

JEAN GENET OYUNLARINI SİMÜLASYON VE SİMÜLATİF GERÇEKLIK İLE DÜŞÜNMEK

Zeynep Erdal Öztöpanlar^{1*}

¹Oyunculuk Anasanat Dalı/Tiyatro Bölümü, Ordu Üniversitesi, Ordu, Türkiye

*Sorumlu Yazar: zzzeyneperdalll@gmail.com

+Konuşmacı: zzzeyneperdalll@gmail.com

Özet- Oyun içinde oyun yapısıyla oluşturulmuş Jean Genet'nin tiyatro oyunlarında 'gerçeklik, 'rol-yaparak' oluşur. Oyun kişileri, bütün bir oyun boyunca birbirlerinin yerine geçerek birbirleriyle oyun oynarlar. Böylelikle gerçeklik duygusunu kaybederler. Tiyatronun ve teatral eylemin yeniden sorgulandığı bu oyunlarda, -Genet'nin de dediği gibi- yeni bir gerçeklik tanımlamasına ihtiyaç vardır. Genet'nin bahsini açtığı bu yeni gerçeklik Baudrillard'ın simülasyon evreni teorisine açıklanabilir. Rasyonalizmin hakim olduğu modern dünya, hakikat ile batıl, öz ile görünüş gibi ikili karşıtlıklarla anlamlandırılır. Buna karşın, postmodern dünyada bu ikili karşıtlıkların ortadan kalktığı yeni bir düzen hakimdir. Kesinliğin, mutlaklığın kırılmasıyla özne ile nesne arasındaki ikili karşıtlık da ortadan kalkmıştır. Karşıtlıklar üzerinden düşünmeye alışan zihnin, özne ile nesne arasında kesin bir ayırım gözetemez dolayısıyla belirli bir anlam da üretmez. Baudrillard'ın savına göre anlamın yitirildiği yirminci yüzyılda artık gösterenin göndergesinden de söz etmek mümkün değildir. Gösterenin göndergesinin belirsizleştiği bu yeni evrene Baudrillard, simülasyon evreni adını verir. Simülasyon evreninde sürekli edilerek daralan alan, oyun ile gerçeğin bağına zayıflatır ve oyun artık 'gerçekten bağımsız bir gerçek' olarak var olur hale gelir. Bu bildiri, Genet'nin peşinde koştuğu yeni gerçeklik algısını ve Genet oyunlarının oyun içinde oyun yapısını Baudrillard'ın simülasyon evreni ve simülatif gerçeklik teorisi ile birlikte düşünmeye çalışmaktadır. Jean Genet'nin tiyatro oyunlarındaki oyun kişileri, oynadıkları her bir oyunda kendilerini ve gerçeği tekrar var ederler. Bu bağlamda yazarın her bir oyunu Baudrillard'ın simülasyon evren teorisinin birer uygulaması olarak düşünülebilir. Simülasyon, dünyasal gerçekliğin kendi içinde çözülüp dağıldığı ve yoğunluğun büyük ölçüde yitirildiği bir süreçtir. Her bir oyunla, ilk oyunlardaki gerçeklik zemininden uzaklaşan oyun kişileri, gerçeği – bir önceki oyundan bağımsız olarak- yeniden üretirler. Dolayısıyla oyunlarda yaşamdaki gerçeklikten bağımsız yeni bir gerçeklik oluşur. Bu durum, Baudrillard'ın 'simülatif gerçeklik' teorisine açıklanabilir.

Anahtar Kelimeler- Jean Genet, gerçeklik, rol yapma, Baudrillard, simülasyon

I. GİRİŞ

Oyun içinde oyun yapısıyla oluşturulmuş Jean Genet oyunlarında 'gerçeklik, 'rol-yaparak' oluşur. Oyun kişileri, bütün bir oyun boyunca birbirlerinin yerine geçerek birbirleriyle oyun oynarlar. Böylelikle gerçeklik duygusunu kaybederler. Tiyatronun ve teatral eylemin yeniden sorgulandığı bu oyunlarda, -Genet'nin de dediği gibi- yeni bir gerçeklik tanımlamasına ihtiyaç vardır. Genet'nin bahsini açtığı bu yeni gerçeklik Baudrillard'ın simülasyon evreni teorisine açıklanabilir. Rasyonalizmin hakim olduğu modern dünya, hakikat ile batıl, öz ile görünüş gibi ikili karşıtlıklarla anlamlandırılır. Buna karşın, postmodern dünyada bu ikili karşıtlıkların ortadan kalktığı yeni bir düzen hakimdir. Kesinliğin, mutlaklığın kırılmasıyla özne ile nesne arasındaki ikili karşıtlık da ortadan kalkmıştır. Karşıtlıklar

üzerinden düşünmeye alışan zihnin, özne ile nesne arasında kesin bir ayırım gözetemez dolayısıyla belirli bir anlam da üretmez. Baudrillard'ın savına göre anlamın yitirildiği yirminci yüzyılda artık gösterenin göndergesinden de söz etmek mümkün değildir. Gösterenin göndergesinin belirsizleştiği bu yeni evrene Baudrillard, simülasyon evreni adını verir. Simülasyon evreninde gerçek, sanal gerçeklik aracılığıyla klonlanır.(1) Yani gerçek, yeniden üretimi sağlanabilen kendi eşdeğerine dönüşür. Böylece yeniden üretimin sürekli yinelenmesiyle 'hakikate' doğru içinden çıkılması mümkün olmayan bir evren kurulmaktadır.(2)

I. PROBLEM

Genet oyunlarında, Baudrillard'ın söz ettiği gibi yeniden üretimin sürekli yinelenmesiyle 'hakikate' doğru içinden çıkılması mümkün olmayan evrenler oluşur. Sürekli simüle edilerek daralan alan, oyun ile gerçeğin bağınyı zayıflatır ve oyun artık 'gerçekten bağımsız bir gerçek' olarak var olur hale gelir. 'Gerçekten bağımsız bir gerçek'; Genet'nin sözünü ettiği bu yeni gerçeklik nasıl açıklanabilir? Yirminci yüzyılda anlamın yitirildiği bu yeni gerçeklik Genet oyunlarında kendisini nasıl bir formda var etmiştir?

I. YÖNTEM

Bu makale Genet oyunlarının oyun içinde oyun yapısını ve peşinde koştuğu yeni gerçeklik algısını, Baudrillard'ın simülasyon evreni ve simülatif gerçeklik teorisi ile birlikte düşünmeyi vaat etmektedir. Baudrillard, gerçeğin yitirilişini, dünyadaki kutupsal yapıların yirminci yüzyılda çöküşüyle açıklar. Karşıtlıklar, birbirine yaklaşarak, birbiri içerisinde eridikçe dünya da içine doğru göçmeye başlamıştır. Baudrillard'a göre bu çöküşte umutlarını, amaçlarını ve geleceğe yönelik düşlerini kaybeden toplumların yaşamı yeniden üretmekten başka bir şansları yoktur. Toplumlar bu yeniden üretimi, simülasyon evreni kurarak yaparlar. Bu makalede Baudrillard'ın bu tanımındaki toplumlar ile Jean Genet oyunlarının oyun kişileri paralel düşünülmüştür. Çünkü Genet'nin (Hizmetçiler, Balkon, Zenciler, Paravanlar oyunlarındaki) oyun kişileri, içinde buldukları koşullardan kurtulmayı başaramamış, çaresiz figürlerdir. Geleceğe yönelik umutları ve planları yoktur. Varoluşları sadece oyun oynamaya oluşur. Oynadıkları her bir oyunda kendilerini ve gerçeği tekrar var ederler. Bu bağlamda Genet'nin her bir oyunu Baudrillard'ın simülasyon evreni teorisinin birer uygulaması olarak düşünülebilir. Simülasyon tanımlanırken, dünyasal gerçekliğin kendi içinde çözülüp dağıldığı

ve yoğunluğun büyük ölçüde yitirildiği bir süreç olarak nitelenmiştir.(3) Her bir oyunla, ilk oyunlarındaki gerçeklik zemininden uzaklaşan oyun kişileri, gerçeği – bir önceki oyundan bağımsız olarak- yeniden üretirler. Dolayısıyla oyunlarda yaşamdaki gerçeklikten bağımsız yeni bir gerçeklik oluşur. Bu durum, Baudrillard'ın 'simülatif gerçeklik' teorisiyle açıklanabilir.(4) Zira simülatif gerçeklikte, gerçek'ten farklı kopyalanmamış, klonlanmamış başka - yeni- bir yapı yaratılmıştır. Kendine ait kuralları olan, hiyerarşik bir yapının kurulduğu Genet oyunlarında sürekli simüle edilerek kurulan her bir oyunda, yaşam gerçekliği giderek zayıflar(5) ve 'gerçekten bağımsız yeni bir gerçek' üretilir. Bu üretilen yeni gerçeklik, simülatif gerçekliktir.

I. SONUÇ

Genet, oyunlarında yaşamı mevcut gerçekliğini yadsıyarak yansılar çünkü aradığı, yaşamın sunduğu gerçeklik değildir. Her bir oyunda kurulan yeni simülasyon evreni, bir öncekine benzemekle birlikte kendi özgün alanı içinde üretilir. Bu özgün alanda oyun kişilerinin oynadıkları her bir oyunla / rol yaparak gerçeklikten biraz daha uzaklaşması, oynadıkları oyuna has yeni bir gerçeklik üretir. Oyun içinde oyun formunda her bir oyunda yeniden üretilen bu yeni gerçeklik Baudrillard'ın simülatif gerçeklik teorisiyle somutlanabilir.

I. TARTIŞMA

Jean Genet oyunlarında Genet'nin tanımlamasıyla 'gerçekten bağımsız bir gerçek'liğin nasıl oluştuğunu anlayabilmek için yapılan bu çalışmada, Genet'nin bahsettiği gerçekliğin Baudrillard'ın teorisi simülasyon evreninde oluşan bir tür simülatif gerçeklik olduğu düşünülmektedir. Genet oyunlarındaki oyun içinde oyun yapısıyla 'hakikate' doğru içinden çıkılması mümkün olmayan evrenler inşa edilir ve kendine ait kuralları,

dili olan bu evrenlerde gerçek yadsınarak mevcut gerçekliğin önüne geçilir. Böylece sahnede simulasyondan oluşan yeni bir gerçeklik üretilir. Çalışma boyunca aranan yeni gerçeklik tanımı, oyun içindeki her bir oyunda yeniden inşa edilen simülasyon evrenlerinde oluşan simülatif gerçekliktir.

I. KAYNAKÇA

(1)Adanır, O., (2016), **Baudrillard**, İstanbul, Say Yayınları.

(2)Adanır, O. (2008). **Simülasyon Kuramı Üzerine Söyleşiler Ve Notlar**, İstanbul, Hayal et Kitap Yayınları.

(3)Adanır, O., (2016), **Baudrillard**, İstanbul, Say Yayınları.

(4)Baudrillard, J., (1998), **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, İzmir, Dokuz Eylül Yayınları.

(5)Baudrillard, J., (2001), **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Yayınları.