıştığı Boris isimli Rus'un ısrarıyla, akşamları sahneye çıkmaya başlar ve ilk oynadıkları oyun da **Othello**'dur. Aynı anda Bedia da Yunan oyuncularla Atina'da aynı oyun için sahneye çıkmaktadır. Ancak her ikisi de içinde buldukları koşullara uygun olan versiyonları oynarlar. Bedia'nın oynadığı klasik Desdemona rolüne karşılık Afife, Boris'in tarif ettiği biçimiyle "biraz memeler ortada, saf, kandırılmaya hazır" bir Desdemona oynar. Bu durum, Darülbedayi geleneğinden gelen Afife için zordur, ancak oyunculuk tutkusunu

yasak nedeniyle gerçek sahnelerde gerçekleştiremediği için, bu duruma katlanmaya mecbur kalır. Bu sahnede biri trajedi diğeri kaba komedi haline gelen iki *oyun içinde oyun* birbirine karışırken, Türk tiyatrosunun kadınlar için zorlu olan tarihine de gönderme yapılmış olur. Sonuç olarak, gerçek, oyun ve hayal kavramlarının iç içe geçtiği oyunda, hayatın bir oyun olduğu ve aynı şekilde hayallerin de yaşamın kaynağı olduğu fikrinden hareket edilmiş ve bu kavramların birbiri üzerindeki dönüştürücü etkisi irdelenir. Oyunun isminden de anlaşıldığı üzere, bir temsilde yer almanın hayalini kuran karakterler, zaman içinde hayalden ibaret birer temsile dönüşürler. Böylelikle gerçek yaşamları zorluklarla geçmiş iki önemli oyuncu, zamanın ve mekanın bağlayıcılıklarından azat edilerek hayal ettikleri özgürlüğe kavuşturulmuş olur.

## Sonuç

Ipsos Mori isimli sosyal araştırma merkezi, 2016 yılında 40 ülkede 'dünyanın gerçeklik algısı' üzerine kapsamlı bir araştırma yapar. Araştırmada ülke nüfusu, nüfus içindeki Müslümanların oranı, küresel ısınma, kürtaj, eşcinsellik, evlilik öncesi cinsellik, toplumun mutluluk oranı, zenginlik, sağlık harcamaları gibi çok geniş bir perspektif içinde insanların kendi ülkelerinin durumunu değerlendirmeleri istenir. Araştırmanın sonucuna göre Türkiye, gerçeklik algısı konusunda dünyanın en kötü durumdaki dokuzuncu ülkesidir. Dikkat çeken bir diğer ayrıntı da sıralamadaki son on ülke içinde Avrupa kıtasında yer alan tek ülkenin Türkiye olmasıdır (<https://www.ipsos.com/ipsos-mori/en-uk/perceptions-are-not-reality-what-world-gets-wrong>). Araştırmanın sonucu, Türkiye'de toplumsal gerçeklik algısının bu kadar çarpık olmasının nedenlerini ve bu durumun son dönemde yazılan oyunlar üzerindeki etkisini incelemek açısından önemlidir. Çalışma kapsamında neoliberal ekonomik politikalarla beraber yürüyen yeni-muhafazakar dünya görüşü, kimlik sorunu ve medya temel bileşenleri üzerinde, tarihsel süreç ve kültürel birikim göz önüne alınarak yapılan değerlendirmeler, söz konusu olguların toplumun gerçeklik algısında kırılma yaratan en önemli unsurlar olduğunu göstermiştir. Bu üç önemli kavramın gösterdiği üzere, Türkiye'de gerçekliğin bu denli bozulmuş olması, gerçeğin toplumdan saklanması ve özellikle çarpıtılması ya da toplumun farkında olduğu gerçekleri bilinçli olarak reddetme eğilimiyle ilişkilidir. Toplumun gerçeklik algısındaki bu bozulmanın, oyun yazarlığı üzerindeki etkisini ele alan bu çalışma, 2000 sonrasında yazılan oyunların içerik ve biçim yönelimlerine odaklanmıştır. Bu bağlamda tespit edilen üç sosyolojik kavramın oyun içeriklerine hangi ölçüde yansıdığı örnek metinler üzerinden açıklanmıştır. Oyunlar bu üç sosyolojik kavram üzerinden sınıflandırılarak incelenmiş olsa da, birbiriyle olan tarihsel, kültürel ve ideolojik etkileşimleri nedeniyle kimi noktalarda bir arada değerlendirilmeleri kaçınılmaz olmuştur. Gerçeklik algısındaki bozulmanın oyunların biçimsel yönelişlerine olan etkisi ise çağdaş Batı tiyatrosuna yön veren eğilimler bağlamında değerlendirilmiştir.

Oyun içeriklerine olan etkileri bağlamında ele alınan ilk sosyolojik olgu, neoliberal politikalarla doğrudan ilişkili olan yeni-muhafazakarlık eğilimidir. 2000

sonrasında yazılan oyunlarda, yeni-muhafazakarlık eğilimi ya da neoliberal politikaların oyun içeriklerini doğrudan değil, dolaylı olarak belirlediği görülmüştür. Toplumsal yaşantıda ve bireylerin yaşanan gerçekleri algılamasında ciddi kırılma yarattığı tespit edilen bu kavramlar, oyunlarda çoğunlukla yakın dönemde yaşanan siyasi ve toplumsal olaylarla ya da muhafazakar olmayanların yaşam biçimine yapılan müdahalelerle ilişkili olacak biçimde yansımaktadır. Neoliberal politikalarla desteklenen siyasi bir proje olan yeni-muhafazakarlık, gündelik yaşamın İslamlaşmasından, içselleştirilmiş toplumsal reaksiyonlara kadar çok geniş bir alanda açığa çıkar. Çoğunluk açısından, inanç ve geleneklerin de etkisiyle bilinçli bir farkındalığa dönüşmeksizin edinilen bir dünya görüşüdür. Dolayısıyla giyim kuşam alışkanlıkları ya da insanların selamlaşma biçimleri kadar, farklı düşüncelere ve toplumsal olaylara gösterilen tepki ve hoşnutsuz söylemler de yeni-muhafazakarlığın yansımalarıdır. İktidarın medya kontrolü ve bu yolla yarattığı algı yönetimi sayesinde, kitlelerin belli durum ve olaylara vereceği tepkiler, ezberletilmiş bir kalıp gibi birbirini tekrar eder. Egemen söylemin milli, yerli ve İslami değerlerle karşıtlık içinde gördüğü her düşünce ve eylem, sadece devlet tarafından değil, gündelik yaşam içinde halk çoğunluğu tarafından da baskı altına alınır. 60'lardan itibaren solcuların tamamını din düşmanı bölücüler olarak gösteren zihniyet, günümüzde her tür muhalefeti benzer biçimde yaftalamaktadır. Kitlelerin sorgulamaksızın kabul ettiği bu doğrular hakkında tarihsel bir birikim ya da sağlam bir ideolojik tavır da söz konusu değildir. Barışçıl eylem ya da taleplerin terörle, farklılığın ise sapkınlıkla özdeşleştirilmesi çoğunluk tarafından kolaylıkla kabul görmekte ve toplum içinde çatışma potansiyeli barındıran ayrışmalar hız kazanmaktadır. En ufak karşıt söylemden büyük toplumsal hareketlere kadar her tür muhalefet tahammülsüzlükle karşılanmakta ve tektipleşmeye dayalı bir yaşam modeli sunulmaktadır.

Kavramın çok geniş bir perspektifte etki göstermesi nedeniyle, 2000 sonrasında yazılan oyunlardaki saptamalar, hem yakın dönem siyasi tarihine ilişkin oyunlar, hem de gündelik yaşamın muhafazakarlaşmasının izinin sürülebildiği metinler üzerinden yapılmıştır. Bu bağlamda yeni-muhafazakarlık ve neoliberal politikalar çerçevesinde değerlendirilen oyunlarda dört temel yönelim gözlenmiştir. İlk yönelim, yeni-

muhafazakar dünya görüşünün kendi ideolojisine karşı bulduğu ya da işine yarar hale getiremediği tarihsel ve toplumsal olayları unutturmaya ya da münferit sapmalar gibi göstererek toplumsal ayrışma ve düşmanlık eğilimlerini körüklediği gerçeğidir. Bu yönelim ekseninde ele alınan Beliz Güçbilmez'in **Kül Bellek** ve Yiğit Sertdemir'in **444** oyunları, kolektif hafıza ve toplumsal tepki mekanizmasının sistemli olarak zayıflatılarak, yakın geçmişte yaşanan önemli olayların gerçekliğinin nasıl sorunsal haline getirildiğini ele almaktadır. Metinlerde, egemen söylem tarafından bilinçli olarak unutturulmak istenen gerçeklerin, hatırlama ve yüzleşme biçiminde açığa çıkarılmaya çalışıldığı görülür. Kolektif hafızanın zayıflığı ve insanların giderek toplumsal gerçekler karşısında tepkisiz ve duyarsız kalması eleştirilir. Yakın dönemin siyasi gündeminde büyük yankı uyandıran, ancak kısa sürede unutulmuş olayların insanlara yeniden hatırlatılması fikrine odaklanan oyunlar, sadece siyasi figürlerin değil, sıradan insanların da yaşanan gerçeklere karşı sorumlu olduğu konusunda seyirciyi eleştirel bir tavır takınmaya zorlar.

Yeni-muhafazakarlığın neoliberal politikalarla olan bağlantısını daha açık gösteren ikinci yönelimde, bireylere belirli bir yaşam biçiminin ve sosyal rolün dayatılmasıyla yaratılan kısıtlayıcı ortamın ve mahalle baskısının eleştirildiği görülür. Bu yönelimin örnekleri olarak, Nihal Geyran Koldaş'ın **Zaman Aşımı I**, Berkun Oya'nın **Güzel Şeyler Bizim Tarafında**, Ebru Nihan Celkan'ın **Nerde Kalmıştık** ve **Babil Kuleleri** isimli oyunları ele alınmıştır. Oyunlarda bireylere dayatılan toplumsal rollerin, egemen düşünce tarafından belirlendiği ve ötekileştirilme riskini almak istemeyen bireylere, değişime açık olmayan bu muhafazakar çerçevenin dışına çıkmamalarının dayatıldığı gerçeği işlenir. Dayatılan normlara karşı durarak kendi gerçeklik ve varoluş arayışına girenleri, hem devlet mekanizmasıyla hem de mahalle baskısıyla girilecek zorlu bir mücadele beklemektedir. Bu oyunlarda, 2000 sonrasında toplumun modern-gelenekçi ya da laik-inançlı gibi kesin siyasi tanımlamalar üzerinden ayrışmasına paralel olarak yükselişe geçen önyargı ve ötekileştirmenin insani ilişkiler üzerindeki yıkıcı etkisi gösterilir. Ayrıca oyunlarda ele alınan bir diğer önemli gerçeklik, egemenin toplumu denetim altında tutma aracı olarak kullandığı mahalle baskısının, sadece sosyal yaşantıyı etkileyen bir ahlakçılık modeli olmadığıdır. Mahalle baskısı, yeni-



muhafazakar dünya görüşünün neoliberal ekonomi politikalarına entegre olurken ortaya çıkan paradoksal durum karşısında, ahlaki meseleler başta olmak üzere toplumun ilgisini farklı noktalara çekmektir. Bu anlamda oyunlarda dindarlık, gelenekçilik, milliyetçilik ve ahlakçılık söylemleri altında, kapitalizmin güçsüzü ezme düsturuna yaslanarak ağır bir sömürü düzeni kurulduğu gerçeği eleştirilmektedir.

Kavram çerçevesinde beliren üçüncü yönelimde, son yıllarda dini ve geleneksel değerler üzerinden ifade bulan yeni-muhafazakarlığın yükselişine rağmen, toplumun paradoksal biçimde ahlaki çöküşün eşğine geldiği gerçeğine odaklanılır. Bu yönelim çerçevesinde okunan Görkem Şarkan'ın **Yok Oğlum, Biz Evdeyiz** ve Gökhan Erarslan'ın **Vakti Geldi** isimli oyunları, söz konusu ahlaki çöküşün farklı boyutlarını eleştirel olarak ele almaktadır. Şarkan'ın metninde Yeni Türkiye gençliğinin içinde bulunduğu yozlaşmışlık ve çarpık ahlak anlayışı eleştirilir. Kendi yakını olmayan bütün kadınlara cinsel obje olarak bakan, linç kültürünü içselleştirmiş ve homofobik olan bu gençlerin kullandıkları şiddet dolu dil ve tavır, basit bir gençlik yozluğu değildir. Devletin resmi dilinin son yıllarda giderek mahalle ağzına ve bıçkınlığa dönüşmüş olması, aynı tavrın medya tarafından da sürekli empoze ediliyor olmasının da katkısıyla bu gençlerin sergilediği tavır giderek normalleşmektedir. Kendisini her kanaldan haklılaştırmanın yolunu bulan bu cinsiyetçi ve kabadayı tavır, başta kadınlar olmak üzere bütün toplumun huzurunu kaçıırken, kendi gerçeklerine göre yeni ve tehlikeli bir toplumsal yapı meydana getirmektedir. Erarslan ise benzer bir ahlaki yozlaşmışlığı, toplumun üst tabakalarında yer alan insanlar üzerinden ele alır. Yeni-muhafazakarlığın neo-libearlizmle ilişkisine de bağlanan bu yozlaşmanın ortaya koyduğu gerçeklik, belli bir sosyo-ekonomik duruma ulaşan insanların, işledikleri suçlardan kolayca sıyrılabildikleri, hem ekonomik hem de ahlaki bakımdan egemenden yana olmanın onlara açıkça bir koruma duvarı ördüğüdür.

Dördüncü yönelimde ise yeni-muhafazakar egemen söylemin, demokrasi ve özgürlük söylemlerini dilinden düşürmediği halde, ülkenin son yıllarda giderek anti-demokratik bir yönetim biçimine dönüştüğü gerçeği işlenir. Bu bağlamda ele alınan Sami Berat Marçalı'nın **P\*ark** ve Barış Yıldırım'ın **Resmen Devrim** metinleri, egemen söyleme karşı olanların yaşam alanının giderek daraldığı ve var olan sisteme karşı

suskun kalmanın onu güçlendirmekten başka bir işe yaramadığı fikrine odaklanır. 1980 darbesinden sonra gerçekleşen en büyük kitlesel eylem olan Gezi süreci, Türkiye'de sadece solcuların değil, yaşam biçimi ve inançları bakımından muhafazakar olan pek çok kişinin de baskı yönetiminden rahatsız olduğu gerçeğini ortaya koyar. Ancak sürecin şiddet kullanılarak bastırılması ve kısa sürede oluşturulan korku ortamı nedeniyle, eylemlere sadece düşünsel olarak destek verenlerin bile egemen söyleme yakın tavırlar sergilemeye başladığı bir karşı sürece dönüşür. Bu durumda pek çok insan çıkarları nedeniyle var olan sistemi onaylamaya, diğerleri de umutsuzlukla içlerine kapanmaya başlar. Oyunlarda eleştirel bir tavırla ele alınan temel gerçeklik ise yeni-muhafazakar görüşün, kendisini ılımlı ve liberal bir söylemle ifade etmesine karşın, siyasal egemenlik alanında bunun tam aksi olan bir tutum sergilediğidir.

Neoliberal politikalarla birlikte işleyen bir dünya görüşü olarak yeni-muhafazakarlığın oyunlara yansıyan bu dört yöneliminde de yazarların sürece eleştirel bir gözle yaklaştıkları dikkat çeker. İdeoloji, kimlik ve medya gibi bileşenlerden ayrı olarak ele alınması kolay olmayan bu dünya görüşünün, Türkiye'nin son yıllarda değişmekte olan toplumsal yapısı üzerindeki etkisi, yazarların doğrudan ya da dolaylı da olsa soruna ilişkin tavır sergilemelerini zorunlu hale getirmiştir. İnsanların giyim alışkanlıklarından selamlaşma biçimlerine, yaptıkları ibadeti görünür kılma çabalarından farklı veya muhalif olana gösterdikleri tepkilere kadar çok geniş bir alanda etkili olan bu görüş, basit bir yaşam tarzı değil, katı bir ideolojik yönelimdir. Dolayısıyla kavram hangi düzeyde ele alınmış olursa olsun, söz konusu oyunların politikleşmesi kaçınılmazdır. Bu durum, 80 sonrasında ciddi biçimde gerilemeye başlayan politik tiyatro açısından umut vaat eden bir gelişmedir.

2000 sonrasında yazılan oyun içeriklerinin gerçeklikle olan ilişkisi bağlamında ele alınan ikinci sosyolojik olgu, kimlik sorunu ve ötekileştirme. Türkiye'nin en köklü sosyolojik sorunlarından biri olan kimlik ve ötekileştirme olgusu, 2000 sonrasında yazılan oyunlarda en sık ve doğrudan ele alınan konulardan biridir. 2000 sonrasında toplumun milliyetçilik ve muhafazakarlık ekseninde şekillenmesi, farklı olanın dışlanması ve cemaat kültürünün giderek toplum geneline hakim olmasını beraberinde getirir. Kapitalizmin yükselişiyle gündeme gelen bir sorun olarak kimlik

olgusu, temelde kurgusal bir yapı olmasına karşın, sahip olduğu toplumsal ve siyasal dönüştürücü güç nedeniyle, özellikle Türkiye gibi ülkelerde somut gerçekliğin yerini almıştır. Etnik, dini ve toplumsal cinsiyete dayalı kimlikler üzerinden yapılan incelemenin de gösterdiği gibi, egemen söyleme göre talepleri belirlenen çoğunluğun onaylamadığı her tür farklılık, büyük bir toplumsal tehdit olarak görülür. Öte yandan, aynı dönemde neoliberal ekonomi politikaları hız kazanır ve küresel kapitalist standartlara yaklaşmak konusunda büyük bir heves söz konusudur. Dolayısıyla çağdaş Türkiye'nin kimlik yöneliminde, yeni-muhafazakar dünya görüşünün etkisiyle maddi yönelimleri açısından Batılı, manevi değerleri açısından Doğulu olan paradoksal görünümün derinleşerek devam ettiği görülür. Bu ortamda bütün sosyal roller, Sünni İslam ve Türkçülük odağında şekillenirken, bu kapsamın dışında kalan kimlik tanımlamalarının marjinalleştirildiği dikkat çeker. Gerçeklikleri reddedilen kesimler, egemen çoğunluğun istekleri doğrultusunda asimile olmaya, yok sayılmaya ya da şiddetle birlikte işleyen sistemli bir ötekileştirmeye maruz bırakılırlar. Bir kimliğin marjinalleştirilmesi için onun toplum genelinden ciddi biçimde farklı olması da gerekmez. Sorunun kaynağında ideolojik belirlenimler olduğu için, bekar bir kadın, sıradan bir Kürt vatandaşı, kimseye zararı olmayan bir eşcinsel olmak bile marjinalleştirilmek için yeterli olmaktadır. Sonuç olarak, ortaya mikro-milliyetçilik düzeyinde de olsa kimliğine faşizan bir tavırla sahip çıkmaya çalışanlar, her tür kimlik tanımlamasını reddedenler ve bütün bu çatışma içinde kendisine tutunacak bir kimlik arayanlardan oluşan karmaşık bir resim çıkar. Toplumsal ve siyasal çatışmaların odağına yerleşen bu sorunun giderek derinleşiyor olması, doğal olarak 2000 sonrasında yazılan oyunlarda, kimlik ve ötekileştirme olgusunun sıklıkla ele alınmasına neden olur. Köklü ve çok sayıda bileşene sahip olan kimlik sorunu ve ötekileştirme olgusu, kuramsal çerçevede olduğu gibi, örnek metinlerde de etnik, dini ve toplumsal cinsiyete dayalı kimlikler üzerinden ele alınmıştır.

Etnik ve dini kimlik üzerine yazılan oyunlarda, özellikle dini kimlik konusunun çok fazla ele alınmadığı dikkat çekmektedir. Dini kimlik ayrışması, genellikle laik ve İslamcı kesim arasında, daha çok yaşam tarzına müdahale etme biçiminde gerçekleşen bir motif olarak yansımaktadır. Kavramlar arasındaki yakın ilişki nedeniyle önceki

bölümde incelenmiş olan, Berkun Oya'nın **Güzel Şeyler Bizim Tarafıta** isimli oyunu bu bağlamda değerlendirilebilir. Etnik kimlik ise 2000 öncesine kıyasla daha sık ele alınmaya başlayan bir konudur. 80'li yıllardan beri sürmekte olan iç savaşa ve son yıllarda artan etnik ayrışmalara oranla, yazılan oyunların hala çok yeterli olduğu söylenemese de, toplumun en önemli gerçeklerinden birine karşı duyarlılığın arttığı tespitini yapmak mümkündür. Etnik kimlik olgusunu Kürt sorunu bağlamında ele alan oyunlara örnek olarak, Mirza Metin'in **Disko 5 No'lu** ile **Aç Köpekler** ve Cuma Boynukara'nın **Ölüm Uykundaydı** isimli metinleri ele alınmıştır. 80 sonrasında Kürtçe yasağı, işkence, asimilasyon süreci ve etnik kimlik çatışmasını ele alan bu metinler, son yıllarda gerçekleşen açılım girişimleri ve sözde kalan kardeşlik söylemlerinin, somut toplumsal gerçekliği yansıtmadığını göstermektedir. İşkence ve yasakların 40 yıl öncesinde kaldığı, bütün Kürt vatandaşlarının terörist olmadığını toplum genelinde kabullenildiği iddiasına karşın oyunlar, hala sürmekte olan ayrışma ve düşmanlık gerçeğine ışık tutmaktadır. Metin'in oyunlarındaki net kimlik odağına karşın, örneklenen diğer oyunlarda belli bir etnik kimliğe ya da tarihsel sürece değil, ötekileştirilen kimlikleri çoğul bir yaklaşımla ele alma eğiliminin daha baskın olduğu görülmüştür. Özen Yula'nın **Derin Bir Ülkede** ve Özer Arslan'ın **A4** isimli oyunları, kimlik sorununun çoğullaştırılarak ele alındığı metinlerdir. Etnik ve dini kimlikleri ya da cinsiyet, ideoloji gibi diğer kimlik tanımlamaları içinde çoğunluğun standartlarına uymayan kişilerin toplum içinde kolaylıkla ötekileştirilmesi sorununu ele alan bu metinler, belli bir odakla yazılanlara göre gerçekliği temsil etmek konusunda daha zayıf kalmaktadır. Birden fazla soruna aynı anda bakmaya çalışmanın getirdiği yüzeysellik, gerçeğin sadece görünen aşikar boyutunu sergilemekten ibaret kalmaktadır.

Son yıllarda etnik kimliğe ilişkin ortaya çıkan bir diğer sorun ise alt-kimlik ayrışmalarının da ötesine geçen ve 'Türkiyeli olmak' ifadesiyle tanımlanabilecek bir üst-kimlik krizidir. Türkiye gündeminin son yıllarda toplumsal, politik, ekonomik ve kültürel anlamda büyük bir kaosun içinde olması, etnik kimlik sorununun mikro ölçekten makro ölçüğe doğru genişlemesine neden olmuştur. Osmanlı Dönemi'nden beri varlığını sürdüren Doğu-Batı meselesi, özellikle entelektüel burjuva kesiminde ciddi bir kimlik bunalımına yol açmaktadır. Anadolu'da halkın büyük çoğunluğu dini ve

geleneksel değerlerine olan bağlılığın da etkisiyle Doğulu kimliğine sahip çıkarken, özellikle Batı bölgelerdeki burjuva kesim, kendisine yönelttiği oryantalist tavırla Doğulu kimliği reddetmekte ve kendisini kültürel anlamda Batı referanslarıyla tarif etmektedir. Kültürel ve zihinsel anlamda kırılmalara yol açan bu durum, Shayegan'ın tespitindeki gibi 'yaralı bir bilinç' yaratmaktadır. Bu bağlamda ortaya çıkan en büyük sorun, yerellikten ziyade 'Türkiyeli' olmakla ilgili bir probleme yol açmaktadır. Söz konusu problemin izleri, Ceren Ercan'ın **Seni Seviyorum Türkiye** ve **Berlin Zamanı**, Sedef Ecer'in **Kenardakiler** ve Halil Babür'ün **He-Go** metinlerinde açıkça görülmektedir. Ercan'ın oyunlarında bu sorun, metropolde yaşayan tipik entelektüel burjuva kesiminin, kendi yerelliklerini reddederek tutunmaya çalıştıkları Batılı kimlikleri içinde, ülke gerçeklerini iyi analiz edemeyen özentili söylemlere yaslanarak çektikleri 'Türkiyeli olma' acısı ve ülkeden kaçıp kurtulma özlemi olarak yansır. Ecer, aynı sorunu etnik kimlikleri nedeniyle ötekileştirilen alt sınıf insanların, büyük ölçüde medyanın sunduğu hayallere kapılarak kimliklerinden ve ülkeden kaçma arzusu olarak ele alır. Babür'ün metninde ise birbirine karşıt olan ama temelde aynı kaçış arzusuna sahip olan iki kesimin çatışması üzerinden toplumun önyargı ve küçümsemeler üzerine kurulan çatışma ortamı aktarılır. Hangi açıdan ele alınmış olursa olsun bu metinlerde yansılan gerçeklik, ülke koşullarının giderek ağırlaştığı ve insanların giderek umutlarını yitirdikleridir.

Kimlik ve ötekileştirme sorununun toplumsal cinsiyet bağlamındaki yansımaları ise kadın ve LGBT olmak üzere iki düzlemde değerlendirilmiştir. Son yıllarda cinsiyete dayalı ayrımcılık ve şiddet eylemlerinde gerçekleşen artış, oldukça köklü olan bu sorunun giderek derinleşmekte olduğunu gösterir. Özellikle kadın cinayetleri, neredeyse her gün haberi okunan sıradan bir olaya dönüşmüştür. Gerekli önlemlerin alınmaması ve caydırıcı cezaların olmaması nedeniyle, pek çok kadın ve LGBT birey, yaşamını endişe içinde sürdürmektedir. Öte yandan sorunun inkar edilemez boyutta büyümüş olması, kamuoyundaki tepkilerin artışını da beraberinde getirir. Bu ortamda oyun yazarlarının kimlik bağlamında en çok ele aldıkları konu, kadın sorunu olmuştur. Kadın oyunları, 80'li yıllarda feminist hareketin Türkiye'de de yankı bulmasıyla birlikte gündeme gelmiş olsa da, 2000 sonrasında yazılan oyunlarda

çok daha etkili ve sık biçimde ele alındığı çekmektedir. Zeynep Kaçar'ın **Var Olmayan Ayşe'nin Muhteşem Maceraları** ve **İd-Ego ve Süper Kahraman**, Zehra İpşiroğlu'nun **Memleketimden Kadın Manzaraları**, Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun **Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin** ve Yunus Emre Gümüş'ün **Kadınlar Filler Ve Saireler** isimli metinleri üzerinden yapılan incelemede, bütün yazarların erkek egemen toplum düzeni içinde kadınların ötekileştirilmesi sorununa karşı açık bir eleştirel tavır sergiledikleri görülmüştür. Monolog ağırlıklı yazılan oyunlarda, farklı nesillerden ya da farklı kültürel kodlara sahip olan kadınların, birbirlerine benzemek istemeseler de zaman içinde kaçınılmaz olarak birbirlerine dönüşmelerine ilişkin belirgin bir tema ortaklığı dikkat çekmiştir. Bu durum, kadın sorununun ideolojik olduğu gerçeğini gündeme getirmektedir. Geçen zamana ve değişen koşullara rağmen, toplumdaki erkek egemen söylemin değişmemesi, üstelik son yıllardaki muhafazakarlaşmaya paralel olarak bu söylemin daha tehlikeli bir boyuta ulaştığı somut bir gerçektir. Yasal düzenlemelerin ve cezai yaptırımların yetersizliği, kadının sadece evinde ve bir anne olarak değer taşıdığına ilişkin ilkel fikirlerin giderek daha yüksek sesle dile getirildiği, çocuk yaşta evliliklerin bilinçli olarak engellenmediği koşullar göz önüne alındığında, sorunun kültürel değil, ideolojik olduğu net şekilde görülmektedir. Yaşanan somut gerçeklerden yola çıkılarak yazılan bu oyunlarda, meselenin ağırlığına karşın metinlere genel olarak mizahi bir kurgunun hakim olduğu dikkat çeker. Mizahın eleştirel doğasından yararlanan bu metinlerde, baskı altına alınmak istenen kadınların gerçekliği, içinde buldukları durumun karşıtı olan özgürleştirici bir tavırla yansılanmaktadır.

Toplumsal cinsiyete dayalı ötekileştirmenin diğer mağdurları olan LGBT bireylerin gerçekliği ise Ebru Nihan Celkan'ın **Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi** ve **Uzaydan Gelen Prens** ve Sedef Ecer'in **First Lady** oyunları üzerinde incelenmiştir. Toplumsal yaşantıda LGBT'lere yönelik ayrımcılık, kadınlara kıyasla çok daha açık ve genellikle saklanmayan bir tavırla gerçekleştirilir. Sapkın ve ahlaksız olmakla, dini ve geleneksel değerlere uygun olmamakla suçlanan LGBT'ler, aksi bilimsel olarak ispatlandığı halde büyük bir kesim tarafından hala hastalıklı görülmektedir. Toplumun ahlaki değerleri açısından bir tehdit olarak görüldükleri için, yoğun bir fiziksel ve psikolojik şiddete maruz kalmaktadırlar. Pek çok eşcinsel ve

biseksüel cinsel kimliğini saklama eğilimi gösterirken, trans bireylere sosyal yaşam içinde neredeyse hiç yer verilmemekte ve büyük çoğunluğunu fuhuş yapmaya zorlayan bir baskı ortamı oluşturulmaktadır. LGBT'lere ilişkin ayrımcılık ve şiddet oranındaki artış, tıpkı kadının ötekileştirilmesinde olduğu gibi, toplum genelinin sessiz kalması ve dahası bu durumu normalleştirilmesi nedeniyle çözülemez hale gelmiştir. Ancak oyun yazarlığı açısından umut vaat edici olan gelişme, önceki dönemlerde sadece bir mizah malzemesi olarak kullanılan ve sorunlarına neredeyse hiç değinilmeyen LGBT'lerin, son yıllarda oyunlarda daha fazla yer almasıdır. Özellikle Celkan'ın metinlerindeki gibi, varoluş mücadelelerine gerçekçi şekilde yaklaşan, onların da toplumun bir parçası olduğu ve içine sürüklendikleri fiziksel ve psikolojik koşulların görmezden gelinemeyecek kadar ağır bir sorun olduğunu gösteren metinlerin yazılmaya başlanmış olması önemlidir.

2000 sonrasında yazılan oyun içeriklerinin gerçeklikle olan ilişkisi bağlamında ele alınan üçüncü sosyolojik olgu, medyanın algı yönetimi ilkesi ve sanal iletişim araçlarının yol açtığı yeni gerçeklik algısıdır. Toplumun gerçekliği algılama biçiminde kırılma yaratan en önemli unsurlardan biri olan medya, içinde bulunduğumuz teknoloji çağında sağladığı olanaklar kadar, barındırdığı tehlikelerle birlikte ele alınmak zorundadır. İletişim, haberleşme ve eğlenceyi aynı anda sunma becerisine sahip olan medya, 2000 sonrasında özellikle sanal iletişimin sağladığı olanaklarla toplumsal ve bireysel yaşantının merkezine yerleşmiştir. Yazılı basının önemini giderek yitirdiği günümüz koşullarında, televizyon ve internet medyası, gündelik yaşamın şekillenmesinde başat öneme sahiptir. Althusser'in 'devletin ideolojik aygıtları'ndan biri olarak tarif ettiği medya, haberlerden eğlence programlarına ve sosyal medya kullanımına kadar her alanda egemen söylemin yönlendirmesi altındadır. Türkiye'nin politik ve toplumsal gündeminin karmaşası karşısında medyanın temel işlevi, insanları oyalamak ve güncel gerçeklikleri olduğu gibi görmelerini engellemektir. İnternet ortamında denetim belli bir ölçüye kadar mümkün olduğundan, özellikle televizyon yayıncılığında ciddi bir tekelleşme ve algı yönetimi söz konusudur. İktidarın kendisine yakın olan şirketlerle kurduğu neoliberal ilişkiler sayesinde, sadece devlet kanalları değil, neredeyse tüm özel kanalların taraflı yayın yaptığı görülür. Bu ortamda karşıt

düşüncelerin, farklı kimliklerin ve alternatif yaşam biçimlerinin kendilerini televizyon üzerinden ifade etmesi giderek güçleşmektedir. Öte yandan internet ve özel olarak sosyal medya platformlarının sağladığı özgür ifade ortamı, son dönemde yaratılan korku ortamı nedeniyle büyük ölçüde otosansüre uğramaktadır. Televizyon ve sanal iletişim platformlarının toplumsal yaşantı ve gerçeklik algısı üzerinde yarattığı olumsuz etki, 2000 sonrasında yazılan oyunlarda da kendisini göstermektedir. Doğrudan medya olgusu üzerine yazılan oyun sayısı az olsa da, pek çok oyunda genellikle yan motif olarak medyanın egemen söylemle kurduğu oportünist ve hegemonik ilişkiye ya da sanal iletişimin yol açtığı gerçek-dışı söylem ve yaşam biçimi dayatmalarına ilişkin önemli göndermeler yapıldığı gözlenmiştir. Bu durum, medyanın insanların tercihleri ve gündelik yaşam pratiği üzerindeki belirleyici etkisinin bir kanıtıdır.

2000 sonrasında yazılan oyunlar, dönemin teknolojik gelişmelerine uygun olacak biçimde, konuyu ağırlıklı olarak televizyon ve sanal medya üzerinden ele almaktadır. Bu başlık altında, Ayşe Bayramoğlu'nun **Beyaz Yalanlar** ve **Hakiki Gala**, Ali Cüneyd Kılıcıoğlu'nun **Televizyon Cumhuriyeti**, Sedef Ecer'in **First Lady** ve **Kenardakiler** isimli oyunları yazılı basın ve televizyon medyası; Canova'nın **Ful** Yaprakları, Sedef Ecer'in **E-Mülteci**, Cem Uslu'nun **Popüler Gerçek** ve Ceren Ercan'ın **Seni Seviyorum Türkiye** isimli oyunları ise sanal medya gerçekliğinin örnekleri olarak okunmuştur. İlk gruptaki oyunlar içinde yazılı basın göndermesi olan tek metin **Hakiki Gala**'dır. Gazete ve dergi gibi, 2000 öncesinde etkili olan basılı yayın araçları, günümüz teknolojisi karşısında önemini yitirmeye başladığı için, toplum genelinin gerçeklik algısı üzerindeki ağırlıklı etkisini yitirmiştir. Yazarların çoğunlukla güncel konular üzerine yazıyor olması, medya olgusunun doğal olarak televizyon ve sanal medya bağlamında ele alınmasını beraberinde getirmektedir. Günümüzde toplumun büyük bir çoğunluğu için televizyon, gündelik rutinin ayrılmaz bir parçası olduğu için, medya etkisini işleyen oyunların sıklıkla televizyon yayınlarına gönderme yapmaları doğaldır. Oyunlarda, yazılı basının temel hedefleri doğrultusunda şekillenmiş olan televizyon medyasının işlevleri açısından giderek sorunsallaşan yapılanması eleştirilmektedir. Bilgilendirme ve dinlendirme açısından işlevini yitirmiş olan televizyon, haber verme ve eğlendirme işlevlerine odaklanmış, ancak bu işlevleri açısından da büyük ölçüde



başarısız olmuştur. Yozlaşmış içeriklerle kendisini var eden televizyon, Castells'in 'asgari çaba sendromu' olarak adlandırdığı ve tüketim toplumunun önemli sorunsallarından biri olan kolaycılık ve hazcılık eğilimini tetikleyen en önemli faktörlerden biridir. Söz konusu yozlaşmanın temelinde, televizyon yayınlarının iktidardaki siyasi söylemlere güdümlü olması yatar. Egemen söylemin toplumun düşüncelerini kendi isteği doğrultusunda şekillendirme amacı, her dönemde olduğu gibi günümüzde de yayınların gerçekleri çarpıtacak biçimde yapılmasına neden olmaktadır. Medyanın algı yönetimi konusunda sahip olduğu etkili güç, haberlerden eğlence programlarına ve reklamlara kadar bütün yayınların belli kalıplar içinde tekrarlanmasına ve bu yolla insanların bilinçaltının şekillendirilmesine olanak sağlamaktadır. Oyunlarda bu sorun, genellikle mizahi bir abartı içinde ele alınmaktadır. **Beyaz Yalanlar** ve **Televizyon Cumhuriyeti** gibi belli bir program formatına ya da bütün yayın türlerine aynı anda odaklanan oyunlarda, insanların kendilerine televizyon aracılığıyla gönderilen bütün sinyalleri sorgulamadan doğru kabul etmeleri ve yaşamlarını izledikleri programlara göre şekillendirmeleri eleştirilmektedir. Günümüzde toplum genelinde, geleneksel ve toplumsal normlar konusunda muhafazakar bir tutuculuk sergilenmesine karşın, insanların televizyon aracılığıyla görünür olmak ve özel yaşamlarını ortaya dökmek konusundaki hevesleri, açıkça bir paradoks oluşturmaktadır. Dolayısıyla toplum genelinin hangi gerçeğe göre tanımlanması gerektiği de belirsizleşmekte ve insanlar kendi esas gerçeklikleriyle bağdaşmayan sahte gerçeklikler üretmeye başlamaktadır. **Kenardakiler** ve **First Lady** ise medyanın ideolojik bir aygıt olduğu gerçeğini açıkça ortaya koymaktadır. İnsanların umutlarını sömürmek ve kendi söylemine göre şekillendirmek için gerçeğin sadece bir bölümünün gösterilmesi ya da açıkça taraflı yayın yapılması, egemenlerin görülmesini istemediği kesimlerin gerçeğini görünmez ve duyulmaz hale getirir. Bu çarpıtılmış ya da taraflı bilgi, görsel ve işitsel uyaranlarla son derece ikna edici bir biçimde sunulur. Entelektüel açıdan ortalamanın altında olan kitleler, bilinçaltlarına yapılan hızlı müdahaleyle izledikleri şeyin doğruluğunu sorgulamaksızın kabul ederler. Kaldı ki, yapılan yayınların tamamı kurgusal da değildir; gerçeğin belli bir kısmından işine yarayacak biçimde yararlanmaktadır. Bu durum, Postman'ın televizyonun aktardığı bilginin yanlış değil, yanıltıcı olduğu ve insanlarda bir şey bildikleri yanılsaması yarattığı fikriyle örtüşür.

Gerçek ne olursa olsun düzeltilemez olan bu yanılsama, kendisinden ve seçimlerinden emin olan tehlikeli bir toplum yaratır ve gerçeklik, açık bir biçimde egemen ideolojinin istediği gibi şekillenmiş olur.

İkinci grupta yer alan metinlerde ise sosyal medya ve sanal iletişimin gündeme getirdiği yeni gerçeklik algısına karşı eleştirel bir tavır sergilenir. Oyunlarda sanal medyaya ilişkin olarak ele alınan önemli sorunlardan biri, bilgisayar ve akıllı telefon kullanımının artışıyla önlenemez boyutlara gelen sanallaşmanın gerçek etkileşimleri azaltarak, insanları birbirinden uzaklaştırmasıdır. 2000'lerin henüz başlarında yazılmış olan **Ful Yaprakları**, sanal iletişimin yeni gelişmeye başladığı bir dönemin, insani ilişkiler üzerinde yarattığı yıkıcı etkilerin ilk örneklerinden biri olarak ele alınmıştır. Fiziki mesafeler gereği iletişimi mümkün olmayan insanları yakınlaştıran teknoloji, ironik bir biçimde yakın olanları birbirinden uzaklaştırmaktadır. Sanal iletişimin yol açtığı yeni gerçeklik algısının toplumsal ilişkilerde yarattığı kırılmayı ele alan **Popüler Gerçek**, Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisinin yansıması olan bu yeni gerçeklik algısını eleştirel olarak ele alır. Sanal ortamın sağladığı teknolojik olanaklar sayesinde, somut gerçekliği olmayan sayısız imge gerçekliğin yerini alacak biçimde örgütlenmekte ve giderek daha çok sayıda insan, bu yapay imgeleri gerçeklik olarak algılamaktadır. Sanal imgelere bağımlı hale gelen insanların somut gerçeklikle olan bağlantıları zayıflamakta ve insani duyarlılıklarını yitirmeye başlamaktadırlar. **E-Mülteci** ve **Seni Seviyorum Türkiye** ise, tıpkı televizyon gibi internet ağlarının da büyük ölçüde egemen güçlerin güdümünde olmasını eleştiren oyunlardır. **E-Mülteci**, büyük bir kolaylık olarak hayatımıza girmiş olan sosyal medya kanalları ve uygulamaların, hayatlarımızı kabusu çevirme açısından ciddi bir potansiyel barındırdığı gerçeğini absürd bir kurgu içinden yansılar. **Seni Seviyorum Türkiye** ise en duyarlı görünen insanların bile sosyal medya bağımlılıkları nedeniyle somut gerçeklikten ve insani ilişkilerinden giderek uzaklaşmalarını ele alır. Oyunlarda ayrıca, Gezi protestoları gibi, yakın dönemde yaşanan önemli toplumsal olaylarda alternatif ve sosyal medyanın sergilediği olumlu ve olumsuz etkilere değinilmektedir. Ancak genel eğilim, sanal iletişim araçlarının barındırdığı tehlikeleri yansılamaktan yanadır. Bu olumsuzlukların başında, Foucault'nun panopticon teorisine yaslanan, sistem tarafından sürekli gözetim

ve denetim altında bulundurulma fikri gelmektedir. İnsanların kendilerini özgürce ifade edebildiklerini düşündükleri sanal iletişim araçları, devlet mekanizmasının ve kapitalist şirketlerin sürekli denetimi altındadır. Dolayısıyla sanal ortamdaki özgürlük, sadece bir yanılsamadan ibarettir.

Gerçeklik temsili sorunsalının oyunlardaki biçimsel yansımasına bakıldığında temel beklenti, Tanzimat Dönemi'nden itibaren Batı tiyatrosundaki gelişmelere öykünen oyun yazarlarının, postmodernizm etkisinde ortaya çıkan gelişmelerden etkilenmiş olmalarıdır. Batı tiyatrosunda 20.yy'ın ikinci yarısından itibaren yazılan oyunlarda, avangartların mirasını postmodern yönelimlerle destekleyen ve biçimselliğiyle ön plana çıkan yeni yazma stratejilerinin yükselişe geçtiği görülür. Tiyatronun teatralleşmesi fikrinin ardılı olan bu yönelimlerde klasik dramatik kurgunun aşılması ve konvansiyona ait bütün kuralların reddedilmesi söz konusudur. Gerçeğin olduğu gibi temsili yerine, sınırları çizilmiş net bir gerçekliğin mümkün olamayacağına işaret eden deneysel bir yazma pratiği başlatılır. Sinematografik kurguya yakınlaşmaya başlayan bu yazma pratiğinde, anlam ve tema bütünlüğüne bağlı kalınmayan, neden-sonuç ilişkisini devre dışı bırakan, zaman ve mekan algısında kırılmalar yaratan, dramatik gerilim ve çatışma olgusunun yerini belirsizliğin aldığı postdramatik bir kurgulama ön plana çıkar. Postdramatik metinlerin temsil ettiği gerçeklik, kendisine kaynaklık eden dışsal somut gerçeklik değildir. Amaç, yaşamı temsil etmek değil, Baudrillard'ın ifade ettiği üzere, yaşamın sanatı temsil etmesidir. Bu amaçla, somut gerçekliğin bütün unsurları, kurgusal gerçekliğin içinde yepyeni bir görünüm ve bağlama yerleştirilir. Kendi kurgusal gerçekliğine odaklanan bu metinlerde, duygusal gerçeklik aşamasında çoğul anlamlar üretildiği için, tekil ve somut bir gerçeklik algısından bahsetmek mümkün değildir. Biçimselliğin ön plana geçtiği bu çağdaş yazım tekniklerinin, Türkiye'deki oyun yazarlığı üzerindeki etkisinin beklendiğinden çok daha zayıf olduğu gözlenir. Özellikle cumhuriyet döneminden itibaren gelişmeye başlayan ve Türk oyun yazarlığının genel karakteristiğini belirleyen *toplumcu gerçekçilik* anlayışının, 90'lı yıllarla birlikte belli ölçüde kırılmaya başladığı gözlenmiş olsa da, 2000 sonrasında yazılan oyunlardan beklenen deneysel girişimlerin çok sınırlı olduğu dikkat çeker. Biçimsel olarak oyunlarda ilk dikkat çeken yönelim, mimetik anlatımın yerini diegetik olana

devretmesidir. Aksiyon unsurunun oldukça zayıf olduğu bu metinlerde, hikaye anlatımının başat hale geldiği görülür. Bu durum, son yıllarda yaşanan teknolojik gelişmelerle ve siyasal/toplumsal alana hakim olmaya başlayan kaosun sonucudur. İnsanların kendilerini güvende hissetmemeleri ve sanal iletişimin sağladığı alternatif gerçeklik nedeniyle insanlar birbirlerinden uzaklaşır ve gerçek etkileşimler giderek azalır. Oyun yazarlarının, büyük bir anlatma açlığı içindeki oyun kişilerinin bireysel hikayelerine odaklanmaları, söz konusu iletişimsizlik ve yabancılaşma gerçeğini ortaya koyar. Oyunların biçimsel kurgusunda dikkat çeken bir diğer eğilim ise zaman, mekan ve mizansen tasarımında gözlenen yalınlıktır. Konvansiyonel tiyatronun detaylı biçimde kurgulanan ve temel amacı, illüzyonu sağlamlaştırmak olan tasarımlarının yerini, boş uzamlar ya da teknolojinin yarattığı sanallığı temsil edecek tasarım betimlemeleri alır. Bu durum, gerçeklik karşıtı bir tavır değildir; aksine, değişmekte ve sanallaşmakta olan yeni toplumsal ve bireysel gerçekliğin daha açık ve yalın bir temsilidir.

Yazarların yeni kurgulama tekniklerinden ziyade, klasikleşmiş üslupları çağdaş versiyonlarla yeniledikleri görülmüştür. Bu bağlamda, Semih Çelenk'in **Heccav yahut Şair Eşref'in Esrarengiz Macerası**, epik tiyatronun çağdaş bir yansıması olarak değerlendirilmiştir. Gerçeklik sorunsalının toplumsal bağlantılarını kurduğumuz sosyolojik olguların tamamını kapsayan metin, 80 sonrasında terk edilen epik biçimselliğin tarihselleştirme ve yabancılaştırma unsurlarından faydalanarak Türkiye'nin güncel gerçeklerini ele alan açık bir politik duruş sergilemektedir. Ancak, 2000 sonrasında yazılan metinlerde söz konusu politik biçimselliğe çok sık rastlanmamaktadır. Gerçekliğin ele alınışında başvurulan temel kurgulama eğilimi hala büyük ölçüde absürd tiyatroyla sınırlıdır. Özellikle 2000'lerin başlarında varoluşun anlamsızlığı, insanlığın dünya üzerindeki durumunun belirsizliği ya da teknolojinin ilerlemesine bağlı olarak yitirilen orijinal gerçeklik fikrini yansılamak için somut gerçekliği bilinçli olarak çarpıtan absürd oyunlara belli bir yönelim olduğu görülür. Gerçeklikten kaçışın ürünü olarak okunabilecek bu eğilim, Berkun Oya'nın **Yangın Duası** ve Behiç Ak'ın **İmaj Katili** oyunları üzerinden değerlendirilmiştir. Söz konusu metinlerde, değişmez ve güvenilir bir gerçeklik algısının mümkün olmadığı fikrinden yola çıkılarak, klasik yapıya karşıt bir içerik-biçim ilişkisi kurulur. Somut gerçekliğin

anlamsızlığını ya da tüketim ilişkilerine bağlı yozlaşmışlığı vurgulamak adına, klasik yapının neden-sonuç ilişkisiyle ilerleyen, gerilimli ve bütünlüklü anlatım özelliklerinden vazgeçilmiştir. Gerçek-dışı zaman ve mekan tasarımı, psikolojik derinlikten yoksun karakterler, sürreal olay dizgesi ve gerçek iletişimi imkansız kılan diyalog örüntüsüyle gerçeklik hissinin yarattığı güven duygusu ortadan kaldırılır. Bildiğimiz dünyayı, hayal gücümüzün sınırlarını zorlayan bir kurguyla çarpıtın bu metinler, içerik çalışmasının toplumun gerçeklik algısına ilişkin olarak göstermiş olduğu zayıflığı, ironik bir bakış açısıyla yansılamaktadır. Bireysel olarak kendilerine acı ve korku veren gerçeklerden kaçma dürtüsüne sahip olan insanların, toplumsal bağlamda da ideolojik stratejilerle gerçeklikten uzaklaştırılmaları, var olan gerçekliği görmeyi başaranlar açısından tıpkı bu metinlerdeki gibi absürd bir durum yaratmaktadır. Oyunlarda yansılan saçma gerçeklik, ekonomik olarak çöküşün eşiğine gelindiği ve toplum çoğunluğunun yoksulluk sınırının altında yaşadığını ispat eden verilere rağmen, hala refah ve büyüme içinde olduğuna inanan kitlelerin saçma gerçekliği ile örtüşmektedir. Bu açıdan bakıldığında, söz konusu metinlerin gerçekliği betimleme konusunda pek çok gerçekçi oyundan daha etkili bir gerçeklik bilinci yarattığını söylemek mümkündür.

Gerçeklikten uzaklaşma ya da onu kendince yeni bir estetik görünüme kavuşturma arzusundan yola çıkan çağdaş oyun yazma girişimleri içinde dikkat çeken bir diğer eğilim ise tiyatronun kendi iç gerçeğine odaklandığı metadramatik metinlerdir. Ayşe Bayramoğlu'nun **Hakiki Gala**, Ayşe Selen ve Şehsuvar Aktaş'ın **Sezonun Kabusu**, Civan Canova'nın **Prömiyer** ve Ahmet Sami Özbudak'ın **Hayal-i Temsil** metinleri üzerinden örneklenen ve metnin teatralleşmesiyle ilişkili olarak ele alınan metadram olgusu, yüzyıllar boyunca somut gerçekliği ayna ilişkisi bağlamında temsil etmesi beklenen dram sanatının, bu tarihsel misyona kendi materyallerini ortaya çıkararak karşı koymasının ürünü olarak değerlendirilmiştir. 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. Genellikle *oyun içinde oyun* tekniği ile karşımıza çıkan metadram, seyirciye izlediğinin bir oyun olduğunu hatırlatmasıyla ana metnin birincil oyun katmanını da teatralleştirir ve sahne gerçekliğini parçalar. 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 olarak okumak mümkündür. 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 hipergerçekliğini kurduğu bu yapı, metnin hem gerçek hem de kurgusal karakterini bir arada sunarak gerçeklik algısını bilinçli olarak parçalamış olur.

2000 sonrasında yazılan oyunlarda, biçimsel anlamda göze çarpan önemli yönelimlerden birisi de genel kurgusal özellikleri bakımından gerçekçi olan oyun metinlerinde, mimetik anlatının yerini diegetik olana bırakmaya başlamasıdır. Diyalog örüntüsünden ziyade monologlarla ilerleyen oyunlarda, aksiyonun giderek azaldığı dikkat çekmektedir. Hikayelerini anlatmak konusunda büyük bir heves içinde olan oyun kişileri, birbirleriyle değilse de, kendi iç dünyalarından seyirciyle hiç durmaksızın konuşurlar. Klasik dramatik yapının, yoğun birlikli ve gerilimli çatışma kurgusunun büyük ölçüde terk edildiği bu oyunlarda, biçimsel olarak gerçekçi yapıdan uzaklaşmaya başlanmış olsa da, anlatıların içeriği bakımından gerçeklikle hala çok sıkı bir bağ kurulduğu görülür. Yazarların büyük bir bölümü, kurgusal gerçekliği somut gerçeğe benzer biçimde yansılamak konusundaki gelenekselleşmiş ısrarı sürdürmektedirler. Alternatif anlatım ve kurgulama tekniklerinin sınırlı olarak kullanılmasının arka planında, toplumsal bağlamda yitirmekte olduğu tespit edilen gerçeklik algısına teatral olanaklarla sahip çıkma dürtüsünün etkili olduğu söylenebilir.

Üç sosyolojik başlık üzerinden yapılan incelemenin ve bu olguların oyunlardaki yansımalarının da gösterdiği üzere, Türkiye'de son yıllarda yükselişe geçen ciddi bir söylem ve davranış uyumsuzluğu söz konusudur. Toplumun giderek derinleşen bir kutuplaşmanın içine sürüklendiği ve insanların gerçeklere erişimini sağlaması gereken kitle iletişim araçlarının işlevini yitirmekte olduğu bu süreçte, 1980'den bu yana derin bir sessizlik içinde olan oyun yazarlarının gerçekleri dile getirmek konusunda kendilerini yeniden sorumlu hissetmeye başladıkları açıktır. Türkiye'deki kutuplaşma gerçeğine eleştirel olarak yaklaşan yazarların büyük bir çoğunluğu, ajitatif olmayan politik bir tavır sergiler. Neoliberalizm, muhafazakarlık, kimlik politikaları ve medya

etkisi çerçevesinde ele alınan toplumsal sorunlar, kavramların birbiriyle olan yakın ilişkisi nedeniyle oyunlara tekil olgulardan ziyade, bütüncül tespitler olarak yansır. Söz konusu kavramları, etnik kimlik sorunu ya da muhafazakarlaşmanın körüklediği dini ayrışmalar gibi spesifik odaklar üzerinden ele alan oyunların sayıca az olması, söz konusu politik tavrın büyük ölçüde naifleşmesine yol açar. Yine de, toplumun gerçekliği algılama yetisinin giderek yitirildiği günümüz koşullarında, tiyatrunun gerçekliği yeniden inşa etmeye yönelik girişimleri büyük bir önem taşır. Kurgusal gerçekliği, somut gerçekliğin taklidi değil, insani amaçların aşılandığı estetik bir versiyonu olarak değerlendiren Marksist teorinin, bütün tekil olguların temelde toplumla ve sınıfsal ilişkilerle bağlantılı olduğu savından hareketle, günümüz oyun yazarlığının odak belirleme eksikliğine karşın, yeniden toplumsallaşmaya ve dolayısıyla somut gerçekliği temsil etmeye yöneldiğini söylemek mümkündür.

## KAYNAKÇA

### Genel Başvuru Kaynakları

CEVİZCİ, Ahmet (2002). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayınları.

### Kitaplar

ADORNO, Theodor W. (2011). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*, çev. Nihat Ülner, Mustafa Tüzel, Elçin Gen, İstanbul: İletişim Yayınları.

AHMAD, Feroz (2010). *Bir Kimlik Peşinde Türkiye*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

AK, Behiç (2004), *İmaj Katili*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

AKI, Niyazi (1989), *Türk Tiyatro Edebiyatı Tarihi I*, İstanbul: Dergah Yayınları.

AKINCI, Uğur (2003), *Kaleminden Sahneye 1946'dan Günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler 1.Cilt*, İstanbul: Yazı-Görüntü-Ses Yayınları.

AKTULUM, Kubilay (1999). *Metinlerarası İlişkiler*, Ankara: Öteki Yayınevi.

ALEMDAR, Korkmaz, ERDOĞAN, İrfan. (1994). *Popüler Kültür ve İletişim*, Ankara: Ümit Yayıncılık.

ALTHUSSER, Louis (2010). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*, çev. Alp Tümertekin, İstanbul: İthaki Yayınları.

AND, Metin. (1969). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, Ankara: Bilgi Yayınevi.

AND, Metin. (1983). *Türk Tiyatrosunun Evreleri*, Ankara: Turhan Kitabevi.

ANDERSON, Benedict (2004). *Hayali Cemaatler*, çev. İskender Savaşır, İstanbul: Metis Yayınları.



ARTAUD, Antonin (2008). *Tiyatro ve İkizi*, çev. Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

AYDIN, Suavi (1998). *Kimlik Sorunu, Ulusallık ve Türk Kimliği*, Ankara: Öteki Yayınevi.

BADIOU, Alain (2010). *Başka Bir Estetik*, çev. Aziz Ufuk Kılıç, İstanbul: Metis Yayınları.

BALL, Philip (2015). *Invisible: The Dangerous Allure of the Unseen*, USA: The University of Chicago Press.

BAUDRILLARD, Jean (2010). *Sanat Komplosu*, çev. Elçin Gen, Işık Ergüden, İstanbul: İletişim Yayınevi.

BAUDRILLARD, Jean (2010). *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.

BAUMAN, Zygmunt. (2017). *Kimlik*, çev. Mesut Hazır, Ankara: Heretik Yayınları.

BAYART, Jean-François (1999). *Kimlik Yanılsaması*, çev. Mehmet Moralı, İstanbul: Metis Yayınları.

BAYDUR, Memet. (2009). *Tiyatro Oyunları*, İstanbul: İletişim Yayınları.

BAYRAMOĞLU, Ayşe (2010), *Tiyatrotem Oyunları 2: Hakiki Gala*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

BAYRAMOĞLU, Ayşe (2012), *Beyaz Yalanlar*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

BELKIS, Özlem (2003), *Kalemden Sahneye 1946'dan Günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler 2.Cilt*, İstanbul: Yazı-Görüntü-Ses Yayınları.

BENJAMIN, Walter (2002). *Pasajlar*, çev. Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BERGER, Peter L., LUCKMANN, Thomas (2008). *Gerçekliğin Sosyal İnşası*, çev. Vefa Saygın Öğütle, İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

BİLGİN, Nuri (1994). *Sosyal Bilimlerin Kavşağında Kimlik Sorunu*, İzmir: Ege Yayıncılık.

BOYNUKARA, Cuma (2008), *Ölüm Uykudaydı*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

BURAK, Sevim. (2012). *Sahibinin Sesi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BURAK, Sevim. (2012). *Everest My Lord/İşte Baş İşte Gövde İşte Kanatlar*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BÜRGER, Peter (2003). *Avangard Kuramı*, çev. Erol Özbek, İstanbul: İletişim Yayınları.

BRECHT, Bertolt (1980). *Sosyalist Gerçekçilik ve Toplum*, çev. Ahmet Cemal, Kayahan Güven, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

BRECHT, Bertolt (1981). *Epik Tiyatro*, çev. Kamuran Şipal, İstanbul: Say Yayınları.

BROCKETT, Oscar (2000). *Tiyatro Tarihi*, çev. Beliz Güçbilmez, Sevinç Sokullu, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda Öndül, Sibel Dinçel, Ankara: Dost Yayınevi.

CANDAN, Ayşın (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

CANOVA, Civan (2013), *Oyunlar 4: Evaristo, Prömiyer, Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi*, İstanbul: Cinius Yayınları.

CARLSON, Marvin (2007). *Tiyatro Teorileri*, çev. Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Ankara: De-Ki Yayınları.

CARLSON, Marvin (2016). *Shattering Hamlet's Mirror: Theatre and Reality*, USA: University of Michigan Press.

CASTELLS, Manuel (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi Toplum ve Kültür, Birinci Cilt: Ağ Toplumunun Yükselişi*, çev. Ebru Kılıç, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

CELKAN, Ebru Nihan (2013), *Toplu Oyunları 1*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

CELKAN, Ebru Nihan (2018), *Toplu Oyunları 4*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

CHOMSKY, Noam (1993). *Medya Gerçeği*, çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul: Tüm Zamanlar Yayıncılık.

ÇAKIR, Ruşen, BOZAN İrfan (2009). *Mahalle Baskısı Var mı, Yok mu?*, İstanbul: Doğan Kitap Yayıncılık.

ÇAMURDAN, Esen (2018), *Kendi Olmak veya Ol(a)mamak: Türk Tiyatrosunda Bireysel Kimlik Sorunu*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.

ÇELENK, Semih (2003), *Kaleminden Sahneye 1946'dan Günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler 3.Cilt*, İstanbul: Yazı-Görüntü-Ses Yayınları.

ÇELENK, Semih (2007). *Postmodern Zamanlarda Tiyatro*, İzmir: Etki Yayıncılık.

ÇELENK, Semih (2009), *Heccav yahut Şair Eşref'in Esrarengiz Macerası*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

ÇETİNKAYA, Yavuzer (1993), *Gün Dönerken*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ÇİĞDEM, Ahmet (2014). *Geleceği Eskitmek*, İstanbul: İletişim Yayınları.

DANTO, Arthur (2010). *Sanatın Sonundan Sonra*, çev. Zeynep Demirsü, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

DANTO, Arthur (2012). *Sıradan Olanın Başkalaşımı*, çev. Esin Berktaş, Özge Ejder, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

DEBORD, Guy (2010). *Gösteri Toplumu*, çev. Ayşen Ekmekçi, Okşan Taşkent, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

DIDEROT (2007). *Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler*, çev. Sabri Esat Siyavuşgil, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

DİNDAR, Cemal (2016). *Yeni Türkiye Sendromu*, İstanbul: Telos Yayınevi.

DUBIEL, Helmut (1998). *Yeni Muhafazakarlık Nedir?*, çev. Erol Özbek, İstanbul: İletişim Yayınları.

ECER, Sedef (2018), *E-Mülteci - First Lady - Kenardakiler*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.

ENGELS, Friedrich (1995). *Anti-Dühring*, çev. Kenan Somer, İstanbul: Sol Yayınları.

ERARSLAN, Gökhan (2014), *Vakti Geldi*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

ERCAN, Ceren (2018), *Seni Seviyorum Türkiye - Berlin Zamanı*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.

ESSLIN, Martin (1999). *Absürd Tiyatro*, çev. Güler Siper, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

FISCHER, Ernst (1995). *Sanatın Gerekliliği*, çev. Cevat Çapan, İstanbul: Payel Yayınları.

FISCHER-LICHTE, Erika (2016). *Performatif Estetik*, çev. Tufan Acil, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

FOUCAULT, Michel (2005). *Büyük Kapatılma*, çev. Işık Ergüden, Ferda Keskin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

FOUCAULT, Michel (2007). *Cinselliğin Tarihi*, çev. Hülya Uğur Tanrıöver, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

FUKUYAMA, Francis (2012). *Tarihin Sonu ve Son İnsan*, çev. Zülfü Dicleli, İstanbul: Profil Yayıncılık.

GEYRAN KOLDAŞ, Nihal (2011), *Toplu Oyunları I*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

GIDDENS, Anthony (2002). *Sağ ve Solun Ötesinde*, çev. Müge Sözen, Sabir Yücesoy, İstanbul: Metis Yayıncılık.

GÜÇBİLMEZ, Beliz (2005). *Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı*, Ankara: Deniz Kitabevi Yayınları.

GÜÇBİLMEZ, Beliz (2006), *Zaman/Zemin/Zuhur*, Ankara: Deniz Yayınevi.

GÜMÜŞ, Yunus Emre (2018), *Toplu Oyunları I*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

GÜRBİLEK, Nurdan (2009), *Vitrinde Yaşamak*, İstanbul: Metis Yayınları.

HAUSER, Arnold (2006). *Sanatın Toplumsal Tarihi*, çev. Yıldız Gölönü, Ankara: Deniz Kitabevi Yayınları.

HERMAN, Edward S., CHOMSKY, Noam (1998). *Medya Halka Nasıl Evet Dedirtir*, çev. Berfu Akyoldaş, Tamara Han, Metin Çetin, İsmail Kaplan, İstanbul: Minerva Yayınları.

HERMAN, Edward S. (2004). *Medyada İkiyüzlülük*, çev. Nur Nirven, İstanbul: Nemesis Kitaplığı.

HİKMET, Nazım. (2010). *Oyunlar 2: Ferhad ile Şirin*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

HORNBY, Richard (1986). *Drama, Metadrama and Perception*, Associated University Presse.

INNES, Christopher (1993). *Avant-Garde Tiyatro*, çev. Beliz Güçbilmez, A.V.Kahraman, Ankara: Dost Kitabevi.

İPŞİROĞLU, Zehra (2017), *Memleketimden Kadın Manzaraları*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

KAÇAR, Zeynep (2015), *Toplu Oyunları 4*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

KARACABEY, Süreyya (2006). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*, Ankara: De Ki Yayınları.

KARACABEY, Süreyya (2009). *Brecht'ten Sonra*, Ankara: De Ki Yayınları.

KARAOSMANOĞLU, Yakup Kadri (1991). *Tiyatro Eserleri*, İstanbul: İletişim Yayınları.

KEMAL, Namık (2008). *Gülnehal*, İstanbul: Bordo-Siyah Yayınları.

KILCIOĞLU, Ali Cüneyd (2011), *Televizyon Cumhuriyeti*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

KOZANOĞLU, Can (1995). *Pop Çağı Ateşi*, İstanbul: İletişim Yayınları.

KUSPIT, Donald (2010). *Sanatın Sonu*, çev. Yasemin Tezgiden, Ankara: Metis Yayınları.

KÜÇÜKÖMER, İdris (2010). *Batılılaşma ve Düzenin Yabancılaşması*, İstanbul: Profil Yayıncılık.

KÜÇÜKÖMER, İdris (2010), *Halk Demokrasi İstiyor mu?*, İstanbul: Profil Yayıncılık.

LANGER, Susanne K (2012). *Sanat Problemleri*, çev. A.Feyzi Korur, İstanbul: Mitos Boyut Sanat Dizisi.

LIFSHITZ, Mikhali (tarihsiz). *Marx'ın Sanat Felsefesi*, çev. Murat Belge, Ararat Yayınevi.

LUNN, Eugene (2010). *Marksizm ve Modernizm*, çev. Yavuz Alogan, Ankara: Dipnot Yayınları.

LYOTARD, Jean François (2000). *Postmodern Durum*, çev. Ahmet Çiğdem, Ankara: Vadi Yayınları.

MAHMUTYAZICIOĞLU, Murat (2017), *Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin, Fii*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.

MARDİN, Şerif (1969). *Din ve İdeoloji*, Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları.

MEYERHOLD, Vsevolod (2014). *Tiyatro Üzerine*, çev. Tuğçe Kanbur, İstanbul: Agora Kitaplığı.

MUNGAN, Murathan (1995), *Geyikler Lanetler*, İstanbul: Metis Yayınları.

OSKAY, Ünsal (1978). *Toplumsal Gelişmede Radyo ve Televizyon*, Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları.

OYA, Berkun (2017), *Esneyen Boşluk*, İstanbul: Everest Yayınları.

ÖNGÖREN, Vasif (1991). *Bütün Oyunları: Almanya Defteri (Göç), Asiyeye Nasıl Kurtulur?, Oyun Nasıl Oynanmalı?, Zengin Mutfağı*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

PERNIOLA, Mario (2015). *Sanat ve Gölgesi*, çev. Kemal Atakay, İstanbul: İletişim Yayınları.

PISCATOR, Erwin (2012). *Politik Tiyatro*, çev. Mustafa Ünlü, Suavi Güney, İstanbul: Agora Kitaplığı.

PLATON (1999). *Devlet*, çev. Sabahattin Eyüboğlu, M.Ali Cimcoz, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

PLEHANOV, Georgi, FREVILLE Jean (1974). *Sosyalist Gözle Sanat ve Toplum*, çev. Asım Bezirci, İstanbul: May Yayınları.

POSTMAN, Neil (2010). *Televizyon: Öldüren Eğlence*, çev. Osman Akinhay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

ROSENAU, Pauline Marie (2004). *Post-modernizm ve Toplum Bilimleri*, çev. Tuncay Birkan, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

SELEN, Ayşe, AKTAŞ, Şehsuvar (2014), *Tiyatrotem Oyunları 3: Gündüz Niyetine, Sezonun Kabusu*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

SENNETT, Richard (1996). *Kamusal İnsanın Çöküşü*, çev. Serpil Durak, Abdullah Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

SERTDEMİR, Yiğit (2009), *Toplu Oyunları 2*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

SHAYEGAN, Daryush (2007). *Yaralı Bilinç*, çev. Haldun Bayrı, İstanbul: Metis Yayınları.

SIERZ, Aleks (2009). *Suratına Tiyatro*, çev. Selin Girit, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

SUCKOV, Boris (2009). *Gerçekçiliğin Tarihi*, çev. Aziz Çalışlar, İstanbul: Doruk Yayınları.

ŞENER, Sevda (tarihsiz). *Cumhuriyetin 75 Yılında Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

ŞENER, Sevda (2000). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

ŞENER, Sevda (2003). *Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Alkım Yayınevi.

ŞENER, Sevda (2007). *Oyunlar ve Gerçekler*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

TANER, Haldun (1990). *Bütün Oyunları 4: Günün Adamı/Dışardakiler*, Ankara: Bilgi Yayınevi.

TAR, Yıldız (2013). *Solun LGBT ile İmtihanı: Yoldaş Ben İbneyim*, İstanbul: Ceylan Yayıncılık.



- TECER, Ahmet Kutsi (1990). *Köşebaşı*, İstanbul: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- TEKELİOĞLU, Orhan (2017). *Televizyon Haller: Dizi Dizi Türkiye*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- TİMUÇİN, Afşar (1993). *Estetik*, İstanbul: BDS Yayınları.
- TOPRAK, Binnaz (2009). *Türkiye'de Farklı Olmak*, İstanbul: Metis Yayıncılık.
- TOPRAK, Ali, YILDIRIM, Ayşenur, AYGÜL, Eser, BİNARK, Mutlu, BÖREKÇİ, Senem, ÇOMU, Tuğrul (2009). *Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook: "Görüldüğüm Öyleyse Varım!"*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- TUNALI, İsmail (2010). *Estetik*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- ÜNLÜ, Aslıhan (2006), *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*, Ankara: Aşina Kitaplar.
- VIRILIO, Paul (2003). *Enformasyon Bombası*, çev. Kaya Şahin, İstanbul: Metis Yayınları.
- VIRILIO, Paul, LOTRINGER, Sylvere (2005). *The Accident of Art*, New York: MIT Press.
- YAĞMURDERELİ, Eşber (1998). *Akrep*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- YANARDAĞ, Merdan (2013). *Yeni Muhafazakarlık Neo-Conlar*, İstanbul: Destek Yayınları.
- YILDIZ, A.Nevin (2011). *Namusun Halleri*, İstanbul: Postiga Yayınları.
- YULA, Özen (1996). *Toplu Oyunları 1: Ay Tedirginliği, Dünyanın Ortasında Bir Yer*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- YULA, Özen (2008), *İtiraz Oyunları*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- YÜKSEL, Ayşegül (1986), *Haldun Taner Tiyatrosu*, İstanbul: Bilgi Yayınevi.

YÜKSEL, Ayşegül (2003), *Dram Sanatında Ezgi ve Uyum*, İstanbul: Alkım Yayınevi.

YÜKSEL, Ayşegül (2011), *Uzun Yolda Bir Mola*, İstanbul: Cumhuriyet Kitapları.

WILSON, Edwin (2005). *The Theatre Experience*, McGraw-Hill Book Company.

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".

ALAN, Ümit (2017). “"Medya Hakikati Haykırarak" De, Yalan da Olsa Hoşuma Gidiyor Söyle”, Ayrıntı Dergi, 19, ss. 76-81.

ALANKUŞ-KURAL, Sevda (1995). “Yeni Hayali Kimlikler”, Birikim Dergisi, 71-72, ss. 86-101.

BORA, Tanıl (1997). “Muhafazakarlığın Değişimi ve Türk Muhafazakarlığında Bazı Yol İzleri”, Toplum ve Bilim, 74, ss. 6-31.

ÇİĞDEM, Ahmet (1997). “Muhafazakarlık Üzerine”, Toplum ve Bilim, 74, ss. 32-51.

FERAL, Josette (2002). “Specificity of Theatrical Language”, SubStance, 31, ss. 94-108.

GÜÇBİLMEZ, Beliz (2003). “Tekinsiz Tiyatro: Sahibinin Sesi / Sevim Burak'ın Metninde Tekinsiz Teatrallik ve Minör Sesin Temsili”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, sayı 16, ss. 4-17.

GÜÇBİLMEZ, Beliz (2011). “Sevim Burak'ı Artaud ile Okumak”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, sayı 32, ss. 47-60.

GÜRSES, Hakan (1999). “Kimlik Kavramı Üzerine Düşünceler”, Birikim Dergisi, 121, ss. 72-84.

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.

KILIÇBAY, Mehmet Ali (1989). “Tanzimat Neyi Tanzim Etti?”, Argos, 15, ss. 57-62.

KÖSE, Ahmet Haşim, BAHÇE, Serdal (2009). “Yoksulluk Yazınının Yoksulluğu: Toplumsal Sınıflarla Düşünmek”, Praksis, Sayı 19, ss. 385-419

KÜÇÜKPARLAK, İlker (2017). “Muhafazakarlığın Hakikatle İmtihanı”, Ayrıntı Dergi, 19, ss. 82-85-62.

MAGNAT, Virginie (2002). “Theatricality from the Performative Perspective”, SubStance, 31, ss. 147-166.

MUTMAN, Mahmut (1995). “Televizyonu Nasıl Sorgulamalı?”, Toplum ve Bilim, 67, ss. 26-75

NUTKU, Özdemir (1970). “Orta Oyunu'nda "Yabancılaştırma" Kavramı”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, sayı 1, ss. 33-47.

SARRAZAC, Jean-Pierre (2002). “The Invention of Theatricality”, SubStance, 31, ss. 57-72.

SCHECHNER, Richard (2009). “Gerilla Tiyatrosu”, çev. Fırat Güllü, Mimesis, 16, ss.69-79.

TRONSTAD, Ragnhild (2002). “Could the World Become a Stage Theatricality and Metaphorical Structures”, SubStance, 31, ss. 216-224.

ZEREN, Vecihe Özge (2009). “Teatrallik ve Gerçek Algısı”, Yeni Tiyatro Dergisi, sayı 13, ss. 30-37.

### **Kitap İçi Bölüm**

ACAR, Feride, ALTUNOK Gülbanu (2015). "Neo-Liberalizm ve Neo-Muhafazakarlık Ekseninde Türkiye'de Özel Alan Politikası", 2000'ler Türkiye'sinde Sosyal Politika ve Toplumsal Cinsiyet, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, ss.23-63.

AKÇAM, Taner (2008). “Türk Ulusal Kimliği Üzerine Bazı Tezler”, Modern Türkiye'de Siyasi Düşünce : Milliyetçilik, İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 53-62.

ARAR, Yurdagül Bezirgan (2006). "'Sıradan'ı Üretmek - 'Sıradan'ı Tüketmek: Kenarda Kalanın 'Sıradışı' Potansiyeli Üzerine", Gündelik Hayat ve Medya, Ankara: Ebabil Yayınları, ss.65-96.

AYDIN, Zülküf (2004). “Milliyetçilik, Demokratikleşme, Kürt Sorunu”, 2000'li Yıllarda Türkiye 1: Sürekli Kriz Politikaları, İstanbul: Metis Yayınları, ss. 105-125.

BAKER, Ulus (2003). “Muhafazakar Kisve”, Modern Türkiye'de Siyasi Düşünce: Muhafazakarlık, İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 101-104.

BAŞAT, İsmail Mert, (2018). "Fırar Halindeki Gerçek ve Şiirin Hakikati", Hakikat-Sonrası Çağ ve Şiir Sempozyumu, İzmir: Konak Belediyesi, ss.25-30.

BELGE, Murat (2003). “Muhafazakarlık Üzerine”, Modern Türkiye'de Siyasi Düşünce: Muhafazakarlık, İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 92-100.

BERKTAY, Fatmagül (2004). “Doğu ile Batı'nın Birleştiği Yer: Kadın İmgesinin Kurgulanışı”, Modern Türkiye'de Siyasi Düşünce: Modernleşme ve Batıcılık, İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 275-285.

BORA, Tanıl, ERDOĞAN, Necmi (2003). “Muhafazakar Popülizm”, Modern Türkiye'de Siyasi Düşünce: Muhafazakarlık, İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 632-655.

COŞAR, Simten (2011). ""Türk Aile Yapısına 'Zarar Vermeme' Kaydı, Nihai Olarak LGBT'yi Heteroseksüel Olmaya Çağırmaştır"", Heteroseksizme Karşı Gökkuşığı, Ankara: Kaos GL Yayını, ss. 119-121.

EĞRİBEL, Ertan, ÖZCAN, Ufuk (2011). "Sosyoloji ve Toplumsal Değişme: Türkiye Çözülürken? Yeni Bir Dönemin Başlangıcında Nereye?", Değişim Sosyolojisi, İstanbul: Kitabevi Yayınları, ss. 3-13.

GÖKSEL İdil (2015). "Türkiye'de Kadın İşgücü: Muhafazakarlığın Rolü", 2000'ler Türkiye'sinde Sosyal Politika ve Toplumsal Cinsiyet, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, ss.147-172

GÖREGENLİ, Melek, KARAKUŞ, Pelin (2011). "Türkiye'deki LGBT Bireylerin Günlük Yaşamlarında Maruz Kaldığı Heteroseksist Ayrımcı Tutum ve Uygulamalar", Heteroseksizme Karşı Gökkuşığı, Ankara: Kaos GL Yayını, ss. 53-62.

KARAKAŞ, Mehmet (2011). "Türkiye'de Toplumsal Değişmenin Belirleyici Öğeleri: Etnik ve Dinsel Kimlikler", Değişim Sosyolojisi, İstanbul: Kitabevi Yayınları, ss. 251-275.

KAYA, Şehriban (2016). ""Yeni Türkiye" İnşasında Kadın", Yeni Türkiye'nin Toplumsal Yapısı, İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları, ss. 41-78.

KURBANOĞLU, Elçin (2011). "Türkiye'deki LGBTT Hareketinin Tarihi", Heteroseksizme Karşı Gökkuşığı, Ankara: Kaos GL Yayını, ss. 229-257.

KURT, Hanifi (2006). "Türkiye'deki Egemen Politik Kültür Sembollerinin Medyadaki Tezahürü Üzerine Bir Değerlendirme", Gündelik Hayat ve Medya, Ankara: Ebabel Yayınları, ss.115-142.

LAÇİNER, Ömer (2003). "Muhafazakarlaşan Sosyalizm", Modern Türkiye'de Siyasi Düşünce: Muhafazakarlık, İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 662-670.

ÖĞÜN, Süleyman Seyfi (2003). "Türk Muhafazakarlığının Kültürel Politik Kökleri", Modern Türkiye'de Siyasi Düşünce: Muhafazakarlık, İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 539-589.

ÖZDEMİR, Hikmet (2000). "Türkiye Tarihi 4: Çağdaş Türkiye 1908-1980 ", Siyasal Tarih (1960-1980), İstanbul: Cem Yayınevi, ss. 227-293.

SEZER, Devrim (2011). "'Muhafazakar Demokratlar"ın Açmazı: Toplumsal Önyargıların Kısılcığında (LGBT'lerin) İnsan Hakları", Heteroseksizme Karşı Gökkuşığı, Ankara: Kaos GL Yayını, ss. 114-116.

ŞENER, Gülüm, EMRE, Perrin Öğün (2015). "Gezi Direnişi'nde Medya Aktivizmi", Direniş Çağında Türkiye'de Alternatif Medya, İstanbul: Kafka Epsilon Yayıncılık, ss.179-198.

TANÖR, Bülent (2011). "Türkiye Tarihi 5: Çağdaş Türkiye 1980-2003", Siyasal Tarih (1980-1995), İstanbul: Cem Yayınevi, ss. 27-161.

TİMİSİ, Nilüfer, AĞDUK GEVREK, Meltem (2009). "90'larda Türkiye'de Feminizm", 1980'ler Türkiye'sinde Feminist Hareket: Ankara Çevresi, İstanbul: İletişim Yayınları, ss. 13-39.

TOKER KILINÇ, Nilgün (2011). "'Ya Benim İstedığım Gibi Olursunuz ya da Toplum Sizi Hizaya Sokar'", Heteroseksizme Karşı Gökkuşığı, Ankara: Kaos GL Yayını, ss. 117-118.

YAĞLI, Soner (2006). "Gündelik Hayatımızda Akıl Tutulması: Medya Uygulamalarında Tüketim İdeolojisinin İzlerini Sürmek", Gündelik Hayat ve Medya, Ankara: Ebabil Yayınları, ss.5-42.

YÜKSEK, Derya (2015). "Alternatif Medya ve Direniş Kültürü: Sosyal Hareketlerde Birleştirici Güç Olarak Alternatif Medya", Direniş Çağında Türkiye'de Alternatif Medya, İstanbul: Kafka Epsilon Yayıncılık, ss.53-79.

### **Basılmamış Kaynaklar**

AKDENİZLİ ÇELENK, Zerrin (1999). *1980-1990 Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu'nda Oyun Yazarlığında Görülen Eğilimler ve Kaynakları*, Doktora Tezi, dan. Doç. Dr. Hülya Nutku, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

AKIN, Banu Ayten (2009). *1990 Sonrası Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler*, Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Hülya Nutku, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

ARSLAN, Özer (2011), *A4*, yayınlanmamış oyun metni.

BABÜR, Halil (2017), *He-Go*, yayınlanmamış oyun metni.

MARÇALI, Sami Berat (2015), *P\*rk*, yayınlanmamış oyun metni.

METİN, Mirza (2011), *Disko 5 No'lu*, yayınlanmamış oyun metni.

METİN, Mirza (2014), *Aç Köpekler*, yayınlanmamış oyun metni.

ÖZBUDAK, Ahmet Sami (2015), *Hayal-i Temsil*, yayınlanmamış oyun metni.

ŞARKAN, Görkem (2011), *Yok Oğlum, Biz Evdeyiz*, yayınlanmamış oyun metni.

USLU, Cem (2016), *Popüler Gerçek*, yayınlanmamış oyun metni.

YILDIRIM, Barış (2015), *Resmen Devrim*, yayınlanmamış oyun metni.

### **İnternet Kaynakları**

Aydın, M.Kemal (2006). Muhafazakarlaşan Sosyalizm ve Nöbetleşe Temsil. [http://www.birikimdergisi.com/guncel-yazilar/910/muhafazakarlasan-sosyalizm-ve-nobetlese-temsil#.Wldnuahl\\_IU](http://www.birikimdergisi.com/guncel-yazilar/910/muhafazakarlasan-sosyalizm-ve-nobetlese-temsil#.Wldnuahl_IU). [11.01.2018].

Bora, Aksu (2011). Toplumsal Cinsiyete Dayalı Kimlikler. <http://secbir.org/images/haber/2011/01/15-aksu-bora.pdf> [16.01.2018].

Baker, Ulus (1995). Medyaya Nasıl Direnilir?. *Birikim Dergisi*, 68-69. [http://www.birikimdergisi.com/birikim-yazi/4590/medyaya-nasil-direnilir#.W\\_P6H-gzbIU](http://www.birikimdergisi.com/birikim-yazi/4590/medyaya-nasil-direnilir#.W_P6H-gzbIU) [20.11.2018].

Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/theatrical> [06 Nisan 2018].

CEDAW (2004). Kadınlara Karşı Her Türlü Ayrımcılığın Önlenmesi Sözleşmesi. [https://www.unicef.org/turkey/pdf/\\_gi18.pdf](https://www.unicef.org/turkey/pdf/_gi18.pdf) [16.01.2018].

IPSOS MORI (2016). <https://www.ipsos.com/ipsos-mori/en-uk/perceptions-are-not-reality-what-world-gets-wrong> [01.03.2019].

Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu 2017 Veri Raporu (2017). <http://kadincinayetlerini-durduracagiz.net/veriler/2845/kadin-cinayetlerini-durduracagiz-platformu-2017-veri-raporu> [25.01.2018].

KAOSGL (2018), 2017 Yılında Türkiye'de Gerçekleşen Homofobi ve Transfobi Temelli Nefret Suçları Raporu. [https://www.kaosgldernegi.org/resim/yayin/dl/nefret\\_suclari\\_raporu\\_2017\\_web.pdf](https://www.kaosgldernegi.org/resim/yayin/dl/nefret_suclari_raporu_2017_web.pdf) [02.10.2018].

Karaduman, Sibel (2010), Modernizmden Postmodernizme Kimliğin Yapısal Dönüşümü. *Journal of Yasar University*, 17(5), 2886-2899. <http://journal.yasar.edu.tr> [20.08.2017].

Macuncu, Ayşe (2015). Nefret Suçları: Türkiye'de Eşcinsel Olmak. *İndigo Dergisi*, 123. <https://indigodergisi.com> [02.10.2018].

Merriam-Webster. <https://merriam-webster.com/dictionary/theatrical> [06 Nisan 2018].

Oxford Dictionaries (2016). <http://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year-2016>. [15.11.2018].



Pérez-Simón, Andrés (2011). The Concept of Metatheatre: A Functional Approach. *TRANS- [Online]*, 11, 1-11. <http://trans.revues.org/443> [15 Temmuz 2017].

Reuters Institute (2018). <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/risj-review/polarisation-misinformation-and-fear-insights-turkish-media> [15.11.2018].

Yanatma, Servet (2018). Reuters Institute for the Study of Journalism/Digital News Report 2018 Turkey Supplementary Report. <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/our-research/digital-news-report-2018-turkey-supplementary-report> [15.11.2018].

Uzunoğlu, Sarphan (2016). Post-truth Nedir? Bu Sirkte Yaşamaya Mecbur muyuz?. <https://journos.com.tr/post-truth-nedir> [15.11.2018].

## ÖZGEÇMİŞ

**Adı, Soyadı:** Vecihe Özge Zeren

**Doğum Yeri/Yılı:** Van/1981

**E-Posta:** vozgezeren@gmail.com

**Yabancı Dil:** İngilizce

## GÖREV YERİ

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü / Öğretim Görevlisi (2013-...)

## EĞİTİM BİLGİLERİ

### Yüksek Lisans

**2008-2011** ANKARA ÜNİVERSİTESİ

Tiyatro Kuramları, Eleştiri ve Dramaturgi Anabilim Dalı

Tez: Gerçekçi Tiyatroda Kurucu Bir Unsur Olarak Sahne Direktifleri

### Lisans

**2001-2006** ANKARA ÜNİVERSİTESİ

Tiyatro Tarihi ve Teorisi Bölümü

## BİLDİRİLER

**Kongre:** Theatre and Stratification, "*Stage Directions as the Founder Element of Dramaturgical Analysis in Realistic Theatre*" Düzenleyen: International Federation for Theatre Research, Warwick-İngiltere, Tarihler: 28 Temmuz-01 Ağustos 2014.

**Kongre:** Dünyada Bir Hayalet Dolaşıyor, "*Teatral Bir Devrim Provası Olarak Gerilla Tiyatrosu*" Düzenleyen: Karaburun Bilim Kongresi, Karaburun-İzmir, Tarihler: 3-7 Eylül 2014.

**Kongre:** Presenting the Theatrical Past, "*Turning Points of Political Discourse in Turkish Theatre*" Düzenleyen: International Federation for Theatre Research, Stockholm-İsveç, Tarihler: 13-17 Haziran 2016.

### **YAYINLAR**

**Makale** "*Teatrallik ve Gerçek Algısı*", Yeni Tiyatro Dergisi, Sayı 13/s. 30-37/2009.

**Makale** "*Beckett Tiyatrosu: Sözsüz Tiyatronun Teatrallığı*", Yeni Tiyatro Dergisi, Sayı 19/s. 23-29/2010.