

DRAM SANATI

Göstergebilimsel Bir Yaklaşım



Fehmi Efe 1947 yılında Artvin ilinde doğdu. İlk ve orta öğrenimini bu ilde tamamladıktan sonra İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümünü bitirdi. Bir yıl İngiltere'de araştırma yaptıktan sonra doktorasını tamamladı. 1986 yılında doçent oldu. Toronto Üniversitesinde araştırmalar yaptıktan sonra 1991 yılında da profesör oldu. Yayınlanmış "John Arden: Barış ve Özgürlük" adlı bir eseri bulunmaktadır.

I- Giriş

Yöntem bakımından dram sanatını inceleyen bugüne değin yazılmış öylesine çok yapıt var ki, bu konuda sayı vermek olanaksız. Ancak bunların hemen hepsinin de sahne oyunlarına yönelik olduğunu söylemek yersiz olmasa gerek. Oysa bugün sinema ve televizyonun milyonlara varan izleyicisiyle, bu iki sanat olayının sağlayacağı birikimin korkunç boyutlara ulaştığını gözden uzak tutmamak gerek.

Bugün bu alanlarla ayrı ayrı ilgilenen, Batı'da sayıları oldukça kabarık ve bizde de son yıllarda giderek artan üniversite tiyatro-sinema-televizyon bölümleri yaygınlaşmaktadır. Bu üç sanat dalının birbirleriyle paylaşabilecekleri ortak yanların çokluğu karşısında üçünün birlikte ele alınmasına şaşmamak gerek. Öte yanda, son yıllarda özellikle Fransa ve Almanya ve de giderek İngiltere ve Amerika'da olmak üzere, dram sanatının incelenmesine yönelik önemli yeni gelişmelere tanık olunuyor: Bir oyun sahnede nasıl başarı kazanır ve anlam, nasıl daha etkin bir biçimde iletilebilir? Kısaca *göstergebilimsel* yaklaşım denen bu yeni yöntemi temelde oldukça yalın ve kullanışlıdır. Bu yöntemde "bir oyun nasıl sahnelenir" sorusuna doğru ve kestirime bir yanıt vermeye çalışılır. Gerçi bunda pek de yeni bir şey olduğu söylenemez elbet. Ancak, burada belli bir amaca yönelik ve izlenimci olmaktan çok, biçimsel ve yöntemli bir çalışma söz konusudur. Göstergebilim'le kuramsal olarak uğraşan birinin, bu tanımlamayı doyurucu bulacağını sanmam. Oysa geniş bir yaklaşımla, göstergebilimin iletişim içindeki yeri ancak birçok seçenekten biri sayılabilir gerekir.

Doğaldır ki, böyle bir çalışmada bütün yük yönetimde yoğunlaşmaktadır. Sayısız seçeneklerle karşı karşıyadır yönetmen ve en iyi sonuca gidecek yönde seçeneğini kullanmak durumundadır: Oyuncu nasıl bir giysi giyecektir? Konuşurken oturmalı mı ayakta mı durmalı? Oyundan gereksiz gördüğü bir bölümü çıkartırsa anlamda ne gibi bir değişiklik olur? Bütün bunlar yönetmenin başbaşa olduğu sorunlardır.

Doğrusu ya bir oyunun gerçekte iletmek istediği kendi evrenini canlandırmak demek olan sahnelenmesinde, kabarık sayıda simge ve simge örgülerinin kullanımının, gerek oyunu eleştirel bir yaklaşımla izlemek olanağını elde edecek izleyici ve gerekse yönetmen bakımından yararlı olacağı tartışılmaz. Göstergebilimsel yaklaşımın yönetmen ve izleyici bakımından son derece yararlı olacağını vurgulamak gerek. Kirby "ben göstergebilimsel bireşimin, iletişim olarak bir sanat örneğinden kaynaklandığını anlarım" der. (Kirby, 1982, s.105) Bu örneğe göre bir gönderen, bir ileti (gönderenin şifrelediği) ve bir alıcı (şifreyi çözümleyen, en azından belli ölçüde) vardır. Göstergebilim, özellikle şifrelenen iletiyi çözümleme olayı olarak ele alınabilir. Bu çalışmada da, dram sanatına bu yönüyle yaklaşılmaya çalışılacaktır.

Dram sanatının günümüzdeki önemi azımsanamaz. Bir bakıma bireyin yaşamını şekillendiren, onsuz edilemeyen bir araç durumuna geldiğini söyleyebiliriz. Doğaldır ki, fotoğraf sanatının ve kitle iletişim araçlarının akıl almaz boyutlarda gelişmesi bu alanda bir patlamaya yol açmıştır. Geçmişte ancak sahnede temsil edilerek izleyiciye ulaşabilen bir oyun günümüzde sinema, televizyon, video, radyo vb. araçlarla da geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Bu durumun da tek başına izleyici sayısını arttırmakla kalmayıp yazılan oyunların sayısal yönden de çoğalmasına yol açtığını söylemeliyiz.

Bugün günlük yaşantımıza onca iletişim aracıyla alabildiğine sokulan bu sanat dalının yaşamımızdaki ve bundan da öte ekin sel yaşamımızdaki önemi ne ola ki? Çünkü bu sanat, geçmişte hiçbir dönemde böylesine yaygınlaşmadı. Toplumsal katılımın yaygın olduğu dinsel bir tören (ritual) özelliğini taşıdığı

dönemlerde bu sanat ancak yılın belirli günlerine özgü bir gösteri olmaktan öteye gitmezdi. Soyluların saray avlularını süslediği dönemlerdeki izleyici sayısını vurgulamağa gerek pek yok. Sonra? Sonra ancak kentsoyluların tadabildiği bir eğlence türü olup çıktı. Hele şık bayanların, beylerin modayı izleyen giysilerini göstermek için gittiği bir yer olduğu günleri düşünmek, tiyatro sanatı adına büyük bir bahtsızlık sayılmalı.

Günümüzde dram sanatının neyi anlatıp neyi anlatmayacağı, ileteceği görsel ya da işitsel simgeleri nasıl biçimlendirip göstereceği, bunları yaparken ne tür yöntemlerden yararlanacağı ve izleyicinin bunları ne ölçüde bilinçli bir biçimde algılayabileceği konularıyla daha çok uğraşmak zorundayız.

Bugün dram sanatı insan duygu ve düşüncelerini, dahası davranışlarını ileten bir araç durumuna gelmiş bulunuyor. Günümüzde insanları eğlendiren sinema, televizyon ve tiyatrodan izlediğimiz sanatçılar, yüzyıllar öncesinde insanlığın geçmişini süsleyen destan kahramanlarının yerini çoktan almış bulunuyorlar. Bu durum ise, bizim dram sanatını, geçen yüz yıla yakın bir sürenin getirdiği teknolojik gelişmelerin ışığında daha bir yakından incelememizi gerektiriyor.

Öyleyse dram sanatının nasıl etkin olabileceğine, bunu yaparken ne tür araçlardan yararlanacağına, sinema, televizyon ve tiyatronun izleyiciyi etkileme ölçülerinin farklılıklarına ve bu farklı etkilenmelerin nelerden kaynaklandığına, yine bunların karşılıklı neler alıp verebileceklerine yakından göz atmak gerek. Bugün bu üç sanat dalı -televizyon, sinema, tiyatro- öylesine içiçe ki, bu üçünden aynı anda söz etmeden geçmek olanaksızlaşıyor. Bizim bu çalışmadaki odak noktamız tiyatro olayı olduğu için, sinema ve televizyona değinmelerimizi genelde yüzeysel tutmaya çalışacağız.

Simgelerin sahnede işlenişine yönelik çalışmalar çok eskilere dayanır. Ancak bu konuda sağlıklı çalışmaların yapılması yirminci yüzyılın son çeyreğine rastlar. Geçmişte daha çok dilbilimin uğraş alanına giren göstergebilim, bugün kendi başına bir alan olarak dram sanatında simgesel anlam aktarımıyla uğraşmaktadır.

Dram sanatıyla doğrudan ilgili kuramsal ilk tutarlı çalışmayı Aristoteles *Poetika*'da yapar. Gerçi Aristoteles kuramını Yunan trajedisine dayanarak geliştirir ve bir norm (örnek) oluşturma amacı gütmeyiz. Aristoteles'in unutamadığımız "üç birlik kuramı"nı (zaman, yer, ve eylem birliğini).Shakespeare daha onaltıncı yüzyılda altüst etmişti. Bir insan yaşamına sığmayacak, değil bir yerde, farklı kıtalarda geçebilecek ve birkaç olay örgüsünü içerecek bir eylemi, nasıl olur da Aristoteles'in sınırlarıyla kısıtlayabilirsiniz? *Anthony and Cleopatra*'da üç kıtada at koşturulur, Mısır'dan başlayıp Roma'ya uzanan yolda. Olası mı sınırlama yapmak?

İrlanda'lı yurtsever James Conolly'nin yaşam öyküsünü oyunlaştıran John Arden'in *Nonstop Conolly Show*'u ondört saat gibi uzun bir zaman birimi içinde temsil edilir. Yorulan, acıkan izleyici arada çıkıp birşeyler atıştırır, ya da bir süre kestirir koltuğunda ve sonra oyunun yetişebildiği bölümünden yeniden izlemeye koyulur. Öyleyse bugün Aristoteles'in katı kuramcılığını izleyerek bir yere varılamayacağı açıktır.

Daha çok karakter, öykü ve olay örgüsü yönüyle inceleme konusu yapılan gösteri sanatlarında, içeriğin ne tür yöntemlerle ve hangi araçlarla aktarılabileceği konusunda pek eleştiriye rastlanmaz nedense. Oysa anlamın belirginleşmesinde gerekmez mi bu?

Dil, sahne düzeni, el-kol hareketleri, giysi, makyaj, oyuncuların ses düzenleri ve daha birçok göstergeler, hepsi de kendince bir katkıda bulunur bir gösterimin anlamına. Bu yüzden anlam aktarımında her biri ayrı önem taşır. Bu öğelerin birini ya da ötekini üstünkörü geçiştirmek, yahut sıradan saydığımız yöntemleri gözardı etmek, doğru ve yapıcı eleştiriye temel oluşturacak gözlemlerde bulunabilmemizi yeterince engelliyecektir. Bir dramatik gösterim, aynı zamanda yansılama yoluyla canlandırılacak eylemlerin izleyiciye bildirişimini sağlayan bir süreç olarak düşünülebilir. Bu bağlamda her öğe de, eylemin bir anını, bir olayı ya da bir sahnenin anlamını üzerinde taşıyan bir parçanın yerine geçen simge sayılabilir.

Bu yüzden göstergebilimin, araç ve yöntem bakımından

sağladığı olanaklarla, dram sanatını daha bir doğrudan ve uygulamaya daha yatkın bir biçimde anlama ve eleştirel değerlendirme ortamı hazırlayacağı açıktır. Bu tür bir yaklaşım, dramatik öyküyü, "kurguyu" oluşturan olayları, eylemin yerini, zamanını ve karakterleri belirleyen gösterge ve araçları ayrı ayrı inceleyerek, göstergebilimsel bir yaklaşımla, izleyicinin, bir gösterimin karmaşık ve en ince ayrıntılarını içeren ortam olan dramatik eylemin ana hatlarını kavramasını sağlayacak bir süreci, azımsanmayacak ölçüde aydınlatacaktır.

Tiyatro sanatına yönelik göstergebilimsel çalışmalar son çeyrek yüzyıldan öteye gitmez. Özellikle Fransa ve Almanya'da sayıları oldukça kabarık bilim adamları görüyoruz bu alanda çalışmalar yapan. Ancak bu alanda ilk çalışmaların, yüzyılımız başlarında yazın ürünlerini biçimsel yönleriyle eleştiren Rus eleştirmenlerince başlatıldığı söylenebilir. Bu eğilimi izleyenler, özellikle 1960'lı yıllarda bu yöntemi dram sanatına uyguladılar. Ancak göstergebilimciler, modern dilbilimin babası sayılan ve dili bir göstergeler sistemi olarak gören Saussure'in¹ ve ünlü Amerika'lı düşünür C.S. Peirce'in² çalışmalarına da çok şey borçludurlar.

Göstergebilim, simge ve göstergeleri inceliyen bilim dalı olarak biliniyor. El-kol, beden hareketleri, davranışlar, resimler ve nice göstergenin yanı sıra dilin de bir gösterge olduğu bir gerçek. Bütün bu göstergeler, insanın kendini ve içinde yaşadığı çevresini daha iyi tanımasında yardımcı öğelerdir. Bu yüzden de insanın kendi ürünü olan bir sanat yapıtına yönelik nesnel yargılamalar yapabilme ve sanat eseri ile onun izleyicisi-okur-eleştirmeni arasında sağlıklı iletişim kurabilme eylemi sayılmalı göstergebilim. Örneğin sinema, tiyatro ya da televizyonda gösterimi yapılan bir oyun, izleyicinin duygu ve düşüncelerini etkilemişse hangi göstergelerle ve nasıl sağlamıştır bunu? Zaman zaman dramatik bir gösterimin, bir bütün olarak kavranmasında, oyunun herhangi bir anında belli bir anlamı vurgulayan

1 Ferdinand de Saussure, 1857-1913 yıllarında yaşayan bu Fransız dilbilimcisi, "Courses in General Linguistics" adı altında verdiği dersleriyle ünlüdür.

2 Charles S. Peirce. 1839-1914.

göstergelerin ayrı ayrı bir düzenek içerisinde sıralamasının yapılmasıyla bir orkestral bütünlüğün sağlanacağını savunan katı kuralcı göstergebilimciler olmuştur. Bu görüşlerin bugün törpülendiğini belirtmek gerek.

Tiyatroyu dilbilimsel bir yaklaşımla ele alarak, onu, göstergelerden oluşması nedeniyle, bir dil olarak nitelemek yanlış olsa gerek. Dil tek boyutlu olup, yalnız ses olarak bildirişimde bulunurken, tiyatro aynı anda sahne, ses düzeni, karakterlerin el-kol ve bedensel devinimleri ve yüz ifadeleri gibi birçok öğeyle bildirişimde bulunur ve bunlar da her an değişim içindedirler. Bu çok yönlü bildirişim süreci içinde, bu öğelerden hangisinin daha az ya da çok önemde olabileceğini izleyicinin algılayabilmesi olanaksız sayılır. Her izleyicinin kendince önemli gördüğü giysi, sahne düzeni ya da birkaç dizelik bir şiire ilgi duyması olasıdır. Oysa birileri de bu öğelerden birine ya da ötekine tepki duyuyor olabilir.

Öyleyse bu denli karmaşık bir bildirişim içindeki bir iletişim aracı, alıcıya hem farkına varmadan hem de belli bir bilinç düzeyinde iletişimde bulunacak biçimde çalışmalıdır. Giysi ve dekor gibi alıcının pek öyle bilinçli bir biçimde farkedemeyeceği öğelerin, gösterimin belli bir hava, ruh yapısı ya da daha ileri düzeyde ayırtısının oluşmasına katkıda bulunacak duruma getirilmesi gerek. Gerçek yaşamda yüzyüze olduğumuz bu değil mi? Dış dünyayı algılamamızı, geçmişin koşullanmalarının, alışkanlıklarının ve anılarının belirlediği yananamların ve bunların daha nice bağlantılarının gerçekleştirdiğini göz ardı etmemek gerek. Doğası gereği dış dünyayı sergilediğini sandığımız dram sanatının gerçekte yaşamı bir bütün olarak ele aldığını unutmamak gerek. Böyle olunca da yaptığı iş alıcının (izleyici) bu iki dünyayı içimli olarak da algılamasını sağlamak olmalıdır. İçimli algılamada dilin daha etkin olabileceğini, konuşmanın daha bir rahat anlaşılabilmesini gözardı etmemek koşuluyla, bir gösterimin öteki birçok sanat dalından (müzik, resim, sesbilim) yararlanması ve tek bir bireyin ürünü olmaması özelliğini de belleğimizde tutmamız gerek. Böyle olunca da ne yönetmen ne de yazar, ne denli güç birliğine girseler de, ortaya çıkan ve izle-

yiciye ulaşan ürünün bütünüyle denetimini elde tutabilirler. Bu yüzden de bütünü oluşturan parçalar arasında, maksatlı olmasa da, uyumsuzluklar gözlenebilir. Bu da doğal olarak izleyicide farklı titreşimler ve algılamalara yol açabilecektir.

Bu da şunu gösteriyor ki temsil, özde bu amaca ulaşmada katkısı olanlar (yazar, yönetmen, kostümcü, makyajcı vb.) ne tür bir özlemle yola çıkmış olursa olsunlar, onca göstergeyle, her izleyiciye seslenebilecek ölçüde bir bütün oluşturacaktır. Ancak başlangıçla sonuç, izleyiciye ulaşıldığında, beklenenin tersine olabilir. Çünkü sonucu kestirmek sanıldığı gibi kolay sayılmaz. Başlangıcından sonuca kadar kullanılan öğelerin tasarımı ne kadar güzel olsa da, bunların katkıları belli bir uyum içinde verilmezse, sonuç başarısız olur. Her öge kendince özgündür ama katkısı, bütün olmadıkça var olamaz. Yukarıda vurgulanan gözlemleri de bir yana bırakırsak, göstergebilimsel bir yaklaşımla ortaya çıkan bir sahne ürünü (gösterim) bireyler arası etkileşimi, evrenin bütün karmaşıklığını düşsel-görsel, yansılmalı (mimetik) ve benzeşimsel bir biçimde izleyicisine sunmalıdır.

Göstergebilimcilerce bugüne kadar elde edilen yöntem ve bilgi birikimini özenle gözönünde tutmak gerek. Bizim de yapacağımız bu noktalardan kopmamaya özen göstermek olacaktır.

Bu çalışmayla amaçlanan da, ne bilimsel ne de kuramsal bir yenilik sayılır. Ancak, bilinenleri belli bir düzen içinde bütünleştirip ayrıntılı bir kaynakçayla okura sunmak olacaktır amaç.

Sunulan yansılama eylemi, yani izleyicinin gözü önünde olup biten, kurınaca ya da gerçek olaylar zincirinin yeniden canlandırılması demek olan dram sanatı, hem görsel sanatları hem de konuşuk anlatı özelliklerini birleştirmesiyle, özgün bir sanat dalı sayılır. Hem uzamsal hem zaman boyutları içinde yer alan, eylemli görsel bir anlatı türüdür.

Dramatik olayın güzel yanı, var olduğu sürece bir okurun sayfalardan seçip aldığı bir metin gibi, zaman içinde çizgisel bir biçimde yol almasında, bir sözcüğün ötekini izlemesinde yatar. Bu çizgisel zaman akışı içerisinde izleyiciler de aynı anda çok boyutlu uzamsal bir imge ile her an karşılaşabilirler; bu ise izle-

yici için eşsüremlili algılanması gereken kabarık sayıda öge demektir. Eğer izleyici duyguları aracılığıyla bir anda neler algılandığının tanımını yapmak ya da konu hakkında tümüyle bilinçlenmek istegindeyse, bu kez kendine bütün olarak sunulan olayı birimlere bölmeli ve bir anda sunulan çok boyutlu izlenimi, ayrı ayrı olaylar zinciri durumuna getirmelidir. İsterseniz bir örnekle açalım bu durumu: Bir grizu patlaması sonucu göçük altında kalan emekçilerin durumuna ilişkin bir haber okursunuz bir gazetede. Bu size bir bilgi ulaştırır, ister istemez. Bu haberi radyoda duyduğunuzda bu kez konuşanın ses özelliği, kadın ya da erkek oluşu, ses tonu ve konuşma özelliği bakımından da bilgi edirsiniz.

Televizyonda ise aynı iletiyi sunan haber spikerinin yüz ifadelerini ayrıntısına kadar görmek olasıdır. Demek oluyor ki, okurken, dinlerken ve izlerken edinilen duyumsamalar, doğal olarak farklı olacaktır.

Salt dilsel iletişim durumlarında, konuşanın amacını anlamak zor olmayacaktır. Oysa bir sahne olayında durum çok farklıdır. Burada bir kişinin özlemlerinin iletişimi söz konusu olamaz. Ne yazar, ne yönetmen ne de tek başına bir oyuncu izleyiciye ulaşacak durumdaki son iletiyi oluşturmada tek başına bütünü denetim altında tutabilir. Kostümcünün yaptığı bir çalışma, bilerek ya da bilmeyerek makyajcının çalışmalarıyla eytişimsel (diyalektik) bir çatışma içinde olabilir. Böylece ortaya çıkan çalışmayı oluşturan öğelerin uyum ya da uyumsuzluğuna, izleyicinin bilinçaltında farklı tepkiler beslemesi kaçınılmaz olmaktadır.

Bu yüzden sahne çalışması yapan biri, anlam oluşturmağa çalıştığı öğeleri öylesine seçmeli ki, onca gösterenle birlikte, iletisini her izleyicinin en iyi biçimde algılayabilmesini sağlasın. Sahne düzeni, kostüm, ışık, oyuncu vb. öğelerin tasarımı ne denli özenle yapılmış olsa da sonuç olarak ortaya çıkan yapım başarısız olabilir. Çünkü beğeni izleyiciye göre değişkendir, bir başka anlatımla, görecedir. Yapımı üstlenen topluluğun özverileri ve oyuncunun üstün yetenekleri de sonucu etkileyen öğeler olacaktır.

Kuşkusuz bir yapımın gerçekleşmesinde, geçmişten günümüze uzanan sahne deneyimlerinden edinilen göstergebilimsel kazanımların ustaca kullanılması esas olmalıdır. Böylece insan ve evreni ister kurmaca (fictional) olsun ister gerçek, bütün karmaşıklığı ile sahneye getirilebilecektir.

Bu çalışmada okurun genelde bildiği eserlerden örnekler verilmeye çalışıldı. Konu, ülkemizde bu alanda henüz yeterince kaynak olmayışı yüzünden, Türkçe kavramlar bakımından da yeterince bir güçlük oluşturunuyordu. Dili aşırı zorlamadan bu güçlüğü büyük ölçüde üstesinden geldiğimi sanıyorum. Ayrıca bu çalışmada kullanılan kavramların İngilizce karşılıklarını ayrı bir liste olarak son bölümde vermeyi uygun gördüm.

Böyle bir çalışmayı göze almakla sahne, sinema ve televizyon dallarında uğraşan genç-yaşlı tüm araştırmacılara, yapımcılara ve konuyla ilgili öteki sanatçı ve okurlara az da olsa ışık tutabilirsem emeğimin bedelini fazlasıyla almış olacağım.

II- Drama Olayının Çağrıştırdıkları

Sahnelenen olaylar yumağının tümünü drama sözcüğüyle tanımlayabiliriz. Bunların her biri de kendince zamanı daha bir uyumlu geçirmemizin yanı sıra ilettikleri duygusal deneyimlerle davranış, düşünce ve yaşantılarımızda güçlü etkiler oluşturmaya ve belki de ruhsal yapımızı sarsabilecek olaylar olacaktır.

Acaba sahne, hangi araç ve yöntemlerle bu beceriyi gerçekleştirmektedir. Nasıl oluyor da Hamlet'in o ünlü "var olmak ya da olmamak" deyişiyle tiyatroya gelen izleyici aynı anda hem eğlenebiliyor hem de içinde kıpırdamalar duyuyor?

Bu soru belki de son iki bin yılı aşkın bir zamandan bu yana bu alanda kalem oynatan kuramcı ve eleştirmenlerce sorulmuş, ve sahne yapımının hazırlanıp gösterime sunulduğu sürekli değişim içindeki ekinsel, toplumsal ve teknolojik koşullara göre az çok uygulanabilirliği ve geçerliği olabilen çok sayıda farklı yanıtlar verilmiştir.

Son bir yüzyılda teknolojik yeniliklerin alabildiğince çoğalmasıyla, bu sanatın sunumundaki koşullar da, önce sahne kullanımı ve daha sonra da elektronik ve mekanik araçlardan bu sanatın sunumunda şu ya da bu şekilde yararlanılmasıyla, kökten değişikliğe uğramıştır.

Gerçekte nedir drama, sınırları nerelere uzanır? Sürekli gelişim süreci içinde olan, örgensel büyüyen yok olan ve oldukça değişken olan bu tür insan eylemlerinin katı tanımlamasını yapmak çoğu kez tehlikeli olabilir. "...birçok sözcük ... kesin (sayılabilecek) anlam taşımaz. Ama bu bir kusur sayılmaz. Böyle düşünmek 'okuma lambamın ışığı gerçek bir ışık değildir, çünkü kesin bir sınırı yoktur,' demek gibi bir şeydir." (Wittgenstein, 1958, s.27)

Bu sözlerle çok iyi belirtildiği gibi, drama sözcüğü gibi kavramların tanımlarını bir ölçü (norm) oluşturacak biçimde yapmak sağlıklı olmayacak ve ancak belli bir kesinliğe varamayan bir tanımlama olacaktır. Ölçü koyucu ve dar tanımlamaların bu

sanatın uygulanımında egemen olduğu zamanlarda, olumsuz yönde gelişmeler kaçınılmaz duruma gelmiştir. Bunun tiyatro ve dram sanatı tarihinde çok sayıda örneklerini bulmak olasıdır. Dram kavramının açık, anında anlaşılan, temel bir özü vardır; bu özün doğrudan açıklaması yapılamazsa bile, dolaylı bir tanımlaması yapılabilir. Böyle de olsa, sürekli onu çevreleyen çok sayıda eylem ve olaylar olacak ve bir ölçüde bunların bazı özellikleri yansıtılırken, belli ölçüde de eksik yanlar kalacaktır. Böylece mim, sirk, sokak tiyatrosu, opera, müzikhol, kabare türü gösterileri, drama'nın kesin tanımlamalarının bazı öğelerinden yoksun olmalarına karşın, dramatik saymamız yersiz olmayacaktır. Bu kavramın sınırları sürekli belli-belirsiz olagelmıştır ve bu bağlamdaki sanat türlerinin, yararlandıkları öğeler bakımından birbirlerinin sınırlarını zorladıkları da bilinen bir gerçektir. *Drama* ve *dramatik* sözcüklerini değişik bağlamlarda kullanmamız olasıdır: dramanın özünde olan heyecanı ve ileri düzeyde olay yoğunluğu gibi öğeleri içermeleri nedeniyle bir futbol maçını, herhangi bir yarışı, bir ayaklanmayı, ya da bir cinayeti *dramatik* sayabiliriz. Bunları dram sözcüğünün gerçek anlamından ayıran yanı kurmaca değil gerçek oluşlarıdır. Bu yüzden kurmaca olma özelliği 'drama'nın temel ögesi sayılmaktadır. Ancak burada belgesel nitelikli yapımları bu tanımlamanın dışında tutmamız gerekir. Buradaki temel öğe, belgesel yapımların, geçmişteki olayları o anda oluyor gibi izleyicinin karşısına getirmeleridir.

Bu durum dram sanatının temel özelliklerinden birini oluşturur: temsil etme özelliği. Drama düş evreninde ya da gerçekte olmuş yahut olabileceği sanılan olayları temsili canlandırır. Bu farklı temsil türlerinin ortak yanı, yansılama eylemidir.

Dramatik metin bu tür bir yansılama eyleminin haritası sayılır. Temsil edilmeyen bir metin, yazın ürünüdür. Bir öykü olarak okunabilir. İşte kurmaca metin, epik şiir ve dram sanatı bu noktada birleşirler. Dram sanatının öteki yazın ürünlerinden ayrılan yanı, bu sanatın gösterime yönelik ve temsili olmasıdır. Dickens'in çeşitli turnelerde romanlarından bazı bölümleri dramatize ederek üstün yeteneği, etkileyici ses tonuyla bir oyuncu

gibi yansılayıp okuması ve bunu yaparken de dinleyicisini önemli ölçüde sürüklemesi bu duruma çarpıcı bir örnek oluşturur. Bu tür anlatılar dramının önemli bir ögesi olagelmıştır. Eski Yunan tragedyasındaki haberciler de olayları bir romancı gibi tanımlayıp anlatmazlar mıydı? Homeros destanlarının özünü oluşturan, prenslerin şölen sofralarında ozanların okuduğu kahramanlık şarkıları, birer dramatik gösterimden başka birşey sayılmazlardı. İşte bu tür temsil özellikli anlatıların koronun söylediği dinsel şarkılarla birleşmesi sonucu, eski Yunan'da bildiğimiz dram sanatı başlamıştır.

Anlatı türü metinlerin, dramatik biçimde sunulan dinletilerinin radyo ve kaset kayıtlarıyla günümüzde yeniden canlandığına tanık oluyoruz. Belki de radyoda sunulan bu tür dinletiler, anlatı türü metinlerin sahneye uyarlanmalarını yaygınlaştırdı: öykü tiyatrosu, ünlü oyuncuların mektup, günlük ya da anlatı türü yazın ürünlerini tek kişilik gösteriler olarak sunmaları bu türdendir. Burada *anlatı* ve *dramatik* yazın ürünleri arasındaki ayrımı belirtmek yerinde olur: *dramatik metin* sürekli bir *şimdi*'yi canlandırır, oysa *anlatı*, *geçmiş*'e sürükler. Dramatik metin salt sahnelenmek için yazılmış olmayabilir, ya da bu amaçla yazılmış olsa bile sahnelenmeyebilir. Tam tersi de olabilir: Dickens örneğinde olduğu gibi, bir öykü ya da roman dramatize edilerek sahneye uyarlanabilir.

Bizce dramatik metni öteki yazın ürünlerinden ayıran en özgün yan "konuşma durumu" (Hempfer, 1973,s.160-4) diye tanımlanabilecek yazarla okur-izleyici arasındaki iletişimsel ilişki sayılır.

Eflatun ünlü *Devlet*'inde ozanın kendisinin konuşması ya da karakterleri konuşturması durumlarını tanımlarken belki de farkına varmadan ilk metin türcesi yapar ve *anlatı* ile *temsil etme* arasındaki ayrımı vurgular:

"...tümüyle yansılamaya dayalı bir tür şiir ve öykü anlatımı vardır...komedi ve trajedi; bir başkası da, en iyi örneği ditiramb'da görülen ozanın kendisinin anlatmasıdır; bir başkası da var ki, her ikisinden de yararlanır, epik şiir..." (Eflatun, iii. Kitap.)

Böylece dramatik metin, epik şiir ve düz metinden açık bir dille ayrıştırılır. Gerçi düz metinde de yazarın kendisi değil, yarattığı kurmaca *anlatıcı*'dır konuşan, ama bu temeldeki sınıflamayı ters yönde etkileyecek bir örnek olamaz. Çünkü dramatik metnin alıcısı durumundaki izleyici, doğrudan karakterlerle yüzyüze gelirken, düzmetinde (anlatı türü metin) daha çok bir anlatanın dolayımına dayanır bu durum.

Dramatik metinde iletişim *dolayımına* dayanmaz. İç ve dış iletişim dizgeleri içiçedir ve böyle bir durum ise gerek yazarın ve gerekse izleyicinin durumları gözönüne alındığında, dramatik metnin gerçek yapısını belirler. Bu durum "dördüncü duvar" geleneğinin özgün yanıdır:

"Ancak bir bütün olarak yazın ürünü sayılır bir sahne oyunu ve bu ise onun, bir dramatik eser olarak var olmasına neden olan bağlayıcı temel bir öge olamaz. İzleyici gözönüne alındığında, bir drama da aynı mutlak niteliği gösterir. Bir dramatik sözün, yazarın kendince belirlenmiş bir bildiri olması gibi bir keyfiyetin ötesinde izleyiciye seslendiği düşünülemez." (Szondi P., 1956, s.15)

Burada sözü edilen türde mutlak bağımsız bir drama düşünmek gerçekte zordur. Bu büyük ölçüde bir düş sayılır ve monolog, özsoyleşim, koronun yorumu gibi öğelerce kolaylıkla bozulabilir. Bir yabancılaştırma efekti yaratılarak düş evreninin dağılması sağlanabilir. Bu noktada akla ilk gelen kuşkusuz Brecht'tir. Ancak Brecht'e geçmeden önce çağdaş romandan bir iki söz etmek yerinde olacaktır.

Çağdaş romanda herşeyi bilen bir *anlatan*'ın yerine geçen bir karakter kendi yaklaşımıyla öyküyü anlatır. Bu durumda dramatik metni anlatı türü metinden ayırmak zordur. Gerçekte birer dramatik monolog sayılan Beckett'in romanları oyun olarak basılan öteki dramatik monologlarından çok az farklılık gösterirler ve hiçbir değişiklik yapmadan sahnelenmeleri olasıdır.

Öte yanda *anlatan*'ın önemini en alt düzeyde tutan ve özellikle söyleşimlerden oluşan romanı gözardı edemeyiz. Bu tür

romanları da pek az metin değişikliği yaparak sahneye uyarlamak olasıdır.

Brecht'in öncülüğünü ettiği yirminci yüzyıl epik tiyatrosuna gelince; tarafsızlık, nesnel yaklaşım önemlidir. Epik şiir ve romanın tarihsel ve eleştirel yaklaşımı, izleyicinin, eylemi tarafsız bir gözle gözlemleyebilmesine olanak sağlayacak biçimde dramatik yapıma aktarılmasıdır ve böylece izleyici, bir roman ya da tarihsel anlatı türü metin okurunun eleştirel, çözümleyici, nesnel yaklaşımıyla, gösterimi sözümona o anda ve orada değil, geçmişte bir zaman kesitinde ve bir başka yerde yaşanan bir olay ya da olaylar bütünü olarak görme olanağı edinir.

Sürekli geçerliği olabilecek ve örnek sayılabilecek mutlak bir drama düşlemek sanırız olanaksızdır. Gerçekte dram tarihinin geçmişine göz attığımızda iç ve dış iletişim dizgelerinin dolayımına dayanmayan tek bir oyunun yazılmadığı dönemleri görmek olasıdır. Oyuncu-yazarları sürekli dolayımli iletişim-dizgesi ya da "anlatı işlevi"ni oyunlarına katmayı uygun görmüşlerdir. Ancak bu tür anlatılar ya izleyiciyi bilgilendirici, ya bir monolog biçiminde ayrı olaylar olmuşlardır, ya da oyunun genel yapısıyla bütünleştirilmişlerdir. Bu durum kimi zaman şarkıların, kimi zaman koronun, kimi zaman da oyunun eylemini uzaktan gözlemleyen bir düşünür-karakter aracılığı ile sağlanabilmektedir. Öyleyse oyuncu-yazarları, geleneksel olarak ya eski klasik Yunan tragedyasındaki koro aracılığı ile ya da ortaçağ töre oyunlarındaki nesnel bir yaklaşımla kendini tanımlayan simgesel karakterler aracılığı ile, eski-yeni sayısız örneklerde ve Brecht'in tiyatrosunda görüldüğü gibi, izleyici ile sahne arasında doğrudan ilişkiyi sağlayan dolayımli iletişim dizgeleri yaratmaya yönelmişlerdir. Bir de kurmaca olmayan ve kaynakları geçmişe uzanan karnaval, maskeli balo, faşing, sirk, hokkabazlık, ip üstünde yürüme, soytarı gösterileri vb. olay ve eylemleri dram sanatına yakın sayabiliriz.

Bugün çağdaş yenilikçi (*avant garde*) gösteri sanatı, çevre tiyatrosu, olaylar ve benzeri deneysel çalışmalar bu tür geleneksel gösterilerden kaynaklanırlar. Ancak buradaki oyuncular kurmaca karakterler durumuna gelmezler; yarattıkları imgeyle

izleyicinin doğaçlamaya dayalı söyleşime katılımını sağlarlar. Buna en güzel örneği 1960 ve 1970'li yılların İngiltere'sindeki "Yaşayan Tiyatro" oluşturur.

Kralların, kraliçelerin tahta çıkışları için düzenlenen törenler, devlet başkanlarının (ABD'de olduğu gibi) göreve başlamalarında yapılan törenler de birer dramatik gösteri sayılırlar. Dini içerikli törensi gösteriler (İsa'nın şarap ve ekmek sunuşunun şarkı eşliğinde yansıtışı gibi) temelde dramatik sayılır. Drama kavramının yukarıda belirtmeye çalıştığımız sınırlarından özüne dönecek olursak, bu kavramı şöyle özetlemek olası: insanlar arasındaki eylem ve etkileşimleri içeren gerçek ya da kurmaca olayların o anda izleyicinin gözleri önünde olmakta olan bir olay ya da olaylar olarak yeniden canlandırılması.

Burada temel öge izleyicidir. Bir provanın da yönetmen, oyuncular gibi yapımına katkıda bulunanları izleyicisidirler. Çünkü hepsi de hem izler hem düzeltirler gözlenen hataları. Yansılama eylemini gerçekleştiren sanatçı, yani oyuncu, dram sanatının ortadireği sayılır. Dram sanatına özgü en doğru biçim, temsil edilme özelliğidir. Ancak resim, yontu, mimari gibi çevre görünümünü oluşturan sanatlar, müzik gibi genel havayı ve vurguyu sağlayan sanatlar, ve genel anlamda güzel sanatlar ile edebiyat gibi yazın ögesini sağlayan sanat dallarından da yararlanabilir. Öbür sanat dallarından yeni bir bütünü oluşturma da yararlanması, drama'nın oldukça *melez* bir sanat türü olduğunu gösterir. Böyle olması bu sanatın sınırlarının belirlenmesini daha da karmaşık duruma sokmaktadır.

İbsen'in, Shaw'un, Shakespeare'in ya da Osborne'un oyunlarının sinemaya, televizyona yapılan uyarlamaları yine dram sanatı sınırları içindedir. Ama özgün bir senaryoya dayanan film, televizyondaki durum komedisi, sirk, müzikal, drama sayılırlar mı? Ya bale, opera ve kukla tiyatrosuna ne demeli? Gerçekte bunların her birinin de özde dramatik sayılacak önemli bir öge içermekte olduğunu gözden uzak tutmamak gerek.

Drama kendi kurmaca evrenini yaratmak için insanları ve çoğu da gerçek nesneleri kullanarak temsil etmesiyle öteki gösteri sanatları arasında özgün sayılır.

Hamlet ya da Lear gibi kurmaca bir karakter, genç veya yaşlı bir oyuncu tarafından canlandırılabilir. Hamlet'in Danimarka'ya gidişi ya da Lear'ın Dover kayalıklarında gözleri kör umarsızlığı, fırça darbeleriyle bir duvara ya da tuvale geçirilebilir. Burada insanlar resim içinde nesne durumuna gelmişlerdir. Bir yazın ürününde bunlar, beyaz kağıtta siyah yazı olarak kalırlar. Oysa dramada kurmaca evreni canlandırmak için gerçek nesneler ve insanlar kullanılır. Ama bu farklı öğeler o kurmaca düş evrenini canlandırmak için ustaca bir araya getirilirler.

Öyleyse yukarıda değindiğimiz noktalar gözönüne alındığında *Hamlet*, *Romeo ile Juliet*, *Kral Lear* ya da *Inadmissible Evidence* sinemaya uyarlanmış biçimleriyle de dram sanatının sınırları içindedirler, bu bakımdan da dramatik olduklarını söylememiz yersiz olmayacaktır. Aynı şekilde televizyona uyarlanmaları da, bu alanın kendine özgü ayrı yöntemlerine karşın, yine dramatik sanatın birer örneği sayılacaklardır.

Gerçekte, dram sanatının sinema, televizyon ve sahne gibi farklı iletişim araçlarıyla sunumunun nasıl gerçekleştiğini açık seçik saptayabilmek için sinema, sahne, televizyon oyununa özgü temel nitelikleri tanıyabilmek önemli bir nokta sayılır. Böylece izleyiciye temel dramatik özellikleri ulaştıran farklı araçlardan kaynaklanan ruhbilimsel, teknik ya da teknolojik farklılıkları daha sağlıklı bir gözle inceleme olanağı elde etmiş oluruz.

Belki bu durum "yedinci sanat" dalı sinemayı tiyatrodan ve öteki sanat dallarından daha farklı bir gözle yorumlayanlara saldırı gibi gelebilir. Gerçi tiyatro, en azından gösterim anında, birçok yöntemiyle sinemadan ayrılır. Ama temelde her ikisinin ortak yanının *dram sanatı* olduğunu unutmamak gerek.

Bu gerçek, bugün birçok ciddi kuramcı ve eleştirmence, açıktan olmasa bile, üstü kapalı olarak onaylanmaktadır. Öyleyse bu üç sanat dalını (sinema, televizyon, tiyatro), kendi özgün yanlarını kabul etmekle birlikte, temelde dram sanatı olarak değerlendirmek sanınız hatalı olmayacaktır.

Ciddi sinema eleştirisi, daha sinema olayının hemen başlangıcında, bu sanat dalının özgünlüğünü vurgulamıştır. Yine konuya estetik yönüyle yaklaşanlar, sinemanın anlatı yanının da-

ha üstün olması nedeniyle bu sanat dalının epik özelliklerinin tiyatrodan çok romanı çağrıştırdığını öne sürmüşlerdir. Bütün bunların ötesinde, sinemanın, farklı bir montaj dilinin olması, çekim anında ve sonrası yapılan düzenlemeler, çekimin farklı açılardan ve değişik uzaklıklardan yapımı gibi özel bir konumu vardır. Bu durum, doğal olarak, söyleşim dilinin düzeyinin, oyuncuların, set ve giysi düzenlerini hazırlayanların katkıları gibi film eleştiri ve estetiğinin ileri düzeylerinin hemen neredeyse tümünün görmezlikten gelinmesine yol açmıştır. Film estetiği terminolojisi, film yapımı (mizansen) ile filmin yönetilişi arasındaki ikilemde bu bölünme önemli yerini bulur. Böylece her yönüyle mizansen eleştirisi film estetiğinin önemsenmeyen bir yanı olur. Eisenstein ve Kracauer gibi bu alanın ünlü öncüleri yaklaşım, montaj ve çekimde kamera kullanımının inceliklerine özen göstermişlerdir. Bunları izleyenler de özellikle bir filmi *film* yapan öğeleri, ön sıraya aldılar; bu ise çekim seçeneklerinin ve sonuç-yapımın parçalarının bütünleştirilmesinin yönetmence sağlanacağı gerçeğini pekiştirir: yönetmen ön sıradadır. Böylece "auteur kuramı" oluşur. Ama şu da bir gerçek ki, yönetmenin konu, oyuncu ve metin (senaryo) seçimindeki etkinliğine karşın, yapımcı, oyuncular, desinatörler, makyajcılar, metinyazarları (senaristler) gibi kalabalık bir sanatçı topluluğunun, bir filmin son şeklini almasına kadar geçen evrelerinde, sayısız katkıları olmaktadır. Temsil etme, giysi, kullanılan araç-gereç, sahne düzenlemesi, makyaj, müzik ve diyalog hepsi de bu ortak ereğe, *dramatik bildirişime* katkıda bulunurlar.

Mitry, Bazin ya da Metz gibi ünlü sinema eleştirmenlerinin araştırmalarına yakından bakıldığında, dramatik diye tanımlanan bir yapımın temeldeki ereğinin izleyiciyi eğlendirmek olduğunu görürüz. Bu da izleyicinin güldürü, korku ve acıma gibi Aristoteles'in kısaca "*catharsis*" —korku ve acımayla ruhun arındırılması— diye tanımladığı doğrultuda tüm duygu yumaklarının güdülendirilmesi anlamına gelir.

Ünlü sinema eleştirmeni Bazin bir yazısında dramatik öğeyi "bir sanatla başka bir sanatın yer değiştirebilmesi" olarak tanımlar. (Bazin, 1967, s.115) Bazin kaba güldürülü komedilerin sine-

maya uyarlanmalarıyla ilgili olarak da:

"(Kaba güldürülü komedilerin sinemaya uyarlanmaları) Uygulamada çoktan yok olmuş fars ve Commedia dell'arte türü dramatik biçimlerin yeniden doğmasına yol açmıştır. Belirli dramatik durumlar, zaman akışı içinde bozulan bazı teknikler, yeniden sinemada, önce varlıklarını sürdürmek için gereksindikleri besini, daha da iyisi, tiyatronun temelden körelttiği bu türlerin yaygın bir şekilde estetik kullanımlarına uygun koşulları bulmuş oldular." (Bazin, 1967, s.121)

der. Bazin'in temeldeki "*dramatik öge*" saydığı "bir sanatla başka bir sanatın yer değiştirebilmesi"ne yeniden dönecek olursak, gösteri sanatlarının her birinin kendince dramatik etkilemeleri nasıl gerçekleştirdiğini belirlemek gerekir. Bu etkilemede asıl olan, gerçek ya da kurmaca insanların kimliklerine girerek insanlar arasındaki etkileşimlerin yansınmasını, izleyici önünde o anda oluyormuş gibi gerçekleştirmektir.

Eylemin aktarımında yararlanılan gö. ıergelerin dili olarak tanımlayabileceğimiz ve sahne ya da televizyonda kullanılan anlamlı öğelerin böyle bir incelemesini yapmak, televizyon, sinema, tiyatro yapımlarını birbirinden ayırma olanağı sağlayacaktır: yani ne tür dilsel öğelerin ortaklaşa ve hangilerinin kendi özgün alanlarında kullanılacağı açıklık kazanır. Başka sözcüklerle anlatacak olursak, önce özünden başlayarak *drama*'nın işlevlerini incelemek ve daha sonra bu özden ayrı yönlerde seyreden, biri ya da ikisine özgü yöntemlere ulaşmak, bütün bu alanın ve alt-bölümlerinin akılcı eleştiri sürecini aydınlatmada önemli ölçüde yardımcı olacaktır.

Başka yaklaşımlar bir yana bu bile *drama*'nın kuramsal olarak öğretilmesinde ve uygulayıcılarına beceri yöntemlerinin öğretiminde önemli etki sağlayacaktır. Öncelikle sahne oyunları ve yazılı metinlerin incelemesine gösterilen özen, geçmişten günümüze uzanan bir alışkanlıktır. Ve sinemanın kendi özgünlüğünü kazanmada daha kat edeceği yol varsa, bu durum, bu dalda eğitim ve öğretim veren kuruluşların daha temeldeki drama-

tik öğeleri yeterince öğretmiş olmayışlarından ileri geliyor olsa gerek.

Neyse ki, bu tür kesinlemeye kaçan ayrımların bu alanların ustalarınca yapılmadığını görmekteyiz. Batı'da ve bizde bunun örnekleri yeterince çok sayılır: Muhsin Ertuğrul, özde tiyatro ustası olmasına karşın sinemada da yönetmen olarak ustalığını kanıtlamıştır; Kenterler'in sinemada da en az sahnede olduğu kadar başarılı olduklarını görmezlikten gelemeyiz; bu tür başarılı örnekleri daha da çoğaltabiliriz. Batı'da Charlie Chaplin, Buster Keaton ve Marx Kardeşler müzikhol ve vodvil sanatçılarıydı temelde; Orson Welles *avant garde* ekolünden, Artaud ise senaristlikten gelir temelde; Laurence Olivier ise önce sahneden başlar. Batı'da bu tür örneklerle uzun bir liste oluşturmak olası. Bugün başarılı bir oyuncunun tiyatro ve sinemada rol alması sıklıkla görülen bir olgu. Aynı oyunun sahne, sinema ve gide-rek televizyon dizi filmi olarak uyarlanması da aynı şekilde doğal sayılsa gerek. Böylece aynı metnin ayrı araçlarla izleyiciye sunumu sağlanırken oyuncu, aynı beceriyi ayrı araçlar aracılığıyla ama temelde önemli bir değişiklik yapmadan yinelemiş olmaktadır.

Sinema ve televizyondaki eylemin geçtiği yer, gerçekteki ortamın resimle saptanması olması nedeniyle, yansıtılan insan ya da doğal çevre, aynı uzamsal ortam içinde, yönetmen ve kameramanın arzusu doğrultusunda izleyiciyi sürükleyecek biçimde genişleyebilmektedir.

Tiyatroda eylemin geçtiği sahne, olası birçok kuramsal gereksinimleri karşılamak durumundadır. Sahne gerçekliğin yaşandığı ve kendinden onca geniş evreni yansıtmak durumundadır. Bugün ne yazar ne de yönetmen Aristoteles'in üç birlik kuramını önemser durumdadır artık. Çok uzaklarda olan yerler bile eş süremli sahneye getirilebilmekte ya da hemen biri ötekinin yerini alabilmektedir. Gerçekliğin yinelenemezliği tiyatro, sinema ve televizyon için geçerliğini koruyamaz durumda artık. Zaman boyutunda geçmişin yeniden yaşanmazlığı ilkesinin belli ölçülerde üstesinden gelinir.

Oysa zaman tek yönlüdür, geçen zaman yeniden yaşana-

maz; ancak film ve televizyonda geçmiş yinelenabilir.

Kabul etmek gerek ki, bir oyun başladığında aralıksız sürüp (doğaldır ki, perde aralarını gözönüne almıyoruz) sonuca ulaşmalıdır. Ancak bir başka temsilde yeniden başlamak koşuluyla. Sinema ve televizyon uyarlamalarında zaman akışının sürekli olarak belli bir düzene bağlı ve istenildiğinde yinelenbilir olması bu sanat dallarının özgün nitelikleriyken, sahne oyunlarında da genelde bu tür nitelikleri görmek olasıdır.

Yinelenen zaman akışını üç tür sunmak olasıdır:

a) Sahne ya da perdedeki olayların akış süresi gerçek yaşamdaki sürelerine denkildir, böylece gerçek yaşamda alışılan doğal zaman anımsanır.

b) Zaman kısaltılarak, doğal ortamda olagelenden daha hızlı akışı sağlanır gösterimin; örneğin gerçekte iki saat olacak bir olay akışı, bir on dakikalık süreye yoğunlaştırılır. Aynı yöntemle olay akışı yavaşlatılabilir, bu tür uygulamaya sinemada şiddet, dövüş ve ölüm sahnelerinin yavaş çekiminde sık sık başvurulur; ya da sinemada olayın düşsel bir ortama kaydırılarak yavaşlatılmasında yararlanır.

c) Yine belirli olaylar dizisi, ya doğal süreye ayarlanır ya da kısaltılır, ama günler, haftalar, aylar ve hatta yıllara varan aralıklarla birbirlerinden uzaklaştırılırlar.

Dahası bir dramatik gösterimin süre düzeneği zaman eyleminin amansız akışını da bozar. Olayların doğal akışı bozularak kurmaca olarak gerçekte oluyormuş gibi canlandırılır. Gerek sinema ve televizyon ve gerekse tiyatrodaki geçmiş ve geleceğin öykünmesi olasıdır (flashback-flashforward). Pinter'in *Betrayal* adlı oyununda aşıkların serüvenlerinin sondan başlangıca doğru gelişmesi buna güzel bir örnek oluşturur. Ya da Ayckbourn'un üçlü oyunu *The Norman Conquests*'de olduğu gibi aynı süre farklı yaklaşımlarla yinelenir. Kurmaca evrende alabildiğince uysal sayılan zaman ögesi Aristoteles'den bu yana önemini koruyagelmıştır. Shakespeare'in oyunlarından, şiirinden zaman ögesini çıkardığımızda bir hiçtir neredeyse o koca usta. Eliot az mı yoğurmuştur zamanla şiirlerini. Evreni anlamlı kılan insan, zamanla bütünleştirir yaşamını. Bu yüzdendir ki, zaman

farklı kuramlarda ve dram estetiğinde sınırsız bir yer tutagelmıştır. Süre ve yer, dram sanatının onca simge dizgesini izleyiciye ulaştıran eksenler olmalarıyla gözardı edilemeyecek öğeler sayılırlar.

III- Göstergeler

Drama, mim eylemi, görsel sanatlar ve koşuk anlatıya özgü nitelikleri bir araya getirmesi, geçmişin kurmaca ya da gerçekte yaşanmış olaylarını yeniden canlandırması, izleyiciye sunmasıyla özgün bir sanat dalı sayılır: zaman ve uzam boyutları vardır. Görselleştirilen bir anlatı, zaman içinde eylemli bir resim sayılır.

Varolduğu sürece dram olayının yazıyla anlatım bulan yanı, bir metin okurunun bir sayfayı seçip okuması gibi, zaman içinde çizgisel bir biçimde ilerler, sözcükler birbirini izler. Aynı zamanda da, izleyici durumunda olanlar, bu çizgisel eksenle kesişir durumdaki, sürekli olarak çok boyutlu, uzamsal imgeyle yüzyüzedirler; bu da, görsel olayın süremi boyunca eşsüremlili algılanma gereksiniminde olan ve her an sayıca kabarıp bildirilişimin sunulması anlamına gelir. İzleyici, yoğun bir bilinçlenme özlemindeyse ya da duyumsadıklarını tanımlamağa kalkarsa, tüm bildirilişim imgesini (kurmaca ya da gerçek) ayrıştırmalı, o anlık çok boyutlu izlenimi ayrışık çizgisel dizgilere indirgemelidir.

Bir sahne gösteriminde, her an görsel-işitsel algılama sürecindedir izleyici ve gerek sahnede, gerekse televizyonda olsun, izleyici her saniye izlenmekte olan imgeyle ilgili inanılması zor sayıda, küçük ayrıntılara ulaşan bilgi edinir. Kısaca deenebilir ki, bir oyun ister tiyatrodaki ister televizyonda olsun, anlam ve bildirilişim bakımından her an hemen nerdeyse sonsuz sayıda çok boyutlu iletişimde bulunur. Bunların bir bölümünü izleyici bilinçle algılar; ötekileri bilinçaltına iterek kendi bilincinin dışında bilinçaltı tepkisini besler; bir bölümü de hiç anlaşılmaz ve sonuç olarak etkinlik göstermez. Ayrıca her imgenin farklı anlarda, izleyiciye göre farklı çağrışımlar oluşturmaları da doğal karşılanacak bir olgudur. Ayrışımın (nüans) izleyicilerin tümünce aynı anda algılanmasının güçlüğünü kabul etmek gerekir. Gerçekte yazar, yönetmen, oyuncu ve öteki sanatçıların tümünün, uğraşlarını izleyicinin en önemli öğeyi yakalayacakları doğrultuda

yoğunlaştırmaları gerek. Gösterim izleyicinin dikkatini istenilen noktaya yoğunlaştırmakta başarılı olsa da, saniyenin çok kısa bir bölümünde sunulan görsel bir imge, anlam ve bildirişim yüklü çok sayıda farklı simge (gösterge) içerecektir. Bu simgelerden her biri de, gösterimin anlamına katkıda bulunacaktır.

Gösterimin yeri, ister tiyatro ve sinema sahnesi, isterse televizyon ekranı olsun can alıcı noktayı oluşturur: Tek başına anlam yüklüdür; sıradan olan şeylere anlam yükler. İçi boş bir resim çerçevesini duvara astığımızda çerçevenin içinde olan lekeli noktaların belirginleştiği gözden kaçmaz. İşte sahne ve ekran bu işlevi görür. İster sahnede olsun isterse ekranda, dramatik gösterimin her ayırtısı bir simge ya da gösterge olur; bu ise her izleyicide, sahnede olup bitenlerle ilgili temel bildirişimin algılanıp saklanması onca önemli öğelerden biri durumuna gelir. İşte üst düzeydeki anlam bu temel öğelerin biresimiyle oluşur.

Dramatik gösterimle sunulan imge, ister televizyon, ister sinema, isterse tiyatro olsun, televizyon ve sinema sahnelerinin düz olmasına karşın, her zaman üç boyutludurlar. Görünüm olayında sürekli olarak bir derinlik boyutunun varlığını unutmamak gerekir. Ancak sinema ve televizyon olayında izleyici tümüyle kopuktur dramatik eylemden. Gerçekte sinema ve televizyonda sunulan dramatik gösterim, çoğu kez yöneticinin düşlemesi olanaksız yeni bir evrene seslenir. Sinema ya da televizyon ekranı ve izleyici ikilisi karşılıklı bakışsalar da, saklıdır birbirlerine.

Oysa tiyatronun durumu farklı ve çoğu kez de karmaşıktır. Gerçekte izleyici ve sahne bitişik ortamdadırlar, ancak oyunun kurmaca öyküsündeki sahne de kurmaca evreni belirler; bu ise olayları ya gerçek boyutlarıyla ya da çok daha küçük yahut büyük ortamlarıyla yansıtır. Dahası, tiyatrodaki bir gösterim (oyun) anında, sahnedeki oyuncular izleyicilerin varlığının bilinci içindedirler ve izleyiciyle oyuncu arasındaki uzamsal yakınlık, oyuncuların izleyicilere doğrudan seslenecekleri biçimde ayarlanmıştır; ya da öte yanda oyuncuların, her an var olan izleyicilerin sözümona varlıklarından habersiz oldukları sanılır.

Yaşamın sayısız gereksinmelerinin iletişim düzeyinde dil olgusuyla karşılanamayışı, ya da karşılanırsa bile, yine gereksinmeden doğan simgesel bir iletişim sağlamada ötedil (metalinguage) örgüsünün oluşması, dilbilimcilerin çözümlemeye çalıştıkları uğraş alanı oluvermiştir.

Günümüzün önde gelen yapısalcılarından C. S. Peirce, U. Eco, P. Pavis ve Roland Barthes üç temel gösterge örgüsü tanımlarlar:

Bunlardan en kolay tanımlanabileni, tanımlanacak nesnenin doğrudan imgesini vererek simgelemesi nedeniyle, benzeşimsel olanıdır. Oldukça biçimsel bir resim-imge (icon) sayılır bir başına; sigara içilmez anlamına gelen işaretler, tuvalet kapılarında pantolonlu ya da etekli çizgesel resimler, yol kenarlarındaki yürüyen bir insan ya da sırtında çantası öğrenciyi simgeleyen göstergeler vs. hep bu türdendirler.

Resim, yontu ve fotoğraf sanatları benzeşimsel simgeler içerirler. Ancak bütün benzeştirmelerin görsel oldukları söylenemez. Bir top, tüfek, uçak ya da bir hayvan sesi, gök gürültüsü, sahnede benzeştirmesi yapılacak söz konusu varlıkların ve olayların ses göstergeleri sayılırlar.

Gösteri sanatları da temelde benzeştirmeye dayanır. Dramatik eylemin her anı kurmaca ya da canlandırılan gerçekliğin doğrudan görsel ve işitsel bir simgesi durumundadır. Bütün öteki göstergeler bu temel benzeşimsel yansılamaya göre ayarlanır. Söyleşimlerde kullanılan sözcükler, oyuncuların örgensel göstergelerinden ayrı tür göstergeler olmalarına karşın, yansılanmakta olan gerçeklikteki kullanımlarının benzeştirilerek yeniden canlandırılışları bağlamında, dramatik gösterimin doku-sunda var olan şeylerdir.

Oyuncuların yansıladığı, bizim gerçek yaşamda kullandığımız örgensel (gösteren) göstergeler başka bir sınıfa girerler: Bir kimse ya da nesneyi parmağımızla "sen", "siz", "o" diye göstermemiz, "onay", "red" ya da "pek bilemiyeceğim" anlamında başımızı sallamamız yahut omuz silkmemiz gibi "gösteren" göstergeler bu türdendirler. Bu tür göstergelerin tiyatro, sinema ve televizyon gibi sanat dallarındaki önemleri azımsanamaz.

Üçüncü tür göstergelerin ise "gösterilenler"le öyle kolayca anlaşılabilir türden örgensel bir ilişkileri yoktur. Bunlar toplumsal uzlaşım sonucu oluşan simgesel göstergelerdir. K, O, Y, U, N; A, T vb. seslerinden oluşan *koyun* ve *at* sözcükleri belli hayvan türlerini çağrıştıracaklardır. Her dil evreninde daha bunun gibi nice ses bireşimleri var ki bunları, "simgesel göstergeler" olarak tanımlamak yerinde olur.

Böylece *imge*, *gösteren* ve *sinige* olarak göstergebilimciler üç ana türde toplar göstergeleri.

Gerçekte göstergeler, bireylerin içlerinden geçen bir anlamı, bir iletiyi (message) başkalarına iletmek amacıyla bilerek kullandıkları imge sayılırlar. Yine de bu benzeştirimler simgesel işlev üstlenebilirler. Sahnede kararmakta olan gökyüzü, ölümü, ya da bir aşkın son buluşunu, bir mutsuzluğu simgeleyen bir gösterge olarak kullanılabilir gibi, geçen zaman aralığını vurgulayan bir gösterge olarak da kullanılabilir.

Temsil etme sanatı, bilmeden yani istem dışı oluşan göstergelerin benzeştirime dayalı, bilerek kullanımları olarak tanımlanabilir; sahnede yüzü kızaran yahut ağlayan bir oyuncu, istem dışı bir utanma, korkudan rengin solması, ya da acı bir olayın duygularını yaşayan birinin imgesini, benzeştirim göstergesini canlandırıyor. İşte yansılama sanatının en özgün yanı, gülmek, ağlamak, benzin solması, hıçkırık türü gibi göstergeleri, ister istemez "yapmak" durumunda olmasında yatar.

Burada, görünüşte oldukça ters gibi gelen bu karmaşık durumu oyuncu, bilerek canlandırırken, çoğu kez bu göstergeleri bilinçli bir istemle yansılamaz; bu tür ruhsal durumları istem dışı da olsa, düşgücüne dayanarak yansılama durumundadır.

Gerçek yaşamda belli bir amaçla oluşturulmayan göstergeler, dramatik bir gösterimde bilerek yansılanan korku, utanma gibi benzeşimsel göstergeler durumuna gelirler. Ancak gerçek nesnelerin, dahası insanın gösterge olarak kullanımı, herhangi bir gösterimde istem dışı anlamlı bir gösterge ögesinin yer alması doğal sayılmalı. Böyle bir durumda oyuncular beden ve ruhsal durumları yansılamada yeterince ölçülü olmayabilirler, ve giderek sahne ve perdedeki nesnelerin, silik kalmalarına yol

açabilirler. Bir rol eksik yorumlanabilir ve yazarın özgün düşüncesinde canlandırdığı gibi olmayabilir; yeterince güzel, yakışıklı, genç, yaşlı ya da çirkin olmayabilir. Geçmişin belli bir dönemini canlandıran bir film ya da oyundaki giysilerin o döneme özgü olmayışı ve durumun konuyu bilen bir izleyici tarafından farkedilmesi, ya da böyle belgesel nitelikli bir oyun ya da filmde kullanılan dilin uyumsuzluğunun, canlandırılan dönem dilinin ayırtılarına duyarlı olan bir izleyici tarafından artsıl olarak anlaşılması ve istemdişi ve istemsiz göstergelerden kaynaklanan benzer sayısız uyumsuzluklar, dramatik gösterimde, göstergebilimsel özellik taşıyan önemli bir noktayı vurgularlar. Resim ve yontu gibi istemle yapılan öteki sanat dallarında benzeşimsel göstergelerin büyük çoğunluğu, amaçlanan kişilerce anlaşılmakta, şifre olarak çözümlenmektedirler.

Bir kuş resmi, bir kuşu canlandıracaktır izleyicinin gözünde. Benzeşimsel göstergeler, simgeledikleri nesnelerin oldukça basitleştirilmiş (anlaşılması kolaylaştırılmış) yansımaları olabilirler ve böylece bir tek anlam üstünde yoğunlaşırlar.

Böylece bir tuvalet kapısındaki göstergenin, tam olarak betimlenmese bile, üstündeki etek ya da pantolona göre, kadın ya da erkek olduğunu anlamak güç olmayacaktır. Bu imgeleri çözümleyebilmemizi onları tanımamıza bağlayan göstergebilimciler, eski Mısır güneşyazısı (hiyeroglif) ve Çin düşünce yazısı (ideogram) gibi imgesel ve simgesel göstergeler arasında bir ayırım oluşunun, bunların uzlaşımsal özellik taşımalarından kaynaklandığını vurgulamakta ve böyle bir durumun da doğal karşılanması gerektiğini belirtmektedirler (Esslin, 1983, s.47).

Yine de dram sanatında karakterler söz konusu olduğu sürece, soyutlama yoktur: Bir bayan gelir sahneye, ve bize benzeşimsel olarak gösterilen bu bayan, kurmaca bir bayanı yansılamaktadır. Kleopatra, Ophelia ya da Hamlet gibi karakterleri yansılayan oyuncular gösteren yönetmen işte Kleopatra, Ophelia ve Hamlet böyledir demektedir.

Buradaki benzeştirim en azından oyuncu ile gösterilen kurmaca karakter arasındaki görünümünün tıpkılığını vurgulamayı

amaçlar. Bu durum sahnede bulunan öteki nesnelerin çoğu için olduğu kadar televizyon, sinema ya da fotoğrafla tanımlanmaya çalışılan gerçeklik için de geçerli sayılır.

Sahne ve görüntü sanatlarında soyutlamayı artırmaya yönelik onca benzeşimsel göstergenin kullanımı ile birey olarak insanın somutluğunun kaçınılmazlığı arasında yapılması gereken kesin bir ayırım vardır: Yeterince çizgeselleştirilmiş nesneler, sahnede bir çerçevenin bir kapı anlamına gelmesi gibi, düşüncü-yazıları durumuna gelebilirler; ya da birkaç asker bir orduyu, birkaç ağaç bir ormanı, sallanan bir tekne bir gemiyi vurgulayabilir. Sinemada ise piramitler, Özgürlük Anıtı ya da Big Ben görüntüleri Mısır, New York ve Londra gibi eylemin geçtiği yerleri simgeleyen göstergesel imgeler durumuna gelirler. Oysa sahnede oyuncunun yerini dolduracak başka bir öge düşünülemez. Öyle ki, Martin Esslin'in çok iyi belirttiği gibi, bazı tek kişilik oyunlarda, boşluğa konuşan bir oyuncu, olmayan ikinci bir konuşanın varlığını çağırıştırır. (Esslin, 1983, s.48)

Benzeştirim, gösteren ve simge gibi göstergelerle, istem dışı, belirgin kaynağı olmayan göstergeler, her biri kendine özgü bir yapıda, bir gösterimde sayısız gösterge dizgelerinde ya da dillerde birleşirler.

Daha önce de değindiğimiz, parmakla yaptığımız işaretler, benzin solması, korkudan donan bakışlar gibi bedensel davranışlarımıza, *gösteren göstergeler* demek yerinde olur; birden öfkeyle atılan yumruk, sarılıp kucaklaşmak türü davranışlarsa *benzeşimsel göstergelerdir*. Parmağın, elin, ayağın ya da bünyenin bir yerinin ani bir ağrıyla sarsılmasına duyulan bedensel tepkilerse *simgesel göstergeler* sayılırlar; bir başkasına duyulan kırgınlık sonucu yüzünü bir başka yana çevirme de bu türden bir gösterge sayılır. Bunlar gibi daha nice türden gösterge dizgeleri dram sanatı içerisinde yer alır.

Acaba bütün bunların anlamı ne olabilir? Doğrusu ya, bunca göstergenin ya da gösterge dizgelerinin türcesini incelemenin izleyici, eleştirmen, yönetmen ya da yapımcı için ne anlamı var; neden gereksinme duyarız gösterge türlerine? Ya da eitişimsel olarak hangi gösterge dizgeleri vardır ve bunların ne ka-

danı vardır bir yapımda, bunların bireşim, etkileşim ve çelişkileri nelerdir?

Bunun kestirme yanıtı, her dramatik gösterimde amaçlandığı gibi, izleyiciyle daha kolay bir iletişimin kurulabilmesinde yatar. Hangi gösterge ve gösterge dizgelerinin iletişiminin nasıl bir etkileşimle gerçekleştirilip alıcı durumundaki izleyicinin duyarlılığını etkileyebileceğini inceleyerek, sahne, televizyon oyunu ya da film gibi soyut sanat olaylarında gerçekte neler olduğuna yönelik sağlıklı bilgi elde etmek, düşünsel evreni ve karakterlerin ruhsal yapılarını inceleyip, soyut bilgiler edinmeden, geçerli olmayacaktır kuşkusuz. Genelde değinilen ruhbilimsel ve düşünsel evrenler, gerçekte sahne, sinema ya da televizyon ekranında yansıtılması gerekenler, ancak sağlıklı bir temele oturtulduğunda daha ayrıntıyla işlenebilirler.

Bir sahne, televizyon ya da sinema oyununun tasarımı yapılırken yapımcı, yönetmen, desinatör gibi oluşumuna katkıda bulunacak herkes için bedensel hareketler, yüz ifadeleri, sahnede düzeni ve her türlü ayrıntı, makyaj ve giysi gibi anlam oluşturan öğelerin bireşimleri ve karşılıklı etkileşim durumları ve müzik son derece önemli sayılır. Katkıda bulunanların her birinin, ister kuramsal isterse deneyimle edinilmiş olsun, kendi alanlarının uzmanı olmaları gerekir. Bir sahne (televizyon, sinema) ürününde gerçekte ne olup bittiğini ve anlamı bütünleştiren öğelerin nasıl bir işlev üstlendiklerini sağlıklı bir şekilde inceleme yöntemi de, gözönüne alınması gereken önemli noktalardan biri sayılır.

Yine bir göstergenin ne tür olduğu, işlevini nasıl yürüttüğü ve amaçlanan bütün içindeki uyumu, gözardı edilemez. Oyunun belli bir yerinde sahnenin kararmasını izleyici, uzun bir günün bitimine benzeştirdiği gibi, ana karakterin içine düştüğü mutsuzluk olarak da algılayabilir. Bu durumda özlediği anlamı sağlıklı bir şekilde izleyiciye aktarabilmesi için yönetmen, farklı göstergeleri ve gösterge dizgelerinin etkileşimlerini yeterince bilmek durumundadır. Bir sahne veya televizyon oyununun ya da filmin başarısı ya da başarısızlığı, yapımına katkıda bulunanların, araç-gereç ve kullanılan her türlü öğeyi süzgeçten ge-

çirip değerlendirmelerine ve yapımın eleştirel platformda tartışılması için sağlıklı bir ortamı hazırlamalarına bağlıdır. İşte göstergebilimsel bir yaklaşım, hiç olmazsa, basında ya da akademik çevrede, az sayıda da olsa, saygın eleştirmenlerce sağlıklı değerlendirme yapılması olasılığını ortadan kaldıracaktır.

Bir başka bölümde ele alacağımız izleyiciye gelince, oturup sadece izlemekle yetindiği sanılır. Ancak böyle bir yaklaşım, sanatın ne olduğunun ve etkinliklerinin neler olabileceğinin ancak yüzeysel bir değerlendirmesi olabilir. Oysa bütün sanatlar ve özellikle de dram sanatı, izleyici ve sanatçının ortaklaşa paylaştıkları uzlaşımlara dayanır. Bu ise öğrenilmesi gerekli kazanılmış beceri anlamına gelir. Bu öğrenme süreci çoğunlukla var olan basmakalıp geleneklerin uzun süreli uygulamasının verdiği alışkanlıklarla kendiliğinden eşsüremlili oluşan bir olgudur. Oysa sanatta gerçek olgunluk, yolu uzmanlaşmadan geçen ruhsal deneyim, aydınlanma ve tam bir doyum edinme yeteneği olarak tanımlanabilir. Bu tanım göz, kulak, damak estetiğini okşayan ustalıkların tümünü bağlayan, deneyimle kazanılan bir öğrenimdir. Bir sinema, televizyon ya da sahne oyunundan doyuya estetik haz duyabilmek ya da esinlenebilmek, yapımın ayırtılarını, onu bağlayan uzlaşımları (conventions), yararlanılan yöntemleri, dahası sinema ve televizyon ya da sahneye göre yapılan düzenlemeleri, kamera kullanımını bilmeyi, yani kısacası, üstün bir kazanımı gerektirir.

Bir sahne, sinema ya da televizyon yapımlarıyla ilgili yürütülen göstergebilimsel çalışmaların ereği, ortaya çıkan ürünün içerdiği göstergelerin daha sağlıklı anlamlar taşımalarını amaçlayan ama yeni bir bilimsel alan yaratma tutkusuna kapılıp aşırıya kaçmayan, uygulama yanı ağırıklı, önemsenmesi gereken bir yöntem oluşturmaya ve farklı gösterge dizgelerinin birleşimleri ve etkileşimleri sonucunda oluşan özde verilmek istenen anlamı ayrıntılarıyla şekillendirip izleyiciye ulaştırmaya yönelik bir uğraş olmalıdır.

IV- Sözcükler - Söz Eylemleri ve Müzik

Bütün yazın ürünlerinde yazıya dökülmüş *sözcükler*, geleceğe uzanan kalıcı belgeler sayılırlar. Dram sanatında da metin, eleştirmen ve bilim adamlarınca temel öge olarak görülmüştür. Gerçi söz yanı olmayan mim, sessiz gösteri ve bale ya da çok az sözcükle anlatım bulanı *commedia dell'arte* ve sözcüklerin yazıyla anlatım bulduğu sessiz sinemayı da dram sanatının dışında tutamayız ama yine de sözcükler önsırayı tutarlar.

Metnin önemsenmesinin geçerli nedenleri yok denemez. Öncelikle bir metnin şiir ve öteki düzyazı (öykü, roman) türü metinler gibi okunan, incelenen ve yorumlanabilen bir özelliği vardır. Yine de özde sahnelenmek için yazılmış metinlerde yazıyla anlatılan bölümün, en azından belli ölçüde, yazarın amaçladığı doğrultuda olmadığı sık sık karşılaşılan bir durumdur.

Gerçekte yayımlanmış ya da el yazması olarak bulunan bir metnin sürekliliği televizyon ve sinema oyunlarından daha avantajlı bir konumda bulunur. Çünkü elimizde bulunan yazılı metnin farklı dönemlerde, farklı iletişim araçlarıyla yeniden canlandırılması olasıdır, ve böylece de bir yandan gelecek dönemlerin tarihsel, ekinse ve teknolojik değişimlerine uyumlu yorumunun yapılabilmesine olanak sağlanırken, öte yandan da bu metnin, yüzyıllar boyu kalıcılığı sağlanmış olmaktadır.

Bugün elde bulunan metinler *sahne yönlendirmeleri* (stage direction) olarak başka gösterge dizgeleri de içerirler. Ingarden bir oyunun *anametnini* (haupttext) *yanmetnin*'den (nebentext) ayırırken, *yanmetnin* sahne yönlendirmelerini, *anametnin* ise oyuncuların sahnede konuştuğu sözcükleri içerdiğini vurgular. (Ingarden, 1960, s.403) Böylece izleyiciye ulaşan *anametnin* gösterimin dilsel anlamını, *yanmetnin* de dilsel olmayan, gösterge dizgelerini oluşturur. Ancak klasik dönem Yunan tiyatrosunda ve Elizabeth dönemi İngiliz tiyatrosunda *yanmetnin* ya yoktur ya da yok denecek kadar azdır. Bu yüzden bu dönem oyunları sahnelenirken *yanmetnin* oluşturulması tümüyle oyuncu, yö-

netmen ve desinatör vb. sanatçıların özel becerilerine kalmaktadır. Sinema ve televizyon oyunlarında bu ikisinin içiçe olduğu gerçeğini kabul etmemiz gerekir. Sinema ve televizyon oyunlarının senaryolarına göz atılacak olursa, yanmetnin sahne oyunlarına göre çok daha uzun olduğu rahatça anlaşılır. Bu tür oyunlarda görsel öğeler önemlidir ve bu tür öğelerin dilsel anlatımı, anlatı türü yazın ürünlerindeki tanımlayıcı bölümlerin çağrışım gücünden yoksundur. Bu yüzden eski ya da yeni bir metindeki sözcüklere, bir oyunun gösteriminde önemli bir öğe olmaları ötesinde, anlamın oluşmasında mutlak bir öğe gözüyle bakmak yanıltıcı olacaktır.

Bir oyun metni inanılmayacak sayıda çok anlam oluşturan öğe içerir. Başta, sözcüklerin sözcük olarak anlamları gelir, sonra yapısal anlamları ve giderek günlük yaşantımızdaki politik, toplumsal ya da ekinsele ne tür olayları çağrıştırdıklarına bağlı göndergesel anlamları izler. Öte yandan bir oyun dilinde kullanılan sözcükler, dilin insanlar arasında bir iletişim aracı olarak kullanım kurallarıyla uyum içindedirler. Sözcüklerin, J.L. Austin (Austin, 1962) ve J.R. Searle'in tanımlarıyla "söz eylemleri" oldukları kadar, gerçek ve duygusal bildirilişim araçları oldukları da kesin. Ayrıca bir sahne ya da sinema-televizyon oyununda, ya koşuk ya düzyazı ya da koşuk-düzyazı karışımı oluşuna ya da metnin yüksek veya alt düzeyde bir dil temposu peşinde olup olmadığına bağlı olarak, metnin biçeminden kaynaklanan anlam oluşturuıcı öğeler bulunmaktadır. Sözcükler karakterlere kendi özgün ağız biçimini, sözcük dağarcığını, yerel konuşma biçimini kazandırmalarıyla önemli öğe sayılırlar. Metnin dilsel yanı da söyleşimin genel yapısı içinde anlam oluşturmaktadır. Yine dil öğesi (sözcükler), ardarda gelen sahnelerin oluşturduğu eylemin anlatı yöntemini, kısa ve uzun, şiddetli ve sakin bölümlerle, yineleme ve uyum arasındaki karşıtlıkların itici gücünü, karşılıklı konuşmaları, duraksamaları, sessiz anları, yanmetinde belirtilmemiş olsalar bile, usta bir elden çıkan metindeki tümce ve sözcüklerin yapısal vurgulamalarını ve karşılıklı konuşmaların incelikle zamanlanmasıyla önemli ölçüde belirginleştirilen vurgulamaları belirler.

Söz (konuşma) olayı, dram sanatında karşılıklı etkileşimin temelini oluşturur. Karşılıklı konuşma dramatik eyleme salt göstergesel olarak göndermede bulunmaz, dramatik eylemi doğrudan belirler. Bir oyunun eylemindeki canlılık, herşeyin ötesinde, söyleşimin bireylerarası öznel gücüyle varlığını sürdürür. Söyleşim işlevinin bu tür algılanması —ki bu anlayış, eylemi cinayetler, savaşlar, karakterlerin gidiş gelişleri gibi dış olaylarla sınırlar— dramatik eleştiriye oldukça yabancı sayılır.

Söylem ise acaba, dramayı oluşturan olayları hangi yollar-
dan doğrudan canlandırır? Ne tür eylemler dil aracılığı ile gerçekleştirilmektedir? Bu sorulara "söz eylemi"ne yakından bakmakla yanıt verilebilir. Searle "söz eylemi"ni, "davranışın kural-yönetimli biçimi" (Searle, 1969, s.12) olarak tanımlar. Amacı söz olayını *genel eylem kuramı* adı altında toplamaya yöneliktir. Dram sanatında *söylem*'in eylemsel işlevini anlayabil-
memiz için, dili eylem olarak ele alan kurama dönmemiz gerekir. Oxford'lu düşünür John Austin, dili toplumsal bir eylem olarak vurgulayan dil kuramını önerirken, konuşmaları demek yahut doğru ya da yanlış öneriler için araçlar olarak ele alan geleneksel görüşe tepkisini dile getiriyordu (Austin, 1962). Oysa dil salt öneriler yaparken kullanılmıyordu; buyruklar, istekler, etkilemeler, inandırmaya çalışmak gibi amaçlarla da kullanılıyordu. Austin, düşünsel yönüyle sözün kullanıma yönelik konumunu, gerçek yaşamdaki bireyler arası etkileşim gücünün öykünmesi olarak görüyor. Daha çok dilin kullanımını önemli olan. İyice belirginleştirirsek, evlenme, randevu, yargılama, vaf-tiz etme gibi toplumsal eylemlerin gerçekleşmesinde "yürütme" erki konumundadır dil. Söylenenlerin doğruluğu ya da yanlışlığı önemli değil, yapılandırıcı asıl olan.

Oysa bütün konuşmaların bir "yürütme", "yapma eylemi" üstlenebileceğini gözardı etmemek gerek. Bir sözcüğün söylenmesinde üç tür eylem gerçekleştirilebilir (Elam, 1980, s.158): a) *anlatımsal söz eylemi*: dili biçimbilimsel, sözdizimsel, sesbilimsel ve öteki kurallarına uygun anlamlı bir biçimde söyleme eylemi; b) *yönlendirici söz eylemi*: bir soru sorma, birine bir şeyi yapmasını emretme, söz verme, bir önerinin doğruluğunu savunma

türü söz eylemleri; c) *inandırıcı söz eylemi*: bir kimseyi bir şey yapmaya razı etme, karşısındakini kandırma ya da kızdırma türü söz eylemleri.

İşte dilin bu toplumsal, bireylerarası yürütme gücü, başka bir anlatımla, "sözcüklerle iş yapma" özelliği dram sanatının özgün yanını oluşturur. Dramatik *söylem*'e, bütünleyici, inandırıcı ve çelişkili yönlerde sorgulayıcı bir dil eylemi ağı gözüyle bakılabilir; kısaca, karşılıklı dilsel etkileşim sayılır. Biçemsel, şiirsel ya da genelde estetik işlevleri ne olursa olsun, söyleşim öncelikle, dramatik evrenin tinsel, toplumsal ve farklı bireysel güçlerini karşı karşıya getiren, uygulama durumundaki bir tür dil eylemidir. (Elam, 1980, s.159)

Searle pürüzsüz bir söz eyleminin oluşması için üç temel koşul öne sürer (Searle, 1969, s.60 ve sonrası):

a) Hazırlayıcı koşullar: Konuşan, eylemi gerçekleştirmeye yetkin olmalı. Söylediğini pekiştirici kanıt olmalı elinde. Araştırdığı, bilmek istediği konu hakkında bilgisi olmalı.

b) Samimiyet koşulları: Konuşmacı, söylediğinin doğruluğuna inanmalı, örneğin, istediği bilgiyi gerçekten istemeli; minnet duygusu duyduğu bir şeye karşı teşekkür ederken bunu içten yapmalı; vereceği öğüdün dinleyene gerçekten yararlı olacağına kendinin de inanması gerekir.

c) Temel koşullar: Konuşmacı, verdiği sözü yerine getirmek için üstlendiği eylemi yapmak durumundadır; bu bir toplumsal görev anlayışı, yükümlülük sayılır.

Gerçekte, dram sanatının çoğunlukla temelde bu koşulların kötü kullanımı üzerine kurulduğu ve bunun sonucu izleyicinin kulağına bozuk ulaşan söz eylemlerinin oluştuğu, oysa dramatik söz eylemini gerçekleştirenin sonuçtan memnun olduğu açıktır. Aldatma eylemleri üzerine kurulu bütün oyunlar bu tür *kötü kullanıma* bağlıdırlar. Buna en güzel örnek olarak Iago'nun Othello'yu aldattığı (III,iii) sahneyi gösterebiliriz. Iago bu sahnede Othello'yu aldatıcı, Desdemona'yı suçlayan *yönlendirici - inandırıcı* söz becerilerini ustaca kullanır.

Dram sanatında dil eyleminin bir başka türlü yersiz kulla-

nımı ise, özellikle komedide, gülmece ögesinin temelini oluşturur. Ancak burada konuşmacı dinleyene *yönlendirici* amaçlarını iletmede başarı sağlayamadığı sürece eylem gerçekleşemez. Bu tür başarılı söz eylemlerine, metin olarak ele alındıklarında (çünkü sahnede bu eylemin gerçekleşmesinde oyuncunun becerisi çok önemlidir) Shakespeare'in bütün komedilerinde rastlanır. Dinleyenin anlama yetisizliği, *yönlendirme* eyleminin başarısızlığına neden olur. Bu durum da tek başına gülmece ortamını oluşturmaya yeterli olur. Komedide genelde bu duruma sıkça rastlanır. Bizde Karagöz ve Hacivat'da, ortaoyunlarında, tu luat tiyatrosunda bu tür söz eylemlerinden olabildiğince yararlanılır. Konuşanlar, birbirlerinin sözlerini sık sık kesip sözce üstün gelmeye çalışırlar. Bazen bir yakınma, günah çıkarmaya, bir yadsıma da dolaylı bir onaya dönüşür. Belirgin göstergesel işlevler, benzer sözdizimsel yapıyla gerçekleşebileceği için, böyle bir durum, konuşanlar adına bir tehlike oluşturabilir. Searle'in (1969, s.70) belirttiği gibi "aynı söyleme eylemi çok sayıda farklı amaçlar için gerçekleştirilebilir...bir ve aynı söyleme (söz) eylemi çok sayıda farklı yönlendirici eylemlerin gerçekleşmesini sağlayabilir." Böyle bir durumda konuşulan *yönlendirici söz eyleminin* soru mu, buyruk mu yoksa iddia mı olduğunu ayırtmak dinleyene kalmaktadır. Görüldüğü gibi, eylemin tam gerçekleşmesi, tümüyle dinleyenin doğru yorumuna bağlı olmaktadır.

Anlama ya da öteki anlatımıyla *yönlendirme eylemini tanıma* sorunu, tıpkı öteki söz-eylemi sorunları gibi dramanın örgüsüne tinsel ve eylemsel olarak doğrudan girmektedir. (Elam, 1980, s.164) Shakespeare'in II. Richard oyununda Exton'un, Bolingbroke'un kendine yönelttiği sözleri yüceltişini, dinleyenin yorum yapma çabalarına güzel bir örnek olarak gösterebiliriz:

"Duymadın mı kralı, nasıl sözler söyledi?

'Yok mu beni bu yaşanan korkudan kurtaracak dostlarım?'

.....

Söylerken bu sözcükleri, acı bir özlemle baktı bana,

Sanki 'Keşke sen olsaydın

Bu şiddeti söküp atacak içimden' der gibi" (V. iv. 1-2, 7-9)

Exton'un, Bolingbroke'un bu sözlerini özlem dolu bir arzu olarak yorumlayışı giderek oyunun sonucunu belirleyici eyleme dönüşmesi bakımından önemli sayılır. Çünkü bu sözcüklerden sonra gelişmeler, Richard'ın öldürülmesine kadar varacaktır. Bazen soru eyleminin olduğu gibi alınıp yönlendirici özelliğinin kavranması, söz eylemiyle amaçlanan sürecin ters yönde gelişmesine yol açar. Bu durumu bir televizyon oyununa yönelik görüşlerini dile getirirken Paul de Man şöyle açıklar:

"...bowling ayakkabılarının bağcıklarını alttan mı yoksa üstten mi bağlanacağını soran karısına Archie Bunker bir soruyla yanıt verir: 'Ne fark eder?' İnanılması zor ayırtılan okumasını bilen karısı, bağcıkları alttan ya da üstten bağlamasının, ya da her nasılsa, sadece öfke uyandıracığını sabırla anlatarak yanıtlar. 'Ne fark eder' gerçekte bir soru olmaktan çok 'Canı cehenneme, umurumda değil' anlamındadır." (de Man, 1973, s.29)

Buradaki sorun yine biçimle işlev arasındaki farklılıktan kaynaklanır. Yine de Man'ın vurguladığı gibi, eksiksiz bir sözdizimsel örnek (soru) bir yanda inandırmaya zorlarken, öte yanda kendi yönlendirici özelliğini kabul etmemekle, en az iki anlamlı tümceyi daha da karmaşık bir duruma sokmaktadır.

Konuşan, belli sesbirimlerini söylerken gerçekte ne diyor? Bu yorumsal sorun salt dramatik bir yapıyı dinleyenlerle sınırlanamaz; okur, yönetmen, oyuncu ve dinleyici-izleyici olarak bizleri de kapsar. Tümce anlamıyla söyleyenin iletmeye çalıştığı anlam arasındaki fark, bir oyunun yorumlanmasında gözönüne alınması gereken önemli noktalardan birisini oluşturur. Örneğin Cordelia, Lear'a olan bağlılığını alçak gönüllü sözcüklerle dile getirmeye çalışırken, kızkardeşlerine kafa mı tutmakta, özür mü dilemekte, yalvarmakta mı yoksa olayları soğukkanlı bir şekilde mi anlatmaya çalışmaktadır?

İşte bu tür ikilemli durumlarda oyuncunun yorumu önem kazanır. Vurgu, ses uyumu, hareketler, yüz ifadeleri vb. ile oyuncu, istekleri, amaçları iletebilecektir. Dramatik söylemin metindeki yönlendiriciliğinin kendi içinde yeterli olması duru-

mu, gösterimi gereksiz bir uğraş durumuna gelme gibi bir sonuçla yüzyüze bırakabilir. Yazılı metne bakarak, bir oyunda gerçekleştirilen *yönlendirici söz eylemlerini* tam olarak belirlemek olası değildir. Bunun için eylem örneklerinin, özellikle de *yönlendirici söz eylemlerinin*, sağlıklı bir sınıflandırmasını yapmak gerekir. Bu konuda dramatik çözümlemeye yararlı olabilecek sınıflamayı Searle (1975b) yapar. Yönlendirici söz eylemlerini beş sınıfa ayırır Searle:

1) Temsilciler: konuşanın inandırıcılığına önem verilir. "Doğumunda dünya sarsıldı diyorum sana" (*Henry IV-1*, III, 21); "Bak bayım, senin generalin beni sever" (*Coriolanus*, V, ii, 13); "Sana yemin ederim ki, sanırım Helen onu Paris'ten daha çok seviyor" (*Troilus and Cressida*, I, ii, 114-15).

2) Buyruklar: dinleyenin birşey yapması yönündeki girişimler: emretmek-istemek, öğüt vermek, meydan okumak, soru sormak gibi. "Yaklaş, emrediyorum sana" (*Henry V*, II, iii, 66); "Adalet istiyorum ki sen, prens, versen gerekir" (*Romeo and Juliet*, III, i, 186).

3) Bağlayıcılar: konuşanı gelecekteki bir eyleme bağımlı duruma getirme: verilen sözler, yeminler, sözleşmeler, üstlenmeler; "Burada diz çökmüş and içiyorum Tanrıya, bir daha asla durmayacağım" (*Henry VI*, II, iii, 29-30); "Söz veriyorum, bin yıl yaşayacağım, bunu asla unutmayacağım" (*Romeo and Juliet*, I, iii, 46-7).

4) Anlamlılar: teşekkür etmek, selamlamak, kutlamak gibi uzlaşım sal eylemler. "Teşekkür ederim sana, mağrur Agamemnon" (*Troilus and Cressida*, IV, v, 171); "Güzel prenses, Navare Sarayına hoş geldiniz" (*Love's Labour's Lost*, II, i, 90);

5) Bildirimler: birini bir şeye aday göstermek, savaş ilan etmek, bir çifti evlendirmek gibi. Bu tür söz eylemleri dramının sonucunu etkilemeleri bakımından önemli sayılırlar. "Seni ebediyen uzaklaştırıyoruz gözümüzden" (*Timon of Athens*, III, v, 100); "Seni burada Suffolk'un ilk Dükü ilan ediyoruz." (*Henry VI-2*, I, i, 65).

Bir başka sınıflamayı da Richard Ohmann yapar:

"Böylece komedinin, özellikle farsa yakınlığı nedeniyle, yineleme ya da mekanik söz eylemleriyle kendi evrenini kuracağı sanılır...Tam tersi, trajediler, daha başlangıçta insan duygu ve eylemlerini bütünüyle gerçekleştirecek bir hava içinde, yönlendirici söz eylemlerinde daha değişkendirler. *Hamlet* bir soru, bir reddetme, iki istem, bir tür bağlılık yeminiyle başlar ('Çok yaşa Kral')." (Ohmann, 1971, s.253)

Dramada yönlendirici-inandırıcı söz eylemlerinin karşılıklı etkileşimlerinin bozulmasının *yüzeysel yapıyla* sınırlı kalmadığı, bu durumun oyunun temel olaylarını açıkladığını da vurgulamak gerek. Örneğin *Doktor Faustus* gibi bir oyunun kurgusunun akla uygun bir biçimde ayrıntılı açıklamasını yapmak, büyük ölçüde bireysel ve evrensel *yönlendirici söz eylemlerinin* bir açıklaması olacaktır: Faustus akademik çalışmaları pahasına büyü becerisi edinme özlemine kaptırır kendini (*bağlayıcı*); bir ikilemle yüzyüzedir: büyüün peşinden gidip özlediklerini kazanmak; ya da uzak durmak bu özlemden (ters yönlü *buyruk*lar); Faustus sözünü yineler, özlemlerini gemleyemez (*bağlayıcı*) ve Mephistopheles bu muhteşem büyü gücünü söz vererek onu yüreklendirir (*tamamlayıcı bağlayıcı*); Faustus bu kazanımdan duyduğu mutluluğu dile getirir (*anlamalı*) ve özlemlerinin gerçekleşmesini ister (*buyruk*); Faustus bir şeytan olan Mephistopheles'i çağırır (*başarılı inandırıcı söz eylemi*) ve bu gücü yirmi dört yıllık anlaşmanın bitimine, yani oyunun sonuna kadar kullanır Faustus. Bireysellikten evrenselliğe uzanan bir söz eylemidir gerçekleşen. Söz eylemlerinin oluşmasında konuşanların, dinleyenlerin, istekler (*yönlendirici*) ve amaçların (ikna edici), bir arada olması gerekir. Bu eylemler, sözlü oldukları gibi yazılı ve hatta bazen da bedensel hareketlerle belli bir iletişim ortamında gerçekleşirler. Başka eylemler gibi bu tür eylemler de, farklı düzeylerde temel olma durumlarına göre belirginlik kazanırlar.

Bu ise, oyuncuların sahnedeki yaptıklarıyla onlara birer araç olarak verilen yükümlülüklerin gerçekleşme düzeyleri arasındaki ayrımın dramatik söyleme uygulanması olasılığını do-

ğurur. Gerçekte yönlendirme eylemini gerçekleştiren kimdir: Tüm oyuncular mı, yoksa yalnızca sözcükleri söyleyen oyuncu mu? Başka bir deyişle, gerçekte konuşan kimdir? Bu durumda başka eylemlerin temsili için geçerli "temel", "karmaşık" ayrımın, dilsel çeşitliliğe uygulanamayacağı sanılır. "Gece gündüz bir insanla yaşamam beni böyle açgözlü ve şüpheli yaptı" (*Look Back in Anger*). Jimmy Porter'ın bu öfke dolu sözlerini dile getiren oyuncunun söz eylemine karakterden daha fazla bir şeyler kattığı söylenebilir mi? Pek denemez. Gerçekte oyuncunun yaptığı, söyleme eylemini anlaşılır bir biçimde gerçekleştirmektir. Tümceleri söylerken yönlendirici bir amaç peşinde değildir doğrusu. Tümcenin tam bir söz eylemi olarak söylenmesinde toplumsal ya da tinsel sorumluluk sahnede konuşanın değil, dramatik bağlamdaki konuşanıdır; Gale'in bu konudaki sözleri yeterince açıktır sanırım:

"(Oyuncular), canlandırdıkları kurmaca karakterlerin aksine, zorlayıcı, sorgulayan, bildirici tümceler kullanarak emretmez, sorgulamaz ve ısrar etmezler. Canlandırdıkları karakterlerin aksine sahne bir şeyde ısrar etmeleri nedeniyle yanlış bir emir vermiş olmaktadır suçlanamazlar...çünkü onlar ancak bunları emretmeyi, ısrar etmeyi yapar görünürler." (Gale, 1971, s.337)

Burada sahnede geçen söz eylemlerini yorumlamak tümüyle izleyiciye kalmaktadır. Bu yüzden izleyicinin, dramatik evreni düşgücünde kurarken hem dinleyen (sahnedeki) gösterge- sel iletileri çözümleme yetisini hem de konuşanın amaçlarının tasarımını yapması gerekmektedir.

Dramada söz eylemlerinin çeşitli düzeylerde anlamlar oluşturdıkları bilinmektedir. Bir tümce sahnede (metinde) oyuncular (karakterler) arasında bir anlam iletişiminde bulunurken, aynı tümce izleyiciye bir başka, belki de dramatik bakımdan çok daha önemli bir anlam iletecektir. Örneğin Iago sahnede Othello'ya saygı duyduğunu söylerken Iago'nun önceki konuşmalarını duyan izleyici bu sözleri inanmıyacak ve uğursuz olayların başlamak üzere olduğunu çıkarabilecektir. Dramatik konuşmalarda her sözcüğün en az iki anlam içerebileceğini göz-

den uzak tutmamak gerek: bir yanda sözcüğün gerçek anlamı, öte yanda karakterin kişiliğine yönelik ipuçları veren anlamı. Yine sözcüklerin bu ikinci anlamlarının çözümlenmesi, karakterlerin kişiliklerinin şekillenmesini ve onların çelişki ve tutarsızlıklarla dolu iç dünyalarının eitişimini de sergileyecek aralıksız bir süreç sayılır.

Dramatik metinde sürekli bir eksik yan olabileceğini gözden uzak tutmamak gerek. Ingarden'in belirttiği gibi drama kendi evrenini 1) tümüyle görsel ve öteki araçlarla gösterilen öğelerle, 2) hem yazıyla hem de görsel olarak gösterilen öğelerle, ve 3) sadece sözcüklerle gösterilen olaylarla temsil eder (Ingarden, 1960, s.405). Örneğin, eylemin geçici ya da uzamsal sınırları dışında olan olayların anlatımlarında olduğu gibi.

Yazıyla anlatım bulmayan göstergelerin metne göre ağırlıklı olduklarını gözden uzak tutmamak gerek. Bu yüzdendir ki *yanmetin*, *anametin*'den sürekli önemli olagelmıştır. Eğer eylemle sözcükler arasında bir çatışma varsa bunda üstün gelecek kuşkusuz eylem olacaktır. Çünkü dramanın özü mim eylemidir. *Godot'yu Beklerken*'in sonunda yazılı çağrı "haydi gidelim"e karşılık olarak *yanmetin*' de "hareket etmezler" eylemsizliği vurgulanır. Gerçekte sahnede olduğu gibi eylemsiz eylemler bile sözcüklerin anlamlandıramayacağı duygu ve düşünce evrenlerini vurgulayabilmektedir.

Temelde eyleme dayanan dram sanatında yazılı öge de eylem işlevini görmelidir. Sözcüklerin, sözcük ya da sözlük içerikleriyle anlattıklarından çok, karakterlere yaptıkları önemli sayılır. Sözcüklerin eylemlendirmeleri ya söyleşim ya özsöyleşim (soliloquy) ya da klasik Yunan tiyatrosunda olduğu gibi koro aracılığı ile olur. Özsöyleşimde karakter, ya düşüncelerini bir başına çözümlemeye çalışır ya da doğrudan izleyiciye seslenir. Birinci durumda karakter kendisini yönlendirirken ikincisinde, izleyiciyi yönlendirme amacındadır. Ancak sık sık vurgulandığı gibi dramada temel ilke az söz, çok eylem olmalıdır. Sinema, kamera aracılığı ile, sahnenin olanaklarının çok ötesinde, geniş bir evrenin sessiz eylemini karşımıza getirirken bu durumun en güzel örneğini sunar.

Dramadaki karakterlerin ağızından çıkan yazılı sözcüklerin anlamlarını, söylendikleri dramatik bağlam ve temsil ettikleri eylem dışında değerlendirmek sağlıklı olmayabilir. Eylemi oluşturanın karakter olması nedeniyle dramatik sözün anlamını da karakterin ışığında anlamak olasıdır. Bir oyun yazarının kendi adına bir bildiride bulunması ve *söyleşim* yoluyla kendi görüşlerini iletmesi genelde pek olası değildir. Shakespeare'den günümüze uzanan zaman içinde oyun yazarları eyleme kendi yorumlarını katmak istediklerinde bunu öndeyiş (prolog), sondeyiş (epilog) ya da oyuncuların sahnede rollerinin dışına çıkarak okudukları şarkılar aracılığı ile yapmışlardır. Sinemada bu durum en sağlıklı biçimde eyleme dıştan yüklenen sözlü yorumlarla ya da sessiz sinemada olduğu gibi yazıyla sağlanır.

Drama'da karakterlerin konuştuğu sözcüklerin yüzeysel değerlendirilmeleri de yanıltıcı olabilir. Sözcükler karakterin kendisinin ürünü olmakla birlikte, onun içinde bulunduğu durumun ve güdülenmelerinin de ürünüdürler. İzleyici sürekli bu güdülenmeleri sorgulama ve gelişen durumların ışığında ayırttırma durumundadır. Öne atılan bir iddia, gelişen olaylarla ya doğrulanır ya da gerçekliğini yitirir. İzleyicinin bildiği ama karakterlerin bilmediği ya da bilmediği sanılan olaylar da dram sanatında ayrı bir eytişimsel olgudur. Dürrenmatt'ın vurguladığı gibi (F. Dürrenmatt, 1966, s.111-12) kahve içen iki karakterden birisinin ya da ikisinin birden kahvesinde zehir olduğunu karakterlerden birisinin ya da hiçbirisinin bilmemesine ve bu durumu izleyicinin bilip bilmemesine göre, konu dramatik özellik kazanır. Böyle bir sahnede karakterlerin konuşmaları pek önemli sayılmaz, asıl anlamlı olan içinde bulunulan durumdur. *Dramatik alaycılık* denen bu durum, Kral Oedipus'tan bu yana dram sanatında sıkça rastlanan bir öğedir. Oedipus kendisine yönelik gerçeği bulmaya çabalarken de, Laertes'in kılıcının ucunun zehirli oluşunda da, izleyici durumu önceden bilmektedir. Karakterlerin sözle anlatım bulamıyan duygu ve düşünce evrenleri, konuşulan sözcüklerle gelişen olaylar zincirinin eytişimsel etkileşimleriyle açığa vurulur. Bu durumu ancak göstergelerin etkileşimlerini incelikle çözümleme becerisini

edinmiş izleyici algılayabilir. Böylece sözcüklerin anlamları, kimin kime ne tür sözcükler kullanarak hangi koşullarda ne yaptığına bağlı olmaktadır. Kısaca anlatmak gerekirse, dramada sözcüklerin anlamı konuşma durumuna bağlı olmaktadır.

Böylece dramayı durumlar'ın sürekliliği olarak görmek yanlış olmasa gerek (Esslin, 1987, s.87). Bu durum, dramatik metinle düz metin arasındaki ayrımı yapmayı gerektirir: Dramatik metin sahnede hem zaman hem de uzam boyutları içinde anlatım bulurken, düzmetin kesin bir zaman kesitinin dışında kalır. Böylece dramatik metin kesin zaman bağımlılığı ile, müziğe oldukça benzemektedir.

Dramatik bir yapımda müzik sürekli olarak önemli bir gösterge dizgesi olagelmiştir. Eski Yunan'da gerek komedi ve gerekse trajedilerdeki koronun seslendirdiği şarkılar, şarkı olarak söylendikleri gibi bu şarkılar eşliğinde dans da edilirdi. Yine opera da, özde, eski Yunan tragedyasındaki karşılıklı konuşmaların normalde konuşma değil, şarkı olarak söylendiklerini savunan Rönesans bilim adamlarının görüşlerine dayanır. Bugün operada metin müzik için bir *önmetin*'den başka birşey değildir. Oysa müzik notalarını, temsil etme olayının önemli bir yanını oluşturan gösterge dizgesini saptama girişimi ve metnin duru bir sözle sunumu olarak değerlendirmek daha sağlıklı olacaktır. Ayrıca şarkı eşliğinde müzik, karakterlerin duygu ve düşünce evrenlerini, ruh yapılarını vurgulamasıyla bir *altmetin* de oluşturur. Wagner drama'yı bir 'Gesamtkunstwerk', "özbütünlüğü olan" eksiksiz yapıtlar olarak tanımlarken, dramanın yazınsal, görsel ve müzikle ilgili gösterge dizgelerinin çok iyi bir uyum içinde bütünleşmiş olduklarını ve bu anlayışın da müziğin temel işlevi olduğunu vurgulamaya çalışır. Gerçi Wagner zamanında bu görüş oldukça aşırıya kaçan bir sanat anlayışı sayılırdı, ama bugün oldukça dar sayılır. Bugün dramanın gerek toplumsal ve gerekse sanatsal işlevleri, müzikli dramanın sınırlarını çoktan aşmış bulunuyor.

Ama yine de bir yapımda müziğin gösterge düzeneğinde önemli roller üstlendiği bir gerçektir. Shakespeare'den günümüze, kullanılan oyun içindeki şarkılar, oyunlarda gerek yapı-

sal bakımdan eylemi aralayarak, gerekse karakterlerin duygu ve düşünce dünyalarına ulaşabilme olanağı sağlayarak, önemli bir işlev üstlenmişlerdir. Eylemin anlam ve havasını oluşturma-da çoğu kez izleyicinin pek öyle bilinçle algılayamayacağı sürekli bir fon oluşturmak amacıyla yararlanılır müzikten. Özellikle de danslı sahnelerdeki katıksız bir hareketin uyumunu, bir iskeletini oluşturabilir müzik. Müziğin, yapının genel havasını ve anlamını bütünleştirici öge olarak kullanımı, ondokuzuncu yüzyıl melodramlarında görülmekle birlikte, eski Klasik Yunan tiyatrosundaki koronun söylediği şarkılara ve hatta törensi özellikli oyunlara kadar eskiye gider.

Oysa Brecht müziği, oyunun eytişimini oluşturan bir yorum ögesi olarak kullanır. Şarkılarla oyunun hem eylemini aralamaya çalışır hem de oyuncuların oynarken rollerinden sıyrılmalarına olanak sağlar. Böylece Brecht'le müziğin dramada kullanımı, sözcükleri doğrulayıcı yönde değil, tam tersi, sözcüklerin alaycı yorumu doğrultusunda olmaktadır. Öyleyse denebilir ki, müzik, bir yanda metne cephe alırken öte yanda metni yorumlar (Brecht, 1964, s.15). Bugün teknolojinin ilerleyişiyle müziğin doğal ve doğaüstü her türlü canlandırıcı etkinliği ile (imgesel ve simgesel) dramatik yapımlara eşlenmesi, dram sanatına daha bir cezbedici özellik ve derinlik kazandırmaktadır.

V- Oyuncu, Giysi, Makyaj ve İzleyici

Oyuncu bir gösterimin en önemli ögesi, göstergesi sayılır ve göstergenin insanın kendisinin yerine geçmesi bu önemi doğrular.

Oyuncunun sahnedeki rolü oldukça karmaşıktır. Gerçi U. Eco, C.S. Peirce bu konuda bir bakıma kolaya kaçan tanımlamalar yaparlar ama oyuncunun sahnedeki göstergesel görevinin yeterince zor olduğunu kabul etmek gerek. Eco, Peirce'in vurguladığı bir örnek üzerinde durur:

"Sarhoş, bir göstergedir, ama böyle olmamayı yapar gibi görünür. İkili oyun oynuyordur sarhoş: Bir gösterge olarak algılanması için, zaman-uzam boyutlu gerçek bir olgu, gerçek bir insan olduğu benimsenmelidir. Tiyatroda dört köşeli bir gösterge olayı vardır. Sözcükler, başka şeylerden yapılmış nesneleri temsil eden bir ses ögesidir. Mizansen'deki nesne, önce gerçek bir nesne olarak algılanır, sonra öz olarak aynı yapıdaki bir nesneyi temsilen daha gerilerdeki bir nesneye göndermede bulunmak için bir gösterge olarak benimsenir." (Eco, 1977, s.111)

Buradaki sarhoş, salt bir sarhoş olarak gösterge özelliğinin ötesinde, imgesel olarak ters bir konumda alkol kurbanı birini de vurgular. Burada *görüntü* ya da *çerçeveleme* (framing) olayının önemi de ön sıraya çıkar. *Görünüm*'ler Elam'ın tanımıyla (Elam, 1980, s.87) gösterimi izleyen ya da katkıda bulunanların eldeki davranış kesitinden anlam çıkarmak amacıyla yararlandıkları algısal ya da duyumsamaya dayalı yapılar sayılırlar; ancak görüntüler de temelde davranışın olduğu uzlaşımsal ilkelerden kaynaklanırlar. İzleyici sahnede ne olup bittiğine yönelik ipucu edindiğinde, gözlemlene eylemlerini bu anlayışa uydurur ve giderek olayların akışının da yaklaşık bu çerçevede seyrettiği anlaşılır.

Yeniden Eco'nun yaklaşımına dönecek olursak, sarhoşun gerçekte sarhoş değil, sarhoşu yansılayan oyuncu olduğunun

bilincinde olmak gerek. Sarhoş ise tek başına bir bireyi değil belli bir tutkusu olan insanları simgeler. Oyuncu, bunu yaparken gösterdiği beceriye göre alkışlanır ya da olumlu tepki almaz ve sarhoş örneğinde olduğu gibi gerçek bir kimseyi değil, kurmaca bir karakteri de göstergesel olarak canlandırıyor olabilir. Görüldüğü gibi, bir oyuncunun göstergesel rolü sanıldığı kadar kolay değildir.

Sahnedeki bir oyuncu, önce özgün davranış biçimleriyle (bedensel görünüm, ses) kendisidir; öte yanda rol gereği uğrayacağı değişim —ses biçimi, giysi, makyaj— ile sahnedeki karakter durumuna gelecektir; dahası kurmaca öyküdeki karakter var ki —izleyici gösterimi bu gözle izleyecektir— onu da canlandırmak durumundadır oyuncu.

Böylece oyuncu dramının onsuz edilemeyen ögesi durumuna gelir. Esslin'in vurguladığı gibi (Esslin, 1987, s.59) yönetmeni, desinatörü, yazarı olmayan drama olabilir, olmuştur da, ama oyuncusu olmayan drama asla olmayacaktır. Kukla oyunlarında, gölge oyunlarında, animasyon filmlerinde ve çizgi filmlerindeki betiler de ister insan ister hayvanları canlandırmış olsunlar, birer oyuncu sayılırlar.

Sahnede ya da ekrandaki bir oyuncu, yazarın düşgücünde oluşturduğu kurmaca karakterin göstergesi olmanın ötesinde bir anlam taşır. Oyuncunun kişiliği, bir insan olarak tanımlanması güç özgünlüğü, kurmaca metnin yazarının düşlemlerinin çok ötesinde göstergeler oluşturur.

Oyuncunun çekiciliği önemli bir öge sayılır gösterimde. Bu yüzdendir ki rol dağılımı anlam oluşturan gösterge dizgelerinin en önemlisi sayılır. Kuşkusuz oyuncunun salt bir başına çekiciliği göstergesel önem taşımaz, oyuncuların karşılıklı etkileşimleridir onları belirginleştiren. Dramatik gösterimde bireyler arasındaki denge, temel anlamı belirleyen öğelerden biri, yönetmenin kurmaca öyküyü yorumunu somutlaştıracak ve vurgu ve temel anlamını kararlaştıracak sanatsal kararlardan biri sayılır.

Böylesine anlam oluşturan kişiliği ve çekiciliği yanısıra oyuncu, metni biçimlendiren sesiyle, yüz ifadeleriyle, bedensel

devinimleriyle, makyaj ve giysileriyle onca gösterge dizgeleri oluşturan yetkinliktedir.

Bu dizgeler sürekli etkileşim içindedirler birbirleriyle: Giysi oyuncunun bedensel devinimlerini yeterince etkileyecektir; makyajsa, kuşkusuz, yüz ifadelerini etkileyecektir.

Ancak gösterimdeki anlamı gerçekte kavrayabilmek için, oyuncunun bir imge olarak, bir insanı bir insanı gösterge olarak oynaması gibi çelişkili durumunu akılda tutmak gerek. Ancak yararlanılan gösterge dizgeleri ya imgesel ya göstergesel ya da simgesel olduğu gibi üçü bir arada da olabilir. Yine, yeterince ilgi çekici bir peruk, kendini beğenmişliğin bir imgesi olduğu gibi, izleyicinin ilgisini çekmek için kullanılan göstergesel bir işlev de üstlenebilir.

Bu durum oyuncunun bilerek yararlandığı gösterge dizgeleri için geçerli sayılır. Ayrıca oynama ya da temsil etme, amaçsız gösterge sorununu gündeme getirir. Sıkılma ve utanma sonucu yüzünün kızarmasını saklamak isteyen birini başarılı bir oyuncu ustaca yansılayabilir. Çünkü istendiğinde bu tür istem dışı göstergeleri oluşturmak oyunculuk sanatının temel işlevi sayılır. Üzüntülü bir durum karşısında ağlama ya da utanma ve öfkeden doğan yüz kızarmasını yansılama, anlam iletiminde imgesel göstergeler durumuna gelmektedirler. Bu tür anlatım öğelerinin oluşturulması, oyuncunun doğal yeteneğine bırakılabılır. Oyuncu aldığı eğitimle, karakterin ruh yapısındaki duygu yoğunluğunu yansılama becerisini kazanmış olabilir; böylece bu ruhsal durum, doğal bir görünüm içinde istem dışı göstergeler olarak, oyuncu yapay bir ağlama ya da yüzünü kızartmaya çaba göstermeden, anlatım bulacaktır.

Gerçekte bugün oyuncuya yoğun duygu birikimlerini bilinçli bir davranışa girmeden düşgücünde kendiliğinden yansılatma becerisi kazandırılması yönünde eğitim veren okulların olduğu bilinmektedir. Karakterin duygu yoğunluğu tam olarak algılandığında, bunun içten gelen anlatımını izleyiciye duyumsatmak zor olmayacaktır.

Anlatım öğelerini ayırtılarına kadar tasarlayan bir oyuncu gösterime anlam bakımından katkıda bulunan ama kendinin

ayırında olmadığı göstergeler oluşturabilir. Örneğin daha bir akıcı konuşması gerekirken oyuncu tereddüte düşebilir, anında yüzü kızarmayabilir, ya da gereksiz yerde yüzü kızarabilir. Yaşının üstünde gösterebilir, gereğinden fazla bildirişimde bulunabilir. Amaç dışı oluşan bu öğelerin bir bölümü sanatsal becerinin yeterince olmayışından kaynaklanabilir, ama unutmamak gerek ki, bir gösterim ne kadar ustaca hazırlanmış ve yapıma katkıda bulunan kimseler ne kadar becerikli olsa da bu tür artıl (pozitif) ya da eksil (negatif) *titremelerin* oluşması kaçınılmaz bir durumdur. Gerçekte canlı gösterim anlarında bazı geceler herşeyin çok iyi gittiğine, uyumlu bir olay yaşandığına tanık olan oyuncular, bazen da tam tersi bir durumla gösterimin sonuçlandığını gözlemlerler. Genelde bu durumun tasarısız titremelerden kaynaklandığı bilinmektedir. Sinemada da durum farklı sayılmaz. Yeterince tasarımı yapılmış ve birçok çekimden en iyisi sayılan bir sahnenin bu tür amaçdışı titremeler içermesi doğal karşılanmalıdır. Televizyonda da durum farklı sayılmaz, ancak televizyon çekimlerinde çekim tasarımının daha bir sıkı düzen içinde yapılması nedeniyle sinemaya göre, çekim yinelemeleri daha azdır.

Temsil etme sürecini incelerken, oyuncunun olanakları içinde olan gösterge dizgelerinin etkileşimlerini işlev ve doğal yapılarıyla bilmek yararlı olacaktır. Örneğin, metnin salt imgesel bir dille sunumu ile, simgesel anlamlar yükleyecek biçimde, sesin yükselip alçalma biçemleriyle sunumu arasında dilsel yorumda farklılıklar vardır.

Aynı durum yüz anlamları için de geçerlidir. Burada bir yerde yüz devinimlerinin doğal görünümünü yeniden canlandırması (burada istem dışı canlandırılan gösterge, duygu birikiminin imgesidir), öte yanda ise oldukça biçimsel sanatsal üstünlüğü olan kesin uzlaşımlara dayalı simgesel anlamlar söz konusu olmaktadır: kaşları çatmak, dudak bükme, başı yanlara ya da yukarı aşağı sallamak gibi. Bunun gibi, oyuncuların sahnedeki dağılımları da, geldikleri toplumsal tabakaya göre belirlenir.

Bu tür simgesel öğeler Çin, Japon, Hint tiyatrolarında oldu-

ğu kadar Batı tiyatrosunda da yaygındır. Bu konuda daha onsekizinci yüzyılda Goethe'nin oyunculara yönelik şu sözlerine bakmak bazı ipuçları verecektir:

"Oyuncular, bir üçüncü şahıs yokmuş gibi kendilerine oynamamalıdır. Bu doğallığın yanlış anlaşılması gibi bir durum olacaktır. Oynarken asla ne yüzlerini ne de sırtlarını izleyiciye çevirsinler.

...Önemli bir nokta da, temsil anında iki oyuncudan konuşan sahnenin üst kısmına geçmeli, öteki ise yavaşça sahnenin alt kesimine çekilmeli.

...(Soylular, yaşlılar, kadınlar) toplumun üst kesimlerinden...biri sahnede ...sürekli sağ tarafta yer alır...Sağ tarafta oturan biri önceliğini başkalarına kaptırıp yanlara itilme durumuna düşmez..." (Nagler, 1952, s.429-30)

Giysi ve makyaj da yeterince simgesel anlam yükler: Western filmlerinde koyu renk giysili biri, bol dayak yiyen kötü adam rolündedir. Makyaj ve saç biçimi doğu tiyatrosunda simgesel göstergeler içerirken, Batı'da imgesel gerçekçiliğe dayanır. Ama bu durumda bile simgesel bir altmetnin varlığı söz konusudur.

Oyuncunun kendisine verilen sözcükleri okuma biçemi dramada anlamın oluşmasında oldukça önemli bir durumdur. Eldeki yazılı metnin tek bir anlam içereceği gibi bir durumu düşünmek yanıltıcı bir yaklaşımdır. Oyuncu da kendince metne bazı şeyler katacaktır doğal olarak. Böyle bir durum ise yeni bir metnin oluşumuna ve sonuç olarak izleyicinin de bu yeni metni farklı yorumlarla algılamasına yol açacaktır.

Bu yüzden söyleme biçimleri oldukça önemli sayılır. Örneğin "teşekkür ederim", farklı bağlamlarda farklı göstergesel anlamlar içerir. Yaşlı birine güç bir durumda yardım eden birine o yaşlı kimsenin içten "teşekkür ederim" demesi ifte, otobüste bilet kesen birinin topladığı bilet bedelleri karşılığı tekdüze "teşekkür ederim" demesi arasındaki fark yeterince belirgindir; aynı şekilde hakkı olan bir hizmeti zorla sağlayan bir yurttaş, bu hizmette güçlük çıkaran görevliye "teşekkür ederim" derken ses tonundaki öfke açıktır.

Kuşkusuz yine de bir metnin ya da senaryo sözcüklerinin bir sayfadaki anlamları dilsel sunumlarıyla belirlenmez. Bu duruma başka gösterge dizgeleri de katmak gerekir: neşeli ya da üzgün bir yüz ifadesi, geniş bir bedensel devinim çeşitliliği, konuşulmakta olan karakterden uzaklaşan ya da ona yaklaşan yönde hızlı ya da yavaş hareketler. Şurası da açık ki, sıradan bir anlatım bile inanılması güç sayıda anlamlar oluşturabilecektir. Bir dramatik metnin sözcüklerinin vurgu ve ses perdelerinin böylesine gizil çoğulluk içermesi, sözcüklerin simgesel anlamına güçlü bir gösterge ögesi katacaktır.

Davranış ve yüz anlatımları dizgelerinde, gösterici göstergeler önemli rol oynarlar. Bir bakış ya da parmakla gösterme bazen bir metnin yerini alabilecek bildirişimde bulunabilir:

"...sünnetli köpeği boğazından yakaladığım gibi hakladım, böyle"
(Othello, V, ii)

Bu tümce ile anlatım bulan metnin, sözcükleri daha bir anlamlı duruma getirmek için, davranış göstergesine ne denli gereksinme duyduğu görülür. Böylece sözcük, oyuncuyu davranışa iter, oyuncu da bu davranışı gerçekleştirdiğinde söz konusu sözcük tam anlamını bulur. İşte özenle yazılmış bir dramatik metin, oyuncuyu davranışa itmek gibi bir sorumluluk taşır. Brecht'in vurguladığı "davranışsal dil", dramada konuşulan dile yüz anlatımı ya da davranış gösterge dizgeleri arasındaki karşılıklı bağımsız, bazen eytişimsel ve çok sesli ilintiyi göstermektedir. Öyleyse sözcükler ilke olarak sözcüklerin ötesindeki görsel gösterge dizgelerinin gizil gücünün yetersiz kalması durumunda devreye girerler.

Sinema ve televizyonda oyuncuyu izleyiciye yaklaştıran yakın çekimlerde oluşturulan gösterge dizgelerinin bildirişim ve anlam yükü artarken, sahnelerde dilsel ağırlığın aynı ölçüde azaldığı görülmektedir.

Davranış ve yüz anlatımlarını izleyicinin yorumlama ve anlamlandırması, bu gösterge dizgelerinin doğası gereği, dilsel ve resimle olmaktan çok içgüdüsel, bilinçdışı algılamaya dayanır.

"Bedensel dil" insanın en ilkel iletişim araçlarından biridir ve çoğu içgüdüsel ve apansız yanıtlar oluşturur. Bu evren, izleyici ve oyuncunun canlandığı kurmaca karaktere yönelik, yoğun sezgisel yakınlığı oluşturan, izleyicinin "gizil tepkisi"dir. Dehşet içinde olabildiğince açılmış gözler, birine duyulan öfkeyle kaldırılmış yumruklar ya da ayrılış ve konuşmaları vurgulayan kucaklaşma ve öpüşmeler, (kucaklaşma ve öpüşme ekinsele farklılıklar gösterir) izleyicinin fiziksel olarak duyumsadığı bildirilişim titremeleridir. Bu tür duygular izleyicide gerekli tepkiyi de oluşturacaktır doğal olarak: nabızın daha hızlı atması, solunum temposunun ağırlaşması, mide kasılması ya da cinsel uyarılardan kaynaklanan fiziksel duyumsamalar. Böyle bir durumda duygu, tümüyle uzaktan duyumsamayla, sahne ya da ekranda izleyiciye ulaşır. İzleyicinin ilgisini en üst düzeyde tutmaya çalışan dramatik medya, dramatik eylemin doğrudan oluşturduğu fiziksel uyarıyı, şiddet ögesine başvurarak oluşturmaya çalışır. Bu noktada istem dışı, bilinçle algılanmamış ve içgüdüsel oluşan gösterenler, oyuncuların yorumunda üstün bir ustalığın ürünü olarak ortaya çıkan bir bireşimi canlandırırlar.

Dramatik uzamdaki devinimler de derin içgüdüsel tepkeler içerir. Karakterler arasındaki aralık, birbirlerine yaklaşp uzaklaşmaları, dikey ortamdaki göreceli durumları, birinin ötekine göre yukarıda ya da aşağıda olması, ayakta durmaları, oturup kalkmaları önemli anlatım öğeleri sayıldığı gibi, birbirlerine ve izleyiciye belli bir açısal konumda olmaları da aynı ölçüde önemli sayılır. Örneğin, sahneye çaprazlama giriş, yanlardan ya da sahnenin arkasından izleyiciye doğru yönelmeye göre daha farklı bir etkinlik yaratır. Sahne boyunca yürüyüş, ayakta duruş, karakterler arasındaki uzaklığı daraltmak ya da genişletmek, karakterleri belli kalıplarda gruplandırma dramadaki oyuncuların uzamsal devinimlerinin gösterge etkinliklerini vurgulayan örnekler sayılırlar. Bu tür devinimlerin açık imgesel işlevleri olduğu gibi bir gösterici gösteren de olabilirler: Birden kalkıp oturan ya da sahnede dolaşan karakter izleyicinin ilgisini çekmekte gecikmez. Ancak dramatik uzamda devinim genelde simgesel anlam sağlar: İbsen'in ünlü oyunu *Brand*'da, Brand'ın

dağdan indikten sonra yeniden tırmanması ruhsal yücelmeyi vurgularken, Beckett'in oyunlarındaki karakterlerinin popolarının üstüne düşmeleri onların dünya-bağımlı olmalarını vurgular. Pinter'in oyunlarında ise dış evrenin sürekli bir korku yumağı olarak vurgulanması dramatik anlamda azımsanmayacak bir olgu sayılır.

Karakterlerin uzamsal dağılımlarında yapılacak değişiklikler, yalnızca eylem akışının bütünleşmesini sağlayan bir öğe olarak değil, aynı zamanda bir sahne kesitinin ya da vurgunun son bulup yenisinin başlamasını vurgulayan göstergeler olarak da görev yaparlar. Yine bu tür değişimlerin karakterlerin ruhsal durumlarıyla uyumlu olmaları kadar, eylemin o anındaki dramatik durumunu açıklıyor olmaları da önemli sayılır.

Ibsen'in *John Gabriel Borkman* oyununda kafese kapatılmış bir hayvan gibi sahneyi durmaksızın arşınlayan Borkman, Beckett'in *Mutlu Günleri*'nde boğazına kadar toprağa gömülmüş ve giderek daha da gömülen Winnie, Ophelia'nın mezarına atlayan Hamlet, Cehennemin Ağzı'nın yutmakta olduğu Don Juan, Çehov'un *Vişne Bahçesi*'nde sahnede ikili üçlü gruplar halinde toplanmış karakterler, hepsi de bu tür devinimlerin —ya da onların birden uzamsal dural kalıplara dönüşmesinin— tek bir devingen imgeyi konu edinen dramaların anlamlarının öz niteliklerini özetleyen örnekler sayılırlar.

Uzamsal durum ve devinim olayında içgüdüsel tepkeden oluşan uzlaşımsal ve simgesel anlamlar, imgesel sunumla bütünleşip uyumlu bir bireşim oluştururlar. Kralın, Kraliçe'nin, Padişah'ın ya da Sultan'ın sahnedeki öteki karakterlerden daha yüksek bir yerde bulunması bir yanda bu kimseleri gösterge öğesi olarak eylemin odak noktası durumuna getirirken, öte yanda sahne olarak gerçek yaşamdaki bir görev (taht) vurgulandır.

Böyle bir durumda imgesel gösterge, salt gerçek yaşamda var olan simgesel gösterge dizgesini canlandırmakla birlikte, belli bir dramatik durumdan kaynaklanan ya da genelde uzlaşım dayalı azımsanmayacak ölçüde uzamsal simgecilik içeren bir görünüm olarak, gerçekçi düzenleme ve gruplaşmalarda bu-

lunmaktadır: örneğin Hamlet'in sahnede Kral ve Kraliçe'yi çevreleyen maiyetinden uzakta durması, Romeo'nun balkondaki Juliet'e bahçeden bakıp yüce bir varlık gibi tapınması.

Devinim olayına asıl anlam işlevini yükleyen dramatik bir sanaf sayılan mim'de hem imgesel hem de simgesel yaklaşım söz konusudur. Bazı sanatçılar doğal deneyimi yansılamaya ve biçemselleştirmeye çaba harcarken bazıları da her biri belli bir anlam içeren karmaşık simgesel, bedensel davranışlar geliştirmişlerdir.

Makyaj ve giysiye gelince, doğuda giysi, makyaj ve maskaların anlamlarını gösterim öncesinde vurgulayan zengin şifre içeren dramaların olduğu bilinmektedir. Batı'da saç biçimleri, sakallar ve giysiler aynı anda hem uzlaşımsal-simgesel anlam iletmekte hem de gerçekçi-imesel bildirişimde bulunmaktadır. Yine bu tür dış görünüm, gösteren göstergeler olarak, gösterişli makyaj, saç biçimi ve giysisi ile, ana karakteri odaklaştırmada azımsanmayacak görev üstlenirler. Ayrıca giysilerle karakterlerin sınıf farklılıkları da vurgulanır: varıl, yoksul, oda hizmetçisi, polis, asker, doktor, ya da el sanatlarıyla uğraşanlar, ayakka-bıcı, demirci vb. Giysi ve makyajla yürütülen bildirişim sürekli olarak dram sanatında önemli bir öge olmuştur.

Karakterin görünümündeki çok ince ayrıntılar, giysilerinin *biçemi*, yüzünün rengi, elbisesindeki kirli lekeler, inanılması zor sayıda bildirişimde bulunur, ve sahnede ve ekrandaki karakterin tanımında azımsanmayacak pay sağlar.

Karakterin oluşturduğu genelde algısal *izlenimi* yaratan giysi ve makyajdaki böylesine çok sayıdaki ayrıntıların yanısıra giysi, giyinme, saç biçimi ve yüz görünümündeki renk tasarımının zengin simgesel yanından yararlanarak kurmaca karakteri çevreleyen ortama önemli ölçüde katkıda bulunur. Giysi ve makyajın bu tür simgesel işlevleri yanısıra göstergesel işlevlerinin olduğu da bir gerçek: Gösterişli giysi ve makyaj, karakterleri daha bir belirgin duruma getirecektir.

Ayrıca giysi ve makyaj, bedensel devinim ve yüz anlatımındaki gösterge dizgelerinin etkinliğini de önemli ölçüde artıracaktır. Peruk, giysilerin biçimi, oyuncunun görünümünü oldu-

ğu kadar davranış ve bedensel devinimini de etkileyici öğeler olacaktır. Bütün bu ince ayrıntılar imgesel, simgesel ve göstergesel düzeyde anımsatıcıdır. Giysi ve makyaj olayının geçmişte oyuncunun seçeneğine bırakıldığı bilinmektedir. Oysa şimdilerde bu iş, oyuncu ile desinatörün eşgüdümlü çalışmalarıyla gerçekleştirilmektedir. Bu tür kararların kesinleşmesinde yönetmenin katkısı da olur kuşkusuz. Ancak yönetmenin bu yüzyılın başında kazandığı bağımsızlık (19. yüzyılda sahne yönetmeni olarak oldukça silik bir konumdaydı yönetmen) onun görev sınırlarını bir anlamda daralttı. Hatta bütün anlam öğelerinden yönetmen sorumluyken, şimdilerde yapıma katkıda bulunan öteki ustalar (yapımcı, kostümcü, makyajcı, desinatör), kısmen de olsa bağımsız konumda çalışmak özlemindeler.

Metin, sahne, temsil hepsi de kendince bağımsızlık peşinde. Yeni özgür bir yapım anlayışı geliyor; bu, yapıma katkıda bulunan sanatçıların görece bağımsızlığı yönünde bir gelişme sayılır. Brecht'in sözünü ettiği "Schwesterkunste" (kardeş sanatlar) tiyatroyu oluşturuyordu. Oysa uzun yıllar oyuncu, yönetmen ve daha sonra da Berliner Ensemble'in başında kalan bir kimse olarak uygulamada, Brecht'in, bu sanat dallarının bağımsızlık kazanması yönünde pek çaba gösterdiği söylenemez. Ama öğretisi, uygulamalarının ötesine taşar Brecht'in ve yapıyı oluşturan öğeleri birbirleriyle yarışır duruma sokar. Böyle bir durumla karşılaşan izleyici kendi karar vermek durumundadır; bir bölüm boşluğu kendince doldurmağa çalışırken; bazı fazlalıkları da görmezlikten gelir ve hiçbir öğenin bir başına üstünlükte olamayacağı bir çok şeslilik oluşturur. Anahtar durumundadır izleyici. Gerçekte Brecht, yapının, kendi özü üstüne kurulu olmasından daha çok, onun dışında olan tiyatroseverin düşünce ve durumuna göre kurulmasına özen göstermiştir.

Bu tür bir yaklaşım ise izleyiciyi yargıç durumuna getirmektedir. Böylece iki temel öğe, süre ve temsil önem kazanır.

"Eğer sahnelemek göstergelerle anlatmaksa, temsil etmek, göstergeleri hızlandırıp açıkça belirlenen zaman ve yer sınırları içinde eylemli duruma getirmek olmalı." (Dort, 1982, s.66)

Böyle bir yaklaşımla oyuncu bir yanda göstergeleri yok ederken öte yanda yeni yeni göstergeler oluşturur. Sahnede bir karakter olmakla görevi ya da kimliği değişmez, bunun arkasında sürekliliği koruyan oyunculuğudur. Sahnedeki rolü gereği tümünden bir başkalaşıma uğramaz.

Barthes teatral bir olayı "göstergelerin yoğunlaşması" (Barthes, 1972, s.262) olarak vurgular. Oysa bugün bu göstergelerin dağılımı da önem kazanmış bulunuyor. Hatta göstergelerin birleşmeleri güçleşiyor çoğu kez izleyici önünde çatışmaya giriyorlar, özgün bir temsilde.

Bu anlayışla gerçekleştirilen bir yapımda yönetmenin egemenliği yok oluyor. Bu tutum eski duruma dönülüyor anlamına gelmez. Bu, belki de bu yüzyılın başında başlayan sürecin, bir gelişmenin, bir değişimin son safhaları sayılır. Bu anlayışa göre, izleyicinin daha bir diri ve eylemli olması ve eylemli anlamı değerlendirebilmesi önem kazanıyor.

Anlam oluşturmada izleyicinin rolü azımsanamaz. Metin izleyiciyi oluşturmaz, oysa izleme sürecinde biçimleri çözüm-lerken metinden ve olaydan anlam çıkaran izleyicidir. Ancak kurmaca yapının (sahne oyunu, film vb.) şifrelendiği birimleri çözümlemede izleyici, aynı toplumsal-ekinsel evreni paylaşıyor olmalı en azından. Başka türlü anlatmak istersek, sahnelenen metinde kurulan evren (yazar ya da yönetmenin evreni) izleyicinin de paylaşacağı evren olmalıdır. İzleyiciyi okur olarak alırsak Barthes'ın anlatmak istediğinin doğruluk payı tartışılmaz:

"Bir metin, birbiriyle yarışan, alay eden, karşılıklı konuşan ve farklı ekinsel kökten kaynaklanan birçok yazıdan oluşur; ama bu çokluk bir yerde toplanıp, yoğunlaşır; bu ise yazar değil, okurdur." (Barthes, 1972, s.12)

Aynı anda gelen onca gösterge örgüsü ve iletiyi alıp kendince çözümlemek durumundadır izleyici. Yapının gerçekte ilettiğini anlık yakalayıp çözümleyebilme bir dikkat ve yetenek gerektirmektedir. Yetenekle, bildirişimi anlık algılama gücünü vurgulamak istiyoruz. İletişim teknolojisinin böylesine baş dön-

dürücü durumda ilerlediği bir yüzyılda *yetenek* ve *dikkat* izleyici için son derece önemli sayılırlar. Çünkü *anlık* bir iletiden geriye kalan *ileti içeriği*, gösterim sonrasında izleyiciden izleyiciye değişiklik gösterebilecektir.

Bu farklı algılama olgusunun yok edilebilmesi ya da *azaltılabilmesi*, izleyicinin, izlenmekte olan sahne yapımında kime ne olduğu, ya da hangi olayın ağırlık taşıdığı konusunda öteki izleyicilerle aynı görüşü paylaşmasıyla sağlanabilecektir.

Dram sanatında gerçekliğin yansınmasının düzenli ve çizgisel doğrultuda olabileceğini düşlemek yanıltıcı olacaktır; izleyici yansınmakta olan olayın temel öğelerini ve olaylar zincirini özenle izlemek ve bunları birleştirip bütünü oluşturmak durumundadır. Küçük bir dikkatsizlik sonucu bütün anlamı kaçırmak olasıdır. Bu durum bazen yapımdan kaynaklanabilir. Örneğin iki ayrı rol birbirlerine çok benzeyen iki ayrı oyuncu tarafından temsil edilirken izleyicinin bunları ayıramaması olasıdır. Böyle bir durumda bu iki oyuncuyu ayrı ayrı belirginleştirebilecek söyleşim örgüsünün zayıflığı düşünülebileceği gibi, izleyicinin ilgisizliği de —ki bu da öykünün sürükleyici olmayışından ileri gelir— söz konusu olabilir.

Öyleyse izleyiciyi sinemaya, tiyatroya ya da ekran karşısına çeken olay, sunulan gösterimin ilgi çekiciliğinin gizil gücüdür. Bu bir bakıma gösteren durumundaki öncül ve biçim veren öğelerin işlevi sayılır. Sonuç olarak ise izleyicinin beklentisi artar ve gösterimin deneyimini yaşamak ister.

Böyle bir deneyimde sonucun başarılı olması için izleyici ve yapımcının beklentileri denkli duruma gelmelidir.

Daha önce dramının, son şekliyle gösterime sunulan yapının oluşmasında katkıda bulunan öteki eylemlerle birlikte ortak bir sanat ürünü olduğunu vurguladık. Bir ekinel olay sayılan drama, bir eğlence türü, toplumun kendi içinde iletişimde olduğu bir törensi gösteri ve giderek yarı dinsel bir eylem de sayılır. Böyle olunca kendince ciddi bir saygınlık hak etmez mi? İşte bu yüzdendir ki, bugün birçok ülke kendi ulusal tiyatrosunu kurmuş bulunmaktadır.

Gerçekte temel amaç eğlendirme olmalıydı kuşkusuz...

Uzun yıllar öğretici (didaktik) tiyatro anlayışını sürdüren Brecht'in sanat yaşamının son döneminde görüşlerini tümüyle değiştirmesi önemli sayılmalıdır:

"Tiyatro, insanlığın malı olan geleneksel ya da düş evrenindeki olayların, yaşayan imgeler olarak -eğlence amacıyla- canlandırılmasından oluşur... Tiyatronun amacı -bütün öteki sanatlar gibi- insanları eğlendirmek olmuştur. Bu amaç ona özgün yüceliğini kazandırır; eğlence (spass) olmanın ötesinde bunu doğrulamak gibi bir gereksinme duymaz. Örneğin, tinsel değerler için bir pazar durumuna getirerek ona daha yüksek bir kimlik kazandırmak olanaksızlaşacaktır; üstelik böyle bir durumda kendi düzeyinin düşmemesini güvenceye almış olmalı ki, tinselliği eğlenceli bir duruma getirmedikçe bu düzeyin düşmesi apansız oluşacaktır..." (Brecht, 1967, s.663)

Brecht, tiyatronun törensi ve dinsel kaynaklarını da benimser:

"Eğer tiyatronun törensi gösteriden kaynaklandığı söyleniyorsa, bu söylenen, tiyatronun salt törensi özelliğini bir yana bırakarak kimliğini bulması anlamındadır; töre oyunlarından aldığı, törensi özellikleri değil, katıksız ve basit zevk verme özellikleridir. Aristoteles'in ruhu arındırması (seelische Lauterung-spiritual purification-catharsis), korku ve acımayla arındırma...salt zevk vererek yapılmaz, temelde hoş zaman geçirmek amacıyla yapılır." (Brecht, 1967, s.663-664)

Brecht şunu da ekler:

"...bir tiyatronun oluşturacağı zayıf (kolay) ve güçlü (karmaşık) eğlence türleri vardır. Bunlardan ikincisi (karmaşık olanı) büyük dramatik yapıtlarda görülür...bu tür (daha karmaşık, güçlü, yüksek düzeyli) eğlence kaynakları çok düzeyli, içiletişimleri zengin, daha çelişkili ve daha bol soluklu, kalıcı etkinliktedir." (Brecht, 1967, s.664-665)

İşte izleyiciyi tiyatroya, sinemaya ya da ekran karşısına çeken, bu kolay ya da karmaşık farklı biçimleri görme özlemidir. Shakespeare'in *Bir Yaz Gecesi Rüyası*'nda Atina Dükü Theseus, dün gecesinde bir oyun temsil edilmesini ister:

"Gel bakalım; ne tür gösteri ve danslarınız
olacak bizim için.

Bu üç uzun saati geçirmek için
Akşam yemeği ile uyku arasında?

.....

Ne tür gösterileriniz var bakalım? Yok mu bir oyun,
Eziyet veren bir saatin acısını dindirecek?

...Nasıl hoşça geçireceksiniz

Bu tembel zamanı, eğer neşeye olmazsa?" (V,i)

Gerçekte, yukarıda değindiğimiz ve Brecht'in de çok iyi vurguladığı gibi, Shakespeare de Dük'ün ağzından, izleyicinin beklentisini açık bir dille anlatır: zamanı hoşça geçirme. Öyleyse bir zevk, neşe ve estetik haz beklentisi izleyiciye çekici gelmiştir her zaman ve öyle de sürüp gidecektir.

Yine Shakespeare'in aynı oyununda bir oyun içinde oyun olan "Pyramus ve Thisbe'nin acımasız ölümü" herşeyden öte gerçek bir sanat eseri olmakla birlikte bir trajedi sayılır, bizce. Ama sonuçta tam tersi olur ve bu oyun içindeki oyun, büyük bir eğlence kaynağı, bir komedi olur çıkar izleyicinin gözünde:

"Duyduğum en aptalca şey."

der Hippolyta. Theseus ise öfkeyle:

"Bunda en iyi ancak gölgelerdir; ve en kötülerini de daha kötü sayılamaz, eğer düşgücü düzelterek olursa onları."

der. Hippolyta direnir sözlerinde: -

"Öyleyse o sizin düşgücünüz olmalı, onların değil." (V,i)

Görüldüğü gibi eğer deneyimden kazanılacak anlamsa, bu, izleyicinin düşgücünde oluşur.

Öte yanda bu "oyun içinde oyun"da Shakespeare'in bu amatör oyuncularla alaycılığı da gözden kaçmaz. Gerçekte oyuncular izleyicileri rahatsız etmemek için ellerinden gelen özeni gösterirler. Örneğin bir aslanın kükremesinde, özellikle bayan izleyicilerin duyacakları dehşeti azaltmak için, önkonusmalar yapar, uyarıcı sözler söylerler. Bu durum da gerçekte oyuncuların deneyimsizliklerinin açık bir kanıtı sayılır. Oysa izleyiciye rahatlatıcı, neşeli anlar yaşatmak kadar, korkunun ve acının dehşetini, gücendirmenin rahatsız ediciliğini de yaşatmak değil mi sahnelenen gösterimin amacı?

Alay konusu ettiği, izleyiciyi uysallaştırma olayına Puck'ın ağzından oyunun "*sondeyiş*"inde Shakespeare kendi de baş vurur:

"Eğer gölgeleri gücendirdiysek
Yalnız şunu düşünürseniz, herşey onarılacak,
Uyudunuz sizler burada.
Bütün bunlar olup biterken
Ve (bu) güçsüz ve aylak oyun
Sayılmaz bir düştən öte.
Baylar, azarlamayınız
Bağışlarsanız, onarmış olacağız." (V,i)

Burada olduğu gibi, izleyiciyi gücendirmeden zamanı hoşça geçirtmek, geçmişte olduğu gibi günümüzde de çoğu oyun yazarı, oyuncu ve yönetmenin özlemi olagelmıştır; ve böylece de daha çok izleyiciyi güdülendirmek olasıdır.

Yazar, yönetmen, oyuncu ya da desinatör gibi tüm sanatçıları yaratıcılığa iten o yüce güç, sanatçının içinde kaban o derin birikimi anlatma tutkusundan kaynaklanıyordur kuşkusuz. Bir sahne ürününün temel eytişimini, kendi birikimlerini anlatmakla başkalarının gönlünü hoş tutmak ve bir izleyiciye ulaş-

mak tutkusu arasındaki gerilim oluşturur. İzleyicinin beklentilerine göre çalışmalar sunmak, geçmişin yinelenmesi gibi ilginç olmayan bir durum yaratacağı gibi, beklenmedik, yeni olan şeyleri sunarak zevk vermek ilkesini de yok edecektir. Ayrıca kendini ya da kendi birikimlerini anlatmak gibi bir tutkuyla izleyicinin gereksinmelerini gözardı etmek, yeterli iletişimi sağlamayacak ve genelde anlaşılması güç güdük bir sanat eseri olacaktır. Bu yüzden sanat eseri izleyicinin gülme, zevk alma, arınma gibi estetik beğenilerini de karşılamak durumundadır. Böyle bir beklenti içindeki izleyici, kendine sunulan yapıyı yeterli özenle izleyerek onca gösterge örgüsü içinden kendince uygun yapıyı algılayıp anlam ve iletiyi usunda şekillendirebilecektir.

İşte dramatik bir yapımdaki gösterge örgülerinin tasarımı bu temel ilkeye göre yapılmalıdır. Ve dramatik yapının temel ereği de kendi evrenini yansılarken, izleyiciyi, o anlık kendi gerçekliğinden koparıp sahne olayının beklentilerine kaptırarak sürekli uyanık tutmak olmalıdır. Ama bunda da ölçülü olmak gerek. Beklentinin ya da gerilimin uzun sürüp gitmesi izleyicinin dikkatinin dağılmasına yol açacağı gibi, tekdüzelik de sıkıcılığa, dikkatin dağılmasına neden olabilecektir. Bu yüzden sürekli canlılık, değişiklik ve beklenmedik olay örgüleri sunmanın ne denli özen gösterilmesi gereken bir ilke olduğunu gözden uzak tutmamak gerekir.

VI- Sahne ve Ekrana Özgü Göstergeler

Bu bölüme kadar ele almaya çalıştığımız göstergeler değişik biçimlerde, sahne ya da ekran olayında varlığını sürdürmektedir. Bilindiği gibi bale ve mim sanatlarında dilsel öge bulunmamaktadır. Bazı dramatik eserlerde de gösterişe kaçan ı ışık, set ve müziğe yer verilmediği bilinmektedir, oysa çoğu kez bu ögeler farklı bireşimlerle de gösterimlerin temel ögesi durumundadırlar. Bu durum tiyatro gibi canlı gösterimler için olduğu kadar, sinema gibi film kaydının temel olduğu sanat olayları için de geçerli sayılır.

Oysa eleştirmenlere göre, sinema ve televizyon olayı ile doğrudan canlı gösterimin temel olduğu tiyatro olayı arasında, önemli farklılıklar bulunmaktadır. Yine de sinemanın tiyatroyla çok şeyi ortaklaşa paylaştığı bir gerçektir. Bu yüzden her iki olayın ortak ve ayrılan yanlarının çok iyi anlaşılıp dramatik yapımlarda uyumlu kullanımlarına gidilmesi sahne ve görüntü sanatlarına olumlu katkıda bulunacaktır. Yine görülecektir ki, temeldeki bu iki sanat olayının eleştirisi, kendi bağlamları içinde yaklaşıldığında, olumlu sonuçlar doğuracak, birbirlerine ters düşen yanlarından yararlı ipuçları elde edilecektir.

Tiyatro gibi, anında gerçekleşen bir olayın özgün yanı —bu yanı da ona ilintili öteki sanatlara göre oldukça kazanç sağlar— yapıma katkıda bulunanlarla izleyici arasında anında bir etkileşimin olması ve sürekli bir tepkeler zincirinin yaratılmasıdır.

Gösterimin izleyiciye sunumu, gösterim anındaki egemen koşulların ışığında provalanan tasarım ve öteki öğelerin anında uyumlandırılması, tasarlanmamış hata ve esinlenmelerin oluşması gibi olasılıklar, gerek izleyici, gerekse yapıma katkıda bulunanlar için olayın heyecan kaynağı olacaklardır. Daha da önemlisi, gülmeden sessiz kalarak ya da alkışlayarak anında tepki gösteren izleyicinin tutumu olacaktır. İzleyicinin bu tür dışı vuran tepkilerine göre de oyuncu kendini güdülendirmek durumundadır.

İzleyiciyi bir gösterimi görmeye sürükleyen farklı etkenler

vardır: salonun dolu olması daha etkin bir hava yaratacaktır doğal olarak; ya da o gün hava koşullarının ya da politik ortamın uygun olmayışı ilgiyi olumsuz yönde etkileyebilecektir. Turne deneyimleri de farklı tepki gösteren izleyici topluluklarıyla karşılaşma olasılığı yaratacaktır. Oyuncular izleyicinin ne tür bir beklenti içinde olduğunu sezip, temsili onların beklentisi doğrultusunda sunma becerisini göstermek durumundadır. Örneğin bazı izleyicileri güldürmek pek kolay olmayabilir; bu durumda oyuncular izleyiciyi gülmeye itecek öğeleri anında vurgulama becerisini göstermelidir. Deneyimli oyuncular izleyicinin tepkisini arzu edilen doğrultuda yönlendirmekte gecikmezler. İzleyici ile oyuncu arasındaki ilişki süreklilik gösteren bir etkileşimdir.

Ancak bu olgunun salt çift yönlü olmayıp, izleyiciler-arası bir etkileşim olduğunu da unutmamak gerek: gülmenin bulaşıcılığı bilinen bir gerçektir; gülen bir izleyici yanındakini de gülmeye itecektir doğal olarak. Bu tür izleyiciler arası etkileşim sinema ve tiyatrodan daha çok olmaktadır; televizyonun genelde bireysel izlenmesi, oluşacak tepkinin de bireysel boyutlarda kalmasına yol açar.

Bu yüzden ki canlı gösterimin izleyici ve oyuncu yönünden oluşturacağı çok yönlü etkileşimin, olayın deneyimini vurgulamada ne denli önem taşıdığını gözardı etmemek gerekir. Yine de deneyimin aşırı yoğunluğuna karşın, bir tek izleyicide oluşturduğu ilgi, o izleyicinin gösterimden anlam çıkarmasına yardımcı olacaktır, ama bu durum ayrı bir göstergeler dizgesi oluşturmayacaktır. Bu durum, bu iki dramatik medyanın (sinema ve televizyonun) anlam oluşturmada yetkinliğini göstermektedir.

Televizyon ve sinemanın özgünlükleri, sahne oyunlarının zaman ve uzamsal kısıtlılıkları dışında, izleyicinin, yapıma katkılarda bulunanlarla doğrudan ilişkiye girmeden kameranın dolayımına dayalı bir yapımla yüzyüze gelmesidir. Kayıtlı gerçekleştirilen bu tür yapımlarda izleyicinin zaman çerçevesi hem devre dışı kalmakta hem de canlı gösterimle oluşturulan etkinlik ve heyecan sağlanamamaktadır.

Tiyatroda izleyicinin karşısında bir sahne vardır her zaman. Bu sahne ya değişmez kalıplarda bir çerçeve sahnedir, ya da oyuncu ve izleyicinin içinde bulunduğu bir açık hava tiyatrosu-arenadır. Ancak bu durumda bile sahne yerine geçen ortam değişmez, duraldır.

İzleyici gözleri önündeki uzamsal ortamı sürekli denetimi altında tutar ve ilgisini kendince eylemin önemli gördüğü noktasına yoğunlaştırır. Dikkatini oyunun hangi noktasına yoğunlaştıracağı konusunda da izleyici, seçeneğini tutarlı ve doğru olarak kullanmak zorundadır; ya Soyтары'ya ya Lear'a; ya bal-kondaki Juliet'e ya aşağıdaki Romeo'ya yöneltmek durumundadır ilgisini. İşte bu ilgi yoğunluğunun ayarlanmasını nasıl tiyat-roda izleyici yapmak durumundaysa, sinema ve televizyon olayında da kamera yapmak zorundadır: anlamsız, uzun çekimlerle izleyicinin ilgisini dağıtmak yerine, yakın ve uzak çekimleri anlamlı bir şekilde bir araya getirerek yapmalıdır bunu.

Böylece izleyici tiyatrodaki gözlerini kendi istemiyle sahnede önemli gördüğü kesitlere yönlendirir. Bu durumdan da anlaşılacağı gibi, tiyatrodaki eylemi belirginleştirmede izleyici, sinemaya göre daha özgür olmaktadır. Film yönetmeni dramatik eylemde ne zaman nereye bakılması gerektiğini çekim ayarlamalarıyla kolayca yapar; öyle ki izleyici önemli olduğu var sayılan noktaya zorla baktırılır; bu yöntemle, istenmeyenler de gösterilmeyecektir, doğal olarak. Bazin'in vurguladığı gibi:

"...normalde düzenleme, gerçekliğin olası üç tür incelenmesi arasında bir ödün sayılır:

- 1) Tümüyle usa dayalı ve tanımlayıcı inceleme: Cinayette kullanılan silah cesedin yanındadır.
- 2) Ruhbilimsel inceleme: Filmin içine yönelen bu inceleme belli bir konumda anarakarakterlerden birinin görüşüne uygundur. Buna örnek Ingrid Bergman'ın *Notorious*'da kendisine verilen ve zehirli olabilecek bir bardak sütü içmek zorunda kalışıdır.
- 3) İzleyicinin ilgisine göre ruhbilimsel inceleme: Ya anında bir ilgi ya da bu incelemeye bağlı, yönetmenin bilerek oluşturduğu bir ilgi. Buna örnek de, yalnız olduğunu sanan bir suçlunun kapı kolunu görünmeden çevirmesidir." (Bazin, 1967, s.91-2)

Bu üç noktaya yeniden bakıldığında, izleyicinin -yönetmenin devinim, karakterleri gruplandırma ve ışık gibi öğeleri kullanımına bağlı olarak- ilgisini nereye toplaması gerektiği ile film yönetmeninin kamerayı gösteren olarak kullanımı arasındaki benzerlik kolayca anlaşılır.

Sahnedeki oyunla sinema arasındaki temel ayrılık uzamsal öğenin kullanımından gelir. İzleyici tiyatrodaki sürekli sahneyle yüzyüzedir; oysa sinema ve televizyon ekranları izleyiciyi, dural olmayan, sürekli değişebilen bir evrene sürükler. Tiyatrodaki bir izleyici bir ortamla yüzyüzedir, sinema ve televizyonda ise farklı ortamlara sürüklenir. Sinema ve televizyonda kamera izleyicinin gözü, kamera götürür izleyiciyi peşinden. Kamera zaman zaman uçakla, otomobille uzaklaşır ya da yaklaşır insanlara, evlere ya da başka nesnelere. Bu olgu da izleyicinin devinim ortamını genişletir doğal olarak. Ancak bu devinim yönetmenin arzuladığı ölçüde özgürdür.

Kamerayla izleyiciyi bu denli yönlendirme, yönetmene aşırı özgürlük vermektedir; kendi istediğini görüntülerken, istediklerini de izleyiciye yansıtmayacaktır. Sayıları onbinleri aşan insanları bir arada koşarken ya da yürürken görüntülerken olayın yerini belirtmeyecektir; katilin tabancayı ateşlerken elini gösterip yüzünü saklayacaktır. Anlaşılabileceği gibi yönetmen, kamerayı gösterici olarak kullanıp izleyiciyi yönlendirmektedir.

Yönetmen kamerayla izleyiciyi salt bir noktadan ötekine yönlendirmekle kalmaz, aynı zamanda kendine özgü anlatı ve uyum düzeyi olan imgeleri anlamlı bir bütün içinde toplamanın devingenliğini de kararlaştırır.

Böylece tiyatrodaki izleyicinin kendi süzgecinden geçirerek oluşturduğu görsel izlenimler, sinemada özenle düşünüldükten önce kararlaştırılmış bir sanatsal süreç, bir anlatı ilkesine dönüşür. Bu süreçte görüş seçimleri (çekimler) ve bunların uyumlu birleşimleri (kameranın her yönde devinimi ile) ustaca düzenlenip sürekli bir film şeklinde bütünleştirilerek —doğaldır ki önceden yapılmış çekimleri düzelterek montajlama önemli sayılır— anlam üreten güçlü bir yapıya dönüştürülür. İşte sinema estetiğine yönelik düşünce, genelde kameranın bu tür gösterici

olarak kullanılmasından ve imgelerin özenle denetlenmiş görsel bildiriler şeklinde bütünleştirilmesinin uyum ve devingenliğinden kaynaklanan yöntemlerde yoğunlaşır.

Film kuramcıları bir yanda sahnede görüntülenen ve anlam oluşturan gösterge dizgelerini içeren *mizansen*'le, öte yanda *çekimler*'in anlatım yapılarını ve seçimlerini kapsayan yönetmenin sanatı arasında ayırım yapmak gibi bir durumla yüzyüze gelmektedirler.

Yönetmen ve düzeltmenin yapımın oluşumundaki etkinlikleri azımsanamaz. Filmdeki zayıf anların ayrıştırılması ve araya vurgulayıcı çekim birimleri sokuşturulmasıyla yapılan montajlama, önemli etkinlikler sağlayabilir. Örneğin doğal durumda bir yüzün yakın çekimi hoş ya da sevimsiz görünümlü yüz çekimleriyle yanyana getirildiğinde anlatımını değiştirir gibi olmaktadır.

Genelde sinema okullarının, sinema oyunlarının filmsele özelliklerine yönelik çalışmalara ağırlık vermeleri öteki gösterge dizgelerinin önemini azaltır gibi olmuştur. Örneğin, *auteur kuramı*'na göre yönetmen bir filmin yapımından tek başına sorumludur ve yapıma katkıda bulunan ve belki de raslantı sonucu bir araya gelmiş metin yazarı (senarist), oyuncu, kameraman, ve düzeltmen gibi öteki sanatçılar ikinci sıraya itilirler. Son yıllarda film eleştirmenleri genelde bu anlayışı artık savunmaz görünseler de gerçekte film yapımcılığında temel ilke, varlığıyla para kazandıracak ve bu yüzden de çoğu yönetmenin ilk seçeneğini oluşturabilecek bir yıldız oyuncuya yer vermektir. Yine burada küçümsenen bir başka noktayı da vurgulamakta yarar olacaktır: Yönetmenin işlevinin aşırı denecek ölçüde önemsenmesi, metin yazarının sinemaya yaptığı azımsanmıyacak katkısı önem bakımından arkalara itmektedir.

Televizyon olayında, ekonomik nedenler yüzünden, aynı sahnenin yeniden çekimlerinin yapılması için fazla zaman ve çaba harcanmazken ve yine düzeltme olayına da pek öyle fazla zaman ayrılmazken Harold Pinter, Samuel Beckett, Tom Stoppard gibi oyun yazarlarının eserleri, sinemada, sanatsal değerleri hiç de küçümsenmeyecek başarı sağlamışlardır. Gerçekte

söz konusu Beckett olunca, tiyatro olayında sinemaya göre daha üstün olduğu tartışılmaz oluyor ve burada yazar olarak *auteur kuramı*'nı Beckett için uygulamak yersiz olmayacaktır. (Esslin, 1987, s.98) Burada *auteur* yerine geçen yazar kendi yazdığı metni yönetmekle, kendi düşgücüyle yarattığı yapıyı somutlaştırmaktadır. Sinemada da aynı olguyu görmek olasıdır: Orson Welles, Buster Keaton, Jean Cocteau, Charlie Chaplin ve Woody Allen gibi sanatçılar ya kendi yazdıkları metinleri yönetmişlerdir ya da eserin yapımında kendi görüşlerinin yansıması için belli bir denetim gücünü ellerinde tutmuş ve sonuç olarak da sanatsal nitelikleri üstün filmler yapmışlardır.

Uzak ve yakın çekimleri ve bunların bireşimlerini, birden makaslama, yavaşça soluklaştırmaların farklı titremelerini, kısa imgelerin devingen bir montajına karşı uzun süre gösterilen dural çekimleri, ya da Hitchcock'un *Psycho* (Sapık) filminde banyodaki cinayet sahnesinde olduğu gibi her ikisinin uyumlu bir karışımını sözdizimsel ve *gamer* (anlatım) olarak çok iyi tasarlayan sinema göstergebilimcileri, *düzeltilme* ve *montaj* yöntemleri ile kameranın *gösteren* olarak kullanımından kaynaklanan göstergt dizgelerini de ayrıntısıyla keşfetmiş olmalıdırlar.

Halkın anında anladığı simgesel araçlar durumuna gelmiş bu tür yöntemler için bile dil ve *gamer* olayında kesinlemeye kaçmak sakıncalı olabilir. Bu yöntemleri yeni ve alışılmadık biçimlerde kullanabilecek yaratıcı yönetmenler farklı anlamlar oluşturabileceklerdir. Öteki sanatlarda olduğu gibi dramatik bildirişimde de temelde bu yaratıcılık olmalıdır. Yaratıcılık ise bilimde olduğu gibi sanatta da tabuları yıkacaktır.

Yer ve manzara değişimlerinde sinemanın olanakları oldukça fazla sayılır; geçmişe ve geleceğe öykünme, sahne oyunlarını da yeterince etkilemektedir. Bu olgu sinema, televizyon ve tiyatro olayının ortak özelliklerine güzel bir örnek oluşturur.

Geçmişe öykünme, kısa ve uzun sahnelerin devingen montajı, eylemin yerinin sık sık değiştirilmesi, kayıtlı seslerin eyleme yüklenmesi, ya da sürekli eylemin içinde ya da dışında görünen anlatıcılar, çağdaş sahnenin alışıldık olguları olmuşlardır. Uzun süre geçmişin klasik ve doğalcı geleneklerinin etkisi altın-

da kalan sahne sanatları için bu durum olumlu karşılanacaktı doğal olarak. Oysa sinemada bu yenilik, ortaçağ ve Elizabeth dönemi geleneklerine yönelerek, bu dönem oyunlarında görülebilen kısa sahnelerin montajlanmasından yararlanılma yolunda oldu. (Shakespeare'in *Pericles*, *Henry V* ve *The Winter's Tale*'inde bu örneği görmek mümkün.) Yine de sinema ve belki de anlatıcıları oldukça sıkça kullanan radyonun etkisinden olacak, sahne oyunları, hem yöntem olarak geniş olanaklara kavuştu ve hem de böylece "*iyi-kurulu-oyun*"ların dar kalıplarından kendini kurtarmış oldu. Sinema olayına alışkın izleyici, artık Brecht'in oyunlarındaki karmaşık epik anlatımı ve zaman sapmalarını güçlük çekmeden anlayabilecektir.

Tiyatronun hala kaybetmediği güçlü bir yanı simgesel eylemle gerçek nesneleri yansılama yeteneğidir: Bir oyuncu görünürde olmayan bir bardaktan su içmeyi yansılıyor, ya da Macbeth'de olduğu gibi, ziyafet sofrasında kanlı hançerin boşlukta asıldığını görüyor olabilir. Oysa temelde resme dayanan sinema, gerçek nesneleri kullanmak zorundadır.

Sinema, tiyatro ve televizyon olayının temelde ayrıldıkları önemli nokta, ayrı ayrı ortamlarda izleyiciyle yüzyüze gelmele-ridir. Tiyatro ve sinema olayında izleyicinin toplu etkileşimi ağırlık kazanırken televizyonda bireysel etkileşim söz konusudur. İzleyici tiyatrodaki oyuncularla karşı karşıyadır. Bu durum izleyici ile oyuncular arasındaki karmaşık karşılıklı alış-veriş sürecini başlatır. Sinemada bu tür karşılıklı etkileşim olmamaktadır, burada etkilenen tek izleyici olmakla birlikte onun da tepkisi yine de az olmayacaktır. Ancak izleyicinin yaklaşımlarını yakalayıp onları belli noktalara aynı anda yönlendirmek gibi bir olanak, sinemanın, izleyicinin uyumlu tepkisini besleyen bir olay olduğuna güzel bir örnektir.

Televizyonda kitle etkileşimi bulunmamaktadır. Ayrıca sinema ve tiyatrodaki olduğu gibi kendini öteki izleyicilerin baskısı altında hissedip bütün bir gösterim boyunca oturmak gibi bir zorunluluk da bulunmamaktadır Televizyon izleyicisi, istediği anda düğmeye basıp çekip gidebilir. Bu yüzden televizyon izleyicisinin ilgisini çekmek, katılımını sağlamak için gerilim ve

gölmece ögesini ustaca kullanmak gerekir. Sinemadaki toplu etkileşim sonucu izleyici kendini çevreleyen insanlarla birlikte arasıra da olsa, hiç anlamadığı şeylere gülecek, tek başına olduğunda etkilenmeyeceği bir şeye ise ağlayabilecektir.

Televizyon, günümüzde, çoğu evin artık onsuz edilemeyen eğlence aracına dönüşmüş durumdadır. Her izlence araya sokuşturulan bazı öğelerle kaçınılmaz olarak ek ya da amaçdışı anlam içerebilecektir. Örneğin cinayetle ya da uzayla ilgili bir haber, haber sonrası cinayet ya da uzay filmine olan ilgiyi artırmayacaktır.

Ancak televizyon olayında yaşanan bir terslik —ki bizde son yıllarda yer verilen, ama batıda, özellikle ABD’de, insanın dayanma gücünü zorlayan— televizyon oyunları arasına sıkça reklam spotları yerleştirilmesidir. Bu durumda anlam oluşumu, dramatik bildirişimdeki ince ayırtıların izleyiciye ulaşması, televizyon olayında daha güçleşmektedir ve bu yüzden televizyon oyunlarında göstergesel bildirişimden özenle yararlanmak gerekmektedir. İşte herşeyin izleyicinin beklentileri doğrultusunda olması gibi tecimsel bir amaç, televizyon oyunlarını, içeliklerinde daha çok şiddete yer verilmesi ve daha çok duygu sömürüsü yapılması gibi bir eğilime sürüklemiştir.

Tekniğin ilerlemesiyle daha net resimler elde edilmesi ve büyük ekran televizyonların evlere daha çok sokulmasıyla belki televizyon oyunları sinemaya yaklaşabilecektir ama, televizyon için genelde daha çok orta ya da yakın çekimler yapılmaktadır.

Sinema filmlerinin video aracılığı ile dağıtımı da sinema ve televizyon oyunlarının birleşmesi doğrultusunda bir adım sayılır. Böyle olması da televizyon filmleri arasında izlemek zorunda kalınan onca reklamla karşılaşmadan, gösterimi rahatça ve anlamlı izleme olanağı sağlayacaktır.

Bir dramatik yapının ilk düzenlamsal anlam düzeyini oluşturan farklı öğelerini aşağıdaki gibi göstermek olasıdır:

Dramatik Medyada Ortak Gösterge Dizgeleri

1- Drama dışındaki gösterge dizgeleri:

- a) Mimari yapı ve yapımı çevreleyen ortam (çevre koşulları)
- b) Ad, etkileyici kısa tanımlamalar ve ön-tanıtım
- c) Öndeyiş, bütünü bağlayan başlık, sondeyiş

2- Oyuncunun oluşturabileceği gösterge dizgeleri:

- a) Kişilik, rol dengelemesi
- b) Metnin sunumu
- c) Yüz anlatımı
- d) Bedensel devinim
- e) Uzamsal devinim
- f) Makyaj ve saç biçimi
- g) Giysi

3- Görsel gösterge dizgeleri:

- a) Oyuncuların uzamsal konumları
- b) Olayın geçtiği yerin görsel temsili
- c) Renk düzeni
- d) Kullanılan araçlar
- e) Işıklandırma

4- Metin:

- a) Sözcüklerin sözlük, sözdizimsel, gönderimsel anlamı
- b) Biçim, yüksek/düşük tempolu konuşma/düzyazı
- c) Karakterlerin bireyselleştirilmeleri
- d) Genel yapı, uyum, zamanlama
- e) Eylem olarak metin/altmetin

5- İşitsel gösterge dizgeleri:

- a) Müzik
- b) Müziksel olmayan sesler

Sinema ve Televizyona Özgü Gösterge Dizgeleri

1- Kamera çalışmasıyla oluşan gösterge dizgeleri:

- a) Dural çekimler; uzak çekimler, orta ve yakın çekimler
- b) Ardarda gösterilen (panning) çekimler
- c) Seyyar çekimler
- d) Yavaş ve hızlı çekimler

2- Çekimlerin yanyana getirilmesiyle oluşan gösterge dizgeleri:

- a) Soluklaştırma (dissolve)
- b) Birden makaslama
- c) Bölünmüş sahne
- d) Görüntüleri üst üste getirerek ilk görüntüyü soluklaştırma (crossfade)

3- Düzeltmenin oluşturduğu gösterge dizgeleri:

- a) Montaj
- b) İmgelerin uyumlu akışının kullanımı

Bu tür tablolar, buna benzer karmaşık olayların düzenlenmesinde olduğu gibi, kesin sayılmazlar; üstelik olayların sürekli karmaşıklığı içinde biri ötekine karışan gösterge dizgelerinin bol olduğu drama gibi bir sanat dalında, böyle bir kesinlemeye gitmek yanıltıcı olabilir.

Giysi ve makyaj, dizayna olduğu kadar oyuncuya da bağlıdır; dizaynı yapan, devinimi ve oyuncunun rolünü oynamasını etkileyecektir. Işıklandırmayı yapan, setleri düzenleyenle görev paylaşmak durumunda olacaktır; metin, görünüm ve bedensel devinimi belirlerken, sinema olayında kamera ve düzeltme süreci mizansen öğelerinin anlamını oldukça etkileyecektir.

Yukarıda sıralamaya çalıştığımız öğeler, yapımcıların öykülerini anlatırken, olayların geçtiği ortamı tanımlarken ve karakterlerini şekillendirirken yararlanabilecekleri araçlar sayılırlar.

Yine de öykü sürekli ön sırada gelir. Temelde gerçek dü-

zanlamsal düzeyi tutturulduğunda öteki farklı anlamlar da katılacaktır doğal olarak.

Yapımcıların ilkeleri, politik, tinsel ve düşünsel iletileri daha üst düzeylerde sunmak olacaktır, ama bu düzeyler temelde izleyicilerine sundukları göstergelerin düzenlamalarına sıkı sıkıya bağlı olmalıdır. Yine de bireysel göstergeler anlamın oluşmasında hammadde sayılır. Ancak, bir başlarına da olsalar, bireysel gösterge dizgeleri bütünleşerek daha ileri düzeyde gösterge yapılarının oluşmasına katkıda bulunacaklardır.

VII- Yapı

Hem zaman hem uzam içinde onca farklı göstergeden yararlanan dram sanatı, öteki sanatlarla karşılaştırıldığında, aynı ölçüde melez ve karmaşıktır: Dural olmayan, göze ve kulağa seslenen yapıları ardarda gelen, devinim oluşturacak durumlar olarak ele alınmalıdır. Yalnızca televizyon ve sinema oyunlarının birbirini izleyen *çerçevelere* bölündüğünü düşünmek yanlış olacaktır; her hangi bir teatral yapım, birbiri ardına gelen resimlerden oluşur ve bu resimlerin her birinin eylem içinde ayrı ayrı ele alındığında bir tablo özelliği gösterdiği gözden kaçmaz.

Durumu bir ölçüde güçleştiren, dramatik yapıdaki göstergelerin anlık olmasıdır. Oysa örneğin set, dramatik yapımın, gösterim boyunca fazla değişmeyen ve izleyicinin zaman bulup inceleyebileceği, yeterince dural sayılan öğesi durumundadır. Sinemada ise yönetmen, uzun bir çekimle genel ortamı yansıttıktan sonra, izleyiciyi bu ortam içinde ayrıntılara yönlendirmeye çalışır.

Aristoteles ünlü *Poetika*'sında bütün dram sanatları için geçerli olabilecek, tragedyanın altı öğesinden söz eder: ilk üçü yansılama (*mimesis*) olayını oluşturan araçlar ve biçemdir; anlatım diyebileceğimiz bu ilk kesit, oyuncunun elindeki göstergeler dizgesi yumağı ile metnin karşılığıdır; ikincisi, görsel öğe, görünüm'dür; üçüncü ise, eski Yunan tragedyasında oldukça önemli sayılan *koronun söylediği bölümler* olarak bilinen müzikli bölümlerdir.

Bu birinci gruptaki anlatım, görünüm ve müzik gibi öğelerin dışındaki ikinci grup öğeler ise, bu birinci gruptaki öğelerle sunulan nesnelerdir: *olay örgüsü* —bu eski Yunan tiyatrosunda söylen (öykü) karşılığındadır— *karakter*, ve dramanın dinsel ve ussal içeriğini oluşturan *düşünce*.

Bu ikinci bölüm öğelerin, dramatik yanılsamayı (illusion) oluşturan birinci bölümdeki araçlarca sağlanan bireysel gösterge ve gösterge dizgelerinin bir araya gelip çoğalmasıyla oluştuğunu gözardı etmemek gerek. Böylece makyaj, dış görünüm,

dilsel sunum, giysi, oyuncuların yüz ve bedensel devinimleri, yansınmaya çalışılan karakterle bütünleşecektir. Böylece oluşturulan karakterlerin karşılıklı etkileşimleri, gösterimin akışı boyunca, dramanın setlerinin belirlediği değişen ortamlar içinde karşılıklı konuşmalar, karşılaşmalar, dost ve düşman ilişkiler ya da birbirine yaklaşıp uzaklaşmalar şeklinde, söylenle bütünleşecektir. Bundan sonra ise, izleyici, söylen ve karakterin karşılıklı etkileşimlerinden dramanın temeldeki düşünsel, tinsel ve ussal anlamını giderek çıkarabilecektir. Uzam ve zaman içinde yapı ve örgüler olarak birleşen bireysel göstergeler, giderek aralarında daha karmaşık kalıplar oluşturacaklardır. Bu kalıplar da daha ileri düzeyde bir düzenin göstergeleri durumuna geleceklerdir.

Böylece bir dramatik yapımla oluşan onca göstergeyi çözümlayıp anlayabilmek için bu göstergeleri hem *eşzamanlı* (gösterimin belli bir kesimdeki işlevi) hem de *artzamanlı* (farklı göstergeler gösterim süresi içinde daha karmaşık yapılarla bütünleşecekleri için) olarak ele almak gerekir.

Bütün göstergeler, gösterimde tek bir anın vurgulanması için kullanılmış olabilir. Bu durumda bütün göstergeler aynı doğrultuda yoğunlaştırılır: Örneğin Kral Lear'ın fiziksel ve ruhsal yıkımına kadar uzanan yolda yer alan fırtınalı sahnelerde amansızca sallanan ağaçlar, yıldırımlar ve şimşeklerle dolu karanlık gece, paçavralar içindeki ak saçlı ihtiyar ve söylediği şiirin büyüyle yoğrulmuş sözler tek bir doğrultuda yoğunlaşırlar, oyunun akışı içinde. Ya da Brecht'in *Üç Kuruşluk Opera'sı*nda olduğu gibi insanı bunaltan dağınık bir oda, genelev kadınlarının uyumsuz giysileri ve bu tablo içinde Mac ve Jenny'nin yaptıkları tango, alaycılık oluşturur. Yine müziğin eşliğinde söylenen kaba sözcükler ve odanın bir köşesinde bekleyen polislerden habersizce söylediği aşk şarkısıyla sevgilisini ele veren Jenny, bu sahne boyunca tasarımı yapılan, birbirine ters düşen karmaşık ve çok yönlü eyleşimin ürünü sayılır.

Bu yüzden bir gösterimdeki her an, o oyundaki göstergelerin imgesel, simgesel ve gösteren olarak etkileşimlerini gözönüne alarak ele alınmalıdır. Bu dağılımı yönetmen ustaca yapmak

durumundadır. Yüz ve bedensel devinimin, müziğe ya da doğal seslere, sözcük ya da görsel öğelere özgü göstergelerin nerde ve nasıl bir önemle vurgulanacağını yönetmen belirler.

Gösterge ve gösterge dizgelerinin yapılarına *artzamanlı* baktığımızda, aralarındaki etkileşimin daha bir karmaşık olduğu anlaşılacaktır. Farklı göstergeler, farklı zaman kesitlerinde işlerlik gösterecektir. Örneğin, tasarım'ın görsel imgesi, ana karakterlerin giysi ya da genel görünümleri bütün bir sahne boyunca dural kalırken, öteki öğeler geçici olacaktır.

Uzun zaman kesitlerinde işlev yapan başka göstergeler de var ki, bunlara *anahtar* göstergeler demek yerinde olur. Bunlar, bir eserin belli bir kesitinin okunup ya da izlenip anlaşılmasında geçerli sayılan gösterge dizgelerini belirlemede geçerli, daha ileri düzeydeki gösterge öğeleri sayılırlar; ve böylece de bireysel göstergelerin düzeyini belirleyen göstericiler olarak işlev yapmış olurlar.

Örneğin eğer bir oyunun başlangıcındaki tümceleri koşuk bir dille söylenirse bu, izleyici açısından, o oyunun ya da sahnenin anahtarı sayılacaktır belli ölçüde. Bireysel tümceler ya da sözcükler süreklilik göstermese de ölçü ve karşılıklı konuşmaların dilsel biçimi bir sahne, perde ya da bütün bir oyun boyunca kalıcı olacaktır. Bu durumda gerek metnin koşuk yapısı ve gerekse kullanılan dilin düzeyi oyunun ciddiyetini ve belli bir anlayışla izlenmesi gereğini izleyiciye anımsatacaktır. Böylece de, günlük yaşamda pek karşılaşılmayan koşuk anlatı, eylem ve karakterlerin soyutluklarını izleyiciye duyuracaktır. Ayrıca kullanılan sözcük ve ölçü, eylemin ciddi mi yoksa sözcük oyunlarına ya da uyuma dayalı güldürü mü olduğunu vurgulayacaktır.

Shakespeare'de görüldüğü gibi, koşuk anlatıdan düz konuşmaya geçiliyorsa izleyici, eylemin anahtar'ının değiştiğini ve bu durumun da gerçekçi bir anlatıma yönelme olduğunu kavrayacaktır. Örneğin Hamlet'in özsoyleşimlerdeki üstün anlatımdan oyuncularla yaptığı günlük konuşmalara ve giderek mezarının konuşmalarına baktığımızda, bu sonuncuların günlük yaşama daha bir yakın ve daha bir gerçek oldukları kolayca görülecektir.

Anahtar göstergeleri şöyle sıralamak olası:

- a) Yapımın renk olarak genel görünümü
- b) İster soyut ister gerçekçi, düz ya da üç boyutlu oluşuna göre, tasarımın resımsel biçemi
- c) Giysilerin biçim ve dönemsel biçemi
- d) Ciddi-gülünç, gerçekçi ya da soyut oynama biçemi
- e) Oyunun havasını oluşturan müzik

Başarılı bir sahne ürününün ileri düzeydeki estetik yapısını belirleyici tür ve biçem gibi kavramlar, genelde bu "anahtar" göstergeler üstüne kurulur. Bu durumun türler kavramını ters-yüz ettiği söylenemez; bu demek oluyor ki, trajedi, komedi, traji-komedi, fars ya da dramının aratürlerinin yapısıyla ilgili yüzyıllar boyu süre gelen tartışmaları, bu belirlemeyi gözönüne alarak, bir yana bırakmak düşünülemez.

Bunlar, temelde, eldeki durumların doğasını, düşünsel ve ruhbilimsel yanlarını ve ayrıca farklı türlere uygun konuları aydınlatmaya çalışan "yazınsal" kuramlardır. Bu kuramların, eldeki sahne, sinema ya da televizyon yapımının yapısını belirleyici yöntemler olarak günlük yaşamda kullanıldıklarında, zamana karşı oldukça dirençsiz oldukları görülmektedir. Örneğin Aristoteles'in özellikle onyedinci yüzyıl neoklasik Fransız yazarlarınca da oldukça benimsenen trajediyle ilgili görüşleri Shakespeare tarafından tersyüz edilmiş ve Aristoteles'in öne sürdüğü "korku ve acımayla" ruhu arındırma olayının tragedya için temel ilke olmadığı anlaşılmıştır. Bu durumu Lessing de kuramsal yazılarıyla vurgularken, Büchner *Woyzeck*'de tragedyanın konusunun salt soylu kimselerin alinyazısı olamayacağına da açıklık getirmiştir.

Yine de anahtar göstergeler ışığında "türler kuramı"nın pratikte azımsanmayacak önem taşıyacağı tartışılmaz. Ne tür yöntemle olursa olsun, yönetmen yönetmekte olduğu film ya da oyunun hangi türde olacağı konusunda karar verirken -bu karar ya aldığı eğitime dayanarak ya da kendi içine doğduğu gibi verecektir- yapımdaki bütün öteki göstergelerin işlerlik kazana-

cağı genel düzeyi hazırlamada ne tür anahtar göstergelerin yer alacağını da kararlaştıracaktır.

Böylece yönetmen "komedi" mi yoksa "trajedi" mi yöneteceğine göre ele alacağı metnin anahtarını kararlaştırmalıdır önce ve sonra da eserin türüyle ilgili karar verirken bu kararı somutlaştırmalıdır; örneğin Çehov'un oyunlarından birini yönetirken tasarım, giysi, makyaj, temsildeki ciddiyet, renk ve ışıklandırma gibi anahtar göstergelerin düzeyi, sözkonusu eserin komedi mi yoksa trajedi olarak mı algılanacağını da belirleyecektir.

Yine bir trajedi, eğer bütün anahtar göstergelerin düzeyi yanlış ayarlanmışsa, güldürü yanı ağırıklı bir taşlamaya, melodrama ya da yergi oyununa dönüşecektir. Gerçekte gülünç olanla ciddi olanı ayıran sınır sanıldığından da çok incedir. Bu belirleyici sınır da, anahtar göstergelerin vurgulandığı düzeyle, daha yapımın başlangıcında hazırlanır.

Komedi, trajedi ya da öteki türler içinde, bu tür anahtar göstericilerin yerleştirildiği düzeyce belirlenen daha ileri düzeyde koşut yahut yardımcı "anahtar"lar da vardır. Bu anahtarlar dramatik yapımın temel biçimini de belirlemektedirler. Biçim "anahtar" göstericilerin genel düzeyine bağlı olmaktadır. Hangi öğelerin kullanılıp hangilerinin kullanılmayacağına yönelik kararların birleşimi sayılır bu. Yapımın genel havasını hangi renk ya da renk titremleri oluşturur, temsilde bağlı kalınacak gerçekliğin ölçüsü ne olacak, nesneler sözle mi yoksa mim'li eylemle mi vurgulanacak, ya da ne tür gösterge dizgelerine yer verilmeyecek? İzleyiciye, dramatik yapıma egemen olacak bu anahtar göstericiler duyurulur. Acaba gülme olayına yer verilecek mi, yoksa gülme olayı izleyicinin bazı ayrıntıları yakalamasını engelleyecek mi, ya da toplumsal görgüsüzlük mü sayılacak?

Bu anahtar göstergelerin toplumun genelde paylaştığı uzlaşımlara bağlı olmaları gerekir; bu durumda dramatik yapımın etkinliği de, izleyici gözünde, daha fazla olacaktır.

Dramatik yapımın algılanılması gereken genel düzeyi içinde anahtar göstergelerle vurgulanan, kısa zaman birimlerinde bir başlarına işlev görecek gösterge ve gösterge dizgelerinin bu-

lunması da doğaldır ve bu durum gösterime (dramatik yapıma) anlam bakımından olumsuz bir katkıda bulunmayacaktır. Gösterim ilerledikçe farklı gösterenler ve gösterge dizgeleri, kendi uyum ve gelişimleri içindeki yapı ve yapısal ağlarda bütünleşip, kaynaşacaklardır: örneğin Lear'ın giysileri kraliyetin soylu gösterişliliğinden paçavralara ve giderek çıplaklığa varan bir görünüme dönüşürken yıldırım ve şimşeklerin parıltısında söylediği dizeler oyunun bu sahnesini alabildiğince güçlendirir.

İşte dramatik yapının daha derin ve ileri düzeydeki yapısal anlamını, bütünüyle bu zengin ayrıntı ve ayrı ayrı öğelerin bir bütünün içinde uyumla kaynaşmaları oluşturur.

Bu gizli yapıların her biri de güzel bir gergef oluşturacak iplik örgüleri şeklinde sanatsal bireşimler ve karşılıklı eylemsel etkileşimler oluşturacak biçimde sırasında birbirlerini etkileyecekler, ve sonuçta da gösterimin içerik ve akışını belirleyici daha büyük gösterge yumakları oluşturacaklardır.

Dramatik yapının gösterim süresince her hangi bir anında algılanan göstergelerin "yapı" ya da başka örgü yahut buna benzer kalıplarda birleşmeleri, temelde, izleyicinin belleğinin çalışma gücüne bağlıdır.

Yine Hamlet'in eyleme geçip geçmeme arasındaki kararsızlığında olduğu gibi, karakterlerin çelişkili ve şaşırtıcı ruhsal durumları ve ilişkileri, eylemlerin yer ve zamanlarıyla ilgili değişik ve ayrıntılı bildirişim parçaları izleyicinin belleğinde anlık saklanabildiği sürece, sonuçta karmaşık bir kişiliğin algılanmasına katkıda bulunacaktır. Bütün bu iniş çıkışlar, durumların ve karakterlerin karmaşıklığı, eylemler, karşı-eylemler sonuç olarak, karmaşık da olsa, tutarlı bir öykü ya da olay örgüsü içinde birleşecektir. Dramanın öykü ya da olay örgüsünü oluşturan bu gösteren durumundaki karmaşık yapısı, izleyicinin belleği ve düşgücünde, gösterimin akışı içinde daha bir belirginleşecektir. Tüm parçaları içeren bu yapı, doğaldır ki, daha büyük olacaktır.

Gösterimin uyum ve akışı da önemli gösterenler sayılırlar. Birbirlerini izleyen olaylar ve durumlar, şiddetli, sessiz ya da hızlı eylemler arasındaki geçişmeler, yani bu sahnelerin, sahne yahut filmde montajlanması, kısa anlık eylem parçacıklarını bir

bütün içinde birleştirerek şekillendirecektir.

Bu düzeyde, biçim ve içerik, yapıyı oluşturacak biçimde biraraya gelirler. Örneğin *Godot'yu Beklerken*'de olduğu gibi başlandığı yere dönen eylem, şeklen, kahramanını 'başarının en yücesinden yıkıma sürükleyen —*Kral Oedipus* örneğinde olduğu gibi— eylemden farklılık gösterecektir. Gösterici durumundaki yapıların değişik ve uyumlu olmaları, izleyicinin dikkatini çeken öge olduğu kadar oyun ya da filmin, sonuç olarak, anlamını da belirler.

Bugüne değin dramatik kuram ve eleştiride en çok üzerinde durulan konu olay örgüsü ve öykü olmuştur. Yirminci yüzyıl başlarına kadar öykü ve olay örgüsü bir doruk noktasına kadar getirilip sonra yıkıma sürükleyen olaylar zinciri başlatılırdı. Brecht, yeni bir anlayışla kendi içinde bütünlüğü olan sahneler zinciri geliştirerek izleyicinin kendisini öyküdeki olayların duygusallığına kaptırmadan yapıma eleştirel gözle yaklaşımını sağladı. Ionesco, Beckett, Pinter da oyunlarını, olayların sağlam, derli-toplu bir sonuca bağlanması gibi bir endişeyle yazmazlar. Çağdaş tiyatro ve sinema yapımında da artık geleneksel anlayıştaki öykü ve olay örgüsüne fazla önem verilmez olmuştur.

Geleneksel tiyatro ve sinema oyunlarında anlatım, serim, düğüm, doruk ve çözüm zinciri içinde gelişip son bulur. Bu tür oyunlarda en önemli noktayı karakterle olay örgüsü arasındaki ilinti oluşturur. Eylem, karakterlerin izleyicinin ilgisini artırıl ya da eksil yönde uyarmasıyla ilginç olabilmektedir. Gerçekten de drama'nın temelde eyleme dayanması, karakterlerin de eylem içinde önem kazanmalarını gerekli kılıyor.

Günümüz göstergebiliminde olay örgüsü ve karakterle ilgili çalışmalar daha çok Rus yapımcılarından Vladimir Propp'un görüşlerine dayanır (Esslin,1987)³. Propp Rus halk masallarında karakterleri yediye ayırır: soytarı; yardımsever (para, yiyecek, yiyecek veren); yardımcı; aranan insan (prenses ve prensesin babası); gönderen; kahraman ya da sahte kahraman. Souriau ise dramatik durumların, dramanın derin dramatik yapısında var olan altı temel işlevin birleşiminden kaynaklandığını öne sürer:

3 Vladimir Propp'un *Morphologie du Conte* (Paris: Seull, 1965)

Bunların başında Aslan gelir. Aslan konuda sürükleyici ögedir; Güneş (değerin temsilcisi), Yeryüzü (alıcı), Mars (karşı güç), Terazi (durumun yargıcı), ve Ay (yardımcı). Souriau bunların herbirini ayrı bir simgeyle göstererek herhangi bir dramatik metnin "derin yapısı"nı cebirsel bir formülle gösterebileceğini öne sürer. Daha sonraki günümüz yapısalcılarında Greimas ve Barthes'in temelde bu görüşten etkilendikleri bilinmektedir.

Gerçi bu tür işlevsel bir incelemenin önemi küçümsenemez, ama temelde devinim alanını daralttığı da bir gerçek. Örneğin bütün dramatik eserleri bu tür dar kalıplara sokmak, istenmeyen çarpıklıklara yol açabilir.

Ayrıca bu tür kalıpları eldeki başarılı metinlere bakarak oluşturmak da, sanat olayında pek özlenmeyen durallığı getirecektir gündeme. Bu konuda İbsen fosilleşmiş gelenekleri aşmak için az çaba harcamamıştır; Fransa'da ise Romantikler aynı durumla yüzyüze gelmişlerdir. Bundandır ki sanatın önceden konulmuş bazı ilkelere, ya da kalıplara göre yürütülmesi, artık geçerliğini yitirmiş bulunuyor.

Perdelər, sahneler ve olayların ardarda gelmesi şeklindedir dramatik yapımdaki eylemin akışı. Temel öğelerin yinelenmesi ya da çeşitli yönlerde kullanımlarıyla eylemin zaman kesiti içinde akışından dramatik yapı şekillenmektedir. Gerçekten de bir dramatik yapının genelde biçimini oluşturan görsel, işitsel ve metinsel yapılarının bireşim ve tayflanmaları sayılamayacak kadar çoktur. Bu yüzden de böylesine çok olaylarla yüklü sürekli değişken bir sürece bir şekil koymak bütün bu farklı öğeleri bir araya getirebilme başarısına bağlıdır.

Bu durum görsel ve metinsel yapı için de geçerli sayılır. Bir sahne görünümünün devingenliği —karakterlerin gruplandırılmaları, oturuşları, ayakta duruşları, sahneye giriş-çıkışları— temelde izleyicinin ilgisini toplayan bütünleştirici öğeler içerir. Dramatik yapımda ses olayı için de aynı durum geçerlidir. İzleyiciyi uyanık tutan tekdüze ses kalıpları değil, genelde titrem, perde, uyum ve akıcılıktaki farklılığın söyleşime yansımasıdır. Normal konuşma ya da şiirsel bir dille sürdürülen söyleşimle eşlenen müzik —ister sinema ve tiyatro için olsun, isterse opera

ya da melodram türü oyunlar için olsun— oyunun yapısını ve genel havasını oluşturmada güçlü bir öğe sayılır. Ancak sinema ve tiyatrodaki fon oluşturmak için kullanılan müzik, izleyici farkına varmasa bile, artık onsuz edilemeyen bir öğe oluvermiştir.

Farklı gösterenler ağlarının uyumlu yapıları ve farklı perdelere oluşan müziksel notaların karmaşık bir yapı içinde uyumla bir araya gelerek senfonik bir orkestrayı anımsatan yapı oluşturmaları, başarılı bir yapımda izleyicinin ilgisini sürekli yenileyen ve ayakta tutan öğeler sayılır. Bu tür bir zenginliği olmayan yapımların tekdüzeliğe düşme, giderek izleyicinin ilgisini kaybetme ve bunun sonucu da ussal iletisini sağlıklı bildiremeye tehlikesiyle yüzyüze kalmaları kaçınılmaz olmaktadır. Gösteren yumaklarının birbiri içine geçen dizemsel yapıları bir dramatik metni canlı tutan gerçek bir öz oluşturur. Bu örgü kalıpları izleyicinin ilgisini ayakta tutacak temel araçlar olarak işlev görecek ve bunun sonucu da arzulanan amaca ulaşılmış olacaktır. Bu yapılar belli bir gerilimle izleyiciyi an an dramatik yapımı izlemeye yöneltten biçimsel kalıplar oluşturan gösterge öğeleri olarak işlev görürler.

Gerilim karakterin bir olay, ya da bir duruma göstereceği tepkinin önceden bilinmeyişiyle dayanır. Acaba sonra ne olacak? Nasıl bir tepki oluşacak, gelişecek olay ve durumlara? Gerilimin belirlenmesinde de dramatik yapının biçimsel kalıbı önemli işlev görür.

Örneğin *Godot'yu Beklerken*'de birinci perde yapı olarak ikinci perdeye oldukça benzerlik gösterir. Bu durum izleyicinin yapımdan, insanın var oluşunun değişmezliğinin imgesel bir kalıbı, öğretilmeye dayalı bir anlatımı olarak belli bir anlam çıkarmasında yardımcı öğe olacaktır. Zamanın geçişiyle birlikte kazanılan bekleme deneyimi, insanların birbirlerine bağımlılığı ve ayrılış ve buluşmalardaki dizemsellik, dramatik yapının temel imgesini oluşturur. Bu imgenin giderek açılımıyla algılanan bir şeylerin olmayışı, gerilimin yaratılmasında temel öğe durumuna gelir. Örneklerini Beckett, Genet, Ionesco gibi oyun yazarlarında gördüğümüz bu tür dramatik yapımlarda gerilim "bundan sonra ne olacak?"tan çok "ne oluyor?" kalıbına dayanır.

Gerilim salt olayların beklenmedik gelişimleriyle de yaratılmaz; bir beklentinin gerçekleşmesi de gerilimin oluşmasında temel etken sayılır. Uyaklı ve koşuk anlatının verdiği zevk de bir beklentinin gerçekleşmesine örnek oluşturur. Bildiğimiz bir film ya da sahne oyununu defalarca izlemek de bu durumun ayrı bir örneğidir.

Öte yanda, gerilim, beklenenle beklenmeyenin ustaca birleşimiyle yaratılabilir. İzleyicinin sorunu bilmeden çözümler üretmesi de, doğru bir yaklaşım sayılmaz. Bilinenden bilinmeyen bir ipucu edinmek daha zevkli olsa gerek. Öyleyse sorun da, daha başlangıçta yapımın genel çerçevesi içinde ortaya konmalı. Hamlet babasının öcünü alacak mı? Romeo ile Juliet kaçabilecek mi? Oedipus annesiyle evlendikten sonra ne olacak? Lear ülkesini kızları arasında bölmekle doğru bir davranışta bulundu mu? Iago, Othello'ya duyduğu kini onu yıkıma götürebilecek mi? Bu ve benzeri sorulara aranan yanıt izleyicinin beklentisini ve dramatik gerilimi oluşturacaktır.

Yaratılan üst gerilime koşut karakterlerin konuşma, giysi, davranış ve saç biçimlerinin oluşturduğu gerilim olguları da dramatik yapımın sürükleyici göstergesel öğeleri sayılırlar.

Bir dramatik yapım ister sahnede isterse ekranda olsun, zengin görsel, işitsel, dizemsel ve titremsel kalıplarda kendini gösteren hem bireysel hem de küme ve ağlar şeklinde gösterenlerden oluşan karmaşık bir örgü sayılır.

Dramatik metin, öteki yazın ürünlerine göre daha zengin ve daha çok düzeylidir ve bu yüzden de alıcı durumundaki izleyicinin olası birçok yorumuna açık bulunmaktadır. Böylece "yazılı metne"⁴ dayalı dramatik yapım "okuma" ve "şifre çözme" ya da "yorum" gibi iki ayrı evreden geçmek durumundadır.

"Okuma" olayında yapımın oluşumuna katkıda bulunanlar, yani yönetmenle birlikte tasarımcı, ışık tasarımcısı, müzik yapımcısı sorumludur. Doğal olarak sinema olayında yukarıdakilere kameramanı da eklemek gerek.

Yapımın dil ve giysi olarak hangi tarihsel ortamda, ve eyle-

4 Buradaki "yazılı metni" öteki yazınsal ürünlerden ayrı düşünmek gerek.

min hangi ruhsal ve düşünsel derinlikte olması gerektiğine metne göre karar vermek durumundadırlar. Ancak, bunlar yapılırken, anametnin içerdiği göstergeler gözönüne alınacaktır kuşkusuz.

Metnin bu yorumsal okunması ikinci aşamada doğrudan izleyicinin okumasına yani yorumuna açılan temel gösterim metnine dönüşür. Bu durum da, yapıma katkıda bulunanların temel metne yaklaşımları ışığı altında sayıca oldukça kabarık yorumlar getirebilecektir.

Günlük iletişim araçlarıyla okur, izleyici ve dinleyici durumunda olanlara ulaşan iletiler, tek bir anlam vurgulamak durumundadırlar. Oysa bir yazınsal ürün için bunu söylemek güçleşir. Belli sınırlar içinde olsa da bir şiir, bir öykü, bir roman ya da oyun, yazarı nasıl bir iletiyi vermek için yazmış olursa olsun, sürekli farklı yorumlara açıktır. Bu durum sanatın güzel, özgün ve oyalayıcı hoş bir yanını oluşturur.

Görüldüğü gibi bir dramatik yapım, "gönderen"den kaynaklanan sayıca oldukça kabarık "iletiler"le gösterge, gösteren ve anlam oluşturan yapılardan oluşur. Bunlar belli iletilerle birleşir ve zaman zaman da farklı düzeylerde ileti taşırlar. Böylece de bir dramatik yapıyı, bir "ileti"nin iletişimini yapan eylem olarak değil, bütün iletileri belli düzeylerde izleyiciye sunan bir olay olarak görmek yerinde olur. Eğer drama gerçek yaşamdaki düşleri, savaşları, çatışmaları, karşılıklı etkileşimleri gerçek ya da düşsel olaylar şeklinde "yansılama eylemi" ise, bu tanımlar yersiz olmayacaktır. Ancak bu olaylar ne kadar anlam taşırsalar da, bu anlamlar kaçamaklı ve sürekli farklı yorumlara açık olacaklardır. Bu durum da, yukarıda vurgulandığı gibi, sanatın özünde olan bir olgudur.

Gerçekte sanat puslu, karmaşık ve değişken olayları kendi yansılması aracılığı ile yoğunlaştırır, artırır, şiddetlendirir ve buyrukçuluk yapar. Drama, gerçekliği mükemmel ve karmaşık biçimde sunarken, olayların çok yönlü değerlendirilmesi yaklaşımını da birlikte getirmektedir.

VIII- Toplumsal Uzlaşımlar

Herhangi bir dramatik yapının yaratıcısı durumunda olan birinin becerisi ve büyük ölçüde başarısı, onca farklı gösterge örgüsünü bir araya getirip bu örgülerle izleyiciye kurmaca ya da gerçek yaşamda olup bitenleri istenilen doğrultuda anlatabilmesinde yatar. Ong'un bu konudaki sözlerini gözardı etmek olanaksızdır.

"(Bir metin)...yaşayan bir kimsenin usunda varolan ve işlev yapan sadece bir şifre tarafından, bir sözcüğe dönüştürülebilir." (Org, 1986, s.148)

Böylece dramatik yapının yaratıcısı durumunda olanların becerisi, yapının örgüsüne yerleştirilen göstergeleri ve gösterge dizgelerini izleyicinin beklenen düzeyde yakalayabilme yeteneğine bağlı olmaktadır. Oysa ister günlük yaşantımızda isterse çeşitli sanat dallarında olsun, yararlandığımız onca gösterge, evrensellikten uzaktır. Bir kimsenin giysisi ve saç biçiminin ne anlama geldiğini, günümüz uygarlığından kazandığımız bilgiler doğrultusunda belirliyebiliriz. Dil bakımından da bir sorun çıkmayabilir aramızda, konuştuğu dili biliyor olabiliriz. İçinde yaşadığımız toplumdan, ekimizden edindiğimiz kazanımlarla bizi olumlu yönde etkileyen ya da tiksindiren davranışlarını tanımlayabiliriz. Başka bir toplumun üyesiyse bu kimse, bu kez giysisini, saç biçimini ve davranışlarını yanlış yorumlayabilir, öğrenmemişsek dilini anlamayabiliriz. Çünkü günlük yaşantımızda bildirişim içinde olduğumuz göstergelerin çoğunu ekimiz belirlemektedir.

Ancak bazı yüz ve bedensel davranışların, toplumsal ve ekinel bir ayırım gözetmeksizin anlaşılabilirliği sanılmaktadır: Örneğin, bir parmakla göstermek, içgüdüsel bağırma, birden korku ya da dehşete kapılma, yahut öfkeyle yüz ifadelerinin değişmesi türü göstergeleri bunların arasında sayabiliriz. Dahası, bir erkek ya da kadın oyuncunun fiziksel görünümünde bile

ekinsel belirleyiciliği görmek olası. Bir dönemin ya da ekinin güzellik anlayışı bir başka dönemin ya da ekinin anlayışıyla uyumlu olmayabilir. Bazı ekinlerde bayanların tombulluğunun güzelliklerini belirleyen bir öge olduğu bilinmektedir. Oysa günümüz Batı toplumlarında incelik, güzellik, çekicilik ve zerafet göstergesi sayılıyor. Sinemada da durum buna benzer. Elli-altmış yıl öncesinin yıldız oyuncularının bir çoğu şimdilerde, güzellikleri bir yana, gülünç gelmektedirler. Belki bizlerin güzellik anlayışı da gelecek kuşaklara ters düşecektir. Bir topluma, ekine özgü dilsel olmayan göstergeler de kullanıldıkları yöre ve dönemde dilsel öge kadar etkin ve özgün sayılırlar. Değil bir ülke düzeyinde kullanılan bir dilde, yerel ağızlarda, belli meslek gruplarının ve toplumsal grupların ağızında bile sayılamıyacak ölçüde farklılıkların olduğu bir gerçektir. Bunların da zaman içinde değişime uğramaları, yine dil olayı gözönünde bulundurulduğunda, aynı ölçüde gerçektir. Shakespeare'in oyunlarındaki dilsel göstergelerin bir çoğunun günümüzde kullanılmadığı, en azından, çoğu İngiliz tarafından bilinmektedir.

Bir izleyicinin bir film, televizyon ya da sahne oyununda sunulan iletiyi algılama yeteneği, kendine sunulan kurmaca evrenin dilini, gelenek ve göreneklerini ve kapsamlı varsayımlarını anlamasına göre değişebilmektedir. Böylece izleyicinin, davranışlarla birlikte dil evrenini de bilmesi gerektiği gerçeği ortaya çıkıyor. Dahası, izleyicinin, bu evrenin dram sanatıyla sunumunda yararlanılan yöntemleri de bilmesi gerekmektedir. Bunun yanısıra bildirişim aracı olarak işlev gören sinema ya da tiyatro olayına özgü uzlaşımları da bilmek durumundadır. Böylece yapımı biçimlendiren, ve izleyicinin kendisine sunulan göstergeleri anlamasında yeteneğine meydan okuyan uzlaşımların iki başlık altında toplanabileceği anlaşılmaktadır.

a) Yapım ve izleyicinin bağlı olduğu belirli toplum, uygarlık ya da ekindeki uzlaşımlar: Bunları ekinsel, davranışsal ya da düşüngüsel uzlaşımlar olarak adlandırmak olası.

b) Dramatik yapının sunumunu yöneten uzlaşımlar: Bunlar da dramatik ya da yapım gelenekleri olarak tanımlanabilir. (Esslin, 1987, s.141)

Öte yanda yapımda imgesel olarak temsil edilen, genelde ekin sel uzlaşım lardır: Davranış, dil, tinsel ölçütler, tören si gösteriler, beğeniler, düşü ngüler, mizah anlayışı, boş inanç lar, dinsel inanç lar ve daha nice düşü ngü ve kavram lar o ekin sel yaşam ın tümünü kapsar. Şurası da açık ki, aynı ekin sel yaşantıyı paylaşan izleyicilerin pek çoğ u temsile konu olan uzlaşım ları pek çok yönleriyle anlamayabilirler. Örneğ in yirminci yüzyıl izleyicisinin Wycherly'nin ya da Congreve'in oyun larında yansıtılan aristokratik gelenek ve göreneklere özgü nükteli ve zeka oyun larıyla dolu dili anlamakta güçlük çektiğ ini ve bu yüzden de "restorasyon komedisi"nin inceliklerini kavramaktan yoksun kaldığ ını söylemek abartma olmayacaktır. Bu yüzden temsil aşamasındaki dramatik metni tam olarak anlayabilmek belirli alt-ekin sel uzlaşım ları duyumsamış olmayı gerektirir.

Bu durumda bazı toplumsal ortamlara özgü davranış biçimlerinde ki ince noktaların ve bazı adlardaki sözcüklerin yananlam larının bilinmesi, güldürü öğesini pekiştirmektedir. Televizyondaki durum komedisinin tutunması genelde orta ya da orta tabaka altı sınıflara özgü ekinlerde ki davranış kalıplarının ve yaşam biçemlerinin iyi bilinmesine dayanır.

Yine çok sayıda izleyici için, daha önceki deneyim ve görüşleri ışığında, bir sahne ürününün anlamı, içinde yaşadıkları toplumun, ekinin yahut alt-ekin in genel ekin sel ortamında var olan bilgi ya da bildirişim öğeleri gibi başka çok sayıda etkene bağı lı olabilecektir. Bir örnek vermek gerekirse, metinlerarası oluş an, gizli den seyreden anlam bağ lam ları gösterilebilir. O yörede genelde bilindiğ i varsayı lan konulara yönelik çeşitlemeler, göndermeler ya da onlarla kurulan koşutluklar ve halk duyarlığ ını oluşturan öykü ve söylenleri bu bağ lamda değ erlendirebiliriz.

Bugün geniş halk kitlelerinin beğenisini kazanan oyun ları ele alarak konuya yaklaştığımız da bu durumun, televizyon dizilerinin izleyicinin beğenisini kazanmasında ve anlaşılmasında temel kaynaklardan biri olduğ u gözden kaçmaz. Bu dizilerde oynayan oyuncuların (en azından baş rolde) davranış ve kişiliklerinin ve ayrıca bölümlerin güçlü yapılarının izleyici tarafın-

dan bilinmesi bu oyunların izlenmesini kolaylaştırdığı gibi her bölümde yapısal örnekte yapılan değişikliklerle de anlam oluşturulmaktadır. Basmakalıp karakterler ve kurgu yapıları bakımından da oldukça biçimsel olan oyunların son derece popüler olmaları bu tür bir beklenti ve zevk oluşumundan kaynaklanır. Bu durum eski Yunan'da Yeni Komedi'den İtalyanların *Commedia dell'Arte*'sine ve oradan günümüz televizyon dizilerine kadar uzanıp gelir. İşlenmekte olan konuyla ilgili ne varsa bir ön-bilgi olarak genelde izleyici tarafından bilinir ve böylece de ek anlamların oluşturulması kolaylaşmış olur.

İşte genelde halkın beğenisini okşayan bu tür ucuz eğlence türleri için doğru neyse, sanatsal erimi daha yücelere ulaşan oyunlar için de durum aynı ölçüde doğru sayılır.

Eski Yunan tragedyası söyleninden alınan görece dar kapsamlı olay örgülerinin kullanımını, izleyicinin bu oyunlarda söz konusu edilen karakterleri ve olay örgülerinin gelişim çizgilerini bilmesine ve aynı zamanda da bu bilinen öğeleri her yazarın belli bir incelikle ustaca değiştirip sunmasından duyduğu hazzı bağlamak pek yersiz sayılmayacaktır. Bu durumun Batı'nın ekinsel tarihi boyunca sürüp gittiği, en azından eski Yunan ekiniyle ilişkisini sürdürenler için, çok iyi bilinmektedir. Prometheus söyleninin sahneden beyaz perdeye kadar uzanması buna güzel bir örnek oluşturur. Yine Jean Anouilh'in *Antigone*'unda Sophocles'in aynı adlı oyunundaki konu işlenir; Bu iki oyunu yanyana getirdiğimizde o geçmiş yüzyılların görüşlerinin ve olaylarının bir yirminci yüzyıl yazarınca nasıl böylesi bir incelikle değiştirilip yeniden değerlendiriliğine hayranlık duymamak olanaksızlaşmaktadır. Dram sanatında kazanılan deneyimlerin büyük bir bölümü bu tür metinlerarası önbilgilerden oluşmaktadır. Bu durumda metin, dramının salt dilsel yanını belirlemekle kalmaz aynı zamanda gösterge dizgelerinin karşılıklı etkileşimlerinin tüm dokusunu da belirler. Bedensel devinimler, görsel kalıplar, sinemada klasik yapımlardan mizansen olarak alıntılar yapma, kameranın farklı açılardan kullanımı ve düzeltmelerin her biri, kendince geçmişe bir özlem ve olayı alaylı bir yansılama olarak, eytişimsel önem taşır.

Dramatik yapının amaçlanan doğrultuda anlaşılmasında, söz konusu toplumdaki ekin sel uzlaşım ların bilinmesi kadar önemli bir başka nok ta da o ekin de, toplum da ya da alt-ekin de ki belirli dramatik ya da yapım uzlaşım larının bilincinde olunması ve ayrıca da sinema, tiyatro, televizyon gibi nasıl bir iletişim aracıyla sunulacağı ve trajedi, komedi, fars, opera, kabare gibi sahne oyunu mu; western, müzikal, korku türü sinema yapımı mı; yoksa durum komedisi ya da polisiye gibi bir televizyon dizisi mi olacağının ayır dında olunması gerekir.

Bunları da iki başlık altında toplamak olası: İlki, her ekin de aynı eğilimi gösteren, genelde dramatik yapıma temel oluşturan sanılar; gösterilen olayların gerçek değil kurmaca olduğu; ölenlerin gerçekte ölmediği; oyuncularla karakterlerin aynı kişiler olmadığı; sahne, perde ya da ekranda geçen kurmaca evrenin yer, zaman ve uzamsal öğeler olarak anlık olmadıklarını izleyicinin bilmek gereksiniminde olduğu vb. Öteki ise, dramatik yapının, tür, alttür ve özgül çeşitlerine egemen, oldukça değişik uzlaşım ların olduğudur. Örneğin eski Yunan tragedyasının sahnelenmesinde, Japonların geleneksel Noh, Kabuki türü oyunlarında ya da klasik Çin tiyatrosunda, oldukça katı ve biçimselleşmiştir bu uzlaşım lar.

Bunların dışında, örneğin Elizabeth dönemi İngiliz tiyatrosunda, onyedinci yüzyıl Fransız tiyatrosunda, onsekizinci yüzyıl Alman tiyatrosu ya da öteki tiyatro geleneklerinde belli bir esneklik ve gelişime göre değişebilen yeni uzlaşım lar oluşturulabilmektedir.

Eski Yunan tiyatrosu izleyicisi, doğaldır ki, günümüz tiyatrosunun teknik donanımının yabancıydı. Oyuncular maskeli olmalıydı önce, belirli işlevler ve anlam içeren koro şarkıları bulunmalıydı; koro ve öteki söyleşimlerin geçtiği sahneler de önceden bilinen değişmez örneğe göre düzenlenmeliydi.

Japon tiyatrosunda da, sahne düzenlemesi yapan görevliler görünmezlik perdesi saydıkları siyah giysilerle sahneye girerler. Klasik Çin operasında ise elinde bir bayrak taşıyan oyuncu tüm bir orduyu temsil eder.

Ortaçağ töre oyunlarını izleyenler, sahnedeki konut yerine

geçen çok sayıdaki kulübelerden birinden çıkan oyuncuların, gerçekte sözü edilen yöreden çok uzak olunmasına karşın, o çevrede olduklarını varsaymak durumundadır.

Elizabeth dönemi izleyicisi sahnelerin anlamlarını iç sahne- de temsili olarak görmektedir. Ondokuzuncu yüzyıl izleyicisi ise, sahneye şeffaf dördüncü bir duvarın ardından bakıyor sayar kendini. Bugün sinema ve televizyon izleyicisi seslerin yükselip alçalması, görüntülerin koyulaşıp soluklaşmasının ne anlama geldiğini artık iyiden iyiye anlar durumdadır.

Yüzyıllardır süregelen Avrupa tiyatro geleneğinde oyuncunun doğrudan izleyiciye yönelip konuşmasının (aside) sahnedeki öteki oyuncularca duyulmadığı varsayılır. İzleyicinin gördüğü ama sahnedeki öteki oyuncuların görmemesi gereken oyun ya da oyuncuların, bir ağaç engeli ya da perdece görünmezliği sağlanır. Oysa böyle de olsa görülür ve duyulur gerçekte. Yine karakterlere aynı tür giysiler giydirmek, kimlik belirlemede güçlük çıkarmak için bir yöntemdir. Western türü filmlerde ise dayak yiyen oyuncununı koyu, kahramanın ise açık renk elbiseler giymesi artık bir gelenek oluşturmuştur.

Bizde de giderek olgunlaşan ve Batı'da yeterince yerleşmiş olan sahne, sinema ve televizyon oyunlarının oluşturduğu çok sayıda uzlaşımlar bulunmaktadır. Bu durum yapım biçimlerini ve farklı türleri (genre) anlamada egemen çok sayıdaki alt-ekin için de doğru sayılır: müzikli komedi, opera, korku oyunları, trajedi, komedi, fars; sinemada ise western, bilimkurgu türü filmler, kabaşakalı filmler, evcil oyunlar; televizyonda durum komedileri, diziler, reklam skeçleri vb... Bunların hepsi de izleyicide, kendi özgün türüne yönelik beklenti oluşturur.

İzleyicinin yabancı olduğu bir uzlaşımla yüzyüze kalması durumunda ise zeki izleyici, temel ilkeleri, yapımı izleme süreci içinde yakalamakta gecikmez. Çağdaş Batı ekinin özelliklerinden biri de yaratıcılığa ve yeniye olan tutkudur, bu ise dramatik yapım geleneklerini sürekli değişime sürükler. Ama bu demek değildir ki, izleyicinin tümü bu eğilimdedir; geçmişin uzlaşımlarıyla yetişen izleyici kesimi, yeni anlayışla gerçekleştirilen bir yapımı anlamakta ya güçlük çekecek ya da hiç anlamayacaktır.

İbsen'in 1880'li yıllarda yazdığı oyunlarına konu seçişindeki gözüpekliğini unutmak olası mı? Gerçi İbsen de ondokuzuncu yüzyıl iyi-kurulu-oyun geleneğine sıkı sıkıya bağlı kalıyordu, ama özde gerçekçiliğe bağlıydı; doğrudan izleyiciye yönelip seslenme geleneğini bir yana bırakıyordu. Bu tutum bir çok izleyici gözünde kadın haklarını savunmak ya da zührevi hastalıkların dile getirilmesinden daha etkileyici olmaktaydı. O dönemin ünlü eleştirmenlerinden Clement Scott *Rosmersholm*'un gösteriminde duyduğu şaşkınlığı saklayamaz:

"Oyunyazarlığındaki eski (bir) kurama göre öykünüzü ya da (kaleme aldığınız) çalışmanızı, elinizden geldiğince basit ve dolayimsız oluşturmalsınız. Bugüne değin, sahne için yazan birinin gözönüne aldığı plana göre, geriye karakter çizimiyle ilgili bir şüphe bırakmaması gerekir. Ama İbsen şaşırtmayı sever. Bir Sfenks kadar gizemlidir. Ona gerçekten hakkını vermek ve onu anlamak isteyenler, kendi kendilerine şöyle deyip dururlar: kabul edelim ki, bu insanlar bencil, tanrı tanımaz, bilinmezci, özgür, ya da herneyeseler, yine de bir erkeğin birşeyi, bir kadının bir başka şeyi yapmasını hala anlayamıyorum." (Scott,1972, s.168)

Henüz ne yeni doğalcı geleneğin oluşturduğu "altmetin"de oluşan karakterlerin iç dünyalarını yansıtlama, bu yazar gibi toplumun aydın kesiminden gelenlerce benimsenmiş, ne de görünürde yüzeysel, önemsiz davranışların özenli bir şekilde gözlemlenmesiyle "altmetnin" çözümlemesi için gereksinme duyulan beceri edinilmişti. Bugün bu beceriyi edinmiş bir izleyici karşısında İbsen'in ve Shaw'un oyunlarındaki karakterlerin duygu ve düşünceleri aşırı denecek ölçüde duru sayılacaklardır.

Ayrıca genelde toplumun ortak malı sayılan (otonom) ya da biçimsel geleneklerin dışında kalan her yapıım da kendince özgün bir "alt-uzlaşımlar" bütünü oluşturarak izleyicinin anlam çıkarmasına yardımcı olmalıdır.

Örneğin Genet'nin *The Screens (Perdeler)* oyununda karakterlerin gösterim anında boş kağıt ekranlara manzara resimleri

çizimleri, o oyunun özgün uzlaşımını oluşturur; yine Peter Shaffer'in *Black Comedy (Kara Güldürü)*'sinde özde Çin geleneği olan aydınlık bir sahne, karakterlerin karanlık bir yerde olduklarını, tersi ise aydınlık bir yerde olduklarını belirler. Beckett'in hemen tüm oyunlarında ise yaşamın saçma, anlamsız olduğu vurgulanmaz mı? Bu örnekleri daha da çoğaltmak olası.

Bu tür alt-uzlaşımaları da izleyici gösterim anında yakalayıp öğrenmek durumundadır. İşte yönetmen, yapımcı ve yazar öyle yöntemler oluşturmaları ki, yapımın gösteriminde eylem, izleyiciye bu yeni oluşmuş sanıları, teknik araçları ve giderek oyunun temelde oluşturmaya çalıştığı uzlaşımı öğretebilsin. Ekinel ve toplumsal olarak önceden var olan uzlaşımara, sanılara, dinsel ve tinsel inançlara, tümel (generic) ve teknik algılamalara, her bireyin birlikte bir yapımı izlemeye geldiğinde usundaki beklentileri, anıları, sanılar yumağını da katmamız gerek.

Bunların arasında önemli bir nokta bireyin edindiği, metinlerarası kendi özgün bilgi ve deneyim birikimidir. Aynı oyun ya da filmin ayrı oyuncuların oynadığı başka yönetmenlerce yapımlarını izleyen biri, örneğin Olivier'nin Hamlet'inde olduğu gibi, oyunculuk sanatının yeni bir yanını yakalayabilir; Marowitz'in Hamlet'inde ise başka bir takım özellikler görmesi olasıdır: o sevecen, uysal, sevdiğine bağlı Ophelia, şehvet düşkün, doyumsuz bir kadın olmuştur, Marowitz'in *Open Space*'deki yorumunda. Aynı oyunun ayrı ustalarca farklı yorumlarını görüp daha derinliğine yorum yapmak olanağı doğmuş oluyor böylece.

İzlenmekte olan yapımın bireysel yorumu ve ayrıca gösterimin tüm anlamı, bireylerin kişiliklerinde var olan farklı bir çok etkence koşullandırılacaktır: görsel beğeni ve duyarlık, oyuncular arasında dış görünümün öncelik kazanması ve bireysel ilgiler gibi. Shakespeare'in tarihi oyunlarına uzman bir tarihçi, sıradan bir okura göre daha farklı bir gözle bakacaktır. Bir gösterim bir tek izleyici için, yapımına katkıda bulunanlarca farkına varılamayan ve öteki izleyicilerce de anlaşılamayacak, göze batan ve anlam yüklü göstergeler içerebilir.

Böylece bir sahne ürününün yapımına katkıda bulunanla-

rın oluşturdıkları gösterge düzeneği izleyicinin usunda, bireysel olarak seçilmiş, özgün ileti ve anlamlar yumağı oluşturacaktır.

Nitekim, her gösterim sonrasında, bütün izleyiciler olmasa bile, çoğu izleyici, gördükleri özdeki iletiyi anlamış olacaktır: Hamlet babasının katilini öldürmek için emir almıştır ve bunu yerine getirirken öldürülür; annesiyle ilişkiye giren Oedipus kendini cezalandırır; polis suçluyu yakalar; Godot boşuna beklenir.

Bu durum izleyicilerin algıladığı düzenlamsal düzeye bağlı olmaktadır. Bir kez gösterge yapıları, gösterge dizgeleri ve göstergelerin ince yananamlarla yüklü özellikleri sözkonusu olunca, algılama ve yorumlarda farklılıklar olması kaçınılmaz olacaktır: Hamlet'in siyah giysileri, izleyiciye yaslı oluşunu, melan-kolik yapısını yansıtırken, saray çevresine başkaldırısını, ülkenin yönetim biçimini değiştirmeye yönelik kişiliğini anımsatıyor olabilir.

Gerçekte bir gösterim süresince oluşturulan göstergeleri izleyici ne düzeyde algılar? Dramatik gösterimi izleyenler, bizim hepimiz gibi, her an sayısız duygu izlenimleri edinir. Bunların ancak pek küçük bir bölümünü izleyici bilinçle algılar. Böylece algılama süreci, her an yüzyüze gelebileceğimiz onca duygu verilerini sürekli gözden geçirip, seçme şeklinde olmalıdır. İzleyicinin dikkati gösterim anında her biri de kendince önemli sayılan yüzlerce duygu verilerinden biri ya da ikisi üzerine yoğunlaşmak durumundadır.

Gerek kendi evrenimizi, gerekse bir sahne ya da televizyon oyununu izleyip anlamamız, bilinçle algılamak için seçtiğimiz verilere yöneliktir ve maksatlı sayılır. Geri kalan görsel, işitsel, koku alma, dokunma gibi öteki duyu alanları ikincil önemde kalırlar, ama yine de bunlar aracılığı ile yarıbilinçli olarak ya da istemle algılarız. Bir cinayete belli-belirsiz bir bilinçle tanık olan birisinin ipnotizma ile uyutulduğunda, o cinayete yönelik en küçük ayrıntıyı bile anımsayıp verebilmesi buna güzel bir örnek oluşturur.

Aynı biçimde bir film ya da oyunun gösteriminde göze ili-

şen göstergelerin büyük bir bölümü bilinçle algılanmaz, ama istem dışı bilincimize yerleşerek gerçekte tam bilincine varamadığımız algılama sahamızın uzak köşelerinde bir yerlerde kalır. Ama bu tür algılamaların yeterince etkin olmadıklarını da söyleyemeyiz. Doğrusu ya uyanık bilinçli durumumuzun dışında kalmaları nedeniyle bu tür yarı bilinçli ya da istem dışı algılamalarımız, tepkemizi etkilemede daha etkin olmaktadırlar. Bunlar bireyin bilinçli durumunu oluşturan özgün ileti ve anlamların seçiminde belirleyici olabilirler.

Şurası da açık ki, dramatik yapıım, gerçek yaşamı yansıltması nedeniyle bu tür olayları yansıtır, ama daha kullanılır, denetimli ve yoğun olması yüzünden bunu, iyi nitelikleri artırarak yapar.

Bir gösterim bir izleyicinin tek başına bilinçle hiç bir zaman algılayıp çözemiyeceği sayıda gösterge oluşturur. Ama göstergelerin bilinçaltında oluşturduğu genel izlenim, ruh yapısı ve hava, kimi zaman bir sahnenin duyumunda, kimi zaman bir karakterde, ya da tüm bir film veya oyunda bütünleşir. İyi bir yönetmen, bütün bu istem dışı algılanmış göstergelerin gücünü bilmek durumundadır.

Çağdaş dramatik türlerin en öz ve kestirme olanı sayılan televizyon reklam filmi, bu durumun en göze batan örneğini oluşturur. Çünkü yeterince kısadır bu tür bir yapıım. Bir otuz saniyelik televizyon reklam filmi ancak birkaç sözcüklü bir söyleşim ve oldukça az bir eylem içerir, ama bu küçük yapıım yarıalgılanan ya da tümüyle bilinçaltı tepkemizi besleyen göstergelerle doludur: karakterlerin dış görünüşleri, giysileri, geri plandaki çevre olgusunu pek belirginleştirmeden kullanılan müzik, zil sesi, renklerin her biri reklamı yapılan ürünün çekiciliğini vurgulamada önemli pay üstlenir. Gerçekte izleyicinin bilinçle kavradığı söyleşimin ve eylemin, bu tür küçük bir sahne yapıımının içeriğinde önemli sayılan istem dışı iletiler yumağını açmak için bir olanak sağladığı açıktır. Bu reklamda rol alan bayan ya da bayın mutlu aile tablosu, reklamı yapılan üründen daha önemle vurgulanarak bu ürünü kullananların da aynı mutlu yaşantıya kavuşacağı izlenimi yaratılmaktadır. Öte yan-

da öykünün, ister sahne oyunu, isterse film olarak gerçek anlamını kazandığı izleyicinin düşgücünde yeniden canlandırılması, büyük ölçüde bu öğelerin, tümüyle bilinçli ve belirgin ayrıntılarıyla kavranmalarından çok, izlenim yumaklarının oluşturacağı şekle bağlı olacaktır.

Bir dramatik yapımdaki iletişim süreci, sürekli olarak birleştirilen, süzgeçten geçirilen ve daha karmaşık yapılarda örülen -ki bunlar da sırasında eserin sonuçtaki mutlak anlamını oluşturan özlü, genel ve yoğunlaştırılmış görünümmler olarak damıtılırlar- bilinçle ya da bilinç-dışı algılanmış gösterenlerin sürekli bir birikimi olarak değerlendirilebilir. Böylece bir anlamlar piramidiyle yüzyüzeyizdir. Temelde kabarık sayıdaki ayrı ayrı göstergeler, zirvede ise total yapımı belirleyen bütünüyle karmaşık izlenim yumağı yer alır. Yine de gösterenlerin yapıları, gelişim çizgileri ile ayrı ayrı göstergelerin bireşimlerinden oluşan bu genel izlenim, düşünce süreçlerinin ve genişleyen yorum çemberlerinin temelini oluşturur.

IX- Sonuç

İnsanın iletişim yaşamını donatan sayısız gösterge örgülerini dilsel olgular şeklinde biçimlendirip, bunlarla evrensel düzeyde bildirişimde bulunmak, sanıldığı kadar kolay olmasa gerek. Konu dram sanatına gelince, bu alanda dilsel ögenin dışında dildışı göstergesel öğelerin de en az dilsel öge kadar önemle kullanılmakta olduğu bilinmektedir.

Göstergebilimsel bir yaklaşımla ele almaya çalıştığım dram sanatında izleyici ve sahne (ekran) arasındaki bildirişim sürecinde, dilsel ve göstergesel öğelerin özenle ve anlamlı bir biçimde kullanımlarıyla daha doyurucu bir sonuç elde edileceği görmezlikten gelinemez.

Bir sahne olayının gerçekleşmesinde, yapıma katkıda bulunanların gözönüne almaları gereken önemli nokta bu olmalıdır. Bu vurgulama sinema ve televizyon olayı için de geçerli sayılır.

Burada göstergesel anlatım yönüyle oldukça doyurucu ve ilginç sayılan bir örnek vermek istiyorum. Charlie Chaplin'in ünlü filmi *Altına Hücum*'da (*The Gold Rush*) açlıktan neredeyse ölmekte olan bir altın arayıcısı olan Charlie'nin, görüntüsü bile insanı tiksindiren kösele botlarını pişirip yediği bir sahne vardır. Charlie, bu müstesna yiyeceği sofraya göreneklerini aratmayacak bir özenle yer: botun üst kısmını özenle tutup ayırır ikiye, geri kalan çivili taban kısmı, etleri sıyrılmış bir balık iskeletini çağrıştırır izleyenin usunda. Özenle emerek temizler çivili tabanı tavuk eti yer gibi, ve bağcıkları spagetti gibi dolar çatalına.

Bu sahnede çizilen varsılla yoksul arasındaki karşıtlığı sergileyen yalın, çarpıcı ve özgün anlatım, sinema ve hatta dram sanatı tarihinde bile az rastlanır bir olaydır. Bu sahnede bir varsıl sofrasıyla peynir-ekmekten başka birşeyi olmayan yoksul sofrası yanyana getirilerek sıradan bir anlatıma başvurulabilirdi. Bu durumda nasıl bir sanatsal ya da estetik değer oluşturulabilirdi acaba? Yine bu sahnede yalnızca iyi pişmiş bir botu oburca yiyen biri sahnelenebilirdi de. Böyle bir durumda sahne, yoksulluğun gülünç bir karikatürü durumuna gelirdi. İşte bu

sahne de yoksulluğun zenginliğe benzeştirilerek yansıtılması sanatsal yönüyle özgün bir anlatım oluşturuyor. Chaplin'in bu sahne de yakaladığı göstergesel anlatım pek unutulur gibi değildir.

Dramatik bir yapıyı gerçekleştirenlerin amacı, görölmeye değer bulunan bir iletiyi, bu iletiyi görmek, duymak ya da almak isteyenlere şifrelerle sunup, izleyicinin algılamasını sağlayarak iletişim kurmak oluyor. Kuşkusuz iletinin, gönderenin amacı doğrultusunda gerçekleşmiş olması yapının temel ereğini oluşturur.

Ne var ki, dramatik bir yapı, bir tek kişinin görüşünü yansıtan bir olay olarak görülemez, yapıma katkıda bulunanların ortaklaşa paylaştıkları ya da gerçekleştirmeye çabaladıkları erektir özde beklenen. Bu erek metin yazarının beklentisi olmayabilir. Bu demek değildir ki, metin tümüyle bir yana bırakılır. Metinden yola çıkılır doğal olarak, ancak metinden yola çıkılarak yapılan yorumlar, yazarın metne yüklediği görünürdeki yüzeysel anlatımla birlikte yazarın doğal bilinçaltında oluşup da yazıya aktaramadığı gerçekliğin yorumlanması sonucu anlatımını bulabilir.

Bireysel çalışmaların ürünü olan roman, resim, şiir ve yontu sanatlarında yapıyı tamamlayan eser, izleyici, okur, ya da eleştirmenin yorumuna açık, özgün bir sanat eseri durumuna gelir. Oysa müzik ve drama gibi uygulamalı sanatlarda durum daha bir karmaşıktır. Bir oyun ya da bestenin bir yazarı yahut bestecisi vardır, eldeki beste ya da oyun okunup yoruma hazır durumdadır. Bu eldeki beste ya da oyun metni, önce yapımcılarca yorumlanıp izleyiciye sunulacak, son aşamada da izleyicinin yorumuyla yüzyüze gelecektir. Kuşkusuz beste olayında notaların aşırıya kaçan yorumu güçtür. Daha çok bir oyun metni, yapının gerçekleşmesine katkıda bulunan bütün emekçilerin ortak çalışmaları söz konusu olduğu için, bu insanların amaçları doğrultusunda bir yorum kazanır.

Dramadaki yaratıcı, farklı örgülerin karşılıklı etkileşimlerinin akıcı ve onca karmaşıklığı, bu sanatın yansımaya dayalı temsil etme özelliğini gösterir. Gerçekte drama, yaşamın öy-

künmesi değil midir? İnsanların doğal ve toplumsal ortamlarındaki etkileşimi sayılan yaşam, bireyin her an yüz yüze olduğu olabildiğince çok sayıdaki koşulların, olayların ve amaçların ürünü sayılır. İşte bu sanatla yapılan, bu gerçekliğin temsili yansılanması olarak tanımlanabilir. Bireyin ya da toplumun beklentileri, özlemleri, amaçları daha bir anlaşılır ve yoğun bir anlatımla dramatik yapımda yoğrulup bütünleşir. Gerçekte yaşam, toplum ve evren denen olgunun şekilsiz bir imgesi olarak tanıtılabilecek dram sanatı, doğum ve ölümü, ayrılışlar ve buluşmaları ve yaşamın iniş çıkışlarındaki var olan uyumu görüntüleme özlemindedir.

Temeldeki amaç belli bir izleyiciye ulaşmak olduğu için, onların beklentileri doğrultusunda bir öykü, bir düşünce sunmak durumundadır, yapıma katkıda bulunanlar. Ancak, kullanılan göstegelerin ortak ekinsele değerlere oturtulmasına özen gösterilmelidir. Böylece izleyici de, yakalayabildiği ipuçlarından sonuca uzanan beklentiler yumağını rahatça oluşturabilecektir. Yine de dramatik öyküyle sunulan olgular, yapımın tam anlamını yakalamada yeterli olmayabilir. Her izleyici kendince olası yorumlamalar, düşünceler ve sezgilerle dramatik yapımın anlamını şekillendirmeye, gerçekte ne demek istediğini anlamaya çalışacaktır.

Bu şekillendirme ve anlama süreci genelde uzun bir zaman kesitini kapsayabilir. Bu süre içinde, gösterim boyunca edinilen bilinçaltı ya da tümüyle bilinçsiz izlenimler ve öteki farklı algılamalar, ruh yapıları, içgüdüsel oluntular, nefretler, kinler ve sevgi yumakları giderek bireyin iç dünyasına, gelişen kimliğine kalıcı etkinlikler gösterebilecek sürekli bir imge, bir deneyime dönüşür. Son şeklini alan bu imge aynı anda farklı düzeylerde bildirilişimde bulunan çok boyutlu bir özellik gösterir.

Yirminci yüzyıl sanatçısının resim, film, fotoğraf ve tiyatro sanatıyla yansıtmaya çalıştığı insan gerçekliğini günümüzden bir dört yüz yıl gerilerde Shakespeare Macbeth'de "Bütün dünya bir sahnedir" sözleriyle özetler. Shakespeare sahnenin öğretilmeye dayalı bu özelliğini ustaca kullanmasını bilmiştir:

"Sön, cılız kandil, sön! Hayat dediğin ne ki.
 Yürüyen bir gölge, bir zavallı kukla bu
 Sahnede. Bir saat boy gösterip, boyun kırıp
 Gidecek. Bir daha da duyulmayacak artık sesi.
 Bir aptalın anlattığı bir masal bu: Kuru
 Gürültüler, deli saçmalarıyla dolu."

Macbeth V,v. (Çeviri: S. Eyüboğlu)

Yaşamın anlık oluşuyla bütünleşen bu öğretileme, bu dize-
 leri söyleyen oyuncuyla da bütünleşir bir anda. Oyuncuyla oy-
 nadığı rol arasındaki gerilim dramadaki öğretilmeye dayalı an-
 lamın kaynağını oluşturur. Öğretilmeye dayalı anlam ve titrem-
 ler bütün dram sanatında rastlanan bir olgudur. Ancak bu tür
 bir anlatımın algılanıp özümсенmesi izleyicinin yetkinliğiyle
 ilintilidir. Bir dramatik yapım genç bir izleyiciye bir şey, yaşlı
 olana başka bir şey çağırıştırabilecektir. Sunduğu tinsel, tomp-
 lumsal, düşüngüsel ve politik iletisi, yapımın yer aldığı tarihsel
 ve toplumsal bağlam içinde anlam kazanacaktır.

Sofokles Kral Oedipus'u yazdığında o dönem izleyicisi bel-
 ki öyküyü bilmiyordu, ama alinyazısı, tanrıların istemleri, bili-
 cilerin gerçeği söylemeleri gibi temelde dinsel çağrışımla kav-
 ramları bilmekteydi. Oysa bugün Sofokles'in düşleyemediği,
 Freudcu bir anlayışla yaklaşıyor aynı oyuna. Yazıldığı yıllarda
 düzenin değışmezliğini vurgulayan bir oyun olarak eleştiriye
 uğrayan *Godot'yu Beklerken* bir başka ülkede bir tür gerçekleş-
 meyen devrimi, toplumun ya da bireyin başka beklentilerini
 vurgulayabilir.

Temelde tüketim amacıyla gerçekleştirilen dram sanatının
 geçmiş dönemlerdeki politik ve toplumsal önemi kalabalık bir
 izleyici topluluğunun birlikte yaşadıkları bir deneyim olmasın-
 daydı. Oysa bugün bireylere televizyonları aracılığı ile tek baş-
 larına ya da toplu halde ulaşmaktadır bu olay. Ama böylesine
 yaygınlaşan bu olayın o ilk çağların gizemli havasının estetik
 zenginliğini yaşatabildiği söylenebilir mi? Bu soruya verilecek
 yanıtın "evet" oluşu bu sanatın günümüzdeki var oluşunun
 gerçekliğini aydınlatacaktır.

Drama öteki sanatlara göre yaşamı daha bir gerçekte olduğu gibi yansıtır. Gerçek yaşamda ise, bir olayın ya da başımızdan geçen bir deneyimin gerçekte ne anlama geldiğini söyleyebilmemiz çoğu kez güçleşmektedir. Bugün sıradan saydığımız, önemsemediğimiz bir olay, yarın, yaşantımızda bir dönüm noktası olabilir.

Sahne oyunlarının sinema ve televizyon oyunlarına göre üstün konumda olmaları, her temsilde izleyicinin ekinel, toplumsal, tarihsel ve coğrafi konumunun göz önüne alınması ve oyunun temel içeriğinin beklentiler doğrultusunda değiştirilmesine dayanır.

Gösterimdeki bir oyunun yazıyla anlatım bulan bölümü, "gösterim metni"nin pek az bir bölümünü oluşturur. Gösterimdeki "sonuç-yapım"daki göstergeler yumağına yönetmen, tasarımcılar, ışıklandırma ve müzik düzenleyiciler, oyuncular ve koreograf hepsi de kendince katkıda bulunacaklardır. Doğaldır ki, farklı ülke ve dönemlerde temsil edilışine; zamanlarının teknik, ekinel, toplumsal koşullarına ve beğenilerine göre yapımcılar, farklı katkılarda bulunacaklardır. Örneğın otuz, kırk yıl önce yapılan filmlerdeki giysiler, eylemle iletilen tinsel ve toplumsal değerler ve teknik yönüyle filmin yapımı ve oyunculuk, günümüz koşullarına göre ilkel ve gülünç gelebilir. Kuşkusuz bütün eski yapımların böyle olduğı söylenemez; günümüzde, yapıldığı yılların heyecanını verebilen filmler yok denemez. Dahası, yapıldığı yıllarda pek fazla beğeni kazanmayan yapımların, sonraki dönemlerde daha çok ilgi toplayabildiğı görölmektedir.

Doğası gereğı bütün drama temelde güçlü politik anlamlar ve vurgulamalar içermek durumundadır. Öte yanda yapıma katkıda bulunanlar gerçekleştirdikleri dramatik yapımın, yarı algılanmış, kulaktan duyma oldukça farklı bilgilerle izlemeye gelenlerce nerede, nasıl bir yorumla karşılanacağını asla tam olarak kestiremezler. Böyle bir durumda politik iletiler sunmak amacıyla gerçekleştirilen yapımın özlenen tepkiyi görmeyişi, politik dramanın çelişkisini oluşturur. Üstelik böylesine yanlış bir yapım, belki bir bölüm izleyicinin beğenisini kazanabilecek-

tir ama, bunun yanında pek çoğunu da gücendirebilecektir.

Dramanın kısa erimli politik amaçlı kullanımı pek yarar sağlamayacaktır kuşkusuz, ama uzun dönemde halkın ortak bilinçlenmesi ve toplumsal davranışların değişime uğratılmasında güçlü bir etkinlik sağlayacaktır. Toplum içinde tinsel yönden örnek oluşturacak iyi ve kötü olguları vurgulayarak toplum bilincine işlemesiyle de drama azımsanamayacak bir güç oluşturur.

Böylece ezilenlerin korunmasında, ırk ayrımına karşı aldığı tavırda, toplumlarda yasak sayılan konuların açıktan görüşülmesinde, dramanın öncülüğü görmezlikten gelinemez.

Özde yaşamın yansınması ilkesine dayanan dram sanatını dar kalıplara sıkıştırmak, ona deli gömleği giydirmekten farklı bir tutum olamaz. Gerçekte dural bir şifre olası mı? Öyleyse dramayı da bir şifreler dizgesine indirgemek olası değildir. Dram sanatına bu tür dar kalıplı yaklaşımların başarısızlıklarıyla sonuçlanmaları kaçınılmazdır. Bu yüzdendir ki drama günlük, sıradan ve genelde geçerli olabilecek anlamlarla sınırlı tutulamaz. Çünkü drama, izleyiciden izleyiciye farklılık gösteren, her düzeyde anlamlar ileten bir olaydır herşeyden öte; birey, farklı düzeylerde gelen iletileri, farklı titremlerle algılarken öteki izleyicilerle aynı deneyimi paylaşıyor olacaktır. Ancak yapımcıların temel ilkesi, kullanılan ya da iletmeye çalışılan gösterge ve gösterge dizgelerini izleyicinin bireysel deneyimine yönelik olarak düzenlemektir. Bu durumda yazar, yönetmen, müzik yapımcıları, oyuncular ve yapıma katkıda bulunanların becerileri ne denli üstün olursa olsun, dramatik yapının iletinin, üst düzeyde algılanabilmesi izleyicinin bir başına yaşama yaklaşımına, kişiliğine, bilgi birikimine, yeğlemelerine, önyargılarına ve yetişegeldiği ekinel ortama bağlı olmaktadır. Gönderilen iletiler yorumlanıp bireysel izlenim ve deneyimlere dönüştürülür. Dramatik metnin anlamının gerçek anlamda doğru ve katıksız yorumlanıp alınması gibi mutlak bir sonuç düşünmek olası değildir. Metnin düzanlamı ayrıştırılırken, yapımda neler olup bittiğiyle ilgili uyumsuzluklara pek rastlanmaz; tartışmalar daha çok metnin tinsel, düşünsel ve şiirsel düzeyde vurgula-

malarına ve sunumuna yönelik olmaktadır. Bütün bu tartışmaların da zamana bağlı değişiklikler göstermesini doğal karşılamak gerek. Çünkü yapımcıların yaklaşımlarıyla, değişen zaman kesitinde, izleyici yorumlarında da değişiklik olması kaçınılmaz olmaktadır.

Değişmez bir metne bağlı olan tiyatro olayında bile aynı oyun farklı dönemlerde farklı yorumlarla izleyiciye sunulacaktır. Ancak Olivier'nin *Hamlet*'i gibi, usta bir yapımcının elinden çıkan bir yapım, daha sonraki yapımcıları etkileyecek, ya da bu üstün yapıyı görmüş olan izleyici daha sonraki bir gösterimi, önceki deneyim ve bilgilerinin etkisi altında izleyecektir.

Bir dramatik yapımın daha karmaşık, çok düzeyli ve ince yapılu oluşu izleyici gözünde daha yüksek düzeyde sanatsal, düşünsel ve ekinel etkinlikler gösterecek ve anlam yönüyle de bilimsel geçerliği olabilecek kesinlemelere varabilmek, aynı ölçüde güçleşecektir. Çünkü gerçekliğin değişmez bir şifresi bulunmamakta, bu yüzden de tiyatroyu değişmez şifreler dizgesine indirgemek olanaksızlaşmaktadır. Böylece bir dramatik yapım, özellikle üst düzeydeki anlamlar öncelgesinde tek başına tanımlanabilen ve genelde geçerliği olabilecek bir anlamla sınırlandırmaz.

Gerçekte dramatik yapım her izleyiciye tek tek belli düzeylerde anlam iletecektir kuşkusuz. Ancak bunun ötesinde daha ince, daha derin bir değerler yumağı örülüdür dramatik yapımda. İşte bir dramatik yapım birkaç saatlik bir zaman dilimi içinde, yansılanan bireyin yaşamındaki bir oluntuyla, bir aşk serüveniyle ilgili duygusal bir deneyimi ya da ussal bir öğretiyi sunarken, derin yapısındaki karmaşık gösterge yumakları ağıyla da estetik duyumsamalar, titremler sunmaya çalışır.

Bu bağlamda drama olgusuna salt bir iletişim gözüyle bakılamaz. Bir insan olma, insanı anlama çabasıdır her şeyden öte bu sanat. Bunu yaparken de insanın evrenini, yaşam deneyimini zenginleştirmekte ve varoluşunu derinliğine duyumsatmaktadır. Birkaç bin yıl geçmişe uzanan özündeki gizemli, törensi ya da dinsel büyüleyici özelliğini bütün gücüyle ve yetkinliğiyle yaşatabilen ve böylece insana insan oluşunun esrikliğini ilik-

lerine kadar duyumsatabilen bu sanat, ister dün, ister bugün ve isterse gelecekte olsun, dar kalıpları aşmış, evrenselliğe ulaşan dilini çoktan bulmuştur.

Kaynakça

1) Bu çalışmada doğrudan yararlanılan kaynaklar

- AUSTIN, JOHN L. (1962) *How to Do Things with Words*, London: Oxford University Press.
- BARTHES, RONALD (1972) "The Death of the Author, Sallie Sears and Georgianna W. Lord", (eds.) *Contemporary Consciousness*, New York.
- BAZIN, ANDRE (1967) *What Is Cinema?*, Essays selected and translated by Hugh Gray, Berkeley: University of California Press.
- BRECHT, BERTOLT (1964) *Epik Tiyatro Üzerine*, (çev. Kamuran Sipa), İstanbul: De Yayınevi, s. 15.
- (1967) *Kleines Organon für das Theater*, Gesamte Werke, Vol. 7, Frankfurt.
- DEMAN, PAUL (1973) "Semiology and Rhetoric", *Diacritics*, Fall, s. 27-33.
- DORT, BERNARD (March 1982) "The Liberated Performance", *Modern Drama*, Vol. XV.
- DURRENMATT, FRIEDERICH (1966) *Theater-Schriften und Reden*, Zurich: Arche.
- (1972) *Dramaturgisches und Kritisches. Theatre-Schriften und Reden*, II, Zurich: Arche.
- ECO, UMBERTO (1976) *A Theory of Semiotics*, Bloomington: Indiana U. P.
- (1977) "Semiotics of Theatrical Performance" *The Drama Review*, 21, s.107-17.
- (1978) "Possible Worlds and Text Pragmatics: Un Drama bien parisien", *Versus*, s.5-72.
- EFLATUN, Devlet, III. Kitap.
- ELAM, KEIR (1977) "Language in the Theatre", *Substance*, s. 139-62
- (1983) *The Semiotics of Theatre and Drama*, London, & N. Y., Methuen.
- ESSLIN, MARTIN (1987) *The Field of Drama*, New York. (1984) *Brecht* — (1984) *Brecht - A Choice of Evils*, (4th ed.) London, & N.Y., Methuen.
- (1983) *The Age of Television*, San Francisco: W.H. Freeman.
- GALE, R. M. (1971) "The Fictive Use of Language", *Philosophy*, 46, s. 324-40.

- HEMPFER, K. W. (1973) *Gattungstheorie*, Munich.
- INGARDEN, ROMAN (1958) (trans.) "The Functions of Language in the Theatre", Appendix, *The Literary Works of Art*, Evanston: Northwestern U.P., s. 377-96.
- (1960) "Von den Funktionen der Sprache im Theaterschauspiel", *Das Literarische Kunstwerk*, (2nd ed.) Tübingen: Niemeyer.
- KIRBY, MICHAEL (March 1982) "Nonsemiotic Performance", *Modern Drama*.
- NAGLER, A. M. (1952) *A Source Book of Theatrical History*, N.Y.: Dover, s. 429-430.
- OHMANN, RICHARD (1971) "Speech, Action and Style", Seymour Chatman (ed.) *Literary Style*, London: O.U.P., s. 241-54.
- (1973) "Literature as Act", Seymour Chatman (ed.) *Approaches to Poetics*, New York: Columbia U.P., s. 81-107.
- ORG, WALTER J. (1986) "Text as Interpretation", *Oral Tradition in Literature*, Columbia: U.M.P.
- SCOTT, CLEMENT (1972) (ed.) Micheal Egan, *Ibsen the Critical Heritage*, London and Boston: Routledge and Kegan Paul, s. 168.
- SEARLE, JOHN R. (1969) *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge: C.U.P.
- (ed.) (1971) *The Philosophy of Language*, London: O.U.P.
- (1975a) *Indirect Speech Acts*, Cole and Morgan, s. 59-82.
- (1975b) "A Taxonomy of Illocutionary Acts", K. Gunderson (ed.) *Language, Mind and Knowledge*, Minneapolis: University of Minnesota Press, s. 344-69.
- (1975c) "The Logic of Fictional Discourse", *New Literary History*, 6, s. 319-32.
- SZONDI, P. (1956) *Theorie des Modernen Dramas*, Frankfurt.
- WITTENGSTEIN (1958) *The Blue and Brown Books*, Oxford.

2) Genel Kaynakça

- ABEL, LIONEL (1963) *Metatheatre: A New View of Dramatic Form*. New York: Hill and Wang.
- ABERCROMBIE, D. (1968) "Paralanguage", *British Journal of Disorders of Communication*, 3, s.55-59.
- ALOYSIUS, Van (ed.) (1964) *Linguistics and Literary Studies in Eastern Europe*, Vol. 10, Amsterdam.

- ALTERNBERG, LYNN and LEWIS, LESLIE L. (1966) *A Handbook for the Study of Drama*, New York: Macmillan.
- ANDREWS, J. DUDLEY (1976) *The Major Film Theories. An Introduction*, Oxford: Oxford University Press.
- ARGELANDER, RONALD (1973) "Scott Burton's Behaviour Tableaux", *The Drama Review*, 17, s.107-13.
- ARGYLE, MICHAEL (1974) *Bodily Communication*, London: Methuen.
- ARISTOTELES (1960) *Poetika*, (Çeviren: İsmail Tunalı), Remzi Kitabevi, İstanbul.
- ARNHEIM RUDOLF (1958) *Film as Art*, London: Faber & Faber.
- ARNOTT, JAMES F., CHARIAU, JOELLE, HUESMANN, HEINRICH, LAWRENSON, ARTAUD, ANTONIN (1938) (trans.) *The Theatre and its Double*, New York: Grove Press, 1958.
- BALAZS, BELA (1952) *Theory of the Film*, London: Dennis Dobson.
- BARKER, DONALD (1976) "A Structural Theory of Theatre", *Yale/Theatre*, 8.1. s.55-61.
- BARTHES, ROLAND (1964a) (trans.) *Elements of Semiology*, London: Cape, 1967.
- (1964b) (trans.) "Literature and Signification", *Critical Essays*, Evanston: Northwestern U.P., 1972, s.261-67.
- (1966) (trans.) "Introduction to the Structural Analysis of Narration", *Image, Music, Text*, London: Fontana, 1977, s.79-124.
- BAŞKAN, ÖZCAN (1988) *Bildirişim: İnsan Dili ve Ötesi*, Altın Kitaplar, İstanbul.
- BATESON, GREGORY (1972) "A Theory of Play and Fantasy", *Steps to an Ecology of Mind*, London: Intertext, s.177-93.
- BENJAMIN, WALTER (1963) (trans.) *Understanding Brecht*, New York: N.L.B. 1973
- (1955) "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit" *Schriften*, Vol. I, Frankfurt: Suhrkamp.
- BENNET, TONY (1979) *Formalism and Marxism*, London: Methuen.
- BENTHALL, JONATHAN & POLHEMUS TED (eds.) (1975) *The Body as a Medium of Expression*, London: Allen Lane.
- BENVENISTE, EMILE (1966) (trans.) *Problems of General Linguistics*, Miami: University of Miami Press, 1970.
- BENTLEY, ERIC (ed.) (1968) *The Theory of the Modern Stage*, Harmondsworth: Penguin.
- BIRDWHISTELL, RAY L. (1971) *Kinesics and Context: Essays on Body-Motion, Communication*, Harmondsworth: Penguin.

- BOGATYREV, PETR (1938b) (trans.) "Semiotics in the Folk Theatre", *Matejka and Titunik*, 1976, s.33-49.
- (1940) (trans.) "Forms and Functions of Folk Theatre", *Matejka and Titunik*, 1976, s.51-6.
- BOUISSAC, PAUL (1976a) *Circus and Culture: A Semiot Approach*, Bloomington: Indiana U.P.
- (1976b) "Circus Performances as Texts: A Matter of Poetic Competence", *Poetics*, 5, s.101-18.
- BRADLEY, RAYMOND and SWARTZ, NORMAN (1979) *Possible Worlds: An Introduction to Logic and its Philosophy* Oxford: Blackwell.
- BRAINERD, B. and NEUFELD, T.V. (1974) "On Marxist Methods for the Analysis of the Strategy of a Play", *Poetics*, 10, s.1-74.
- BROOK, PETER (1968) *The Empty Space*, Harmondsworth: Penguin.
- BRUSAK, KAREL (1938) (trans.) "Signs in the Chinese Theatre", *Matejka and Titunik*, 1976, s.59-73.
- BURNS, ELIZABETH (1972) *Theatricality: A Study of convention in the Theatre and in Social Life*, London: Longman.
- and BURNS, TOM (eds.) (1973) *Sociology of Literature and Drama*, Harmondsworth: Penguin.
- CAINE, CINDY S.A.M. (1970) "Structure in the One-Act Play", *Modern Drama*, 12, s. 390-98.
- CAMERON, KENNETH M. and HOFFMAN, THEODORE J.C. (1974) *A Guide to Theatre Study*, 2nd ed. New York: Macmillan.
- CARNAP, RUDOLF (1947) *Meaning and Necessity*, Chicago: Chicago U.P.
- CHERRY, COLIN (1961) *On Human Communication*, New York: Wiley.
- CHISHOLM, RODERICK M. (1967) "Identity through Possible Worlds: Some Questions", *Nous*, 1, i, s.1-8.
- COLE, PETER and MORGAN, JERRY L. (eds.) (1972) *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*, New York: Academic Press
- CORTI, MARIA (1976) (trans.) *An Introduction to Literary Semiotics*, Bloomington: Indiana U.P., 1978.
- COULTHARD, MALCOM (1977) *An Introduction to Discourse Analysis*, London: Longman.
- CULLER, JONATHAN (1975) *Structuralist Poetics*, London: Routledge.
- DANTO, ARTHUR C. (1973) *Analytical Philosophy of Action*, Cambridge: C.U.P.
- DAVIDSON, DONALD, and HARMON, GILBERT (eds.) (1972) *Se-*

- mantics of Natural Language*, Dordrecht: Reidel.
- DAVITZ, J.L. (1964) *The Communication of Emotional Meaning*, New York: New York U.P.
- DAVY, KATE (1976) "Introduction" *Foreman* IX-XVI.
- DEAK, FRANTISEK (1976) "Structuralism in Theatre: The Prague School Contribution" *The Drama Review*, 20, s.83-94.
- DIDEROT, DENIS (ed. F.C. GREEN) (1936) *Writing on Theatre*, Cambridge: Cambridge University Press.
- DODD, WILLIAM (1979b) "Metalanguage and Character in Drama", *Lingua e Stile*, XIV. i, s.135-50.
- EGAN, MICHAEL (ed.) (1972) *Ibsen: the Critical Heritage*, London and Boston: Routledge and Kegan Paul.
- EFRON, DAVID (1972) *Gesture, Race and Culture*, The Hague: Mouton.
- FOLEY, JOHN MILES (ed.) (1986) *Oral Tradition in Literature Interpretation in Context*, Columbia: University of Missouri Press.
- FRYE, NORTHROP (1957) *Anatomy of Criticism*, Princeton: Princeton U.P.
- GALAN, F.W. (1985) *Historic Structures. The Prague School Project*, Austin: University of Texas Press.
- GARVIN, PAUL L. (ed.) (1964) *A Prague School Reader on Esthetics, Literary Structure and Style*, Washington: Georgetown U.P.
- GIGLIOLI, PIER PAOLO (ed.) (1972) *Language and Social Context*, Harmondsworth: Penguin.
- GOFFMAN, ERVING (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York: Doubleday.
- (1967) *Ritual Interaction: Essays on Face-to-Face Behavior*, New York: Doubleday Anchor Books.
- (1974) *Frame Analysis*, Harmondsworth: Penguin.
- GOODLAD, J.S.R. (1971) *A Sociology of Popular Drama*, London: Heinemann.
- GRICE, H.P. (1971) "Utterer's Meaning, Sentence-Meaning and Word-Meaning" *Searle*, s.54-70.
- GUIRAUD, PIERRE (1971) (trans.) *Semiology of Popular Drama*, London: Heinemann, 1975.
- (1990) *Göstergebilim* (çev. Mehmet Yalçın), Sivas.
- HALL, EDWARD T. (1959) *The Silent Language*, New York: Doubleday.
- HANDKE, PETER (1970) "Nauseated by Language (Interview with Arthur Joseph)", *The Drama Review*, 15, s.56-61.
- HAWKES, TERENCE (1977a) *Structuralism and Semiotics*, London:

Methuen.

HEATH, STEPHEN, MacCABE, COLIN, and PRENDEGAST, CHRISTOPHER (eds.) (1971) *Signs of the Times: Introductory Readings in Textual Semiotics* Cambridge: Grants.

HINDE, R.A. (ed.) (1972) *Non-Verbal Communication*, Cambridge: C.U.P.

HORTON, ANDREW S. & MAGRETTA, JOAN (1981) *Modern European Filmmakers and the Art of Adaptation*, N.Y.: Frederick Ungar.

JAKOBSON, ROMAN (1960) "Linguistics and Poetics" Thomas A. Sebeck (ed.), *Style in Language*, Cambridge, Mass: MIT Press, s.355-77.

— (1971a) *Selected Writings II: Word and Language*, The Hague: Mouton.

—, and HALLE, MORRIS (1956) *Fundamentals of Language*, The Hague: Mouton.

JAUSS, HANS ROBERT (1970) *Literaturgeschichte als Provokation*, Frankfurt: Suhrkamp.

JEFFREY, RICHARD C. (1965) *The Logic of Decision*, New York: McGraw.

KATZ, JERROLD J. (1972) *Semantic Theory*, New York: Harper and Row.

KEMPSON, RUTH M. (1977) *Semantic Theory*, Cambridge: C.U.P.

KERNODLE, GEORGE (1944) *From Art to Theatre: Form and Convention in the Renaissance*, Chicago: University of Chicago Press.

KESTEREN, ALOYSIUS VAN & SCHMID, HERTHA (eds.) (1975) *Moderne Dramentheorie*, Gronberg/Ts.: Scriptor Verlag.

KEY, M.R. (1975) *Paralanguage and Kinesics*, Metuchen NJ: Scarecrow.

KIRBY, MICHAEL (1973) "Ontological-Hysterical Theatre", *The Drama Review*, 17, s.5-32.

— (1976) "Structural Analysis/Structural Theory", *The Drama Review*, 20, s. 51-68.

KOTT, JAN (1969) "The Icon and the Absurd", *The Drama Review*, 14, s.17-24.

KRACAUER, SIEGFRIED (1947) *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton: Princeton University Press.

— (1960) *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, N.Y.: Oxford University Press (English ed. *Nature of Film*, London Dennis Dobson, 1961)

— (1974) *Kino: Essays, Studien, Glossen zum Film*, Frankfurt: Suhrkamp.

LA BARRE, WESTON (1964) "Paralinguistics, Kinesics and Cultural

- Anthropology", Sebeok et al., s.191-220.
- LAVER, J., and HUTCHESON, S. (eds.) (1972) *Face to Face Communication*, Harmondsworth: Penguin.
- LEECH, GEOFFREY (1974) *Semantics*, Harmondsworth: Penguin.
- LEVITT, P.M. (1971) *A Structural Approach to the Analysis of Drama*, The Hague: Mouton.
- LODGE, DAVID (1977) *The Modes of Modern Writing*, London: Edward Arnold.
- MAST, GERALD and COHEN, MARSHALL (1985) *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, (3rd ed.) N.Y. and Oxford: Oxford University Press.
- MATEJKA, LADISLAW and TITUNIK, IRWIN R. (eds.) (1976) *Semiotics of Art: Prague School Contributions*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- METZ, CHRISTIAN (1971) (trans.) *Language and Cinema*, The Hague: Mouton, 1974.
- (1974) *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, N.Y.: Oxford University Press
- MOLES, ABRAHAM (1958) (trans.) *Information Theory and Esthetics*, Perception. Urbana: University of Illinois Press, 1966.
- NEWCOMB, HORACE (ed.) (1982) *Television: The Critical View*, (3rd ed.) N.Y. and Oxford: Oxford University Press.
- ODMARK, JOHN (1980) *The Aesthetics of Reception*, London: Methuen.
- PAVIS, PATRICE (1980) "Problems of a Semiotics of Gesture", *Poetics Today*.
- PEIRCE, CHARLES S. (1955) *Philosophical Writings*, (ed. J. Buchler), N.Y.: Dover.
- PEPPER, STEPHEN C. (1938) *Aesthetic Quality: A Contextualist Theory of Beauty* N.Y.: Scribner.
- PFISTER, MANFRED (1988) *The Theory and Analysis of Drama* (trans. John Holliday), Cambridge University Press.
- PILBROW, RICHARD (1970) *Stage Lighting*, London: Studio Vista.
- POLTI, GEORGES (1960) *The Thirty-Six Dramatic Situations*, Boston: The Writer.
- PRATT, MARY LOUISE (1977) *Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse*, Bloomington: Indiana U.P.
- RESCHER, NICHOLAS (ed.) (1966) *The Logic of Decision and Action*, Pittsburgh: Pittsburgh U.P.
- SACKS, HARVEY, SCHEGLOFF, EMANUELA, and JEFFERSON GA-

- IL (1974) "A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking in Conversation", *Language*, 50, s.696-735.
- SACKSTEDER, WILLIAM (1975) "Elements of the Dramatic Model", *Diogenes*, 52, s.26-54.
- SADOCK, JERROLD M. (1974) *Toward a Linguistics Theory of Speech Acts*, New York: Academic Press.
- SAUSSURE, FERDINAND DE (1915) (trans.) *Course in General Linguistics*, London: Fontana 1974.
- SCHECHNER, RICHARD (1973) "Drama, Script, Theatre and Performance", *The Drama Review*, 17, s.5-36.
- SCHEFLEN, ALBERT E. (1973) *Body Language and the Social Order: Communication as Behavioural Control*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
- SCHMIDT, SIEGFRIED J. (1976) "Towards a Pragmatic Interpretation of Fictionality", *Van Dijk*, s.161-78.
- SEBEOK, THOMAS A., HAYES, ALFRED S., and BATESON, MARY C. (eds.) (1964) *Approaches to Semiotics*, The Hague: Mouton.
- SEGRS, RIEN T. (1978) *The Evaluation of Literary Texts*, Lisse: The Peter de Riddler Press.
- SEGRE, CESARE (1969) (trans.) *Semiotics and Literary Criticism*, The Hague: Mouton, 1973.
- SHANK, THEODORE (1969) *The Art of Dramatic Art*, Belmont, California: Dickenson.
- SHUKMAN, ANN (1980) *The New Soviet Semiotics*, London: Methuen.
- SILVERMAN, KAJA (1983) *The Subject of Semiotics*, N.Y. and Oxford: Oxford University Press.
- SIMONSON, LEE (1932) "The Ideas of Adolphe Appia", *Bentley*, s.27-50.
- STERN, DANIEL N. (1973) "On Kinesic Analysis", *The Drama Review*, 17, s.114-31.
- STRAUS, CLAUDE LEVI (1983) *Din ve Büyü*, (Çev. Ahmet Güngören), Yol. Yay. İstanbul.
- STYAN, J.L. (1971) *Shakespeare's Stagecraft*, Cambridge: C.U.P.
- TRAGER, GEORGE L. (1958) "Paralanguage: A First Approximation" Dell Hymes (ed.) *Language in Culture and Society*, New York: Harper and Row, s.274-88.
- THEOBALD, RAINER (1977) *Theatre Space: An Examination of the Interaction between Space, Technology, Performance and Society*, Munich: Prestel.
- TUDOR, ANDREW (1964) *Theories of Film*, London.

- TURNER, VICTOR (1982) *From Ritual to Theatre, The Human Seriousness or Play*, N. Y.: Performing Arts Journal Publications.
- VON WRIGHT, GEORG HENRIK (1968) *An Essay in Deontic Logic and the General Theory of Action*, Amsterdam: North-Holland.
- WATSON, O. MICHAEL (1970) *Proxemic Behaviour: A Cross-Cultural Study*, The Hague: Mouton.
- YÜKSEL, AYŞEGÜL (1982) *Yapısalcılık ve Bir Uygulama: Melih Cevdet Anday Tiyatrosu*, Yazko, İstanbul.