MARTIN ESSLIN • DRAM SANATININ ALANI

YKY

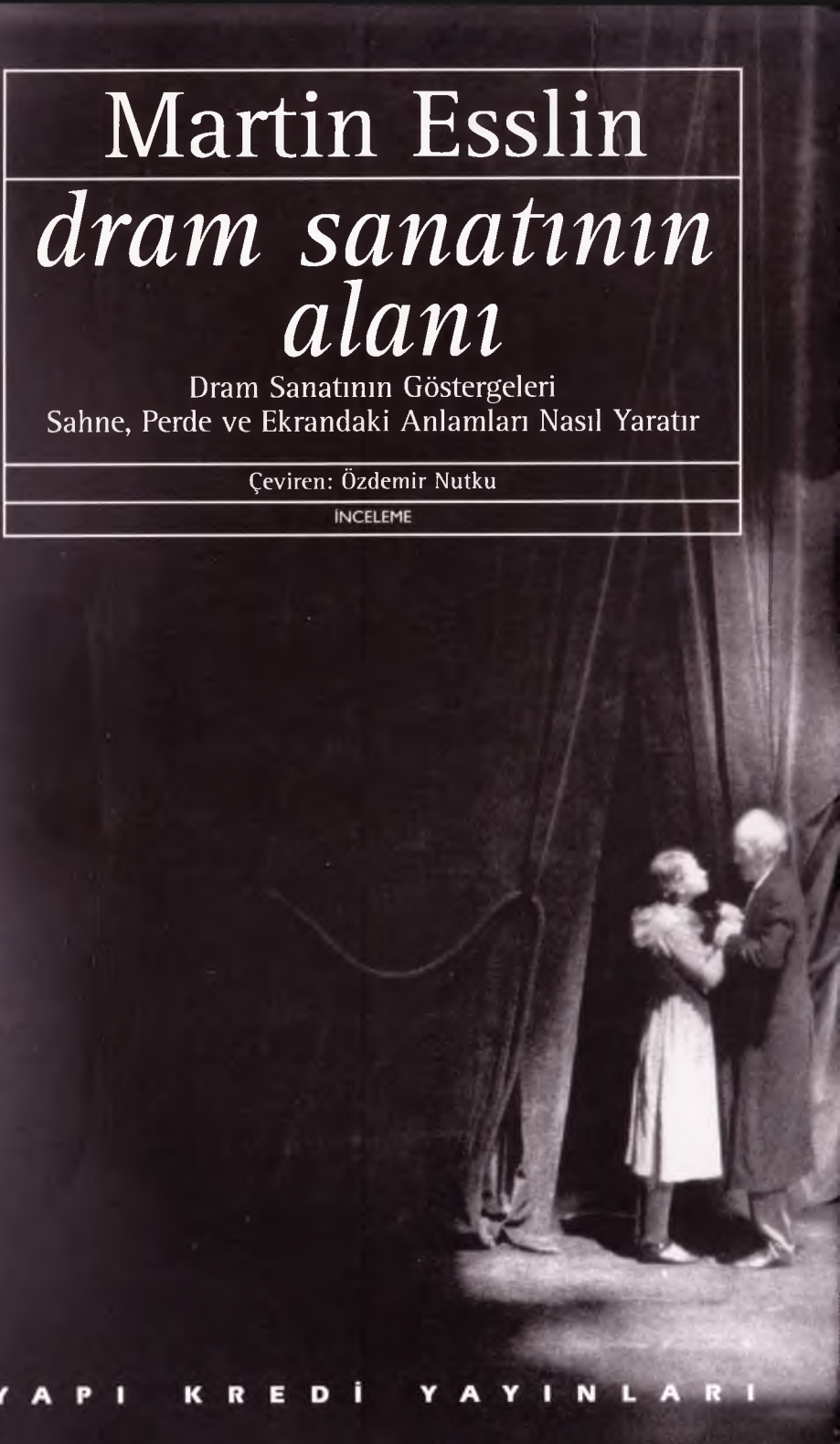
Martin Esslin

dram sanatının alanı

Dram Sanatının Göstergeleri
Sahne, Perde ve Ekrandaki Anlamları Nasıl Yaratır

Çeviren: Özdemir Nutku

İNCELEME



YAPI KREDİ YAYINLARI

DRAM SANATININ ALANI

Martin Esslin, 1918 yılında Budapeşte'de doğdu. Viyana'da büyüyen ve Viyana Üniversitesi'ni bitiren Esslin 1938'de Belçika'ya, 1939'da İngiltere'ye göç etti. BBC'de çalıştı. Esslin, Stanford Üniversitesi'nde Drama dersleri vermekte, bu sebeple yılın yarısını California'da, diğer yarısını Londra'da geçirmektedir. Esslin'in eleştirel yazıları düzenli olarak *Plays and Players*'de yayınlanmaktadır.
Başlıca Yapıtları: Pinter, Brecht ve Artaud üzerine yazdığı kitaplarının yanı sıra *Absürd Tiyatro (The Theatre of the Absurd)* adlı eseri iki cilt halinde yayınlanmıştır. *Brief Chronicles: Essays on Modern Drama* ve *Mediations: Essays on Brecht, Beckett and the Media.*

Özdemir Nutku, 1931'de İstanbul'da doğdu. 1942'de Robert College'e girdi. 1956'da Ankara Üniversitesi'nden mezun olan yazar aynı yıl bir bursla Almanya'ya gitti ve Göttingen kentindeki Georg-August Üniversitesi, Tiyatro Bölümü'ne alındı ve buradaki öğrenimini 1959'da tamamladı. 1960'ta ilk tiyatro kitabı *Tiyatro ve Yazar* yayımlandı. Nutku'nun 22'si tiyatro olmak üzere 43 kitabı yayımlandı. *Oyunculuk Tarihi (Başlangıcından XIX. Yüzyıla)* adlı kitabı 1995'te Yapı Kredi Yayınları arasından çıkmıştı.

MARTIN ESSLIN

Dram Sanatının Alanı

Dram Sanatının Göstergeleri
Sahne, Perde ve Ekrandaki Anlamları
Nasıl Yaratır

ÇEVİREN:
ÖZDEMİR NUTKU

Edebiyat - 148
ISBN 975-363-524-9

Dram Sanatının Alanı / Martin Esslin
Özgün Adı: The Field of Drama
How the signs of drama create meaning on stage and screen
Çeviren: Özdemir Nutku

1. baskı: 1500 adet, İstanbul, Mayıs 1996

Yayına Hazırlayan: Birhan Keskin
Kapak Tasarım: Pınar Kazma
Ofset Hazırlık: Nahide Dikel
Düzelti: Birhan Keskin
Yayın Koordinatörü: Aslıhan Dinç
Baskı: Şefik Matbaası

© Yapı Kredi Yayınları Ltd. Şti., 1996
© Martin Esslin, 1987
Türkçe çevirinin tüm yayın hakları saklıdır.
Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında
yayıncının yazılı izni olmaksızın
hiçbir yolla çoğaltılamaz.

Yapı Kredi Yayınları Ltd. Şti.
Yapı Kredi Kültür Merkezi
İstiklal Caddesi, No: 285 Beyoğlu 80050 İstanbul
Telefon: (0-212) 293 08 24 Faks: (0-212) 293 07 23

İÇİNDEKİLER

Önsöz • 9

I. Giriş • 13
II. Dram Sanatının Alanı • 20
III. Dram Sanatının Doğası • 31
IV. Dram Sanatının Göstergeleri: İkona, Gösterge, Simge • 36
V. Dram Sanatının Göstergeleri: Çerçeve • 43
VI. Dram Sanatının Göstergeleri: Oyuncu • 46
VII. Dram Sanatının Göstergeleri: Görsellik ve Tasarım • 59
VIII. Dram Sanatının Göstergeleri: Sözcükler • 65
IX. Dram Sanatının Göstergeleri: Müzik ve Ses • 72
X. Sahne ve Perdenin Göstergeleri • 75
XI. Anlam Üretici Olarak Yapı • 87
XII. Uygulayıcılar ve Seyirciler • 104
XIII. Seyircinin Yeterliliği: Toplumsal Töreler ve Kişisel Anlamlar • 113
XIV. Anlamların Hiyerarşisi • 125

Kaynakça • 145

Dizin • 153

"*All the world's a stage*
[Tüm dünya bir sahnedir]

Shakespeare

"*El gran teatro del mundo*"
[Büyük dünya tiyatrosu]

Calderon

"*Die Bretter, die die Welt bedeuten*"
[Dünyaya anlam veren tahta yükseltiler]

Schiller

"*Wie machen wirs, dass alles frisch und neu*
Und mit Bedeutung auch gefällig sein?"
[Taze ve yepyeni ne yapalım ki,
hem anlamlı, hem eğlenceli olsun?]

Goethe

önsöz

Dram sanatının doğası ve tekniği üzerine yazılan kitaplar açısından bir eksiklik yok. Ama oldum olası bunların ele aldıkları dar alandan rahatsız olmuşumdur: milyonlarca seyirciye ulaşan dramatik malzemenin çok büyük bir bölümü ve dram sanatının geçirdiği deneyimlerin büyük bir parçası, tiyatrodan türetilerek sinemaya ve hepsinden çok da televizyona geçmişken, bu kitaplar yalnızca sahnedeki gösteriye odaklanma eğilimi içindedirler.

Uzmanlar, ister klasik tragedyanın kuramcıları, ister tek kaşı havada sinema eleştirmenleri olsunlar (bugüne kadar televizyondaki tiyatro üzerine tek bir ciddi eleştiri yazılmamıştır) kendi alanlarını tamamen birbirinden ayrı sayarlar. Oysa seyircinin olağan üyeleri, böyle katı ayrımlar yapmazlar. Büyük ve çok zeki bir aktris olan Elisabeth Bergner, bir keresinde bana, yakın dostu Albert Einstein'ı en sonunda tiyatroya gitmeye razı ettiğini söylemişti. Temsil bittikten sonra, ona, oyun üzerine ne düşündüğünü sormuş. Ama büyük adam fikrini söylemeyi reddetmiş, temsil incelikleri üzerine çok az bilgisi olduğunu belirttikten sonra, "Anlasana," demiş, "ben sinemaya çok seyrek giderim!"

Dram Sanatı Alanı'nın tümünü gözden geçirmek bana yararlı bir iş gibi geliyor, çünkü dramatik gösterinin tüm öğelerini tam anlamıyla ele almaya başladığımız zaman, bu farklı medyaların (sahne, sinema ve televizyon), kendilerinin saydıkları özelliklerin kesin ayrımına ulaşabildiğimiz gibi, daha çok sayıda öğenin de birbirinin aynı olduğunu fark ederiz.

Yüksek öğretimde tiyatro ile sinema eğitiminin katı bir biçimde birbirinden ayrı düşünülmesini hep saçma bulmuşumdur. Bu anlayış birçok üniversite ve kolejde tiyatro ile sinemanın birbirin-

den ayrı bölümler olarak kurulmasına neden olmuştur. Böylece, bunlar birbirinden yararlanacakları yerde, genellikle birbiriyle iletişim kurmadan eğitim yaparlar ve birbirlerinin algıladıklarını paylaşmazlar. Oysa her ikisi birbirine çok yakındır ve bazen kuram ve uygulamalarda özdeş alanlarda çalışırlar. Bu yüzden, her ikisinin de tek bir bölümde birleşmeleri daha etkin olabilir.

Ayrıca, son zamanlarda, etkisi ve anlamı açısından dram sanatının çözümlenmesinde önemli, yeni düşünceler ortaya atılmıştır. Bu semiyotik yaklaşım temelde çok basit ve pratiktir.

Sorduğu şudur: nasıl yapılıyor? Ve gereken iletişimi sağlamakta kullanılan göstergeleri inceleyerek en gerçekçi yanıtları vermeye çalışır.

Bunda elbette köktenci bir yenilik yoktur; ancak bu girişim, tekyönlü ve izlenimci olmak yerine, dizgesel ve yöntemseldir. Başlangıçtaki semiyoloji ve semiyotik üzerine yazılan akademik yazılarla ilk karşılaştığımda, kendimi, yaşamı boyunca düzyazı konuştuğunu keşfedince apışıp kalan Molière'in M. Jourdain'i gibi hissettim; çünkü bir tiyatro yönetmeni olarak, uygulamalarda bir yönetmenin temel işi olarak yapılan sayısız pratik tercihler açısından, kafamı durmadan meşgul eden konulardı. Bunlar: şu karakter ne tür bir kostüm giymeli? Şu ya da bu konuşmalar yapılırken oturmak mı daha iyi yoksa ayakta durmak mı? Bu konuşmayı budarsam, anlamın ne kadarı yitirilir?

Dramatik gösteriye, geniş ölçüde göstergeleri ve gösterge dizgelerini kullanarak ve gösterinin kesin anlamını ortaya çıkartmak için bu öğelerin her birinin rolünü açıklamada arayarak yaklaşmak, hem tiyatronun uygulayıcıları, hem de gördüklerinin ve yaşadıklarının eleştirel olarak bilincinde olmak isteyen seyirciler için çok işlevsel ve yardımcı olacak bir araç kazanmak demektir.

Bu konuda başlangıçtan beri talihsiz bulduğum bir tutum, göstergebilimin olağanüstü parlak temsilcilerinin bulgularını anlaşılması güç ve oldukça soyut bir dille sunmuş olmalarıdır. Onların temelde ilgilendikleri pratiklik ve akılcılık sanki onları olabildiğince bilimsel ve 'felsefi' olmaya götürmüştür. Elbette, akademik bir konu kesin sözcükler gerektirir. Ne ki, bu konudaki metinleri okurken bunları sık sık anlaşılır bir dile çevirmeye uğraşmış ve sonunda karmaşık anlatımın altındakilerin çok basit olduklarını görmüşümdür.

Dünyanın en tanınmış tiyatrolarının birinden gelen ve yine dünyanın sayılı yönetmenlerinden birinin de davet edildiği tiyatro

göstergebilimi konulu bir toplantıya katılmıştım. Toplantı gündemi içinde çok parlak kuramsal bildiriler sunan bu alanın bilim adamları, büyük bir heyecanla, bu ünlü uygulayıcıya, sundukları bildirilerde kendi işi yönünden birtakım ipuçları bulup bulmadığını sordular. O, bütün bunları yararsız ve anlaşılmaz bulduğunu söylediğinde de büyük bir düş kırıklığına uğradılar.

Bu, sanırım, gerçekten talihsiz bir durumdu; çünkü anlaşılır bir dille anlatıldığı takdirde, göstergebilimsel yaklaşımın tiyatro yönetmenlerine, tasarımcılarına, oyuncularına ve sahne ile beyazperdenin teknik adamlarına çok yararı olacaktır. Hatta göstergebilim, ilk aşamalarında bile bu sanatçılara, yaptıkları sezgisel ya da içgüdüsel şeyleri daha iyi anlamalarına yardımcı olacaktır.

İşte benim bu girişimim, dram sanatı alanını göstergebilimsel açıdan gözden geçirmek içindir. Ancak bu da olabildiğince genel ilişkiler içinde yapılacaktır. Böylece, bu çalışma, hem bu alanın uygulayıcıları, hem de, dram sanatının bütün biçimlerini içerecek biçimde, seyirci için anlaşılır olabilecektir.

Alanın uzmanı olmayanların bu konuyu anlamalarını engelleyen birtakım belirsiz sözcükler türetmekten ve yarı bilimsel terimler kullanmaktan olabildiğince kaçındım. En önemlisi de, yönetmen, dramaturg ve eleştirmen olarak bunları deneyerek ilkeleri ve sonuçları açıkça belirtecek tarafsız bir duruma geldim. Kuramı sürekli olarak gerçek sonuçlarla sınamak, sanırım doğru ve 'bilimsel' bir metodolojidir.

Bu kitabı, uygulayıcılar, tiyatro öğrencileri için olabildiğince anlaşılır yapmak için dipnotlarının sayısını sınırladım ve bu konunun uzmanlarıyla yararsız polemiklere girmedim. Ancak buna karşılık, bu konuya ilişkin oldukça geniş bir kaynakça verdim.

Bu kitap, Santa Barbara'da, Kaliforniya Üniversitesi'nde verdiğim bir dizi konferansla ortaya çıkmaya başladı. Bu açıdan profesör H. Porter Abbott ile profesör Paul Hernadi'ye minnettarım; bu kitabın ortaya çıkmasına onların özendirmesi ve yardımları olanak sağladı.

Stanford Üniversitesi Lisansüstü eğitiminde tiyatro göstergebilimi seminerine devam eden öğrencilerime de müteşekkirim. Onların eleştirel yaklaşımları bazı düşüncelerimi daha kesin bir duruma getirmeme yaradı.

Dostum Archana Horsting değerli yorum ve düşüncelerle katkıda bulundu. Londra'daki Grant and Cutler Ltd. kitabevinden Mr. Peter Luddington bu konuda yazılmış, değişik dillerde birçok kita-

bı sağlamama yardımcı oldu. Bu kadar disiplinli bibliyografik yardım sağlayan kaç kitabevi kaldı ki! Ve özellikle Methuen Yayınevi'nden editörüm Mr. Nicholas Hern'e, kendi alanında az bulunur uzmanlığı ve sabrı için teşekkür ederim.

Martin Esslin
Winchelsea, Sussex
Ağustos 1986

I

giriş

1.

Hiç kuşku yok, dram sanatı çağımızda çok önemli bir duruma geldi. Önceki çağlardan daha çok sayıda insan oyun seyrediyor ve doğrudan etkileniyor, onun tarafından yönlendiriliyor ve programlanıyor. Dram sanatı bilgilenmenin en temel araçlarından biri olduğu kadar, yaşam ve yaşam kesitleri üzerine 'düşünme'nin egemen yöntemlerinden de biri.

Çağımız, fotografik ve elektronik iletişim araçlarıyla dram sanatının gerçek bir patlamasma tanık oldu. Bir zamanlar sahne oyunları, tiyatro gösterisinin tek iletişim yöntemiydi; oysa bugün dramatik gösteri sinema, televizyon, video, radyo ve kasetlerle çok çeşitli yollardan seyirciye ulaşabiliyor. Sonuç olarak önceki çağlara oranla yalnızca seyirci sayısı astronomik bir artış göstermedi, aynı zamanda dramatik gösterilerin sayısı da bir o kadar arttı.

Böylece, çağımız yaşammda ve kültüründe dram sanatmın önemi de büyüdü büyüdü: hiçbir çağda dram sanatı geniş halk yığınlarının yaşamına bu kadar kapsamlı bir biçimde girmemişti. Dramatik gösterilerin, seyrek bir olay olarak şenlikler de, sınırlı olarak saraylıların kapalı, kalburüstü çevresinde ya da büyük kentlerin zengin sınıflarına yönelik bir biçimde yer aldığı günler artık geride kaldı.

Drama, düşüncelerin iletişiminde en temel ilkelerden biri, daha da önemlisi, uygarlığımızda insan davranışlarının bir tarzı durumuna geldi. Dram sanatı bireylerin bazı temel modellerini sağ-

lar, yani onların kimliklerini, ideallerini, toplumdaki davranışlarının dokularını, değerlerini, isteklerini biçimler; bunun için de, dram sanatı, televizyon dizilerindeki kahramanların serüvenleri, insanların halk kültürü olan folklor ve efsanenin yerini alan sinemanın etkili yarı tanımları ile yığınların kolektif fantezi dünyası durumuna gelmiştir.

Bugün her zamandan daha çok dram sanatının neleri anlatıp anlatmadığını, mesajlarını nasıl formülleyip ilettiğini, seyirciye yönelirken hangi teknikleri kullandığını ve seyircinin nasıl algılayıp özümlediğini, mesajın anlamını nasıl kavradığını bilmek gereksinimi içindeyiz.

İşte bu yüzden, son yüzyıl içindeki asal teknolojik değişikliklere ve dram sanatının tüm alanını kapsayan bu değişikliklerin dramatik gösterinin geleneksel ile yeni iletişim ağı üzerindeki etkilerine göz atmak yararlı olacaktır.

Dram sanatı, etkisini hangi amaçlarla gerçekleştiriyor? Bunların hangisi genelde çeşitli dramatik araçlar tarafından kullanılıyor? Ve hangileri özellikler taşıyor? Değişik dramatik araçlar seyirciler üzerinde hangi yollardan etki sağlıyor ve neden? Ve yine bunlar birbiri üzerinde nasıl etki yapıyor, birbirlerinden ne öğreniyorlar? Dram sanatının etkisini nasıl gerçekleştirdiği, bu etkileri nasıl elde ettiği üzerine başlangıçtan bu yana varolan kuramsal düşünceye çeşitli pratik yollardan yaklaşılmıştır. Vazgeçilmeyecek kuralları olduğu sık sık kabul edilen Aristoteles'in *Poetika*'sı (Dram sanatının uzun tarihi içindeki en etkin kuramsal yapıt) sonuçlara, ne tür aksiyonların bulunduğunu ve hangi tür karakterlerin seyirci üzerinde en güçlü etkileri yapacağını göz önüne alarak varmıştır. Şu ünlü üç birlik kuralı (zamanda, mekânda ve aksiyonda birlik), örneğin, bir saat süren bir gösterinin kapsamı içinde çeşitli sahnelerin yer almasının, aynı şekilde bir saatlik bir sürede, ayları ve yılları kapsayacak bir aksiyon yaratılmasının seyirci tarafından inandırıcı bulunmayacağı varsayımından hareketle kabul edilmiştir. Bunun için de, olayların bir gün içine sığdırılması doğru bulunmuştur.

Bugünkü deneyimimiz, yüzyıllardır dünyanın birçok yerinde tiyatro uygulamalarına egemen olan Aristoteles'in bu varsayımlarının, en azından günümüz seyircileri açısından, doğru olmadığını göstermektedir. Bu kurallar ancak Aristoteles'in kendi dönemindeki seyirciler için tamamen geçerli olabilir. Zamanaşımı içinde insanoğlunun yeteneklerini geliştirip değiştiğini asla unutmayalım: in-

san, yeni duyarlılıklara uyum gösterdiği gibi, tepkilerinde hızlanmayı, yeni bakış açıları kazanmayı ve hem yaşamda hem de sanatta yeni deneyimler edinmeyi öğreniyor. Çağımızın çocukları televizyonda her gün, saatlerce oyun ve film seyrettiklerinden, dramatik gelenekleri, bu konuda çok az fırsatları olmuş olan önceki insanlardan çok daha etkin bir biçimde anlayıp kabul edebiliyorlar.

Aristoteles'in yaklaşımı uygulamayı temel almasına karşın, tiyatro eleştirisi, zamanaşımı içinde sık sık fazlasıyla soyut olma ya da geçmişin otoritelerini (hepsinden çok da Aristoteles'in *Poetika*'sı katı bir dogma durumuna getirilmiştir) gözü kapalı izleme günahına karşı koyamamıştır; böylece giderek tiyatro uygulamalarından uzaklaşılmış, hatta daha da tehlikelisi, gereğinden çok kuramsal bir duruma getirilmiştir. Örneğin, bir zamanlar tiyatro için daha güncel bir sorun olan Shakespeare'in, karakterlerini nasıl işlediği inceleneceği yerde, sanki onlar gerçek kişilermiş gibi, bu karakterlerin analizi ile uğraşılmıştır. Bu tutum ise içeriğin iletilmesine önayak olan araçlara ve yöntemlere dikkat etmek, yalnızca oyunun içeriğine (hiç kuşkusuz önemlidir) yönelmek gibi bir sonuç getirmiştir. İçerik ile biçimi birbirinden ayırmak yanlıştır, çünkü biçim içeriği, içerik de biçimi saptar ve biçimdeki değişiklik içerikteki değişikliği getirdiği gibi, içeriğin değişmesi biçimde de değişikliğe neden olur. Bu yüzden oyunun anlamını ortaya çıkaracak çoğu kez geçerli yöntemleri ihmal etmek, yaratıcı (ve yapıcı) eleştirinin dayandığı, dikkat edilmesi gereken esasların derinlemesine kavranmasını engellemek demektir.

Tiyatro gösterisinin tüm öğeleri, yani konuşma örgüsünün dili, dekor, jestler, giysi, makyaj ve oyuncuların tonlamaları ve ayrıca çok sayıda diğer göstergeler, gösterinin anlamını ortaya çıkarmada katkıda bulunur. Tiyatro gösterisi, her şeyden önce, mimetik yoldan yaratılan aksiyonun taşıdığı bilgiyi seyirciye aktaran bir işlem olarak kabul edilmelidir. Gösterinin her öğesi, aksiyonun bir sahnesini, bir olayını, bir anını genel yorumun bir parçası olarak açıklayan bir gösterge olarak düşünülmelidir.

Orta Çağ'dan bu yana göstergelerin işlemi konusunu araştırmak ve sistemleştirmek yolunda birçok girişimde bulunulmuştur. Geçen yüzyılın ikinci yarısında, göstergelerle uğraşan bir bilim dalı olan ve insanlar arasındaki iletişimde, anlamın ulaştırılmasında göstergelerin nasıl kullanıldığını açıklayan semiyotik üzerindeki çalışmalar yoğunlaşmıştır. Dramatik medyaya, semiyotik yöntemler ve araçlarla yaklaşmakla dram sanatını doğru algılamada ve

eleştirel değerlendirmede gerçekçi, pratik ve çok somut bir yaklaşım sağlanmış olacaktır. Dramatik olayın hangi araçlarla, göstergelerle ana fikri karakterler, zaman, mekân ve aksiyon göz önüne alınarak adım adım ortaya çıkardığını incelemek, olay dizisini oluşturan durumları araştırmak için semiyotik bir yaklaşım bu işlemi aydınlatacaktır. Böyle bir yaklaşım, aynı zamanda seyircinin, dramatik aksiyonun çizgisini algılaması ve gösterinin karmaşık, çok yönlü özelliğini üst düzeyde anlaması açısından yararlı olacaktır.

Son yıllarda, tiyatro gösterğebilimine olan ilgi de, bu alanda yapılan araştırmalar da çok artmıştır. Başta Fransa, Almanya ve İtalya olmak üzere, birçok göstergebilimcinin değerli yapıtları yayımlanmıştır. Bu inceleme, onlarm sonuçlarından hareket edecek, ama onların yöntemlerine ve hedeflerine belli bir eleştirel uzaklıkla yaklaşmaya çalışacaktır.

2.

Yüzyılımızın başlarında, Rus formalist eleştirmenlerinin yazınsal yapıtları, biçimsel etkilerini dikkate alarak ayrıntılı bir biçimde incelemeye başladıklarında ortaya çıkmıştır. 1930'da bu eğilimin izleyicileri, özellikle Prag'da, bu yöntemi tiyatroya uygulamaya başlamışlardır. Onlar, aynı zamanda, günümüz göstergebiliminin temelini atan bu yeni yaklaşımın iki büyük öncüsünden esinlenmişlerdir. Öncülerden biri, modern dilbiliminin babası sayılan ve ders notları derlenerek 1916'da bir öğrencisi tarafından *Genel Dilbilim Dersleri* adı altında yayımlanan kitabıyla ünlenen Ferdinand de Saussure (18571913), ikincisi de büyük Amerikalı düşünür Charles S. Peirce'dir (18391914) Saussure, dili bir göstergeler dizgesi olarak ele aldı. O ve Peirce sonra bu düşünceyi daha da genişleterek dilin, birçok gösterge dizgesinden biri (ötekiler resimler, jestler, davranışlar, hareketler vb.) olduğuna ve insanların dünya ve kendileri ile olan iletişimlerini anlayabilmek için, bütün bu değişik gösterge dizgelerini incelemenin yararlı ve yaratıcı olacağına dikkat çektiler. İşte bu inceleme alanına semiyoloji, bu alanın bilgi birikimine de semiyotik denildi.

Göstergebilimcilere göre, bir sanat yapıtına bakmak insanlar arası iletişim eylemidir; ve bu iletişimin var olduğu gerçek işlem incelendiği takdirde, bir sanat yapıtı üzerinde daha derinlemesine ve belki de daha nesnel bir yöntem elde edilebilir. Bu da, sanatı yaratanla algılayan arasındaki iletişimde ne gibi oluşumlar ortaya

çıktığını ayrıntılı bir biçimde inceleyerek sağlayabilir. Bir tiyatro oyunu, bir film ya da televizyon senaryosu, seyirciyi şu ya da bu biçimde etkiliyorsa, onu birtakım algılamalara ve duygulara yöneltiyorsa: bu nasıl olmaktadır? Neden olmaktadır? Hangi göstergeler ve belirtiler o yapıtın anlamı açısından seyirciyi uyarmaktadır?

Kanımca bu metodolojinin tiyatro alanını ele alan fanatik taraftarları, dilbilimi için kullandıkları metodolojiye benzer çalışmaları ile tiyatro bilimine, gramerine ve söz dizimine ilişkin sonuçları elde edebileceklerini varsaymaları ile fazla ileri gitmişlerdir. Bir zamanlar kendilerini tiyatroya adamış olan göstergebilimciler, tiyatro uygulamasının herhangi bir anında ya da temposundaki her 'vuruş' unda anlamı ortaya çıkaran değişik kodları tek tek bir liste haline getirerek bir senfoninin tüm orkestra partituruna benzer bir notlamayı elde ederek bir tiyatro temsilini kavrayabileceklerini sanmışlardır.

Bu girişimler, bu alanın çok başarılı ve parlak temsilcileri tarafından önemsenmedi. Bunlardan biri olan, büyük Fransız göstergebilimci Patrice Pavis'in 1980 yılında belirttiği gibi:

"On yıldan az bir süre önce, tiyatro göstergebiliminin olasılığı üzerine soru sormak yersiz sayılırdı oysa şimdi bu bir retorik durumuna geldi. O yıllar (Ah özlem!) dilbilim topraklarına geceleyin hava saldırıları düzenlenen ve dilbilimden ödünç alınan modellerle gizlice onarımlar yapılan bir dönemdi"[1].

Tiyatronun (ve dram sanatının uzantılarının), bir göstergeler dizgesi olduğu düşüncesinden hareketle kendi grameri ve sözdizimi olan bir dil olarak kabul etmek ve sözcüklerin hakkından gelen linguistiğe dayanan bir bilimsel katılıkla kişiyi yanlışa yönelten benzetmelere gidilmiştir. Bunun nedeni, dramatik gösterinin karmaşıklığıdır; çok sayıda anlatım göstergeleri, temsil boyunca seyirciye aynı anda ulaşır. Ayrıca, bir yanda sahne ya da perde boyunca değişmeyen dekor (mekân ve eşyalar), öte yanda her an değişen konuşmadaki tonlamalar, jestler ve karakterlerin yüz ifadeleri dramatik gösterinin karmaşıklığına birkaç örnektir. İşte bu özellik, anlambilim (semantik) ya da müzikteki ölçü çizgisi ile dram sanatının temeline inmeyi hemen hemen olanaksız kılmaktadır. Bir gösterinin temeldeki anlamını ortaya çıkarabilmek için seyirciyi bombardımana tutan ve her an değişebilen çok sayıda göstergenin ele alınması gerekir. Üstelik, bu olanaklı olsaydı bile, her seyirciye tek

[1] Patrice Pavis, *Voix et Images de la Scène*, Lille: Presses Universetaires de Lille, (2. baskı), 1985, s. 9.

tek katkıda bulunan değişik öğeler okadar çoktur ki... hele bunlar gösterinin 'an'larına göre değişiyorsa... Seyircinin bu öğelerin hangisini ya da hangilerini bilinçle ya da bilinçaltı ile algıladığını, bunlara ne derece ve hangi sırayla önem verdiğini saptamak olanaksızdır. Belli bir anda, bir seyirci şiirli bir sözden etkilenirken, bir diğeri o şiirli sözleri söyleyen aktrisin giydiği kostüme bakmış ya da bir başkası oyun kişisinin bu sözlere olan tepkisine dikkat kesilmiş olabilir.

Bu, çok sayıda bilgi parçacıkları taşıyan ve kısmen bilinç aşamasında ve aynı zamanda bilinçaltı ile algılanan bütün karmaşık iletişim araçlarının bir özelliğidir. Bilinçli bir biçimde algılanmayan giysi ve dekor öğeleri bile her seyircinin zihninde atmosferi, ruh durumunu ve verilmek istenenin çok önemli görünüşlerini sağlamada yararlı olabilir. Nitekim, gerçek yaşamda da karşılaştığımız durumları algılamada, bilerek denediğimiz şeylerin temelini oluşturan ruh durumumuza, atmosfere ve bilinçaltımız tarafından özümlenen diğer izlenimlerimize hep tepki veririz. Girdiğimiz bir oda, yeni tanıdığımız bir kişi bu öğelerin toplamından oluşan bir tepki ortaya çıkarır. Dış dünyayı algılamamız, yaşam deneyimimize, anılarımıza, alışkanlıklarımıza ve koşullandırılmamıza bağlı olan çok sayıda çağrışıma, değerlendirmeye dayanır. İşte dram sanatı da bu sezgisellik içinde algılanır

Dil çalışmaları ile dram sanatının incelenmesinde oldukça yakın bir karşılaştırma gerektiren başka bir konu daha var. Sözlü iletişimde konuşanın niyeti ya da ne dediği aşağı yukarı bellidir. Öte yanda, birçok sanatın üretimi olan dramatik bir temsilin iletişimi, linguistik anlatımın tersine, tek bir kişinin niyetini yansıtan tek bir kişinin işae yönetmen, çalıştıkları takımdaki kişilerin işlerini koordine etmekte ne kadar deneyimli olurlarsa olsunlar, seyirciye iletilecek 'mesaj'ın kesin anlamını, tüm prodüksiyonu tamamen denetim altına alamazlar. Örneğin, bir giysi tasarımcısı, bilerek ya da bilmeyerek, diyelim ki bir makyaj tasarımcısı ile anlaşmazlığa düştü. Bunun sonucunda ortaya çıkan şey her seyircinin bilinçaltında değişik bir biçimde titreşim yaratacaktır.

Anlamlı öğeleri seçen yaratıcı neye niyet ederse etsin (ki bunların arasında onun planlamadıkları da vardır), önemli olan dramatik temsilin bir yığın göstergeleri ile, her seyirci için kesin bir biçimde saptanmış olmasıdır. Temsilin içerdiği 'anlam' üzerinde kehanette bulunmak ise, ergeç başarısızlığa mahkûmdur, çünkü anlam, salonda oturan her seyirci için farklı olmalıdır. Ayrıca, bütün

bu öğeler ne kadar iyi tasarlanmış olursa olsun, etkili olmaları topluluğun yetenek ve becerisine sıkı sıkıya bağlıdır: sözgelişi, kötü bir aktör konuşmasındaki anlamların etkisini azaltacaktır.

Bunlar, metodoloji ve semiyotik ile ortaya çıkan bilgiler kümesine yaklaşmamızı sağlayacak bazı ayrıcalıklardır. Bu konunun başka bir yüzü de, bu alanın öncülerinin bu alana başlayanlarının ya da başlamamış olanların, gerçek bir bilimle karşılaştıklarını görecekleri bir sözlük geliştirme istekleridir. Semiyotik'in mesleki argosu, semiyotik yöntemlerle incelendiğinde şu anlam çıkar: 'bu ciddidir, kesindir, bilimseldir'. Sonuçta, birçok algılamalar yalnızca basmakalıp şeylerdir, ancak bunlar, semiyotik argoda, bilginin keşfedilmemiş ülkesindeki çok derin ve felsefi buluşlarmış gibi görünür. Semiyotiğin gerçekten yararlı ve değerli algılamaları varken, bir uygulayıcının gözünde, hiçbir şey dilin bu iddialı kullanımı kadar güvensizlik verici değildir.

Her şeye karşın, semiyotik, bir çevre düzeni içinde, insan ilişkilerinin benzerini oynayarak ve bütün karmaşıklığıyla dünyayı yanılsamaya dayalı imgelerle göstererek seyirci önünde verilen tiyatro temsilini daha iyi anlamamıza yarayacak çok değerli bir yöntem sağlar. Öyleyse, dram sanatı alanının sınırlarını çizen nedir? Ve dram sanatı alanının asal niteliği nedir?

II

dram sanatının alanı

'...Duydum ki

Suçlu yaratıklar tiyatroda oyun seyrederken,
Ustalıkla oynanan bir sahnenin etkisiyle
Öylesine çarpılırlarmış ki derinden
İşledikleri suçu açığa vururlarmış hemen.'
Hamlet, II, ii

1.

'Sahne', 'oyun', kısacası 'dram sanatı' terimiyle açıklanan, sahnelenmiş tüm uzamlardaki olaylar, bize yalnızca hoşça vakit geçirtmez, ama aynı zamanda 'ciğerlerimize kadar işledi' dedirtecek güçlü, duygusal deneyimler sağlar ve yaşamlarımız, düşüncelerimiz, tavırlarımız üzerinde güçlü etkiler bırakır.

Bir sahne, hangi araçlarla, hangi yöntemlerle ve nasıl ustalık kazanıyor? Dram sanatı, suçlu ya da suçsuz olsunlar, eğlenmeye ya da Hamlet'in dediği gibi, "ama ... bir öykü... tutkuların düşleri" olan bir dramatik gösteri ile duygulanmaya gelen seyircilerle olan çarpışmasını nasıl kullanıyor?

Bu, tiyatro kuramcılarını ve eleştirmenlerini üç bin yıldır uğraştıran bir sorudur ve bazen geçerli, bazen geçersiz, tiyatronun yapım ve gösterim açısından etkilendiği, durmadan değişen kültürel, toplumsal ve teknolojik koşullara bazen uygulanabilen bazen uygulanamayan çok sayıda yanıta neden olmuştur. Bunun için de, soru yeni baştan düzenlenip ortaya atılmalıdır. Tiyatronun koşul-

ları, son yüz yıl içinde, çığ gibi gelen çeşitli teknolojik bulguları önemli değişiklikler geçirmiştir: önce sahnenin kendi değişmiş, sonra da mekanik ve elekronik alanda büyük adımlar atılmıştır.

Dram Sanatı nedir ve bu alanın sınırları nerdedir?

Sık değişen ve sürekli olarak gelişme içinde olan, organik olarak büyüyen ve yıpranan bu türden insansal etkinliklerine katı tanımlamalar getirmek tehlikelidir. Wittgenstein'ın dediği gibi:

"birçok sözcüğün, mutlak bir anlamı yoktur. Ama bu bir kusur değildir. Böyle düşünmek, tıpkı, okuma lambamın ışığı gerçek değildir, çünkü kesin bir sınırı yoktur, demeye benzer"[1].

Bunun için, 'Dram Sanatı' gibi kavramların tanımlamaları hiçbir zaman bir kuralmış gibi ele alınmamalı, ama söz konusu alan, değişken sınırları içinde özetlenmelidir. Tiyatro uygulamasına dar ve katı tanımlamalar getirildiğinde, bunlar mutlaka dram sanatını yaralayıcı ve öldürücü bir etki bırakmaktadırlar. Dram sanatı tarihi (ki, çok uzun bir süre tiyatro tarihiyle bir tutulmuştur) fazlasıyla katı kuralların olumsuz etkileri ile doludur. Wittgenstein'ın lambası gibi, 'dram sanatı' kavramının açık ve seçik, hemen tanınabilen bir çekirdeği de vardır. Bu çekirdek, tanımlanamasa bile, açıklanabilir, sınırları çizilebilir; ancak her zaman, birbirine benzer özelliklerin yanı sıra, aynı zamanda birbirinden farklı birtakım olayların ve etkinliklerin yansımaları ile kuşatılmıştır. Böylece, mim, sirk, sokak tiyatrosu, opera, müzikhol, kabare, 'oluşum' (*happening*) gibi gösteri sanatları dramatik kavramının içinde yer alırken, drama sanatının kesin tanımlamasının içerdiği öğelerinin bazılarından yoksundurlar. Bu kavramın sınırları her zaman akışkan ve değişkendir ve dram sanatının birbirine akraba olan farklı alanları da birbiriyle kesişme eğilimi gösterir. Buna karşın, kavramın, çeşitli gösterimlerin tümü için ortak bir merkezi vardır. Peki, bunun sınırını nasıl çizebiliriz? 'Dram sanatı' ve 'dramatik' terimlerini çeşitli bağlamlar içinde kullanabiliriz: bir futbol maçı, bir yarış, bir başkaldırı, bir suikast 'dramatik'tir, çünkü bir olayın yüksek yoğunluktaki öğelerini ve dramanın temel özelliklerinden biri olan duyguyu kapsar. Bunları dram sanatından farklı kılan şey, bunların yapıntı olmayıp 'gerçek' olmalarıdır. Öyleyse, yapıntı olanın öğesi dram sanatının temel bir öğesi midir? Yalnızca bir noktaya kadar, çünkü gerçek olaylara dayanılarak yazılmış 'belgesel oyunlar' da vardır. Buradaki temel yöneliş, belgesel oyunun geçmişteki bir olayı yeniden ya-

[1] Wittgenstein, *The Blue and Brown Books*, Oxford: Blackwell, 1958, s. 27.

şatmasıdır. Bunu da, olay, seyirci önünde sanki o anda geçiyormuş gibi göstermekle gerçekleştirir.

Bu durum, dram sanatının temel yönlerinden biri olan 'oyunculuk' konusunu gündeme getirir. Dram sanatı gerçek yaşamda olmuş, olan ya da tasarlanmış olayları, yani gerçek ya da düşsel dünyadaki olayları taklit eder, oynar, gösterir. Bu değişik türdeki gösterimlerin ortak noktası tümünün de birer 'mimetik aksiyon' olmalarıdır.

Dramatik metin bu mimetik aksiyon için yalnızca bir ön taslaktır; bu biçimiyle tamamlanmış bir drama değildir. Oynanmamış bir dramatik metin edebiyattır. Bir öykü olarak okunabilir. İşte bu noktada roman, epik şiir ve drama alanları kesişir. Bu tür yazılı metinden dramayı tam olarak ayıran gösterimdir, o metnin oynanmasıdır. Dickens bazı romanlarını okuyarak, bir yönden oynayarak onları drama durumuna getirmiştir. Yazarın üretken ve özgün karakteristiklere sahip kişileri okunuştaki tonlamalarla 'oynayışı' sağlamıştır. Metnin yalnızca anlatıma dayanan, diyalogları içermeyen bölümlerine gelince: Dickens, bunları okurken, sahnenin atmosferini ve dekorunu resmeden duygusal yoğunlukta ve incelikli değişik bir ses kullanarak bir aktör konumuna geçmiştir; bunu yaparken de Charles Dickens rolünü, yani zorlayıcı öykü anlatıcı rolünü oynamıştır. Tıpkı Yaşlı Gemici'nin (*The Ancient Mariner*), dinleyicisinin gitmesine izin vermeyerek onlara zorla öyküsünü dinletmesi gibi. Karakterleri ortaya çıkaran bu tür anlatımlar, her zaman dramanın önemli bir öğesi olmuştur. Örneğin, Antik Yunan tragedyasındaki haberci de, bir romancı gibi, bir 'karakter konumunda' da olsa, olanları anlatan kişiydi. Aynı şekilde, Homer prenslerinin (hiç kuşkusuz, Homer de bunların içindeydi) masasında kahramanlık şiirleri söyleyen ozan da dramatik bir gösterimde bulunmuştu. İşte dram sanatında, Antik Yunanistan'da, bu gibi epik anlatımların koro halinde söylenen dinsel ezgilere girmesiyle doğduğu ve geliştiği anlaşılmaktadır.

Günümüzde, anlatıma dayanan metinlerin dramatik okuması radyo ve kasetlerle yaşatılmaktadır. Büyük bir olasılıkla, radyodaki bu dramatik okumalar, anlatıma dayanan metinlerin sahne üzerinde oynanmasını popüler ve yaygın duruma getirmede etkin olmuştur. 'Öykü Tiyatrosu'nun Amerika'ya özgü biçimleri bu kategoriye girer. Birçok yıldız oyuncu, öyküleri, anıları ve mektupları solo gösterimler haline getirmişlerdir. Emlyn Williams, Dickens'in romanlarından parçalar oynamıştır; Roy Dotrice, *Aubrey'nin Yaşam*

Kesitleri adlı yapıtını, yaşlı eksantrik bir karakterin anekdotlar anlattığı bir karakter çözümlemesi haline getirmiştir. Bu tür her yerde varlığını sürdürmüştür. Bütün bunlar, anlatım ile dramatik tarzlar arasındaki temel ayrımı gösterir: anlatım, geçmişte olmuş olanları gösterir, dramatik ise, Goethe ve Schiller'in bu konu üzerindeki klasik tartışmalarında vurguladıkları gibi, sonsuz şimdiki zamanı yaratır: böylece, öykü anlatan kişi kendini oynayarak bir karakter durumuna girer.

Her şeyi bilen anlatıcının yerine karakterin geçip öyküyü kendi bakış açısından anlattığı modern romanda, dramatik ile yazınsal metin arasındaki sınır çizgisi çok daha incelir: Beckett'in 'romanları' aslında dramatik monologlardır ve 'oyunları' olarak yayımlanan dramatik monologlarından çok az farklıdırlar. Sözcüklere dokunulmadan oynanabilirler.

Bu görünüşün öte yanında, Ivy Compton Burnett'in yapıtlarında olduğu gibi, anlatıcının görevini en aza indiren ve daha çok diyaloglarla gelişen roman türü vardır. Bu gibi romanlar da küçük değişikliklerle oynanabilirler.

Anlatıma dayanan metinle drama arasındaki akışkan sınıra ters yönden girdiğimizde karşımıza Brecht'in 'epik tiyatro'su çıkar. Bu tür tiyatro, epik şiir ile romanın yabancılaştırmaya dayalı, eleştirel ve 'tarihsel' bakış açısını dramatik gösteriye uyarlama çabasındadır. Böylece, seyirci, aksiyona yabancılaşarak uzaktan, analitik bir tavır ve eleştirel bir gözle bakarak olayı 'şimdi ve burada' oluyormuş gibi değil, 'orada ve geçmişte' olmuş gibi kabul edecektir.

Anlatıma dayanan metinle 'mimesis' arasmdaki sınır akışkan olduğuna göre, bunlar spektrumun öteki ucunda bulunan, anlatıma dayanmayan 'aksiyon' ya da 'olaylar'da da öyledirler; Rönesans'taki *triomfi* denilen, gözkamaştırıcı temsili sahneler; Bavyera, Avusturya ve Belçika'daki, dev kuklalarla sokaklardan geçilerek düzenlenen *Corpus Christi* törenleri (sonradan Peter Schumann'ın Bread and Puppet tiyatrosunda yeniden yaşama geçirildi); çeşitli sahneleri ve karakterleri içeren gösteriler ve geçit törenleri; arabalar üstünde sahneler; herkesin ya korsan ya da köle kıyafetleri giydiği maskeli balolar; hayvanlarla gösterileri, jonglörlerin, palyaçoların, ip ve trapez cambazların parlak renkli giysileri ve heyecan dolu gösterileri ile sirk, dramanın akrabasıdır. Her türlü geçit töreni gösterinin dramatik öğelerini içerir: askeri ve dinsel geçit törenleri hayranlık ve şaşkınlıkla görülece şeylerdir parlak üniformalar, değişik giysiler, katılanların belli bir düzen içindeki yürüyüşleri

dramanın gerektirdiği özellikleri kapsar. Dinsel törenler ve triomfi'ler, hareketli sahneler diyebileceğimiz, mitolojik ya da dinsel karakterleri içeren tabloların bulunduğu (çağdaş karnavalların ya da Londra'daki 'Belediye Başkanlığı Geçit Töreni' gibi) mekânlardı. Maskeli balolar genellikle bir sahne durumuna getirilen salonlarda düzenlenir ve katılanlar da büründükleri karakterlerin kostümlerine uygun diyaloglarla konuşurlar ve hareket ederlerdi başka deyişle, birer 'aktör' durumuna girerlerdi. Sirk sanatçıları ise (eğersiz at binicileri, jonglörler, trapezciler, akrobatlar, ip cambazları) roman kişileri olmamakla birlikte, parlak giysileri ile fantastik figürler oluverirler. Şunu da unutmamalı ki, fiziksel beceriler ve estetik dramatik gösterinin önemli bir parçasıdır büyük oyuncular üstünlüklerini, çeşitli nitelikleri yanı sıra, estetik oyunları ve ustalıkları ile kanıtlarlar.

(Gerçekten de, sirk ve tiyatro sık sık birbirinin içindedir: İngiliz pandomiminde jonglörler ve çeşitli sirk gösterileri yer alırdı; tiyatro oyunları ile filmler eğitilmiş hayvanların kahramanlıklarıyla doludur. Goethe, 1817'de, sarayın, eğitilmiş bir kanişin bir tiyatro oyununda gösteri yapması ısrarı karşısında Weimar tiyatrosunun yöneticiliğinden istifa etmişti [2]. Sinemadaki Rin TinTin ya da Lassie'nin ilk örneği olarak kabul edilebilir. İlk filmlerde seyircileri çeken yürekli binicilerin trenlere atlamaları ya da Harold Lloyd'un gökdelenin tepesinden aşağıya doğru asılı kalması gibi yürek hoplatan kahramanlık sahneleri çok kullanılırdı.)

Çağdaş öncü gösteri sanatı, sokak tiyatrosu, *'happening'* ve bunlara benzer deneysel çalışmaların tümü de bu geleneksel gösterilerin birer uzantısıdır: Bu gösterilerde oyuncular kendileri olarak kalırlar, romansı karakterlere bürünmezler, ama yarattıkları 'imgeler'le ya da doğaçtan diyaloglarla seyircileri oyuna katmaları kesinlikle 'dramatik' olanın sınırları içindedir. Bu tarzda uygulamalar yapmış olan altmışlı ve yetmişli yılların 'Living Theatre' topluluğunu, Robert Wilson'u, Ariane Mnouchkin'i, Luca Ronconi'yi burada belirtmek gerekir.

Dramanın başka bir sınırı da, krallar, kraliçeler, devlet büyükleri için, Britanya adasındaki 'Renklerin Geçidi', Lenin'in Moselium'u önünde yapılan askeri törenler, Amerika Birleşik Devletleri Başkanı'nın makamına oturması onuruna düzenlenen göz kamaştı-

[2] Bu, Almanya turnesi yapan Viyanalı aktör Karsten'in oynadığı *Der Hund des Aubri de Mont Didier* adlı heyecanlı sahneleri olan bir Fransız oyunuydu. Bkz. Marvin Carlson, *Goethe and the Weimar Theatre*, Ithaca and London: Cornell University Press, 1978, s. 288 dn.

rıcı törensel gösterilerdir. Yine dram sanatı alanına çok yakın olup onun sınırlarını paylaşan, aynı zamanda geniş, önemli bir alan da dinsel ritüellerdir (tarihsel açıdan dram sanatının kaynağını oluşturur). Bunlar yalnızca gösterişli aksiyonları değil, aynı zamanda İsa'nın etini ve kanını temsil eden ekmek ve suyun verilmesindeki çeşitli simgesel biçimlerde olduğu gibi güçlü 'mimetik' öğeleri de kapsarlar. Eğer kavramın bu sınırlarından işin kökenine dönecek olursak belki şöyle özetleyebiliriz: 'mimetik' aksiyon, 'gerçek' ya da hayali olayların, insanlar arasındaki ilişkileri gösteren bir yeniden yaratmadır ve gerçek insan ya da benzeri (örn. kuklalar ya da tasvirler) ile seyirci önünde sanki o an oluyormuş duygusunu vermektir.

Seyirci, bütünün ayrılmaz, temel parçasıdır. Provaların bile seyircisi vardır: bunların başında yönetmen gelir, oyuncular da daha iyisini yapabilmek için prova boyunca kendilerini gözlemler.

Mimetik aksiyonu gerçekleştiren sanatçı, yani aktör, böylece dram sanatının tam ortasındadır. Dramanın kendine özgü, gerçek sanat biçimi oyunculuk sanatıdır. Ama drama başka sanat biçimlerini de kullanabilir ve kullanır da: çevreyi gösterebilmek için resim, heykel ve mimarlık, duygusal atmosferi ve tartımı vermek için müzik sanatlarını kullanır, müziğin sahne üzerinde uygulamasını gerçekleştirir (konunun sınırları içinde sanatçılar şarkı söyler dans ederler). Ve elbette dramanın sözlü kısmı için de 'edebiyat'tan yararlanır. Başka sanatları alıp bunları birbirinin içinde kaynaştıran dramanın (pürist bir bakışla) tüm sanatların en karmaşığı, en melezi olduğunu görürüz: Richard Wagner'in belirttiği gibi, drama bir *Gesammtkunstwerk*'tir, yani bir 'toplu sanat yapıtı'dır. Öyleyse, dramanın sınırları nereden nereye kadardır?

2.

Pinter'in ya da Shakespeare'in olsun, bir sahne oyununun filme alınmış versiyonu da dramadır. Peki ya özgün bir senaryo ile çekilmiş film de drama mıdır? Ya televizyon için hazırlanmış bir durum komedyası? Ya da sirk? Müzikal drama mıdır? Eğer öyleyse, ya opera? Ya bale? Ya kukla tiyatrosu? Kesinlikle şuna inanıyorum ki, bu değişik biçimlerdeki 'sanat' ya da 'gösteri' biçimlerinin tümü de temelde dramadır, ya da en azından 'dramatik' olanın önemli birimlerini içerir. Drama, gösteri sanatları arasında en kendine özgü olanıdır; hayali evrenini yaratmak için, gerçekliği, gerçek insanlar

ve genellikle de gerçek nesneler kullanarak gösterir. Hayali bir genç diyelim ki Romeo 'gerçek' bir genç tarafından canlandırılır. John Gabriel Borkman'ın evindeki ya da Elsinore sarayındaki hayali bir koltuk, sizin evinizde de bulunabilecek gerçek bir koltukla temsil edilir. Bu açıdan insanlar bir resimdeki figürler olarak görülürler: oysa resim sanatında bir koltuk tuval üzerine fırçayla yapılır, Hamlet adındaki genç adam da öyle. Yazınsal bir metin parçasında da bunlar beyaz kâğıt üzerine siyahla basılan sözlerle ifade bulur. Dram sanatmda ise öykü, hayal dünyasının yanılsamasını sağlamak için 'gerçek' insanlar ve 'gerçek' nesnelerle yaratılır. Yanılsamayı en iyi biçimde yaratabilmek için bu gerçek öğeler düşünülebilecek herhangi bir yolla bir araya getirilebilir. Örneğin, Verona'daki meydan (ki bu meydanda hayali Romeo'yu canlandıran gerçek bir genç, 'gerçek' giysileri ve elindeki 'gerçek' kılıcı ile hayali Tybalt'ı canlandıran gerçek bir delikanlı ile dövüşmektedir) boyalı bir panoyla temsil edilebilir. Ancak *Romeo ile Juliet*'in film versiyonunu düşünecek olursak, Verona'daki gerçek piazza'nın fotografik imgesini verebilmek için ışık oyunlarına gereksinim olabileceği de dikkate alınmalıdır...

Drama kavramının temel özelliklerini bir özetini yaparken belirtmek istediklerim doğruysa, *Romeo ile Juliet*'in film versiyonu da dramadır ve böylece hayali konularm sineması da dramatik sanatlar kategorisi içinde yer alır. Eğer *Romeo ile Juliet*'in bir televizyon versiyonu varsa, iletişim araçlarının teknikleri ve teknolojileri birbirinden ne kadar değişik olursa olsun, o da bir dramatik sanat örneğidir.

Dramanın bütün bu değişik iletişim alanlarındaki işleyişini açık ve seçik bir biçimde anlayabilmek için, sanırım, sahne, sinema, televizyon (ve belki de[3] radyo) dramalarının temel özelliklerini

[3] Radyo'yu parantez içine aldım, çünkü radyo oyunu da hiç kuşkusuz drama olmasına karşın, bazı çelişkili ve karmaşık özellikler taşır. Radyo oyunu da bir mimetik aksiyondur, aktörler tarafından oynanır. Bu aktörlerin yetenekli olmaları gerekir, hatta sahne ve sinema oyuncularına oranla bazı konularda daha fazla beceri sahibi olmaları beklenir. İlerde belirteceğimiz gibi, drama, zaman ve mekânı kullanıyorsa, radyo oyunu da kullanır: aksiyonun geçtiği yer akustik yoldan sağlanır; sesler, mikrofona değişik uzaklıklardan ve açılardan verilir böylece dinleyicinin radyo oyununda yoğun bir mekân duygusuna sahip olması gerekir. Radyo tiyatrosunda eksik olan görüntüsel boyuttur. Ancak radyo dinleyicilerin zamanla bu boyutu da edindikleri biliniyor, çünkü temsilin zamanlaması ile akustik mekân dinleyicide görüntüsel olanı sağlamaktadır.

Bu yüzden radyo tiyatrosunun, belli görüntüleri kapsayan diğer tiyatro türlerinden daha doyurucu olduğu düşüncesi de öne sürülmüştür. Örneğin, bir radyo oyununun kahramanı olan kadın dünyanın en güzel kadını olarak tanıtılıyorsa, her dinleyici hayalinde kendi ideal kadın imgesini yaratmaktadır oysa sahne üzerindeki hiçbir aktris her seyirci için bu ideal imgeyi ya-

araştıracak durumda olmak, alıcıya, yani tiyatro, sinema, televizyon seyircisine (ve belki de radyo dinleyicisine) iletmedeki değişik ruh durumlarından kaynaklanan teknik, teknolojik ve psikolojik farklarını bilmek gerekir.

Bu, hâlâ 'yedinci sanat'ın bütün öteki sanatlardan ve özellikle de tiyatrodan mutlak farkı olduğunu söyleyen sinemakolikler için son derece saldırgan görünebilir. Tiyatro (canlı, sahne oyunu), hiç kuşkusuz kendine özgüdür ve yöntemleri açısından sinemadan (ve televizyonun sinematik biçimlerinden) çok değişiktir. Ama yine hiç kuşkusuz, her ikisi için de aynı olan, üstünde durdukları zemindir; bu zemin de drama'dır.

Bu gerçek, bugün oldukça kesin olarak, daha sık da üstü kapalı bir biçimde kuramcılar ve eleştirmenler tarafından kabul olunmuştur. Ne ki uygulamada sinema eleştirisi onlar tarafından kendi terminolojisi ve kavramsal araçları olan çok ayrı bir alanmış gibi ele alınır. İşte bu kitabın göstermek istediği de böyle bir ayrımın bir çeşit anakronizm olduğu ve birçok ortak temel özellik içeren dramatik iletişim araçları üzerinde sağlıklı, eleştirel bir düşünme tarzını engellediğidir.

Sinema tarihine bakacak olursak, başlangıçtan bu yana, sinemanın ayrı bir sanat biçimi olduğu konusundaki ciddi film eleştirisinin ısrarı, aslında, ilk sinema dağıtımcılarının (ve yapımcılarının) sinemanın da, fonograf gibi, tiyatro gösterisini mekanik yoldan (sanki konserve gibi tenekelenmesi ile) verdiğini belirtmelerindeki yeni, naiv varsayımları ile karşı durmaları yüzünden ortaya çıkmıştır. Böylece, sinemanın öncüleri, film estetiği ve sinema ile tiyatro arasındaki büyük fark, sinemanın anlatıma dayanan epik niteliğinin dram sanatından çok romana yakın olduğu ve en çok da kurgu 'dili', kurgu, çevrinme, kaydırmalı çekim vb. üzerine ısrarlarını giderek yoğunlaştırdılar. Bu tutum, doğal olarak film estetiğinin ve eleştirisinin daha üst düzeylerindeki özelliklerini tamamen göz ardı etmelerine neden oldu. Diyalogta kullanılan dilin düzeyi, oyuncuların katkıları (oyunculuğun duygusal etkileri), dekor ve giysi tasarımcıları gibi önemli özellikler dikkate alınmadı. Ve film estetiğinin terminolojisinde '*miseenscène*' (filme alınan görünüm) ile

ratamaz. Aynı şekilde radyo tiyatrosunda efektle üretilen savaş gürültüleri, sinemadaki en görkemli savaş sahneleri görüntülerinden daha etkili bir görüntüsel imge yaratabilir.

Dramanın birçok görüntüsel özelliği radyo tiyatrosunda da olmasına karşın, sahne ve beyazperdenin birçok görüntüsel özelliğinin ele alındığı yerde tartışma içine alınması bazı karışıklıklara yol açabilir. Bu yüzden, radyo tiyatrosunu kitabın ana dokusu dışında bırakmayı yeğ tuttum. Bu drama biçimiyle ilgilenen okuyucular, sonuçlara mutatis mutandis (gerekli farkları gözeterek) kendileri ulaşabilirler.

'film yönetimi' (yönetmenin filme almadaki tutumu ile parçaları anlamlı bir biçimde birleştirmesi) arasındaki ikilemde, bu ayrıma taç giydirildi. Bu yüzden de, miseenscène'nin tüm öğeleri, film estetiğinin ihmal edilmiş üvey evladı olarak kaldı. Bu alanın büyük öncüleri, Arnheim, Eisenstein, Kracauer fotoğraf, kurgu, açı vb. gibi, belli nitelikler üzerinde dikkatlerini odakladılar. Onları izleyenler de aynı eğilimi gösterdiler ve hâlâ da gösteriyorlar. Onlar da yalnızca kendilerini 'filme ilişkin' öğelere kaptırmışlar. Bu da, yönetmenin işinin, aslında çekimlerin seçiminde, sekansların düzenlenmesinde etkin bir yol göstericilik olduğu anlamına gelmektedir. Bir yönetmeni filminin 'tek kurtarıcısı' olma durumuna yükselten bir filmin 'yaratıcısı' olma düşüncesinin evrimi ile filmin asal üretiminde uygulamanın, parasal ve toplumsal alt yapısının birçok zorunlu öğesi de böylece ihmal edilmiş olunmaktadır. Yönetmen, konuyu seçmede, rol dağılımında, senaryoda, yapımcı ve görüntü yönetmeni, oyuncular, tasarımcılar, makyajcılar, metin yazarları ve bütün öteki yaratıcı ve uygulayıcılar üzerinde ne kadar etkiliyse, kolektif bir çalışma sonucu ortaya çıkan tamamlanan filmde de o kadar belirgin bir rol oynar. Ve birçoklarının katkıları, oyunculuk, giysi, aksesuar, eşyalar, tasarım, makyaj, müzik, diyalog, dans vb. gibi diğer dramatik medyalarla paylaşılarak sınırlanmış olur. Metz, Mitry ve Bazin gibi bu alanın bellibaşlı eleştirmenlerinin yapıtlarına dikkatle göz attığımızda, onların da, seyirci için film yapma girişiminin asıl hedefi olan 'dramatik' denilen temel kategoriyi tanıdıklarını gözlemleriz. Çünkü 'dramatik', insanların, gülmeleri, ağlamaları, sevecenlikleri, acıma ve korkuları gibi, tüm duyguları tepeden tırnağa yaşamalarını ve Aristoteles'in *Poetika*'da belirtmiş olduğu 'katharsis'e erişmelerini sağlar. Örneğin, modern sinema eleştirisinin en başta gelen eleştirmeni olan André Bazin, 'Tiyatro ve Sinema' (1951) üzerine yazdığı önemli makalelerinde, ilk itmeli kakmalı, düşmeli kalkmalı sinema güldürülerinin "pratikte daha önce kaybolmuş olan, Commedia dell 'Arte gibi, dramatik biçimlerin yeniden doğuşu"nu temsil ettiği gerçeğini belirtmiştir:

"Zamanaşımı içinde yozlaşmış olan belli dramatik durumlar, belli teknikler sinemada yeniden bulundu; önce bunların yaşayabilmeleri için gerekli olan toplumsal beslenme ve sonra da tiyatronun doğuşundan sonra zayıf düşürdüğü estetiğin geniş bir yelpaze içindeki durumları yeniden canlandırıldı" [4].

[4] André Bazin, *What's Cinema?* Essays selected and translated by Hugh Gray, vol.I, Berkeley, Los Angeles and London: University of California Press, 1967, s.121

Bazin, aynı önemli denemesinde, daha belirgin bir biçimde, "dramatik öğe"nin "bir sanatla öbürü arasında değiştirilebilirliği" üzerinde durur.[5]

Böylece dram sanatının bütün alanlarını inceleme girişimi adeta yasal olmaktadır. Başka deyişle: bütün dramatik medyanın ortak olduğu, kendine özgü 'dramatik' efektleri ortaya çıkaran yolları denemek ve açıklamak gerekmektedir. Bu efektler, hayali ya da gerçek, çeşitli kimliklere bürünen insanlar yoluyla, seyirci önünde, sanki o anda oluyormuş duygusu vererek insan ilişkilerinin 'mimesis'inden üretilir. Bu anlamda, dramatik medyanın kullandığı anlatımsal öğelerin (aksiyonu taşıyan işaret dili ile bu dilin 'grâmer'inin) incelenmesi, dramatik medyanın birbirine olan farklarını gösteren yolların tartışılmasını ve saptanmasını daha kolaylaştıracaktır; yani dramatik medyanın birbirleriyle paylaşmadıkları dil öğelerini ve böylece kendi özelliklerini ortaya çıkaracaktır.

Kısacası, dramanın işleyişini, çekirdeğinden (farklı dramatik medyaların kullandıkları anlatımsal araçlardan) başlayarak araştırmak, sonra ortak oldukları çekirdekten dışa doğru hareket ederek değişik yönlere giden, kendilerine özgü yöntemlere yönelmek dramanın, alt kesimleri kadar, tüm alanı üzerine akılcı bir eleştiri işlemini su yüzüne çıkarmada çok yardımcı olabilir. Bunların dışında, böyle bir yaklaşım, dram sanatının kuramsal öğretimi ve meslekleri nin tekniğini elde etmek üzere eğitilen uygulayıcılar için önemli bir çarpışma noktası olabilir.

Üniversitelerin tiyatro bölümlerinde, dram sanatı ve özellikle de oyun metinleri üzerindeki odaklanma, bana, yüzyıllar boyu metni dram sanatının tek iletişim aracı sayan geçmişin bir kalıntısı olarak geliyor. Aynı şekilde, kolejlerin ve üniversitelerin sinema bölümleri ile çeşitli sinema meslek okulları da sinemanın temel dramatik öğelerini öğretmeyi ihmal etmektedirler.

Neyse ki, dram sanatı gerçek dünyasının uygulayıcıları bu katı ayrımları yapmadılar, yapmıyorlar da: Chaplin, Keaton, W. C. Fields ve Marx Kardeşler popüler tiyatronun kolları olan müzikhol ve vodvilden geldiler; Orson Welles de öncü tiyatrodan... Artaud'nun senaryo yazma tutkusu vardı; Cocteau, sahne oyunları, bale öyküleri yazma dışında senaryo yazdı, film yönetti; Laurence Olivier tiyatro oyuncusuydu ve beyazperdenin en iyi oyuncuları da tiyatrodan geldi; Samuel Beckett televizyon (ve radyo) oyunları yazdı; Bertolt Brecht, Hollywood'da senaryo yazarı olarak çalıştı;

[5] A.g.y., s.115.

Harold Pinter dünyanın en iyi senaryo (ve radyo oyunu) yazarlarından biri; Ingmar Bergman, en büyük filmlerinden biri olan *Yedinci Mühür*'ü, yazdığı bir radyo oyunundan uyarladı; Rainer Werner Fassbinder, yazar ve yönetmen olarak Münih'in bodrum tiyatrolarında öncü oyunlar sahneleme ile milyonluk filmler yönetme arasmda gidip geldi; aynı metinler birbirine yakın bir biçimde uyarlanarak dramatik medyanın tümünde kullanılıyor; birçok başrol oyuncusu bu metinlerle tanınıyor; en iyi film yönetmenlerinin, tasarımcılarının birçoğu tiyatroda, sinemada ve televizyonda çalışıyorlar ve hiçbir güçlük çekmeden birinden ötekine adapte olabiliyorlar. Ve benim deneyimime göre, temelde, bu farklı dramatik medyalardaki işlerde, farklı medyaların tümünün özelliklerine ve gereksinmelerine uyan tek bir beceri söz konusudur.

III

dram sanatının doğası

1.

On sekizinci yüzyılın büyük Alman eleştirmeni ve kuramcısı Lessing, ünlü bilimsel yapıtı *Laocoön*'da, şiir ile görsel sanatlar arasındaki farkı betimlemeye çalışırken aynı olayın anlatıma dayanan bir şiirle ünlü bir heykelde nasıl ifade bulduğunu göstermiştir. Ona göre, görsel sanatlar zaman olmadan mekânda oluşan bir şeyken, şiir yalnızca zaman içinde gelişir, mekâna ilişkin olanı kullanmaz.

Dram sanatı, "*hayali ya da geçmişteki gerçek olayları ele alan seyirci önünde o an oluyormuş duygusunu veren bir mimetik aksiyon*" olarak kendine özgüdür, çünkü anlatıma dayanan şiir ile görsel sanatları birleştirmiştir: hem zaman hem de mekân kavramlarını kullanır. Görselliğe ulaştırılmış bir anlatımdır, zaman içinde hareketlendirilmiş bir resimdir.

Dramatik olayın sözlü kesimi, bugünkü haliyle, okuyucunun herhangi basılı sayfadan okuduğu bir metin gibi, zaman kavramı içinde, sözcüklerin birbirini izlediği çizgisel bir biçimde gelişir. Ama aynı zamanda, bu çizgisel gelişmenin ekseniyle kesişen dramatik gösterinin seyircileri çok boyutlu bir mekân *imgesiyle* karşı karşıyadırlar. Bu imge herhangi bir anda, seyirci tarafından eşzamanlı algılanan çok sayıda konu üzerinde bilgi verir. Seyirci, istediğinde, kendi duyularıyla algıladığı ya da sezinlediği şeylere tamamen bilinçle yönelir ya da o anda kafasına kaydettiklerini betimler; bunu yaptığında da elde ettiği imgeyi birbirinden ayrı bilgi konularına ayrıştırması ve anlık, çok boyutlu izlenimlerini birbirin-

den ayrı parçalar halinde çizgisel bir diziye çevirmesi gerekir.

Bunu açabilmek için dramatik gösteri dışında, başka basit bir örneğe bakalım: eğer gazetede hava raporu köşesinde 'yarın hava kapalı ve yağmurlu olacak' haberini okuyorsanız haber dışında tek bir şey öğrenemezsiniz. Ama aynı raporu radyodan dinliyorsanız, aynı anda spikerin ses niteliğinin, kadın mı erkek mi, sesinin pes mi tiz mi olduğunun ve raporu verme tarzının da farkında olursunuz: spiker hava raporunu verirken mutlu ya da mutsuz olabilir.

Aynı raporu, hele bir de televizyon spikerinden ya da hava raporunu veren bir erkek ya da kadından seyredecek olursanız, radyodan öğrendiğinizle kalmayacaksınız, yarın yağmurlu bir hava olacağı haberi yanı sıra, hava raporunu sunan erkek spikerin o gün mavi bir kravat taktığını; yorgun göründüğünü (belki de başı ağrıyordur?), hatta belki de ceketinin bir düğmesinin eksik olduğunu fark edeceksiniz. Ya da stüdyonun duvar kâğıdının yeşil olduğunu – işte bunun gibi şeyler de öğreneceksiniz. O anki imgede düzinelerce, hatta yüzlerce bilgi aynı anda geçerli olacak. Bu kitabı basılı bir metinden okuduğunuz için, benim yaptığım şey imgenin hiç olmazsa bir kısmını parçalayarak çizgisel biçime indirgemek ve bilgi birimlerini art arda sıralamak .Ve elbette, seyredenin aynı anda algıladığı imgenin içinde listeye konulacak daha birçok şey vardır.

Bir dramatik gösteride, bu tür işitsel-görsel imgeler her saniye karşınıza çıkar; sahne ve beyazperde üzerindeki bu saniyelik imgelerde çok sayıda konu, yani bilgi birimleri bulunur. Öyleyse, sahne üzerinde ve beyazperdede, her an, çok boyutlu, bitmez tükenmez bilgi ve anlam iletildiğini söyleyebiliriz. Bunların bazısı seyirci tarafından bilerek alınır, bir bölümü de seyircinin bilinçaltınca algılanır. Böylece, bu imge birimlerinin bir kısmı seyircinin bilinçaltı tepkisini sağlarken, başka bir kısmı da fark edilmediği için etkisiz kalır.

İmgenin belli bir anda algılanması her seyirci için farklıdır, çünkü birbirinden farklı insanlar, değişik sekanslarda değişik şeylere dikkat ederler. Onun için yazar da, yönetmen de, tasarımcı da, oyuncular ve diğer sanatçılar da seyircinin dikkatini, belli bir anda, sahnenin algılanacak önemli imgelerine çekmek için ellerinden geleni yaparlar. Bu karakterler gruplandırılarak yapılır – Juliet yukarda balkondadır; dikkati oraya odaklandırmak için orayı bir lokal ışıkla aydınlatmak gerekir. Ancak sahnenin oynanışı seyircinin dikkatini belli bir noktaya çekme açısından başarılı da olsa, o anki saniyelik zaman içinde seyirciye iletilmek istenen görsel imge bir-

çok değişik göstergeyi kapsar; bunlar bilgi ve anlam birimlerini taşıyan (semiyologların 'belirtiler' dedikleri) işaretlerdir. Bu işaretlerin her biri gösterinin anlamına katkıda bulunur.

2.

Gösteri mekânının –bu, ister sahne olsun, ister sinema perdesi ya da televizyon ekranı– yaşamsal olan gerçek bir temel özelliği vardır: varlığıyla *anlam üretir*. En önemsiz, günlük bir olayı alıp onu anlam yüklü bir olaya dönüştürür. Duvara boş bir resim çerçevesi asm – birdenbire duvarın dokusu belirginleşir, küçük çizikler, lekeler anlam kazanır, soyut bir resmi andırmaya başlar. Bu çerçeve içine aldığı her şeye anlam kazandırır. Sahne, beyazperde, televizyon ekranı böyle bir çerçevedir.

Marcel Duchamp, heykel kaidesi üzerine bir pisuvar koyup bunu bir sanat galerisinde sergilediğinde, sahnenin büyüsel niteliğini kullanmıştı. Sahne ya da beyazperde ve ekran üzerinde görülen her şey sergileniyor demektir ve anlamlara gebedir: günlük kullanımda hiç kimse pisuvara anlamlı bir şeymiş gibi bakmaz. Ama onu bir heykel kaidesi üzerine koyduğunuzda, belki çirkin belki güzel, vurgulamış olursunuz; bu vurgu, dikkatleri ona çeker ve *anlam* yükler. Tiyatro gezdirilirken, seyirci salonu bomboş da olsa, sahneye adım atma fırsatını yakalamış herhangi bir kimse, birdenbire o garip duyguyu hisseder: yaptığı her hareket anlam kazanmıştır sanki.

Aynı şekilde, heykel kaidesi üzerine oturtulan pisuvar ya da bir kimsenin sahne üzerinde olması daha anlamlı bir şeye doğru bir dönüşüm getirir; bir şey sergilenmektedir. Drama gösterisi de insan yaşamının, sergilenmek, gözlemlenmek, incelenmek ve düşünülmek üzere, bir kaide üzerine konulmasıdır. Ve bu gösteri süresince sergilenen her ayrıntı da bir 'belirti' (işaret) durumuna girer. Belirti ise, bütünü ortaya çıkaran çok çeşitli asal parçacıklarla, gösteri süresince olan bitenin temel bilgilerinin her seyircinin zihninde özümlenmesini sağlar. Ve bu temel gerçeklerden 'anlam'm daha yüksek düzlemlerine ulaşılır.

3.

Tiyatronun, sinemanın ya da televizyonun, dramatik gösterisinde yansıtılan imge her zaman üç boyutludur. Sinema perdesi ve tele-

vizyon ekranı iki boyutlu da olsa... Sinema ve televizyonun perspektif işlemi içinde hep bir derinlik boyutu vardır. Ancak bu mekanik olarak yaratılan medyalarda, seyirci, drama aksiyonunun olduğu mekânın tamemen dışındadır. Perdenin ya da ekranın çerçevesi bir pencere gibi seyircinin dışında bulunduğu bir mekâna açılır ve bu seyirci ile oyuncular arasındaki ayrılık kesindir – burada her iki taraf birbirine hava geçirmez bir biçimde kapalıdır.

Tiyatroda bu durum farklıdır ve daha da karmaşıktır: seyirci ile sahne gerçekte birbirine yakındır, hatta bazen iç içedir. Ama oyunun öyküsü içinde, sahne de hayali bir mekânı gösterir – bu bazen kapladığı mekânın ölçüsü kadar olur ya da gerçekte olduğundan daha büyük ya da küçük bir mekânı kaplar.

Bunlarm dışında, tiyatro gösterisi, seyircinin, sahne üzerindeki karakterlerin farkında oldukları varsayımına dayanabilir. Örneğin, eğer oyuncular doğrudan seyirciye yöneliyorlarsa, seyirci ile karakterler arasında bir mekân birliği ortaya konulmuş olur; ya da bunun tersi, sahne üzerindeki karakterler, aynı mekânda seyirci yokmuş gibi davranabilirler.

Sinema ve televizyonda, aksiyonun geçtiği mekân 'gerçek mekân'ın fotoğrafları olarak – her zaman sahnelerle, manzaralarla ve insanlarla aynı anda vardır; ve istendiği kadar genişletilebilir. Seyircinin baktığı perde ya da ekran yönetmenin ve kameramanın gerektirdiğine göre dolaştıkları ve gezdirdikleri bir çerçevedir.

Tiyatroda sahne, yani aksiyonun geçtiği yükselti, ister çerçeve olsun ister olmasın, çok sayıda olası mekânlara hizmet eder. Sahne, 'gerçek' boyutları içinde mekânlar gösterdiği gibi, kendisinden daha büyük boyuttaki uzamları da yansıtabilir. Gerçek yaşamda birbirinden millerce uzak mekânlar, artık Aristoteles'in üç birlik kuramına genellikle yazarlar ve yönetmenler tarafından kulak asılmadığı için, sahnede aynı anda, aynı yerde ya da birkaç saniye içinde birbirinin ardından verilebilir.

4.

Aynı şekilde, dramatik süre de her türlü sınırlamalardan uzaktır, bazen kısaltılır, bazen uzatılır, hızlandırılır ya da yavaşlatılır –ve bir kerteye ve sınıra kadar– zaman boyutunun geriye gitmeyeceği gerçeğine kulak asmaz; bilindiği gibi 'gerçek zaman' tek yöne doğru gelişir ve geriye dönmez, oysa bir tiyatro oyununun ve bir filmin zaman sekansları tekrarlanabilir.

Dramatik gösteri bir kez başladı mı, daha önce saptanmış olan rotasından ayrılmadan, hedeflenmiş sona kadar sürmek zorundadır. Ancak bir sonraki gösteride baştan başlanarak düzeltmeler yapılabilir. Dramanın mekanik olarak üretilen biçimlerinde ise – sinema ve banda alınmış televizyon oyunu anlık sekansların niteliği belli bir düzen içinde, bir daha değiştirilmemek üzere sabitlenir. Ve böylece sonsuza kadar aynı şey tekrar edilir; ne ki canlı drama da aşağı yukarı aynı özelliklere sahiptir.

Tekrarlanabilir zaman sekansları içinde, zaman farklı yollarla gösterilebilir:

Gerçekte olan ile sahnede ve perdede geçen olayın süresi aynı olabilir, böylece olay 'doğal' zaman içinde geçmiş demektir.

Ya da dramatik süre kısaltılabilir –dramatik sekanstaki olaylar, gerçekteki olandan daha hızlı gelişir– o zaman, örneğin, gerçekte iki saatte geçmesi gereken olay on dakika süren bir sekansta tamamlanabilir. Bazen da olaylar örnekseme yoluyla gösterilir (örneğin, şiddete dayanan bir sahne –diyelim ki bir dövüş, bir öldürme– sinemada, 'yavaşlatılmış hareket' ile verilebilir; sahnede de bu böyledir, özellikle bir düş sekansındaki zaman yavaşlatılır).

Yine bir dizi olay –'doğal' ya da kısaltılmış zaman içinde– gün, ay, hatta yıl atlamaları ile gösterilebilir.

Ayrıca, bir dramatik gösterinin zaman planı , zamanın aralıksız, geriye döndürülemeyen hareketini bozabilir: olaylar, gerçek ve hayali dünyadaki kronolojik sekanslar ile gösterilmeyebilir. Romanda olduğu gibi, dramada da geriye dönüşler ve ileriye gidişler vardır; ya da olaylar, Harold Pinter'in *Betrayal* [*Aldatma*] adlı sahne oyunu ve sinema senaryosunda olduğu gibi, sonundan başlatılarak verilebilir. Bu yapıtta, sevgililerin ilişkileri sonundan başlayarak gösterilir ve olay ilişkilerin başlangıcına doğru gelişir. Bazen, Alan Aykbourn'un *The Norman Conquests* [*Norman İstilaları*] ile büyük Japon filmi *Rashamon*'da olduğu gibi, aynı zaman dilimi değişik açılardan tekrar tekrar verilir. Zaman, dramanın hayali dünyasında her biçime girer. Dramatik mekân ve zaman kavramları, ilk kez bu noktaya parmak basan Aristoteles'in *Poetika*'sıyla birlikte su yüzüne çıkmıştır: mekân ve zaman kavramlarının işlemleri dram sanatının kuramlarında, ilkelerinde ve estetiğinde her zaman çok büyük rol oynamıştır.

Dramatik zaman ve mekân, drama sanatının çok yönlü sistemlerini seyirciye açacak olan anahtarlardır.

IV

dram sanatının göstergeleri: ikona, indeks, simge

1.

Taslağı önce Peirce tarafından yapılan, sonra da Roland Barthes, Umberto Eco, Erika Fischer-Lichte, Patrice Pavis gibi çağdaş semiyologlar tarafından kodlanan günümüzdeki semitik, üç tür asal gösterge (işaret) ortaya koyar.

İlk bakışta ne olduğu anlaşıldığı için göstergelerin en basit türü, Yunanca 'Resim' anlamına gelen *İkona* 'dır.

'Resimler' gerçekçi ve fotografik olabildekleri gibi iyice stilize edilmiş de olabilirler: seyahat kılavuzlarındaki ufacık banyolar, şarap bardakları ve yataklar, tuvalet kapılarındaki şematik pantalon ve eteklik resimleri ya da bize insanların kişiliklerinin ne olduğnu azçok belirten fotografik portreler: bunlar. Belirgin ikonik göstergelerdir. Hiç kuşkusuz ikonik göstergeler çok yaygındır – temsilî resimlerin bütün sanat biçimleri, heykel ve fotoğraf ikonik göstergelerin sistemi sayılır. Ama bütün ikonalar görsel değildir. Bir oyundaki otomobil klaksonu bir otomobil klaksonunun ses ikonasıdır.

Dramatik gösterilerin tümü asal olarak ikoniktir: dramatik aksiyonun her anı hayalin ya da gerçeklerin doğrudan görsel ve işitsel göstergeleridir. Dramatik gösteride varolan bütün öteki tür göstergetler bu temel ikonik mimesis kapsamındadır. Konuşma örgüsündeki sözcük ler, oyuncuların jestleri değişik türde işaretlerdir.

Ama bunlar dramatik gösteride, ikonik yapımın 'taklit' edilen 'gerçeklik' bağlamında varolurlar.

Oyuncuların taklit ettiği, gerçek yaşamda kullandığımız jestler ayrı bir göstergeler kategorisine girer: sokaklardaki ok işaretleri gibi, bir nesneyi gösteren işaretler ya da biri, 'Nerde o?' diye sorduğunda o kişinin olduğu yere doğru işaret parmağımı yönelterek yaptığım hareket bu kategoriye girer. Bunlara 'gösterme' (indeks) göstergeleri ya da (Yunanca gösterme anlamına gelen) 'deiktik' göstergeler denir. Bu göstergeler, anlamlarını, tanımlayacakları nesneye olan yakın ilişkilerinden üretir. 'Sen' ya da 'o' gibi kişi zamirleri deiktik göstergelerdir. Sözler bir hareketle desteklendiği taktirde ya da hareket, daha önceden belirtilmiş olan ada ilişkinse kimden söz edildiğini anlarız. Bu tür gösterge, dramatik gösteride elbette yer alır.

Göstergelerin üçüncü asal türü, indeks ve ikonik olanların tersine, 'anlamlandırdıkları' şeye olan ilişkilerinde hemen anlaşılmaz. Bu kategorideki göstergelere *'simge'* denir. Simgesel göstergelerin anlamları geleneklerden gelir – örneğin, D, O, G, harflerinin sesleri, 'dog' (köpek) sözcüğünü ortaya çıkarmış ve bu da belli türde bir hayvanı çağrıştırmıştır. Elbette, bu geleneklerin bulunduğu toplumda yaşayan bireyler (bu örnekte İngilizce konuşanlar) sesle sözün buradaki keyfi bireşimini anlayabileceklerdir. Dilimizin [İngilizce] büyük bir bölümü böyle keyfi simgesel işaretleri kapsar. Ancak jestlerde, giysilerde vb. daha birçok simgesel işaret vardır.

İndeks, ikona ve simge – bu üçü göstergebilimcilerin saptamış oldukları üç asal türdür.

İşaretler, günlük yaşamda iletişim sağlayan araçlardır. Bu araçlarla bir insan ya da bir grup insan, bir anlamı ya da mesajı bir başka insana iletir. Eğer biri bir manzara resmi yapmışsa, bunu, o manzaranın nasıl olduğunu göstermek, başkalarına iletmek için yapar; işaret parmağı, yol işaretlerindeki ok onu görenlere belli bir mesajın yönünü göstermek içindir; ve tüm simgesel göstergeler, onu kullananlar arasmda bilerek yapılmış anlaşmayı temel alır.

Bir de, kişinin algılaması gereken öyle 'anlam' anları vardır ki, görünürde kimse bir anlam ya da mesaj iletmez: bilerek yapılmış bir iletişim olmadan, olayların ya da olguların bir anlama gelebilmeleri için yorumlanmaları gerekir. Sonbaharda yaprakların dökülmesi, bana kışın yaklaştığı anlamını verebildiği gibi, gençliğin ya da yaşamın uçup gittiğinin habercisi olarak görülebilir. Konuştuğum bir kimse birden kızarırsa, ben bunu, benim anlamamı iste-

mediği bir şeyden dolayı utandığının bir işareti olarak algılayabilirim. Dünyadaki her olay, her nesne, algılayan birey için birer işarettir, yani göstergedir. Burada, hepimizin okuyabildiği Doğanın Kitabı'ndan söz ediyoruz.

Nerden çıktığı belli olmayan, bu her yerde varolan göstergeler, onu 'okuyanlar' tarafından anlamları algılanabilen şeylerdir. Umberto Eco, *Theory of Semiotics* (*Göstergebilim Kuramı*) adını verdiği kitabında bunları 'doğal göstergeler' (duman olan yerde ateş vardır, gibi) ve 'amaçlı olmayan' (başkaları tarafından sezilebilen saklı duygularla ortaya çıkan, spontan, istem dışı hareketler ya da jestler) olarak tanımlar[1]. Bir amacı olmayan göstergeleri kapsayan ve böylece bir 'dil' ya da 'sistem' olarak çözümlenemeyen bu kategoriyi, geleneksel göstergebilim, gerçek alanı dışında kalan, 'istem dışı' göstergeler olarak kabul etmiştir.

Dram sanatında varolan, gerçek dünyada bu kimse tarafından üretilmeyen ya da kimsenin mesaj iletme niyetinde olmadan ortaya çıkan 'doğal' göstergeler kategorisinin özel bir yeri vardır: sahnede ışıkların karartılması, beyazperdede güneşin batışının fotoğrafı, akşam olmak üzere olduğunu seyirciye göstermek için yönetmen tarafından bilerek yapılan şeylerdir. Kararan gökyüzünün mimetik temsili, akşamın ikonik göstergesidir. Böylece, dramatik gösteride, mesajın bilinçli bir üreticisi olmadan ortaya çıkan 'doğal' göstergeler özellikle üretilen ikonalar durumuna gelir. Ancak buna karşılık ikonalar, 'simgesel' işlev edinirler: sahne üzerinde kararan gökyüzü, yönetmen tarafmdan bir aşk serüvenin bitişinin ya da ölümün simgesel göstergesi olarak kullanılabilir.

Ve oyunculuk sanatının da, bu 'amaçsız' ve 'istem dışı' gösterge'lerin ya da 'belirtiler'in, özelliği olan, amaçlı 'ikonik' kullanımı ile geniş bir biçimde ilgilendiğini söyleyebiliriz. Sahne üzerinde bilerek kızaran bir aktör, elinde olmadan, 'istem dışı' utanç belirtisi gösteren kişinin bir imgesini –bir ikonik göstergesini– yaratır. Gerçekten de, isteyerek kızarma, gülme ve ağlama oyunculuk becerisinin bir parçasıdır.

Bu noktada insanı büyüleyecek kadar çelişkili ve karmaşık olan etken şudur: oyuncular, bu işaretleri bilerek yaratırlarken, yani birdenbire ağlayıp yüzlerini korkudan soluklaştırabilirken vb., bu işaretleri bilinçli bir niyetle sergilemezler, ama gereken duyguyu verebilmek için imgelemlerini kullanır, istem dışı, spontan du-

[1] Eco, bkz. s. 16-7.

ruma girerler. İç yaşamın yansıması olarak kızarırlar, titrerler ya da ağlarlar; ve bu belirtileri sağlarken özel bir çaba harcamazlar.

Gerçek yaşamda 'amacı olmayan' göstergeler, dramatik gösteride isteyerek yapılan korkunun, utancın ve benzerlerinin 'ikonik' tanımlamaları durumuna girer. Ancak unutulmaması gereken şey, sahnede göstergeleri temsil etmek üzere 'gerçek' nesneler, daha da önemlisi, 'gerçek' insanlar kullanıldığından herhangi bir gösteride 'istem dışı' göstergeler ortaya çıkabilir: bunun nedeni, oyuncuların kısmen gerekli olan anlatımları, jestleri ve benzerlerini tam olarak denetleyememeleri,kısmen de gösterinin yapımcılarının (yönetmen, tasarımcı) sahne ya da beyazperdede o gösteri için gerekli olan göstergeleri tam olarak sezinleyememeleridir. Bir oyuncuya, ona uymayan, yanlış bir rol verilmiş olabilir ve görünüşü yazarın ya da yönetmenin amacına ters düşebilir: örneğin, oyuncu rol için yeterli ölçüde yakışıklı ve genç olmayabilir. Tarihsel bir oyunda ya da filmde, karakter öyle bir ayakkabı giymiş olur ki, seyirci arasında bulunan ve bu konuda uzman olan biri bunun tarihin başka bir dönemine ait olduğunu saptayabilir. Ya da tarihsel bir oyunda ya da filmde, karakter –çoğu kez görüldüğü gibi– o döneme ait olmayan bir dil kullanmış olabilir ve bu konuda duyarlı, incelikleri iyi bilen biri bu durumdan rahatsız olabilir. Ve hepimiz başıboş bir kedinin yanlışlıkla sahneye girmesi örneğini çok iyi biliriz...

İstem ve amaç dışı göstergelerden kaynaklanan bu belirsizlik ve yanlışlığın gölgesi göstergebilimin konusu olan dramatik gösterinin çok özel bir durumunu aydınlığa kavuşturur. Başka alanlarda ikonik göstergelerin çoğu bilerek üretildiği kadar, alıcılar tarafından doğrudan anlaşılır, yorumlanır (göstergebilim terminolojisi ile 'dekode' edilir, yani kodu çözülür). Bir at resminin atı gösterdiği herkes tarafından anlaşılır. Hatta soyut bir resim bile bilerek belirsiz yapılan bir imge, ya da salt biçim ve renk bildirisi olarak algılanabilir. İkonik göstergeler, ayrıca, tanımladıkları nesnenin yalınlaştırılmış bir göstergesi olduklarından tek bir anlam üzerinde odaklanırlar. Makyajını tazelemek için tuvalet kapısı önündeki leydi aslında gerçek leydi olmaktan çok uzaktadır; bu, şunun etekliği var, karşısındakinin de pantolonu demekten öteye geçmeyen, oldukça soyut ve geleneksel – bir simgedir. Bu imgeleri tanıyoruz, çünkü onları okumayı öğrendik; bunlar aşağı yukarı hiyeroglifler ya da Çin ideogramlarına benzeyen konvansiyonel imgeler, diyenler var. İşte bu noktada ikonik ile simgesel türlerin arasındaki sınıra bir çizgi çekebiliriz.

Ancak dram sanatında insan ilişkileri söz konusu olduğundan anlaşılmazlık yoktur: bir leydi görünür ve o, bize hayali bir leydinin ikonasını –ikonik göstergesini– gösteren somut bir leydidir. Bize Juliet ya da Ophelia'yı canlandıran aktrisi gösteren yönetmen, işte bakın, demektedir, Juliet ya da Ophelia buna benziyor. Buradaki ikona, en azından, gösterenle (aktris) gösterilen (hayali karakter) arasında, görünüşte tamamlanmış bir kimliği önermektedir.

Aynı şey sahne üzerinde gördüğümüz birçok nesne için geçerlidir; hatta filmin, televizyon oyununun fotografik dünyasının gerçekliğinden daha çok geçerlidir.

Ne ki sahnedeki canlı bireyin kuşku götürmez somutluğu ile dram sanatında soyutlamayı arttırma eğiliminde olan ikonik göstergeler arasında kesin bir ayrım yapmak zorunludur: bir hayli şemalaştırılmış nesneler ideogram durumuna yaklaşırlar; örneğin yalın bir çerçeve kapıyı, üç asker bir orduyu, ya da bir bardak su içki içme tavrını verebildiği gibi, sinema'da 'Big Ben' saatinin, ya da Manhattan silüetinin çekimi, aksiyonu Londra ya da New York'a taşıyan bir stenografik kısaltma olur.

Sahne üzerinde, insan figürü ve onun hareketleri önermenin en güçlü kaynağıdır: hatta tek karakterli oyunlarda boşluğa konuşan aktör, orada varolmayan ikinci biri varmış gibi hareket eder.

2.

Üzerinde durduğumuz göstergeler –ikona, indeks, simge ve belirli kaynağı olmayan istem dışı (doğal ya da amaçsız) ikonik göstergeler– dramatik bir gösteride çok sayıda, birbirinden değişik gösterge sistemleriyle, ya da kendine özgü grameri ve yapısı olan dillerle birleşir. (Ancak söze dayanan dillerle yapılan karşılaştırmada dikkatli olmak gerekir, çünkü her gösterge sisteminin kendi sınırlamaları vardır).

Örneğin, bir jest 'dili' vardır. Bazı hareketlerimiz 'deiktik'tir –gösteren parmaklar, korku dolu bakışlar ve benzerleri gibi; bazısı 'ikonik'tir– bir okşamanın, kızgın bir yumruğun anlamını vb. hemen algılarız; bazısı da 'simgesel'dir: Doğu tiyatrosunda, küçük bir parmak hareketinin kesin bir anlamı vardır. Seyirci, bu yüzlerce yıl öncesinden gelen geleneği anlamayı ve yorumlamayı öğrenmiştir. Batı tiyatrosunun belli dönemlerinde de simgeyle biçimlendirilmiş jestlere rastlarız: on dokuzuncu yüzyıl melodramında, örneğin, başın eğilip yüzün başka yere çevrilmesi üzüntüyü gösteren bir sim-

geydi – burada, birdenbire gelen üzüntünün şemalanmış, töre durumuna gelmiş ve geleneksel bir simgesel jeste dönüşmüş ikonik betimlemesi izlenir. Bunun gibi daha birçok gösterge sistemi ile başka sanat biçimleri içindeki daha birçokları dramatik gösteride eşzamanlı olarak yer alırlar.

Yine de şunu sorabiliriz: göstergelerin ve gösterge sislerinin tipolojisini incelemek seyircilere, eleştirmenlere, uygulayıcılara ne kazandıracaktır? Belli bir yapımda hangi tür göstergelerin, hangi gösterge sistemlerinin bulunduğunun, bunların etkileşiminin, birleşmelerinin, çelişmelerinin diyalektiğini bilmemiz niçin gerekiyor?

Kanımca en basit yanıt, bunun her dramatik gösterinin iletişim eylemine en pratik ve en kestirme yaklaşım olmasıdır: hangi göstergelerin ve sistemlerinin, bunların hangi etkileşimlerle varolduğunu ve bu iletişimin alıcılar olan seyircinin duyarlığı üzerindeki gizilgücünü nasıl etkilediğini inceleyerek bir oyunun ya da filmin sanatsal olgusunu, karakter psikolojisini ya da felsefi kapsamlarını en somut, en gerçekçi yoldan anlama yetisini elde edebiliriz. Bu, psikolojiler ve felsefeler her zaman için yol gösterici olmuştur ve üzerinde durulması gerekir, ancak önce sahnede ve beyazperdede nelerin olup bittiğini temellendirdikten sonra bunlara geçmek doğru olur.

Bir dramatik gösterinin ortaya çıkmasından sorumlu olanlar için her hareketin, her bakışın, sahne dekorunun her ayrıntısının, makyajın ve daha birçok 'anlam üreten' öğelerin ne ifade ettiklerini, nasıl etkileşim kurduklarını arayıp bulmak kesinlikle önemlidir. Bir yapıma katılanlarm (yönetmen, tasarımcı, oyuncular, ışıkçı ve besteci) her biri, ister kuramsal, ister uygulama alanlarında olsunlar, ilerinin uzmanı olmaları doğaldır. Yine de, bir gösteride neler olup bittiğinin net bir incelemesini, gösterinin bütünlüğündeki 'anlam'ı ortaya çıkaran birimsel öğelerin nasıl işlediğini gösteren bir metodoloji gereklidir.

Bir göstergenin nasıl işlediğini, onun nasıl bir gösterge olduğunu ve istenilen sonuca ne yolda uygun olacağını bilmek çok yararlıdır: belli bir noktada sahne karartıldığında, seyirciler, bunu gün ışığının kaybolup akşam olduğunun 'ikonik' imgesi olarak mı yorumlayacaklardır, yoksa başroldeki karakterin ruh durumundaki üzüntünün arttığının bir 'simgesel' göstergesi olarak mı? Ya da ikisi birden mi? Gecenin gelişi bir tragedyanın ya da felaketin simgesidir. Farklı göstergelerin ve sistemlerinin 'gramer'ini ve 'kuru-

luş'unu bilmek, yönetmene, seyircinin çoğunluğuna yönelecek biçimde anlamları iletmede daha yüksek aşamada bir kesinlik kazandıracaktır. Aynı şekilde, yapıma katılanların tümünü katkılarının incelenmesi ile bir gösterinin nasıl işlediğini, nasıl ve niçin başarısız olduğunun bilincinde olmak bir dramatik gösterinin eleştirel çözümü için önemli bir faktördür. Göstergebilimsel bir yaklaşım, hem günlük gazetelerde yazan eleştirmenleri, hem de akademisyenleri kuşatan izlenimci tavrı yok eder.

Seyirciye gelince: seyircinin koltuğuna kurulup yalnızca gösteriyi seyrettiğini söyleyenler vardır. Bu yaygın bir görüştür, ama kuşkusuz, sanatın ne olduğu ve etkilerini nasıl yarattığı üzerine temellendirilmek istenen oldukça naiv bir düşüncedir. Tüm sanatlar, özellikle de dram sanatı, çoğunlukla sanatçı ve seyirci arasında paylaşılması gereken gelenekler üzerine temellendirilmiştir. Bunun için de, mutlaka öğrenilmesi gereken bir beceri gerektirir. Bu öğrenim işleminin büyük bir bölümü, spontan bir biçimde, bu sanatı yöneten gelenekleri sürekli seyrederek elde edilir. Ancak sanattan tam olarak haz duymanın, onunla aydınlanmanın ve tinsel deneyim kazanmanın gerçek yeterliliği ve becerisi bir ölçüde bu konuda uzmanlaşmaya bağlıdır. Herhangi bir konuda, şarapta, resimde, ve elbette dramatik gösteride uzmanlaşma –öğrenme yoluyla– epeyi beceri ve bilgi gerektirir. Bir futbol, kriket ya da baseball maçının seyircisi, eğer oyunun kurallarını iyi biliyorsa, stratejinin ince noktalarından, taktiğinden ve tekniğinden haberdarsa, o maçtan azami ölçüde ancak haz duyabilir. Dram sanatından da en azami hazzı sağlayabilmek ve belki de, çok daha yoğun bir algılamaya girebilmek için, dramatik gösterinin yöntemlerini, geleneklerini, inceliklerini ya da sinema ve televizyonda kamera hareketlerini, kurguyu bilmek gibi, daha ileri bir bilgi birikimine erişmek yararlı olur.

Dramatik gösteri semiyotiğini 'tamamlanmış bir bilim dalı' projesine indirgeyip sunmak (yani kodlamadaki göstergelerin tamamlanmış kayıtlarını üretmek ve onlara tamamlamış 'anlam' larını yakıştırmak) ne kadar fazla iddia taşırsa, bir dramatik gösteriye semiyotik bir yaklaşım o kadar yararlıdır. Ayrıca, dramatik gösteri konusunda pratik yaklaşım, dişe dokunur metodoloji, temel işleyiş üzerine bir anlayış edinmek, varolan ve işleyen tüm farklı gösterge sistemlerinin etkileşiminden ve kaynaşmasından ortaya çıkan öncelikli bireşimlerin *asal anlamını* –Brecht 'in deyimiyle öyküsünü– algılayacak duruma gelmek gereklidir.

V

dram sanatının göstergeleri: çerçeve

Tadeusz Kowzan, *Littérature et Spectacle*[1] adlı etkili kitabında, bütün öteki görsel dramatik medyalarda da geçerli olan, sahneye ilişkin on üç gösterge sistemi sayar: 1) sözcükler, 2) metin çalışması, 3) yüz ifadesi, 4) jest, 5) dramatik mekânda oyuncuların hareketi, 6) makyaj, 7) saç tuvaleti, 8) giysi, 9) aksesuar, 10) dekor, 11) ışık, 12) müzik, 13) ses efektleri[2].

Kowzan, bu gösterge sistemlerinin ilk ikisinin metne, sonraki üçünün (3-5) oyuncunun gövdesini ifadeli bir biçimde kullanmasına, sonraki üçünün (6-8) oyuncunun dış görünüşüne 9 'dan 11 'e kadar olanların sahnenin görsel özelliklerine ve son ikisinin de işitsel öğelere ilişkin olduklarını belirtir. Hepsi beş grupta toplanmış olan bu göstergelerin ilk sekizi (1-8) doğrudan oyuncuya ilişkindir[3].

Dram sanatının bütün türleri için anlamın öncelikli yapımcılarını sayan bu listede şaşırtıcı eksikler kadar, fazlalıklar da var. Bir örnek vereyim: saç tuvaleti kendi başına bir sistem midir, yoksa makyajm bir parçası mıdır? Acaba aktörün yapıştırdığı bıyık, bu saç tuvaletinin üst dudak parçası mı, yoksa makyajın içinde mi yer alıyor? Dram sanatındaki birçok gösterge sistemi arasındaki ayrım çizgileri akışkandır, ama burada bu çizgilerin çekilmesi zorunlu oluyor. Öte yanda, Kowzan'ın listesinde bazı beklenmedik eksikler de var.

[1] Tadeusz Kowzan, *Littérature et Spectacle*, The Hague and Paris: Mouton, 1975.
[2] Kowzan, s. 182 dn.
[3] A.g.y., s. 205.

Buna karşılık, öncelikli gösterge sistemleri için bir alternatif liste hazırlarken Kowzan'ın gözden kaçırdığı bir demet gösterge sistemiyle işe başlamalıyız:

Çerçeve ve hazırlık göstergeleri

Bir göstergenin, gösterge olarak işlev kazanması için her şeyden önce bir gösterge olarak kabul edilip onaylanması gerekir. Bir resmin çerçevesi, sokaktaki sokak adı yazılı işaret direği, konuşmanın yöneltildiği kişiyle göz ilişkisi sağlanması, iletişimin temelidir. Dram sanatında, tiyatroda ya da sinemada tiyatral mekânın biçimi, albenisi ve atmosferi varken, televizyonda atmosferik öğelerin yokluğu, seyirci için etki ve anlam açısından çok önemli bir rol oynar.

Ciddi giysilerle seyredilen, tantanalı bir tiyatrodaki özel durumun sağladığı duygu (ve böylece temsil edilen şeyi önemseme) ile sinemanın resmi olmayan, mısır patlağı kokusu ile dolu atmosferindeki özel durumun yoksunluğu ve aynı filmin, evlerde daha küçük bir ekran karşısında seyircilerin alıştıkları bir atmosfer içinde seyretmeleri arasında büyük bir fark vardır. Dramanın çeşitli türde, çerçeve sahne olanından dört bir yanı seyirci ile çevrili oyunun ortada oynandığı tiyatro mimari biçimlerine, değişik türdeki sinema perdelerine (küçük, geniş, sinerama) ya da birbirinden değişik televizyon monitörlerine kadar, her şey seyircinin algılamasını etkiler. Anlamın doğuşunu gösteren hiçbir inceleme bu temel öğeyi yok sayamaz.

Anlamın öncelikli doğurucusu sahne ya da beyazperdenin kendidir. 'Gerçek yaşamda' ortaya çıkan en önemsiz bir konu ya da olay sahne ya da beyazperdede göründü mü bir gösterge aşamasına yükselir. Sahne ya da perdenin, bina ya da dekorun özellikleri seyircinin beklentileri üzerinde güçlü bir etki yaptığı gibi, gösteride sunulan göstergeleri okumalarını da etkiler. Bir tansık oyununun kilisede oynanmasının sağlayacağı anlam ile aynı oyunun bir kabare tiyatrosundaki temsili (bazı seyirciler bunu bir parodi olarak algılayacaklardır) arasında fark olduğu gibi, aynı filmin lüks bir sinemanın geniş perdesinde seyretmek ile yoksul bir odanın içindeki küçük bir televizyon ekranından seyretmek arasında anlam açısından büyük bir fark ortaya çıkacaktır.

Bunlar dışında, çoğu kez göz ardı edilen, çeşitli çerçeveleme araçlarını da unutmamalıyız, çünkü bunlar, Chesterton'un Peder Brown öyküsünde görünmez olan postacı kadar bildik şeylerdir.

Bu kapsamda, her şeyden önce *yapıtın adı ve jenerik betimlemesi yer alır* –'üç bölümlük komedya', 'bir western' gibi betimlemeler atmosferi ve 'beklenti aşaması'nı tayin eder– Alman '*Rezeptionsaesthetik*' (seyirci algılama estetiği) ndeki '*Erwartungshorizont*' (beklenti ufku). Seyirci için gösterinin atmosferini hazırlayan bu başlangıç göstergelerinin bazısı, (beklenti derecesini tayin etmede hayli etkili olan) yıldızların adlarının yazıldığı *girişteki ışıklı panoda*, koltuğuna oturmadan önce seyircinin edindiği *program broşüründe* ya da bu konudaki *gazete haberlerinde* ve daha önce gösteriyi seyretmiş olanların tavsiyelerinde izlenir. Bunların belki de en etkilisi, seyircinin okuduğu eleştirilerdir. Sinemada, bunlara ek olarak, tanıtma afişleri ve tanıtma filmleri de yer alır. Televizyon da ise, programlar, bitmez tükenmez reklamlar ve gerilimli filmleri arasında gösterilen, seyircinin 'iştahını kabartan' sahneler, çarpıcı sekanslar herkesin dikkatini çekecek bir teknikle hazırlandığından kesin bir etki yaratırlar. Bunlar yalnızca etki yaratmakla kalmazlar, seyircilerin bu gösteriyi seyretmek istemelerinde büyük rol oynarlar ve onları buna en iyi biçimde hazırlarlar.

İşin başında, beklentilerin derecelendirildiği aşamanın 'anlam'ın her göstergesi üzerinde olduğu kadar, gösterinin anlaşılması açısından da çoğu kez kesin bir etkisi olur. Bu ön hazırlık ya da çerçeveleme işindeki gösterge, herhangi bir göstergeden daha üst sıradadır, çünkü öteki göstergelerin çözülmesine ('dekode' edilmesine) yol açan başlangıç atmosferini ve aşamasını sağlar. Bunlar tıpkı müzik notasyonundaki anahtarlar gibidiler.

Dram sanatı tarihinde, gazete ilanları ve eleştirileri, girişte neon lambaları, program broşürleri ya da tanıtma filmleri olmadığı dönemlerde, bu çok önemli semiyotik işlem, sahneyi ve beklenti aşamasını hazırlayan 'ön oyun'larla gerçekleştirilirdi. 'Son oyun'lar da çerçeveyi tamamlar, seyircinin zihnine kazınan ve oyunun mesajını pekiştiren bir 'kıssadan hisse' getirirdi.

Kowzan, tiyatrodaki gösterge sistemlerini verdiği listesine 'sözler'le, yani konuşma metniyle başlıyor. Bu, kanımca, dram sanatının öncelikli faktörünün metin olduğuna inanan eski anlayışın kalıntısıdır. Mim, sessiz sinema, bale gibi, sözsüz tiyatronun da olduğunu unutmamak gerekir. Bu yüzden, gösterge sistemlerinin listesine, drama gösterisinin ekseni olan *oyuncu* ile başlamak daha mantıklı olur.

VI

dram sanatının göstergeleri: oyuncu

1.

Oyuncu, *seçkin* bir ikonik göstergedir; insanın göstergesi olan gerçek bir insandır.

Umberto Eco, bu bilim dalının bazı sorunlarını özetlediği, '*The Semiotics of Theatrical Performance*' (Tiyatro Gösterisinin Göstergebilimi)[1] başlıklı fevkalade güzel ve düşündürücü, ama bazı asal noktaları incelikle eksik bıraktığı denemesinde, C.S. Peirce'ten, insanoğlunun gösterge durumuna girdiği zamanki durumunu belirten bir alıntı yapar: Kutsal Ordu binasının önündeki kürsüde konuşan bir sarhoş yoluyla içkinin zararlarını gösteren bir örnektir bu.

Eco, Peirce'in tanımına göre, göstergenin "*bir kimse yerine bir şeyin konulması ya da bir konu, bir nitelik yerine başka bir şeyin geçmesi*" olduğuna işaret eder. Böylece sarhoş, kendinin değil, tüm 'alkoliklerin' göstergesi olmaktadır. Öyleyse, gösterge şu tümceleri karşılamaktadır: 'burada bir sarhoş var', 'bir zamanlar sarhoşun biri vardı' ya da 'dünyada birçok sarhoş vardır'. Sarhoş adam örneğinin bir gösterge olarak seçilmesinin nedeni, bazı özelliklerinin (elbette tüm karakteristikleri ve nitelikleri değil, yalnızca bazı amaca uygun özellikleri gösterilerek) onu tipik yapmasıdır – başka deyişle, o kendini değil, onun gibi birçok insanı temsil eden bir örnektir. Bu açıdan, Eco, Kutsal Ordu önünde özellikle bu sarhoşun seçilmesinin, karşılaştırmalı olarak tümceyi açımlamakta doğru sözcüğün

[1] Umberto Eco, '*Semiotics of Theatrical Performance*', *The Drama Review*, cilt 21, sayı 1, (T73), Mart 1977.

seçilmiş olduğunu gösterdiğini, belirtir. Ancak sözcük, gönderme yapılana fiziksel benzerlik ya da ilişki kurmayan bir göstergedir, oysa "*sarhoş, bir gösterge olmakla birlikte, öyle olmamaya çalışan bir göstergedir. Sarhoş, ikili bir oyun oynamaktadır: gösterge olarak kabul olunması için, kendini geçici olmayan gerçek bir olay, gerçek bir insan olarak onaylatmak zorundadır. Tiyatroda, bir ' kare semiosis' vardır. Sözlerle, sese ilişkin bir obje değişik malzemesi olan diğer objelerin yerini alır. Mizansende, bir obje önce gerçek bir objeymiş gibi kabul olunur, sonra da, bireşimi onu temsil eden objeyle aynı olan, başka bir objeye (ya da bir grup objeye) göndermede bulunan bir gösterge varsayılır*" [2].

Eco'nun, Peirce 'ten yaptığı alıntı uyarıcı olduğu kadar, üzerinde durulması gereken birçok önemli konuyu da su yüzüne çıkarır: bir yerde, dikkatimiz 'çerçeveleme'nin önemine çekiliyor – sarhoşun üzerine çıktığı kürsü, yalnızca onu bir gösterge durumuna getirmekle kalmıyor, aynı zamanda, alkolizm karşıtı Kutsal Ordu' nun kürsüsü üzerinde, alkolizmin kurbanı olan sarhoş, 'bir tersinleme getirerek kendini denetlemenin avantajlarını kutluyor'.

Ancak dramatik gösteri konusunda, Eco'nun örneği, bir karşılaştırma olarak, eksik ve bazı asal noktalardan yoksundur. Çünkü gerçek dramatik konumu içinde, buradaki sarhoş, gerçek bir sarhoş değil, (kızarmış burnu ve baygın gözleri vb. ile) bir sarhoşun özelliklerini canlandıran ve seyircinin de onun becerisinin farkında olduğu bir oyuncudur. Seyirci, bu sarhoşun bir bölüm insanın temsilcisi olduğunu ve belki de bu yolla alkole karşı bir uyarı olduğunu anlayacak, ama aynı zamanda bir oyuncu olarak onun sanatını beğenip alkışlayacak ya da beğenmeyip ıslıklayacaktır. Ayrıca, bir dramatik gösteride sarhoş yalnızca anonim bir varlık değildir. O, ayrıca bireyselleştirilmiş hayali bir karakteri oynayan ve böylece, hem bir bölüm insanı temsil eden hem de *hayali birey*'in bir göstergesi olarak işlev görecektir. Bunun için, dramatik olayda oyuncunun semiyotik rolü Eco'nun örneklemesinden daha karmaşıktır.

Sahnedeki ya da beyazperdedeki oyuncu, her şeyden önce, kendi fiziksel karakteristikleri, sesi ve doğası olan 'gerçek' bir kişidir; ikincisi, o, canlandıracağı hayali karakteri iyice inceleyip o karakterin bilinç durumuna girerek başkası olur, giysi, makyaj ile görünüşünü değiştirir, canladıracağı karaktere uyacak ses niteliğini ve zihinsel davranışı saptar: bu durumda o, Prag okulunun deyişiyle bir 'sahne figürü'dür, karakterin fiziksel taklididir. Üçüncüsü

[2] bkz., a.g.y., s.111.

ve en önemlisi, hayali karakterin içinde bulunduğu ve sonuçta oyunu ya da filmi gören seyircinin zihninde iz bırakacak olan öyküdür. Örneğin, seyirci, Juliet'i oynayan aktrisin –sahne figürünün– güzel ya da çekici olmadığının farkına varabilir; ancak seyirci, Juliet'in çok güzel olduğu varsayımı ile imgeleminde resmi tamamlar ve aksiyonu, çok güzel bir kız görüyormuş gibi okur. Bu hayali figür, aynı zamanda, tıpkı Eco'nun sarhoşu gibi, belli bir kategoriyi ya da bu sınıfa giren bireyleri temsil ederek evrensel anlamı yüklenir.

Bu çok karmaşık durumun işlemesi, bir hayli yüksek olan kendi varsayımsal, sanatsal ve büyüleyici soyutlamalarını ve iç gerilimlerini yaratır:

Hamlet'i oynayan bir oyuncu, hayali kişilerin karmaşık bireylerini içeren, hayali Hamlet karakterinin bir göstergesidir. Seyircilerin bazıları için, o, bir bölüm bireyin (prenslerin, gereğinden çok düşünen entelektüellerin, analarına âşık oğulların, kötü duruma düşen insanların ve daha buna benzer birçoklarının) temsilcisi durumuna girer; ama aynı zamanda, Eco'nun alıntı yaptığı Peirce'nin örneğinin tersine, gerçek aktör kişiliğini de korur. Buradaki semiosis, Eco'nun sarhoş için belirttiği gibi, yalnızca 'karelenmiş' değil, 'küpleşmiş'tir, çünkü buradaki insan özgün bir insan olarak anlaşılan ve değerlendirilen bir göstergedir. Bu, oyuncunun kendi gerçek kişiliği ile hayali karakterin ikonik göstergesi olarak hareket eden kişiliği arasındaki gerilimdir. Gösteri halindeki dram sanatının asal çekiciliklerinden biri de bu gerilimden varolur. Seyirci oyuncunun ikonik işlevinin oyunla sağlanan düzmece bir şey olduğunu hiçbir zaman aklından çıkarmaz. Tiyatroda, sinemada, televizyon ekranı önünde, inanmazlığın askıya alınması, bir göstergeyi, gerçeklikmiş gibi kabul ettirecek kadar ileri götürmez. Zaten eski Yunanistan'dan Brecht'e kadar kuramların büyük bir bölümü bu gerilim üzerine temellendirilmiştir. Seyircinin büyük bir bölümü, hayali karakterlerin ne anlama geldiğini algılamaktan çok, belli oyuncuları görmek için tiyatro ve sinemaya gider ya da televizyon seyreder. Tiyatronun, sinemanın ve televizyonun ekonomisi 'yıldız' oyuncunun çekim gücü dikkate alınarak bu gerçek üzerine kurulmuştur.

Böylece, oyuncu, dram sanatının işleyişinde temel birimdir. Dram sanatı, yazarsız, tasarımcısız, yönetmensiz olabilir, olmuştur da; ama hiçbir zaman oyuncusuz olamamıştır. Kukla ve gölge tiyatrosunun kuklaları ve tasvirleri, hareketli resimler ya da çizgi

filmlerin model figürleri oyunculardır; insanların, insanlaştırılmış hayvanların ikonik göstergeleridir ve bunlar oyuncuların seslerini kullanırlar.

Sahnedeki ya da perdedeki oyuncu, yazarın imgeleminde yarattığı hayali karakterden çok daha ötededir. Onun kişiliği, birey olarak tanımlanamayan özgünlüğü, kişisel çekimi, hayalin yaratıcısı tarafından sağlananlara daha başka göstergeler eklemektedir. Hamlet olarak Gielgud'un ağzından çıkan sözler, Olivier ya da Guinnes'inkinden biraz daha değişik anlamlar taşır. Bunun nedeni, oyuncuların her birinin değişik ses tonuyla, değişik vurgu ve zamanlama içinde konuşmaları değil, değişik insanlar oldukları içindir.

Bu, dram sanatının son derece *erotik* olan doğasını vurgular. İnsan kişiliğinin katıksız çekiciliği kendi başına güçlü bir 'anlam' üreticidir. Diyelim ki, güzel bir kadın Juliet rolünde sahneye çıktı, onun görünüşü insana şöyle dedirtebilir: 'Bu hayali kız bunun kadar güzeldi; Juliet ona benziyordu!' Oyunun bütün çarpıcılığı ve 'anlamı' işte bu temel gerçeğin çevresinde döner.

Zaman zaman, bu erotik olgunun yalnızca ya da daha çok tiyatroda geçerli olduğu ve sinema ile televizyonda olmadığı belirtilir; ve bu 'erotik' etkiyi sağlıyan şeyin aktörün ya da aktrisin fiziksel varlığı olduğu söylenir. Oysa bu görüşün yanlışlığı, Greta Garbo'dan Marilyn Monroe 'ya, Clark Gable'dan Robert Redford'a kadar, çekici yıldızlarla ve televizyonun bu çeşit yıldız sanatçılara yer ayırmasıyla ortaya çıkmaktadır. Mekanik yoldan üretimde bulunan medyalar, fiziksel varlığın olmayışını, makyajdan çok, yakın çekimlerle karşılamakta, seyirciyi oyuncunun çok yakınına getirerek bu fiziksel çekiciliğin yanılsamasını, tiyatronun umacağından, hatta tiyatronun en ön sırada oturan seyircisinin durumundan çok daha etkili bir biçimde elde etmektedirler.

2.

Dramatik gösteride, oyuncuların çekiciliklerini var eden erotik doğalarından ötürü, *rol dağıtımı*'nın büyük önemi vardır. 'Rol dağıtımı' , kendi anlamını üreten en temel semiyotik sistemlerden biridir. Ve semiyotik ağırlığını yalnızca her oyuncunun çekiciliğinden değil, aynı zamanda oyuncular arasındaki *etkileşim*'den alır. Bir dramatik gösteride oynayan kişiliklerin dengesi, 'anlam'ı kesin bir biçimde ortaya koyan, yönetmenin en asal sanatsal kararlarından

biridir; yönetmen, öykünün altını bununla çizer, etkisini ve kesin anlamını bununla tayin eder.

Kişiliğinin anlam üreten nitelikteki erotik çekimine ek olarak, oyuncunun emrinde, bir grubu içeriksel, ötekisi oyuncunun gövdesini kullanmasındaki etkili tekniğinden gelen sıra sıra gösterge sistemleri vardır: metne çeşni getiren ses kullanımı, yüz ifadeleri, jest (*'kinesics'*), gruplaşma ya da mekânda hareket (*'proxemics'*) ve ayrıca oyuncunun makyajı ve giysisi.

Elbette bu sistemler, sürekli olarak iç içedir: oyuncunun giysisi, jestlerine ve hareketlerine etki edebilir (geniş kol ağızları onu büyük hareketlere itebilir, dar bir etek aktrisin yürüyüşünü etkileyebilir); makyaj da yüz ifadesinde önemli bir rol oynar vb.

Oyunculuktaki anlam üretimini incelerken bir temel çelişkiyi de aklımızdan çıkarmamalıyız: oyuncunun kendi bir ikonadır – bir insanın, başka bir insanın göstergesi olarak oynamasıdır. Ancak onun kullandığı birçok gösterge sistemi içinde ikonik, deiktik ya da simgesel olanlar vardır. Bazen bunların üçü aynı anda kullanılabilir. Beyaz sakal yaşlılığı gösteren ikonik bir göstergedir, ama aynı zamanda akıllı ve deneyimli olmanın simgesel göstergesini de içerir. Gösterişli bir peruk, kendini beğenmiş bir karakterin ikonası olabilir, ama aynı zamanda o karaktere dikkat çeken (onu ötekilerden ayıran) bir deiktik gösterge işlevini de görür.

Oyuncu bu göstergeleri, isteyerek ve özenle kullanır. Ayrıca, Umberto Eco'nun vurguladığı gibi, oyunculuk, belli bir biçimde, 'istem dışı' göstergeler sorununu da getirir. Bir kimse kızarırsa, saklamak istese de, bu utanmanın bir göstergesidir. Eğer oyuncu, ustalaşmışsa böyle elde olmayan 'istem dışı' göstergeleri istediği anda gerçekleştirebilir. Bunlar, iletmek istediği anlamın ikonalarıdır; oyuncunun sağlamak istediği bilgiyi içerirler. Ama bazı durumlarda, eğer oyuncu, karakterin zihinsel durumu ile bağ kuracak tekniği edinmişse, o zaman sağlamak istediği ifade doğal bir biçimde ve spontan olarak ortaya çıkar; o zaman yüz kızarması gibi istem dışı göstergeler, oyuncunun yüz kızartma tekniğine başvurmadan doğal bir biçimde gerçekleştirilir. Bazı oyunculuk okullarında, çalışmalar, oyuncunun rolünü imgeleminde yoğun bir biçimde 'yaşaması' üzerinde odaklanmıştır; böylece bu göstergeler, oyuncunun akılla müdahalesi olmadan, spontan bir biçimde elde edilebilmektedir. Karakterin duyguları, oyuncu tarafından gerçekten yaşanabiliyorsa, bunların ifadesi spontan bir biçimde seyirciye yansır. (Diderot 'nun *Paradoxe sur le comédien* [*Oyuncu Üzerine Çeliş-*

kili Düşünceler] adlı yapıtı 'duygucu' ve 'akılcı' oyunculuk okulları arasındaki çatışmayı ilk kez aydınlatan denemeydi).

Bazen de, ifadelerinin her ayrıntısını dikkatle planlayan oyuncu, istemediği göstergeleri de sergiliyebilir, böylece onun hiç planlamadığı ve farkında olmadığı anlam öğelerini gösteriye sokmuş olur. Örneğin, akıcı olması gerektiği yerde duraksayabilir, kızarmayı başaramayabilir, ya da rolü için yaşı geçkin olabilir (yanlış rol dağıtımı) ve –en azından bir bölüm seyirciye– iletmesi gerekeni vermeyi başaramaz. Bu istenmeyen öğelerin gösteriye girmesi her ne kadar, öncelikle yetersizlik ya da sanatsal yetenek yoksunluğundan ileri gelirse de, oyuncuları çok başarılı ve usta olan bir gösteride de böyle istenmeyen çatlak seslerin çıkabileceğini unutmamak gerekir. Şurası bir gerçek ki, sürekliliği olan 'canlı' tiyatroda, oyuncular, bazı geceler 'her şeyin mükemmel gittiğini' ve elektrikli bir atmosferin yaratıldığını, bazı geceler de gösterinin bir türlü 'toparlanamadığını', istenmeyen, planlanmayan bazı öğelerin var olduğunu göreceklerdir. Sinemada da, tek bir sahne için yapılan sayısız çekimin içinden en iyisi seçilse de, böylesine istenmeyen öğelere rastlanabilir. Televizyonda, saniyelerle ayarlanmış sınırlı çekim programları uygulandığı için 'yeniden çekim' fırsatının az olduğundan bu durum daha da fazla hissedilir.

Oyunculuk eylemini incelerken, oyuncunun denetimindeki gösterge sistemlerinin işlevini ve etkileşimini bilmek gerekir.

Örneğin, metnin *ses yorumu*'nda, gerçeğe uygun, doğal bir biçimde konuşmayı gerektiren salt ikonik –doğalcı ya da gerçekçi– olan ile, sesin tınısını yükseltip alçaltma, tempoyu hızlandırma, azaltma, 'vibrato' kullanma, ciddi konuşmalar için gür bir ses, neşeli konuşmalarda oynak bir tavır gerektiren deklamasyona dayalı stilize konuşma arasında fark vardır. Ses yorumu, simgesel anlamları saptar.

Aynı şey *yüz ifadesi* için de geçerlidir. Buradaki spektrum, doğal ifadeyi yaratmaktan (duygunun ikonası olan, taklide dayalı 'istem dışı' gösterge), kaşın kaldırılması, dudakların bükülmesi ile sağlanan biçimsel sanatçılığı içeren doğu üslubundaki tiyatroya kadar genişler ve her şeyin kesin geleneklere dayalı simgesel anlamları vardır.

Bu gibi simgesel etkenler, *jest* ve *hareket* alanında daha da açık seçik görülür. Bunlar, yalnızca Japon No ve Kabuki, Çin klasik operasında ya da Hint Kathakali üsluplarında değil, aynı zamanda Batı tiyatrosunun dramatik üslubunda da biçimsel olarak vardır.

Örneğin, on sekizinci yüzyılda Goethe'nin Weimar'da oyuncular için ortaya koyduğu kurallar akla geliyor. Goethe, karakterlerin toplumdaki 'konumları'na göre, oyuncular için kesin gövde duruşları ve yerler saptamıştır. Birkaç örnek verelim: "*Oyuncular, birbirleriyle, üçüncü bir kişi yokmuş gibi oynamamalıdırlar. Bu yanlış anlaşılmış bir doğallık olur. Seyirciye profil ya da arka dönmemelidirler.*"

" *İki oyuncu karşı karşıya oynarlarken konuşan sahne yukarısına yürümeli, konuşması bitip dinlemeye geçen ise biraz sahne aşağısına doğru yürümelidir* ".

" *Toplumda daha yüksek yeri olan (kadınlar, yaşlılar, soylular) her zaman sahne sağında olmalılar... Sağda duranlar ayrıcalıkları üzerinde ısrarlı olmalı ve kulislere doğru itilmemeye özen göstermelidirler...*"[3]

Makyaj ile *giysi*, simgesel göstergelerin önemli öğeleridir. Klasik Western'deki siyah giysi geleneğini düşünürsek bunlar aynı zamanda gerçekçi ikonik içeriğe sahiptirler. Doğu tiyatrosunda makyaj ve saç stilinin simgesel gösterge yoğunluğu daha fazlayken Batı tiyatrosunda bunlar daha çok ikonik gerçekçiliğe eğilimlidirler. Ancak Batı tiyatrosunda da, gerçekçi yüzeyin altında sık sık bir altmetin bulunur.

3.

Oyuncunun kendine düşen sözcükleri konuşmadaki tavrı oyunun anlamı açısından büyük önem taşır. Metnin yazılı biçimi, onun 'gerçek' anlamını verecek belirliliği getirmekten uzaktır. Jacques Derida, bir metnin tek kesin doğru ('metafizik') anlamı içerdiği olasılığına karşı çıktığında, kuşkusuz, haklıydı. Oyuncu, bu gereklilik yüzünden, (bazen yönetmenin yönlendirmesiyle) metni kendine göre nasıl okuması gerektiğini bulur ve böylece metin, seyirci açısından sayısız bireysel okumalara açık yeni bir 'metin' durumuna girer.

Bir oyunun metninden herhangi bir dizeyi alın ve vurguyu sırayla başka bir sözcüğe verin. En basit tümcenin bile anlamı değişecektir: İYİ Sabahlar! İyi SABAHLAR! tümcesinden biraz daha değişik bir anlam yükler ve bu da yalnızca vurgu yerini değiştirmekle elde edilir. Buna bir de öteki değişkenleri ekleyin: tiz ya da pes ses perdeleri; iddialı ya da sorgulayan tonlamalar; yumuşak ya da yüksek, hızlı ya da yavaş, alçakgönüllü ya da buyurgan tarzda ko-

[3] Goethe, *'Rules for Actors'*, bkz. A.M.Nagler, *A Sourcebook of Theatrical History*, N.Y.,Dover, 1952, ss. 429-30.

nuşma; konuşmanın öncesinde, sonrasında ya da ortasında duraksama gibi.

Dramanın şarkılı biçimlerindeki ses çizgisi, özellikle reçitatiV'de, sözcüklerin, sözlü tiyatroda zaten varolan biçiminden daha sert ve özenli verilebilmesini sağlayan sabitleştirme eğilimidir. Oyuncuyu bir *'Übermarionette'* (üstün kukla) sayan bazı yönetmenler de, oyuncularını, önceden saptanmış bir ses çizgisi ile konuşturmayı denemişlerdir. Öte yanda, Reinhardt, oyun düzeni defterinde (onun her yapım için hazırladığı ayrıntılı sahneleme planı) tonlamaları müzik notasyonu ile göstermiştir.

Ancak bir metnin ya da senaryonun basılı sayfasmdaki sözcüklerin anlamı elbette yalnızca konuşma yoluyla saptanamaz. Buna, öteki gösterge sistemlerinin işaretleri de eklenmelidir – somurtkan ya da neşeli bir yüz ifadesi, değişik türde, çeşitli jestler, konuşulan karaktere hızla ya da yavaşça yaklaşma ya da ondan uzaklaşma vb. Basit bir tümcenin bile çok geniş kapsamlı farklı anlamları içerdiği açık ve seçiktir. İki önemsiz sözcük için bile bu böyleyse, bütün bir metnin oynanmasında ortaya çıkacak olası değişimlerin sonu olmayan bir sayıya, satranç oyunundaki hamlelerden çok daha fazla bir olasılığa ulaşacağı açıktır. Dramatik metnin sözcüklerindeki vurgularda ve tınılarda izlenen bu çeşit çeşit potansiyel varyasyonlar, yalnızca konuşma dili ile bunların simgesel anlamlarına güçlü deiktik öğeler ekler.

Deiktik göstergeler yüz ifadelerinde, jestlerde önemli bir rol oynar. Bir bakış ya da işaret eden bir parmak çoğu kez metne yardımcı olacak asal bilgiyi verir. "... *Gırtlağından yakalayıp sünnetli köpeği gebertmiştim– işte böyle...*" (*Othello*, V,.ii) tümcesi metnin nasıl bir harekete zorladığını, hareketin de sözcüklere nasıl tam anlamını verdiğini gösteren güzel bir örnektir. Buradaki *'böyle'* sözcüğü oyuncuyu harekete zorlar; ve sözcük de tam anlamını bu hareket yapıldığı zaman bulur. Bu, iyi yazılmış bir dramatik metnin oyuncunun hareketlerini içerdiğini ve oyuncuyu harekete zorladığını gösteren belirgin bir örnektir. Brecht'in 'gestik dil' terimi, dram sanatında, söz ile yüz ifadesi ya da gestik gösterge sistemlerinin birbirine bağımlılığına ve bazen diyalektik, kontrapuntal bir ilişki olduğuna dikkatimizi çeker. Kısacası bu, sözcüklerin, yalnızca söz dışı, görsel gösterge sistemlerinin potansiyelleri tükendiğinde kullanılması gerektiği ilkesi ile özetlenebilir. Örneğin, şaşırtıcı olan şey, Shakespeare'in oyunlarında, ne kadar gestik içerik olduğunun provalarda ortaya çıkması ve belli bir sahnenin belli bir anında

sağlanan fiziksel durumlarla, "burada', 'orada', 'şöyle' gibi deiktik sözcüklerin, yavaş yavaş tam olarak anlaşılmasıdır. Bu fiziksel aksiyon yönünden zengin olan bütün oyunlar için aynıdır – *commedia dell'arte*'nin *lazzi*'si, farsın doğaçtan hareketleri. Sinema ile televizyonda, yakın çekimle oyuncunun seyircinin yakınma getirilmesi, bu gösterge sistemleriyle verilen bilgiyi ve anlamı büyük ölçüde arttırır, söz öğesinin önemini de o ölçüde azaltır.

Bu gösterge sistemlerinin özelliklerinden dolayı, seyircinin yüz ifadelerini, jestleri çözmesi ve yorumlaması, söz ya da tasarım öğelerine oranla çok daha sezgisel ve ruhsaldır. 'Gövde dili ', en gösterişli duruştan gözkapaklarının hafifçe oynamasına kadar, insanoğlunun akıllı hayvanlarla paylaştığı, iletişim araçlarının en ilksel olanıdır; birçok, hemen hemen içgüdüsel, otomatik tepkilere neden olur. Bu, seyircinin 'içgüdüsel tepki'sini, oyuncu tarafından canlandırılan hayali kişi ile kendi arasında yoğun bir fantezi ile ürettiği yerdir. Dehşetle açılmış gözler, bütün gücüyle vurmak için tehditkâr bir biçimde kalkmış kollar ve erkeğin okşamalarıyla erimekte olan kadın, bunların hepsi dikkatini toplamış olan seyirci tarafından 'hissedilir'. Ve bu duygular, seyircide uygun fiziksel tepkiyi sağlar: daha çabuk atan nabız, sık soluk alıp verme, midede gerilim, hatta cinsel uyanmanin fiziksel semptomları. Bu durumda sahnedeki ve perdedeki duygular hemen hemen telepatik bir biçimde seyirciye geçer. Dramatik aksiyonun bu doğrudan işleyen fiziksel etkisinden dolayı, en büyük ilgi odağı olmaya çabalayan televizyon gibi, dramatik bir araç, şiddete başvurma eğilimindedir: dramatik aksiyon, zorlayıcı, kavrayıcı ve oldukça büyük içgüdüsel bir güçtür.

Bu, aynı zamanda, isteyerek, farkında olmadan ve içgüdüsel, bir biçimde üretilen göstergelerin girift bir biçimde aktörün oyununa karıştığı alandır.

4.

Dramatik mekân içindeki hareket de bu derin içgüdüsel tepkilerin öğelerini kapsar. (Sinema ve televizyondaki hareketli kamera anlayışının karşısında, hareket sahnede çok daha önem kazanmaktadır). Karakterler arasındaki ara, birbirlerine doğru ya da birbirlerinden uzaklaşarak yaptıkları hareketleri, dikey planda göreceli pozisyonları – birbirlerinden yüksekte ya da alçakta bulunmaları, ayakta durmaları, oturmaları, ayağa kalkmaları, karakterlerin bir-

birlerine ve seyirciye olan açılar kadar, anlatımda bunların tümü de önemlidir. Sahneye çapraz girmekle, tam cepheden, doksan derecelik bir açıyla girmenin değişik etkileri vardır.

Sahneyi boydan boya geçme, kımıldamadan durma, karakterler arasındaki arayı arttırma ya da azaltma karakterleri anlamlı bir biçimde gruplandırma, tiyatro oyuncularının mekân içindeki hareketlerine (semiyotik argoda '*proxemics*') ve bunların anlam sağlayan gösterge gücüne örneklerdir.

Bu hareketin belirgin ikonik işlevi vardır, ama aynı zamanda bir deiktik gösterge de olabilir: birdenbire ayağa kalkan, oturan ya da sahnede dolaşan karakter dikkati üzerine çeker. Dramatik mekân içindeki hareket, simgesel anlam da sağlar: Ibsen'in büyük oyununda Brand'ın dağa tırmanırken yukarı doğru olan hareketi tinsel bir anlam sağlarken, Beckett'in oyunlarındaki karakterlerin havadan sudan konuşmaları onların dünyasal doğalarına işaret eder.

Pinter'in *Bodrum* (*Basement*) adlı yapıtında karakterin koltukta oturması, o odaya sahip olduğu anlamına gelir. Ancak en gerçekçi salon komedyalarında bile koltuktan kalkma ya da koltuğa oturma eylemleri önemli psikolojik ve dramatik anlamlar taşırlar.

Karakterlerin mekân üzerindeki dağıtımlarında yapılan bir değişiklik, aksiyonun akışında yalnızca çok gerekli olan bir artikülasyon aracı değildir. Sahnenin bir vuruşu ya da parçası bitip de yenisi başladığında, işaretler, karakterlerin psikolojik durumları ile aksiyonun o anki dramatik anlamlı durumuna uygun olmadırlar.

John Gabriel Borkman, kafese kapatılmış bir hayvan gibi, durmadan bir aşağı bir yukarı gezinir; Beckett'in (*Happy Days*) *Mutlu Günler* 'inde, bir toprak yığını içindeki Winnie, giderek toprağa gömülür; Hamlet, Ophelia'nın mezarına atlar; Don Juan cehennem tarafından yutulur; geniş bir sahnede, Çehov'un *Vişne Bahçesi* ile Gorki'nin *Ayaktakımı Arasında* adlı oyunlarında, (aralarındaki gizli gerilimler belirgin bir biçimde gösterilerek) ikili üçlü gruplar halinde yerleştirilmiş olan karakterler, bu hareketlerin nasıl kabuklarını kırıp bir tek devingen imge içindeki asal anlamsal öğeleri ortaya çıkardıklarına birer örnektir.

İlk dönemlerden beri harekete, şaşırtıcı ve gösterişli etmenler katabilmek için özenle hazırlanmış sahne makineleri kullanılmıştır: 'deus ex machine' sayesinde yüksekten görünüş, kiliselerde oynanan Floransa ermiş oyunlarındaki havada uçan melekler ya da çocuk odası penceresi önünden uçup giden Peter Pan gibi...

'Salt' hareketin, konuşma metni olmadan, güçlü anlamlar üretebildiği, hareketin egemen olduğu, mim, dans ve bale gibi dramatik biçimin uç örneklerinde bütün etkisiyle görülür. Bu yalnızca sahnede değil, sinema medyasında da vardır: (Busby Berkeley, Bob Fosse ve daha birçoklarının örneklerinde olduğu gibi) bir müzikal filmdeki dansları, prodüksiyon numaralarını ya da televizyondaki balenin etkileyici anlamını düşünün.

Hareket alanında ve mekânın düzenlenmesinde içgüdüsel tepkiler, geleneksel ve simgesel anlamlar salt ikonik görünüşlerle iç içedir. Bir yükselti üzerine konulmuş tahtmda, halkından daha yüksekte oturan kral gerçek bir taht odasını gösterdiği gibi, simgesel anlamıyla, en üst pozisyona sahip olduğunu belirtmesi de deiktik bir öğedir , kral aksiyonun odak noktasındadır.

Bu durumda, ikonik gösterge, 'gerçek dünya'yı sağlayan simgesel gösterge sistemini üretir. Ancak çok sayıda konvansiyonel özellikte uzaysal simgecilik içeren ya da özel bir dramatik durumdan ortaya çıkan dışadönük gerçekçi 'düzenlemeler' ve 'gruplandırmalar' vardır: Hamlet, kral ve kraliçeyi çevreleyen saraylıların uzağmda durur; Romeo, üstün bir varlığı hayranlıkla seyredermiş gibi yukarı doğru balkondaki Juliet 'e bakar.

Asal anlamsal işlevi harekete yükleyen bir dramatik sanat biçimi olan mim alanında hem ikonik hem de simgesel yaklaşım izlenir: burada, doğal hareketi taklit ve stilize eden sanatçılar olduğu gibi –Marcel Marceau'nun sanatının büyük bir kısmı böyledir– Avrupa ile Uzakdoğu'da her biri kesin anlam yüklü, belirgin ve karmaşık simgesel hareketler sözlüğünü içeren eğilimler vardır; Fransız mimcisi Debureau'nun pandomim tiyatrosu ve çağımızın büyük mim eğitmeni Etienne Decroux sistemi ile Hint Kathakali tiyatrosu bu karakterdedirler.

Aynı şey *makyaj* ve *giysi* için de geçerlidir: bazı Doğu türündeki tiyatrolarda da maskeler, makyaj ve giysiler, inceden inceye hazırlanmış anlam yüklü kodlar vardır. Batı tiyatrosunda saç stilleri, sakallar ve çeşitli giysiler, geleneksel –bunun için de simgesel– anlamlar taşıdıkları gibi, gerçekçi –ikonik– bilgiler de iletirler. Aynı zamanda, daha görkemli ve daha renkli bir giysisi, saç biçimi ve makyajı olan merkezdeki karakteri işaret ederek deiktik işaretler olarak işlev görürler.

İşlev ve mesleği belirten bilinen giysiler karakterin üst tabakadan mı, proleter mi, oda hizmetçisi mi, polis mi, gangester mi, as-

ker ya da doktor mu (ya da önceki dönemlerin toplumuysa kunduracı mı, marangoz mu, nalbant mı) olduklarını gösterir. Giysi ve makyajın kapsadığı bilgi, oyunun sergilenmesinde, genellikle asal bir öğedir.

Tiyatro seyircisi, ilk tipik göstergebilimci Sherlock Holmes'un yeteneklerinden birazını olsun edinmesi gerekir. Bilindiği gibi, onun, yüzdeki yaralardan, tanıştığı insanların kılıklarından çok sayıda, kesin bilgiyi bulup çıkarma yeteneği vardı. Karakterin görünüşündeki en ufak ayrıntılar, giysilerinin kesimi, teninin rengi, giysilerindeki lekeler çok sayıda bilgi içerirler ve böylece sahnedeki karakterin açımlanması yönünden önemli rol oynarlar. Yakın çekimlerle en minik ayrıntılar bile dikkat çektiğinden, bunun sinemadaki rolü daha da çoktur. Değişik kültürlerden –Hint ve Japon filmleri gibi– çıkan dramanın kodlarını Batıdaki seyirciler bilmediğinden karakterleri anlamada zorlanmaktadırlar. Ancak bu kod çözme işlemi kısmen bilerek yapılır: seyircinin büyük bir bölümü sezgisel bir biçimde, (günlük yaşamda rastladığımız insanlara verdiğimiz tepki gibi) bilinçaltınca algılanan birçok karakteristiği içeren 'genel izlenimlere' tepki verme eğilimi içindedir. Bu, bilinçaltınca algılanan genel izlenimler giysilerin biçiminden karakterin ayakkabılarındaki çamura kadar geniş bir alanı kapsar.

Giysi ve makyajın sayısız ayrıntılarının birleşerek karakterin ürettiği izlenimlerin bilinçaltı tepkilerini yaratması yanı sıra, giysi, hayali karakterin çevresindeki ruh durumuna ve atmosferine katkıda bulunur. Bunu da, makyaj, saç stili ile giyimdeki renk tasarımının simgesel gücüyle yapar. Makyaj ile giysinin bu simgesel işlevine deiktik işlevi de eklenmelidir: oyunun daha önemli karakterleri, gösterişli ya da değişik giysi ve makyajlarıyla vurgulanır ve dikkat onların üzerine çekilir.

Ayrıca, daha önce belirtildiği gibi, makyaj ve giysi, yüz ifadesinin, jestin ve hareketin gösterge sistemlerinin etkisini pekiştirir. Peruklar, giysilerin biçimi, ayakkabı modeli, aktörün (ve canlandırdığı karakterin) boyunu uzatır, kısaltır ve enini genişletir, inceltir; bu da onu geniş ya da dar hareketler yapmaya zorlar ve hareketlerini etkiler. Ve tüm bu ayrıntılar ikonik, simgesel ve deiktik aşamalarda anlam yüklenirler.

Eskiden giysi ve makyajdan, oyuncunun kendi sorumlu tutuluyordu. Bugün ise, bu iş, dramatik yapımın tasarımcılarına bırakılmıştır. Bu durumda, oyuncuda odaklanan gösterge sistemleri

çevrimi ile dramatik gösterinin görsel öğelerini yaratan tasarımcı ile giysi, makyaj ve ışıklama alanlarının diğer uzmanlarının egemenliğinde olan göstergeler çevrimi birbirlerini kapsamaktadırlar.

VII

dram sanatının göstergeleri: görsellik ve tasarım

1.

Bir dramatik gösteride, tasarımcının, en temel gösterge sistemi yoluyla, bilgi ve anlam üreten göstergelerin karmaşık etkileşimine, ikonik ya da simgesel 'resmi' ortaya çıkarmadan bile önce yaptığı katkı, *alt yapı*'yı yaratmasıdır. Bu, kesinlikle oyuncunun hareket dokusunu tayin eder. Hareketlerin tavrı ve hızı açısından zemini hazırlayan tasarımcının, oyuncuların performansı üzerinde büyük etkisi olur: onların, nerden çıkıp girecekleri, merdivenleri nasıl çıkıp inecekleri, anlamı getirecek en uygun yönlere dönüp (çapraz, cephe, profil gibi) seyirciye ne şekilde yaklaşıp uzaklaşacakları ve böylece çeşitli atmosferleri ve anlamları sağlamaları buna bağlıdır.

Modern yönetmenin çıkışıyla birlikte, oyun alanını biçimlendirmede modern teknolojinin (hidrolik aygıtlar, elektrik ışıklaması) potansiyeli de anlaşılmıştır. Meiningen Dükü'nden Gordon Craig'e, Adolphe Appia'dan Terence Gray'a kadar, bu, tasarımcı ile yönetmenin büyük ilgisini çekmiştir.

Meyerhold'un 'bio-mekanik' anlayışında dekorun bu işlevi üzerinde özellikle durulmuş ve araştırılmalara gidilmiştir: Meyerhold'un dekorları genellikle benzetmeci işlevinden uzaklaştırılarak oyuncunun anlamlı hareketlerinin geometrik gösterinin alt yapısını oluşturmuştur. Bu anlayışta, hareket devinimi, gösterinin en önemli gösterge sistemlerinden biri durumuna girmiştir. Tasarımcının mekân yaratmadaki devingen işlevi, her ne kadar tiyatroda

daha belirginse de, bu, sinemada önemsizdir anlamına gelmemelidir: büyük epik filmlerdeki yığınların, geniş mermer salonlardaki ve dar kent kapılarındaki görkemli hareketleri ya da gerilim filmlerinde dar döner merdivenlerdeki kovalanan kurbanların tırmanıp inmeleri aynı olguya örneklerdir. Ancak bu aksiyonlar, hareketli kamera ile sağlanan daha görkemli devinimler yüzünden sık sık gölgelenmiştir.

Sahnede, mekân içi yerleştirmenin, gösterinin *zamanlaması* açısından önemli kapsamları vardır. (Başka bir temel öğe kesin anlamın duyumsanmasıdır). Örneğin, giriş ve çıkışlar ve bunların kullanım olanakları oyuncuların sahneden ne kadar zamanda çıkıp sahneye ne kadar zamanda girebildiklerini saptar: sahne tasarımı böylece, aksiyonu yavaşlatır ya da hızlandırır ve gösterinin tartımsal yapısını belirler. Tiyatro tasarımcısı, bir bakıma, sinemadaki kurguyu yapan uzmanın işini üstlenmiştir.

2.

Dekor'un en belirgin işlevi, bilgi verici olup ikoniktir; oyunun aksiyonunun geçtiği çevreyi 'resimler' ve mekânı, dönemi, karakterlerin toplumsal konumlarını göstererek ve oyunun diğer asal özelliklerine işaret ederek seyircinin anlaması gereken temel serimsel bilgileri sağlar.

Sahnede bu görsel serim, boyalı resim halinde verildiği gibi, çeşitli ölçülerde gerçekçi olandan en soyut olana değişen üç boyutlu biçimde de olabilmektedir.

Sinemada ise bu, stüdyo setleriyle olabilir, arkadan projeksiyonla film ya da resim vererek ya da 'gerçek' arka plan ve 'yöreler' içinde sağlanabilir. Nasıl oyuncu hayali karakterin bir göstergesiyse, bu dekorlar da –ister yapay olsun, ister doğal– birer göstergedirler. Londra ya da New York'taki 'gerçek' bir caddenin filme alınmış imgesi, hayali Londra ya da New York'un caddesinin göstergesi olur. Ama Münih ya da Helsinki'deki 'gerçek' bir cadde, örneğin Moskova ya da Leningrad'daki bir caddeymiş gibi,, Kent 'in kum tepecikleri, II. Dünya Savaşı 'nın Batı Çöl 'ü olarak gösterilebilir. Filmin fonunu ortaya çıkaran dekor, ister 'gerçek' bir mekân, ister stüdyo yapımı olsun, 'tasarım'ın öğeleri olma durumunu değiştirmez. Tasarımcı, iç ya da dış mekânı seçerken bunları anlamı getirecek biçimde düşünür, sonuçta bunlar kendi imgeleminde tasarladığı dekorun aynı işlevini tamamen yerine getirirler.

Filme alman dramanın fotografik doğası, sahneden daha büyük ölçüde bir gerçekçilik gerektirir. Bu yüzden sahne dekorları çeşitli ölçülerde soyutlamalara açık olduğu gibi (Meyerhold'un bio-mekanik örneğinde olduğu gibi) tamamen soyut da olabilirler. Bu soyut dekorlar ikonik özelliklerini yitirirler.

Yarı soyut dekorlar ise, gerçeğin seçilmiş karakteristiklerini, yani kapı yerine çerçeveyi, ev yerine evi imgeleyen iskeleti ve benzeri görünüşleri kullansalar bile, yine de ikonadırlar. Çünkü ikonik göstergelerin doğasında tamamen benzemek gibi bir gereklilik yoktur. Bunlar stilize edilmiş özetlemeler (tuvaletlerin kapılarına resmedilen şematik kadın ve erkek figürleri, havayolları tarifelerindeki birbiriyle kesişen çapraz çatal bıçak işaretleri) olabilir; böylece, bunlar giderek hiyeroglif ya da ideogram biçimini alır ve tamamen konvansiyonel göstergeler durumuna girer.

Tiyatroda, çelişkili olan şey, canlı insanın – oyuncunun inandırıcı bir biçimde, hayli stilize edilmiş ya da soyutlanmış çevreleriyle uyum sağlamasıdır. Bu canlı insanlar, şematik, hatta olmayan kapıları açarlar ve sahnenin dar mekânı üzerinde, çeşitli şematik çevresel eşyalar arasında özgürce hareket ederler. Böylece *jest* görsel tasarımın bir öğesi durumuna girer: hayali bir pencereden dışarı bakan, olmayan alçak bir kapıdan eğilerek geçen oyuncu, görsel imgeleri seyircinin imgeleminde canlandırır. Hatta oyuncunun sesini değiştirmesi bile mekânı yaratabilir: sahnede olan oyuncunun sahnede bulunmayan birine sesini 'fırlatması' çok uzakta olan birine bağırıyormuş duygusunu verir ve küçücük sahne bir ormanın derinliğini, bir çölün genişliğini alır. Bu noktada, *oyuncu ile aksiyonun oyundaki öncelik ilkesi* söz konusudur. Aksiyon, imgeler yaratabilir ve mekânın sınırlarını çizebilir.

Bilinen örnekler olarak, antik Yunan, Ortaçağ ve [İngiltere'de] Elizabeth dönemi tiyatrosunu ele alırsak, dekorun ikonik öğeleri, aslına benzetilen çevre düzeninden çok sözler ve jestlerle sağlanırdı.

V. Henry'nin ünlü prologunda, (sahnenin çok deneyimli bilinçli bir göstergebilim uygulayacısı olan) Shakespeare, seyirciye, oyuncuların "*bu büyük olayı çözebilmeleri*" için "*düşsel güçlerini harekete geçirmeleri* "ni, yani imgelemlerini kullanmalarını öğütler ve sonra yine seyirciye yönelerek "*düşüncelerinizle bizim eksik bıraktığımız şeyleri tamamlayın.../ gördüğünüz ve bizim konuştuğumuz atları, düşünün / onların nasıl mağrur nallarıyla toprağı eşelediğine tanık olun: / çünkü bizim krallarımızı süsleyecek olan sizin düşüncelerinizdir, / o dü-*

şüncelerinizi taşıyın ordan oraya zamanların ötesine, / tamamlanmış birçok yılı kum saatine çevirin". Bu oyunun filminde, Laurence Olivier, aksiyonun başlangıcı olan prologu, Elizabeth dönemi tiyatro binasının basit sahnesinin gerçekçi atmosferi içinde iletir. Sonra seyircinin hayalini işlettiği varsayımından hareketle, arka fondaki boyalı pano yerini, sanki seyirci bunu imgeleminde görüyormuş gibi, oyunun tarihsel öyküsünün fotografik gerçekçiliğine bırakır. Filmin sonunda, fotografik gerçekçilikten yeniden Elizabeth dönemi tiyatrosunun sahnesine dönülür.

Giysiler de, tasarım ve dekorun ikonik işlevini tamamlayan güçlü simgesel parçalardır: bir dramatik gösterinin tüm atmosferi ve anlamı, örneğin bir *asal renk tasarımı* ile saptandığı gibi, dekor ve giysilerin gotik, barok, fütürist üsluplarda yapılmasına da karar verilebilir.

3.

Aksesuar –eşyalar, aletler, takılar ve dramatik mekân üzerinde karakterlerin kullandıkları tüm taşmabilir nesneler– tasarımın asal parçalarıdır. Konumları içinde kullanılan masalar, iskemleler, kılıçlar gibi 'gerçekçi' nesnelerin, canlı insanların karakteri cisimlendirmeleri gibi, ikili görünüşleri vardır: *Hamlet*'in oynanışında kullanılan koltuk, efsanevi geçmişte, Elsinore şatosundaki hayali koltuğun bir göstergesi olduğundan 'etkin rol'ü vardır. Aynı zamanda, tek başına çok güzel tasarlanmış bir eşya olarak hayranlıkla seyredilebilir ya da herhangi bir seyircinin evinde kullanmak üzere sipariş edeceği bir koltuk olabilir. Oyuncunun elinde tuttuğu nesne, kullandığı eşya simgesel anlamlar da taşıyabilir: Shakespeare'in *II. Richard*'ında olduğu gibi, bir taç, krallığın kuralı yerine geçer ya da bir mektup kahramanın düşüşünü ve yok oluşunu simgeleyebilir. Melodramlarda, aksiyonun büyük bir bölümü böylesine simgesel anlamlar yüklü nesnelerin çevresinde döner.

Ama burada, çelişkili olarak, tamamlanmış ikonik gerçekçilik hiç de asal olan bir şey değildir. Nesneler de oyundaki aksiyonun önceliği ilkesine boyun eğerler. Aksesuarlar, –en azından sahnede, daha seyrek de fotoğraflara dayalı oyunda– oyuncunun aksiyonu ile de varsayılabilirler: karakterler, olmayan şarabı içebilirler, olmayan el eşyalarını kullanabilirler ve yine de seyircinin imgelemi için inandırıcı olurlar.

4.

Işıklama'nın, dram sanatının görsel gösterge sistemleri arasında giderek artan bir rolü vardır. Işıklamanın belirgin ikonik işlevi bulunur – gündüz ile geceyi, güneşli ve kapalı havayı, vb gösterdiği gibi, simgesel yönleri de açık seçik bir biçimde sergiler. Tiyatroda elektrik ışığının kesin potansiyel önemini anlayan ilk büyük yönetmenlerden biri olan Max Reinhardt, sahneyi renkli ve değişken ışıklarla resmetmekten söz etmiştir. Dramatik gösteride ışığın en önemli işlevi deiktiktir. Aksiyonun odak noktasına, işaret parmağıyla gösterircesine, doğrudan dikkat çeken ışıklamadır. Başkarakter üzerine tutulan ve onun hareketlerini izleyen bir ışıldak dikkati o yana çekebilir. Önemli bir nesneyi öne çıkarabilir. Bu hem sahne, hem de sinema için geçerlidir. Sinemada 'ışık yönetmeni' yaratıcı egemen kişiliklerden biridir. Sahnede, gelişmiş, günümüzde elektronik olarak önceden programlanabilir ışıklama aygıtlarının varlığı, karmaşık ve ince ışıklama planlarıyla hazırlanan, daha çok ayrıntıyı içeren ve daha çapraşık ışıklamayı sağlamış ve gösteriye katkısı olan en önemli yaratıcı sanatçılardan biri olarak 'ışık tasarımcısı 'nı var etmiştir.

Işıklamanın üslubu ve ayrmtısı –hem tiyatroda, hem sinemada– gösterinin tüm dokusunu saptayabilir ve aksiyonu, baştan sona gölgeleri ve aydınlıklarıyla hareketli bir resim olarak verebilir ya da Brecht'in savunduğu üslup içinde, değişmeyen, (gece geçen sahneler de dahil olmak üzere, eğer gerekliyse lamba ve mum kullanılarak) aydınlık bir ortamda sunabilir; kısacası, bu iki uç arasındaki sayısız çeşitlemelere gidebilir.

Gösterinin mimari çerçevesi, yani oyuncular ve onların aksiyonu, dekorlar, giysiler ve ışıklama, bunların tümü her türlü dram sanatına temel olan gösterge sistemleridir. 'Theatron', 'tiyatro', seyir yeri anlamına gelir. İngilizce'de biz 'gösteri'ye gitmekten söz ederiz, Almanca'da bu *'Schau-Spiel'* (seyredilecek oyun)dur, Fransızca'da *'un spectacle'* kullanılır. Sinemaya niçin gidiyoruz? 'Resimler'. Ve televizyon sözcüğündeki vurgu *'vision'* [görüş] üzerindedir Tiyatro yönetimindeki deneyimi ile Goethe'nin *Faust* 'ta dediği gibi:

"Seyretmeye gelirler, severler en görmek istediklerini.
Ve gözleri önünde çok şey işlenip dokunmuşsa,
Şaşkınlıktan ağızları açık kalır kalabalıkların,
Genişlemesine kazanırsın onları birden,
En sevilen kişi sen olursun hemen" [1].

[1] Goethe, *Faust*, "Vorspiel auf dem Theater" [Tiyatrodaki Ön oyun].

Genellikle, temel sayılan, en akademik tartışmalara neden olan karakterler tarafından konuşulan *sözcükler*'den önceye, dram sanatının görsel özelliklerini koymamın nedeni işte bu yüzdendir.

VIII

dram sanatının göstergeleri: sözcükler

1.

Dramatik olgunun, sürekli olarak gelecek kuşaklara kalan parçasının genellikle yazılı metin olmasından dolayı, (çünkü sözel olmayan ya da yazılı metne dayanmayan tiyatronun büyük bir bölümü, ardında hiçbir kayıt bırakmadan kayıplara karıştığı için) eleştirmenler ve bilim adamları tarafından dram sanatının temeli sayılmıştır. Hatta metin, oyunun Platonik idea'sına benzer biçimde, zaman zaman dram sanatının tamamı bile sayılmıştır. Bu metafizik yaklaşım, dramatik gösteri söz konusu olduğunda, tamamlanmamış bir sav olarak kalmıştır. Bu görüş, evrensel anlamda kabul edilebilir gibi değildir; çünkü mim, sözsüz oyun ya da bale gibi, dram sanatının sınırındaki özellikler açısından geçerli değildir. *Commedia dell 'arte* 'de aksiyonun asal çizgisi saptanırdı ve bunun içinde sözel öğe akışkandı; sessiz sinemada sözel öğe, araya konulan açıklamalarla sınırlandırılmıştı ve bu açıklamalar arttıkça filmin de o oranda değeri düşmüş sayılıyordu.

Sahne oyunu konusunda, edebiyat bilimcilerinin metnin önceliğinde ısrar etmeleri bir dereceye kadar geçerli olabilir. Çünkü bir oyunun metni okunabilir, o anda edebiyattır ve bir şiir, düzyazı ya da roman gibi incelenip yorumlanabilir. Ancak gösteri için yazılmış metinlerde sözel öğe, yaratıcı bir biçimde, gösteri için yeniden kurulmadan belirsiz olarak kalır.

Öteki göstergelerin uçuculuğu karşısında, metnin sürekliliği (bir yazma ya da baskı olarak ileriye kalma talihini elde etmiş gös-

teriler) ile bugüne kalan basılı sahne oyunları, sinema ve televizyon karşısında küçümsenmeyecek bir avantaj sağlamıştır. Çünkü bu metinler, çok geniş, çeşitli ve değişik çevrelerde, değişik dönemlerde yeniden canlandırılmış ve bu da onlara, birbirini izleyen tarihsel, kültürel ve teknolojik koşullarda uygulanabilecek yeterli esneklik getirmiş, böylece bunlarm yüzyıllar boyu yaşamalarını sağlamıştır.

Bugün elimizde bulunan oyunların metinleri, 'sahne açıklamaları' gibi, başka gösterge sistemlerinin izlerini taşırlar. Roman Ingarden, bir oyunu, '*Haupttext*' (asal metin), '*Nebentext*' (altmetin) olarak ikiye ayırır[1]. İkincisi sahne açıklamalarını, birincisi de oyuncular tarafından konuşulan metni kapsar. '*Haupttext*', anlam üretici olarak bir gösteri metninin yalnızca seyircilere yönelik olan parçasıdır, öte yanda '*Nebentext*' sözel olmayan diğer gösterge sistemleri içinde yer alır. Ancak 'Nebentext' genellikle yoktur (bize kadar gelmiş olan Antik Yunan oyunlarında olduğu gibi) ya da çok zayıf ve belirsizdir (Elizabeth dönemi oyunlarındaki sahne açıklamaları gibi). Bunun için, bu oyunların çağdaş gösterilerinde, yönetmen, tasarımcı ve oyuncu, genellikle uç noktada bireysel olan kendi 'Nebentext'lerini oluşturmaktadırlar. Dram sanatının mekanik olarak üretilen biçimlerinde (sinema ve televizyon) 'Haupttex' (asal metin) ile 'Nebentex' (altmetin) ayrılamayacak biçimde birbirine kaynamıştır. Basılan senaryolarda altmetnin sahne oyunlarına oranla daha fazla yer aldığı izlenir. Zaten bunun için de film senaryoları ile televizyon oyunlarının okunması pek fazla haz vermez. Bu drama biçimlerinde görsel öğeler egemendir; çünkü görüntülerin sözel değerlerinin, roman, öykü gibi edebiyat metinlerindeki betimlemeler gibi, etkileyici güçleri yoktur. Sinemada aynı senaryonun yeniden ele alınışında tamamen değişik bir yapıt, değişik anlamlar çıkmasının nedeni metin ile gösteriyi kaynaştırma çabasıdır. Bu da, şimdiki –ve geçmiş dönemlerden kalan basılı oyunlardaki– konuşulan sözcüklerin dramanın tamamı olmadığını gösteren bir delildir. Hatta sözel yanı ağır basan sahne oyunları bile gösterinin 'Platonik idea'sını yansıtmaz. Metin, gösterinin önemli bir parçasıdır; bir gösterinin seyirci üzerindeki mutlak anlamını getirebildiği gibi, getirmeyebilir de.

[1] Roman Ingarden, "*Von der Funktionen der Sprache im Theaterschauspiel*", *Das Literarische Kunstwerk*, Ek, 2. basım, Tübingen: Max Niemayer, 1960, s.403.

2.

Bunlara karşın, bir dramatik yapıtın metni, doğal olarak, çok sayıda anlam üreten öğeyi kapsar. Sözcüklerin her birinin *asal sözlük anlamı* vardır; bunların sözdizimsel anlamı, 'gerçek' yaşamın koşullarına ilişkin anlamları (örneğin politik bir oyunda bir toplumsal durum üzerine yorumu hedefleyen anlam gibi), kısacası günlük yaşamda konuşmanın ilettiği tüm anlamlar bu sözcüklerdedir. Dramatik diyalogdaki sözcükler, insanlar arasındaki iletişimi sağlayan dil kullanımı açısından bildiğimiz her şeye uyar. Bunlar, J. L. Austin[2] ve J. R. Searle[3] tarafından tanımlanıp incelenen 'konuşma eylemleri ' olduğu kadar, olgusal ve duygusal bilginin aktarılmasını gerçekleştiren araçlardır. Ayrıca, oyunda, metindeki *üslubun* anlam üreten öğeleri vardır: metin koşuk, düzyazı, ikisinin karışımı olabilir ya da metnin üslubu üst ya da alt düzeyde bir dil kullanımını hedefleyebilir. Sözcükler, her karakterin kişisel konuşma dokusunu ve sözlüğünü, yöresel şivesini ya da mesleki argosunu vb. vererek *karakterleri bireyselleştirme* hizmetini de görürler. Sözel metin, *diyalog yapısı* 'nın tamamından da anlam üretebilir. Diyalog yapısı, art arda gelen sahnelerle yapılanan aksiyonu ortaya çıkartan 'anlatım' tekniğini içerir; uzun ve kısa, şiddetli ve yumuşak parçalar arasındaki devingen karşıtlıklar, tekrarlar ve sesli harflerin melodisi; diyaloğun tartımı, sahne açıklamaları olmasa bile duraklar, sessizlikler bir altmetin oluştururlar. Altmetin (*'Nebentext'*), ustaca yazılmış metinlerde, sözel yapı ile tümce tartımlarının ve diyaloğun incelikle hazırlanmış zamanlamasının gerektirdiği bir şeydir.

Bunların yanı sıra, oyundaki konuşmalar, anlamı değişik aşamalarda üretir. Belli bir anlam, bir karakter tarafından başka bir karaktere aktarılırken, aynı tümce, başka bir anlamı da içerir, dramatik açıdan daha önemli bir anlamı da seyirciye iletmiş olur. Karakter A (Iago olsun), Karakter B 'ye (Othello olsun) saygı duyduğunu söyleyince, seyirci, Karakter A'nın daha önce Karakter B aleyhine olan konuşmalarını bildiği için, onun yalan söylediğini ve bir sürü sinsi olayın birbirini izleyerek başlayacağını anlayacaktır. Karakterler arasında geçen sözler, seyirci için daha başka anlamlar da içerir. Ibsen'in *Bir Bebek Evi* 'nin başında, Nora Helmer, Noel ağacını yukarı kata taşıyan hamala 1 Kron verir, ama hamal hizmetinin karşılığının yalnızca 50 Öre ettiğini söyleyince o da, 'Üstü kalsın',

[2] J. L. Austin, *How to do Things with Words*, London: Oxford University Press, 1962.

[3] J. R. Searle, *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge: Cambridge University Press, 1969.

der[4]. Onun sözleri, seyirciye, Nora'nın sevecen ve müsrif bir kadın olduğunu belirttiği gibi, başka bilgileri de sağlar: onun toplumsal konumu, kendini kanıtlama gereksinimi gibi. Bunlar aksiyon ilerledikçe aydınlığa çıkar. Dramatik diyalogdaki her sözcüğün (en azından) bir çift yükümlülüğü vardır: bu sözcükler, bir yandan, gerçek anlamı iletirken, öte yandan, o sözcükleri kullanan karakter üzerine bilgi sağlarlar. Bu ikincisinin şifresini çözme işi süreklidir – diyaloğun her yeni dizesiyle, iç yaşamının çelişkilerini ve karşıtlıklarını getiren diyalektiği ile karakterin özelliklerine yepyeni renkler eklenir.

Ibsen'in metninde, Nora, 'üstü kalsın', der. Ama gösteride bu tümce mutlaka gerekli değildir. Nora, söylemek istediğini küçük bir hareketle, üstünü hamala geri vererek ya da hafif bir gülümseme ile belirtebilir. İşte bu, yazınsal metin ile dramatik metin arasındaki temel farkı vurgular. Dramatik metin tamamlanmamış bir metindir. Ingarden'in işaret ettiği[5] gibi, dram sanatı, kendi dünyasını 1) görsellik ve diğer araçlarla gösterilen olaylarla, 2) hem sözel, hem görsel olarak gösterilen öğelerle ve 3) yalnızca sözel olarak gösterilen olaylarla, örneğin aksiyonun geçtiği zaman ve mekân dışındaki olayların aktarılması ile yansıtır.

Burada vurgulanması gereken, işaretlerin (sözel olmayan) birinci kategorisinin metne olan önceliğidir. Dram sanatı temelde mimetik *aksiyon* 'dur. Sözler ile aksiyon arasında bir karşıtlık varsa, aksiyon ağır basar. Buna iyi bir örnek, *Godot'yu Beklerken (Waiting for Godot)* adlı oyunun finalidir: 'Gidelim', sözü altmetin olan sahne açıklamasındaki, 'Kımıldamazlar' aksiyonu ile çelişir. (Burada raslantısal olarak, yazınsal eleştirinin önyargılı olduğu kendini gösterir: çünkü aslında altmetnin [Nebentext], asal metinden [Haupttext] her zaman daha önemli olduğu ortaya çıkar). Bu, ister bıçağını kurbanına saplarken onu çok sevdiğini söyleyen bir katil olsun, ister çok iyi olduğunu söyleyen ölmekte olan bir adam olsun, aksiyon her zaman sözcükleri yönetir , sözcükleri ironik bir konuma oturtur ve sözcüklerin ötesine geçen olayların önünde sözcüklerin güçsüzlüğünü açığa çıkarır.

Dram sanatı aksiyon olduğundan, oyundaki sözel öğenin de *aksiyon* kadar öncelikli işlevi yüklenmesi gerekir. Konuşulan sözcükler, sözlük anlamlarından ya da yapısal içeriklerinden çok karakterlere ne *yaptıkları*, kime yöneltildikleri ya da monologlarda, o

[4] Ibsen, *Bir Bebek Evi*, 1.Perde.

[5] Bkz. Ingarden, s. 405.

sözleri söyleyen karaktere ne yükledikleriyle (Hamlet'in, *"Ben ne serseri, ne kaba bir köleyim"*, monoloğunu düşünün; o, bununla düşüncelerini düzene koyar ve yeni bir plan kurmaya başlar). Tiradlar ve monologlar iki çeşittir: birinde, karakter kendiyle hesaplaşır ve seyirci onun en gizli düşüncelerini öğrenir; ikincisinde, doğrudan seyirciye yönelir. İlkinde, karakter kendine oynamaktadır ('fikrini değiştirmektedir'), ikincisinde ise seyirciye oynamaktadır.

Konuşulan sözcükler karakterlerin aksiyonu ile çelişiyorsa, doğal olarak, bunlar da aksiyonun bir parçası olduklarından, karmaşıklığı ve karma yönlendirmeyi ışığa çıkarır. Ne olduğunu belirten basit sözsüz aksiyonun yeterli olduğu yerde sözcükler gereksizdir. Aslında, sözcüklerde ekonomi, dramatik Occam'ın* Usturası gibi bir şeydir.

Çağımızın en büyük oyunculuk eğitmenlerinden biri olan Jacques Lecoq, öğrencilerini çalıştırırken 'durumlar'dan başlatmaktadır. Bu durumlar içinde, öğrenciler, çeşitli toplumsal rollerde (örneğin, henüz birbirine tanıştırılmamış olan bir partideki konuklar gibi) birbirine olan tepkilerini doğaçtan vermek zorundadırlar. Olabildiğince sessiz oynamak zorunda olan öğrenciler, ancak mutlaka gerekiyorsa, söze başvurmaktadırlar. Bu, dram sanatındaki ekonominin asal ilkelerinden biridir: sözsüz ifade edilebilecek her şey sözsüz olmalıdır. Sinemada diyaloğa daha az gereksinim olması bu yüzdendir. Kamera 'deiktik' aksiyonu ile sahnede olandan daha çok bilgi aktarabilir.

3.

Karakterler tarafından konuşulan sözler, hiçbir zaman, içinde oluştuğu ve yansıttığı *aksiyonu* kapsayan dramatik içerikten soyutlanarak incelenmemelidir. Aksiyon her zaman karakterle varolduğuna göre, dramatik konuşma her zaman yansıttığı karakter açısından ele alınmalıdır. Oyun yazarı kendi adına konuşamaz, diyalog içinde (ya da monologlar, karakterlerin kendi kendilerine konuşmalarında) kendi düşüncesini belirtemez. Shakespeare'den Brecht'e kadar, oyun yazarları aksiyon içinde kendi düşüncelerini belirtmek istedikleri zaman, proloğlara [önoyunlara], epiloglara [sonoyunlara] ya da belirgin bir biçimde kendi kişiliklerinden sıyrılan oyuncuların söyledikleri şarkılara başvurdular. *Kafkas Tebeşir Daire-*

* Willam of Occam (ya da Ockham), 1300?-1349? tarihlerinde yaşamış olan bir İngiliz düşünürü. [Ç.N.]

şi'ndeki Masalcı karakterinin anlatımı bile tümüyle yazarın düşüncesi olarak algılanamaz. Her zaman için karakterin (bu örnekte Kafkasyalı halk ozanı) öznelliği hesaba katılmalıdır. Sinemada da yazarın düşüncesi aksiyon dışında olmak koşuluyla, 'ses'le ya da sessiz sinemadaki ve Godard gibi, Brecht'in etkisi altında olan yönetmenlerin filmlerindeki ara başlıklarla sağlanır.

Oyundaki karakterin konuştuğu sözler, okundukları gibi kabul edilmemelidirler. Bunlar her zaman karakterin, karakterin itkilerinin ve onun içinde bulunduğu durumların üretimidirler. Seyirci, bu itkileri sürekli olarak sorgulamak zorundadır ve gelişen durumlarm ışığında onları sürekli incelemeye bağımlı kılar. İleri sürülen bir şey sonra gelen olaylarla kanıtlanır ya da inandırıcılığını yitirir. Bunun büyük bir bölümü, karakterlerin ne bilip bilmediği ile seyircinin karakterlerin bilmediği neleri bildiği arasındaki sık sık tartışılan diyalektik ilişkiye dayanır. Dürrenmatt'tan sık aktarılan örnekteki [6], iki karakter birlikte kahve içiyorlarsa, oyunun dramatik olması, kahvelerin birinin, ya da her ikisinin zehirli olduğunu seyircinin bilip bilmemesine ve karakterlerden birinin ya da her ikisinin bunu bilmemesine bağlıdır. Karşılıklı kahve içen karakterlerin konuşacakları ancak havadan sudan olabilir. Anlamı yükleyen durumdur. Bu tür 'dramatik tersinleme' dramanın en eski kurgularından biriydi, tıpkı gerçeği tam olarak öğrenmek isteyen Oidipus, Laertes'in kılıcına zehir sürülmüş olduğunu seyircinin bilmesi ile ortaya çıkan gerilim; ya da Wallenstein'ın o gece uzun bir uyku çekeceğini söylediği sırada, onun öldürüleceğini seyircinin bilmesi gibi.

4.

Çehov'dan bu yana herkesçe bilinmeye başlanan 'altmetin' düşüncesi, dramatik metin tarafından ortaya çıkarılan anlamın karmaşıklığını vurgular. Bu, her zaman karakterin düşüncesi olacağmdan, bir oyunda kendi düşüncesini ya da mesajını ifade edemeyen yalnızca oyun yazarı değildir. Karakterlerin kendileri de, özellikle Çehov'un oyunlarında, ifade etmek istediklerini çok seyrek söyleyebilirler, çünkü gerçek yaşamda da, insanlar, çoğu kez dosdoğru söylemekten kaçınırlar ve kişiler arasındaki sorunlar, onların üzerine gidilerek çok seyrek çözümlenebilir. Hofmannstahl'ın besteci Ric-

[6] F. Dürrenmatt, '*Theaterproblama*', Theater-Schriften und Reden, Zürich. Arche, 1966, ss.111-2.

hard Strauss ile librettoları üzerinde konuşurken belirttiği gibi:"*Hiç dikkat ettin mi, gerçek yaşamda hiçbir şey konuşularak çözümlenemiyor? Hiç kimse bir durum üzerinde konuşarak karar vermeye çalıştıktan sonra, o durum üzerinde karar vermenin olanaksızlığını görmede yalnız değil*"[7].

Bu, önceki durumlar zincirinden gelişen durum ile konuşulan sözler arasındaki diyalektik ilişkiden ortaya çıkmaktadır. Karakterlerin söylemedikleri asal düşünceleri ve duyguları –altmetin– göstergelerin ince ilişkilerini çözme sanatında ustalaşmış, dikkatli ve duyarlı seyirci için anlam kazanır. Böylece, oyunda konuşulan sözlerin 'anlamı', (sözlük, yapısal, göndermeli, ölçülü ve salt yazınsal yorumlara açık diğer açılardan ötede) *kimin ne* yaptığını ve o sözlerle *hangi durumlarda kime* yöneldiği sorularından ortaya çıkar. Özetle, bir oyunda sözcüklerin anlamı içinde bulundukları *durum* 'dan varolur.

Bu aynı zamanda, günlük yaşamda çok önemsiz olan bir sözün insanın içini ezen duygusal güce dönüştüğü, sahnedeki ve perdedeki – şiirin kaynağıdır. (Lear'in, "*Yalvarırım , çöz o düğmeyi*"; Marcel Carné'nin *Quai des Brumes* [Sisler Rıhtımı] adlı filminde, Michèle Morgan'ın, "*Yaşamak neden bu kadar zor!*"). Sözsüz gösterge sistemleri kadar, olay dizisi içindeki 'durumlar'la varolan sözel konuşmadaki ekonomi, bu sözcükleri çok etkili yapmaktadır.

Oyun, bir sekans, birbiri ardından gelişen durumların sürekliliği olarak kabul edilebilir. Bu, bir dramatik metinle bir yazınsal metin arasındaki başka bir temel farkı ortaya koyar: bir dramatik metnin gösterisi zaman ve mekân kavramları içinde varolur ve gelişir, oysa okunan metin katı bir zaman çerçevesinin dışında kalır. Yazınsal metni okumaya ara verilebilir, öte yanda dramatik metnin gösterisinin başlıca farklarından biri, temel yapısal öğeleriyle (sahneler, perdeler, sekanslarla) durmadan, ara verilmeden bir durumdan ötekine geçilmesidir. Böylece, bir dramatik gösteri önemli karakteristikleriyle tam anlamıyla 'zamanın içindeki yapı ' durumuna gelmektedir: gelişme hızı, tartım, ses uzamları ile volümde çeşitlemeler ve biçimsel dokularla ortaya çıkmaktadır.

İşte dram sanatı, bu zaman boyutunu kardeş uygulama sanatı, müzikle paylaşır.

[7] H.v. Hofmannstahl, *Die aegyptische Helena*, Prosa IV, Frankfurt: S.Fischer, 1955, s. 441.

IX

dram sanatının göstergeleri: müzik ve ses

Nietzsche, "*tragedya, müziğin ruhundan doğdu*", demişti. Onun bu şiirsel görüşünü sonuna kadar izlemeye hazır mıyız bilmem, ama gölgeli geçmişte, dram sanatı kaynağının, henüz birbirlerinden ayırt edilemeyen ritüel, dans ve ilahi ya da destanların okunması olduğu bugün su götürmez bir gerçektir.

Dramatik gösteride, müziğin, anlam sağlayan bir sistem olarak her zaman önemli bir rol oynamış olması bu yüzdendir. Antik Yunan tragedyasında ve eski komedyada koronun lirik şiirlerinin hem şarkı, hem de dans olarak uygulandığı konusunda pek kuşku yoktur.

Bu tür, müzikle gelişen oyunların oranı, tarih boyunca oynanmış oyunların toplamında küçük bir yer tutar; bunların daha çoğu, sahne aralarında şarkılar, danslar ve atmosfer yaratan fon müzikleri kullanılan oyunlardır. Burada, fon müziğinin sürekli kullanıldığı sinema ile televizyonu unutmayalım.

Hiç kuşkusuz, bir tiyatro türü olan opera, kaynağını Antik Yunan tragedyalarının konuşmayla değil, şarkıyla geliştiğini varsayan Rönesans bilginlerine borçludur. Bugün bile operada metin, müzik için bir 'önmetin' niteliğindedir (ve genellikle de doğru dürüst okunamaz), çok önemli olan oyunculuğun gösterge sistemini saptama eğiliminden doğan müziğe ilişkin notalama, metnin şarkıyla söylenmesi için düşünülmüştür. Şarkıya eşlik eden müzik güçlü bir 'altmetin' olarak atmosferi, karakterin saklı düşünceleri ve duygularını gösterir.

Wagner'in dram sanatını, bütün sanat dallarının –sözel, müziksel ve görsel olan dramanın anlam sağlayan sistemlerinin– kaynaşması olan bir *'Gesamtkunstwerk'* olarak kabul etmesi, müziğin dramatik işlevi üzerine bir uç bakışın kesin ifadesidir. Ancak Wagner'in bu aşırı görüşü bir sınırlama getirmiştir: dram sanatının birçok önemli toplumsal ve sanatsal işlevleri müzikli oyunların kapsamı dışındadır. Bunun farkında olan Wagner de, kendi anlayışı içindeki müzik-drama türünü, toplumun günlük ve süregelen kültürel gereksinimleri için değil, olağandışı bir şenlik ritüeli olarak düşündüğünü belirtmiştir.

Daha alt düzeylerde müziğin, dramatik gösterinin anlam sağlayan sistemlerinde, çeşitli yaşamsal rolleri vardır: örneğin Shakespeare'in oyunlarında görüldüğü gibi, araya konulan şarkılarla, aksiyonun akışı bir an için kesilerek ve derin duygu anları vurgulanarak önemli bir yapısal özellik ve dansa ilişkin sahnelerde (bir uç örnek olan bale yanı sıra, operet, müzikal komedya ya da müzikal sinemanın dans numaraları spektrumun aynı yerine yakındır) salt hareketin tartımsal iskeleti sağlanır. Müzik, özellikle sinema ve televizyonda sürekli bir fon oluşturur, bilinçli seyirci tarafından genellikle doğrudan algılanır ve bu yüzden de aksiyonun atmosferi ve anlamı daha güçlü bir biçimde sağlanmış olur. Müziğin bu yolda kullanımı, on dokuzuncu yüzyılın popüler tiyatrosu, melodramın etkisini taşıdığı gibi, Antik Yunan korolarının, dinsel oyunlardaki müziğininin uzantısıdır.

Bu verdiğimiz örneklerde, müzik, aksiyonun ve metnin temel çizgisine uyum gösterir. Öte yanda, Brecht, müziği –oyunun diğer anlam sağlayan sistemlerinden biri olarak– diyalektik ilişkisi içinde, bir antitez olarak kabul etmiştir. Örneğin, şarkılarla aksiyonu kesmeyi ve oyuncunun rolden çıkmasını sağlamak ve melodinin anlamı desteklemesini değil, sözcüklere tersinlemeye dayalı bir yorum getirmesini de istemiştir. Brecht, böylece, sözcüklere yüklenen alay ile müziğin sentimentalitesi arasındaki karşıtlık yoluyla, *Mahagonny*'de genelevde sırasını bekleyen erkeklerin şarkısında izlendiği gibi, açgözlülüğe dayanan bir toplumun ikiyüzlülüğü ile yapmacıklığının diyalektik imgesini sağlamayı düşünmüştür.

Brecht, müziği, aynı zamanda aksiyonun ahlaksal ve siyasal yanının kolayca anımsanmasını sağlayacak, hazırlayıcı bir öğe olarak –oyundan ders çıkaran Antik Yunan korosuna çok benzeyen bir tarzda– kullanmak istemiştir. Bu tutumuyla ve düşünce tarzının daha birçok başka yönleriyle, o, zihinlere kazınacak melodileri

olan ve mutlaka anılarda kalacak melodilerle gelişen Viyana opereti (ve modern müzikal) gibi, Avusturya ve Bavyera halk tiyatrosu geleneğini izlemiştir.

Daha ilk dönemlerden bu yana, müzik dışı sesler de dramatik gösteride rol oynamıştır: gök gürültüleri ve rüzgârın uğultuları basit mekanik aygıtlarla başarılı bir biçimde sağlanmıştır. Seslerin kayıt edilir duruma gelmesinden sonra ses efektlerinin alanı sınırsız bir biçimde genişlemiştir. Tiyatroda stereofonik ses düzeni ile kuş seslerinden, depremlere kadar her şey verilebilirken, sinemada çok gelişmiş kuadrafonik aygıtlar seyirciyi her yönden gelen ses seli içine alabilmekte ve 'felaket filmleri'nde olduğu gibi, çeşitli inandırıcı seslerle dramatik etkiyi yaşatmaktadır. Bu tür ses efektleri, doğrudan betimledikleri için ikoniktir. Ancak bunlar bazen simge olarak da kullanırlar; sinemada ölen kişinin yürek atışlarıyla saat tiktaklarının birleşmesi – ya da Çehov'un *Vişne Bahçesi* 'nin sonundaki balta sesleri gibi.

X

sahne ve perdenin göstergeleri

1.

Üzerinde durduğumuz tüm gösterge sistemleri, dram sanatı biçimleri içinde, çeşitli karışımlarla bulunurlar. Bunlar 'canlı' olarak sahnelenebildiği gibi, mekanik ve fotografik yoldan da kaydedilebilirler. Bale ya da mim (sahne ve beyazperdede), sözel öğeden yoksun olabilirler, bazı (sahne ve perdedeki) soyut ya da olağandışı yapıtlar aksesuarsız, az dekorlu, ışıksız ya da müziksiz oynanabilirler: bu gösterge sistemlerinin değişik karışımları hem canlı oynanan, hem de mekanik olarak kaydedilen gösterilerde düşünülebilirler.

Ancak dramatik gösterinin canlı ile kaydedilen biçimleri arasında bir ikilem vardır; bu özellikle sinema eleştirisinde görülen, sinema ile tiyatronun temelden ayrı sanatlar olduğu görüşüdür.

Öte yandan, bu görüşü yumuşatalım: farklar gerçektir ve bu böyle bilinmelidir, ancak sinematik dram sanatı, tiyatro ile o kadar çok anlam üreten sistem paylaşır ki, aralarındaki farklar, 'drama' ya da 'dramatik gösteri ' olarak tek bir kavram içinde ele alınabilir ve yararlı, yaratıcı bir biçimde kullanılabilir; dram sanatının bu her iki temel türünün de eleştirisi bu anlayış içinde ele almdığı takdirde her iki taraf da kazançlı çıkar; aynı zamanda, bunların zıt karakteristiklerinden yeni ve yararlı şeyler üretilebilir.

2.

'Canlı' tiyatronun en belirgin özelliği ve mekanik biçimde üretilen dram sanatıyla karşı karşıya getirildiğinde en büyük avantajı, oyuncularla seyirci arasında hemen ortaya çıkan etkileşim ve arka arkaya gelen tepkilerin durmadan canlandırılmasıdır.

Gösterinin, seyirci önünde gelişmesi, daha önceden tasarlanıp çalışılmış olmasına karşın, gösteri sırasında bazı durumların ortaya çıkması ve önceden hesap edilmeyen sapmaların ya da yanlışların olduğu anda bunları spontan olarak düzeltme olanağı olması, oyuncular kadar seyirciler için de heyecanı bir kat daha arttıran etkenlerdir. Daha da önemlisi, oyuncular, kahkahaları, seyircilerin soluk almadan seyretmelerini, spontan alkışlarını ya da bazı Doğu tiyatrosunda olduğu gibi, sahneye atılan lafları, kısacası, seyircilerin tepkisini anında hissederler. Bu tepkilerin ışığında oyuncular, oyunlarını anında düzeltip gerekeni yapabilirler.

Seyirci, bir gösteriden başka bir gösteriye değişir; bunda birçok etken rol oynar: dolu bir salon, boş bir salona oranla, seyircinin sahneye olan ilgisini daha çok arttırır; dışardaki kötü hava, siyasal durum, ya da salonda çok değişik insan gruplarının bulunması (gecekondudan gelenler, yabancı turistler gibi) seyircinin bireysel katılımını, yığın psikolojisi özellikleri açısından tepkilerini değiştirir. Kentten kente turne yapan oyuncular, değişik seyircilerin aynı oyuna olan tepkilerinin farklı olduğunu bilirler. Oyuncular, seyircilerin özellik taşıyan karakteristiklerini çok çabuk sezerler ve gösteriyi ona göre götürürler. Örneğin, bazı seyirci toplulukları daha zor gülerler. Bunu gören oyuncular, daha iyi tepki alacak öğelerin hemen altını çizip onları yoğunlaştırırlar: ve 'gülünçlüklerin dozunu arttırırlar'. Deneyimli sanatçılar yığınların nabzını tutmayı o kadar iyi öğrenmişlerdir ki, 'seyirciyi avuçlarının içine alıverirler'. Deneyimli ve yetenekli oyuncular, matadorun boğayı tutsak etmesi gibi, seyirciyi kendilerine bağlayıverirler.

Bu fenomen, sanatçılarla seyirciler arasında sürekli bir elektrik akımına neden olur: seyirciye tepki veren oyuncular, seyircinin tepkilerini de düzeltirler ve bu düzeltilmiş olan tepki, oyuncular tarafından hissedilir – ve bunun gibi...

Aynı şekilde önemli olan, bunun iki yönlü bir trafik olmayışıdır. Her seyirci, öteki seyircilerin tepkilerine tepki verir: benim yanımda oturan seyirci, bir kahkaha atarsa, kahkaha bulaşıcı olduğundan, ben de belki daha yüksek sesle kahkaha atarım. (Seyirciler arasındaki bu elektriklenme, elbette, gösterinin daha önceden de-

ğişmeyecek biçimde saptandığı sinemada da görülür. Ama seyirci tepkileri bir seanstan başka bir seansa değişir. Birbirinden ayrı ya da küçük gruplar halinde seyredilen televizyonda ise, seyirciler arasındaki elektriklenme çok azdır, bunun için de televizyon stüdyo seyircilerine ve 'konserve' kahkahalara gereksinim duyar.)

Canlı gösterinin çeşitli elektriklenmeleri, hem oyuncular, hem seyirciler açısından olayın yaşanmasını arttırdığı için büyük değer taşıdığı kuşku götürmez. Ancak her ne kadar deneyimin yüksek yoğunluğu, her seyirci için gerekli olan büyük ölçüde dikkati odaklama, gösterinin anlamını çıkarmada ona bazı melekeler kazandırıyorsa da, semiyotik anlamda belirgin bir gösterge sistemi ortaya çıkarmamaktadır. Bu da bizi, iki sinematik dramatik medyanın –sinema ve televizyonun– diğer anlam üreten nitelikleri üzerinde durmamıza zorluyor.

3.

Dram sanatının mekanik olarak üretilen fotografik biçimlerinde –konulu filmler ve televizyon oyunlarında– seyircinin mekanik olarak iletilen medya ile doğrudan ilişkisi olmaması ve yapıtın kamera gözüyle verilmesi, onları canlı dramatik gösteriden ayırır.

Bu tür yapıtlarda eğilim, film ya da video band üzerine kaydetme olduğundan – canlı televizyon oyunu çok seyrektir, dramatik aksiyon seyircinin kendi zaman çerçevesinin dışında daha önce olmuştur. Bunun için de, canlı gösterinin heyecanını ve yaratıcılığını getiren – potansiyeli olan kaza, diyebileceğimiz umulmayan, spontan olaylardan yoksundur.

Tiyatroda, seyirciye önceden saptanmış bir mekân, yani sahne sunulur. Bu mekân sabittir, sınırları vardır ve edilgendir, seyirciye olan yüzü önsahne kemeri ile açıldığından çerçeve içindeki resmi andırır; sahne, açık bir alan da olabilir; ya da 'çevresel' uygulamalarda, hem seyircilerin, hem de oyuncuların dört bir yanını kuşatabilir. Sahne, değişik yerleri, çevreleri, 'dekor'lar yoluyla belirgin ya da (Elizabeth dönemi tiyatrosunda olduğu gibi) hayalde canlandırılacak görünüşleri göstermekte kullanılır. Biçimi ne olursa olsun, bu 'saptanmış' bir mekândır. Edilgendir, sürekli oradadır ve seyircinin önünde ya da çevresinde hareketsizdir.

Seyircinin odaklanmış ve sınırlanmış görüş açısını kapsayan bu mekânın içinde, o, belli bir anda aksiyonun odaklandığı herhangi bir yere bakabilir. Tiyatrodaki seyirci dikkatini topladığın-

dan, gösterinin herhangi bir yerinde nereye bakacağını seçmek zorundadır: kahramanın hareketlerine mi, kötü adamın tepkisine mi, balkondaki Juliet'e mi, yoksa balkon sahnesinde, aşağıdaki Romeo'ya mı bakacaktır? Bu açıdan, canlı gösterinin seyircisi, dram sanatının sinematik biçiminde kameranın onun için yaptığını yapar: odaklanan imgelerin özgürce seçilmiş 'kurgu'sunu, yakın çekim sekanslarını ve genel çekimleri o yaratır. Seyircinin 'opera dürbünü' kullanma modası olduğu dönemlerde, başrollerdeki oyuncuların ve şarkıcıların 'yakın çekim'i bilinçli olarak sağlanıyordu. Aynı işlem dürbünsüz, gözle de sürüp gitmektedir.

Böylece, tiyatro seyircisinin gözü kendi istemiyle bir karakterden öbürüne, sahnenin bir yerinden başka bir yerine dolaşıp durur. Kendi devinimini yaratacak biçimde bir sekansı değişik açılardan, değişik resimsel ayrıntılarla kurgular (bu tıpkı resme bakan bir insanın, ressamın akıllıca yaptığı kompozisyondaki dramatik yanları açımlamak için resme değişik açılardan göz gezdirmesi gibidir).

Bu yönden, sinematik ile dramatik medya arasındaki fark, tiyatro seyircisinin, aksiyonun kurgusunu düzenlemede daha özgür olmasıdır.

Film yönetmeni, kurgucunun da desteğiyle, ideal bir seyircinin nelere dikkat edeceğini göz önüne alarak seçenekleri gözden geçirir – dramatik aksiyonda her an neresi ilgi çeker ama aynı zamanda seyirciyi belli şeylere baktırmaya da zorlayabilir ve saklamak ya da geride tutmak istediği başka şeylere bakmasını önleyebilir. André Bazin şöyle der:

"*...normal kurgu, gerçeği çözümlemede üç ayrı yöntemin uzlaşmasıdır:*

1) Salt mantıksal ve betimleyici çözümleme (cesedin yanında duran suç aleti). 2) Psikolojik çözümleme: filme uygun, yani verilen durumlar içinde kahramanlarından birinin görüşüne uygun olan bir çözümleme. Buna bir örnek, Notorious'ta Ingrid Bergman'ın içeceği sütün zehirli olması olasılığı... 3) Son olarak seyircinin ilgisini çekmesi açısından psikolojik çözümleme: bu, ya spontan, ya da yönetmen tarafından harekete geçirilen ilgidir.

Buna bir örnek, yalnız olduğunu sanan katilin kapı topuzunun yavaşça döndüğünü görmemesidir (Polisin tutuklamak üzere olduğu Guignol'a çocukların 'Dikkat' diye bağırmaları)"[1].

[1] A. Bazin, *What's Cinema?, vol. I*, Berkeley: University of California Press, 1967, ss.91-2.

Buradaki 3. çözümleme, yönetmenin ışığı, karakter gruplarını, bunların hareketlerini vb. kullanmasıyla yönlendirilen tiyatro seyircisinin seçimi, yani dikkatini nereye vereceği ile film yönetmenin kamerayı deiktik kullanımı açısından yakın benzerliği ışığa çıkarıyor. Bazin'in sondaki, Punch ile Judy kukla oyunu ile yaptığı doğal örneksemesi 'canlı' dramanın en temel durumlarından biridir. Bu da gösteriyor ki, Bazin, bu açıdan sahnelenen ile filme alınan drama arasında temel bir ayrım görmemektedir.

Canlı ile sinematik drama arasındaki daha kesin bir fark, tiyatral ile sinematik mekânlar arasındaki temel ayrımda ortaya çıkar. Sahne (ister çerçeve, ister açık hava, ister 'çevreli' olsun), gösteri boyunca seyirciyle yüzleşir ve esaslar belirlenmiştir. Sinema perdesi ve televizyon ekranı, seyircinin serbestçe gireceği, çok çeşitli ve sürekli değişen bir mekâna açılan kapılardır. Tiyatrodaki seyirci mekânla 'yüzyüze gelir', sinemadaki ve televizyondaki seyirci 'emilerek içeri alınır' ve değişik mekânların sekanslarına roketlenir. Kamera seyircinin gözü olarak hareket ettiğine göre, seyirci kameranın götürdüğü her yere gider: bir otomobilde hız yapar, evlere girip çıkar, nesnelere yaklaşır ve uzaklaşır. Bu seyircinin 'mekân içindeki hareketliliğini' sağlar. Yönetmenin istediği her yere fırlatılır.

Öte yanda, kamera denetimi ile seyircinin göreceği şeyleri denetleyen yönetmen, istediği anda seyircinin görüşünü *sınırlama* yetkisini de elinde tutar: örneğin, katilin kimliğini belli etmemek için, onun yüzünü değil, ellerini gösterebilir, sokağı, ya da iç mekânı göstermeden, dikkati, itişip kakışan ya da hareket eden kalabalığın yalnızca ayaklarına odaklayabilir.

Yönetmen, kamerayı böylece zorunlu olarak deiktik rolü içinde kullanır – kamera, seyirciyi ensesinden tuttuğu gibi aksiyonun ortasına sürükler ve yönetmenin karar verdiği mekânlara, insanlara ve nesnelere bakması için işaret eder.

Seyirciyi bir noktadan başka bir noktaya baktırarak, yakınlaşıp ayrıntıları göstererek, ya da uzaklaşıp geniş açıyı –başka deyişle değişik çekimleri– sağlayarak rehberlik eden yalnızca kamera değildir, ama sinematik dramanın yaratıcısı da, her imge parçasını, birbirine bağlı, sürekli ve anlamlı, kendine özgü tartımı ve anlatım çizgisi olan sekanslar yoluyla gelişmenin devinimini saptayarak rehberlik eder.

Böylece, tiyatroda, dikkat odakları değiştirilerek görsel izlenimlerle sağlanan sekansların özgürce (daha doğrusu yarı bilinçli)

seçimi seyirciye kalırken, sinemada bu, dikkatlice incelenmiş, önceden saptanmış sanatsal bir işlem, anlatımın ilkesi durumuna girer. Bu işlemde, bakış açılarının ('çekim'lerin) ayıklanması ve bunların (kameranın 'çevrinmesi' ve 'kaydırması' ile) tartımsal birleşimi, sonra da bunların film ya da video banda geçirilip sürekli, dikkatle düzenlenmiş ve üzerinde düşünülmüş sekanslar durumuna sokulması –başka deyişle, kaydedilen imgelerin kurgusu (ya da montajı)– güçlü bir anlam üretimi sağlar. Sonuçta, sinematik medya estetiği konusundaki düşünceler, kameranın bu deiktik işlevi ile birleştirelen imgelerin tartımlarının ve devinimlerinin dikkatle denetlenmiş görsel anlatımlar akımına dönüştürülmesi çevresinde gelişir.

Sinema kuramcıları, sahne üzerinde anlam üreten tüm gösterge sistemlerini kapsayan ve fotoğraf çekmede önceden *saptanmış* olan 'mise-en-scène' ile 'çekim'leri ayıklayan ve düzenleyen 'yönetmenin sanatı'nı birbirinden ayırırlar. Bunun sonucu olarak, (tiyatrodaki sahneleme yöntemleriyle eşdeğerde olan) 'mise-en-scène', çağdaş sinema eleştirisinde, oyunculuk, tasarım ve her şeyden çok da senaryo yanı sıra, ikinci derecede önemli sayılan öğeler gibi geçiştirilir.

Oyunculuk konusunda yönetmen ile kurgucunun büyük etkisi olduğu bir gerçektir. Zayıf görülenler çıkarılır ve çekimlerin kurguda yan yana dizilmesiyle güçlü efektler sağlanabilir. Öteki çekimlerle yan yana getirildiğinde aynı yüzün yakın çekiminde, ifadenin değiştiği Kuleşov'un ünlü deneyi –hoş ya da değil– bu bağlamda hep aktarılır.

Dikkatlerini sinematik dramanın filme ilişkin özellikleri üzerinde toplayarak film estetiği üzerinde eğitim yapan çeşitli okullar, diğer gösterge sistemlerinin katkısını önemsememektedirler. Örneğin, sinemanın '*auteur*'e [yazara] ilişkin kuramlarına gelince: filmin tek yaratıcısının yönetmen olduğu koşullandırması yüzünden, yazar, tasarımcı, kameraman, kurgucu ile öteki yaratıcı sanatçılar ikinci önemde kişilermiş gibi kabul edilir. Çoğu filmler çok sayıda sanatçının –yazarların, tasarımcıların ve hepsinden önemlisi de oyuncuların– emeğiyle ortaya çıktığından bu, yalnızca varolan iş durumunu yanlış göstermekle kalmaz, aynı zamanda, gözü yükseklerde olan enteleküel sinema eleştirisinin büyük ihmalini gözler önüne serer. Film yapımının gerçek dünyasında, bir filmin yaratılmasında en önemli etkenin çoğu kez, yapımı gerçekleştiren parayı üreten, bir banka konumunda olan ve bütün yapım işlemini ve yö-

netmenin birçok seçimini etkiliyen "yıldız" oyuncu olduğu söylenebilir.

Yönetmenin işlevinin gereğinden çok yüceltilmesi yüzünden, yazarın sinemaya yaptığı katkı haksız bir biçimde küçültülmüştür.

Ekonomik nedenlerden ötürü, aynı sahneyi tekrar tekrar çekme işlemi daha kısa sürede, daha az çaba harcanarak yapılan ve eldeki malzemeyi kurgulamak için daha az zamanı bulunan, televizyonda, Harold Pinter, Tom Stoppard, David Mercer, Samuel Beckett gibi önemli yazarların, yazınsal ve sanatsal içeriği üst düzeyde olan, sinematik biçimde oyunlar üretebildikleri bir gerçektir. Beckett konusunda, *'auteur'* kavramı, sinemadakinden daha iyi işler: Burada *'auteur'*, kendi metnini yönettiği için imgelerini somut bir biçimde getirebilen yazardır. Sinemada bile, önemli başyapıtlar kendi senaryolarını yazan yönetmenler ya da senaryolarını yönetme –ya da kendi dramatik düşüncelerini denetleme– fırsatını elde etmiş yazarlar tarafından ortaya çıkmıştır. Buna örnekler Keaton, Chaplin, Orson Welles, Jean Cocteau ve Woody Allen'dir.

4.

Kameranın deiktik rolünden ve *kurgu* ile *resim seçme* tekniklerinden ortaya çıkan anlam üreten sistemler, genel ve yakın ve karma çekimlerin kullanımı, *seçik kurgu* ve yavaş *zincirleme* 'nin, kısa imgelerin devingen kurgularına karşılık uzun süreli tek statik çekimlerin ya da Hitchcock'un *Psycho*'sunda ünlü duş sahnesindeki cinayette olduğu gibi, bunların tartımla denetlenmiş karışımının değişik kapsamları sinema göstergebilimcileri tarafından 'gramer' ve 'yapı' yönünden formüllenerek araştırılmıştır.

Bu, belli türdeki teknikler –geriye dönüş için resmin yavaşça zincirlenmesi gibi– seyircinin hemen algıladığı, anında kabul edilen 'simgesel' düzenleri gelenekleştirmiştir. Ama burada da saptanmış bir 'gramer' ile 'dil ' den söz etmek oldukça kuşku vericidir: yenilikçi yönetmenler, bu teknikleri, onları yeni yollara götürecek ve yeni anlamlar getirecek biçimde yepyeni, gelenekleşmemiş tarzlarla sağlayabilirler. Sinemada ve diğer medyalarda yaratıcılığın temeli budur; bunun için 'anlamlar'ı gereğinden katı kodlamalar içinde vermek, Fransız klasik tiyatrosundaki üç birlik kuralı kadar etkiyi azaltan bir şeydir.

Ayrıca, anlayışlar da değişiyor: bir zamanlar, Eisenstein ve Pudovkin gibi büyük Rus öncü yönetmenlerinin etkisiyle birbiriyle

bağlı olmayan çekimlerin art arda kurgusu çok etkili bir düzenleme sayılıyordu. Chaplin'in, *Modern Times*'ın başında kullandığı koyun sürüsü ile işçi kitlesinin art arda gösterilmesi bugün modası geçmiş olarak kabul ediliyor.

Sinematik dramada mekânın ve dekorun kolay değişimi, bunların ileri geri hareket yeteneği olması, canlı dramayı da etkilemiştir – bu da dramatik medya olarak birlikteliğin altını çizen başka bir belirgin göstergedir.

Geriye dönüş, uzun ve kısa sahnelerin devingen kurgusu, aksiyondaki mekânların sık değişimi, ses efektlerinin ya da sahne üzerinde, aksiyonun içine girip çıkan, anlatıcının kullanımı, çağdaş tiyatronun sürekli olarak başvurduğu tekniklerdir. Bu gelişmeler, sahne yapıtlarının mutlaka üç ya da beş perde olmasında ısrarlı olan ve olmayan dördüncü duvar geleneklerini kapsayan klasik ve doğalcı geleneklerin uzun süre egemen oluşundan sonra, bir devrim gibi görünseler de, bu daha çok sinemanın daha özgür olan, kısa sahne kurgusu ile anlatıcı kullanan Ortaçağ ve Elizabeth dönemi (Shakespeare'in *Pericles*, *V. Henry* ve *Kış Masalı*'nda izlendiği gibi) dram sanatı gelenekleriyle bir bağ kurmasıdır.

Tiyatronun kendini 'iyi kurulu oyun'un sınırlamalarından kurtarıp tekniğini açıp genişletmesi, hiç kuşkusuz sinemanın –ve çok sık anlatıcı kullanan radyonun– etkisiyle ivme kazanmıştır. Nitekim, sinemaya alışık seyirciler, bugün, Brecht'in *Kafkas Tebeşir Dairesi*, kronolojik zaman sırasını tersine döndüren Pinter'in *Aldatma* ya da Caryl Churchill'in *Model Kızlar* (*Top Girls*) gibi, çeşitli aşamalarda anlatıcı kullanan epik oyunları hemen kabul etmişlerdir.

Tiyatronun kendine özgü garip gücü, canlı nesneleri simgesel aksiyon içinde varsayma yetisidir: bir oyuncu sözsüz oyunla olmayan bir bardaktan içebilir, ya da olmayan bir silah kullanabilir. Oysa sinema, fotografik niteliği gereği ve inandırıcı bir gerçekçilik gereksinimi olduğu için, gerçek nesneler kullanmak zorundadır. Öte yandan, kameranın deiktik özelliği ve onun en minik nesneyi yakınlaşarak göstermesi, sinemanın gerçek nesneleri simge olarak kullanma becerisini arttırmıştır. Sinema, nesneler ve hatta manzaralar arasmda belli düşünceleri, duyguları içeren bağlar kurarak Wagner'in 'Leitmotiv' kavramını görsel olarak yaratabilir.

5.

Üç görsel dramatik medyanın –sahne, sinema ve televizyonun– birbirine olan bazı en önemli farkları, seyircinin bunları seyretmesindeki değişik koşullardan kaynaklanır.

Sinema ile canlı tiyatronun –televizyona karşı– paylaştıkları önemli özellik, yapımlarının, karartılmış salonlarda toplanmış kalabalıklar tarafından seyredilmesidir: bunun için de, seyircilerinin tepkileri, birey psikolojisi ile değil, kolektif yığın psikolojisi olgusuyla oluşur. Ayrıca, her ikisi de başlıbaşına bir olay olarak algılanır; çünkü bu medyalar için kişinin çaba harcaması gerekir (evden çıkıp bilet alma gibi). Oysa televizyon istendiğinde, rastgele açılır ve rastgele kapanır.

Tiyatroda, seyirci, iletişim sağlayan oyuncuların karşısındadır. Bu durum, daha önce belirtilen, seyirci ile oyuncu ve seyirciler arasındaki elektriklenmeyi ortaya çıkarır.

Sinemada, seyirci ile oyuncu arasında elektriklenme yoktur, ama seyircinin kendi tepkisini algılaması çok güçlüdür. Bu medyanın seyircilerin tüm dikkatini aynı ayrıntılara çekme yetisi vardır; onların bakış açılarını denetleyerek seyircilerin tepkilerinde sağladığı bütünlüğü pekiştirir. Örneğin, en büyük kahkahalar, filme çekilen farslarda atılır.

Televizyonda ise bu yığın psikolojisi ile gelen tepkiler hiç yoktur. Televizyon seyircisi yalnızca kalabalıktan yoksun olmakla kalmaz, aynı zamanda, karartılmış, kalabalık bir salonun etkisinden de uzaktadır; bunun için de tüm gösteri boyunca oturup seyretmek zorunda değildir. Televizyon seyircisi istediğinde televizyonu kapayıp gösteriyi seyretmeyebilir. Televizyon oyununa olan tepkinin azlığından dolayı, televizyon oyunları için heyecan getirecek efektler yaratma telaşı görülür; televizyon oyunu daha başlar başlamaz ilgi çekecek çatışmalarm konulması ve güldürülerde, stüdyo davetlilerinin kullanılması ve konserve kahkahalara başvurulması, bütün bunlar yalnız başına olan seyircileri ekrana çekmek içindir.

Kalabalığın bir parçası olan seyirci, tiyatroda ve sinemada yığın psikolojisinden etkilense de kendi bireyselliğini, kendi kültürel birikimini, kişisel beğenisini ve mesleki özelliklerini korur. Bu iki kutup arasında bir gerilim olur. Çevresindeki bulaşıcı neşe, tam olarak anlayamadığı bir espriye gülmesini sağlayabilir; kalabalığı kavrayan duygusal dalgalar, yalnızken duygusal bir saçmalık olarak kabul edebileceği şey onu ağlatabilir.

Evde her an seyredilebilecek olan televizyon, seyirci tarafından sürüp giden bir eğlence olarak algılanır. Bunun için de, her ko-

nu ya da program, ondan önceki ya da onu izleyen konular ve programlar ile yan yana gelince, hedeflenmemiş ek anlamlar kazanır. Uzay uçuşu ile ilgili bir haberin önünde ya da ardında bir bilimkurgu filmi, haberden önce ya da sonra politik bir film varsa, algılama hem etkileyecek hem de etkilenecektir.

Buradaki çelişki, özel ticari televizyonlarda sürekliliğin durmadan reklamlarla ve gelecek programların tanıtılmasıyla parçalanmasıdır. Bu yüzden 'anlam' üretimi ile dramatik bilginin incelik taşıyan türlerinin aktarılması televizyonda daha zordur ve bu, televizyon filmleri ile oyunlarında semiyotik bilgiyi, sık sık çok daha ısrarlı bir biçimde göstermek ve altını çok kalın çizmek gibi bir zorunluluk getirir. Yerinde duramayan, geçici seyircinin dikkatini çekebilmek için, ticari televizyonlar, giderek daha fazla şiddet ve gerilim filmlerine eğilim göstermektedirler.

Resmi daha net gösteren ve giderek genişleyen televizyon ekranlarıyla gelen teknik gelişmeler, televizyonu sinemaya yaklaştırmıştır. Nispeten daha az çizgiye sahip olan küçük ekranda uzak –genel çekimler– yeterli ayrıntı vermediğinden yakın ve orta çekimler kullanılır.

Video banda çekilmiş filmlerin giderek artmasıyla sinema ve televizyon oyunları yavaş yavaş iç içe girmeye başladı. Banda çekilmiş sinema filmleri küçük ekranlarda az sayıda izleyici tarafından seyrediliyor. Bu yüzden, sinemada, önemli bir öğe olan anlam üretme özelliği kayboldu. Buna karşılık, evdeki ekrandan reklam kesintisi olmadan film seyredilebiliyor ve –satın alınmış ya da kiralanmış– filmi izlemek, rastlantıyla açılan televizyon oyununu seyretmekten daha akla yatkın geliyor.

6.

Bir dramatik gösterinin birinci 'anlam' aşamasını ortaya çıkaran farklı öğeleri sistemleştirirsek karşımıza şöyle bir çizelge çıkabilir:

Tüm Dramatik Medyalar İçin Geçerli Olan Gösterge Sistemleri

1. OYUN DIŞINDA KALAN ÇERÇEVELEME SİSTEMLERİ
   a. Mimari çatı ve çevrenin albenisi
   b. Başlık, jenerik, önpazarlama
   c. Prolog, başlık sekansı, epilog vb.

2. OYUNCUNUN EMRİNDEKİ GÖSTERGE SİSTEMLERİ
   a. Kişilik, 'rol dağılımı' dengesi
   b. Metnin aktarılması
   c. Yüz ifadesi
   d. Jest, gövde dili
   e. Mekân içinde hareket
   f. Makyaj, saç stili
   g. Giysi

3. GÖRSEL GÖSTERGE SİSTEMLERİ
   a. Asal mekânsal uyum
   b. Yörenin görsel gösterimi
   c. Renk tasarımı
   d. Aksesuarlar
   e. Işıklama

4. METİN
   a. Sözcüklerin asal sözlük, yapı, ilişkili anlamları
   b. Üslup - süslü/yalın, düzyazı/koşuk vb.
   c. Karakterlerin bireyselleştirilmesi
   d. Yapının tamamı - tartım - zamanlama
   e. Aksiyon olarak metin - altmetin

5. İŞİTSEL GÖSTERGE SİSTEMİ
   a. Müzik
   b. Ses efektleri

Sinema ile Televizyona İlişkin Gösterge Sistemleri

1. KAMERANIN ÇALIŞMASINA İLİŞKİN GÖSTERGE SİSTEMLERİ
   a. Statik çekimler: uzak, orta ve yakın çekimler
   b. Çevrinmeli çekimler
   c. Kaydırmalı çekimler
   d. Yavaşlatılmış ve hızlandırılmış çekimler

2. BAĞLAYICI ÇEKİMLERE İLİŞKİN GÖSTERGE SİSTEMLERİ
   a. Zincirleme
   b. Çapraz açılıp kararma
   c. Alan Bölünmesi
   d. Seçik kurgu (kesme)

3. Resim seçme gösterge sistemleri
   a. Kurgu
   b. İmgelerin tartımsal akışı

Burada, (canlı drama için) Kowzan'ın beş grup içine aldığı 13 gösterge sistemine karşılık, tüm dramatik medyalar için geçerli olan 22 değişik gösterge sistemi belirttik. Yalnızca gruplar biraz değişik ayrıca sinematik medyayı kapsayan, 10 gösterge sistemini içeren üç grup daha ekledik.

Bu ve buna benzer tüm çizelgeler böylesine karmaşık bir olguyu sistemleştirmek için yapılan girişimlerdir; özellikle, birbiriyle iç içe girmiş, karşılık etkileşimi olan bu alanda yapılmış bir denemedir; kesin sistemler her zaman konuyu daha karmaşık bir duruma getirirler.

Giysi ve makyaj, tasarıma ilişkin olduğu kadar oyuncuya da ilişkindir. Tasarımcı, hareketi, dolayısıyla da aktörün oyununu etkiler. Işık tasarımcısının işi dekor sanatçısının işiyle onu destekler nitelikte, iç içedir; metin ise jest ve hareketi yönlendirir. Sinematik medyada kamera ve kurgu işi mizansen'in öğeleri üzerinde etkisi olur.

Bunlar böylece, dramatik gösterinin yaratıcılarının karakterlerini saptamada, arka planı ve çevreyi resmetmede, öyküyü söylemede kullandıkları araçlar, aletlerdir. Ama bir öyküde, onun asal çizgisi dışında, başka şeyler de vardır. Bir kez, gerçek *gösterme* düzeyi sağlandı mı, anlamın öteki düzeyleri de araya girer. Gösterinin yaratıcıları (yazar, yönetmen, tasarımcı, besteci) –ahlaksal, siyasal, düşünsel bildirileri iletmek üzere– daha üst düzeyleri hedefleyebilirler, ama bu düzeyler, seyirciye iletilen göstergelerin işaret ettikleri anlamına sıkı sıkıya bağlı olmalıdırlar.

Ancak göstergeler, tek başlarına, anlam üretmenin yalnızca hammaddesidir. Şu ana kadar incelediğimiz tek gösterge sistemleri bir araya gelince daha üst düzeyde anlam üreten bir yapı oluştururlar.

XI

anlam üretici olarak yapı

1.

Bundan önceki bölümlerde sayılan ve tanımlanan, dramatik gösteride anlam üretmek üzere toplanan farklı gösterge sistemleri, tek başlarına, ayrı, soyutlanmış olarak ve elbette bilinçli bir biçimde algılanamazlar.

Bu 'diller'in birbirinden ayrı olarak incelenmesi (sözel dil ile yapılacak karşılaştırmalarda dikkatli olmak gerekir), uygulama ve kurama yönelik bazı önemli algılamalara yol açar. Ama tüm bu 'göstergeler'in bir bütünün parçaları oldukları akıldan çıkarılmamalıdır; çünkü bu bütünün içinde, farklı göstergeler ve gösterge sistemleri birbirleriyle sürekli olarak etkileşim halindedirler, birbirlerini pekiştirirler, ironik karşıtlıklardan yeni anlamlar, ya da bir ikisi ya da birçoğunun eşzamanda bir araya gelmeleriyle bir iç gerilim yaratırlar; ve bir dramatik göstenin tamamlanmış anlamı, bu karmaşık, çok tabakalı, birbirinin içine dokunmuş, birbirine bağlı anlam üreticilerinin toplam etkisiyle ortaya çıkmak zorundadır.

Aristoteles, *Poetika*'sında, –tüm drama biçimlerine uygulanabilen– tragedyanın altı öğesinden söz eder. Bunların ilk üçü *mimesis'in araçları ve tarzı*'nı açıklar: oyuncu ile sözel metnin kullandığı bizim gösterge sistemlerini andıran Diksiyon (*leksis*) ; ikincisi, görsel öğe olan Görünüm (*opsis*); ve üçüncüsü de Müzikal öğedir (*melos* – Antik Yunan oyunlarında koral geçişler şarkı olarak söylendiğinden çok önemliydi). [Aristoteles'in söz etmediği bizim vurgula-

dığımız tek gösterge sistemi, bir oyunun dış çerçevelenmesi ve hazırlık araçlarıdır; bunların antik oyunlarda büyük bir rolü yoktu].

Aristoteles'in ikinci üçlüsü, bu araçlarla *temsil edilen nesneler* ile ilgilidir: bunlar Olay Dizisi (*mitos*); Karakter (*ethe*) ve oyunun entelektüel ya da dinsel içeriği olan Düşünce (*diyanoya*)'dir.

Görüldüğü gibi, buradaki ikinci üçlü –oyunun konusu ve içeriği– dramatik yanılsamanın yaratıldığı ilk üçlünün 'araçları'nın desteğiyle, tekli göstergeler ve gösterge sistemlerinin birleşmesi ve birikmesi yoluyla ortaya çıkmaktadır. Böylece oyuncunun görünüşü, makyajı, sesi, sözlü konuşması, giysisi, jestleri ve hareketi canlandırdığı 'karakter' bütünlüğü ile kaynaşır; karakterlerin bu şekilde kurulan etkileşimi, buna karşılık, gösteri süresince, saptanmış dekorun değişen mekânları içinde, diyalogları, çatışmaları, düşmanlık ve sevecenlik dolu ilişkileri, birbirine yakınlaşmaları, birbirinden uzaklaşmalarını içeren olay dizisi ya da 'öykü' ile birleşir. Karakter ve olay dizisinin etkileşimi ile ortaya çıkan daha üst düzeyde bir sentez, seyirci için, oyunun ne üzerine olduğu düşüncesini – oyunun entelektüel, ideolojik, ahlaksal 'anlamı'nı biçimlendirir.

Tek başına olan göstergeler, böylece, mekân ve zaman içinde, birleşerek yapıyı ortaya çıkarırlar. Buna karşı, yapılar da birbiriyle birleşerek daha karmaşık dokuları yaratırlar. Ve bu dokular daha üst bir düzeyin anlam üreticileri olurlar.

2.

Zaman ve mekân kavramları içinde, birbirinden değişik çok sayıda gösterge içeren drama, bir sanat biçimi olarak öteki sanatların tümünden daha melez, daha karmaşıktır. Dramatik medyalar, görsel ve işitsel yapıları dural olmadığından, hareketlerle birleşmiş bir dizi durum açısından çözümlenmek zorundadır. Bir dizi 'çerçeve' ile bölünebilenler yalnızca sinema ve televizyon oyunları değildir, tiyatro oyunları da, aynı anlamda, bir dizi 'resim'den oluşur; bunların kapsadığı çok sayıda gösterge –resim bu akışın dışında bırakıldığı takdirde– bir yağlı boya resmin göstergeleri gibi incelenmek zorundadır.

Burada işi iyice zorlaştıran şey, dramatik gösterilerdeki bazı göstergelerin bir süre devam etmelerine karşılık, bazılarının yalnızca kısa bir an varolup kaybolmalarıdır (örn. bir diyalog parçasını ortaya çıkaran özel sözcükler, bir jest ya da anlık yüz ifadeleri):

sahne gösterisindeki dekor, örneğin, genellikle bir süre olduğu gibi kaldığından, seyirciye, gösterinin öteki öğelerine dikkati azaldığında, ilk izlenimlerinden sonra da, ayrıntıları üzerinde düşünüp göstergeleri açımlama fırsatı verir. Böylece, seyirci bir odadaki her eşyanın, duvardaki resimlerin anlamlarını daha iyi anlamaya başlar; bu da onlara bu odada yaşayan karakterlerin konumları ve yaşamları üzerinde ipuçları sağlar. Aynı şey, oyuncuların giysileri ve genel renk tasarımı için de geçerlidir. Örneğin, sinemada, yönetmen uzak çekimle genel görünüşü verdikten sonra, seyircinin dikkatini ayrıntılar üzerine çekebilir.

3.

Herhangi bir dramatik gösteriyi anlayabilmek ve çözebilmek için bunlara hem *senkronik* (eşzamanlı) –örn. gösterinin herhangi bir anında eşzamanlı işlevleri varsa– ve hem de *diyakronik* [çift zamanlı] (değişik türde göstergelerin birleşip zaman açısından daha karmaşık bir yapı gösterdiklerinde) bakmalıyız.

Herhangi bir anda biriken göstergeler gösterinin belli anındaki anlamların toplamına katkıda bulunurlar. Bütün bu göstergeler anlamı bir yöne doğru çekerler ve bu yoldan birbirlerini desteklerler: bir gösterideki *Kral Lear*'in fırtına sahnesi, örneğin, salman ağaçlar, yıldırım ve gökgürültülü bir gece, kralın yırtık giysileri ve uçuşan karbeyaz saçları, tiradının acı şiirsel güzelliği, onu sevenlerin kümelenmiş figürleri, bunların tümü de oyunun o anının anlamını pekiştirirler.

Bunun tersi de olabilir; değişik göstergeler, anlamı ayrı yönlere çekebilirler: *Üç Kuruşluk Opera*'nın genelev sahnesinde, zevksizce döşenmiş salonun yoksulluğu, fahişelerin çiğ renklerdeki giysileri, acımasız sözlerle bir ezgi söylenirken Mac ile Jenny'nin dans ettikleri sentimental tangoya bir tersinlemedir. Bu sentimental melodi sürerken, salonun bir ucunda da polisler Jenny'nin işaretini beklemektedirler. Sevdiği adama 'aşk' şarkısı söyleyen Jenny, bu işaretiyle o adama ihanet edecektir. Burada, o an, çok yönlü ve karmaşık çelişkileri kapsayan bir diyalektik ile kurulmuştur.

Bunun için, bir gösterideki herhangi bir an, ikonik, simgesel ve deiktik varolan bütün göstergelerin etkileşimini ortaya çıkaracak bir bakış açısıyla çözümlenebilir. Bunu şöyle de söyleyebiliriz: yönetmen, gösterinin herhangi bir anında, hangi göstergelerin, ne tür bir etkileşime gireceklerine karar vermelidir. Örneğin, yönetmen,

belli bir anda –eğer gerekliyse– hangi anlam üreten sistemin baş rolde olacağını saptamak zorundadır; görsellik ya da sözcükler mi, müzik ya da efekt mi, hareket ya da jestler mi?

Göstergelerin ve gösterge sistemlerinin yapılarına diyakronik olarak baktığımızda, etkileşim daha da karmaşıklaşır.

Değişik türdeki göstergelerin işlevleri zamanın farklı parçaları içindir. Bunların bazısı, dekorların, giysilerin görsel imgesi ya da başlıca karakterlerin genel görünüşü gibi, bütün sahne ya da sinematik sekans boyunca değişmez, diğerleri ise hızla görünüp kaybolurlar.

4.

Anlam üreticiler arasında, özel yeri olan ve işlevleri daha uzun zaman dilimlerini kapsayanlar vardır; deyim yerindeyse, bunlara 'anahtar' anlam üreticiler diyebiliriz. Bunlar, okunacak yapıtın bir bölümünde ya da geçişinde bulunan, öteki gösterge sistemlerini saptayan ve etkileyen üst düzeydeki göstergeler ve anlam üreten öğelerdir. Bunun içinde, tekbaşma olan göstergeler, yapıtın tonunu saptayan 'anahtar' anlam üreticilerle karşılaştırmalı olarak algılandığı 'düzey'de görev yüklenen göstergelerdir.

Örneğin, bir oyunun başlangıç sözleri, yüceltilmiş bir şiir diliyle ya da manzum olarak söyleniyorsa, tüm oyunun ya da en azından o sahnenin 'anahtar'ını seyirciye verir. Sözcüklerin ve tümcelerin tek başlarına uçucu olmalarına karşın, diyaloğun koşuk ölçüsü ya da dil üslubu tüm sahne, bölüm ya da oyun boyunca sürüp gidebilir. Bu, şu demektir: dil düzeyi, şiir ölçüsü gösterinin ciddi olduğunu ve aksiyonun özel bir biçimde gelişeceğini seyirciye açıklar.

Sözgelimi, insanların günlük iletişimi koşukla [nazımla] değildir. Bunun için, koşuk kullanımı, söz konusu oyunun (karakterlerin günlük konuşmalar, yeme içme ve hatta oturma gibi günlük, normal yaşam düzeyine inmediği klasik Fransız tiyatrosundaki gibi) günlük yaşam düzeyinde ele alınmayacağım, karakterler ile aksiyonun belli bir soyut düzeyde kalacağım, günlük yaşamın dünyasal özelliklerini yansıtmayacağını hemen hissettirir. Tarihsel oyunlarda koşuk kullanımı, sözgelimi Ortaçağ insanının günlük iletişimini gerçekçi anlayışta bir konuşma örgüsü içinde verme eğiliminde olmadığını gösterir.

Ayrıca, seçilen sözcükler ve ölçü, koşuğun, üst düzeyde ciddi-

yeti olan bir aksiyonu getiren bir gösterge mi, yoksa Planché'nin saldırgan burleskleri gibi, bir yazarın parodili, uyaklı komik pandomiminin göstergesi olarak mı yorumlanacağını gösterir.

Eğer Shakespeare'de olduğu gibi, serbest koşuktan düzyazıya geçiliyorsa, bu, aksiyonun atmosferinin, yani 'anahtar'ının değiştiğine ve daha gerçekçi bir düzeye geçildiğine işaret eder. Hamlet 'in tiradlarmdaki üst düzeydeki şiir (bu aynı zamanda kahramanın içedönük düşüncelerinin gerçekçi olmadığına işaret eder) ve Hamlet'in oyunculara ögütte bulunurken kullandığı incelik dolu düzyazı konuşması arasındaki fark onun daha pratik ve gerçekçi bir düzeye geçişini gösterir. Öte yanda, yüce duygulara ve düşüncelere erişme yetisinde olmayan ve günlük gerçekçiliğin içinde kalmak zorunda olan mezar kazıcıların daha alt düzeyde nükteli konuşmaları, karakterlerin daha alt düzeydeki toplumsal konumlarını yansıtır.

Bu 'anahtar' anlam üreticiler, çok önemli olan dil düzeyi dışında, başka özellikleri de içerirler:

– gösterinin genel renk tasarımı;

– dekorun resimsel üslubu, gerçekçi ya da soyut, iki ya da üç boyutlu oluşu;

– giysilerin kesimi ve dönemin modası;

– oyunculuk üslubu, gerçekçi ya da grotesk, ciddi ya da komik;

– fon müziğinin ruh durumunu yansıtan atmosferi vb.

5.

Gerçek gösteri için her zaman önemli olan ve üstünde çok konuşulan 'üslup' ve 'tür' gibi kavramların, en somut, en doğrudan temeli bu 'anahtar' anlam üreticilerdir.

Bu elbette, hiçbir biçimde, dram sanatının, yüzyıllardır üzerinde konuşulan tragedya, komedya, tragikomedya, fars ve diğerlerinin özelliklerine ilişkin, 'türler'in saygın 'kuramı'nı hükümsüz kılmaz.

Bunlar aslında, durumların özellikleri, onların psikolojik ve felsefi nitelikleri kadar, değişik türlere uygun düşecek konuları araştıran 'yazınsal' kuramlardır. Bu kuramlar, geçen zaman içinde, oyun ile gösterinin asal yapılandırma tekniklerine uygulandıklarında, savunulması zor şeyler olmuşlardır. Örneğin, Aristoteles'in tragedya tanımını çok önemseyen, on yedinci yüzyıl Fransız neo-

klaşik kuramcılarının, Shakespeare'in yazdığı tragedyalar –ve Lessing gibi, eleştirmenlerin kuramsal yazıları– karşısında, gerçek tragedyanın temelini kuran katartik duyumsama ve yücenin yaşanması önerilerinin, etkiyi sağlamada hiçbir biçimde temel olmadığını göstermiştir. Aynı şekilde, tragedyanın, toplumun yüksek konumlarındaki kişilerin yazgılarını ele alması koşulu da, Büchner'in *Woyzeck* ve onun damgasını taşıyan birçok trajik kahramanı ile çürütülmüştür.

Ancak türler kuramının, 'anahtar' anlam üreticiler ışığında eylem açısından büyük önemi vardır. Bugünün koşulları içinde, yönetmen, oyunun ya da filmin hangi türe gireceğine karar vermede hangi yöntemi –bu kuramsal eğitimle ya da sezgiyle yapılabilir– kullanırsa kullansın, bu kararını ancak bütün öteki gösterge sistemlerini işletecek 'anahtar' anlam üreticilerin hangisinin gerekeni sağlayacağını saptadıktan sonra verebilir.

Böylece yönetmen, tragedyanın mı yoksa komedyanın 'anahtarı'yla mı uğraşacağına karar vermeli ve sonra da bu kararını, gösteri türünü somutlaştırmakta kullanmalıdır. Çehov'un büyük oyunlarından biri üzerinde, tragedya mı, komedya mı diye sık yapılan bir tartışma örneğinden yola çıkarak, bunun –dekor, giysi, makyaj oyunculuktaki ciddiyet derecesi, renk ve ışık tasarımı gibi– 'anahtar' anlam üreticinin hangi uzama göre akort edildiğine bağlı olduğunu belirtebiliriz.

Tragedya olarak oynanacak bir metnin tüm 'anahtar' anlam üreticileri yanlış akort edilmişse bu kahkahaları getirecektir – yapıt bir parodiye, bürleske ya da melodram'a dönecektir. Yücelikle gülünçlük arasında kıl payı fark vardır, derler; bu, klişe bir sözdür, ama doğrudur. Bu ikisini ayıran 'kıl payı', gösterinin başından itibaren 'anahtar' anlam üreticilerin saptanmasıyla ortaya çıkar.

Elbette, komedya, tragedya ve öteki 'türler'in 'anahtar'ları içinde,'anahtar' anlam üreticilerin *düzeyi* ile saptanan daha başka paralel ve ikincil 'anahtarlar' vardır: bunlar gösterinin 'üslubunu' var eden etkenlerdir. 'Üslup' 'anahtar' anlam üreticilerin genel havasına bağlıdır: hangi öğelerin kullanılıp hangilerinin atılacağını sonuçlandıran bir düzine kararın birleştirilmesidir. Hangi renkler, ya da genel renk tonları (örneğin, pastel mi, hafif mi, sert mi, parlak mı) ile gösterinin atmosferi sağlanacaktır, oyunculukta gerçekçi üslubun ölçüsü ne olacaktır, gerçekçi aksesuar kullanılacak mıdır, ya da sözsüz oyuna mı gidilecektir vb. İstenilen gösterge sistemlerine aykırı olanlar hemen atılmalıdır.

Seyirci işte bu 'anahtar' anlam üreticilerle gösterinin ne olduğunu hissedecektir. Gülünecek bir gösteri mi, yoksa atılacak bir kahkaha bilgisizlikten ve eğitimsizlikten gelen bir gaf mı olacaktır.

Görülüyor ki, gösterinin genel havasını sağlayan bu 'anahtar' anlam üreticiler toplumun temel anlayışı ile uyumlu olmalıdır. Bunların gücü ve etkinliği ancak dramatik gösterinin içinde bulunduğu kültürün ya da altkültürün *geleneklerini* seyircinin bilmesiyle geçerlik kazanır. Batı seyircisi, bir Japon tragedyasını gülünç bulabilir, ya da Japon komedyasında gülünecek bir şey görmeyebilir. Daha sonraki bölümlerde dramatik gelenekler sorununa değineceğiz.

6.

Gösterinin genel havası, 'anahtar' anlam üreticilerle bir kez saptandı mı, tek başına olan göstergelerle gösterge sistemleri, gösterinin farklı zamanaşımlarmda gerekli ve sürekli olan görevlerini yerine getirmeye başlarlar.

Gösteri, süresi içinde ilerledikçe, farklı göstergeler ve semiyotik sistemler, kendi ilerlemesi ve tartım değişimleri olan çoğalan 'lifler'e, yapılara tutunurlar: aynı örneği alalım, Lear'in giysisi, kraliyet görkeminden partallığa oradan da çıplaklığa doğru, ışık güneşli bir günden karanlığa doğru değişir; buna paralel olarak, sözler, tartımsal dokularını değiştirirler. Dramatik gösterinin daha yukarda ve daha derin anlam yapılarını yaratan bu ayrı ayrı öğelerin ayrıntı zenginliği ve iç birleşmeleridir.

Bu birbirinden ayrı yapıların her biri, birbiriyle kesişen sayısız liflerle dokunan bir halıyı ortaya çıkartmak için, çok sesli ve diyalektik bir biçimde iç içe örülerek birbirini etkiler; bu da gösterinin yönünü ve içeriğini saptayan daha geniş gösterge gruplarını yaratır.

Gösterinin herhangi bir anında göstergelerin algılandığı işlem, 'liflerin' ve 'yapıların' gösteri süresi içinde, birbirine örülmeleri ya da bu liflerin dokuları, her seyircinin *belleğinde* bıraktıkları ize bağlıdır. Aksiyonun zamanı ve mekânı, adlar, karakterlerin ilişkileri ve çoğu kez çelişkili ruh durumları (*Hamlet*'teki, şiddet ile ahlak kuralları arasında bocalama) gibi, çeşitli ayrıntı 'birim'leri seyircinin geçici belleğinde korunur ve sonuçta karmaşık karakterin kişiliği üzerine olan bilgilere eklenir. Durumların ve karakterlerin iniş

çıkışları, eylemleri, karşıt eylemler ve engellemeler, karmaşık da olsa, öyküyü, konuyu ya da olay dizisini bütünler.

Seyircinin belleğini ve imgelemini giderek aydınlatan oyunun 'öykü' ya da 'olay dizisi'ni kuran anlam üreticilerinin karmaşık yapısı, son çözümlemede her zaman kendi parçalarının toplamından daha büyüktür.

Gösterinin *ilerleyişi* ve *tartımı* da önemli anlam üreticilerden biridir: art arda dizilen durumların ve olayların hızı, –sahne ve filmde sahnelerin ve sekansların kurgusunda olduğu gibi– şiddetli ve dingin olanların, ya da yavaş ve giderek hızlanan aksiyonların birbiriyle yer değiştirmeleri, tıpkı bir senfoninin muvmanlarının müziğin biçimlenmemiş zaman öğesine verdiği gibi, geçici aksiyon sekanslarına 'biçim' verir.

Bu aşamada 'biçim' ve 'içerik' birbiriyle kaynaşıp yapıyı ortaya çıkartırlar. *Godot'yu Beklerken* 'deki gibi başlangıç noktasına dönen bir aksiyon, *Kral Oidipus* 'taki gibi, kahramanın başarısına ya da yokoluşuna aralıksız yönelen yukarı ya da aşağı doğru gelişenden daha değişik bir biçime sahiptir. Ayrı anlam üreticilerinin değişik liflerinin birleşmesinden ve karşıt dengeli (*kontrapuntal*) dokularından ortaya çıkan dramatik gösterinin bu yapısal dokularının, başka bir yaşamsal özellikleri daha vardır: tekdüze tartımlar sıkıcıdır, çünkü önceden ne olacağı anlaşılır, oysa çeşitli hızda gelişmeler sürpriz yaratır, ilgi ve merak uyandırır. Anlam üreten yapıların tartımı ve çeşitliliği, böylece, her seyircinin dikkatinin ayakta kalmasını, konsantrasyonunun rahatlayıp yoğunlaşmasını ve söz konusu oyunun ya da filmin 'anlamı'nın algılanmasını sağlar.

7.

Bu bizi, çok tartışılmış, araştırılmış kodlanmış ve yıkılmış olan dramatik kuram ve eleştiri alanına getiriyor: olay dizisi ile öykünün doğası ve temel ilkeleri.

Değişik türde olay dizisi üzerine sayısız yazı ve kitap yazıldı. Bu yapıtların getirdikleri her zaman için geçerli olmakla birlikte, bunların çoğu değişik türde ve üsluptaki oyunları inceledikleri için, yalnızca bu konuda uygulanabilir olduklarına dikkat edilmelidir.

Geçen yüzyılda, uzun bir süre, olay dizisinin düşüşü getirecek dönüm noktasına kadar sürekli tırmanması gerektiği üzerinde genel bir kanı vardı. Brecht, buna karşılık, kendi içinde bütünlüğü

olan, birbirinden ayrı episodların çizgisel gelişmesini ortaya koydu. Böylece, seyircinin, öyküdeki olaylar karşısında eleştirel bir biçimde düşünmesini engelleyen duygusal trans içine girmemesini öngörüyordu. Beckett ile Ionesco, serimi ve itinayla düzeltilmiş final sahnesinin gerekliliğini reddettiler. Çağdaş tiyatral ve sinematik denemelerin çoğu da geleneksel olay dizisi ve öykü çizgisinden kurtulma çabasındalar.

'Anlatım'a dayalı oyun türleri –yani alışagelinmiş tiyatro, sinema ve televizyon oyunlarının büyük bir bölümü– bir zamanlar tek geçerli sayılan yapısal biçimleri kullanır: başlangıçta durumu aydınlatan serim; aksiyonun temel amacı ya da hedefini gösterme; aksiyonun gelişerek tamamlanması, oyunun doruk noktası olan dönüm noktası ya da peripeti'ye kadar düğümler ve değişimler; ve her şeyin çözülüp sonuçlandığı final.

Bu tür oyunun en önemli özelliği olay dizisi ile karakter arasındaki etkileşimdir: olay dizisi, seyircinin ilgisini, ancak karakterler yoluyla, onlara duyulan sempati ya da antipati ile çeker. Drama, temelde aksiyon olduğu için, karakterler ancak 'aksiyon' içinde gelişirler. Deneyimsiz oyun yazarlarının çalışmalarında, karakterler, gölgede kalan karakterlerin yalnızca kendileri hakkında konuştukları kişiler olarak tanıtılırlar. Yalnızca karakterlerin *yaptıkları* onların ne olduklarını gösterir. Bunun için, karakteri geliştiren olay dizisi içindeki kişilerin aksiyonudur. Buna karşılık, kişilerin ilişkide olduğu o karakter aksiyonu *yönlendirir* ve olay dizisinin izlenmesini ilginç kılar. Hatta en şiddetli olaylar bile, eğer seyircinin ilgilenmediği karakterlerin başına geliyorsa, ilgi çekmez.

8.

Çağdaş semiyoloji yazınında olay dizisi ile karaktere bakmada egemen eğilimler, Rus halk masallarının yapısal açıdan inceleyip karakterleri, yedi asal işlev altında sınıflandıran (kötü adam, verici, yardımcı, aranan kişi [ya da prenses], baba, katil, kahraman ve yalancı kahraman)[1] Rus formalistlerinden Vladimir Propp ile dram sanatının derin yapısındaki altı temel işlevin değişiminden ve bireşiminden elde edilen bütün olası dramatik durumların bir çizelgesini yapma girişiminde bulunan Etienne Souriau'nun çalışmalarına dayanır. Souriau, *Les deux cent mille situations dramatiques*[2] adlı

[1] Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Paris: Seuil, 1965.

[2] Etienne Souriau, *Les deux cent mille situations dramatiques*, Paris: Flammarion, 1950.

verdiği kitabında, bunları Aslan (asal tema), Güneş (ya da Değerin temsilcisi), Dünya (ya da Alıcı), Mars (ya da karşıt güç), Terazi (ya da durumun hakemi) ve Ay (ya da yardımcı) olarak adlandırmıştır. Her işlevi ya da gücü astrolojik simgelerle veren Souriau, herhangi bir dramatik metnin 'derin yapısı'nı cebir formülleriyle yansıtabileceğini sanmıştır. Başka göstergebilimciler de (Greimas, Gouhier, Barthes) buna ekler, düzeltmeler ve üzerinde çeşitli çalışmalar yapmışlardır.

Eylemsel ya da işlevsel bir incelemede bu girişimler ustaca ve özendirici olsalar da, aslında eksiklerinden dolayı zayıf düşürülmüşlerdir. Bütün dramatik yapıların aynı olduğunu kabul edersek herhangi bir aydınlanma ya da algılama olanağı bulmak zorlaşır. Bu yapıların gerçek cazibesi onların sınırsız ve tamamıyla kavranamayan çeşitlerinde yatarken, sayıları birkaçı geçmeyen bu öğelerin üzerine sınırsız çeşitlemeler yapılamaz. Ve doğal olarak varolan dramatik yapıtları bu şemalar içine sokmaya çalışırsak katı bir biçimde, ustaca kıvırtmaya başlarız. Örneğin, *Hamlet*'te Horatio'nun kahramanın 'yardımcısı' olduğunu anlamamız için bir kurama gereksinim yoktur, ama *IV. Henry*'nin ikinci bölümünde, Yargıç Shallow'un işlevinin ne olduğunu incelememiz için vardır. Beckett'in *Oyunun Sonu*'nda 'prenses' nerededir? Eğer Souriau'nun (Güneş simgesiyle) gösterdiği 'değerin temsilcisi ' ya da 'istenen iyilik' terimini uygularsak, prenses, Hamm ile Clov'un çabalarının hedefi olan ya da olmayan dünyasal varoluştan ayrılmanın simgesi midir? Bu şemaları uygulamaya başladığımız anda, bana öyle geliyor ki, bunlar hiçbir sonuç getirmeyen, hünerli, ama gereksiz ve bizi yanlışa götürecek algılamalara neden olacaklardır.

Ayrıca, olay dizisinin, karakterin ve oyunun yönünün eleştirel çözümlemesinde, her zaman, varolan başarılı dramatik metinler esas alınmış ve bunlardan, gelecekteki yapıtlar için bir dizi ölçü değeri taşıyan ilkeler çıkarılmıştır. Bu gibi önceden düzenlenmiş kalıplar daima tehlikelidir, çünkü sanatta bu tip ilkeler, kişiyi katılığa ve fosilleşmeye götürür. Dram sanatı tarihi, eleştirel çözümlemeden türetilen bu öldürücü örneklerle doludur. Bu konuda, Fransa'daki Gelenekçilerle Romantiklerin çatışmasını ya da eski kuralları çiğneyen Ibsen ile Strindberg'in önüne konulan engelleri düşünmek yeterlidir.

Sanatta gerçek yaratıcılığın temeli 'özgünlük'tedir ve önceden kalıplanmış şeylerin dışındadır. Bu 'eylemsel' çözümlemenin şampiyonları ölçü değeri taşıyan ilkeler ortaya koymak istemediklerini

söyleyedursunlar, onların kalıpları, oyunun aksiyonunu ya da aksiyonsuzluğunu kurmada yeni yollar bulacak gerçek yaratıcıların özgün yapıtları önünde yenilgiye uğramaya mahkûm olacaklardır. Beckett'i düşünün: *Not I* (*Ben Değil*), *Rockabye* (*Ninni*) adlı oyunlarda, ya da *Quad* (*Avlu*) adlı televizyon oyununda eylemsel doku nerededir?

9.

Bir dramatik gösterinin aksiyonu, bilinen parçalara bölünmüştür (perdeler ve sahneler, ya da sinemada 'sekans'lar ve 'çekim'ler), bunlar da aksiyon ile diyalog'un tek tek vurgularına. Burada da, tekrar, sözcüklerin melodisi, tersten gelişme ve çeşitleme gibi asal öğeler, zaman boyutu içinde aksiyonun akışından ortaya çıkan biçimi sağlarlar.

Dramatik gösterinin tamamlanmış biçimini sağlayan değişik görsel, işitsel ve sözel yapıların bireşimi ve değişimi sınırsızdır. Burada akılda tutulması gereken, dramatik oyunun bir işlem, bir oluşum, bir olay, bir aksiyon olduğudur – ve bu sürekli değişen, durmadan çeşitlenen deneyime biçimin yüklenmesi artikülasyona dayanır: birer birim olarak kabul edilebilecek belirli parçaların ve evrelerin ayrıştırılması ile daha büyük bir yapının kurucu öğeleri ortaya çıkar. Böylece, müzikal yapıyla karşılaştırılabilecek olan dramatik yapı, etkileşime, sekanslara, herhangi bir anın karşıt güçlerine, kurulu, çeşitlenmiş, üstüste gelmiş, birleşmiş ve yeniden birleşmiş melodik ve tartımsal öğelere dayanır.

Bu sözel ve görsel yapı için de böyledir: sinema ile televizyonda bu daha belirgindir, ama sahne için de aynı ölçüde geçerlidir. Sahne resminin devinimi –yani karakterlerin gruplaşmaları, oturmaları, sahneye girip çıkmaları– seyircinin dikkatini çekmek ve bu dikkati sürdürmek için artikülasyon ve yenileme öğelerini içerir. Aynı şey gösterinin ses yapısı için de geçerlidir. Hatta oyun içindeki konuşmalar bile tonlama, tını, tartım ve hız yönünden renklendirilir, çeşitlendirilir. Genellikle bunları bilinçaltında algılayan seyirci, böylece, tekdüze bir ses dokusuyla uyuşturulmak yerine, uyanık tutulur. Konuşma ve şarkıları ile müziğe bağlı oyun biçimlerinde –film ve televizyon oyunu, melodram ve opera– bu ses dokusunu vurgulama işlemi daha da ön plandadır: Ses dokusu, atmosfer yaratma kadar, oyunun geçici yapısına biçim vermede güçlü bir araçtır. Sinema ve televizyonda –çoğu kez izleyici tarafından

zor algılanan– fon müziğinin kullanımı hemen hemen zorunludur.

Başarılı bir gösteride seyircinin dikkatini odaklayan, onu uyanık tutan ve sürekli olarak ilgisini çeken, tıpkı bir senfonideki gibi, karşıt dengeli karmaşık bir yapı ortaya çıkaran anlam üreten değişik liflerin tartımsal yapısıdır. Aksiyon, kavramsal ve entelektüel aşamada ne kadar çekici ve ilginç olursa olsun, çeşitliliğin ve hareketin altı çizilmedi mi, oyuna tekdüzelik egemen olur, bu da seyircinin dikkatini dağıtarak, onun, oyunun entelektüel çizgisini gözden yitirmesine neden olur. Birbirine örülmüş anlam üreten liflerin tartımsal yapıları, dramatik metni canlı tutan gerçek 'doku'dur. Bunların çeşitliliği, dozu, gösterinin kesin amacını anlama isteğinde olan seyircinin dikkatinin devamını sağlayan ve onun dikkatini ayakta tutan nedenlerden biri olarak işlev görür.

Bu yapılar, böylece, gösterinin anlamını anbean algılamak isteyen seyircinin sarf ettiği dikkatin temelindeki biçimsel dokuları yaratarak anlam üreticiler olarak görev yaparlar.

10.

Merakın çeşitleri vardır: bunların en asal olanı şu sorudur: bundan sonra ne olacak? Ama merak karakter için de olabilir, örn. soru: Acaba ne yapacak? Bu durum karşısında nasıl davranacak? Yine bu konuda da, gösterinin yapısı ile 'biçim'inin anlam üreten belirgin bir gücü vardır – gösterinin kendi biçimsel dokusu tarafından yaratılan kendine özgü bir merak türüdür bu.

Beckett'in *Godot'yu Beklerken* adlı oyunun anlamı, ancak seyircinin, oyunun ikinci bölümdeki yapısının birinci bölümdekiyle aynı olduğunu fark ettiğinde ortaya çıkar. Burada yapının kendisi, oyunun ne söylediğini belirten bir anlam üreticidir: yani insan varoluşunun değişmezliği, aynılığı üzerine bir mecazdır. Bunu vurgulayan dokunun bir imgesi: zamanı 'beklemek' ile geçip gitmesi, insanoğlunun birbirine gereksinimi, buluşma ve ayrılmaların tartımıdır.

'Hiçbir şeyin olmadığı' bu oyundaki merak, imgenin giderek açılmasıyla ortaya çıkar. Bu bir çiçeğin yavaş yavaş açmasına duydumuz merak gibidir. Bu oyunda dikkatimizi çeken şey önceden varolan bir dokunun adım adım yayılmasıdır. Böyle bir dramatik yapının getirdiği soru öncelikle, 'bundan sonra ne olacak?' değildir. Ama yalnızca 'ne oluyor?' 'Burada açılan imge nedir?' sorularıdır. Genet'nin, Ionesco'nun, Beckett'in ve Robert Wilson'un soyuta

yakın 'sahne operaları'ndaki ya da *L'année dernière à Marienbad* gibi filmlerdeki yapısal merak böyledir. Ancak elbette bu, incelmiş bir biçimde bütün gösterilerde varolan bir şey, seyircinin biçimi, bazen çevrimsel olarak, bazen de yükselip alçalarak vurgulanan biçimsel dokuyu algılama hazzını yaratan bir öğedir.

Merak, mutlaka bir sürpriz ya da olayların umulmadık değişimleriyle varolmaz. Bildik bir şeyi tanımaktan, umulanın gerçekleşmesinden kaynaklanan başka tür merak da vardır. Koşuk ve uyaktan duyulan hazzı yaratan da budur. Bir uç örnek, tanınmış bir filmi birkaç kez seyretmekten duyulan garip hazdır. *Kazablanka* filmini her fırsatta görmeye giden kişi, sekans sekans bildik konuşmaları, jestleri ve imgeleri tekrar tekrar izlemekten haz duyar. Daha az etkili olan televizyonun stereotip yapıya sahip dizileri de aynı işlevi görürler. Bu dizileri yeniden izleyenler dokuyu tanırlar. Görmeyi bekledikleri birbirini kovalayan otomobiller, her dizinin sonundaki erkek ya da kadın kahramanın son saniyeler içinde kurtarılması, ya da sabun köpüğü güldürülerde karakterlerin birbirine olan tepkilerinin yeniden gerçekleşmesinden duyulan hazdaki küçük farklar, seyircileri, bildikleri filmleri ya da dizileri tekrar seyretmeye götürür.

En sık çatışmalı biçimlerde bile, daha sonra ne olacak beklentisi hiçbir zaman tamamen umulmayana dayalı değildir. Her zaman umulan ile umulmayanın fark edilmeyen bir karışıklığı vardır. Bir yanıtın değişik olasılıklarıyla ilgilenebilmek için önce soruyu bilmemiz gerekir. Örneğin, polisiye oyunun geleneksel dokusunda sanıkların sayısı ne kadar artarsa merakın ölçüsü de o kadar azalır. Ancak cinayet sanığı sayısının az olduğu durumlarda, ilgimiz odaklanır, bunlardan hangisinin katil olabileceği konusundaki merakımız artar. Öyleyse, umulmayan yalnızca bildik bir şeyden kaynaklanırsa hazzı sağlar. Bunun için de, herhangi bir dramatik gösterinin başlangıcında aksiyonun sınırları çizilir, aksiyonun başladığı alan gösterilir ve getirdiği sorunun serimi yapılır. Hamlet, babasının öldürülmesinin öcünü alacak mıdır? Iago, Othello'yu mahvedebilecek midir? Nora, içinde bulunduğu tehlikeli durumdan kendini kurtarabilecek midir? Birçok dramatik metnin başında, beklentimizi ve merakımızı sağlayan sorular bunlardır.

Ancak gösterinin sonunda kapanan bu asal merak kavisi üzerine merak alt kavisleri binmiştir. Her sahnenin kendi alt merak öğesi vardır: örneğin, *Hamlet*'in başında hayalet görünecek midir? Görünür, o zaman yeni bir merak öğesi ortaya çıkar: bu kimin ha-

yaleti? Hamlet, onu babasının hayaleti olarak tanır. Hayalet ona ne söyleyecek? Ve bu, sahne sahne böyle gelişir. Bir soruya gelen yanıt başka bir soruyu doğurur. Aksiyon bu biçimde, asal soru yanıtlanıncaya kadar, aralıksız bir biçimde baştan sona sürer gider.

Bu da yetmezmiş gibi, her merak alt kavisine, bir üçüncüsü, bir mikro –merak öğesi biner– bu diyaloğun diyalektiği ile ortaya çıkan meraktır: bir karakterin her tümcesi, alacağı yanıta göre, merakı sağlamak zorundadır. İyi bir diyalog hiçbir zaman ileriyi haber veren bir yanıt içermez (ve şunu her zaman aklınızda tutun: yanıtın mutlaka sözel olması gerekmez, bu bir jest ya da kaşın kaldırılması olabilir). Bu, anlık ölçüler için de oyunculuğun temel gerçeği için de özetlenebilir: bu gizi zamanlamadadır, yani her tümceyi azami merak ve sürprizlerle dolu bir doku içinde biçimlendirmededir. Gülmeyi ya da kahkahayı yaratan, tümcenin can alıcı sözünü söylemeden önce, saniyenin yarısı kadar sürede verilen bir susuştur. Aksiyonun gelişmesindeki merak öğesine paralel olan başka bir öğe de karakterle sağlanan meraktır: karakterin her hareketi, her sözü onun karakterinin açımlanmasına çevresel bir kanıt olarak eklenir.

11.

Bir dramatik gösteri, ister sahnede ister perde ya da ekranda olsun, böylece tartımsal, görsel, melodik ve tonal dokuların zengin bir karışımından kaynaklanan her göstergeden, gösterge liflerine ve kümelerine kadar uzanan karmaşık bir dokuya sahiptir. Bir dramatik gösteri, yazınsal metinden daha zengin, daha fazla katmandan oluşan bir 'metin' olduğundan algılayanlar için çok sayıda yoruma açıktır.

Dramatik gösteri, şimdiye dek yazılı (yazmsal olması gerekli değil) metne dayalıdır (koreografik notasyon, doğaçlama senaryosu, sözsüz oyunu özeti olabilir) ve iki aşamalı bir 'okuma', 'çözme' ya da 'yorum'dan geçmiştir. İlk 'okuma', o metnin gösteriminden sorumlu birey –ya da kolektif bir biçimde bireyler– tarafından gerçekleştirilir. Onlar –yönetmen, dekor ve giysi tasarımcıları, müzisyen, ışık tasarımcısı, aksesuarcı vb. ya da sinemada kamera açılarını, resimleri, yakın çekimleri, kurguyu ve sekansların hızını vs. saptayan sanatçılar– başka okumaları gerektirmeyecek biçimde,yazılı metnin 'anlamı' üzerinde karara varırlar.

Örneğin, *Hamlet*'i Orta Çağda mı, Rönesans'ta mı yoksa çağdaş

giysiler içinde mi göstereceklerine, aksiyondaki öç temasına mı yöneleceklerine, yoksa felsefi ve psikolojik yorumun mu ağır basacağına, ya da özgün metnin kapsadığı sayısız içeriksel özelliklere değişik açılardan mı bakacaklarına karar verirler. Ve bunları yapabilmek için, her dize, metindeki her hece, her jest, kaşın her kaldırılışı daha fazla 'yorum' gerektirecektir.

Ama metnin yorumlanarak bu ilk okuması, ikinci aşamada, bundan böyle gösteri metnini 'okuması' ve 'yorumlaması gereken her seyircinin temel 'metni' olur; bu da, özgün metinden kendi değerlendirmeleri ile yorumlayan sanatçıların metninin, sayısız 'okuma' ve 'yorum' a açık olduğu anlamını taşır.

Burada, 'iletişim kuramı' nın basitleştirilmiş modeli uygulanabilirliği içindeki gerçek ölçüleri içinde görülmelidir. Basit bir mesaj: "Öğleden sonra 3.30 'da oradayım" sözü tek ve belirli bir 'anlam' taşır. Yazınsal metinde, şiirde ve romanda, bir tümcenin birçok rengi ve çağrışımı vardır, ancak iyi bilinen bir kaynaktan, göndericiden ya da yazardan çıkmıştır ve değişik yorumlara açıktır, ama yine de tanımlanmış değer ölçülerinin kapsamı içindedir.

Aynı 'mesaj' –aynı sözcükler– sahneye ya da perdeye (ekrana) aktarıldı mı büyük bir değişim geçirir. Artık bu sözcükler, bir 'yorum' işlemine sokulmuştur ve sanki bir prizmadan geçirilerek yayılmış, değişik renklerin yansımasını getirmiştir: bu sözleri konuşan kişi, onun görünüşü, jestleri, tonlamaları, bulunduğu çevrenin görünüşü ve daha birçok etken işin içine karışmış, böylece mesajı algılayan için dikkatini odaklaması gereken birçok olasılık varedilmiştir.

Demek ki bu dramatik gösterinin temel çelişkisidir: algıyanlara iletilenin dokusundaki zenginlik ve çok tabakalı 'yoğunluk' onun karmaşıklığını ve etkin potansiyelini arttırırken, aynı zamanda belli 'mesaj'a dikkatin çekilmesi ve algılayanların belli bir alana ya da –bir 'mesaj'a ya da herhangi iletişimsel bir şeye – belli bir söze– dikkatlerini toplayabilmeleri çok daha zorlaşmaktadır.

İletişimi kuran göndericinin kimliği sorunlu bir duruma girdiğinde acaba o zaman da bir 'mesaj'dan söz edebilir miyiz? Gösteri metnini, yani özgün sözel metni yorumlayan tam olarak *kimdir*? Niteliği gereği, bu sorunun açık ve seçik, net bir yanıtı yok. Gerçi günümüzde, bunun kesinlikle 'yönetmen', 'metteur-en-scène', 'Rejisör', ya da İskandinav dillerindeki 'Instructeur' (örn. oradakilere bir metnin nasıl okunacağını ve metinle ne yapılacağını gösteren öğretmen) olduğu belirtiliyor. Ama aslında bu, birçok kişinin ko-

lektif çalışmasıyla ortaya çıkan bir şeyi, ona imzasını atan bir kişiye yükleyerek kolaya kaçmak oluyor.

Gerçi sahnede ve beyazperdede, kişilikleri ve yaratıcı güçleriyle, gösterinin anlamlı gücünü varederek *herşeyin* yaratıcısı ve kaynağı olan bazı yönetmenler vardır. Ama gerçekleştirilecek iletişimin temel hedeflerini saptayan ve yol gösteren böyle büyük bir yönetmen bile, gerekli olduğu için, kendi alanlarında otonom davranan öteki yaratıcı bireylerin katkılarına bel bağlamak zorundadır. Kesin olan şu ki, sonuçta hem canlı gösteride hem de sinema ve televizyonda, tepkileri, ses renkleri, jestleri, görünüşleri ve karizmaları ile gösterinin en önünde duran *oyunculardır.*

Böylece dramatik gösteri, birçok 'gönderici'den çıkan sayısız 'mesajlar'ı ve çok sayıda tek göstergeleri, anlam üreticileri ve anlam üreten yapıları kapsar. Bunlar sonunda her seyirci için 'mesaj'a dönüşür ya da çeşitli düzeylerde birer 'anlam' taşıyıcı olur. Ancak 'mesaj'ın ya da 'anlam'm tek kaynağmı bulmak zor olduğundan, dramatik gösteriyi 'mesaj'ın tek 'iletişim eylemi' olarak almamak, ama izleyicinin tanık olduğu bir 'olay' olarak kabul etmek daha doğru olur.

Bu dram sanatının doğasma uyan, ondan varolan bir şeydir: eğer dram sanatı, gerçek ve hayali olayları (kendi 'yaşamımımızda' oluşan çatışmalar, savaşlar, ilişkiler, hayaller, düşler) yeniden yaratan bir 'mimetik aksiyon' ise, bu mimetik yeniden yaratmalar, kendi 'gerçek' yaşamımızda karşılaştığımız olaylar kadar çok yönlü olmaktan başka bir şey değildirler. Hiç kuşkusuz, bu olayların anlamı vardır, ama bu anlamlar ele gelmez, yoruma açıktırlar ve bunları bir yere iğnelemek olanaksızdır.

Sanat, karmakarışık, biçimsiz, bulanık ve uyumsuz 'gerçeği' mimesis yoluyla özetler, aydınlatır, düzene sokar ve yüceltir. Ama gerçeğin en karmaşık ve tamamlanmış mimesis'i olan dram sanatı, zorunlu olarak olayın çokyönlü özelliğini korur. Ayrıca, açıkça tanımlanmış bir iletişim kaynağının yokluğu, gösteri sırasında, aksiyon üzerine yetkin bir açıklama ya da yorum yapmayı olanaksız kılar. Örneğin, kendi başına olan romancı betimlediği olaylar üzerine olan düşüncelerini yine kendisi ifade etme şansına sahiptir. Oysa dram sanatında yazarın böyle bir sesi olmadığı gibi, aynı telden çalan bir 'yönetim' sesi de yoktur. Bu, 'auteur kuramları'nın çoktan eleştirel kuramcılığın hammaddesine dönüştüğü sinemada da böyledir. Hatta senaryolarını kendi yazan, filmlerini kendi yöneten, müziğini kendi yapan ve filmlerinde kendi oynayan Chap-

lin bile, çeşitli yorumlara açıktır, çünkü bazı oyuncular ve teknisyenler onun istediklerini tam olarak anlamamışlardır. Herhangi bir dramatik gösteri karmaşık bir olgudur, bazen karmaşık ve çokyönlü yoruma açık olabilecek romanda olduğu gibi tek sese indirgenmiş bir ifade biçimi değildir.

Bütün bunlar, elbette, anlamın belli liflerinin ve katmanlarının seyirci tarafından tam olarak anlaşılmayacağı ya da çözülmeyeceği anlamını taşımaz. Gösteri aşamasında farklı anlam üreten lifler, örneğin *Hamlet*'te, hiç kuşkusuz düşünce birliğiyle, Hamlet'in babasının öcünü almak istediğini, ama beklediğini ve sonunda hedefine ulaştığını ve bunu yaşamıyla ödediğini gösterir. Aynı şekilde, 'gerçek' yaşamda da bu böyledir, örneğin bir trafik kazasmda bir dosta olanlar üzerinde de düşünce birliği vardır. Burada açık kalan şey, böyle bir 'olay'ın kesin 'anlamı'dır. Aynı şey, biraz daha yoğun bir biçimde, *Hamlet*'teki dramatik olay için geçerlidir.

Bunun için, yönetmen ve onunla çalışan sanatçılar oyunu kuran zincirleme aksiyonların yorumunu ortaya çıkartacak olan gösterinin yapısını kurma çabasına girerler. Yine de bu, gerçek yaşamın damıtılmış, açıklanmış, düzenlenmiş mimesis'te birbirinden çok farklı yorumlar ve anlamlar varolacaktır.

Dramatik olayın sonuçtaki anlamı her seyircinin karmaşık 'gösteri metni'ni kendi başına 'okuması' ile ortaya çıkar.

XII

uygulayıcılar ve seyirciler

1.

Her biri iletilmek niyetiyle –ya da farkında olmadan iletilen– bir kornukopiya* dolusu gösterge ve 'mesaj' dramatik gösteriyi izleyen seyirciler üzerine boşaltılır. Daha önce gördüğümüz gibi, tekli göstergeler anlam üreten daha büyük yapılarla birleşirler. Ancak gösterinin seyirciye ne 'söylemek' istediği, bu kolektif gövdenin her üyesine bunun ne 'anlama' geleceği, her seyircinin bu tekli göstergeleri ve gösterge sistemlerini algılama ya da 'çözme' kapasitesine ve 'yetisi' ne bağlı olduğu kadar, onun 'her şeyi algılamak' için yeterli dikkati vermeye hazır olmasına da bağlıdır. (Televizyon çağında, bu daha da önem kazanmıştır).

Bunu izleyen sonuçta sağlanan 'anlam' –yani gösteri geliştikçe seyircinin zihnine yerleşen ve gösteri bitiminde zihninde kalan 'mesaj' ya da 'içerik'ten arta kalanlar– seyircinin her biri için değişik olmalıdır.

Görüldüğü gibi, bu resmin tamamı, ne oluyor, kime oluyor'un genelde aşağı yukarı paylaşılan düşünce ve duygu *birliği* temeline dayanmalıdır. Buna karşın, seyirci arasında bu kadarını da 'algılamamış' kişiler her zaman çıkacaktır. Bu konuda sık tekrarlanan bir anekdot, Ibsen 'in *Hortlaklar* temsilinden çıkan yaşlı leydilerin,"Yazık, demek ki zavallı delikanlı veremdi", sözlerinin bir dayanağı vardır; her temsilin sonunda böyle oyunu kavramamış seyircilere rastlanabilir.

* Boynuz biçimi kap; bolluk simgesi olarak içi meyve ve çiçekle dolu boynuz. [Ç.N.]

Bu karışıklıklar ve yanlış yorumlar iki nedenden ortaya çıkar: birincisi, neyin olup bittiğini anlama 'yetisi'nden yoksun olabilirler: örneğin, *Hortlaklar* konusunda, ya zührevi hastalıkların varlığından ve sorunlarından habersizdiler ya da başarılı bir gösteri olduğunu düşünürsek, en azından, Victoria dönemi toplumuna özgü 'edebi üslubu' anlamamışlardır. İkinci neden de, ilgisizlik, çabasızlık ve dikkati odaklayamamadır.

Dram sanatı, gerçeğin yansıtılması işlemini çizgisel ve sistematik olmayan bir tarzda yapar: seyirci, 'serim'deki asal öğeleri ve zincirleme gelişen art arda olayları bulup çıkarmada ve bunları resmin tamamına oturtmada uyanık olmak zorundadır. Eğer dikkat dağılırsa ya da bir başka yöne kayarsa, zincirin önemli bir halkası gözden kaçabilir ve anlamın kaybolmasına neden olan yapı bütünlüğünü yok eder. Örneğin, eğer iki ayrı karakter birbirine çok benzeyen oyuncular tarafından canlandırılıyorsa, bazıları için bunları ayırdetmek güçleşir; konuşmalardan bazı önemli şeyler net bir biçimde çıkmayabilir. Çoğu kez bu, seyircinin ilgisizliğinden ve dikkatsizliğinden kaynaklanır, ama buna karşılık sık sık öykü çizgisinde ve sahnelemede görülen zayıflıklar da buna neden olabilir; 'kavramamış', 'dikkati tutamamış' olabilir.

İzleyicinin özeni ve dikkati –ve onun tiyatrodaki, sinemadaki ve televizyon monitörü önündeki varlığı– aynı zamanda sunulan karşısında, onun ön değerlendirmesindeki potansiyel ilgiye dayanır. Ön ve çerçeve anlam üreticilerin işlevi de budur: bunlar, seyircinin dikkatini gösteriye çeken, gösterinin başlangıç atmosferinin ölçüsünü ve sunulanı kabule hazır olmayı sağlayan beklenti düzeyini yaratırlar. Bu durum, daha temel bir soruyu gündeme getirir: uygulayıcıları bu sunuşa iten, izleyiciyi bu gösteriyi yaşamaya yönlendiren nedir?

2.

Dramanın hangi sınıfa girdiği konusunda, bilim adamları ve eleştirmenler (ben de onlardan biriyim) hemen hemen hiç düşünmeden 'Sanat' derler. Sanatın ne olduğu gibi dikenli bir soruyu bir yana bırakarak dramanın başka bir başlık altında da sınıflandırılabileceğini söyleyebiliriz.

Örneğin drama, bizim dünyamızda bir iştir, bir endüstridir. Tüketicilerinin çoğu bunun bir eğlence, bir zaman geçirme yolu, kişinin kendinden ötede başka bir şeyle oyalanmak olduğunu ka-

bul ederler. Drama, aynı zamanda kültürel bir 'olgu' olarak da düşünülür: toplumun bir araya geldiği bir ritüel, hatta yarı dinsel bir etkinlik olarak görülür. Bunlara ciddiyetle yaklaşmak gerekir; bazı ülkelerde 'ulusal' tiyatrolar, ulusal kimliğin hergün kutlandığı gerçek kutsal yerlerdir.

Ancak drama, aynı zamanda kişileştirmenin salt şakacılığından ya da eğlencesinden kaynaklanan 'oyun'a ilişkin bir etkinliktir; çocukların, anaları babaları, doktorları, hastaları taklit etmeleri, hem bir eğlence, hem neşeli bir kendini ifade biçimi, hem de bir öğrenme işlemi olarak birer doğaçlama tiyatrosudur. Brecht, Lehrstück kuramını formülleştirirken seyirci olmasa da, bu tür güdümlü oyunlarında, oyuncuların rolleri değişerek oynadıklarında, dünya ile kurbanların ve kasapların neler hissettikleri hakkında yeni şeyler öğreneceklerini belirtmiştir. Bu durumda, oyuncular kendilerinin seyircisi olmaktadırlar.

Bunlar, şu soruyu getiriyor: dramatik gösterinin üstlendiği, bütün bu birbirinden değişik yönlere giden, farklı hedeflerin ve yönlendirmelerin altını çizen dramanın temel özelliği nedir? Bu sayılan değişik gereksinimleri, amaçları, istekleri ve sorumlulukları karşılayan dramanın işleyişinin temel yöntemini anlamamıza yardımcı olacak asal uyarıcısı nedir?

İlk olarak şu soruyu sormalıyız: seyirciyi ne yönlendiriyor? İnsanlar neden oyuna gidiyorlar? Hamlet 'in dediği gibi, bir gösteriye gidip "*bir sahnenin ustalıkları*" için neden 'arzı endam' ediyorlar?

Bu sanatın –ya da işin– uygulayıcılarından tiyatroyu daha iyi bilen Shakespeare, kanımca, bütün seyirciler için en yalın ve en temel itkiyi sağlamıştır: *Bir Yazdönümü Gecesi Düşü*'nde, Atina Dükü Theseus, düğün gecesi için bir oyun ister:

"Üç saat gibi uzun bir süreyi geçirmek niye
Akşam yemeği ile uyku zamanı arasında?"
"Neleriniz var şöyle eğlenceli? Bir oyununuz yok mu
İşkence eden saatin acılarını dindirecek? "

Haz vermiyorsa eğer
Nasıl baştan çıkarırız tembel zamanı". (V.1)

Seyirci itkisi, burada, onun yalnızca iyi vakit geçirme gereksinimidir. Eğlence, haz duyma, estetik doyum beklentisi, seyirciyi bir gösteriye çeken diğer itkileri de vurgular. İnsanların bir drama-

tik gösteri karşısına çıkmalarının asal hedefi olan bu nedenler, dramanın öteki daha üst düzeydeki doyumlarını taşıyan temellerdir. Zamanın bir kısmını eğlenceli bir biçimde geçirme beklentisi, *tüm* dramatik gösterilerin ardındaki temel yapısal ilke *olmalı;* Hatta daha üst düzeydeki (duygusal, entelektüel, didaktik, yüceltilmiş katartik, dinsel ya da yarı dinsel) beklentileri hedefleyen gösterilerde de bu böyledir.

Hamlet, değişik bir deneyimin beklentisi içinde olan kralı, eğer 'Fare Kapanı' adlı oyunun gösterisinde bulunması için ayartmasaydı, Claudius'un vicdanına yönelemiyecekti.

Bu temel gerçek, dramanın başka bir büyük uygulayıcısı olan –başlangıçta tiyatroyu didaktik bir araç, seyirciye bile gereksinme duymadan, oyuncunun rolünü hazırlamasında öğretici bir alet olarak kabul eden– Bertolt Brecht tarafından da onaylanmıştır. Tiyatronun salt öğretici bir amaç taşıdığını ısrarla belirten Brecht yirmi yıl sonra bu fikrini tümden değiştirmiştir. *Tiyatro İçin Küçük Araç* adını verdiği yapıtına şu tanım ile başlar:
"Tiyatro, insanlar arasında geçen, geleneksel ve hayali olayların canlı imgelerini üretir – eğlenmek içindir"[1].

Ve şunu vurgular:

"Tiyatronun –ve bütün sanatların– işi her zaman insanları eğlendirmek olmuştur. Bu da ona özelliği olan bir paye verir; bir eğlence olmanın dışında, bir nedene gereksinimi yoktur – ama bu neden mutlaka olmalıdır. Onu, örneğin, bir ahlak pazarına dönüştürmek gibi, daha yukarı bir niteliğe çıkartmak olanaksızdır; böyle bir durumda, daha aşağılara çekilmeyeceğinden, ki bu hemen olabilir, kuşku duymamak gerekir; eğer ahlakı eğlendirici yapamıyorsa, onu aklımız ve duyularımız için eğlendirici yapsın – böylece ahlak bundan bir şeyler kazanır" [2].

Brecht, tiyatronun dinsel ve törensel kaynaklarını yadsımaz:

"Tiyatronun törenden çıktığı belirtiliyorsa, bu törensel çevreyi bıraktıktan sonra tiyatro olduğunu gösterir; tiyatronun ermiş oyunlarından aldığı törensel amacı değil, arı ve yalın olan eğlenceli yanlarıydı. Ve Aristoteles'in şu katarsis'i, şu dehşet ve acıma duygularıyla arınma, yalnızca

[1] Brecht, *Kleines Organon für das Theater*, Gesammelte Werke vol.VII, Frankfurt / Main: Suhrkamp, 1967, s. 663.
[2] A.g.y., s. 663-4.

eğlenceli bir tarzda sağlanmadı, ama daha çok hazzın kendine özgü amacı içindi" [3].

Ama Brecht şunları da ekler:

tiyatronun üretebileceği zayıf (basit) ile güçlü (karmaşık) eğlence türleri vardır. İkincisine, büyük dramatik yapıtlarda rastlarız; bunlar yoğunlaştırmayı aynı yoldan yerine getirirler, örneğin, çiftleşme aşkla yüceltilir; bu [daha karmaşık , daha güçlü, daha üst düzeydeki] eğlence kaynakları çok katmanlıdır, iç iletişimlerinde daha zengindir ve daha karşıtlı, kapsamlı ve sürekli etkileri vardır"[4].

5.

Bu, seyirciyi bir oyuna çeken basit ve karmaşık, çeşitli haz duyma biçimlerine olan bir istek, bir beklentidir. Uygulayıcıların yönelişlerine gelince: *Bir Yazdönümü Gecesi Düşü* burada da bir örnek olabilir:

Tiyatro topluluğunun lideri, doğramacı Snug [Cendere] gelmediği için, işçiler oyunlarını dükün huzurunda oynama fırsatını kaçırınca körük tamircisi Flute [Boru], baklayı ağzından çıkarır:

"*Oynayabilseydik eğer, hepimiz adam olacaktık.*"

"*Ah tatlı zorba Bottom! Böylece, ömrünün bir gününde altı pens birden kaybetti; altı pens kaybetmeyi göze alamazdı*". (IV. .2)

Shakespeare'nin İngiltere'sinde altı pens çok önemli bir paraydı. Bu kabasaba işçiler dükün düğününde temsil verip bir servete kavuşmayı hayal ediyorlardı.

Oyuncuların buradaki yönelişleri bu kadar. Ancak dramatik gösterinin amacı, her ne kadar zamanımızda bu başlıca ilke olmakla birlikte, yalnızca parasal kazanca dayanmaz. Hamlet, Gonzago'nun Öldürülüşü'nü oynatarak kralın vicdan azabını görmek ister: bu yönden, derin duyguların ve büyük düşüncelerin (bu dinsel bir deneyim, ahlaksal bir yücelme, siyasal propaganda ve elbette suç duygusunun ortaya çıkması olabilir) kurtuluşu dramatik gösterinin önemli bir hedefi olmuştur ve bugün de olmaktadır. Bu kaba saba işçilerin en büyük isteklerinin yüklüce para kazanmak ol-

[3] A.g.y., s. 664.

[4] A.g.y., s. 664

masına karşın, oynayacakları oyunlarının "Pyramus ile Thisbe'nin Üzücü Ölümlerinin Trajik Komedyası" başlığını taşıması, niyetlerinin açıkça (öncelik taşıyan hedef olarak) gerçek bir sanat olayı, gerçek bir tragedya yoluyla seyircinin dehşet ve acıma duygularıyla bir arınmaya gitmesini sağlamaktır. Ama sonuçta bu oyun, ironik bir biçimde, eğitimli seyirciler için başarılı bir güldürü olup çıkar.

İzleyicilere ulaşan mesaj, bunu iletenlerin vermek istediklerinden çok değişiktir. Hippolyta

"Bu şimdiye kadar gördüğüm en saçma şey",

der. Theseus bunu sert bir biçimde yanıtlar:

"Bu türün en iyisi gölgelerden başka bir şey değildir; hayalimiz onarırsa onları en kötü olan kötü değildir artık".

Hippolyta yanıtlar:

"Bunlar senin hayalin öyleyse, onların değil".

Demek ki, en sonunda etkiyi ve anlamı yaratan seyircinin imgelemidir; ve bu deneyimin sonucu yalnızca vakit geçirten gösteri değil, o gösterinin anlamıdır.

Bir Yazdönümü Gecesi Düşü, (örn. oyun içinde oyun ve oyun üzerine) çok karmaşık bir 'metadrama'dır: kaba saba işçilerin bu oyunu oynamaktaki başlıca niyetlerinden biri, ne olursa olsun kimseyi *gücendirmemektir*. Saraylı leydilerin yaşayacakları korkuyu (örn. kükreyen arslan) ve tiksintiyi en aza indirmek için açıklama getiren prologlar ve seyirciye yapılan dikkatli hitaplar tanık olduğumuz provalarda tragedyanın çeşitli yerlerine kurgulanır. İletişim üstadı Shakespeare, bu amatör oyuncuların yalnızca yetersizliğiyle değil, aynı zamanda onların seyircileri şok etmemek ve gücendirmemek, tam tersine onları memnun etmek için gösterdikleri patetik kaygıyla da alay eder.

Shakespeare kendi oyununun epilogunda, hemen hemen Puck'ın doğrudan yaptığı özür dilemesine benzeyen, seyirciyi (onun seyircisi de büyük bir olasılıkla oyundaki Theseus'un sarayındaki seyirci gibiydi, soylu lordlar ve leydiler kraliyet düğünü gecesi oyalanmaya çalışıyorlardı) edilgen duruma getirecek bir oyuna başvurur. Puck:

"Eğer biz gölgeler gücendirdikse sizleri
Şunu düşünün yalnız, her şey onarıldı,
Bu hayaller göründüğünde
Uyukluyordunuz sizler de.
Ve bu zayıf, boş oyun
Düşten başka bir şey değil.
Beyler azarlamayın bizi.
Bağışlarsanız eğer, düzeltiriz herşeyi".

Seyirciyi memnun etme ve gücendirmeme kaygısı onların çabalarının boşa gitmemesi demektir; burada yönelişlerden hiç olmazsa biri beliriyor. Bu yöneliş yalnızca oyun içindeki oyundaki soytarılar için değil, Shakespeare ve oyuncuları için de geçerlidir; zamanın zevkli geçmesinin gerektiğine o da inanıyor, dehşete kapılmadan, gücenmeden birkaç saat oyalanmak, seyirciyi bir oyuna çeken asal itkidir.

Büyük Dr. Johnson'un Drury Lane Tiyatrosu'nda oynayan Garrick için yazdığı prolog'da belirttiği gibi:

"Memnun etmek için yaşarız, yaşamak için memnun etmeliyiz". Ancak bu sözlerin, para kazanma hırsıyla ve seyircinin nabzına göre şerbet vermek için söylenmiş olduğunu düşünmek yanlış olur. Kendini ifade etmek için duyulan yoğun gereksinim, onlara egemen olan yaratıcı itki, hiç kuşkusuz, drama sanatçılarının çoğunun –yazarların, oyuncuların, yönetmenlerin, tasarımcıların– esin kaynağıdır. Seyircinin bilinen tercihlerine pezevenklik etmek, kanıtlanmış formüllerin bile bile kötüye kullanılmasıyla geçmişteki başarıların tekrar tekrar kusulması, önceden bilinip ilginçliğini yitirdiğinden, oyunun sonunda yeni şeyler ve umulmayan ile verilmesi düşünülen hazzın kesin olarak yok olmasına neden olur; seyircinin gereksinimlerini düşünmeden kendini ortaya atmayı fazlasıyla abartmak kendini tatminden başka bir şey değildir ve uç örneklerde bu, iletişimi yok eden ve her şeyi belirsiz bırakan bencil bir tutumdur.

Derin yaratıcı itkilerin ifadesi, böylece, seyircinin algılamasına temel olan gereksinmeye dayanmalı ve bunun sonucunda estetik doyum (haz, kahkaha, katartik arınma) sağlanmalıdır. Ancak bu yolda bir doyum sürekli olarak seyirciye verildiği takdirde, seyirci hazır olur ve dikkatini toplar; bu, onun çok sayıdaki göstergeleri algılama yetisini sağlamasına, izlediği gösterinin hayali yapısındaki 'mesaj'ları ya da 'anlam'ları algılamasına neden olur.

Dramatik gösterinin emrinde olan bütün gösterge sistemlerinin açımlanıp bir yapı içine konulması gerçekleştirilecek ilk hedef olmalıdır.

Sonuçta, dramatik gösterinin –ilk tanımlamamızı biraz açarsak– yansımaların, imgelerin, insanlar yoluyla insan yaşamının – seyircinin bunları görmek için karar vermesini ve çabasını sağlamak için, *azami ilgiyi çekecek biçimde tasarlanmış* sekanslar olarak görülebileceğini belirtmek gerekir. Seyircinin *ilgisini ve dikkatini öylesine yakalayıp tutmak* gerekir ki, kendi sorunlarını bir an için unutup dramatik olayı izleyebilsinler, günlük yaşamın sıkıntılarını bir yana atabilsinler.

Herhangi bir dramatik gösterinin başarısı, seyircinin dikkatini oyunun sonuna kadar uyanık tutarak, merakı ve beklentileri canlandırmaktır – başka deyişle, daha sonra ne olacağını görmeyi istemesi için seyircinin merakını sürekli canlı tutmaktır.

Bir dramatik gösteri, asal olarak, ilk aşamasından itibaren hedeflenen kişilerin dikkatini yakalayacak ve tutacak bir olay olarak tasarlanmalıdır. Bir gösterinin öteki kavramsal ve duygusal efektlerinin tümü bu temel ilkeyle ortaya çıkar.

Böylece, dramatik gösteri estetiğinin, seyircinin dikkatine ve ilgisine ilişkin psikolojik ve fizyolojik yatağına gelmiş oluyoruz. Uygulamada deneyimli, başka bir büyük yazar, Goethe, *Faust* için yazdığı 'Tiyatro Üzerine Önsöz'de, oyuncuların başlarda yenmekte zorlandıkları bazı engellerden söz eder:

"Eğer bunu sıkıntı sürüklüyorsa,
Şunu da dolu bir masadan kalkan midesi
Ve hepsinden daha kötüsü
Gazete okumaktan geliyor bazısı.
Koşuyorlar bize, kafaları bomboş sanki
Maskeli baloya geliyorlarmış gibi,
Yalnızca merak attırıyor adımlarını
Bayanlar için makyaj ve giyim kuşam önemli
Ve para almadan oynuyorlar rollerini".

Daha da kötüsü, seyirciler beklentileri olan sonraki eğlenceye kadar zaman öldürüyorlardı:

"Şu, iskambil oynamayı düşlüyor oyundan sonra,
O ise vahşi bir geceyi orospunun göğsünde!

Öyleyse neden, zavallı budalalar,
Neden öldürüyorsunuz sanat perilerini böyle?"

Uygulayıcıların bu gibi handikaplara karşı savaşıp ilgi ve dikkati sağlamaları gerekir. Dikkatin odaklanma derecesi ya da dağılması, azalması – hissedilebilen, hatta ölçülebilen bir şeydir. Tiyatrodaki uygulayıcılar bunu kesinlikle hissederler: eğer ilgisi sağlanmışsa, seyircinin sessizliğinden, kahkahasından, soluklarını tutmasından; eğer ilgisi çekilmemişse, kıpırdanmasından, öksürmesinden ve fısıldaşmasmdan bunu anlarlar. Evlerin bildik atmosferi içinde ilgiyi yakalamaya çalışan televizyon konusunda ise bu dikkat dağılması daha da beterdir.

Bireylerin ve kalabalıkların ilgiyi sürdürmeleri sınırlıdır, beklentinin tamamlanması için gereğinden uzun bir bekleyiş ilgiyi dağıtır; daha önce gördüğümüz gibi, zaman boyutu sürekli ortaya çıkan –biri tamamlandı mı ötekini getiren– yeni beklentilerin diyalektiğini izlemek zorundadır. Bundan önceki bölümde üstünde durduğumuz, dramatik olayların, zaman içindeki görsel, kavramsal, aksiyonal ve işitsel yapı dokularına uyum göstermesi gerekir.

Tekdüzelik, tüm duyular için öldürücüdür, ilgiyi öylesine öldürür ki seyirciyi uykuya bile daldırır. Bu yüzden, salt psikolojik düzlemde bile, bu dokuları vurgulayan yapısal ilke sürekli hareket halinde olmalıdır, çeşitliliği, değişimleri ve sürprizleri art arda yaratmalıdır.

Seyircinin ilgisini nasıl yakalayıp dikkatini bir noktaya nasıl odaklayacağı dramatik gösterinin yaratıcılarının ustalıklarına kalmış bir şeydir.

XIII

seyircinin yeterliliği: toplumsal töreler ve kişisel anlamlar

1.

Herhangi bir dramatik gösteriyi yaratanın ustalığı, ortaya çıkardığı ve birbirine dokuduğu çeşitli gösterge yapılarının etkili olmasında, seyirci tarafından anlaşılmasında yatar. Sözlü yazında (dramatik gösteri bunlardan biridir) dünyanın önde gelen uzmanlarından birinin belirttiği gibi:

"[Bir metin]...*ancak yaşayan bir insanın zihninde var olan, işlevsel bir kod ise sözlü anlatıma dönüştürülebilir*"[1].

Böylece, dramatik gösteriyi yaratanın ustalığı, seyircinin, hepsi olmasa bile, gösterinin kapsadığı yeterli sayıda gösterge ve gösterge sistemini 'çözme becerisi'ne uymalı ve ona dayanmalıdır.

Günlük yaşamda ve sanatta kullanılan sınırsız sayıda göstergelerin tümünü herkesin anlamasını sağlayacak evrenselliği yoktur. Bir insanı, giyiminden saç biçiminden çıkarabilmemiz,kendi uygarlığımızdaki giyim kodunu tanıdığımız içindir.

Onu anlarız, çünkü onun dilini biliriz. Onun davranışını beğenir, ya da beğenmeyiz, çünkü toplumumuzdaki, kültürümüzdeki, altkültürümüzdeki doğru davranışların kodunu biliriz. Eğer ilişki-

[1] Walter J. Ong, "*Text as Interpretation*", Oral Tradition in Literature (ed. J. M. Foley), Columbia: University of Missouri Press, 1986, ss. 148-9.

de olduğumuz kişi başka bir toplumdan gelmişse, giyiminin, saç biçiminin ve davranışlarının göstergesini anlamayız, ya da yanlış yorumlarız, kodlarını bilmiyorsak onun konuştuğu dili anlamamız olanaksızdır. Günlük yaşamda etkin bir biçimde kullandığımız, ya da edilgen bir biçimde sezdiğimiz göstergelerin çoğu 'kültüre bağımlıdır'.

Kültürü ya da toplumsal yetişişi ne olursa olsun, yalnızca birkaç jest ya da yüz ifadesi herkes tarafından anlaşılabilir: bunlar arasında parmakla göstermek gibi deiktik jestler, içgüdüsel çığlıklar, spontan korku ve dehşet ifadesi, ya da öfkeyle kasılan yüz ifadeleri vardır.

Bir aktörün ya da aktrisin fiziksel görünüşü bile, onun kültürel birikiminin dışında kalmaz: bir kültürdeki ya da dönemdeki güzellik kavramı başka bir kültürün ya da dönemin ideallerine uymayabilir. Bazı kültürlerde, bir kadın ne kadar şişmanlarsa o kadar güzel sayılır, bizim Batı kültürümüzde düzgün, zayıf bir vücut çekici görülür. Sinemada, elli yıl öncesinin tapılan çekici güzelleri bugün bize daha az çekici, hatta zaman zaman kılıksız ve komik gelir, tıpkı bizim değer ölçülerimizin gelecekte ilerki insanlara geleceği gibi. Bir toplumda, kültürde ya da altkültürde anlaşılan ve kullanılan sözel olmayan göstergeler, böylece sözel göstergeler gibi yörelerine ve dönemlerine özgüdür. Her ulusun ve etnik topluluğun yalnızca kendine özgü bir dili değil, aynı zamanda, değişik mesleklerin terimlerini içeren ya da zamanla değişen çeşitli, yöresel şiveler, lehçeler ve deyimler vardır. Bir oyunda, bir tahıl uzmanının, ya da bir bilgisayar mühendisinin konuştuğu argoda , aynı dili konuşan ve bu özel deyimleri bilen seyircinin bile anlayamadığı birçok şey olabilir. Aynı şekilde, Shakespeare oyunları, bugünkü olağan İngiliz seyircisinin anlamadığı birçok sözel göstergeyi içerirler.

Böylece, oyuna gelen, sinemaya giden, televizyon seyreden her seyircinin gösterilen şey karşısındaki bireysel yeteneği, onun 'yeterliliği'ne, içinde bulunduğu toplumun törelerine, gizli varsayımlarına ve gösterilen hayali dünyanın kullandığı dile göre değişir. Seyirci , o dünyanın 'görenekler'ini, dilini ve davranış özelliklerini bilmek zorundadır.

Buna ek olarak, seyirci, oyunda gösterilen dünyayı ortaya çıkartan teknikleri bilmek zorundadır. O, aynı zamanda, dramatik medyaya özgü temel dramatik ve sinematik 'gelenekler'den haberdar olmalıdır.

Bir gösteriyi biçimlendiren ve sunulan göstergeleri seyircinin

anlamasını ve çözmesini sağlayayarak onun 'yeterliliği'ni sınayan 'gelenekler' iki ayrı kategoride değerlendirilebilir:

– Uygulayıcılarla seyircinin ait olduğu, belli bir kültürün, uygarlığın ya da toplumun gelenekleri: *kültürel, davranışsal ve ideolojik gelenekler*; ve

– dramatik gösterinin sunuluşuna egemen olan gelenekler: *dramatik ya da gösteriye ilişkin gelenekler.*

2.

Gösteride ikonik yoldan verilen genel kültürel gelenekler, o kültürün tüm yaşamını ve davranışını, onun dilini, törelerini, ahlaksal ölçülerini, törenlerini, beğenilerini, ideolojilerini, mizahını, boş inançlarını, dinini, düşüncelerinin ve anlayışlarının birikimi olan tüm toplumu kapsar.

Aynı kültür çevriminde olan her seyirci, söz konusu olan geleneklerin tüm özelliklerini bilmeyebilir: örneğin, bir on sekizinci yüzyıl tarım işçisi , Congreve ya da Vanbrugh'un Restorasyon Komedyası'nda kullandıkları mizahın dayandığı bazı incelik taşıyan davranış biçimlerini ve aristokratlara özgü göreneklerin bazılarını anlamakta güçlük çekebilir; aynı şekilde, diyaloglardaki incelmiş dili izlemekte sözcük bilgisi yeterli olmayabilir. Bir dramatik gösteriyi tamamen anlayabilmek için özel 'altkültür' gelenekleri üzerinde yeterli bilgiye sahip olma gereksinimi vardır.

Bunlar, davranışların ince özelliklerinden ve belli toplumsal çevrelerin davranışlarından ya da bazı sözcüklerin, özellikle özel adların ayrı anlamları üzerinde bilgi sahibi olmaktan çıkarılabilir. Pinter'in *Kapıcı* (*The Caretaker*) adlı oyunundaki sokak serserisi Davies, kişisel evraklarının onun için Sidcup'ta tutulduğunu söylediğinde Londra seyircisinin gürültülü kahkahalarına neden olur, çünkü Londra'nın bu kenar mahallesi, küçük burjuva halkın oturduğu, resmi evraklarm, saklanmasına olanak vermeyen birbirinden ayrı tek tük evin bulunduğu bir semt olarak bazı çağrışımlar yapar. Aynı şekilde, New York'un birbirinden değişik sokak numaraları bile, –ilk bakışta klinik sterilize bir tabela– 42. ile 8. sokakları bilenler için çok çeşitli anlamlar çağrıştırır. Televizyonda gösterilen birçok durum komedyasındaki mizah, küçük burjuva altkültürlerinin yaşam biçimi ile davranış kalıplarına dayalıdır.

Önceki deneyimlerine ve yetişişine dayanan bir bölüm seyirci

için, bir gösterinin anlamı çeşitli başka olgulardan etkilenir; bunlar kendi toplumlarının, kültürlerinin ya da altkültürlerinin kültürel çevresinin kapsadığı, edinilen ve kazanılan bilgilerdir. Bunlardan biri, aşağı yukarı 'metinler arası' ilişkiden doğan ince altetkenlerdir: o çevre içinde 'genellikle bilindiği' varsayılan şeylere yapılan göndermeler, paralellikler ve çeşitliliklerdir. Halkın bilincinde yer eden 'efsaneler' ve 'öyküler' bu başlık altında toplanır.

Bu, günümüzün popüler oyun tarzında, seyircinin televizyonda gösterilen sayısız dizilerden algıladıkları ve aldıkları hazzın temel kaynaklarından biridir: burada, kişilikler ve başkarakterlerin (ve bunları canlandıranların) özellikleri üzerine varolan önbilgi ile her episoda esas olan sağlamca kurulmuş yapısal dokudan haberdar olma, bu dramatik episodları yalnızca kolay anlaşılır yapmakla kalmaz, her episodun getirdiği yapısal dokunun çeşitliliği yoluyla da anlam üretir. Stereotip kişileri, şemalanmış olay dizileri kullanan (Antik Yunan yeni komedyasından İtalyan *commedia dell'arte*'sine, oradan da bugünkü televizyon dizilerine kadar) oyunların popülerliği bu tür bir beklentiden ve hazdan kaynaklanır – ek bilgi, malzeme üzerine olan ve ona ilişkin önbilgiden elde edilir.

Popüler gösterinin sığ hazzının gerçekleri neyse dram sanatının doruktaki türlerininki de odur. Antik Yunan tragedyasmda kullanılan, efsanelerden alınan oldukça dar alanlı olay dizisi de her seyircinin karakterleri ve (kültürün bir parçası olan ve dolayısıyla kültürel ve altkültürel alanlara ait olan) olay dizisi çizgilerini tanımasına dayanıyordu. Her yazar tarafından incelikle çeşitlenen, parodi durumuna getirilen, değiştirilen bu parlak ve mizahı kapsayan temel 'veriler', seyircinin haz duymasına neden oluyordu. Bu işlem, Batı kültür tarihi boyunca (en azından Antik Yunan kültürünü tanıyan seyirciler için) böyle sürüp gitti. Örneğin, Jean Anouilh'in *Antigone*'sindeki anlam, bu seyircilerin aynı temayı ve adı taşıyan Sofokles'in oyununu bilmeleriyle ortaya çıkmaktadır. Her iki oyunun karşılaştırmasında, seyirci, modern yazarın bu bilinen olaylar ve kavramlar üzerinde yaptığı ince çeşitlemeleri ve yeniden değerlendirmeleri tanıyarak entelektüel bir haz duymaktadır. Dramatik deneyimlerin çoğunun küçümsenmeyecek sayıdaki anlamlarının böyle metinler arası önbilgiden çıktığı söylenebilir. Burada da 'metin' yalnızca oyunun sözel öğesini göstermekle kalmıyor, aynı zamanda etkileşim içinde bulunan gösterge sistemlerinin tüm 'örgüsünü' de gözler önüne seriyor: jestler, görsel dokular, sinemada

klasik modeldeki mise-en-scène 'alıntı'ları, kamera açıları ve kurgu, bunların tümü nostaljik, parodiye dayalı ya da diyalektik anlamları iletirler.

3.

Bir dramatik gösterinin anlamını algılamak için söz konusu toplumun kültürel geleneklerinin tamamına aşina olarak o kültür, toplum ya da altkültürün içindeki belli dramatik ya da gösteri geleneklerinin farkında olmak ne kadar önemliyse, belli dramatik türleri ya da alttürleri tanımak da o kadar önemlidir: sahne oyunu (örn. tragedya, komedya, fars), opera, kabaret, sinema (örn. Western, müzikal, gerilim filmi), televizyon (durum komedyası, polisiye diziler) vb.

Bunlar iki ayrı kategoriye ayrılırlar: ilki, değişik kültürlerde de aynı olan, dramatik gösteriyi vurgulayan temel varsayımlardır; gösterilen olayların gerçek değil, hayali olduğu; öldürülen insanların gerçekte ölmediği; oyuncu kişiliğinin canlandırdığı karakterle aynı olmadığı; sahne, perde ya da ekranın hayali dünyasının çerçevesi dışında da sürdüğü vb. gibi... (Bir hödükle Kean arasında geçen anekdot şöyle: Kean, sahnede rol gereği, "Bir at için krallığımı veririm", deyince, salondan biri, "Eşek olmaz mı?", diye bağırmış; Kean yanıt vermiş: "Elbette olur efendim, buyrun, lütfen sahneye çıkın! " Bu anekdot, seyirci, temel gelenekleri bilmedi mi ne olduğunu gösteriyor). İkincisi de, dramatik gösterinin farklı biçimlerini, türlerini ve alttürlerini yöneten özel ve çok çeşitli geleneklerdir.

Bu geleneklerin hemen hemen sınırsız denecek kadar çok çeşidi vardır. Bunlardan, Antik Yunan tragedyası, geleneksel Japon tiyatrosu (No, Kyogen, Kabuki), klasik Çin tiyatrosuna egemen olanlar çok biçimsel ve katıdır. Dram sanatının öteki biçimleri belli ölçüde esnekliğe yer verirler ve gelişme süreçleri içinde yeni gelenekler yaratırlar.

Burada bazı bilinen örnekleri ele alabiliriz. Antik Yunanistan'daki seyircinin tiyatronun ne olduğu üzerinde yerleşmiş, belli bir fikri vardı (perdeleri ve yapay ışıklamayı, vb. görselerdi, şaşırıp kalırlardı); oyuncuların maske giymelerini, belli işlevi anlamı olan koral geçişleri ve önceden saptanmış konuşma ve koro sahnelerinin resmi yapısı içinde gelişmesini beklerlerdi.

Geleneksel Japon tiyatrosunda sahne arkasında çalışanlar aksiyonu bölmemek için karalar giyerler ve kendilerini görünmez sa-

yarlar. Klasik Çin Operası'nda elinde bayrakla çıkan bir oyuncu koca bir orduyu temsil eder.

Ortaçağ ermiş oyunlarının seyircileri, sahnedeki mansiyonlardan çıkan karakterlerin, o mekânlardan ne kadar uzak olurlarsa olsunlar, o mekânın içinde sayılacaklarını bilirlerdi.

Elizabeth dönemi tiyatrolarının seyircileri 'içerde', iç sahnede ya da 'yukarda' sahnenin yükseltilmiş bölümünde oynanan sahnelerin anlamını 'okuyabiliyorlardı'; on dokuzuncu yüzyıl seyircileri, sahneyi, saydam 'dördüncü duvar'dan baktıklarını varsayarak seyrederlerdi; bugün de günümüzün sinema ve televizyon izleyicisi 'Açılma-kararma'ların, 'zincirleme'nin ve kamera açılarının değişiminin anlamlarını bilmektedirler.

Avrupa tiyatrosunda, yüzyıllar boyu, seyirciye yönelerek söylenen 'apar'ların öteki karakterlerce duyulmadığı varsayılırdı; seyircinin gördüğü karakterler, öteki karakterlerce görülmüyormuş gibi kabul edilirdi, çünkü bunlar ya ince bir ağacın gövdesi ardına ya da ilkel bir perdenin arkasına saklanırlardı; aynı giysiler giyen karaterlerin tıpatıp birbirine benzedikleri varsayılır ve seyirci kimin kim olduğunu çok iyi bildiği halde, bunların birbiriyle karıştırılmalarını rahatlıkla kabul ederdi; kovboy filmlerinde kötü adamın siyahlar, iyi adamın daha açık renkler giymesi gelenekti... Bu sayılan örnekler sonsuza dek uzatılabilir.

Batı uygarlığımızın bir karakteristiği, tiyatronun bu denli çoğalmasına karşın, eklektik kalmasıdır; o kadar ki seyirciler birçok farklı dramatik gelenekleri ve altgelenekleri ezbere bilirler. Batı dünyasındaki birçok kişi sinemanın, televizyonun ve tiyatronun gelenekleri ile çok sayıda sahne geleneklerini okuyabilirler: çerçeve sahne, açık hava sahnesi, çevreli tiyatro, sokak tiyatrosu ve daha birçokları gibi. Aynı şey, farklı türleri, alttürleri, gösteri üsluplarını anlamada yardımcı olan altgelenekler için de geçerlidir: bunlardan birkaçı, müzikal komedya, opera, gerilim, tragedya, komedya, farstır; sinemanın çeşitli 'tür'leri (Western [kovboy] filmleri, bilimkurgu, tulûat, aile oyunları, vb.), televizyonunkiler ise diziler, mini diziler, dizi filmler, sabun köpüğü güldürüler, durum komedyaları ve benzerleridir.

Bu türlerin her biri, her seyircinin aşina olduğu belli geleneklerin altını çizerek belli bir beklentiyi, temaya uygunluğu, yapısal ve biçemsel varsayımları saptarlar.

4.

Dramatik gösterinin giderek büyük bir yaygınlık kazanması ve on dokuzuncu yüzyıl içinde tiyatronun değişmesi gerektiği konusundaki bilinçlenme başladığında geçmişin biçimlerine eklektik yaklaşım, günümüz Batı uygarlığının tiyatrosunu dallanan budaklanan birbirinden farklı ve çok sayıda dramatik geleneğe yöneltmiştir.

Bu da seyircinin gruplar halinde parçalanmasına neden olmuştur. Bu gruplar, bir tiyatro gösterisinde bulunması gerektiğine inandıkları farklı geleneklere, birbirinden değişik aşinalık ölçüleriyle yaklaşmışlardır. İngiliz Ulusal Tiyatrosu'nda, Peter Hall'un yalnızca erkek oyuncular ve maskelerle sahnelediği *Oresteia*'yayı izleyenlerin Antik Yunanistan'm tiyatro geleneklerini bildiği varsayılarak bu tiyatronun yeniden yaşatılması düşünülmüştü (ama yalnızca kısmen: maskeler vardı da neden *koturnus*'lar yoktu?). Oberamergau'ya akın akm giden seyircilerin Orta Avrupa'nın dinsel ermiş oyunlarını bildikleri varsayılır.

Zeki bir seyirci, aşina olmadığı bir geleneğin bazı temel ilkelerini oyun geliştikçe elbette çıkarabilir. Batı tiyatrosunun bir karakteristiği de, yeniliğe olan ısrarlı itkisi ve durmadan yeni, özgün şeyler bulmaya yönelik eğilimleri ile dramatik gösteri geleneklerinde sürekli değişikliklere neden olmasıdır. Tiyatro skandallar tarihi, 1831'de *'Hernani Savaşı'* ile başlayan yeniliklerden sonra, Ibsen, Wagner ve Beckett gibi skandallarla yeni gelenekler ile ortaya çıkmıştır. Eski geleneklerle beslenmiş bir bölüm seyirci böyle yeni bir gösteriyi anlamazken, bir başka bölümü de yeni gelenekleri 'çözebilecek' duruma gelmiştir.

Bir örnek verelim: Ibsen, 1880'lerin seyircilerini, yalnızca cesaretle ele aldığı alışılmadık konularla öfkelendirmekle kalmadı. Oldukça ısrarlı bir biçimde on dokuzuncu yüzyılın 'iyi kurulu oyun' düzenine bağlı kalmasma karşın, daha gerçekçi olma isteği ile 'apar' kullanmamayı bıraktı. Bazı yönlerden bu, seyirciler için zührevi hastalıklardan ve kadın haklarından söz etmekten daha şaşırtıcıydı. Londra'nın en iyi ve çok zeki tiyatro eleştirmenlerinden biri olan Clement Scott, 1891 yılında bir *Rosmersholm* temsili seyrettiğinde şaşkınlığını itiraf etmişti:

"Eski oyun yazma ilkeleri, öyküyü ya da incelenen şeyi yalın ve doğrudan vermeyi öngörürdü. Şimdiye kadar yazarın sahne için kabul görülen planı, kişileştirmesinde bir kuşku gölgesi bile bırakmamasıydı. Ama Ibsen esrarengiz görünmeyi seviyor. O, Sfenks kadar esrarlı. Ona cidden

hak vermek isteyenler ve onu anlamaya çalışanlar kendilerine hep şunu demeliler: 'Bu insanların egoist ya da ateist ya da agnostik ya da özgür ya da bilmemne olduğunu kabul edelim, iyi de, yine de bu insanların neden böyle davrandıklarını bir türlü anlayamıyorum " [2].

Yeni doğalcı geleneğin yarattığı karakterlerin iç yaşamını –'altmetnini'– *bulup çıkarmak* Clement Scott gibi bir seyirci için henüz bir bilinmezdi, aynı şekilde karakterlerin yaptığı en küçük hareketlere dikkat ederek altmetni 'çözme' işlemi henüz öğrenilmemişti. Bugün ise daha iyi yetişmiş seyirci bu işlemi bildiğinden, Ibsen'in oyunlarının gereğinden çok saydam olduğunu ve karakterlerin duygularının gereğinden çok açık verdiğini görüyor.

Ayrıca, türe ve biçeme ilişkin geleneklerin ötesinde, her oyun ve her film, gösterinin ne 'anlam' içerdiğini seyircinin tamamen anlayabilmesini sağlayan kendine özgü alt geleneklerini saptar. Örneğin, Genet'nin *Paravanlar* (*Les Paravents*) adlı oyununda, karakterlerin gösteri boyunca, dekoru ortaya çıkartmak için boş kâğıt perdeleri boyalamaları, oyuna özgü olan bir gelenektir; Peter Shaffer'in *Karanlıkta Komedya* (*Black Comedy*) adlı yapıtında, aydınlatılmış sahnenin karanlık, karartılmış sahnenin aydınlık olduğu anlamına geldiği (özgün klasik Çin) geleneği tanıtır; H. G. Wells'in *Görünmez Adam*'ı (*The Invisible Man*) bizim gördüğümüz kişinin sahnedeki karakterlere görünmez olduğu geleneğini getirir. Bu örnekler çoğaltılabilir.

Belli dramatik gösterilere özgü bu tür alt gelenekleri, seyirci, doğal olarak, gösteri içinde öğrenir. Yazar, yönetmen ve öteki uygulayıcılar, seyircinin, aksiyonun içinden bu yeni temel varsayımları ve teknik araçları bulup çıkarması ve onları 'okuması' için tekniklerini hazırlamalıdırlar.

5.

Toplumsal ve kültürel olarak önceden saptanmış geleneklere, varsayımlara, dinsel ve ahlaksal inançlara, türe ilişkin ve teknik önkavramlara, bir de, seyircinin gösteriye getireceği, biriktirdiği kişisel varsayımları ve düşünceleri, anıları ve beklentileri eklemeliyiz.

Bunların arasmda önemli olan bireyin metinlerarası kişiselliğidir: örneğin, aynı oyunu ya da filmi başka bir uygulamayla, başka

[2] Clement Scott, *Daily Telegraph*'ta imzasız, 24 Şubat 1891, aktaran Michael Egan (ed.) *Ibsen, the Critical Heritage*, London and Boston: Routledge and Kegan Paul, 1972, s. 168.

oyunculardan görmüş olma deneyimi gibi. Sözgelimi, o, Olivier'nin Hamlet'ini görünce oyunculuk sanatı açısından yeni ve aydınlatıcı şeyler kazanabilir ve aynı zamanda, bu rolün yorumunu daha önceden görmüş olduğu çeşitli yorumlarla, örneğin Olivier'nin Hamlet'ini, Gielgud'unki ya da Scofield'inki ile karşılaştırarak oyunun daha derin anlamlarını kavrayabilir.

Seyircinin seyrettiği şeyler üzerindeki kişisel yorumu, ayrıca gösterinin tüm anlamı, onun kişiliğinin çeşitli özellikleriyle koşullu olacaktır: onun görsel duyumsaması ve beğenisi, örneğin, giysiler ve eşyalar, oyuncular arasındaki belli fiziksel tip tercihleri ya da kendine özgü merakları gibi. Profesyonel bir tarihçi, Shakespeare'in tarihsel oyunlarına uzman olmayan birinden daha farklı bakar. Bir gösteri, herhangi bir seyirci için, onu ortaya çıkaranların farkında olmadığı ve başka seyirciler tarafından da algılanmayan engelleyici ya da anlamlı göstergeler içerebilir. Buna ilişkin bir öykü vardır: bir tiyatro meraklısı, dişçi olan babasını *Romeo ile Juliet* temsiline götürmüş, babasının bu temsilde edindiği en önemli izlenim Juliet'i oynayan aktrisin daha çocukken diş tedavisi görmesi gerekliliği olmuştur. Miller'in *Satıcının Ölümü* (*Death of a Salesman*) oyununu gören bir satıcı ise, New England'ın satış açısından çok zor bir bölge olduğunu belirtmiştir.

Gösterinin yaratıcıları tarafından ortaya konulan bir baraj dolusu gösterge, her seyircinin zihninde, kişisel uğraşını ya da beğenisini yansıtan kendine özgü mesaj ve anlam kümeleri üretir.

Her şeyi görebilen uygulayıcı Goethe'nin dediği gibi

"Böylece bu ya da şu çıkacak ortaya.
Ve herkes yüreğindekini görecek yalnızca" [3].

Daha önce belirttiğimiz gibi, gösteri sonunda, hepsi olmasa bile, seyircilerin büyük bir bölümü gördükleri oyunun temel *içeriği* üzerinde hemfikir olacaklardır: Hamlet, kendini, babasının öcünü almaya adamıştır ve bu yolda yaşamını yitirir, dedektif katili bulur ya da televizyonun sabun köpüğü dizilerinde sevimli doktorun altından bir yüreği vardır.

Bu hemfikir oluş, seyircilerce algılanan göstergelerin yalınlığına ve 'gösterme' niteliğine sıkı sıkıya bağlıdır. Oyundaki göstergelerin, gösterge sistemlerinin ve gösterge yapılarının ince 'anlam üreten' özellikleri bir kez ortaya çıktı mı, algılamalar ve yorumlar

[3] Goethe, *Faust*, Vorspiel auf dem Theater, 178. ve 179. dize- ler.

birbirinden ayrılmaya başlar. 'Hamlet'in kara giysisi yasta olduğunu mu gösteriyor, yoksa onun melankolik bir kişiliği olduğunu mu, ya da saraylıların giysilerine bir karşıt olarak onun başkaldıran ve ülkenin düzenini degiştirme niyetinde olan bir kişi mi olduğunu belirtiyor? Bu çok yalınlaştırılmış örnek, seyircinin kişisel tepkisini etkileyebilecek yüzlerce örnekten yalnızca biridir.

6.

Bir gösteri sırasında göstergelerin ne kadarı, hangi düzeyde algılanıyor?

Dramatik gösteri seyircisi, tıpkı günlük yaşamda yaptığımız gibi, her an sınırsız sayıda izlenim edinir. Bunların ancak küçük bir bölümü bilincinde yer alır. Öyleyse, algılama işlemi, her an karşılaşılan yüzlerce şeyin sürekli seçimi ve süzülmesi anlamına geliyor. Seyirci de herhangi bir anda, yüzlerce şey arasından, dikkatini yalnızca en önemli gördüğü bir iki şey üzerinde toplamalıdır.

Dramayı algılamamız, tıpkı bu dünyayı algılamamız gibi, 'isteyerek'tir, bilinçle algıladığımız şeyin seçimine yöneliktir. Geri kalan görsel, işitsel, kokusal, dokunsal ve öteki algılama duyu alanları, bizim asal dikkat odağımızın çevresinde kalır, ama bunlar yarı bilinçli bir biçimde hissedilirler. İnsanlar, hipnotizma altında tanık oldukları ve bilinçaltına attıkları cinayeti farkında olmadan anlatırlar.

Aynı şekilde, bir oyunun ya da filmin gösterimi sırasında göstergelerin büyük bölümü bilerek algılanmaz, bilinçaltını etkiler, sezgisel alanın sınırında ya da biraz ötesinde, farkında olmadan emilir. Bu, algılamaların yeteri kadar güçlü olmadığı anlamına gelmez. Tam tersine, bu yarı bilinçle algılanmış izlenimler bizim tepkilerimizi daha çok etkiler, çünkü bunlar bilinçli farkındalığımızın dışında kalırlar. Bunlar, seyircinin bilinçli farkındalığını biçimlendiren özellik taşıyan mesaj ve anlam kümelerini seçmesini yönlendirirler.

Şurası kesin, dramatik gösteri, 'gerçek' yaşamın mimetik yeniden yaratması olduğundan, yaşamımızdaki şeylere ayna tutar, ama bunu yaparken de, denetim, yönlendirme ve yoğunlaştırma için bazı müdahaleler gerektirir. Seyircinin, bilerek algıladığı ya da şifresini çözdüğü göstergelerden her zaman çok daha fazlası, farkında olmadan aldıklarıdır. Bilinçaltındaki bütün bu göstergeler birleşip ruh durumunu, atmosferi bir sahnenin 'duyumsanması'nı

bir filmin ya da oyunun bütününü ya da karakterini içeren genel izlenimi ortaya çıkarır. İyi bir yönetmen ya da tasarımcı bu bilinçaltı yoluyla alınan göstergelerin gücünü bilir.

Çağdaş dramatik türlerin en kısası ve özetlenmişi olan televizyon reklamları, kısalıkları dolayısıyla bunun en çarpıcı örneğini verir. Otuz saniyelik bir reklamda bir iki söz ve en aza indirilmiş hareket olmasına karşın, yarıyarıya algılanan ya da tamamen bilinçaltına işleyen göstergelerle doludur: reklamlardaki kişilerin görünüşü, giyimleri, bir an için gösterilen çevresinin özellikleri, fon müziği ya da bir tıngırtı, renkler, reklamı yapılan ürünün çekiciliğini vermede çok önemlidir. İzleyenin bilinçle algıladığı aksiyon ve diyalog, mini-dramanın gerçekten etkili bir parçası olan bilinçaltı mesajlarının serbest bırakılmasını sağlar. Bir kadının reklamını yaptığı üründen duyduğu doyum, onun mutlu görünüşünden, güzelliğinden, hali vakti yerinde olmasından, kocası ve ailesi tarafından sevilmesinden ve yaşamında doyuma ulaşmış olmasından daha az önemlidir, çünkü bunlarla bu ürünü kullanacak olanların bu mutlu yaşama ulaşacakları duygusunu iletir. Dramanın daha uzun olanlarında bulunan bu gibi bilinçaltına işleyen verilerin yoğunluğu daha az olabilir; dekor, giysi ve karakterlerin genel görünüşü üzerinde daha uzun süre düşünme fırsatı olan seyirciler bu göstergelerden daha fazlasını algılama şansına sahiptirler. Öte yanda, öykünün, karakterlerin ve yaşadıkları dünyanın, oyunun ya da filmin kesin 'anlamı'nı kazandığı seyircinin imgelemine yansıması ve 'yeniden yaratılması', tamamen bilinçle algılanan ayrıntılara değil, daha çok 'izlenimlerin' karışımından doğan bu öğelerin 'Gestalt'ına dayanır.

Bir dramatik gösterinin işlemi, böylece, bilerek algılanan ve bilinçaltına işleyen, gelişerek sentezlenen, filtrelenen, çakışan ve karmaşık yapıları ortaya çıkaran göstergelerin sürekli birikimi olarak görülebilir. Bu karmaşık gösterge yapıları, dramanın tamamlanmış anlamını veren, arıtılarak daha da sıkıştırılmış, özümsenmiş ve genellenmiş 'gestallt'lara dönüşür. Böylece, anlamların 'piramidi' önüne gelmiş bulunuyoruz. Bu piramidin tabanında çok çeşitli göstergeler, tepesinde de 'ne hakkında' olduğunun karmaşık, ama birleşik izlenimleri vardır.

Bu, tekli göstergelerin, anlam üreten liflerin ve dokuların bireşiminden varolan genel izlenimler, yorum ve düşünce işleminin giderek genişleyen dairelerin temelini oluştururlar. Eğer bu işlem her seyirci üzerinde yapay bir çakışmadan daha fazlasını getir-

mişse, dramatik gösteriyi seyredenin düşünce ve duygusunu etkiler.

Bununla, estetik deneyimin, özellikle dram sanatının 'üst anlamlar' alanına girmiş bulunuyoruz.

XIV

anlamların hiyerarşisi

1.

Beckett'in *Oyunun Sonu*'nun (*The Endgame*), bir yerinde, tekerlekli iskemlesinde oturan kör efendi Hamm birden paniğe kapılarak uşağı Clov'a sorar: *"Ne oluyor?* " Clov yanıtlar: "*Bir şey harekete geçti*". (O şey, önceden düzenlenmiş, bir başladı mı geriye dönüşü olmayan bir yola giren, zaman içinde saptanmış ve tekrarlanabilen bir yapı içindeki oyunun aksiyonudur). Ama Hamm telaşa düşmüştür. Dehşet içinde sorar:

"Yoksa biz ... biz bir anlam... ifade etmeye mi başladık?
CLOV: *Anlam mı! Sen ve Ben, anlam mı!* (Kısa gülüş)
Bu iyiydi işte!

HAMM: *Acaba* (duraklar). *Dünyaya akılcı bir varlığın geri geldiğini farzet, bizi yeterince görünce hakkımızda ne düşüneceği belli.* (Akılcı varlığın sesi) *Bu iyi, şimdi ne olduğunu görüyorum, ne istediğini anlıyorum!* "

Sahnede olan Hamm ile Clov, elbette, akılcı varlıklardan kurulu bir topluluk tarafından izlenir. Burada, gördükleri oyunun ne anlama geldiğini düşünen ve gösteri bittikten sonra da uzun bir süre düşünecek olan bu akılcı varlıklarla alay edilir.

Beckett'e göre, Yaşam'ın ne anlama geldiği üzerinde derin derin düşünmenin hiçbir anlamı yoktur. Bu da dram sanatı ile kesenkes çelişen bir şeydir: Yaşam'ın imgesini sahne ya da perdede bir

kez çerçeveledik mi, hatta Beckett'in oyunlarında olduğu gibi, yazar yaşamın hiçbir anlama gelmediğini ima etse bile, bu, açıkça onun ne anlama geldiğini anlamak için izlenecek ve incelenecek bir şey olduğuna dikkat çekmektir.

Bir iletişim aracı olarak, sergilenenin görülmesini gerektiren ve böylece en geniş biçimiyle bir 'mesaj' veren dramatik gösteriye baktığımızda, yaratıcıları tarafından alıcılarına iletilen, birilerinin bize göstermek ve bizim bilmemizi istediklerini, seyircinin çözmesi gereken 'kod'larla verdiklerini görürüz. Alıcılar da onlara iletileni 'kabul etmeye' hazır bir biçimde, 'anlam ve mesaj' ararlar.

Gördüğümüz gibi, dram sanatı, her ne kadar tek bir yaratıcı tarafından keskin çizgili bir bildiriye indirgenemese de, mesajın içerdiği her öğenin ve göstergenin kesin anlamını tam olarak denetler. Temelde dramatik sanatların kolektif yaratıcılığı tek bir yaratıcının bilinçli niyetinden çok değişiktir.

Kaldı ki, bu sanat biçimlerinde bile, varolan eleştirel eğilimler, yazarın niyetine fazlasıyla bağlı değildirler. Bilinçli bir niyet, derinlerde bilinçaltı itkilerini taşıyabilir; ayrıca, yazar yapıtında, gerçekmiş gibi kabul edilen geleneklerden çıkarılan öğelerin, sorgusuz izlenen ilkelerin, çok sayıda konuşulmamış varsayımların ve teknik ile içerik konusundaki geleneklerin farkında olmayabilir. Böylece bildiriyi getiren, yazar yerine, dil, teknik gelenekler, sanat biçiminin önceden varolan ilkeleri olabilir.

Her şeye karşın, şiir, roman, resim, heykel tamamlandığında, okuyucunun ya da seyredenin her türlü yorumuna açık olan tek kişinin yarattığı bir sanat ürünüdür. Yaratıcısının ellerinden çıkıp giden herhangi bir sanat yapıtı 'varolmuştur', Heidegger'in belirttiği gibi,"Dasein"a girmiştir ve doğanın öteki olguları, ağaç, günbatımı gibi, şu ya da bu biçimde algılanmaya ve 'okunmaya' hazır, 'oradadır'.

Müzik ve drama gibi 'uygulama sanatları' na gelince durum daha da karmaşıktır. Bir oyunun yazarı, bir müzik parçasının bestecisi vardır; tamamlanmış bir metin ya da notasyon başlıbaşına bir varlıktır, ama okunması ve yorumlanması gereklidir. Oynanmak ya da çalınmak üzere sahneye inen, bu başlıbaşına 'varlık', başka bir beynin ya da beyinlerin yorumsal işleminden geçer. Bir gösterinin, bir kaydın ya da filmin yapımını gerçekleştiren bu beyinler ikinci bir sanatsal yaratıya girerler, bu da insanların yorumuna ve okumasına açık olan, bağımsız yepyeni bir varlık olarak 'orada'dır.

Niyetlerin, bilincin, bilinçaltının ve birçok yaratıcı kişinin bir-

birine kaynadığı sahnedeki ya da perdedeki [ekrandaki] dramatik gösteri, yani bu ikinci yaratma aşaması, yazarın niyetinden daha ilerilere gidebilir. Müzikte, notalarla kesin değerler saptanıp hız, tartım ve renkler gösterildiğinden uygulayıcıların katkısı bestecinin niyetinden çok ilerilere gidemez. (Ancak müzikte bile her uygulama ötekinden değişik olabilmektedir, büyük orkestra şefleri ve solistler kendi sanatlarını ve özgünlüklerini buna katabilmektedirler).

Dramaya yaratıcı katkıları olan farklı liflerin etkileşimindeki karmaşıklık ve akışkanlık dramanın mimetik ve temsilî doğasını vurgular. Drama yaşamın mimesis'idir. Toplumsal ve doğal çevrelerde insanların etkileşimi olan yaşamın kendi, her şeyden önce, sınırsız bireysel koşulların, olayların ve niyetlerin ürünüdür: bunun için de, mimetik temsilin bunları yankılaması en uygunudur.

Bununla birlikte, birbirine kaynamış olan çok sayıda niyet, bir dramatik gösteride daha kolay anlaşılır, daha iyi düzenlenmiş ve sıkıştırılmış bir biçime sokulur. Bu ilk bakışta 'gerçekliğin', toplumun, 'dünya' nın bozulmuş imgesiymiş gibi görünebilir; ama aslında, bu, onu biçimlendiren güçlerin dokusunu vurgulayan, doğum ile ölümün tartımlarının içerdiği düzeni, buluşmaları ve ayrılmaları, yaşamın inişlerini çıkışlarını görünür yapmaya yöneliktir.

Yaratıcı kolektif çalışmanın sonucunda, eğer kolektif ekip bu işin uzmanlarıysa, en azından seyircinin izlediği aksiyonun temel olaylarının anlaşılmasından dolayı çoğunluğun hemfikir olmasını sağlayacaktır. Seyirci çoğunluğu, kahramanın kıza kavuştuğunu, kötü adamın engellendiğini, katilin yakalandığını vb. algılayacaktır.

Ancak dramatik öykünün asal gerçeklerinin iskeleti, gösterinin *anlamını* tam olarak çıkarmaya yeterli değildir. Bu yüzden, birbiriyle çakışan ve seyircinin belleğinde yer eden ve gösterinin 'ne üzerine' olduğu, ne söylemek istediğini ve ne 'anlama' geldiğini belirtecek olası yorumların, yansımaların, düşüncelerin hiyerarşisi bütün heybetiyle her seyircinin karşısına dikilecektir.

2.

Ama şunu sorabilirsiniz: yaratıcıları tarafından çoğu kez para kazanmak, alıcıları tarafından da yalnızca zaman geçirmek için düşünülen dramatik gösterinin daha 'yüce' bir anlamı ya da ahlaksal içeriği olması gerekli mi? Brecht, salt vakit geçirten oyunun 'mutfa-

ğa' ilişkin olduğunu belirtir yani yenen yemek ağızdan alınır, gövdeyi geçer ve öteki uçtan çıkar – bunun daha edeplisi, 'bir kulaktan girer, öbüründen çıkar'.

Biraz düşünürsek Brecht'in bu örneğinin bize tam tersini söylediğini savunabiliriz: yediğimiz bazı gıdalar doğrudan çıkar gider, ama bazıları sistemimize katılır, sürekli orada kalır hatta katkıda bulunur: tipik bir Alman cinasında olduğu gibi "*der Mensch ist was er isst* " [İnsan yediğidir]. İşte, mutfağa ilişkin karşılaştırma buna çok uygun düşüyor: bir mesaj vermeyen, sadece zaman geçirtmek için düşünülmüş bir gösteriden bile bilinçaltını etkileyen anlamlar ve mesajlar arada kalır: en sığ oyun, film ve sabun köpüğü dizilerde ya da durum komedyasmda kültürel değerleri gösteren ve içten içe de bunun dokusunu işleyen bir şey vardır (mutlu bir flört evlilikle sonuçlanır; suç kimsenin yanma kâr kalmaz; felaket karşısında güçlü olan ne yapar? Güzel bir kadın nasıl giyinir?). Böylece drama bilinçaltına, toplumsal töreleri ve davranış biçimlerini, toplumun gizli ölçülerini ve rol örneklerini işler. Aslında, bu mesajlar, sorgusuz sualsiz kabul edildiğinden ne kadar farkında olmadan sezilirse o kadar etkili bir biçimde kalır. Bu açıdan ve bu aşamada, drama, ister toplumu açıkça sorgulayıp değerlendirsin, ister genelde sinemada ve televizyonda olduğu gibi, bu değerleri üstü kapalı bir biçimde kabul edip desteklesin, ideolojik ve politik mesajlarm iletkenidir.

Bu yüzden, dramanın içerdiği anlamların hiyerarşisini saptarken, az ya da çok derin mesajlar ileten özgün ve önemli her yapıtın içerdiği karmaşık anlam katmanlarının ve aynı zamanda, dram sanatının, uzun tarihi boyunca bugüne taşıdığı kapalı varsayımlara dayanan, dinsel, siyasal davranışsal mesajlarm *birikmiş* etkilerinin de farkında olmalıyız.

Çağımızda, filme ya da televizyona alınmış oyunlarla doygunluk sınırına gelmiş olan ülkelerde halk tarafından tüketilen hadsiz hesapsız dramatik malzemenin, çağdaş toplumun değer sistemlerini ve eğilimlerini biçimlendirmede doğal olarak, büyük etkisi vardır.

Örneğin, televizyon dizileri ve sabun köpüğü oyunlar, toplumsal değerleri, düşünce tarzını, hedeflerini, varoluşun kesin 'anlam'ını geniş yığınlara iletmede bugün, hiç kuşkusuz, en güçlü araç durumuna geldi. Bu, Batı toplumlarının her birinde geçerli bir drama türü olan televizyon reklamlarında daha da fazladır.

Sıkıştırılmış ve hap haline getirilmiş biçimiyle, televizyon rek-

lamı, otuz saniye içinde, dramadaki anlamlar hiyerarşisinin karmaşık yapısına ilişkin birçok özelliğini sergiler. En alt düzeyde, ne olduğu konusunda, izleyiciyi üzerinde etkili bir kamuoyu yaratır (örn. baş oyun kişisinin reklamı yapılan kahveyi, deodorantı, ya da deterjanı tercihini anlatması). Saniyeler içindeki bu bilinçle alınan mesaj açık ve seçiktir: X markasını kullanın! Ancak burada, varolan değer sistemini de pekiştirmek gerekir: bu işi yapacak olan kişi 'ideal tip' imgesini yaratabilmelidir. Kısa bir an gösterilen, ama farkında olmadan sezilen çevrenin atmosferi biriktiricidir, birçok reklamda, zevkle döşenmiş bir oda, eşyalar ve yaşam koşullarının tümünü kapsayan ideal ev modelini pekiştirir.

Olağan izleyicinin emdiği, bu sınır konamayan sayıdaki reklamlar, içinde bulunduğu toplumun genel değerlerini gösteren resmini ortaya çıkarır. Ve elbette bu resim, birbirinden değişik yorumlara açıktır. Bazı izleyiciler, büyük bir olasılıkla azınlıkta kalanlar, toplumun bu resminde, satış rekabetinden ve açgözlülükten kaynaklanan ahlak dışılığı, insan varoluşundaki önemsiz şeylerle uğraşıldığını görürken, büyük bir çoğunluk da bu kapalı yoldan zihinlere işleyen imgeyi, sorgusuz kabul etmekle kalmayacak, onu izlenmesi gereken bir model olarak benimseyecektir. Nasıl olursa olsun, bunlar ister işe yaramaz, toplum ile değerlerinin gizliden olumlu resimleri, ister bilinçle incelenmiş negatif resimleri kapsayan mini dramalar olarak kabul olunsunlar, zaman aşımında, dokunaklı kültürel ve siyasal güçleri olan etkili mesajlar olarak görülebilirler.

Buraya aldığımız örnek hiçbir polemik niyet taşımıyor; nedeni, çok karmaşık bir işlemin basit bir modeli olması, dramanın yaşam ve toplumun nasıl bir taklidi, Hamlet'in dediği gibi, *"doğaya tutulan aynası* olduğunu ve çeşitli düzeylerde nasıl anlamlar ürettiğini göstermek içindir: bunlar, tek bir oyun gösterisi, film ya da televizyon programı yoluyla iletilen 'mesaj'lar ya da 'kıssadan hisse'ler; bilinçaltı tarafından emilen, gizli, sorgusuz kabul edilip biriken, birçok dramatik gösteriden çıkan ve bireyin toplum, insani ilişkiler ve dönemin ahlak anlayışı üzerine eğilimini ve düşüncesini biçimlendiren varsayımlar; ve elbette en önemli oyunların belleklere kazdığı yüce, entelektüel ve toplumsal duygular ve düşüncelerdir.

3.

Birbirinden farklı sanatçıların ve teknik adamların katkılarını biraraya getirmesiyle ortaya çıkan gösterge sistemlerinin çokluğu ile oluşan bireşimi, gösteri durumundaki dramanın kendine özgü 'gerçekliği'nin tamamlanmış 'mimesis'ini üretir. Seyirci, dram sanatıyla karşı karşıya geldiğinde, ne gösterildiğini, öteki sanat biçimlerinde olduğundan daha çok, kendisi algılamak zorundadır. Anlatıma dayanan metinlerin çoğunda, yazar, açıklamasını kendi getirir ve gösterdiği olayları kendi değerlendirir. Resim ve heykel sanatında da, ne kadar soyut olursa olsun, sanatçı, kişisel dünya görüşünü ortaya koyar.

Dünyevi ve hayali, sanat ve gerçekliği ile çok çeşidi kapsayan, karmaşık dram sanatı, belirsizliği, gerçeği, ya da görünümü içinde, karakterlerin ve olayların, değerlendirmeye açık sunuluşuyla Doğa'nın kendi gibidir.

Gösteriye katkıda bulunan yazar, yönetmen ve öteki sanatçılar kişisel düşüncelerini belirtme hakkından vazgeçerler. Onlar, çeşitli değişik, hatta karşıt yorumlara açık olan gerçek dünyanın belirsizliğini, biçimlendirilmiş durumlarını, karakterlerini, imgelerini mimetik yoldan yeniden yaratmak zorundadırlar.

Bir oyun kişisinin söyledikleri hiçbir zaman yazarın (yönetmenin ya da oyuncunun) düşüncesiymiş gibi kabul edilmemelidir. Bu, oyun kişisinin bakış açısı olarak kalmalı, bunu yazarın (ya da yönetmenin) görüşü izlemelidir. Eğer böyle bir ahlaksal ya da siyasal eğilim bile bile isteniyorsa, bu ancak gösteride sunulan olayların, aksiyonların ve düşüncelerin diyalektik etkileşiminden çıkarılabilir. Başka deyişle, bu, çatışmaların çokseslilığinden sağlanmalıdır. Böylece, gerçek yaşamda olduğu gibi, her birimiz olayları kendi başına araştırıp değerlendirmeli; seyirci de, kendi değer yargılarını, gösteri boyunca neyin ne anlama geldiğini bulup çıkarmalıdır.

Bu, dramatik olayın yaratıcılarının *belirtmek istedikleri* üzerinde fikirleri olamaz, ya da anlamı ortaya çıkartmak için en iyisini ve doğrusunu yapıp seyirci üzerinde etkili olamaz, demek değildir. Bu konuda, en iyi ve usta uygulayıcılar başarı derecesini belirliyeceklerdir. Ne kadar iyi ve ustaysalar, işlerinin de o kadar tehlikeler taşıdığının farkında olacaklardır.

Bir gösterinin çeşitli yaratıcılarının birlikte oluşan istekleri, ne 'olduğu' üzerinde, en azından seyircinin çoğunluğu tarafından anlaşılması gerekli olan dramatik olayı ortaya çıkarır. İşte bu herke-

sin katıldığı, aksiyon içeriği üzerindeki birleşme, aynı zamanda, her seyirci için kişisel yorumunu yapabileceği bir ortam oluşturmak zorundadır.

Bu, gösteri sırasında başlayan, ancak ondan sonra da sürüp giden bir işlemdir. Bu süreç içinde, izlenimler bir yandan bilinçle biçimlenirken, öte yandan hiç farkında olmadan sezgiler, ruh durumları, atmosferler, içgüdüsel çekimler ve nefretler bilinçaltına yerleşir. Bunlar yavaş yavaş birleşip gelişir ve sonunda, deneyimi edinen bellek kesin imgeyi ya da izlenimi pekiştirerek seyircinin iç dünyasını kuran, anımsayacağı izlenimlerin bireysel deposunun bir bölümünü ortaya çıkarır ve ona devingen bir kimlik kazandırır.

Bir dramatik olayın bu arıtılmış imgesi ve sürüp giden anısı, kesinlikle boyutsuz değildir. Değişik düzeylerde, eşzamanlı olarak varlığını hissettirebilir ve etkin olabilir.

4.

Dante, 'sürekli geçerliliği' ele aldığı ünlü formülünden, Can Grande della Scala'ya yazdığı onuncu *Epitola*'sında [mektubunda] söz ederek anlamların bu hiyerarşisi üzerinde durur. Mektubunda *İlahi Komedya*'yı, sürgünde onu barındıran Verona prensine ithaf ettiğini belirtir ve bu uzun şiirinin nasıl okunacağını anlatır.

Dante, mektubunda, yapıtındaki anlamın basit olmadığına dikkat çeker: "*quod istius operis non est simplex sensus, immodici potest polysemum, hoc est plyurium sensuum; nam alius sensus est qui nabetur per literam, alius est qui habetur per significata per literam* " (*Epistola* X). (Bu yapıtın anlamı basit değildir, ama çok anlamlıdır. Çünkü yazınzal olanla yazınsal olanın gösterdiği anlamlar arasında fark vardır).

Dante, metninde, yazınsal anlamın ötesinde 'alegorik ya da gizemli', 'ahlaksal' ve 'tinsel' anlamların bulunduğunu belirtir.

Şair, ne demek istediğini de, İncil'deki, İsraillilerin Mısır'a kaçış öyküsünü örnek vererek gösterir. Ona göre, bu öykü 'yazınsal' açıdan tarihsel bir gerçek olarak kabul edilebilir; 'alegorik' olarak, insanoğlunun İsa'ya karşı olan pişmanlığıdır; 'ahlaksal' olarak, ruhun suçluluktan kurtulup güzelliğe doğru değişimidir; 'tinsel' olarak, ruhun evrensel mutluluğa kabul edilmesidir.

Dante, başka bir yerde (*Convivio*'da) de söz ettiği bu 'tinsel' anlam, 'sovrasenso' –en yüce duyu– okurun metinde çıkaracağı en üst ruhsal anlamdır. Bu bizim için de, seyircinin bir dramatik gös-

teriyle elde ettiği deneyimden çıkaracağı ruhsal ya da entelektüel algılamanın en üst biçimidir.

Ancak en üst aşamaya geçmeden önce, gösteri 'metni'nin ya da 'dokusu'nun içerdiği ve seyircinin yorumlayarak bulacağı başka 'üst' anlamlar da vardır. Bunlar yazınsal, sanatsal ve elbette 'gerçek' olanlar dışında, alegorik ve ahlaksal deneyimlerdir.

Alegorik yerine, bugün artık metaforik [mecazi] ya da simgesel sözcüklerini kullanmalıyız. 'Ahlaksal' yerine de 'siyasal', 'ideolojik' ya da 'toplumsal' diyebiliriz. Ve dramatik gösterinin bütün bu aşamaları kapsadığı, hatta kazandırdığı konusunda hiçbir kuşku olamaz.

5.

Mecaz ve simge dram sanatının kumaşında olan özelliklerdir. Sahne olsun beyazperdenin ya da ekranın çerçevelenmiş penceresi olsun, bunlar kendi başlarına dünyanın mecazlarıdır – Schiller', "*Bretter, die die Welt bedeuten* " (Dünyaya anlam veren tahta yükseltiler) den söz ederken, Shakespeare de, sahne için tüm dünyanın bir mecaz olduğunu belirtmiştir. Anlamlı şeylerin sergilendiği sahne, perde ya da ekran, en dünyevi şeyleri ve olayları örnekleme aşamasına çıkararak kendi varlıkları dışında onlara yeni anlamlar ekler: Romeo, ilk bakışta âşık olanların modelidir, Gregers Werle yaşamdaki yıkıcı fanatikleri örnekler, Matmazel Julie şımarık ve yerinde duramayan genç kadınların simgesidir. Herhangi bir kişi, herhangi bir jest böylece, gösterideki yazınsal ve olaya ilişkin işlevinin ötesinde, keskin mecazi ve simgesel anlamlar kazanmaktadır.

Bir örnek verelim: Çehov'un *Vanya Dayı*'sında, sahne açıklaması, Vanya'nın duvardaki Afrika haritasında, malikânenin yönetsel işlerini yürüttüğünü belirtir. Diyalogda şöyle bir gönderme yapılan bu haritanın, yazınsal düzlemde somut anlamsal bir işlevi vardır. Harita, Vanya'nın çalıştığı odaya pek önem vermediğini gösterir: malikânenin işlerinin yürütüldüğü bu odanın duvarında daha işlevsel şeyler bulunabilirdi – örneğin, verim istatistikleri olabilirdi. Bunun için harita, Vanya'nın karakterini anlamada çok sağlam bir ipucu, bir göstergedir. Üstelik, bu bir okul haritasıdır, belli ki bir zamanlar Vanya ve ölen kız kardeşi bu derslikte coğrafya ve başka dersler görmüşlerdir. Harita bize aile tarihi üzerine epey bilgi verir.

Ama mecaz açısından bu harita, Vanya'nın varlığının saçmalığını anlatan güçlü bir göstergedir, onun yaşama olan uyumsuzluğunu gösterir.

Gerçekte bu bir Afrika haritasıdır. Oysa karakter açısından, Vanya'nın uyuşukluğunu ve tembelliğini gösterir, olay dizisi yönünden de aile tarihini, mecaz aşamasında ise insan varoluşunun gereksizliğini ima eden bir simgedir. Hepsi tek bir sahne eşyasında toplanır. Bunların tümünü her seyircinin hissetmesi onun ruh durumuna ve algılama yetisine bağlıdır.

Dante'nin 'alegorik' dediği mecazi düzlem, böylece bireysel gerçekleri, dünyanın, yaşamın, insanlığın özellikleri üzerine genel ve genelleme yapılacak algılamalara yükseltir ve derin düşünceler, duygular üretir.

Burada, dramanın gerçek yaşamı yansıttığını tekrar izleriz: örneğin, gerçek yaşamda ilk kez biriyle tanıştığımda onun göstergelerine –görünüşüne, giyimine, konuşmasına, davranışlarına– bakarak güvenilecek biri mi, dost mu, tehlikeli mi karar veririm, tıpkı bir dramatik gösterideki seyircinin bir karakterin giysilerinin, konuşmalarının, davranışlarının ve görünüşünün şifresini çözdüğü gibi. Ama gördüğüm bir insanı, mecazi, hatta soyut anlamı içinde, belli bir insan grubununun temsilcisi olarak da düşünürüm: Peirce ve Eco'nun verdiği örnekteki, Kurtuluş Ordusu barınağındaki sarhoşun bütün sarhoşları temsil etmesi gibi; sokakta rastladığım yaşlı bir adam benim için 'ihtiyarlığın' bir simgesi olabilir; ölüm haberi getiren bir postacı, bana 'Ölüm Meleği' olarak görünebilir; günbatımı, ölümlü olmayı ima edebilir. 'Gerçek' dünyadaki her şey, böylece, bir simge, bir mecaz olarak algılanabilecek potansiyeli kapsar. Düzenlenen, denetim altına alınan ve yönlendirilen dramatik yapıtın anlamlı çerçevesi içinde, 'gerçek' olanın mecaza dönüşmesi daha fazla vurgulanır.

Tiyatro tarihinde, mecazi –ve elbette alegorik– öğelerin gösterinin merkezi olduğu dönemler vardır: Orta Çağ'ın töreci [moralite] oyunları, Rönesans'ın alegorik maskları böyledir. Ancak zamanımızın gerçekçi oyunlarında –ve daha gerçekçi niteliği olan sinemada– gerçek dünyanın bu ikileme dayalı niteliği en önemsiz nesneleri bile sürekli olarak mecazlara ve simgelere dönüştürme özelliği içindedir, çünkü bu gibi nesneler –ya da karakterler– çok sayıda anlamı barındırırlar.

Çerçevelenmiş niteliği içinde olaylara ışık tutan sahne, perde [ekran], mecazları üstlenerek insanlar ile gerçek dünyadaki nesne-

ler ve olaylar için bu eğilimi daha da artırırlar: "*Tüm dünya bir sahnedir* ".

Shakespeare, sahnenin bu mecazi doğasını çok ustaca kullanır. Macbeth, insanın dünyadaki kısa varoluşunu " *sahnede kurumla dolaşan, kendini yiyip bitiren, sonra da silinip giden yürüyen bir gölge, zavallı bir oyuncu* " olarak değerlendirdiğinde, yalnızca mecazı vermekle kalmıyor, bu dizeleri söyleyen ve bir gün unutulup gidecek olan oyuncuyu da bir mecaz durumuna getiriyor.

Hakkında değerlendirilmemiş olan başka bir Elizabeth dönemi yazarı John Marston, *Antonio'nun İntikamı* (*Antonio's Revenge*) adlı oyununda, yaşlı bir adam olan Pandolpho, birinci perde süresince, [hiçbir şeyden etkilenmeyen] bir Stoik olduğunu tekrarlar durur ve gerçekten de ne olursa olsun kayıtsız kalır.

Ancak bu kayıtsız görünen yaşlı adam, oğlu öldürülünce birden gözyaşlarına boğulur. Bir Stoik düşünür olduğu ve böyle duygulara kapılmaması gerektiği ona anımsatılınca şu itirafta bulunur:

"*İnsan kendini bırakabilir aykırı da olsa felsefeye .*
Bunca zamandır rolümü oynamışım demek,
Tıpkı tragedya oynayan bir çocuk misali
Duyguyu silip atmışım büyük süslü sözlerle;
Ama çocuğunun güçsüzlüğünü düşününce,
Kapamış gözlerini.
Tanrıdan da büyük konuşan ben,
Meğer insandan da küçükmüşüm ". (IV,2)

Şu –eski kahramanları oynayan çocuk oyuncular gibiyiz– sözleri etkili şiirsel bir mecazdır, ancak Marston'un bu oyununun tarihine bir göz attığımızda, asıl önemlisi, bu oyunu St. Paul Kilisesi çocukları için yazmış olmasıdır. Böylece Marston'un daha incelik taşıyan bir mecaz kullandığını anlarız: yaşlı adam, kendinin bir düşünürü oynayan çocuk olduğunu söyler, *gerçekte de* bu bir çocuktu. Burada, oyuncu, yalnızca metnin sözlerinde şiirsel mecazı getiren kimse değildir, aynı zamanda, yaşlı adam rolündeki çocuğun kendisi de şiirsel bir mecaz durumundadır; bütün girişimlerimizin yazgının denetiminde olduğunu belirten bu parçada, bizler çocuk oyuncular gibi, hem büyümenin, hem de yaşlı, akıllı düşünürler gibi olmanın taklidini yaparız.

Böylece dram sanatında, oyuncuyla oynadığı rol arasmdaki gerilim mecazi anlamın güçlü bir kaynağı olmaktadır.

Mecazın uyumlu tonları ve anlamları tüm oyunlarda, hatta en önemsiz gördüklerimizde bile vardır. Rus işgalinden sonra gittiğim Çekoslovakya'da, Çek tiyatrosunun önde gelenlerinden biri, Rusya karşıtı sözlerin tiyatronun kapatılmasına neden olmasından dolayı güçlük çektiklerini belirtti. Ama bunu özgürlüğü gösteren Çek ve Batı klasiklerini oynamak suretiyle telafi ettiklerini de sözlerine ekledi. En tehlikesizi yatak odası farsları oynamaktı. Klişe bir fars sahnesinin temsilinde, evin erkeği dolabı açınca karısının sevgilisini yakalar ve "Benim dolabımda ne işin var? " deyince bütün salon alkıştan inler: buradaki basit durum, bu sahne, o dönemdeki seyircinin gözünde, ülkeleri üzerine güçlü bir mecaz oluşturmuştur.

6.

Böylece anlamların hiyerarşisinde, Dante'nin 'ahlaksal' diye nitelendirdiği –günümüzde toplumsal, siyasal ya da ideolojik anlamları ve tonları olan– bundan sonraki aşamaya geliyoruz. Çekoslovakya'daki anekdotta da gördüğümüz gibi, anlamlar, yazarın ve bu örnekte olduğu gibi, uygulayıcıların istekleri dışında da serbestiyet kazanabiliyorlar.

Dramatik aksiyonu izleyen her seyircinin eşzamanlı ya da farkında olmadan algıladığı 'anlam' ya da çok sayıda anlamlar, bir yandan dışa vuran gösterge içeriklerinin etkileşiminin ürünü olarak, öte yandan da, seyircinin bunları çözme yetisine bağlı olarak varolurlar. Bunda elbette seyircinin kişisel durumu, içinde bulunduğu toplumsal ve tarihsel konum önemlidir. Aynı dramatik gösteri genç birine başka, yaşlı birine başka anlam ifade edebilir ve gösterinin 'ahlaksal', yani toplumsal , ideolojik ya da siyasal anlamı etkin bir biçimde gösterinin geçtiği dönemin toplumsal ve tarihsel özelliklerine göre belirlenir.

II. Dünya savaşı sırasında, *V. Henry*'nin gösterimi, İngiliz seyircisini, bugün olduğundan farklı etkilemişti (örn. Olivier'in filmi) çünkü ülke savaştaydı ve tehlikedeydi; oysa antimilitarist bir konuma gelen bugünün dünyasında oyunun savaşa ilişkin retoriği çok farklı algılanacaktır.

Siyasal yönelimi ne olursa olsun, dram sanatı insani ilişkiler üzerinde durduğundan, bir oyunun toplumsal ve dolayısıyla siyasal özellikleri içermesi gereklidir.

Bir zamanlar, Fransa'da, siyasal yanı yok diye (siyasal edilgen-

liği, statükonun korunmasını ve böylece *siyasal* kanıya 'tepki' gösterdiği söylenerek) saldırılan *Godot'yu Beklerken*, Cezayir'de oynandığında 'devrimci' bir oyun olarak kabul edilmişti, çünkü topraksız köylüler, bu oyunun toprak reformu beklentisini simgelediği biçiminde yorumlamışlardı. Polonya'da da, bu oyun, bir türlü gerçekleşmeyen Rus boyunduruğundan kurtulma olarak anlaşılmıştı. Toplumların farklı özellikleri birbirinden değişik siyasal algılamalar sağlamıştır ve şimdi de bu oyunda oldukça yıkıcı anlamlar bulunmaktadır.

Yazar, zaman aşımı içinde, geçmişte kaldıkça, onun özgün niyeti de ekseninden çıkar ve Dante'nin değindiği, metnin 'ahlaksal' anlamı olan mesaj farklılaşır.

Bir dramatik metin, gereksinimden dolayı çok katmanlı, değişik kişilere değişik anlamlar verebilmek için eşzamanlı ve süresi içinde kesintisiz olmalıdır. Bir dönemde, bir tür toplumda, Othello, kendi ırkından biriyle evlenmediği ve ahlak kurallarına kulak asmadığı için suçlu bulunabilir; başka bir yerde, kurnazca çevrilmiş entrikalara kurban gitmiş biri olarak görülebilir, ama yine de kadın düşkünü, kıskanç bir budala olarak yorumlanabilir. Dönemin ve ülkenin toplumsal ve siyasal durumunun yarattığı özellikler, çoğunluğun bu görüşleri paylaşmasma neden olabilir, ama seyirci arasındaki bazı kişiler de Shakespeare'in bu oyunundan radikal bir tutumla daha değişik anlamlar çıkarabilirler.

Venedik Taciri gibi bir oyun Nazi Almanya'sında oynandığında, Yahudi aleyhtarı bir propoganda metni gibi yorumlanmıştır. Aynı oyun bugün belki, zulüm ve kışkırtmalar altında yok edilmeye çalışılmış, acı çekmiş Yahudilerin derin insani yanlarını anmak için oynanabilir. Bu oyun için Shakespeare ile topluluğunun ne söylemek istediğini bizim bilmemiz olanaksızdır, zaten bu da günümüzün seyircini hiç ilgilendirmez.

Sofokles'in *Kral Oidipus*'u, oyunun konusundaki efsaneyi bilen, Kader gibi dinsel kavramlarla zihnini doldurmuş, Tanrıların istemlerine ve kehanetin gerçekliğine inanan Atina seyircisi için yazılmıştı. Aynı oyun çağdaş seyirci üzerinde de etkisini sürdürmektedir: ancak bu özgün inançların çoğu bugünün seyircisi için bir anlam ifade etmez. Öte yanda, Batının eğitimli seyircisi arasında Freud'un Oidipus Kompleksini bilmeyen yoktur; onlar öncelikle, yazar Sofokles'in farkında olamayacağı, bu kavramı oyunun işlediğini göreceklerdir. Sofokles'in kendinden iki bin yıl sonra ortaya atılan bu kavramı nasıl oldu da işlediği üzerinde tahminlerde

bulunabiliriz: Freud'un, akrabası olan her insanda olduğunu söylediği, *ensest* [kardeş, ana, baba ile cinsel ilişki] korkusu, belki Sofokles'in bilinçaltında da vardı; ya da Oidipus efsanesi bilinçaltının bu kolektif modelini zaten içeriyordu. Ama sonuçta bu tahminler bir şey getirmez. Önemli olan *o* metnin bize *bu* anlamı vermesidir. Aynı oyunun gelecekteki kuşaklara bizim bugün düşünemeyeceğimiz, tamamen yeni bir anlamı olabilir.

Dram sanatı, yaşamı, öteki herhangi bir sanattan daha iyi yansıtır; gerçek yaşamda da herhangi bir olayın ya da deneyimin kesin anlamını veremeyiz. Bugün bize önemsiz görülen bir olay (diyelim ki, bir genç kızın rastlantısal olarak bir delikanlıya tanıştırılması) ilerde, o delikanlıyla evlendiği için, çok önemli ve mutlu bir dönüm noktası olabilir. Aynı şekilde, birkaç yıl sonra ayrıldıkları takdirde, o olay bir felaket anını simgeleyebilir.

Sahne oyununun, metinle gösteriyi birbiri içinde eriten öteki dramatik medyalara (sinema ve kaydedilmiş televizyon oyunlarına) bir üstünlüğü, her temsilde, seyircinin kendine özgü kültürel, toplumsal, tarihsel ve coğrafi konumuna göre bu farklı koşulları oyunun asal içeriğine uydurabilmesidir.

Tiyatroda, doğal olarak, oyunun yazılı bölümü, 'metni'n ve 'tarzı'n bütünü içinde gösterinin küçük bir parçasıdır; tiyatroda, yönetmen, dekor, giysi ve ışık tasarımcıları, müzisyen, koreograf, ve oyuncuların her biri kendi göstergeleriyle katkıda bulunurlar. Her birinin katkıları farklıdır ve eğer aynı metin değişik ülkelerde ve farklı dönemlerde sahneleniyorsa, genel beğeni, toplumsal ve kültürel koşullar kadar, dönemin teknolojik koşullarına uymak zorundadırlar.

Sinemanın henüz kısa bir geçmişi olduğundan, mekanik olarak kaydedilen ve bu yüzden sabitleştirilmiş olan gösterinin zaman aşımı içinde ne gibi anlam değişiklikleri getireceği üzerinde henüz bir deneyim edinemedik. Yine de yarım yüzyıl öncesinin filmlerinden sonraki kuşakların gözünde gösterimin anlamının ne kadar değiştiğini görebiliyoruz: bir zamanlar önem verdiğimiz birtakım özellikler –giyimde moda ve insanların görünüşleri– şimdi birer tarihsel belirti oldu; filmin yapıldığı tarihte aksiyonu vurgulayan ahlaksal değerler gülünç bir duruma geldi ve modası geçti, zamanında özgün görünen bir şey (örneğin, kurguda yeni teknikler) bir klişe, köhne bir şapka oldu; dil tamamen değişti, o dönemin argosu zaman aşımına uğradı; oyunculuk tarzları da öyle...Bakış açısındaki bu değişiklikle eski filmleri koyacağımız yer de değişti:

ilk yapıldığında başarısız görülen bir film, birden önemli tarihsel veriler taşımasından ya da kendi zamanının ilerisinde olması nedeniyle bugün ilgilenilen şeylerin habercisi sayıldı.

7.

Doğası gereği, bütün oyunların, ayrıksız, siyasal imalar ve anlamlar içermesi – ve aynı zamanda dramatik gösteriyi yaratanların, belli bir dönemde ve yerde, birtakım önyargılarla gösteriye gelecek yüzlerce seyircinin, yapımı nasıl yorumlayacağını bilmesine olanak olmaması – belli siyasal ve propogandaya yönelik şeyleri bilinçli bir biçimde kullanan *politik tiyatronun* çelişkisini ortaya çıkarır.

Bütün oyunlar, doğası gereği, diyalektikten ve diyalogdan kaynaklanan durumları kapsadığından, Hegel'in işaret ettiği gibi, her iki tarafın da en azından öznel ama kendine göre doğru olan sağlam tezleri olmalıdır; yalnızca bir tarafın ağır bastığı, yani 'meleklerin yanında' olduğu oyunları yönetip denetlemek bir hayli zordur. Hatta Orta Çağ'ın alegorik oyunlarında bile bazen "en çekici sözleri 'şeytan' söylerdi ve onun için de en popüler oyun kişisiydi.

Aksiyonun tarafsız olma yerine, taraflı tek görüşü savunur durumda olduğu, seyirci tarafından hissedilir ve birçok kişinin itirazlarına yol açar. Ve belirgin bir propoganda ve ideolojiye yönelik oyun böylece kendi yenilgisini kendi hazırlar. Propoganda tiyatrosu ve sineması tarihi, bu açıdan epeyce besilidir.

Ancak bilinçle tasarlanmış politik oyun, seyirci, gösterinin mesajına daha önceden hazır olduğu takdirde, büyük etki yaratabilir. Bu, özellikle kahramanlıklar içeren ulusal oyunlar için geçerlidir: İngiltere'de *V. Henry*, İsviçre'de *Wilhelm Tell*, Polonya'da Mickiewicz'in *Ataların Havvası* ve devrimci oyunlar bu kategoriyi girer: aynı zamanda, Sovyet sinemasının ilk başyapıtları da buna eklenebilir. Ancak bu örneklerden belli ideolojik görüşler için dram sanatının çok iyi bir araç olmadığı anlaşılır. Bu oyunlar ve filmler değişim yaratmak için vaaz vermişlerdir, hâlâ da verenler bulunmaktadır.

Sonuçta, dram sanatı, politik hedeflere kısa sürede ulaşmakta pek etkin olmamıştır. Öte yanda, uzun sürede, toplumsal eğilimleri değiştirmede, kolektif bilincin giderek gelişmesinde büyük etkisi olmuş ve olmaktadır da. Burada etkili olan, doğrudan yapılan çağ-

rı ve yüzeydeki mesaj değil, temel dramatik özelliklere, dramatik aksiyonun dolaylı imalarına, diyalog dizelerinden çıkan anlamlara ve aksiyonun geniş yansımalarına bağlı kalmaktır.

1784'te, Comédie Française'de oynanan Beaumarchais'nin *Figaro'nun Düğünü* adlı yapıtının, seyirciyi Fransız İhtilâli için hazırladığı düşüncesi tekrar tekrar ısrarla belirtilir. Eğer bu doğruysa, oyunun politik etkisi anlamsal açısından dolaylıydı: bu oyunda efendisi kadar entelektüel olmayan bir uşağın (Plautus'tan *commedia dell'arte*'ye kadar görülen kalın çizgili komedyalarda olduğu gibi), efendisinin aristokratik isteklerine (aklını, dolap çeviren efendisinin hizmetine vermeden) karşı koyması ve sonunda da üstün gelmesi işleniyordu.

Aynı şekilde, Ibsen, Hauptmann, Gorki, Shaw gibi, kadınların, işçi sınıfının ve cinsel anlayışın değişmesinde katkıları olan yazarlar da dolaylı yolu yeğlemişlerdir. Dram sanatı, en güçlü ve sürekli etkisini, halkın daha gelişmiş gruplarının eğilimlerini yansıtarak, onları teşhir ederek halkın öfkesini, tartışmasını sağlayarak ve böylece toplumun bilincine işleyerek elde eder. Bu işlem, sürekliliği olan bir yeniden canlandırma çevrimidir: oyunda yansıtılan toplumun değişik görüşleri, toplumun ahlaksal iklimini değiştirir ve sahneyi bundan sonraki değişim evresi için hazırlar, bu da yansıtıldıktan sonra yeni bir değişim evresi gelir ve bu böyle sürer gider.

Son elli yıldır Batı toplumlarının gelişmesindeki karakteristikleri arasında görülen, ırkçı ve cinsel azınlığa karşı giderek güçlenen insani yaklaşımda ve tabu sayılan konuların halkın tartışmasına açılmasında tiyatronun ve sinemanın rolü büyüktür.

Ancak dramatik medyanın değişime yönelik bu etkisinin ileri ucu, her zaman aynı biçimde dolaylı ama ondan daha güçlü olan ve varolan siyasal, ahlaksal, toplumsal durumları olduğu gibi kabul eden popüler tiyatronun karşısında olmuştur.

8.

Geçmişte, dram sanatının toplumsal ve siyasal buluşması, bir odada toplanan ve geçici bir kolektif varlık oluşturan insan kalabalığı olduğu; seyirci olan bir kalabalık olduğu kabul edilirdi.

Oyunun, büyük yığınlar tarafından, ama televizyon seti önünde birbirinden ayrı, küçük gruplar halinde seyredildiği bir dönemde, dramatik deneyimin kavimsel ya da toplumsal ve törensel kaynağına olan bağ hemen hemen yokolmuştur.

Bu noktada açıkça sorulması gereken bir soru var: televizyon, bir dramatik iletişim aracı olarak, en yoğun –tinsel– deneyimleri ve anlamları gerçekten üretebilir mi? Çünkü televizyon, sanatsal, duygusal ve entelektüel yoğunluğun, daha üst bir varlığa yönelen kolektif kaynaşmanın ve düşünmenin yarı gizemli anına katılmanın yakalandığı o doruğun 'gizemli' parçacığından yoksundur. Aslında, daha ayık kafayla düşündüğümüzde, bu gizemli öğenin, Le Bon ve Freud'un belirttikleri gibi, 'yığın psikolojisi' nin bir özelliği olduğunu, seyircilerin dikkatine, tuttukları soluğa, sessizliğine ya da gürültülü kahkalarına ve gösterdikleri ilgiye olan bireysel farkındalıktan kaynaklanan yoğunlaşmış bir dikkatin sonucunda ortaya çıktığını anlarız.

Dramatik gösterinin en derinden duyulan ve en yoğun anımsanan deneyimleri, hiç kuşkusuz, kendi kişiliğinin başka bir kişilik içinde eridiğini hisseden, böylece kalabalığın kolektif kişiliğine bürünen her seyircinin yığın psikolojisi içindeki durumundan kaynaklanır. Çok seyrek de olsa, bunlar, oyunun en azami etkiyi gösterdiği ve Brecht ile Artaud'nun söz ettikleri, bireyin yaşama bakışını değiştirebildiği ve ona dayanıklı ruhsal ve entelektüel düşünceleri sağlayabildiği anlardır.

Ancak bireyin, dramatik olayın daha üst aşamadaki, ruhsal, 'tinsel' anlamını çıkartmada, yaşantısı ne kadar derinleştirilip yoğunlaştırılsa da, salondaki herkes için tıpatıp aynı olacak kolektif bir anlam sağlama gibi bir şey olamaz. Dikkat, algılama, duygusal etki yoğunluğu, kalabalığın diğer üyelerinin aynı dikkati ve duygusal yoğunluğu yaşamalarıyla elbette artabilir, ancak o yoğunlukta hissedilen 'içerik', dramatik olayın 'anlamı', bireyin kendi özel yaşantısı olarak kalacaktır.

Bu bireysel yaşantı, dramatik gösteriyi yaratanların tüm çabalarını gösterdikleri, tüm göstergeleri ve gösterge sistemlerini yaydıkları ve hedeflerine ulaşıp kesin etkiyi yaptıkları noktadadır.

Böyle bir dramatik gösterinin en üst düzeydeki anlamı, etkisi, mesajı ve bunların bireyin bellek deposunda kesin bir biçimde arıtılması, bireyin yaşama bakışına, yetişişine, bilgisine, önyargılarına ve tercihlerine, bir de bireyinki kadar olmasa bile, olayı yaratan yazara, yönetmene, tasarımcılara, müzisyenlere ve oyunculara dayanır.

Üretenlerin iletmek istedikleri, bireyin kişisel izlenimlerine ve yaşantısına değişerek ve çevrilerek girer. Bir dramatik *metnin* anlamının 'doğru', 'kesin', 'sonuç veren' ya da 'gerçek' yorumu, salt

'metafizik', 'Platonik idea'sı sağlanamaz. Bir dramatik gösterinin sınırsız, daha karmaşık dokusu için de bu hemen hemen böyledir.

Salt gösterme aşamasında, titiz bir inceleme yoluyla, bir dramatik 'metin'de ve 'doku'da ne olduğu konusunda, bir anlaşmaya varılabilir. Tartışma, metnin ahlaksal, düşünsel ve şiirsel imaları ve her gösterinin tarzı üzerinde çıkabilir. Ve bunlar, doğal olarak zaman içinde değişir; dönemin koşulları içinde yalnızca tiyatro değişmez, aynı zamanda önceki eleştirel yorumlardan –ve önceki yönetmenlerin ve oyuncuların sahne yorumlarından– haberi olan seyircinin başlangıç noktasını da değiştirir.

Tüm gösteri dokusunun sürekli sabit olduğu sinemada, bu sabitleştirilmiş sanatsal yapım da zaman içinde ve yapıt üzerine yazılmış ve birikmiş yorumların ve düşüncelerin etkisi altında, ileriye kalacak bir film olması koşuluyla, değişir.

Yalnızca yazınsal metnin sürekli olduğu ve bunun çeşitli uygulamalarla yüzlerce değişik biçimde yeniden yaşama geçirildiği tiyatroda, bu işlem daha çeşitli ve karmaşıktır. Peter Brook'un *Lear*'inden sonra sahnelenecek bütün *Lear*'lar ya onun etkisi altında kalacaklar ya da ona tepki göstereceklerdir – ve yeni uygulamayı gören seyirciler, bunu, önceki deneyimlerinin ve bilgilerinin ışığında seyredeceklerdir.

Bir dramatik gösteri ne kadar karmaşık, çok katmanlı ve ustaca gerçekleştirilmiş olursa, her seyirci için bu gösterinin algılanması o kadar sanatsal, düşünsel, ahlaksal –tinsel– olur; ama 'anlam'ın tam ve 'bilimsel' doğrulukta saptanması ve incelenmesi olasılığı da azalır. Buna karşın, gösterinin yoğunluğunun ve karmaşıklığının doruk noktasındaki olgu en temel anlamı aydınlatır. Televizyondaki sabun köpüğü güldürülerden çıkan anlamın (bilinçaltına yöneldiği çok şey olduğundan) Bergman'ın, Mnouchkin'in ya da Fellini'nin en usta yapıtlarındaki bilimsel formüle sokulabilmeleri olanaksızdır.

9.

Dram sanatı yaşamın mimesidir. Ve doğa kitabı, bir sözlük ya da gramer kitabı ile kodlanabilecek bir dille yazılmamıştır. Yaşamın her anında saptanmamış ve belirsiz olan çok sayıda anlam üreten sistemler vardır. Gerçeklikte sabitleştirilmiş kod yoktur, bunun için, tiyatro da sabitleştirilmiş kod sistemlerine indirgenemez.

Tiyatro, gerçek dünyanın ve gerçek yaşamın –en üst aşamada

olan, düzenli ve sanat durumuna gelmiş– bir benzeridir. Antonin Artaud'nun kitabına *Tiyatro ve Benzeri* adını koyması bundandır. Tiyatro –dram sanatının öteki biçimleri gibi– saptanmış gramer ilkeleri ve anlamları olan bir dile indirgenmek için çok karmaşıktır. Dram sanatı, her ne kadar birçok dil ve gösterge sistemi kullanıyorsa da, o yaşamın dublörüdür, denetimli, yalınlaştırılmış benzeridir, ama ne olursa olsun benzeridir.

Bunun için de, hangi aşamada olursa olsun, özellikle de anlam hiyerarşisinin en üst basamağı olan tinsel aşamada, bir dramatik gösteri, yalnızca tek ve genel bir anlam taşıyan herhangi bir dünyasal şeye indirgense bile, bunun sınırını aşar.

Dramatik gösteri, her seyirci için çeşitli aşamalarda bir anlam ya da anlamlar getirebilir. Ama bunun ötesinde, daha ince ve daha yüce bir aşamaya, mesajının ya da mesajlarının üstüne, anlamın değişik aşamalarına çıktığında, her seyirciye, hem duygusal hem entelektüel düzlemlerde değişik deneyimler kazandırabilir; iki ya da üç saatlik bir zaman diliminde, duygusal ve entelektüel dersin, örneğin, bir aşk ilişkisinin ya da bireysel yaşamı canladıran bir episodun ne anlama geldiğini seyirciye gösterebilir.

Bu açıdan dram sanatı iletişimden daha fazla bir şeydir. Gerçi, iletişimin olduğu yerde her seyirciye anlamlı bir şey kalır, kodlar ve göstergeler iş başındadır ve sonsuza dek incelenebilirler, ama bir dramatik gösterinin sonunda, seyirci, yoğunluğu ve anlamı olan duygusal, şiirsel ve entelektüel deneyimi elde eder. Bu deneyim belki 'gerçek' yaşamındaki bazı önemli olaylar kadar, belki de onlardan daha etkili olabilir. Seyircisini tepeden tırnağa sarsacak bir tiyatroyu düşlediğini söylerken, Artaud bunları belirtmek istemiştir.

Varoluşumuza kesin katkıda bulunan ve dünyamızı zenginleştirmede büyük rol oynayan, deneyimimizin sınırlarını genişleten ve insanlığa karşı yeni ufuklar açan dram sanatının özelliği budur.

Elbette bu, tüm sanatların etkilemedeki en üst aşamasıdır – ve bir estetik deneyimin, dinsel deneyimin yoğunlaştırıcı ve değiştirici gücüne çok yaklaştığı noktadır. Ancak özellikle yığınların seyrettiği biçimi ile, bireysel deneyimin, öteki seyircilerin deneyimleriyle artıp katlandığı dram sanatı, sınırsız yoğunlukta ve yücelikte bir deneyim üretebilir ve bunu üretmek için vardır. Sık sık vurgulanan dram sanatı ile ritüel benzerliği bu yüzdendir – ve ritüelde kullanılan dramatik ifade biçimleri, dram sanatında ritüelistik biçimlerinin kullanılması gibidir.

Dram sanatının duygusal deneyimi en yoğun biçimde kullanabilme yeteneği ve gücü, dinsel ya da mistik coşkuya çok yakındır. Bu öyle bir deneyimdir ki, bireyin yaşamında iklimsel bir dönüm noktası olur ve bireyi değiştirir, ya da Hamlet'in amcasına olan davranışındaki gibi, karşıt olan derin bir huzursuzluk yaratır; bu da yaşamımızın kumaşındaki önemin, toplumumuzdaki ve *"akıllıca düşünülmüş bir sahne"*nin uzantısı olan kültürümüzün gerçek ölçüsüdür.

kaynakça

J. Dudley Andrews, *The Major Film Theories. An Introduction*, Oxford: Oxford Univ. Press, 1976.

Lisa Appignanesi, *The Cabaret*, London: Studio Vista, 1975 (2nd. ed. London: Methuen, 1984, N.Y.Grove Press 1985).

William Archer, *Play-Making. A Manual of Craftmanship*, Boston: Small, Maynard, 1912.

Michael Argyle, *Bodily Communication*, London: Methuen, 1974.

Michael J. Arlen, *Thirty Seconds*, N.Y.: Farrar, Straus & Giroux, 1980.

Rudolf Arnheim, *Films as Art*, London: Faber & Faber, 1958.

James Arnott, Joelle Chariau, Heinrich Huesman, Tom Lawrenson. Rainer Theobald, Theatre Space. *An examination of the interaction between space, technology, performance and society*, München: Prestel, 1977.

Odette Aslan (ed.) *L'Art du Théâtre*, Paris: Segners, 1963.

Antonin Artaud, *Oeuvres Complètes* (Nouvealle édition revue et augmentée) Vol. I-XXI, Paris: Gallimard, 1976-1986.

____, *Collected Works*, (tr. V. Conti), 4 vols. London: Calder & Boyers, 1968-1974.

____, (ed. Susan Sontag) *Selected Writings*, N.Y.: Farrar, Straus & Giroux, 1976.

John L. Austin, *How to do Things with Words*, London: Oxford Univ. Press, Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press, 1962.

____, *Philosophical Papers*, (3rd. ed.), Oxford: Oxford Univ. Press, 1979.

Denis Bablet and Jean Jacquot, *Le lieu théatral dans le societé moderne*,

Paris: Centre National de la Recherche Scientifique, 1963.

Béla Balázs, *Theory of the Film*, London: Dennis Dobson, 1952.

Roland Barthes, *Elements of Semiology*, London: Cape, 1964.

____, *Système de la Mode*, Paris: Seuil, 1967.

____, *Essais Critiques*, Paris: Seuil, 1964.

____, *L'obvie et l'obtus. Essais Critiques III*, Paris: Seuil, 1982.

____, *Le bruissement de la langue. Essais Critiques IV*, Paris: Seuil, 1984.

____, *L'Empire des signes*, Geneva: Skira, Paris: Flammarion, 1970.

____, *Le grain et la voix. Entretiens 1962-1980*, Paris: Seuil, 1981.

George Pierce Baker, *Dramatic Technique*, Boston and N.Y.: Houghton Mifflin, 1919.

André Bazin, *What's Cinema? Essays selected and translated by Hugh Gray*, Berkeley: Univ. of California Press, 1967.

Walter Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", *Schriften*, vol. I, Frankfurt: Suhrkamp, 1955.

Jonathan Benthall and Ted Polhemus (eds.), *The body as a Medium of Expression*, London: Allan Lane, 1975.

Gianfranco Bettetini, *Produzione del senso e messa in scena*, Milan: Bompiani, 1975.

Günter Bentele (ed.), *Semiotik der Massenmedien*, München: Ölschläger, 1981.

Marshall Blonsky (ed.), *On Signs*, Baltimore: John Hopkins Univ. Press, 1985.

Bertolt Brecht, "Schriften zum Theater", vol. VII (ciltli), vols. 15-17 (karton kapak), *Gesammelte Werke*, Frankfurt: Suhrkamp, 1967.

____, (ed. & tr. John Willet) *Brecht on Theatre*, London: Eyre Methuen, 1964.

J. S. Bruner, A. Jolly and K. Silva (eds.), *Play - its Role in Evolution and Development*, London: Penguin, 1976.

Paul Bouissac, *La Mesure des Gestes. Prolégomènes à la sémiotique*, The Hague and Paris: Mouton, 1973.

Elizabeth Burns, *Theatricality: A Study of Convention in the Theatre and in Social Life*, London: Longman, 1972.

____ and Tom Burns (ed.), *Sociology of Literature and Drama*, London: Penguin, 1973.

Roger Caillois (ed.), *Jeux e Sports*, vol. XXIII of *Encyclopédie de la Pléiade*, Paris: Gallimard, 1967.

Marvin Carlson, *Goethe and the Weimar Theatre*, Ithaca and London: Cornell University Press, 1978.

____ , *Theories of the Theatre*, Ithaca and London: Cornell University Press. 1984.

Jean Cazeneuve, *Le Rites et la condition humaine*, Paris: Presses Universitaires de France, 1958.

J. L. Davitz, *The Communication of Emotional Meaning*, N. Y. : New York Univ. Press, 1964.

Etienne Décroux, *Paroles sur le mime*, Paris: Gallimard, 1963.

John N. Deely (ed.), *Tractatus de Signis. The Semiotics of John Poinsot*, Berkeley: Univ. of California Press, 1985.

John Deely, Brooke Williams and Felicia E. Kruse (eds.), *Frontiers in semiotics*, Bloomington: Indiana Univ. Press, 1986.

Jacques Derida, *L'Ecriture et la différence*, Paris: Seuil, 1967.

____ , *De la grammatologie*, Paris: Ed. de Minuit, 1967.

____ , *La Dissémination*, Paris: Seuil, 1972.

Denis Diderot, (ed. F. C. Green), *Writings on Theatre*, Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1936.

Friedrich Dürrenmatt, *Theater-Schriften und Reden*, Zürich: Arche, 1966.

____ , *Dramaturgisches und Kritisches. Theater-Schriften und Reden II*, Zürich: Arche, 1972.

Guy Dumur (ed.), *Histoire des spectacles*, vol. XIX, *Encyclopédie la Pléiade*, Paris: Gallimard, 1965.

Jean Duvignaud, *Sociologie du théâtre. Essai sur les ombres collectives*, Paris: Presses Universitaires, 1963.

____ , *L'Acteur. Esquisse d'une sociologie du comédien*, Paris: Gallimard, 1965.

Umberto Eco, *A Theory of Semiotics*, Bloomingkon: Indriana Univ. Press, 1976, London: Macmillan, 1977.

____ , "Semiotics of Theatrical Performance", *The Drama Review*, No. 21, N. Y. : 1977.

____ , *Travels in Hyper-Reality. Essays*, San Diego, N. Y., London: Harcourt Brace, 1986.

____ , and Thomas E Sebeok (eds.), *The Sign of Three. Dupin, Holmes,*

Peirce, Bloominton: Indiana Univ. Press, 1983.

Michael Egan (ed.), *Ibsen: The Critical Heritage*, London and Boston: Routledge and Kegan Paul, 1972.

Keir Elam, *The Semiotics of Theatre and Drama*, London & N.Y. Methuen, 1980.

Martin Esslin, *Brecht - A Choice of Evils*, (4th. ed.), London & N. Y.: Methuen, 1984.

____, *An Anatomy of Drama*, London: Temple Smith, 1976; N.Y.: Hill & Wang 1977.

____, *Artaud*, London: Fontana, 1976; N.Y.: Penguin, 1977.

____, *Meditations. Essays on Brecht, Beckett and the Media*, Baton Rouge: Louisiana State Univ. Press, 1980; London: Methuen, 1981.

____, *The Age of Television*, San Francisco: W.H. Freeman, 1983

Erika Fischer-Lichte, *Bedeutung. Probleme einer semiotischen Hermeneutik und Ästhetik*, München: H.C.Beck, 1979.

____, *Semiotik des Theaters, Eine Einfühdrung*, 3 vol., Tübingen: Günther Narr Verlag, 1983.

John Miles Foley (ed.), *Oral Tradition in Literature, Interpretation in Context*, Columbia: University of Missouri Press, 1986.

Gustav Freytag (ed. A.J. MacEwan), *Technique of Drama*, Chicago: Scott, Foreman & Co., 1900.

F. W. Galan, *Historic Structures. The Prague School Project 1928-1946*, Austin: Univ. of Texas Press, 1985.

Wolfgang Gersch, *Film bei Brecht*, Berlin: Henschel, 1975.

Gilles Girard, Real Qeullet, Claude Rigault, *L'Univers du théâtre*, Paris Presses Universitaires de France, 1978.

Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everday Life*, N.Y.: Doubleday Anchor Books, 1959.

____, *Ritual Interaction: Essays on Face-to-Face Behavior*, N.Y.: Doubleday Anchor Books, 1967.

A. J. Greimas, *Sémantique structurale*, Paris: Larousse, 1966.

____, *Du sens*, Paris: Seuil, 1970.

Henri Gouhier, *Le Théâtre et l'existence*, Paris: Vrin, 1980.

Georg Friedrich Hegel, (ed. A. & H. Paolucci), *Hegel on Tragedy*, N.Y.: Doubleday Anchor Books, 1962.

André Helbo, *Les Mots et les gesües. Essai sur le théâtre*, Lille: Presses Universitaires de Lille, 1983.

____ , (ed.), *Sémiologie de la représentation. Théâtre, Television, Bande dessinée*, Bruxelles: Editions Complexe, 1975.

Andrew S. Horton and Joan Magretta, *Modern European Filmmakers and the Art of Adaptation*, N.Y.: Frederick Ungar, 1981.

Roman Ingarden, "Von den Funktionen der Sprache im Theaterschauspiel", *Das Literarische Kunstwerk* (2nd.ed.), Tübingen: Niemeyer, 1960.

Aloysius van Kesteren and Herta Schmid (eds.), *Moderne Dramen-theorie*, Gronberg/Ts.: Scriptor Verlag, 1975.

____ , *Semiotics of Drama and Theatre. New Perspectives in the theory of Drama and Theatre*, vol. 10, *Linguistics and Literary Studies in Eastern Europe*, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publ. Co., 1984.

Mary Ritchie Key (ed.), *Nonverbal Communication Today. Current Research*, Berlin, N.Y., Amsterdam: Mouton, 1982.

Tadeusz Kowzan, *Littérature et Spectacle*, The Hague and Paris: Mouton, 1975.

Seigfried Kracauer, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton: Princeton Univ. Press, 1947.

____ , *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, N.Y.: Oxford Univ. Press, 1960. (İngilizce yay.: *Nature of Film*, London: Dennis Dobson, 1961)

____ , *Kino: Essays, Studien, Glossen zum Film*, Frankfurt: Suhrkamp, 1974.

Franz H. Link, *Dramaturgie der Zeit*, Freiburg: Rombach, 1977.

Georg Lukács, (ed. F. Benseler), *Entwicklungsgeschichte des modernen Dramas*, Darmstadt and Neuwied: Luchterhand, 1981.

Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy*, London: Routledge and Kegan Paul, 1962.

____ , *Understanding Media: The Extensions of Man*, London: Routledge and Kegan Paul, 1964.

Gerald Mast and Marshall Cohen, *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (3rd. ed.), N.Y. and Oxford: Oxford Univ. Press, 1985.

Ladislas Matejka and Irwin R. Titunik (eds.), *Semiotics of Art. Prague School Contributions*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 1976.

Christian Metz, *Film Language. A Semiotics of the Cinema*, N.Y.: Oxford Univ. Press, 1974.

Vsevolod Meyerhold (ed. E. Sraun), *Meyerhold on Theatre*, London: Methuen, 1969.

Jean Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, 2 vols., Paris: Editions Universitaires, 1963-1965.

Georges Mounin, *Introduction à la sémiologie*, Paris: Ed. de Minuit, 1969.

A. M. Nagler, *A Source Book in Theatrical History*, N. Y. : Dover, 1952.

Horace Newcomb (ed.), *Television: The Critical View*, 3rd. ed., N.Y. and Oxford: Oxford Univ. Press, 1982.

Bill Nichols (ed.), *Movies and Methods. An Anthology*, Berkeley: University of California Press, vol.I, 1976, vol.II, 1985.

Laurence Olivier, *On Acting*, London: Weidenfeld & Nicolson, 1986.

Patrice Pavis, *Dictionnaire du Théâtre*, Paris: Éditions Sociales, 1980.

____, *Problèmes de Sémiologie Théâtrale*, Montréal: Presse de l'université Quebec, 1976.

____ , *Voix et Images de la Scène. PEssais de Sémiologie Théâtrale*, Lille: Presses Universitaires, 1982.

____ , *Voix et Images de la Scène, Pour une Sémiologie de la Réception* (yukardakinin genişletilmiş yeni basımı), Lille: Presses Universitaires, 1985.

____ , *Languages of the Stage. Essays in Semiology of Theatre*, N.Y.: Performing Arts Journal, 1982.

Charles S. Peirce, *Philosophical Writings* (ed. J. Buchler), N.Y.: Dover, 1955.

____ , *Selected Writings (Values in the Universe of Chance)*, (ed. P.H. Wiener), N.Y.: Dover, 1958.

Stephen C. Pepper, *Aesthetic Quality. A Contextual Theory of Beauty*, N.Y.: Scribner, 1938.

John Poinsot, *Tractatus de Signis* (bkz. Deely).

Georges Polti, *The Thirty-six Dramatic Situations*, Boston: The Writer, 1960.

Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Paris: Seuil, 1965.

Barry Salt, *Film Style and Technology: History and Analysis*, London: Starword, 1983.

Ferdinand de Saussure, *Course in General Linguistics* (1916), London: Fontana, 1974.

Dieter Schwanitz, *Die Wirklichkeit der Inszenierung und die Inszenierug der Wirklichkeit*, Meisenheim am Glan: Hain, 1977.

John R. Searle, *Speech Acts. An Essay in Philosophy of Language*, Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1969.

Theodore Shank, *The Art of Dramatic Art*, Belmont, California: Dickenson, 1969.

Kaja Silverman, *The Subject of Semiotics*, N.Y. and Oxford: Oxford Univ. Press, 1983.

Etienne Souriau, *Les deux cent mille situations dramatiques*, Paris: Flammarion, 1950.

Bert O. States, *Great Great Reckonings in Little Rooms? On the Phenomenology of Theater*, Berkeley: Univ. of California Press, 1985.

Victor Turner, *From Ritual to Theatre, The Human Seriousness of Play*, N.Y.: Performing Arts Journal Publications, 1982.

____ , *Dramas, Fields and Metaphors: Symbolic Action in Human Society*, Ithaca and London: Cornell Univ. Press, 1974.

Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre*, Paris: Éditions Sociales, 1977.

André Veinstein, *La mise en scène théâtrale et sa condition esthétique*, Paris: Flammarion, 1955.

Ludwig Wittgenstein, *The Blue and Brown Books*, Oxford: Blackwell, 1958.

dizin

A

A Sourcebook of Theatrical History; 52
Abbott, H. Porter; 11
Aldatma; 35, 82
Allen, Woody; 81
Ancient Mariner, The; 22
Anouilh, Jean; 116
Antigone; 116
Antonio'nun İntikamı; 134
Antonio's Revenge; 134
Appia, Adolphe; 59
Aristoteles; 14, 15, 28, 34, 35, 87, 88, 91
Arnheim; 28
Artaud, Antonin; 140, 142
Ataların Havvası; 138
Aubrey'nin Yaşam Kesitleri; 22
Austin, . L.; 67
Avlu; 97
Ayaktakımı Arasında; 55

B

Barthes, Roland; 36, 96
Basement; 55
Bazin, André; 28, 29, 78, 79
Beaumarchais; 139
Beckett, Samuel; 23, 29, 55, 81, 95, 96, 97, 98, 125
Ben Değil; 97
Bergman; 141
Bergner, Elisabeth; 9
Berkeley, Busby; 56
Betrayal; 35
Bir Bebek Evi; 67
Bir Yazdönümü Gecesi Düşü; 106, 108, 109
Black Comedy; 120
Bodrum; 55
Borkman, John Gabriel; 55
Brecht, Bertolt; 23, 29, 42, 48, 53, 63, 69, 70, 73, 82, 94, 107, 108, 128, 140
Brook, Peter; 141
Büchner; 92

C

Caretaker, The; 115
Çehov; 55, 74, 92, 132
Chaplin; 29, 81, 82, 102
Churchill, Caryl; 82
Cocteau; 29
Cocteau, Jean; 81
Congreve; 115
Convivio; 131
Corpus Christi; 23
Craig, Edward Gordon; 59

D
Dante Alighieri; 131, 135, 136
Death of a Salesman; 121
Debureau; 56
Decroux, Etienne; 56
Dickens, Charles; 22
Diderot; 50
Dotrice, Roy; 22
Duchamp, Marcel; 33
Dürrenmatt; 70

E
Eco, Umberto; 36, 38, 46-48, 50, 133
Einstein, Albert; 9
Eisenstein; 28, 81
Endgame, The; 125

F
Fassbinder, Rainer Werner; 30
Faust; 63, 111
Fellini; 141
Fields, W.C.; 29
Figaro'nun Düğünü; 139
Fischer-Lichte, Erika; 36
Fosse, Bob; 56
Freud; 136, 137, 140

G
Gable, Clark; 49
Garbo, Greta; 49
Garrick; 110
Genel Dilbilim Dersleri; 16
Genet Jean; 98, 120
Gielgud Sir John; 121
Godard Jean Luc; 70
Godot'yu Beklerken; 68, 94, 98, 136
Goethe; 23, 24, 52, 63, 111, 121
Gorki Maksim; 55, 139
Görünmez Adam; 120
Göstergebilim Kuramı; 38
Gouhier Henri; 96
Gray, Terence; 59
Greimas A.J.; 96
Guinnes Sir Alec; 49

H
Hall, Peter; 119
Hamlet; 20, 48, 62, 93, 96, 99, 103
Happy Days; 55
Hauptmann; 139
Hegel G.W. F.; 138
Heidegger Martin; 126
Henry, IV.; 96
Henry, V.; 61, 82, 135, 138
Hern, Nicholas; 12
Hernadi, Paul; 11
Hernani Savaşı; 119
Hitchcock; 81
Hofmannstahl H. von; 70
Homer; 22
Horsting, Archana; 11
Hortlaklar; 104, 105

I
Ibsen; 55, 67, 68, 96, 104, 119, 139
Ingarden, Roman; 66, 68
Invisible Man, The; 120
Ionesco; 95, 98
Ivy Compton Burnett; 23

İ
İlahi Komedya; 131

J
J. R. Searle; 67
John Gabriel Borkman; 26
Johnson Dr.; 110

K
Kafkas Tebeşir Dairesi; 69, 82
Kapıcı; 115
Karanlıkta Komedya; 120
Kazablanka; 99
Keaton; 29, 81
Kleines Organon für das Theater; 107
Kowzan, Tadeusz; 43, 44, 45, 86
Kracauer; 28
Kral Lear; 89
Kral Oidipus; 94, 136
Kış Masalı; 82

L
L'année dernière à Marienbad; 99
Laocoön; 31
Le Bon; 140
Lear; 141
Lecoq, Jacques; 69
Les deux cent mille situations dramatiques; 95
Lessing G.E.; 92
Littérature et Spectacle; 43
Lloyd, Harold; 24
Luddington, Peter; 11

M
Macbeth; 134
Mahagonny; 73
Marceau, Marcel; 56
Marston, John; 134
Marx Kardeşler; 29
Mercer, David; 81
Metz; 28
Meyerhold; 59, 61
Mickiewicz; 138
Miller; 121
Mitry; 28
Mnouchkin; 141
Mnouchkin, Ariane; 24
Model Kızlar; 82
Modern Times; 82
Molière; 10
Monroe, Marilyn; 49
Mutlu Günler; 55

N
Nietzsche F.W.; 72
Ninni; 97
Norman Conquests, The; 35
Norman İstilaları; 35
Not I; 97

O
Olivier, Laurence; 29, 49, 62, 121
Oresteia; 119
Othello; 53
Oyuncu Üzerine Çelişkili Düşünceler; 50
Oyunun Sonu; 96, 125

P
Paradoxe sur le comédien; 50
Paravanlar; 120
Patrice Pavis; 17
Pavis, Patrice; 36
Peirce ; 46, 47, 133
Pericles; 82
Pinter; 25, 55, 82, 115
Pinter, Harold; 30, 35, 81
Plautus; 139
Poetika; 14, 15, 28, 35, 87
Propp, Vladimir; 95
Psycho; 81
Pudovkin; 81

Q
Quad; 97

R
Rashamon; 35
Redford, Robert; 49
Reinhardt, Max; 53, 63
Richard, II; 62
Romeo ile Juliet; 26, 121
Ronconi, Luca; 24
Rosmersholm; 119

S
Satıcının Ölümü; 121
Schiller; 23, 132
Schumann, Peter; 23
Scofield Peter; 121
Scott, Clement; 119, 120
Semiotics of Theatrical Performance, The; 46
Shakespeare; 15, 25, 53, 61, 62, 69, 73, 82, 91, 92, 106, 109, 121, 132, 136
Shaw; 139
Sisler Rıhtımı; 71
Sofokles; 136, 137
Souraiau, Etienne; 95, 96
Stoppard, Tom; 81
Strauss, Richard; 71
Strindberg; 96

T
Theory of Semiotics; 38
Tiyatro Gösterisinin Göstergebilimi; 46
Tiyatro ve Benzeri; 142
Tiyatro İçin Küçük Araç; 107
Top Girls; 82

Ü
Üç Kuruşluk Opera; 89

V
Vanbrugh; 115
Vanya Dayı; 132
Venedik Taciri; 136
Vişne Bahçesi; 55, 74
Voix et Images de la Scène; 17

W
Wagner; 73, 82
Wagner, Richard; 25
Waiting for Godot; 68
Wallenstein; 70
Walter J. Ong; 113
Welles, Orson; 29, 81
Wells, H. G; 120
What's Cinema?; 28, 78
Wilhelm Tell; 138
Williams, Emlyn; 22
Wilson, Robert; 24, 98
Wittgenstein; 21
Woyzeck; 92

Y
Yedinci Mühür; 30

Drama, etkisini gerçekleştirirken hangi araçlara başvurur?
Bu araçların hangileri dramatik medyanın
(tiyatro, sinema, televizyon) tümünün ortak kullanımındadır,
hangileri birine ya da ikisine özgüdür?

Drama çözümlemesine göstergebilimsel açıdan yaklaşan Esslin,
bu kitabında araştırmacı bir gözle, çeşitli mevcut pozisyonları
ele alıyor, jargonu teste tabi tutuyor ve genelde dramatik deneyimin
karmaşıklığını şifrelendirilebilir bir göstergeler,
simgeler ve ikonlar sistemine indirgemeye çalışan
bir kuramın yararlılığını değerlendiriyor.

Kapak Fotoğrafı: Ruth Valz
(Goethe'nin *Faust*'undan ayrıntı. Sahneye Koyan: Klaus-Michael Grüber)

TEMA
TÜRKİYE ÇÖL OLMASIN!
(0212) 281 10 27

ISBN 975-363-524-9