

JEAN GENET' İN BALKON OYUNUNDA ÜSTKURMACA UNSURLARI
ELEMENTS OF METAFICTION IN JEAN GENET'S BALCONY PLAY

Doç. Dr. Yasemin SEVİM SALMAN

Dokuz Eylül Üniversitesi/Güzel Sanatlar Fakültesi/Sahne Sanatları Bölümü/Dramatik
Yazarlık-Dramaturji Anasanat Dalı, İzmir/Türkiye

yasemin.sevim@deu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-0412-3422>

ÖZET

Üstkurmaca (metafiction) ve dramatik üstkurmacanın temel amacı (metadram) kurmaca ile gerçeklik arasında sorular üretmektir. Bu yüzden özbilinçle ve sistematik bir biçimde kendi yapıntı niteliğine dikkat çeker. Modern sonrası yazım stratejisi olarak kabul edilse de dramatik üstkurmaca kullanımı Antik Yunan oyunlarına kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Dramatik üstkurmacanın en bilinen yöntemi “oyun içinde oyun” ve “rol içinde rol”dür. Jean Genet, Balkon oyununda gerçekle oyun/düş arasında çizgiyi bu sayede bulanıklaştırır. Bir genelev düşlerin gerçekleştiği “illüzyon sarayı”na döner Mekan, iktidarın kurumsallaşmış yapıları içinde kendini oyun/düş ile yeniden var eden müşterilerin gerçekliği ötelemeleri için olanak sağlar. Yazar burada “oyun içinde oyunu” rol kişilerinin zihinlerine göstermek amacıyla kullanır. Bir yandan şimdiki zaman kırılır ve “oyun/düş” tüm gerçekliği kaplar. Diğer yandan rol kişileri kendi kimliklerini unutarak düşler içinde yeni kimliklerini inşa ederler. “Rol içinde rol” ve “oyun içinde oyun” “gerçek dünya” ve “gerçek kimliklerin” rol ve oyun içinde kaybolmalarını bir bütünlüklü yapı içinde sunar ve oyunun kendi kurmacasını sürekli olarak hatırlatır.

Anahtar Kelimeler: Jean Genet, Balkon Oyunu, Üstkurmaca

ABSTRACT

The main purpose of metafiction and dramatic metafiction (metadram) is to generate questions between fiction and reality. Therefore, it draws attention to its own structured nature in a self-conscious and systematic manner. Although it is considered a post-modern writing strategy, the use of dramatic metafiction has a history dating back to Ancient Greek plays. The most well-known methods of dramatic metafiction are “play within a play” and “role within a role”. Jean Genet blurs the line between reality and play/dream in his play Balcony in this way. A brothel turns into a “palace of illusion” where dreams come true. The space provides an opportunity for customers who recreate themselves with play/dream within the institutionalized structures of power to postpone reality. Here, the author uses the “play within a play” to show the minds of the role characters. On the one hand, the present tense is broken and the “play/dream” covers all reality. On the other hand, the role characters forget their own identities and build their new identities within dreams. “Role within a role” and “game within a game” present the disappearance of the “real world” and “real identities” within the role and game within a holistic structure and constantly remind us of the game’s own fiction.

Keywords: Jean Genet, The Balcony Play, Metafiction

1. GİRİŞ

Meta kelimesi ilk olarak Antik Yunan'da "ötesi" anlamında felsefi alanda kullanılmıştır. Modern dönemde ise özellikle 20.yüzyılın ikinci yarısından itibaren farklı alanlarda yeni anlamlar kazanarak yaygınlaşan bir kavram haline gelmiştir. Özellikle postmodern dönemde sosyal bilimler, bilgisayar dünyası ve digital kültürde sıklıkla kullanılmıştır. (Meta-politika, meta-humor, meta-anlatı gibi) Edebiyat ve tiyatrodaki ise metafiction (üstkurmaca), metadrama(dramatik üstkurmaca) kavramları olarak kullanılmaktadır. Bu kavramlar bir yandan insanların dünyaya ilişkin bakışını, sorunlarını ve yaklaşımlarını ortaya koymak için önemli bir rol üstlenirken diğer yandan da bir kültürel hatırlatıcı olmuştur.

Üstkurmaca terimini ilk kez eleştirmen ve yazar William H. Grass tarafından kullanıldığı bilinmektedir. Bireyin dünyaya kurduğu ilişkiyi kitap metaforuyla yanıtlamaya çalışan Grass özgönderimsel eğilimlerin peşine düşer. Böylece üstkurmaca çağdaş felsefe ve edebi teoriler ile tanımı genişleterek öz-keşif macerasını biçimsel olarak şekillendirir (Waugh, 1984, s. 3).

Edebiyatta ve tiyatrodaki kişilerin incelenmesi eserin dışındaki dünyadaki öznelğin tanımlanması ile mümkün olmaktadır böylece bireylerin benlikleri çözümlenir. Bu dünyaya ilişkin bilgilerin dil aracılığı ile verildiği düşünülüyorsa o zaman edebi kurguların tamamen dilden inşa edildiğini söylemek doğru olacaktır. Bu da gerçekliğin inşasını doğrudan sorgulamayı gerektirmektedir. Başka bir deyişle artık bireylerin benliklerinden söz edilemez. Yerine roller gelmiştir.

Waugh, günümüzde "meta" söylemlerine ilişkin artan ilginin nedenini toplumsal ve kültürel özbilincin bir sonucu olduğunu söyler. Çağdaş kültürde günlük "gerçeklik" anlayışını oluşturma ve sürdürmede dilin işlevinin daha etkin olduğu bilinmektedir. Bu yüzden dilin tutarlı ve anlamlı nesnel bir dünyayı tarif ettiği fikri eski olarak tanımlanır. Dil, kendi "anlamlarını" üreten bağımsız, kendi kendine yeten bir sistemdir. Fenomenal dünyayla ilişkisi oldukça karmaşık, sorunludur ve gelenekle düzenlenir. Bu nedenle, "meta" terimler, bu keyfi dil sistemiyle görünüşte atıfta bulunduğu dünya arasındaki ilişkiyi keşfetmek için gereklidir. Kurguda, kurgu dünyası ile kurgunun dışındaki dünya arasındaki ilişkiyi keşfetmek için gereklidirler (Waugh, 1984, s. 4).

Pek çok araştırmacı üstkurmacayı Heisenberg'in "belirsizlik" ilkesinin dayandığını ifade eder. "Her gözlem süreci maddenin en küçük yapı taşları için büyük bir kargaşaya neden olur". Bu da gözlemcinin her zaman gözlemlenenini değiştirmesi nedeniyle nesnel bir dünyayı tanımlamanın imkânsız olduğu bilincini ortaya çıkarır (Heisenberg 1972, s. 126). Heisenberg, doğanın bir resmini değilse bile, kişinin doğayla ilişkisinin bir resmini tanımlayabileceğine inanırken Waugh, üstkurmacada durumun daha karmaşık olduğunu söyler. Çünkü süreç doğrudan belirsizliği ifade etmektedir. Herhangi bir şeyi "tanımlamak" yazar için mümkün görünmemektedir. Üstkurmaca yazarı temel bir ikilemin içindedir: Eğer yazar dünyayı temsil etmeye seçerse, dünyanın olduğu gibi temsil edilemeyeceğini kısa bir süre sonra fark eder. Edebi kurguda, temsil edilen şey dünyanın kendisi değildir. Sadece söylemler ya da anlatılar temsil edilir. Eğer kişi aynı ilişkileri analiz araçları olarak kullanarak bir dizi dilsel ilişkiyi analiz etmeye çalışırsa, dil kısa sürede kaçış olasılığının uzak olduğu bir "hapishane" haline gelir. Bu durumu ifade etmek için Dilbilimci L. Hjelmslev, "metalanguage" (metadil) terimini geliştirir. Bunu, dünyadaki dil dışı olaylara, durumlara veya nesnelere atıfta bulunmak yerine, başka bir dile atıfta bulunan bir dil olarak tanımlar. Başka bir dili nesnesi olarak alan bir dildir. Saussure'ün gösteren ile gösterilen arasındaki ayrımı burada önemlidir. Gösteren, kelimenin ses imgesidir veya sayfadaki şeklidir; gösterilen, kelime tarafından çağrıştırılan

kavramdır. Bir metalanguage, başka bir dilin göstereni olarak işlev gören ve bu diğer dil böylece onun gösterileni haline gelen bir dildir (Waugh, 1984, s. 4).

Üstkurmacanın genel yaklaşımı dramatik üstkurmaca içinde geçerlidir. Aynı şekilde kurmaca ile gerçeklik arasında soru üretmek temel amacdır. Bu yüzden özbilinçle ve sistematik bir biçimde kendi yapıntı niteliğine dikkat çeker. Son yıllarda bir yazınsal strateji olarak kendini göstermektedir. Modern sonrası yazım stratejisi olarak kabul edilse de dramatik üstkurmaca kullanımı Antik Yunan oyunlarında sıklıkla kullanılmıştır. Modern sonrası kullanımı “narsistik üstkurmaca olarak tanımlayan Linda Hutcheon “postmodern yazının manifestosu olarak üstkurmacayı görür. İki kullanım arasındaki fark kurgusal olanın oyun boyunca hatırlatılıyor olmasıdır (Güçbilmez, 2005, s. 173) .

Dramada bir öge olarak ya da bir dramanın içindeki üstkurmacaya bilimsel anlamda da giderek artan bir ilgi söz konusudur. Lionel Abel’in *Metatheatre*, James L. Calderwood’un *Shakespearean Metadrama*, Robert Egan’ın *Drama Within Drama*, Sidney Homan’ın *When the Theatre Turns to Itself*, Robert J. Nelson’un *Play within a Play* ve June Schlueter’in *Metafictional Characters in Modern Drama*, Richard Hornby’in *Drama, Metadrama and Perception* kitapları bu konunun temel kaynakları olarak görülmektedir. Lionel Abel’in *Metatheatre*, ilk olması açısından önemli bir eserdir. Ancak kitap Shakespeare, Calderon Schiller, Genet, Beckett, Brecht örnekleriyle sınırlıdır. Calderwood, Egan ve Homan Shakespeare’e odaklanır. Schlueter ise modern dramdan örneklerle üstkurmacayı açıklar. Hornby’in *Drama, Metadrama and Perception* kitabı ise üstkurmaca konusunu sistematik olarak bir bütün olarak ele alır ve felsefi çözümlemesini yapar.

Hornby, üstkurmacayı drama hakkında drama olarak tanımlar. Yani oyunun konusu dramanın kendisidir. Bu sayede gerçeklikle kurgu arasındaki çizgiyi bulanıklaştırır. Tiyatro tarihi boyunca bir döneme ya da sadece birkaç yazarın seçtiği teknik olarak görülmemelidir. Bir oyunda üstkurmacanın kullanılma şekli ve üstkurmacanın ne ölçüde bilinçli olarak uygulandığı farklılıklar gösterebilir. Bazı yazarlar üstkurmacayı bilinçli bazıları da sezgisel olarak kullanırlar. Burada amaç dünyayı algılama biçimlerini, normları, yasaları kısacası ikonik düşünceleri değiştirme eğilimi söz konudur. Yerleşik düşünceleri sorgulama oyunların temel amacı olmaktadır (Hornby, 1986, s. 49).

Hornby, üstkurmaca yönelimleri şu şekilde sınıflandırmaktadır.

- 1- Oyun içinde oyun
- 2- Oyun içinde tören
- 3- Rol içinde rol yapma
- 4- Edebi ve gerçek hayat referansı
- 5- Öz referans (Hornby, 1986, s. 32).

Üstkurmacanın bu türleri edilgen kategoriler olarak değil de enstrümantal kategoriler şeklinde tanımlanmaktadır. Oyunlarda nadiren tek olarak kullanılmaktadır. Daha çok birlikte veya birbirine karışmış halde ortaya çıkarlar. Kullanım amaçları kendilerindeki gerçekliği ortaya çıkarmak için değil daha çok gerçekliği ortaya çıkarma ya da keşfetme eğilimindedirler. Ancak bu süreç oyunun şimdiki zamanında bir kırılmaya sebep olmaktadır. Bu yüzden de kimi teorisyenler tarafından “uzaklaşma” ya da “yabancılaşma” olarak tanımlamaktadırlar. Kullanım biçimi olursa olsun üstkurmaca oyunlara bir çift görü kazandırmaktadır.

Dramatik üstkurmaca çalışmalarına bakıldığında oyun kişilerini çözümlemek için en çok kullanılan anahtar kelime özfarkındalıktır. Özbilinçli ya da öztemsilci olarak da kullanılan bu kavram karakterin bilinçlilik düzeyini tanımlamak için kullanılmaktadır. Günümüzde tiyatro metinlerine bakıldığında karakterin bilinçli olmaması en çok eleştirilen noktalardan

birisidir. Bilinç eksikliği ya da bilinçsizlik Antigone'nin özelliği olurken bilinçlilik Batı Tiyatrosunun ikonu olan Hamlet'in özelliğidir. Çünkü sahnelemenin ne anlama geldiğine dair keskin bir farkındalığa sahiptir (Abel, 1963, s. 67). Aynı zamanda oyunculuk üzerine yaptığı konuşmaları bilinçlilik düzeyini ölçmek için doğrudan örnek olarak kullanmaktadır.

Oyun İçinde Oyun, Rol İçinde Rol: Balkon

Bu çalışma Jean Genet'in Balkon oyununda üstkurmaca araçlarından biri olan "oyun içinde oyun" tekniğinin biçimsel ve içerik açısından nasıl kullanıldığına ilişkin bir analizi hedeflemektedir. Her iki teknik kimi eleştirilenler tarafından yabancılaştırma etmeni olarak görülse de bu oyunda bütünlüğü sağlamak amacıyla kullanılmıştır. Oyun ve gerçek birbirini tamamlamaktadır.

Richard Hornby, "Oyun içinde oyun" tekniğinin iki şekilde kendini gösterdiğini belirtir. İlki "inset" yani iç oyun /içsel-gizli-ruhani oyundur. Burada iç oyun ikincil önemdedir, ana oyundan ayrılmış bir performans olarak değerlendirilir. Shakespeare'in Hamlet oyununda "Gonzago'nun Öldürülmesi" sahnesidir. Hamlet amcasının katil mi yoksa masum mu olduğunu ortaya çıkarmak için bu oyunu seçer. Ana oyundan ayrılmış bir performanstır ancak amaç gerçekliği ortaya çıkarmaktır. Burada iç oyun birincil önem taşır. İkincisi ise "framed" çerçeve / çerçevelenmiş olan dış oyundur. Shakespeare'in Hırçın Kız oyunundaki Sly bölümlerinde dış oyununun çerçeveyeleyen bir araç olması gibi. Bu iki tür genellikle bağımsızdır ancak içsel olanın mı yoksa dışsal olanın mı birincil öneme sahip olduğu tartışma konusu olmuştur (Hornby, 1986, s. 43).

Oyunlarda dış ve iç oyun arasındaki bağlantının derecesi önemli ölçüde değişiklik gösterebilir. Hamlet'te dış ve iç oyun arasında sürekli bir bağlantı vardır; dış oyundaki karakterler, kendisi için hazırlanarak onu izleyerek ve onun hakkında yorum yaparak, "Gonzago'nun Öldürülmesi" performansının varlığını tam olarak kabul etmektedirler. Hamlet'in kendisi bu performansı bitererek ona müdahale etmektedir. Bazı oyunlarda ise iç ve dış oyun arasında çok daha az bütünleşim olabilir. Bu tür oyunlar aslında dış oyunun parçası olmayan interlödler (ara), korolar, şarkılar, danslar, sözsüz oyunları içerebilir (Hornby, 1986, s. 45).

"Rol içinde Rol" yöntemi ise oyun kişinin birden fazla karakteri canlandırdığı duruma işaret eder. Amaç kişinin kim olduğunun sorusuna yanıt aramaktır. Kimliğin belirsizliği, değişkenliği roller arasındaki geçişlerde ortaya çıkar. Hornby, "rol içinde rol"ün üç biçimde ortaya çıktığını vurgular. 1- gönüllü olarak, 2- istemsizce 3- alegorik olarak. En çok kullanılan oyun kişinin gönüllü olarak başka bir role bürünmesidir. Birincil kimliğinden genellikle bir amaç için vazgeçer. 2. Biçimde ise oyun kişisi zorunluluktan başka bir role girer. 3. Biçimde ise Oyun kişinin tarihsel bir figür ya da dini imgenin rolüne geçmesidir. Aynı zamanda oyunun anlamını ortaya çıkarmak için önemli bir göstergedir (Hornby, 1986, s. 68).

Jean Genet'in Balkon oyunu "oyun içinde oyun" ve "rol içinde rol" tekniklerini kullanarak gerçekliğin geçerliliğini ya da sınırlarını sorgulamaktadır. Yapıtı ve kalıcı olamayan yaşamları oyun boyunca öne plana çıkarılır. Oyun kişileri öz farkındalığa sahiptir. Yapıtı dünyanın kurallarını nasıl olması gerektiğinin bilgisine sahiptirler. Dışsal gerçekliklerinin yerine kurgusal dünyada varlık bulmaya çalışırlar. Bu nokta klasik dramının karakterlere yüklediği değiştirilemez değerleri temsil etme oyun boyunca ertelenir. Öz bilince sahip olan ve kendi rolüne girmeyen karakterleri canlandırmak için "oyun içinde oyun" ve "rol içinde rol"ü kullanırlar.

Martin Esslin Genet Tiyatrosunu “Ölüm Dansı” olarak tanımlar. Var olma dünyası yalnızca bir düş ve gerçektışı bir dünyadaki yaşamın özlenen anıdır. Bütün kahramanları yaşamlarında en az bir kez ölmüştür (Esslin, 1991, s. 167). Balkon oyunu bu anlamda özlenen hayatın düşle gerçek arasında sıkışan anına yerleşir. Oyun kişileri oyun içinde oyunu gerçekleştirirken en az bir kez kendilerini öldürürler ve rollerini değiştirirler “İçinde her bir gerçeğin yine bir görüntü bir yanılsama olarak ortaya çıkan bir görüntü ve yanılsama olarak var olduğu ve sürüp gittiği” (Esslin, 1991, s. 167) dünyanın peşinde olan Genet, oyun içinde oyun tekniğini kullanarak amacını gerçekleştirir.

Balkon, müşterilerin hayallerine seslenen, Madame Irma’ nın ifadesiyle “her biri kendi senaryosuyla gelen” seçtikleri rolleri oynadıkları bir genelevdir. Balkon bir illüzyon sarayıdır aynı zamanda Banu Ayten Akın’ın Genet’in “Ezilenleri ve Hainleri” kitabında vurguladığı gibi “ayna labirentidir. Eriş güçler en gizli rüyalarını türlü roller içinde kıvrılarak gerçekleştirirler” (Akın, 2017, s. 56). Oyunun kurgusu “oyun içinde oyun” türünün ilk göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Hemen arkasından rollerini belirleyerek kurguya katmanlı hale getirirler. Sıradan üç müşterinin seçtikleri roller oldukça çarpıcıdır. Bunlardan biri psikopos diğeri hâkimi bir diğeri de general oynamak ister. Alegorik bir “rol içinde rol” tekniği kullanılır. Onlara gönderilen kadınlar da bu oyunlara eşlik ederler. Hatta daha iyi oynamaları için her şeyi denerler.

Oyunun konusu genelevin bulunduğu ülkenin yaşadığı politik sorunlara odaklanır. Oyun boyunca makinalı tüfek sesleri duyulur. Devrimciler, ülkenin ilgisiz kraliçesini, piskoposları, yargıçları ve generalleri tarafından temsil edilen tüm kurumsallaşmış iktidar yapılarını yok etmek istemektedirler. Dışarıda verilen bu savaş Irma’nın evinde farklı bir şekle bürünür. Gerçeklik ertelenir, roller değişir. Çünkü burası “bir illüzyon sarayı”dır. Sahne aynalarla doludur. Burada müşteriler rüyalarına/hayallerine uygun kostümler içinde iktidar yapılarını yeniden canlandırarak düşlerini gerçek kılmaya çalışırlar. Hayallerine hazırlandıkları süreçte kostümlerini giyinmeleri seyircinin gözü önünde olur. Herhangi biriyken yaşadıkları gerçeklikten, seçtikleri rollerin gerçekliğine geçmeleri kostümün gerçekliği sayesinde yeniden yaratılır. Seyirci önünde bu değişimin yapılması üstkurmaca aracılığıyla etkiyi arttırmaktadır. Oyun boyunca karakterlerin öykülerinin önemi yoktur. Çünkü Genet için “isim(rütbe) o ismi taşıyan kişiden daha önemlidir. Aristokrat bir aile isimlendirilmez, belli bir işlevle bağlantılı olarak soyut bir rütbeyle nitelendirilir: yargıç, general, psikopos gibi” (Akın, 2017, s.34).

Kendi rollerinden diğer rollere geçiş alegorik bir geçişi temsil eder. Madame Irma’nın evinde çalışan Chantal, devrimcilerin lideri Balkon’da tamir yaparken tanıştığı devrimcilerin lideri tamirciye âşık olur. Chantal, roger’in karşı çıkışına rağmen devrimin simgesi Jan d’Arc olur. Emniyet Müdürü, direnişe karşı çıkar totaliter gücün simgesidir. Tim iktidar alanları cinsel düşlerle beslenir. Kraliyet sarayı bombalandığında saraydan bir temsilci Büyük Balkona’ a gelir. Amacı iktidarın kurumsallaşmış yapılarının hala devam ettiğini göstermektir. Madame Irma Kraliçe, müşteriler piskopos, yargıç ve general kostümünü giyenler ciddiyetle rollerini oynarlar. İktidarın tüm göstergeleri “İllüzyon Saray”ındadır. Balkona çıkarlar halkı selamlarlar. Ancak Chantal bir kurşunla öldürülür. Kimin öldürdüğü belli değildir. Rollerinin gereğini yapması beklenirken hepsi yorgunluktan yapamaz. Düşlerine geri dönmek isterler. Düşle oyunun birbirine karıştığı bu noktada Emniyet Müdürü onlara gerçek iktidarın elinde olduğunu söyler. Tüm oyuncular cinsel düşlere geri dönmenin özlemini çeker. Irma’nın evi bunun için vardır.

Oyun içindeki kişiler yalnız görüntüde vardır. Yalnızca birer figür olarak kalırlar. Gerçekliğin kendisinin düş gibi görüldüğü her yerde herkes simgelere ihtiyaç duymaktadır. Emniyet Müdürü'nün genelevde bir anıtmezar yaptırması, kendini bir başla bedende fallus olarak simgeleştirir (Akın, 2017, s. 57).

Balkon oyununda değişmez değerleri temsil eden devrimcilerdir. Durum modern dünyanın bir yansımasıdır. Değerler değişmez çünkü öz farkındalıktan yoksun oyun kişileri olanın bitenin farkında değildir. Hepsi en sonunda Madame Irma'nın Balkonuna gelecektir. Onlar üstkurmaca dünyasının sözde trajedi oyuncularıdır. Üstkurmaca burada bir yandan devrimcilerin zayıflığını gösterirken diğer yandan da içinde buldukları trajik durumu işaret eder. Trajik olan devrimcilerin bilinçten yoksun olmalarıyla ortaya çıkar. Bilincin oyun kişilerinin eylemine yansıması beklenirken rolün içinde kaybolmaları trajik görünümünü ortaya çıkarır. Devrim illüzyondan başka bir şey değildir gerçek hayatta imkânsızdan öteye gidemez. Devrimciler, imkânsız olana duygusal bir yönelim içindedir. Belki de tüm yanlısamlar kaderden başka bir şey değildir. Ancak oyunun ikinci perdesinde gerçeklikle yanılısama bir savaşa girer. Ancak Genet burada yanılısamanın değiştirilmez olduğunu gösterir. Oyunun sözü de burada netleşir. Kader, bireyi illüzyonlardan kurtarabilir düşüncesinin de bir illüzyon olduğu gerçektir.

Emniyet müdürü kendisini erişilmez noktaya taşıyarak fallus olarak görülmek istemektedir. Amacına emniyet müdürü gibi davranan bir müşteri (devrime inanan) kendisini iğdiş ettiğinde ulaşmaktadır. Bu bölüm tamamen duygusuzdur. Üstkurmaca burada oyun kişisinin gerçekleşmesini istediği dünyanın örtük anlamlarından korktuğunu göstermek için bir araç olarak kullanılmaktadır. Oyun her yerde her zaman devam edecektir. Oyun kişileri ilk fırsatta oyunların içine dâhil olup gerçekle yanılısama arasındaki çizgiyi kaldıracaklardır. Birbirlerinden ayrılmadan kimi zaman yer değiştirerek gerçekle oyun arasındaki ilişki oyun boyunca devam eder. "Oyun içinde oyun" her oyun kişisi için törensel bir atmosferde gerçekleşir. Trajik dramının özünde yer alan törensel olanla kurban motifleri oyun içinde net bir şekilde ortaya çıkar. Irma'nın evi törensel olanın yaşandığı yerdir. Rollerinden vazgeçip iktidarı yaşama keyfine ulaşmak isteyenler ise kurban olarak karşımıza çıkarlar. Burada dikkat çeken nokta oyunun belirlenen bir zamana hapsolmediğidir. Sanki sonsuzlukta oluşan olayların tekrarı söz konusudur. Üstkurmacanın görevi gerçeklikten kopan eylemlerin tekrarını sağlamak ve bu tekrarları hatırlatmaktır. Sartre'in varoluşçu felsefesinde açıkladığı gibi "Genet, düşlerinin kendilerini hiçliklerinde ortaya çıkarmalarını ister. Bu düşler piramatinde son görüntü bütün diğerlerinin gerçeğini yok eder" (Genet, 2023, s. 169).

İllüzyon sarayı kişilerin özledikleri yaşamı canlandırdıkları bir mekândır. Burası son nokta değildir. Düşe teslim oldukları her an bunun son olduğunu düşünceler bile bu herhangi bir yanılısamadan başka bir şey değildir. Dolayısıyla bu döngü gerçekliğin çöküşünü gösterir. Balkon oyunu neyin gerçek olduğunu söylemez. İsyân mı gerçek, genelevde oynanan oyun mu gerçek, müşteriler mi gerçek asla tam olarak net yanıt vermez. Oyuncu ve seyirci garip bir alan içinde olup biteni anlamaya çalışır. Gerçekle oyun birbiri içine geçmiştir. Oyun bu noktada tematik olarak oyun ve gerçek arasındaki ilişkiyi sorunsallaştırır ve özgönderim aynalar sayesinde gerçekleşir.

Her bir oyuncunun oyunla/ düşle bulunduğu sahnelerde yönelişleri oyuncunun oyun akışını belirlemedeki etkisini net bir şekilde ortaya koymaktadır.

"Başpiskopos: Aslında bir papazın belirleyici özelliği ne yumuşaklığı ne de sesindeki dokunaklılıktır. Bir papazın belirleyici özelliği işlek bir zekâyâ sahip olmasıdır" (Genet, Balkon, 1990, s. 17) sözleri nasıl bir kimlik olması gerektiğini vurgularken yeni rolünün tarifini yapar.

Benzer durum Yargıç ve Cellat içinde geçerlidir. Hırsız Kadın! a nasıl davranmasını anlatır. Tıpkı bir yönetmen gibi. “Suçunu itiraf edip, nadim olman için önce inkâr etmen gerekiyor. Gözyaşlarıyla sırlıklam olmanı istiyorum” (Genet, Balkon, 1990, s. 25).

Cella: Bana bay Cellat diyeceksin (Genet, Balkon, 1990, s. 27).

Oyun içindeki oyun tekniğine işaret eden bu sahneler zaman zaman diğer karakterlerin tepkileri onların diğer dünyalarını hatırlatır niteliktedir. Hırsız Kadın oyuna eşlik edemeyince “karıştırdım” demesi, İrma’nın oyunu kesip “İşinizi bitirdiniz mi “replikleri iki boyutun iç içe olduğunu gösterir. Kimi yerde oyun/düş kimi yerde gerçek kesintiye uğrar. Bu sahnelerde dil son derece yapaydır. Grotesk durumlar yaratılır. Kurmaca kimliğinin farkında olan müşteriler İrma ile diyalog haline geçerek daha iyi koşulların peşine düşerler. Çünkü oyun sonsuz kere tekrar edecektir.

2. SONUÇ

Genet, Balkon oyununda oyun/düş ile gerçeği bir arada kullandığı bu metinde “oyun içinde oyun” ve “rol içinde rol” teknikleriyle yapısal olarak şimdiki zamanı kırılmaya uğratmaktadır. Şimdiki zaman düşlerin işgaline uğrar. Metinde anlam olarak karakterin zihnine yapılan bir yolculuğun göstergesi haline gelen teknikler anlamsal olarak bir parçalanmaya sebep olmaz aksine karakterlerin hayata tutunma biçiminin yansımasıdır. Yaşadıkları gerçeklikle baş edemeyen oyun kişileri bu sayede yaşamlarını anlamlı kılmaya çalışır. Oyun dünyası yeni kimliklerin inşa edildiği özgür alanlardır. Aynı zamanda üstkurmaca oyunun kurmacasını hatırlatarak gerçekle düş arasındaki sınırı sorgulanmasına neden olur.

Jean Genet’in Balkon oyunu, dramatik üstkurmaca tekniklerinin derinlemesine işlendiği çarpıcı bir eserdir. Oyun, gerçeklik ile yanılsama arasındaki ilişkiyi sorgularken, toplumsal ve bireysel normları eleştirir. Üstkurmaca, bu bağlamda sadece bir edebi teknik değil, aynı zamanda modern dünyanın değişen gerçeklik algısını anlamak için bir araçtır. Genet’in bu oyununda yarattığı yapılar, gerçekliğin çöküşünü ve bireylerin bu çöküşle yüzleşme biçimlerini anlamak için bir fırsat sunar.

KAYNAKÇA

- Abel, L. (1963). *Metatheatre a new view of dramatic form*. Massachussts: The Colonial Press.
- Akın, B. A. (2017). *Genet’nin ezilenleri ve hainleri*. İstanbul: Mitos Boyut, Tem Yayıncılık.
- Esslin, M. (1991). *Absürd tiyatro (G. Siper, çev.)*. Ankara: DostKitabevi
- Genet, J. (1990). *Balkon*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Genet, J. (2023). *Hizmetçiler*. İstanbul : Ayrıntı Yayınları.
- Güçbilmez, B. (2005). *İroni ve dram sanatı*. Ankara: Deniz Kitabevi.
- Heisenberg, W. (1972). *The representation of nature in contemporary physics*. Londra: The Representation of Nature in Contemporar The Discontinuous Universe
- Hornby, R. (1986). *Drama, metadrama and perception*. New York: Associated University Presse.
- Waugh, P. (1984). *The theory and practice of self- conscious fictions*. London: Methuen.