Hasibe Kalkan Kocabay

TİYATRODA GÖSTERGEBİLİM

YAYINLARI

Hasibe Kalkan Kocabay

TEMEL İLKYARDIM EĞİTİMİ

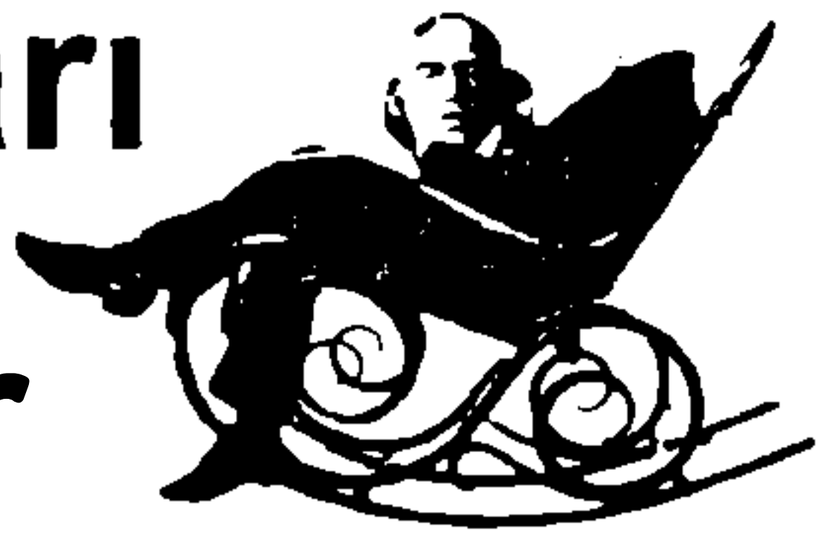
YAYINLARI

.....

.....

.....

bazıları
kitap
sever



Kültürel • Sanatsal Kitaplar

T İ Y A T R O

Dizisi

kitap deyince

YAYINLARI

Çatalçeşme Sokak No: 54 K:2 34110 - Cağaloğlu / İst.

Tel.: (0212) 526 89 17-526 89 18 Fax: (0212) 526 89 19

e-mail: bilgi@eyayinlari.com www.eyayinlari.com

HASİBE KALKAN KOCABAY

TİYATRODA GÖSTERGEBİLİM

TİYATRODA GÖSTERGEBİLİM

HASİBE KALKAN KOCABAY

Yayın Hakları

© E Yayınları / 2008

Fotoğraflar

© Katrin Ribbe

© Müjdat Çoban

Kapak Tasarım

Cenk Gümüşcüoğlu

Baskı ve Cilt

Özener Matbaası

Birinci Basım

Şubat 2008

ISBN 978-975-390-223-6

HASİBE KALKAN KOCABAY

TİYATRODA GÖSTERGEBİLİM

YAYINLARI

Teşekkürler

Bu kitabın yazılabilmesi için artık bana gereken zamanı ve desteği sağlayacak kadar büyümüş olan oğlum Deniz'e, her zaman manevi desteğiyle yanımda olan eşim Ali'ye ve bu kitabın ilk halini okuyarak eleştiri ve önerileriyle katkıda bulunan ve beni yüreklendiren değerli hocam Prof. Dr. Fatma Erkman'a teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Giriş 9

1. Göstergebilimin Kısa Tarihçesi 13
   - 1.1. Ferdinand de Saussure 14
   - 1.2. Charles Sanders Peirce 18
   - 1.3. Charles Morris 22
   - 1.4. Rus Biçimciliği 25
   - 1.5. Prag Dilbilim Okulu 29
   - 1.6. Algirdas Julien Greimas 30
   - 1.7. Roland Barthes 33

2. Tiyatroda Göstergebilim 39
   - 2.1. Tiyatroda Göstergebilimin Kısa Tarihi 39
   - 2.2. Kültürel Bir Dizge Olarak Tiyatro 42
   - 2.3. Teatral Şifre 44
   - 2.4. Bir Dizge Olarak Teatral Şifre 45
   - 2.5. Bir Gösterge Olarak Oyuncunun Eylemi 47
     - 2.5.1. Dilsel Göstergeler 47
       - A) Linguistik Göstergeler 47
       - B) Paralinguistik Göstergeler 48
     - 2.5.2. Kinetik Göstergeler 50
       - A) Mimik Göstergeler 50
       - B) Jestik Göstergeler 53
       - C) Proksemik Göstergeler 55
     - 2.5.3. Bir Gösterge Olarak Oyuncunun Görünümü 56
       - A) Maske 56
       - B) Saç Şekli 57
       - C) Kostüm 59
     - 2.5.4. Uzamın Göstergeleri 61
     - 2.5.5. Tiyatronun Uzamsal Konsepti 62
       - A) Sahne 62
       - B) Dekor 62

C) Aksesuar 64
D) Işık 65
2.5.6. Sözel Olmayan Akustik Göstergeler 66
A) Sesler 66
B) Müzik 68
2.5.7. Göstergebilimsel Bir Dizge Olarak Tiyatro 69
A) Teatral Göstergenin Özelliği 69
B) Göstergebilimin Düzenlenmesi ve Hiyerarşi 70
3. Bir Metin Olarak Sahneleme 71
3.1. Sahneleme Çözümlemeleri 73
3.1.1. Emilia Galotti 74
3.1.1.1. Kinetik Göstergeler İçin Bağlamlar 74
A) İçerik 74
B) Uzam 76
C) Dış Görünüşe Ait Göstergeler 77
D) Kinetik Göstergeler 79
E) Rollerin Tanımlanışı (1. Perde) 79
3.1.1.2. Sekans Protokolü 82
3.1.2. Yangın Duası 91
3.1.2.1. Kinetik Göstergeler İçin Bağlamlar 91
A) İçerik 91
B) Uzam 92
C) Dış Görünüşe Ait Göstergeler 93
D) Kinetik Göstergeler 94
E) Rollerin Tanımlanışı 94
3.1.2.2. Sekans Protokolü 96
3.2. Martin Esslin ve Dram Sanatının Alanı 107
3.3. Patrice Pavis ve Gösterimlerin Çözümlemesi 112
Sonuç 123
Kaynakça 133

GİRİŞ

Tiyatro eleştiri ve inceleme yazıları yazmaya başladığım dönemde oyun izlerken bana çoğunlukla bir korku eşlik ederdi. Aklımdan türlü sorular geçerdi: Ya her şeyi doğru anlayamazsam? Ya gözümden bir şeyler kaçarsa? Acaba bu oyun tam olarak ne anlatmak istiyor? İzlediğim bir oyunu doğru dürüst anlamadan üzerine düzgün bir yazı yazamayacağımı, temel sorunumun, izlediğim oyunları doğru anlamak ve olabildiğince nesnel bir biçimde değerlendirmek olduğunu düşünüyordum. İzlediğim oyunları anlama ve değerlendirme konusunda bana yardımcı olacak, bana yol gösterecek bir bilgi kaynağına ihtiyacım vardı. Bu güvensizlik dönemimde imdadıma Almanya'da bulduğum bir tiyatro göstergebilim çalışması yetişti. Bir sahnelemeyi yetkin bir biçimde değerlendirebilmenin anahtarını, Erika Fischer-Lichte'nin üç ciltten oluşan son derece kapsamlı ve yetkin çalışmasında bulduğumu düşünmüştüm.

Tiyatronun bir sistem olarak işleyişini ve gösterge dizgelerinin ne tür anlamlar üretebildiğini çok ayrıntılı bir biçimde araştırmış olan Erika Fischer-Lichte'nin göstergebilimsel yaklaşımı tiyatroyu, 'sistem', 'norm' ve 'metin' olmak üzere üç düzlemde ele almaktadır. Fischer-Lichte'nin, çalışması iki amaca hizmet eder. Birincisi, kuramcı bu kitaplarla tiyatro bilimcinin öncelikli görevinin metin üzerine değil, sahnelemeler üzerine çalışma yapmak olduğunu, ikinci olarak da göstergebilimin bunun için en nesnel yöntem oluşturduğunu kanıt-

lamaktır. Tiyatrodaki kuramsal çalışmaları metinden sahnelemeye kaydırma gereksinimi, yirminci yüzyılda sinemanın yaygınlaşması ve televizyonun ortaya çıkmasıyla görselliğin giderek ağırlık kazanması ve bunun sonucunda görsel sanatlar üzerine kuramsal çalışmaların artmasıyla açıklanabilir. Bu bağlamda göstergebilim, sosyal bilimler alanındaki araştırmalara fen bilimlerinin nesnelliğini kazandırabilecek bir yöntem olarak sinemadan antropolojiye kadar hemen her alanda geniş bir uygulama alanı bulmuştur. Sosyal bilimler alanındaki araştırmalarda öznelliği dışlayan, tümüyle nesnel bir yönteme duyulan özlem ise yirminci yüzyılda yaşanan iki büyük savaşın, insan öznesinin gücüne duyulan güveni sarsmasıyla ortaya çıkmıştır. Sosyal Bilimler alanında nesnel bir yöntemin temeli ise yirminci yüzyılın başında dilbilimde Ferdinand de Saussure ve mantıkta Charles S. Peirce tarafından atılmıştır. Kitapta bu nedenle tiyatroda göstergebilim alanında yapılan çalışmalara geçmeden önce birinci bölümde Ferdinand de Saussure, Charles S. Peirce ve tiyatro göstergesinin altyapısını hazırlamış olan Charles Morris'in gösterge tanımları ele alınmakta, kitabın ikinci bölümünde ise, tiyatrodaki göstergebilimsel gelişmeler özetlenmektedir. Bunu üçüncü bölümde, Erika Fischer-Lichte'nin *Tiyatro Göstergebilimi*'ni bir sistem olarak kavramsallaştırdığı tartışma ile yöntemin uygulandığı sahneleme çözümlemeleri izlemektedir. Yukarıda anlattığım dönemde, Fischer-Lichte'nin kitapları benim için çok değerli bir hazineydi. Oradaki bilgilerle bir sahnelemenin anlamına kolayca ulaşabileceğimi düşünüyordum. Bu nedenle okura, Alman kuramcının Türkçeye çevrilmemiş olan *Semiotik des Theaters* (Tiyatro Göstergebilimi) adlı çalışmasını, detaylı bir biçimde tanıtılmaktadır. Daha sonra Fischer-Lichte'ye ait yöntem iki farklı oyun üzerine uygulanmaktadır. Bunun için bir Alman klasiği olan, Aydınlanma döneminin önemli temsilcilerinden E. Lessing'e ait *Emilia Galotti*'nin çağdaş bir yorumu ile ülkemizde uzunca bir süredir sahnelenmeye devam eden, tümüyle yerli bir yapıt olan, Berkun Oya'nın *Yangın Duası* adlı oyunları seçildi.

Bu uygulamalar, söz konusu yöntemin işleyişini sergilemenin yanı sıra, olanaklarını ve sınırlarını sorgulamak için de gerekli malzemeyi oluşturmaktadır.

Bugüne kadar tiyatro göstergebilimi konusunda iki kitap Türkçeye çevrilmiştir. Martin Esslin'in *Dram Sanatının Alanı* ve Patrice Pavis'nin *Gösterimlerin Çözümlemesi* adlı bu çalışmalara da kitapta, göstergebilimdeki farklı yaklaşımlara ayna tutmak ve Fischer-Lichte'ye ait yöntemi değerlendirmek için yer verilmektedir.

Tiyatroda Göstergebilim kitabının amacı tiyatro seyircisine ve tiyatro öğrencisine bir sahnelemeyi çözümlemek için sistematik bir yöntem sunmaktır. Ancak farklı olguların anlamını nesnel bir biçimde çözmeye uygun bir yöntem olarak ortaya çıkan ve geliştirilen göstergebilimin bu konudaki yeterliliğini sorgulamak ve bir sahnelemenin anlamına ulaşmada hiç unutulmaması gereken bir noktaya dikkat çekmek de elinizdeki çalışmanın diğer amaçlarıdır.

I. GÖSTERGEBİLİMİN KISA TARİHÇESİ

Göstergebilim (semiotik), çok genel, göstergelerle ilgilenen bir bilim dalı olarak tanımlanmaktadır. 20. yüzyılda göstergebilimin başlıca temsilcileriyse Ferdinand de Saussure, Charles S. Peirce ve Charles Morris'tir. İletişimin farklı alanlarındaki göstergelerle ilgilenen bu bilimdalının çok geniş bir araştırma alanına sahip olması, göstergebilimin bir metabilim olarak değerlendirilmesini sağlamaktadır. Umberto Eco bu bağlamda tıp, hayvan ve insan davranışları, mimari vs. gibi çok farklı araştırma alanlarını kapsayan bir "göstergebilimsel alan"dan söz etmektedir.[1] Buna karşın semioloji kavramını yeğlemiş olan Saussure, bu kavramı en önemli iletişim aracı olarak değerlendirdiği dil üzerinden tanımlamıştır. Onun için semioloji "sosyal yaşantı çerçevesinde göstergelerin yapısını inceleyen bilim dalı"dır.[2] Peirce, semiotik adını verdiği araştırma alanında, daha çok anlamlandırma süreci olarak tarif edebileceğimiz ve dil dışı

---

1 Eco, Umberto, *Zeichen, Einführung in einen Begriff un seine Geschichte*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1977

2 Saussure, F., aktaran Catrin Schmitz, *Semiotik ein Überblick*, www.grin.com/de/2818 .html

göstergeleri de dikkate alan semiosisle ilgilenmiştir. Aşağıda daha detaylı olarak ele alınacak olan yaklaşımlarda bazı farklılıklar vurgulansa da göstergeye dair ortak düşünceler vardır. Bir şeyin gösterge olarak tanımlanabilmesi için Erika Fischer-Lichte aşağıdaki koşulların yerine getirilmesi gerektiğini ifade eder:

> "1. Bir gösterge duyular tarafından algılanabilir olmalıdır.
> 2. Bir gösterge bir şeye işaret etmeli, ya da bir şeyi temsil etmeli, bir işlevi yerine getirmelidir; kendisinin dışında bir şeye işaret etmelidir ve bir 'anlamı' vardır.
> 3. Bir gösterge her zaman birisi için bir gösterge olmalıdır –bir verici ve bir alıcı için– yani doğal diller söz konusu olduğunda göstergeler bir insana, ya da söz konusu göstergeyi bir gösterge olarak değerlendirebilecek ve anlayacak bir grup insana gereksinim duymaktadır.
> 4. Bir gösterge bir gösterge dizgesi içinde yer almalıdır."[3]

Bundan sonra, çok genel olarak insanlar tarafından algılanan ve anlam yüklenilen, belli bir dizge içinde yer alan bir göstergenin yapısına daha yakından bakalım.

1.1. Ferdinand de Saussure

İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure'ün 1907-1911 yılları arasında verdiği derslerin notları, ancak 1916 yılında öğrencileri tarafından yayınlanarak kitaplaştırılmıştır. *Genel Dilbilim Dersleri* adıyla yayınlanan ders notları o güne değin yapılan dilbilim araştır-

---

[3] Fischer-Lichte, Erika, *Bedeutung: Probleme einer Semiotischen Hermeneutik und Aesthetik*, Beck Verlag, München, 1979

malarına tümüyle farklı bir bakış getirmiştir. Saussure'ün dilbilim çalışmalarına getirdiği yenilikleri daha iyi anlayabilmek için o döneme hakim olan genel bilimsel yaklaşımlara bir göz atmakta yarar vardır.

- Materyalizm: Ancak duyularla algılanan, ölçülene duyulan güven ve belli yöntemler vasıtasıyla ulaşılan verilerle geçerli bilgilere ulaşılabileceğine duyulan inancı yansıtır;
- Atonizm: Ortaya çıktıkları bağlamı yeterince dikkate almaksızın, verilerin toplanması ve tarif edilmesiyle yetinir;
- Tarihselcilik: Bireysel verilerin tek tek incelenmesi ve bu verilerin tarihsel gelişimin sonucu olarak değerlendirilmesi;
- Natüralizm: Bütün inceleme nesnelerinin, kültürel değerleri dikkate almaksızın, doğal nesneler olarak değerlendirilmesi, bu dönemin başlıca bilimsel yaklaşımlarını yansıtmaktadır.

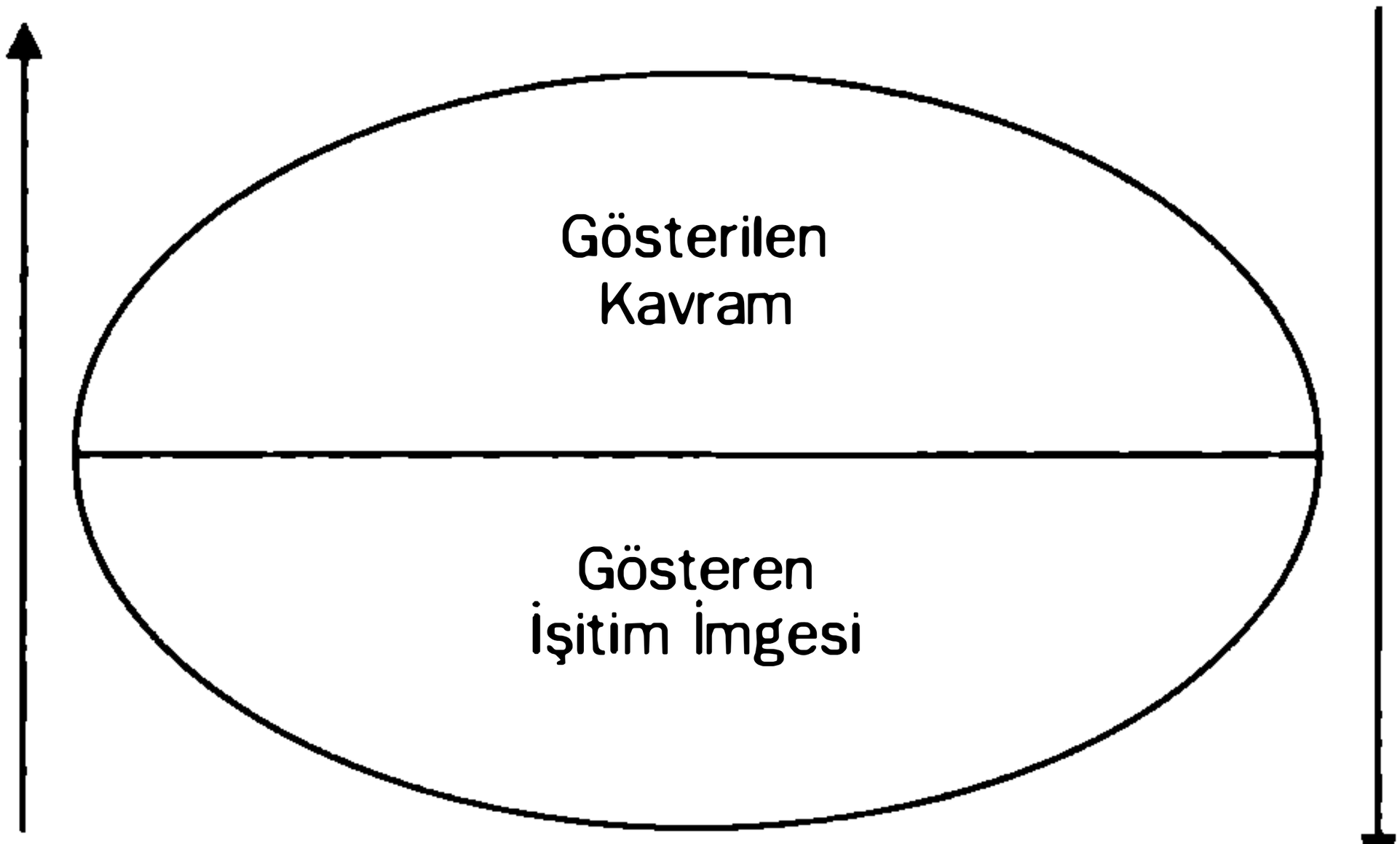
Saussure'de materyalizm kavramı biçim ile yer değiştirmiş, atonist gelenekteki gösterge sentagmatik ve çağrışımsal ilişki boyutuyla genişletilmiş, tarihselcilik anlayışı da senkronik ve diyakronik kavramları ile sorgulanmış, natüralist bakış ise langue (dil) ve parole (söz) kavramları ile yer değiştirmiştir. Saussure için dil, göstergelerden oluşan bir dizgedir ve bu dizge artzamanlı değil, eşzamanlı, yani dil dışı hiçbir etkene bakılmaksızın, kendi kendine yeterli bir bütün olarak ele alınmalıdır. Gösterge ise kendisi o şey olmadığı halde, o şeyin yerini tutan bir birimdir.[4] Örneğin *tabak* sözcüğü *tabak* nesnesinin yerini almaktadır. Bu ilişkinin kaynağı tarih boyunca sorgulanmıştır. Bir başka soru da anlamın kaynağının *physis* (doğa)'de mi, *nomos* (varlık)'ta mı olduğu yönündedir. Geleneksel ampirik ve pozitivist geleneğe göre, kelimelerin anlamı ya algılar ya da entelektüel görüşlerle açıklanabilmektedir. Bu bakış, gerçeği düşünce ve nesne

---

[4] Bkz. Erkman, Fatma, *Göstergebilime Giriş,* Multilingual, İstanbul, 2005, s. 25

arasında bulunan ilişkide aramaktadır.[5] Oysa Saussure, yukarıda da ifade edildiği gibi dili kendi içinde bir bütün olarak değerlendirir ve her göstergenin bir 'gösteren' (ses imgesi) ve bir 'gösterilenden' (kavram) oluştuğunu savunmaktadır.

Şekil 1: Saussure'ün Göstergesi



Gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki bir sayfanın ön ile arka yüzü gibi birbirinden ayrılmaz bir bütündür. Ancak gösteren ile gösterilen arasında kurulan bu ilişki hem nedensiz hem çizgiseldir. Nedensizlik ilkesi, örneğin Türkçe'de göstereni 'masa' olan bir gösterilenin Almanca'da 'Tisch', İngilizce'de 'table' olması doğal değil, tümüyle toplumsal uzlaşmaya dayalı olmasından kaynaklanır. Diğer yandan, gösterenin işitselliği zamanın akışı içinde gerçekleşir ve bu da göstergenin çizgisel olmasını sağlar.[6] Dilsel gösterge, değerini

---

5 Krieger, J. David, *Kommunikationssystem Kunst*, Passagen Verlag G.m.b.H., Wien 1997, s. 128

6 Rıfat, Mehmet, *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları, 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*, Cogito-YKY, İstanbul, 1998, s. 25

içinde bulunduğu bütündeki diğer öğelerle kurduğu bağıntılara göre kazanır. Bu bağıntılar dizimsel ve çağrışımsal (dizisel) bağıntılardır. Dizimsel bağıntı cümle içindeki her sözcüğün kendinden önce ve sonra gelen sözcüklerle olan çizgisel ilişkisini ve çizgi içindeki konumunu belirler. Çağrışımsal bağıntılar ise bir söz zincirinde birbirinin yerini alabilecek birimler arasındaki bağıntılardır. Ayşegül Yüksel *Yapısalcılık ve Bir Uygulama* adlı çalışmasında her sözcüğün üç çağrışım alanına sahip olduğunu ifade ederken, aşağıdaki örnekleri verir:

- Sözcükler arasındaki biçimsel çağrışımlar (dal, döl, dil, dol, dul);
- İçlemler (sense) arasındaki anlam çağrışımları (sevmek, hoşlanmak, tad almak, tutulmak);
- Aynı sözcük ailesinin üyeleri arasındaki biçim ve anlam çağrışımları (yazı, yazar, yazmak, yazgı, yazın).[7]

Saussure, dili bir iletişim aracı olarak iki bölümde ele alır. 'Dil' (langue) ve 'söz 'ü (parole) birbirinden ayıran dilbilimciye göre dil, tek tek bireyleri değil, bütün toplumu ilgilendiren bir olaydır; birey-üstü bir dizgedir, bir soyutlamadır. Bu dizgenin varlığı insanlar arasında bir iletişimin kurulabilmesini sağlar. Buna karşılık söz, dilin somut ve bireysel kullanımıdır. Dil toplumsaldır, söz bireyseldir.[8] Saussure'ün dil ile söz arasında yaptığı bölümleme Fredric Jameson'a göre kişisel ve bireysel olanın (söz), nesnel ve toplumsal olandan (dil) ayrıştırılmasını sağlamıştır.[9] Göstergenin çözümlenebilmesi,

---

7 Yüksel, Ayşegül, *Yapısalcılık ve Bir Uygulama*, Yazko, İstanbul, 1982, s. 14

8 Rıfat, Mehmet, *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları, 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*, Cogito-YKY, İstanbul, 1998, s. 24

9 Jameson, Fredric, *The Prison-House of Language*, aktaran Ayşegül Yüksel, a.g.e., s. 11

yani bir anlam kazanabilmesi için her şeyden önce belli bir dizge içinde belli bir şifreye bağlı varlık göstermelidir. Ancak kültürel şifreler yalnızca o dilde gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkiyi belirlemez, aynı zamanda toplumsal olguların çoğunu kapsamaktadır. Belirli toplumsal alt grupların selamlaşma ritüelleri ya da trafik kuralları gibi uzlaşıma dayalı ve iletişim amaçlı her tür anlaşmalar belli şifrelere dayanmaktadır.

Dilbilim araştırmalarına tümüyle yeni bir yaklaşım getirmiş olan Saussure'ün diyadik (ikili) yaklaşımı günümüzde göstergenin içinde bulunduğu ilişkiler ağını açıklamakta yetersiz kaldığı için eleştirilmektedir. Bu bakımdan Roand Posner, özellikle gösteren-gösterilen arasında ve gösterge-şifre arasında bulunan ilişkinin Saussure'de fazlaca kesin çizgilerle ayrılmış olmasına dikkat çekmektedir. Posner, kültürel şifrelerin birbirleriyle etkileşim halinde olduklarını ve net sınırlara sahip olmadıklarını ifade eder. Bir metnin gösterenlerini, bağlamı değişse de hep aynı şekilde anlamlandırmış olan Saussure'ün bu tavrı da, bir metnin değişen zaman içinde değişen alımlama koşullarına sahip olabileceği gerçeğini yadsımaktadır.[10] Saussure'ün göstergesi, birçok bilim adamı tarafından fazla statik ve bu nedenle yorumlama edimi için fazla kapalı bulunmuştur. Peirce ve Morris'in gösterge tanımları bu bağlamda araştırmacılara farklı olanaklar sunmaktadır.

1.2. Sanders Peirce

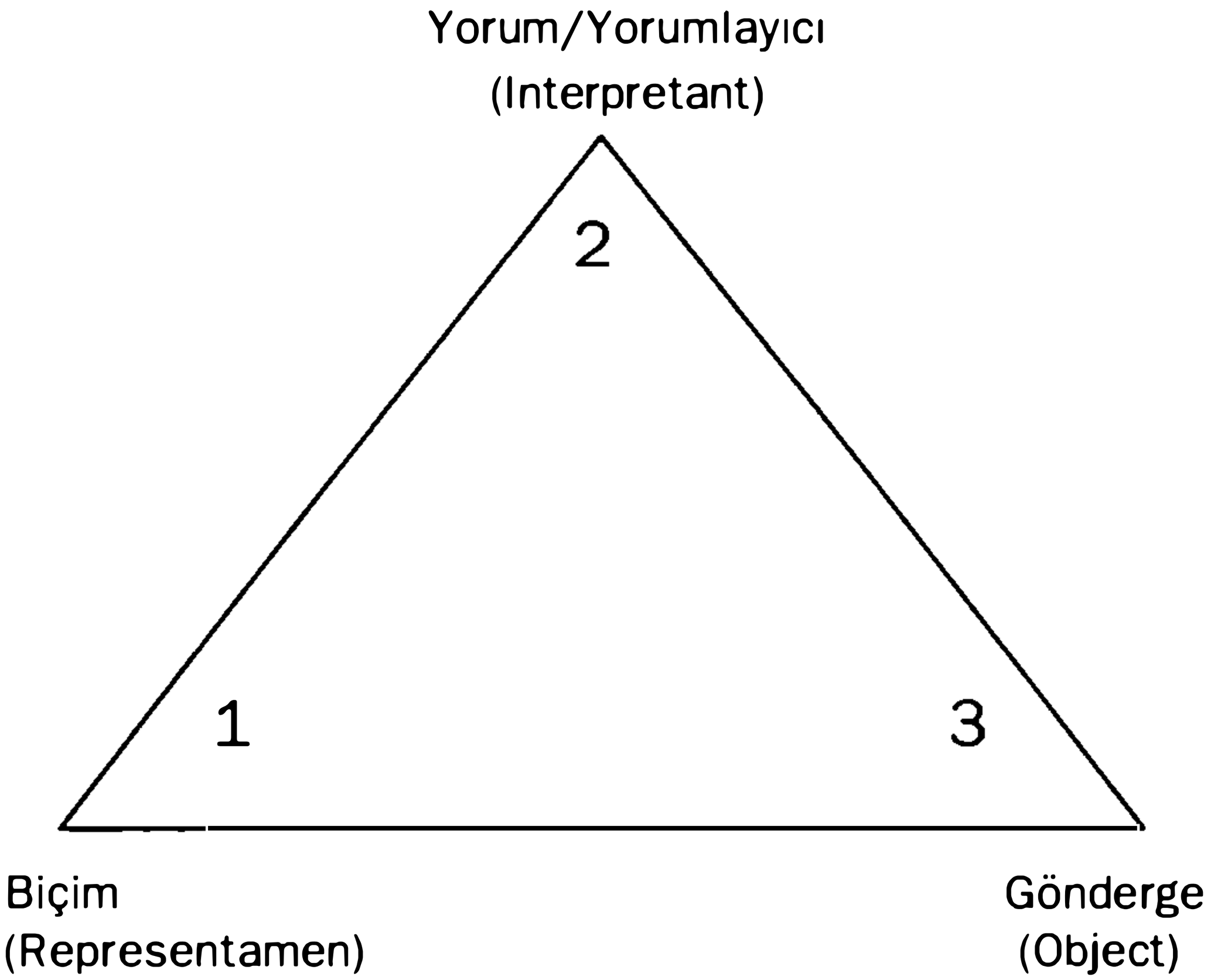
Saussure gibi her türlü iletişim dizgelerinin göstergelerden oluştuğunu ve kurulacak bir göstergebilimin çatısı altında incelenmesi

---

[10] Posner, Roland, *Semiotik diesseits und jenseits des Strukturalismus: Zum Verhaeltnis von Moderne und Postmoderne, Strukturalismus und Poststrukturalismus*, *Zeitschrift für Semiotik*, Band Heft , Stauffenburg Verlag Tübingen, 1993, s. 216-217

gerektiğini ifade eden Amerikalı felsefeci, mantıkçı ve matematikçi Charles Peirce, göstergebilimin bağımsız bir bilim dalına dönüşmesini sağlamıştır. Peirce, insanın özünde göstergesel olduğunu, bütün bilimler ve toplumsal alanlara göstergebilimin araçlarıyla bakmanın olası olduğunu ifade eder. Dış dünyayla ilgilenmeyen Saussure, göstergeyi, gösteren ve gösterilenden oluşan iki düzlemli (diyadic) bir birim olarak görürken, Peirce göstergeyi üç düzlemli bir yapı olarak tanımlar.

Şekil 2: Peirce'in Göstergesi



Peirce'in göstergeye getirdiği yenilik, bir yorumlayıcıyı eklemiş olmasıdır. "*Dış dünya yorumlanmadığı, göstergeleştirilmediği (semiosis) sürece, anlaşılamaz. Her gösterge, bir bakıma, daha önceden edinilmiş göstergelere dayanır, onlara göre göstergedir, onlara göre*

yorumlanır. İnsan devamlı bir göstergeleştirme süreci (semiosis) içindedir. Peirce'e göre bu sınırsız bir zincirdir. Toplumun geçmişinden gelir ve başlangıcına da ulaşılamaz. Dış dünyayla, onu göstergeleştirebildiğimiz oranda hesaplaşırız. Dış dünyaya da önyargısız, önbilgisiz, doğrudan bakamayız."[11] Fatma Erkman, *Göstergebilime Giriş* adlı çalışmasında Peirce'in burada bir bakıma Platon'a yaklaştığını yazar. Ancak Platon için dış dünya, bir kopyalar dünyasıydı ve algılarımız da yanıltıcıydı. Platon'a göre algılarımızla mutlak ve değişmez olan idealara varamıyorduk. Peirce içinse idealar olmazsa da dış dünyayla ilgili tüm bilgiler göstergeleştirmeye bağlıdır. Hatta "*tüm düşüncelerimiz ve bilgilerimiz göstergelerle oluşur*"[12] cümlesinden anlaşılacağı gibi, Peirce tüm düşünme edimini göstergesel bir eylem olarak değerlendirir ve böylece gösterge kavramının etki alanının tüm içsel ve dışsal algılara yayar. Bu değerlendirmesiyle, gösterge kavramının kullanım alanını çok genişletmiş olan Peirce'in göstergebilimsel yaklaşımının önemli unsurlarından birisi de göstergenin işlevselliğidir: "*göstergeler yalnızca bir yorumlayıcının bulunduğu durumda ortaya çıkar ve çalışır.*"[13] Böylece ancak algılandığı takdirde varlık gösterebilen göstergelerin iletişimsel boyutuna vurgu yapılmış olur. Algılama ile gerçekleştirilebilen göstergeleştirme süreci sonucunda ulaşılan tüm bilgiler kesin olmayan sürekli değişebilen bilgiler olmasına karşın, Peirce göstergelerin eksiksiz bir sınıflandırmasını yapmaya çalışmıştır.

Erkman, bu sınıflandırma sayesinde göstergebilimin daha çok yaygınlaştığını ve daha da önemlisi göstergebilimin dilbilimin bir parçası olmaktan kurtulduğuna, dil dışındaki birçok alana uyarlanabilmesine izin verdiğini savunur. Peirce'in göstergeleri, "önce kendi

---

[11] Erkman, Fatma, a.g.e., s. 64

[12] Peirce. Ch. S., aktaran Monika Ioanna Dobrawlanska-Sabczak, *Das Spiel mit den Zuschauer*, Otto Sagner Verlag, München 1999, s.20

[13] Dobrawlanska-Sabczak, a.g.e., s.22

oluş biçimleriyle (representamen), nesnelerle (gönderge) ve yorumlayıcılarla (interpretant) kurdukları ilişkiler açısından üç temel gruba ayrılır, daha sonra bunlar yeniden üçe ayrılır ve daha sonra bu kalemler birbirine çatılarak 66, hatta 310 türe ulaşır."[14] Daha önce açıklanan gösterge-representamen-yorumlayan üçlüsünün dışında bizi tiyatro göstergebilimi açısından daha çok ilgilendiren ve sıkça alıntılanan üçlüklerden birisi Peirce'in görüntüsel gösterge (ikon)-belirti-simge olarak tanımladığı üçlüktür. Buna göre:

"• Görüntüsel gösterge (icon), belirttiği nesne var olmasa bile, kendisini anlamlı kılan özelliği taşıyan bir göstergedir. Görüntüsel gösterge belirttiği şeyi doğrudan temsil eder, canlandırır. Bir resim, bir desen, bir fotoğraf böyle bir özellik taşır. Görüntüsel gösterge, varlığına işaret ettiği nesneyle bir benzerlik ilişkisi içindedir.

• Belirti (index), dinamik nesnesiyle kurduğu gerçek ilişki gereği bu nesne tarafından belirlenen bir göstergedir. Belirti, varlığına işaret ettiği nesne ile çağrışımsal bir yakınlık ilişkisi kurar. Örneğin, duman ateşin belirtisidir, bulut da yağmurun.

• Simge (symbol) dinamik nesnesi tarafından, yalnızca yorumlanacağı yönde, anlamda belirlenen bir göstergedir. Bir simge insanlar arasında bir uzlaşmaya dayanan göstergedir."[15]

Peirce'in gösterge türleri sabit değildir. Üçlü (triadic) göstergenin göreceliliği farklı gösterge tiplerinin de farklı yorumlama olanaklarına sahip olmasına yol açmaktadır. Bir göstergenin görüntüsel gösterge mi, belirti mi, simge mi olduğu yorumlayıcının bakışına göre farklılık gösterebilmektedir. Böylece bu üç gösterge türü sürekli birbirleriyle kesişmektedir. Bu kesişmelerin getirdiği hareketli göstergeleri

---

[14] Erkman, Fatma, a.g.e., s.112

[15] Rıfat, Mehmet, a.g.e., s. 116-117

Peirce, "göstergesellikleri" açısından değerlendirmektedir. Göstergesellik derecesi arttıkça, örneğin simgede olduğu gibi, yorumlayıcının etkisi de artmaktadır.[16] Gösterge kavramına getirdiği bu çok boyutlu bakışı ve yorumlayıcıya getirdiği vurgu ile Peirce'in göstergebilimi, bir sanat göstergebilimi için Saussure'ün gösterge tanımından daha uygun bir altyapı oluşturma kapasitesine sahiptir.

Saussure ile Peirce'in gösterge tanımlarındaki farklılıklarına karşın, iki bilim adamı, göstergeler dışında anlamın bulunmadığı görüşünde birleşirler. Öyleyse her tür göstergebilim uğraşısının aynı zamanda mutlaka anlama yönelik bir sorgulama olduğunu da kabul etmemiz gerekir.

1.3. Charles Morris

Morris, Peirce'in göstergebilim kavramlarından yola çıkarak, ellili yıllarda göstergebilimi bağımsız bir bilim dalı haline getirmiştir. Morris'in Peirce'den devraldığı, ancak davranış bilimi çerçevesinde yeniden yorumladığı kavramlar: biçim (representamen), interpretant (yorum/yorumlayıcı) ve gönderge (object) yerine getirdiği designatum ya da denotatum kavramlarıdır. Bilim adamı denotatum kavramıyla somut fiziksel varlığıyla nesneyi (object), designatum kavramıyla ise nesnelerin kapsadığı sınıfı anlamaktadır.[17] Erkman, *Göstergebilime Giriş* başlıklı kitabında designatum ve denotatum kavramlarını örneklerle açıklar:

> "Tek başına sözlükteki duruşuyla ele alınan 'tencere' göstergesi, içinde yemek pişirilen kaplardan oluşan genel kümeye gönderme yapar, bu niteliğiyle bir genellemedir (denotatum). Ama bu sözcüğü bir

---

[16] Dobrawlanska-Sabczak, Monika Ioanna, *Das Spiel mit den Zuschauern*, Otto Sagner Verlag, München 1999, a.g.e., s.29

[17] a.g.e., s. 32

bağlam içinde kullanırsam, 'içinde hep reçel pişirdiğim o büyük tencere nerede' dersem, evdeki tek ve belli bir tencereye gönderme yaparım, tüm 'tencere' kümesi içinden bir üyeyi ayırırım, yani tekil bir gösterge (designatum) kullanmış olurum."

Roland Barthes'in göstergebilimsel yaklaşımını ele alan bölümde yeniden karşımıza çıkacak olan 'düzanlam' kavramını, denotatum ve designatum kavramlarıyla ikiye ayırmış olan Morris'in tiyatro göstergebilimi açısından ilginç yönü, göstergeye üç farklı boyuttan yaklaşmış olmasıdır. Bilim adamı göstergenin anlamsal (semantik), dizimsel (sentaktik) ve edimsel (pragmatik) boyutları arasındaki ayrımları belirler.[18] Daha açık ifade edilecek olursa:

1. Göstergelerle konuşan bireyler arasındaki ilişkiyi inceleyen edimsel boyut;
2. Göstergelerle gösterilen nesneler arasındaki bağlantıyı ele alan anlamsal boyut;
3. Göstergelerin kendi aralarındaki biçimsel bağlantıları üstüne eğlen dizimsel boyuttur.

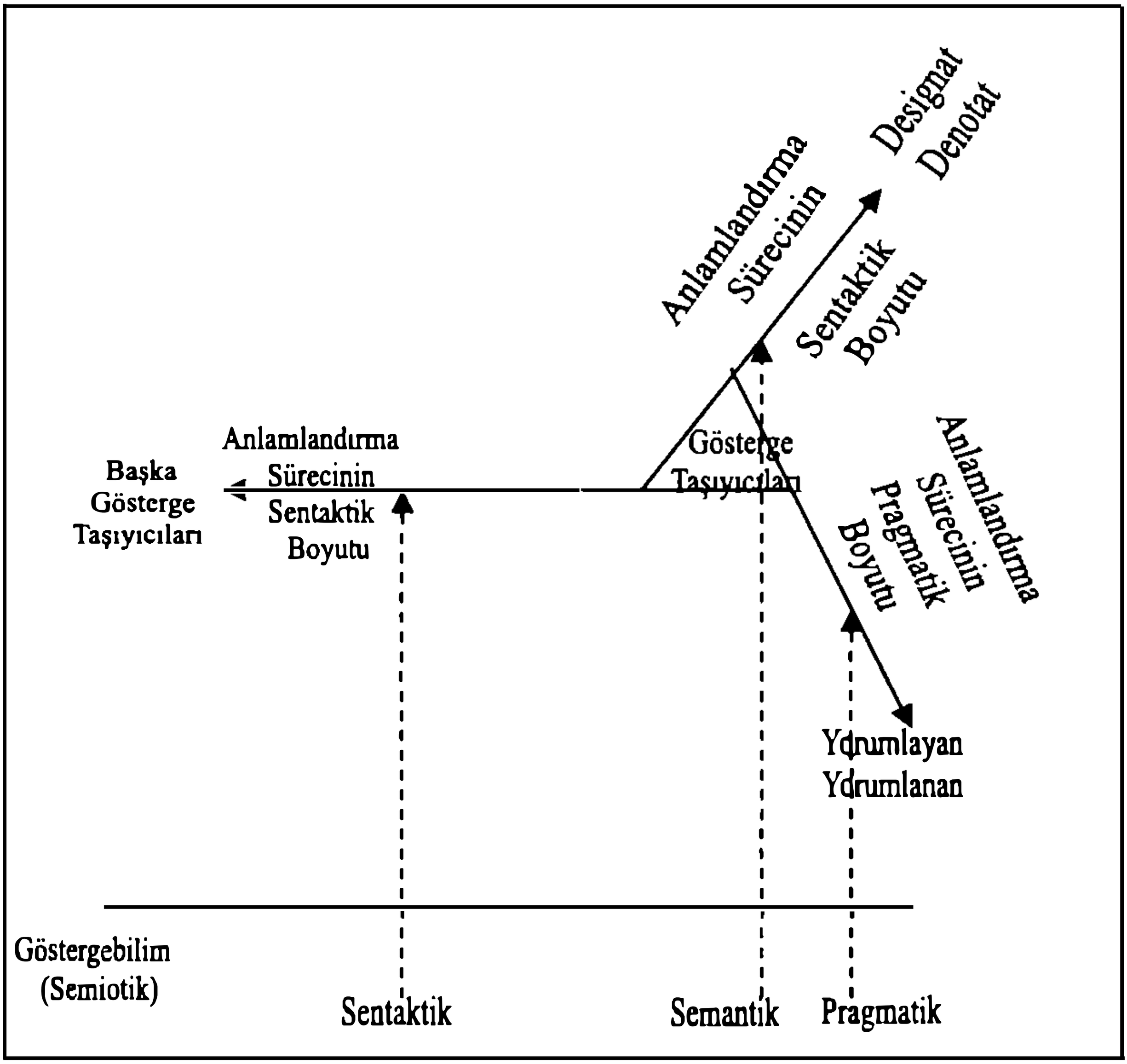
Anlam, bir gösterge kullanıcısı tarafından belli bir anlam bağlamı içinde kullanıldığında ortaya çıkar, ancak bu anlam gösterge farklı bir bağlam içinde kullanıldığı zaman ya da farklı bir göstergeyle ilişkilendirildiğinde ya da başka biri tarafından kullanıldığı anda değişebilir. Yani bu üç boyuttan biri değiştiği anda göstergenin anlamı da değişebilmektedir. Bu nedenle aynı gösterge farklı insanlar tarafından farklı şekillerde anlamlandırılabilmektedir.

Yani anlam her zaman söz konusu kültürde nesnel ve öznel anlamlandırma özelliklerinden oluşan kompleks bir yapıya sahiptir.

---

[18] Yücel, Tahsin, *Yapısalcılık*, Can Sanat Yay., İstanbul, 2005, s. 114

Şekil 3: Morris'in Anlamlandırma Süreci (Semiosis)



Peirce tarafından göstergenin işlev kazanabilmesi için ortaya atılmış olan yorumlayıcı (interpretant) kavramı, Morris'in göstergeye eklediği edimsel (pragmatik) boyutuyla, göstergenin iletişimsel yönüne vurgu yapmaktadır ve böylece bir tiyatro göstergesinin iletişimselliğini ortaya atmakla kalmayıp, bu göstergenin işlev kazanmasında öznenin taşıdığı önemi de ortaya koymaktadır.

Buraya kadar göstergenin tanımı yapıldı, göstergenin yapısı incelendi. Saussure'ün daha kapalı özellikler taşıyan ikili (dyadic) gös-

tergesine karşılık Peirce'in ve benzer özellikler taşıyan Morris'in üçlü (triadic) gösterge değerlendirmelerine yer verildi. Göstergeye daha açık ve dinamik bir yapı kazandıran üçlü gösterge tanımı hem uygulayıcılar hem de yorumlayıcıların iletişimine bağlı olarak varlık gösteren tiyatro sahnelemelerini incelemek için genelde tiyatroyla ilgili göstergebilimsel çalışmalarda daha fazla olanak sunan bir yöntem olarak değerlendirilmiştir.

Bir sonraki bölümde tiyatro göstergebiliminin gelişimine göz atmadan önce Saussure ve Peirce'in temelini attığı yapısalcı ve göstergebilimsel yöntemlerin yazın tarihindeki gelişimini özetlemek, yapı ve gösterge gibi temel kavramlarının edebiyat incelemelerinde yüklendikleri işlevi göz önüne sermek ve bu kavramların sahne incelemelerinde geçirdiği değişimi izleyebilmek açısından yararlı olacaktır.

1.4. Rus Biçimciliği

Yapısalcılık ve Göstergebilim yöntemlerinin oluşmasında çok önemli katkılar 1920'lerde Rusya'da ortaya çıkan, ancak politik nedenlerle 1930'larda sona eren Rus Biçimciliği olarak adlandırılan eleştiri kuramı tarafından sağlanmıştır. Saussure'ün dili kendi içinde kapalı bir dizge olarak değerlendirdiği gibi Rus Biçimcileri de şiirin kendi özgül yapısı içinde ele alınması gerektiğini savundular. Eleştiriyi, sosyoloji, psikoloji, tarih gibi bilimlerden soyutlayarak, kendine özgü sorunları, yöntemleriyle özerk bir 'bilim dalı' durumuna getirmek için çaba gösterdiler. Biçimciliğin öncülerinden Roman Jakobson'a göre:

"Bugüne kadar edebiyat tarihçileri, bir hırsızı yakalamak istediklerinde, hem bir rastlantı sonucu o sırada apartmana girenlerin hem de o sırada yoldan geçen herkesin yakasına yapışan bir polis memuru gibi davranmışlardır. Edebiyat tarihçileri antropolojiyi, psikolojiyi,

siyasetbilimini, felsefeyi, yani her şeyi kullanmışlardır. Bunları çeşitli bilim dallarından aldıklarıyla, bir edebiyat bilimi değil, niteliksiz bir bilgi yığışımı yaratmışlardır. Yazılarının felsefe tarihi, kültür tarihi, psikoloji gibi bilgi dallarının alanlarına uzandığını, o bilgi dallarının da en özgün edebiyat ürünlerini bile ikincil belgeler olarak kullandıklarını görmezlikten gelmişlerdir.[19]

Biçimciler yazında eleştirinin özerk bir çalışma alanı olması gereğinin kuramsal gerekçesini, yazının nesnesinin gene yazın olması gerektiğiyle açıklarlar. İnceleme nesnesinin yazınsallığının özelliklerini ortaya çıkartmaya çalışan biçimciler, yazınsallığı "ostranenie" kavramıyla açıkladılar. Berna Moran, "alışkanlığı kırma" olarak çevirdiği sözcüğü şöyle açıklar:

"...biz dış dünyaya, nesnelere, davranış ve düşünüş biçimlerine baka baka bunları kanıksarız. Şiir ise kendine özgü dili sayesinde bu kanıksamayı sarsarak, nesneleri, davranışları, düşünceleri ve duyguları taze bir bakışla yeniden görmemizi, yeniden algılamamızı sağlar. Çünkü bu dil alıştığımız kullanmalık dilden farklıdır."[20]

Yazınsallığın özünü, alışkanlığı kırmakta gören Rus Biçimcilerin üzerinde durdukları başlıca sorun, metnin bunu nasıl sağladığını ortaya çıkartmaktır. Bu bağlamda Biçimciler inceleme nesnesinde dilin yeni düzenlenişiyle ilgili biçimsel sorunlarını araştırmışlardır. Benzer bir yaklaşım sergileyen Yeni Eleştiri'nin metne yönelik sordu-

---

19 Ekhenbaum, Boris, "The Theory of the 'Formal Method'", *Russian Formalist Criticism, Four Essays*, çev. L.T. Lemon ile M.J. Reis, (London, 1965), s. 107, aktaran Nazan Aksoy-Bülent Aksoy, "Rus Biçimciliği Üstüne Bir Ön Çalışmanın Notları", *Toplum ve Bilim*, 31/39 Güz-1985-1987

20 Moran, Berna, *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*, Cem Yay., İstanbul, 1972, s. 160

ğu temel sorular aynı olmakla birlikte Rus Biçimcileri'nden bazı noktalarda ayrılırlar. İki yöntemin birbirleriyle karşılaştırılması, Rus Biçimciliği'nin bazı özelliklerinin daha net ortaya çıkmasını sağlar: Yeni Eleştiri bir metni tamamıyla dış dünyaya kapalı bir birim olarak ele alır. Okur dikkatli bir okumayla şiirin özünü şiirin içinden çekip çıkarmaya çalışmalıdır. Oysa Rus Biçimciliğin nesnelciliği daha farklıdır:

> "Rus Biçimcileri tek tek metinleri değil, edebiyatı bir sistem olarak ele alırlar. Metinler arası bağlantılar, edebiyat gelenekleri oluşturur bu düzeyde kapalı sistemi. Biçimciler bundan dolayı, metinlerden metinlere, oradan edebi geleneklere açılarak tek bir eseri onun bir parçası olduğu sistem içinde gördüğü işlevi kavramayı amaçlar, tek tek metinlerden edebiyata özgü, edebiyat dışı 'dizi'lere yaslanmayan bir bütünlüğe varmaya çalışırlar. Oysa uygulamalı bir yöntem geliştiren Yeni Eleştiri'de 'metin incelemesi' söz konusudur; Yeni Eleştiri'ciler titiz, ince çözümlemelerle yöntemlerinin örneklerini bolca vermişler, metin okuma anlayışının köklü bir şekilde değişmesine yol açmışlardır. Buna karşılık, Rus Biçimciliği ise, metne değil, edebiyata bakışımızı değiştirecek, daha çok kurumsal bir yaklaşım niteliğindedir."[21]

Biçimcilerin metinler arası bağlantıları ortaya çıkartarak yazınsal geleneklerin oluşturduğu sistemleri çözme çalışmalarına en iyi ve bolca alıntılanan örnek Rus biçimcisi Vladimir Propp'un Rus halk masalları üstüne yaptığı incelemedir. Propp *Masalın Biçimbilimi* adlı çalışmasında yüz halk masalının içeriğini inceleyerek bu masalları temel öğelerine indirgemiştir. Propp'a göre halk masalları iki çeşit bileşenden oluşur:

---

[21] Aksoy, Nazan-Aksoy, Bülent, a.g.e., s. 66

"1. *Çeşitli kişilerin eylem alanları. Propp sekiz masal kişisinin gerçekleştirdiği yedi eylem alanı belirler (Örn.: masallarda kahramana –zor bir görev verme- eylemini gerçekleştirme görevi taşıyan kişiler kral, baba, çiftçi vb. olabilir).*"

Bu da masallardaki kişilerin farklı özelliklere sahip olmalarına karşın, yaptıkları eylemlerin temel işlevlerinin aynı olduğu anlamına gelmektedir.

"2. *Olay örgüsünü oluşturan görevler. Propp'a göre, masalın bütün olarak gelişimi içindeki önemiyle belirlenen ve kişilerce gerçekleştirilen bir eylemdir; bir olay örgüsü birimi ise çeşitli seçenekler arasından birinin belirli bir masalda seçilip kullanıldığı dizisel eksen üstünde yer alan bir öğedir (Örn.: masaldaki prenses, cadı yerine bir dev ya da başka bir canavar tarafından kaçırılabilir ya da kaçırılmak yerine başka bir biçimde babasının yanından uzaklaştırılabilir).*"

Propp, Rus halk masallarında yer alan olay örgüsü birimlerini de soyutlayarak "uzaklaşma, yasaklama, yasağı çiğneme, soruşturma, bilgi toplama vs." türünde otuz bir işleve indirger.

Propp Rus halk masallarına ilişkin yaptığı çalışmasını başka iki saptamayla sonuçlar:

1. "Görevlerin masal içindeki sıralanması hep aynıdır."
2. "Tüm Rus halk masalları yapıları açısından tek çeşittir."

Propp'un böylece Rus halk masallarının yapısını çözmede, tutarlılığı ve geçerliliği tartışılmaz bir 'anahtar yapı' oluşturduğunu ileri sürer Ayşegül Yüksel.[22]

---

[22] Yüksel, Ayşegül, a.g.e. s. 48-49

1.5. Prag Dilbilim Okulu

Rus Biçimcileri'nden Roman Jakobson'un 1920'de Prag'a yerleşmesi ve orada Prag Dilbilim Çevresi'ne katılması, Biçimcilik ile Yapısalcılık arasında bir köprü kurulmasını sağlamıştır. Ancak daha sonra Amerika'ya göç eden Jakobson'un burada Claude Levi-Strauss ile tanışması, modern Yapısalcılığın gelişmesine katkı sağlayan önemli bir buluşma olarak yorumlanmaktadır. Jakobson'un çalışmalarında Yapısalcılığı ve Göstergebilimi etkileyen temel düşünce, dillerin sınıfsal açıdan sınıflandırılmasını sağlayan ikili karşıtlıklar dizgesidir. Bu düşünceye göre, çeşitli dillerde, ayırıcı sesbirim özellikleri arasındaki ilişkiler, ikili karşıtlıklara göre düzenlenir. Jakobson'un yazınsallık üzerine yaptığı çalışmalarını yönlendiren temel soru: "*dilsel bir bildiriyi sanat yapıtı yapan şey nedir?*" sorusudur.[23] Dilbilimciye göre yazma eyleminin temelinde yazarın geniş bir dilsel alandan sözcükleri seçmesi ve bu sözcükleri birleştirmesi yatar. Sözcük seçimi ise dilin dizisel ve dizimsel eksenleri üstünde yapılır. Bir yazın yapıtının sanatsallığı, Jakobson'a göre "deyim aktarması" ve "ad aktarması" uygulamalarıyla oluşur. Ayşegül Yüksel bu kavramları açıklamak için şu örnekleri verir: "*Attila İlhan'ın "sokak lambaları öksürüyordu" dizesinde "sokak lambası" bir canlı yaratık gibi algılanarak, canlı yaratıklara özgü "öksürmek" eylemini gerçekleştirmektedir...*"[24] Bu örnekte Atilla İlhan canlılara özgü bir eylemi cansız bir nesneye yaptırarak bir deyim aktarması gerçekleştirmiştir.

Ad aktarması için ise Yüksel, "*Shakespeare severim*" ifadesinde Shakespeare sözcüğünün onun tüm yapıtları için geçerlilik kazanması örneğini verir. Deyim ve ad aktarma yoluyla yazar, dilin yatay ve düşey ilişkiler ekseninde yaptığı seçmeler, bileşimler ve sıralamalar-

---

[23] Rıfat, Mehmet, a.g.e. s. 36-37

[24] Yüksel, Ayşegül, a.g.e. s. 30

la kişisel biçimini, sessel, vurgusal, uyaksal, imgesel, anlamsal özelliklerini belirler, sözsel eğilimlerini ve seçimini dile getirir.

> "Jakobson'a göre bu iki anlam olayı aracılığıyla yapıtta karmaşık iç ilişkiler oluşturulmakta, benzerliklerin vurgulanmasıyla, yineleme yoluyla sesler, vurgular, imgeler, uyaklar arasında koşutluklar ve eş-değerlilikler üretilmesiyle, dilin biçimsel nitelikleri önemsenmekte, iletilmesi amaçlanan göndergesel anlam geri düzleme itilmekte-dir."[25]

Böylece şiirsel olanda gösterge ile gönderge arasındaki olağan ilişki bozulmuş olur ve işaret kendi içinde değer taşıyan bir nesne olarak belli bir bağımsızlık kazanır.

Terry Eagleton'a göre Prag Dilbilimi Okulu (Jakobson ve diğerleri) Biçimcilerin düşüncelerini işlediler, ancak bu düşünceleri Saussure'cü dilbilim çerçevesine yerleştirerek sistemleştirmiş oldular.[26]

1.6. Algirdas Julien Greimas

Ellili yıllardan başlayarak Greimas ve çevresinde oluşturmuş olduğu Paris Göstergebilim Okulu adlı araştırma topluluğu, Biçimcilerin ve Yapısalcıların temelini attığı yöntemleri geliştirerek yazınsal söylem, sözlü yazın, görüntü, müzik, bilimsel söylem, uzamsal düzenleniş, tutkular, şiir, öğretim dili, dinsel söylem, hukuk dili, toplumsal-siyasal ilişkiler, kent yapısı gibi yaygın bir alanda uygulamışlardır. Greimas'a göre yazının yaşamla ve toplumsal olanla bağlantısı vardır, yazın metninde bir kez karşımıza çıkan gerçek ya da kurmaca

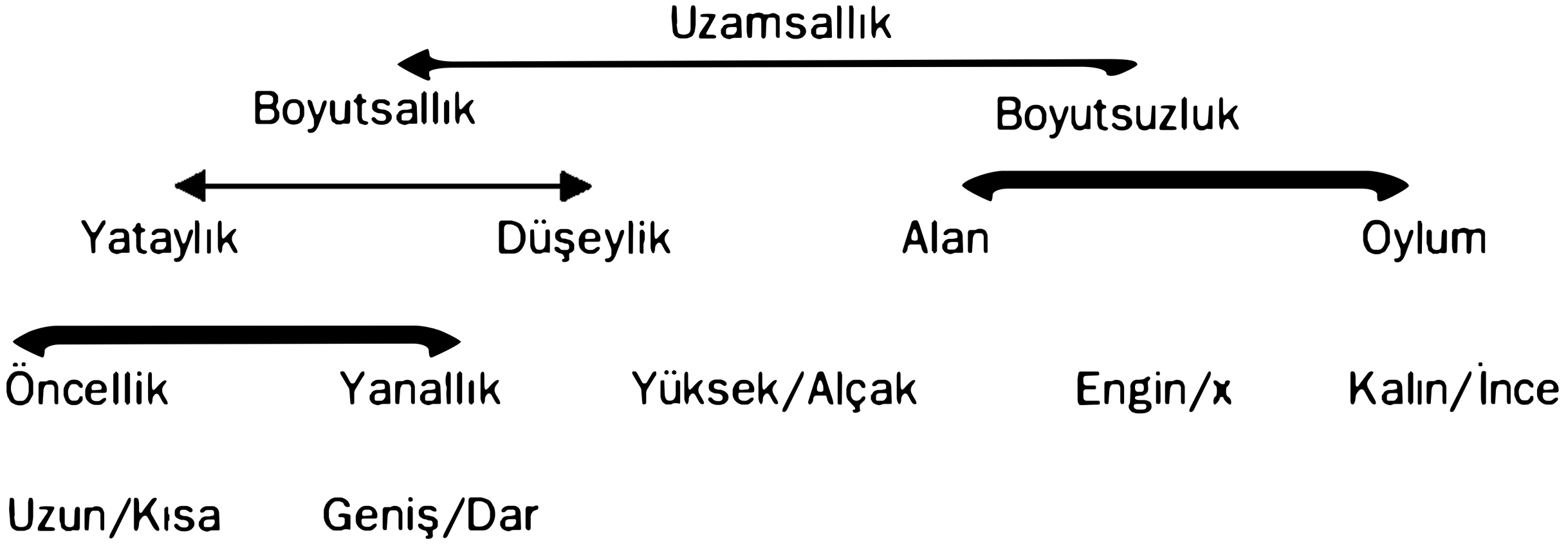
---

[25] Jakobson, R. *Closing Statement: linguistics and poetics*'ten aktaran Ayşegül Yüksel, a.g.e. s. 30

[26] Eagleton, Terry, *Edebiyat Kuram*, Ayrıntı Yay., çev. Esen Tarım, İstanbul, 1983, s. 122

bir öykü, aslında toplumsal düzlemdeki bazı derin doğruları yansıtır. Bu nedenle yazındaki derin yapıların araştırılması sonucunda bazı genel geçer yaşamsal doğrulara (hakikatlere) ulaşmak olasıdır.[27] Greimas her şeyden önce bir anlatı grameri oluşturmaya çalışmıştır. *Sémantique Structurale* ve *Du Sens* adlı çalışmalarında araştırmacı anlatı anlamının derin yapısına ulaşmanın ilk aşamasını "ikili karşıtlıkları" saptamak olarak açıklar. Ona göre temel "anlam" kavramları anlambirimler arasında görülen karşıtlıklar yoluyla oluşur.

Şekil 4: Greimas'ın anlambirimleri



Ayşegül Yüksel bu şemayı şöyle açıklar:

> *"Çizimde görüldüğü gibi, "yüksek"liği "düşeylik"le, "geniş"liği "yataylık"la tanımlamak, bir göstergeyi bir üst göstergeyle değiştirmekten başka bir şey değildir. Böylece bir yapıtın örtük anlamının ortaya çıkarılabilmesi için, karmaşık bir düzen içinde yer alan anlambirimciklerin dizgesel bir yol izlenerek sınıflama ve soyutlama işlemleriyle temel anlambirimlere bağlanması gerekmektedir."*[28]

---

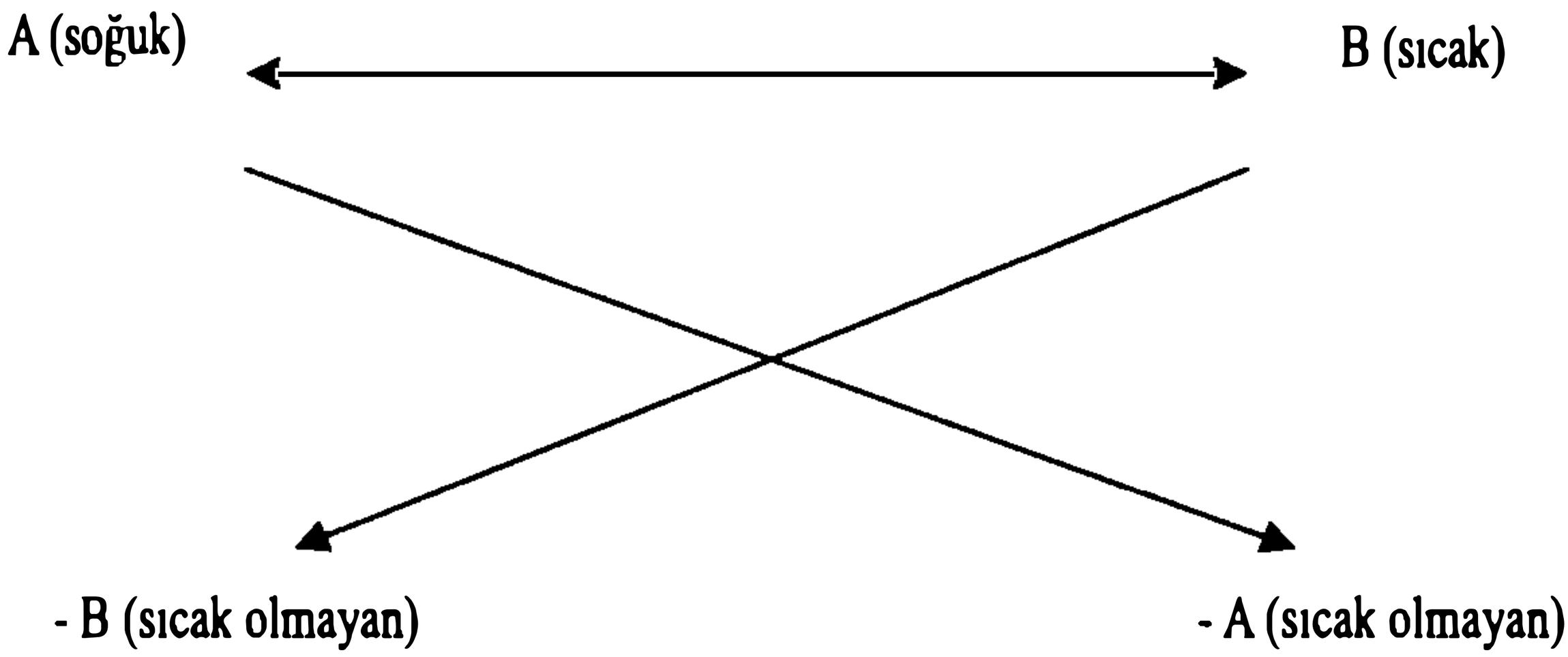
[27] Bkz. Erkman, Fatma -Akerson, a.g.e., s. 148

[28] Yüksel, Ayşegül, a.g.e., s.53

Greimas, temel "anlambirim"i karşıtı ve olumsuzuyla olan ilişkisi içinde değerlendirir ve buradan hareketle göstergebilimsel dörtgen şemayı geliştirir. Örneğin "ısı", kavramının barındırdığı karşıtlar:

soğuk/sıcak

Birbirinin karşıtı olan olumsuzunu da getiren yukarıdaki karşıt kavramlarla oluşan dörtgen aşağıdaki gibidir:



Bu öğeler arasındaki ilişkiler bir eşyapılık sergilemektedir. Yani A ile B arasındaki ilişki ne ise –A ile –B arasındaki ilişki de odur.

Greimas'a göre bir anlatının oluşabilmesi için birbirinin karşıtı ya da olumsuzu olan en az iki kavramın olması gerekmektedir. Bu karşıtlık ya da olumsuzluk ilişkisi anlatının yüzeysel düzeyinde kişiler ya da kişilerle nesneler arasında kopma/bağlanma, ayrılma/birleşme, çatışma/uzlaşma gibi temel eylemler biçiminde yansır. Eyleyen ise içinde bulunduğu durum ve çevresindekilerle ilişkileri açısından ayırıcı özellikler taşıyan kişidir. Bu bağlamda Greimas, Propp'un eylem ortamı bağlamında tanımladığı yedi çeşit oyun kişisini ikili karşıtlıklardan oluşan üç eyleyen ulamına indirger. Bu ulamlardan her türlü anlatının tüm kişileri ortaya çıkacaktır.

1. Özne/Nesne

2. Eyleme geçiren/Alıcı

3. Destekleyici/Karşı koyucu.

Araştırmacıya göre ilk iki kategori anlatının temelini oluşturur. Greimas, Propp'un anlatıda eyleme ilişkin belirlediği otuz bir görevi de ikili karşıtlıklar üzerinden yirmiye indirger.

Örneğin Propp'un ayrı birer görev olarak nitelendirdiği "yasaklama" ve "yasakları çiğneme" eylemlerini Greimas tek bir görev olarak değerlendirir.[29]

1.7. Roland Barthes

Göstergebilimin birçok alana yayılmasını sağlayan ve tiyatro üzerine de yazıları bulunan bilim adamı Roland Barthes, anlatıların çözümlemesinin yanı sıra şehircilik, tıp ve reklam alanlarında da göstergebilimsel çözümlemeler yapmıştır. *Nesnenin Anlambilimi*[30] adlı bir makalesinde insanların nesnelere nasıl anlam verdiklerini incelemeye çalışmıştır. Yaygın olarak nesne "bir işe yarayan şey" olarak tanımlanmaktadır. Fatma Erkman, *Göstergebilime Giriş* adlı kitabında kullanım nesnelerinin bir işlevi gerçekleştirdiklerini, gösterilenlerinin de bir kullanım işlevinin olduğunu ifade eder. Örnek olarak da asansör göstergesini verir. Asansörün göstereni biçimi, gösterileni de 'inmek–çıkmaktır' ve şu sonuca varır: "asansör kendi kendisinin göstergesi değildir, bir kullanım işlevinin göstergesidir. Bu kullanım işlevi de "inmek-çıkmak"tır."[31] Roland Barthes, nesnelerin işlevselliğinin yanı sıra anlam taşıdıklarını iddia eder. Ona göre nesnelerin

---

29 Yüksel, Ayşegül, a.g.e., s.55

30 Barthes, Roland, *Göstergebilimsel Serüven*, "Nesnenin Anlambilimi" Çev. Mehmet - Sema Rıfat, YKY, İstanbul, 1993,

31 Erkman, Fatma, *Göstergebilime Giriş*, Alan Yay., İstanbul, 1987, s.49-51

kullanımlarını aşan anlamları vardır. Örneğin telefon kadar işlevsel bir nesnenin beyaz rengi lüksle ya da dişilikle ilgili belli bir düşünce aktarabiliyor, bürokraside de belli bir döneme ait modası geçmiş telefonlar kullanılabiliyor. Buna benzer şık bir dolma kalem kaçınılmaz olarak belli bir zenginlik, sadelik, ciddiyet vb. anlamlar taşır. Barthes'e göre yemek yediğimiz tabakların anlam taşımıyormuş gibi göründükleri zaman bile hiçbir anlam taşımama anlamını taşırlar. Dolayısıyla da anlamdan kurtulan hiçbir şey yoktur. Nesnelerin bu tür anlamlar yüklenmesiyse nesnenin bir insan toplumu tarafından üretildiği ve tüketildiği anda, imal edildiği, belli kural ve ölçülere uydurulduğu anda gerçekleşir.[32]

Yukarıdaki bilgilerden anlaşılacağı gibi gösterenle gösterilen arasındaki ilişkiden doğan anlamlandırma basit bir işlem değil, kültürel şifrelerle belirlenen çok katmanlı bir işlemdir.

"Göstergeye gösteren, bununla beraber olası anlamların her birine gösterilen ve alıcının göstergeye verdiği anlama da anlamlandırma denir."[33] İnsanlar sürekli içinde yaşadıkları dünyayı kavramak ve yorumlamakla uğraşmakta, böylesine bir göstergeler bombardımanı içinde yaşayan insanlar, gösterge dizgelerindeki anlamsal katmanların yapısını ortaya çıkarmakla bu karmaşayı bir düzene sokmaktadırlar.

Barthes'e göre anlamlandırmanın iki düzlemi vardır. Bunlar düzanlam ve yananlam düzlemleridir. Bir göstergenin düzanlamı (gösterilen), gerçek dünyadaki nesne değil, o nesnenin zihnimizde yarattığı yansımadır. Bu yansımanın sınırını ise kültür belirlemektedir. Söz konusu kültürün bireyleri ortak bir paydada buluşarak göstergelere

---

[32] Barthes, Roland, a.g.e

[33] Graeme, Burton, *Görünenden Fazlası*, çev. Nefin Dinç, Alan Yay., İstanbul, 1995, s.40

yükledikleri anlamdır, düzanlam. Her göstergenin mutlaka bir de yananlamı vardır.

Yananlam, nedensiz ve bir kültüre özgüdür. Yananlamda göstergeler çokanlamlı, uzlaşımsal ve bireyden bireye farklılık gösterebildiği için anlamlandırmada farklılıklar ortaya çıkabilmektedir. Yananlamların çözümlenmesi ise başka dizgelerde yer alan şifrelerle ya da kendi içinde bulunan anahtarla mümkündür. Sanat eserlerinde yananlam düzleminin çözümlenmesi çoğu kez eserin içinde barındırdığı anahtarla mümkün olabildiği gibi, burada yananlamın öznel boyutu iyice ortaya çıkar. Örneğin reklamlarda iletinin alıcıya ulaşabilmesi için yananlam kolay çözülür çoğu zaman. Farklı kültürlerde düzanlamlar değişebilmekte ve düzanlam tanınmadığı anda yananlam da çözülememektedir.

Bir göstergeye ilişkin anlamlar, o göstergeyi anlamamızı sağlayarak ortak şifrelerin belirli bir şekilde düzenlenmesiyle oluşmaktadır. Yani, göstergelerin temel ve yan anlamlarının oluşması için, dilsel ya da görsel şifrelerin örgütlenmesi gerekir.

Saussure'e göre, dilsel öğeleri birleştiren bağlantılar, her biri kendine özgü değerler üreten iki düzlemde gelişebilir. Bu iki düzlem, zihinsel etkinliğin iki biçimine denk düşer. Birinci düzlem, dizisel boyuttur, dizisellik dayanağı uzam olan bir göstergeler birleşimidir. Bu uzam çizgisel ve tek yönlüdür. İkinci düzlem, dizimsellik boyutudur, aralarına ortak bir yan bulunan öğeler bellekte birbirini çağrıştırarak, çeşitli bağıntıların egemen olduğu öbekler oluştururlar.

Dizisellik (paradigm), aynı türden birbirinin yerine geçebilecek çok sayıda gösterge içinden birini seçip diğerlerini elemektir. Aynı anda bir arada bulunan öğelerin bir zihinsel dizide bileşimi söz konusudur. Birimler birbirine çağrışım yoluyla bağımlıdır ve bu bağlanma beyinde gerçekleşmektedir. Dizisellik dikey boyuttur. Bu boyut birimlerden oluşmuştur ve her birim bir göstergedir. Bir dizideki tüm birimler

ortak özelliklere sahip olmalıdır. Ancak bir dizideki her birimin, aynı zamanda, diğer birimlerden açıkça farklı olması gerekmektedir. Dizisel çözümlemede ikili karşıtlıklar ve seçilmeyen şeyler, seçilen şeyin anlamını belirler. Bu nedenle, seçimin olduğu her yerde anlam da vardır.

Dizimsel boyut (syntagm), seçilen birimleri yan yana getirerek bir anlam bütünü oluşturmaktır. Birimler kabul edilmiş kural ve saymacalara göre bir anlamı oluşturmak için bir araya gelirler. Dizimsellik yatay birimler setidir. Dizisellikte gösterge, yatay konumdaki diğer göstergelerle yan yana bir bağ, bir ilişki içindedir.

Şifreler, göstergelerden anlam çıkarma yolu olarak ve içinde kültürden alınan ya da öğrenilen saymaca dizgeleri olarak sayılabilir. Şifreler, içinde göstergelerin düzenlendiği dizgelerdir. Bu dizgeler, bu şifreyi kullanan topluluğun tüm üyelerinin uzlaşımları sonucunda belirlenir.

Şifreler, mesajın alıcı ve verici tarafından aynı şekilde algılanmasını sağlarlar; bu nedenle de herhangi bir iletişim sürecinde iki tarafın kullandığı şifre aynı olmalıdır, aksi takdirde iletişim kurulması mümkün değildir.

Yukarıda detaylı olarak açıklanan kavramlar, Roland Barthes'in yapısalcı dönemine aittir. Bu dönemde Barthes yukarıdaki kavramların yardımıyla, nesnel bir eleştirinin mümkün olabileceğine inanır. Ancak Barthes'in, edebiyat incelemelerinin yanı sıra, birçok toplumsal dizge üzerine yaptığı çalışmaları, onun zamanla nihai bir çözümlemenin olanaklarını sorgulamasına yol açmıştır.

"Edebiyat dili, 'tabanı olmayan', 'boş bir anlam' tarafından desteklenen 'katıksız bir belirsizlik' gibi bir şeydir. Böyle olduğunu kabul

edersek, klasik yapısalcılığın yöntemlerinin dili çözümlemek için yeterli olabilecekleri şüphelidir."[34]

Roland Barthes'in yapıtlarında, yapısalcılıktan göstergebilime ve oradan yapısalcılık sonrasına değin zengin bir gelişim çizgisini izlemek mümkündür.

Yapısalcılık ile Göstergebilim arasındaki ilişki nedir? Bilim adamları, tümüyle nesnel temellere dayanan bir inceleme yöntemi olarak tanımladıkları yapısalcılıkla bu özellikleri paylaşan göstergebilimin sınırlarını belirlemede zorlanmışlardır.

Alan Megill iki tür yapısalcılıktan söz eder:

"1. Gösterge yapısalcılığı,

2. Yapı yapısalcılığı."[35]

Çevikbaş'a göre, gösterge yapısalcılığının birinci şekli Saussure'ün 'dilbilim' ilkelerine daha çok bağlıyken, ikinci türden gösterge yapısalcılığı 'dilbilimsel' tanımına daha az bağlı kalarak göstergelerin toplum içindeki yaşamı inceleyen bir bilim dalı olma özelliğine sahiptir.[36] Buna karşın Terry Eagleton 'yapısalcılık' ile 'göstergebilim' arasındaki farklılıkları vurguladıktan sonra aslında her ikisinin eşanlamlı olarak kullanılabileceğini öne sürer. Eagleton, Prag okulunun çalışmaları sonucunda 'yapısalcılık' teriminin 'göstergebilim' sözcüğüyle kaynaştığını ifade eder.

---

[34] Eagleton, Terry, *Edebiyat Kuramı*, Ayrıntı Yay., İstanbul, 1990, s.159

[35] Megill, Alan, *Aşırılığın Peygamberleri: Nietzsche, Heidegger, Foucault, Derrida*, çev. Tuncay Birkan, Bilim Sanat Yay., 1998, s. 228, aktaran Sebahattin Çevikbaş, *Yapısalcılık Üzerine*, *Felsefe Dünyası*, 2002/1, Sayı 35, s. 141

[36] a.g.e., s. 141

"Göstergebilim, göstergelerin sistematik olarak incelenmesi anlamını taşır ve edebi yapısalcılar da gerçekte bu tür bir inceleme yaparlar. 'Yapısalcılık' teriminin kendisi bile futbol maçlarından ekonomik üretim tarzlarına kadar çeşitli nesnelere uygulanabilen bir araştırma yöntemini belirtir, 'göstergebilim' ise daha tikel bir inceleme alanı, normalde göstergeler olarak kabul edilebilecek (şiirler, kuş sesleri, trafik işaretleri, tıbbi arazlar) sistemlerin araştırılmasıdır. Yapısalcılık genelde işaretler sistemi olarak düşünülmeyen şeyleri de sistem olarak kabul ettiği (örneğin kabile toplumlarındaki akrabalık ilişkileri) ve semiyoloji de çoğunlukla yapısalcı yöntemler kullandığı için her iki sözcük de eşanlamlı olarak kullanılır."[37]

Tarihsel gelişimi içinde yapısalcılık ile göstergebilimin yöntemleri birbirine değmiş, hatta aralarındaki sınırların kalktığı düşüncesi bile ortaya çıkmıştır. Bizi burada ilgilendiren yapısalcılığın ve göstergebilimin incelediği nesneyi, bu bir sanat yapıtı da olsa, belli şifrelerle işleyen bir dizge içinde ele alması ve çözümlemeye çalışmasıdır. Belli bir nesnellik iddiasına da sahip olan ve yukarıda özetlenen çözümleme yöntemleri bir tiyatro göstergebilimi ya da Patrice Pavis'nin ifadesiyle gösterim göstergebilimi üzerine uygulanması söz konusu olduğunda ise, görsellik üzerine kurulu olduğu için, birimleri de bir sahne dili içerisinde okunabilir olan görsel göstergeler oluşturacaktır.

---

[37] a.g.e., s. 123

2. TİYATRODA GÖSTERGEBİLİM

2.1. Tiyatro Göstergebiliminin Kısa Tarihi

Erika Fischer-Lichte, tiyatro göstergebiliminin çok uzun bir geçmişe sahip olduğunu ifade eder ve ilk izlerine 18. yüzyılda Diderot'dan Lessing'in çalışmalarına dek rastlanabileceğini öne sürer.[38] Ancak günümüz tiyatro göstergebilimi daha çok bu konuyu bilimsel bir disiplin olarak geliştiren ve oturtan otuzlu yıllardaki Prag Dilbilim Okulu'nun temsilcilerinin çalışmalarına dayanmaktadır. Bu bağlamda en çok dikkat çeken isim, tiyatroyu görsel ve işitsel öğeler açısından ikiye ayırmış olan, Otokar Zich'tir. Araştırmacı, ayrıca tiyatroyu oluşturan öğeleri kavramsal öğeler ve somut olarak gözlemlenebilen öğeler olarak iki kümede toplamıştır. Kavramsal öğeleri dramatik eylem, dramatik kişi, dramatik olay örgüsü ve dramatik uzam oluşturur. Somut olarak gözlemlenebilen öğeler ise oyun metni, oyuncular, sahne tasarımı, giysiler ve seyircidir.[39] Çek araştırmacılar sahnede

---

[38] Fischer-Lichte, *Zeitschrift für Semiotik*, Band 11, Heft 1, Stauffenburg Verlag Tübingen, 1989, s. 3

[39] Yüksel, Ayşegül, "Yapısalcılık ve bir Uygulama", Yazko, İstanbul 1981, s.59

yer alan her şeyin bir gösterge olduğunu kabul edip bu göstergelerin günlük yaşamda sahip olmadıkları özellikler taşıyabildiklerini ifade etmişlerdir. Peirce'in gösterge tanımından yola çıkarak değerlendirilen teatral göstergelerin çok katmanlı yapısı tatmin edici tanımlar ortaya koymayı güçleştirmiştir.

Tiyatro göstergebiliminin gelişiminde önemli yer tutan bir başka araştırmacı, Tadeusz Kowzan'dır. Polonyalı araştırmacı, sahnede somut olarak gözlemlenebilen öğeleri ayırıcı özelliklerine ve taşıdıkları görevlere göre on üç kategoriye ayırarak, tiyatroda anlam üreten göstergeleri incelemiştir. Kowzan'ın gösterge-sistemi aşağıdaki gibidir:

(1) Sözcükler, (2) metnin sunumu, (3) yüz ifadesi, (4) jestler, (5) oyuncuların dramatik uzamdaki hareketleri, (6) makyaj, (7) saçlar, (8) kostüm, (9) aksesuar, (10) dekor, (11) ışık, (12) müzik, (13) ses efektleri. Kowzan'a göre bu 'gösterge sistemlerinin' ilk ikisi metne, üçüncü ile beşinci madde arasındakiler oyuncunun beden kullanımına, altıyla sekiz arasındakiler oyuncunun dış görünüşüne, dokuzdan ona kadar olanların sahnenin görsel özelliklerine ve son ikisinin de işitsel özelliklere ilişkin olduğunu ifade eder.[40]

Martin Esslin, Kowzan'ın geliştirdiği gösterge sisteminde eksiklikler ve fazlalıkların bulunduğunu belirtirse de, yukarıdaki dizgenin metin yerine sahnelemeyi çıkış noktası olarak alması önemli bir aşama oluşturur. Ayrıca Kowzan'ın gösterge sistemi tiyatro göstergebilimi alanında çalışmalarını sürdürenler için iyi bir temel sağlamıştır.

Yapısalcılık ve tiyatro arasında dikkate değer bir başka bağlantı 'yabancılaştırma' kavramında göze çarpar. Brecht ile özdeşleştirilen 'yabancılaştırma' kavramı biçimcilerin de şiir incelemelerinde ayrıca

---

[40] Esslin, Martin, *Die Zeichen des Dramas*, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg 1989, s. 53

üzerinde durdukları bir kavramdı. Sahneyle seyirci arasına duygusal bir uzaklık koymak amacıyla gerçekleştirilen yabancılaştırma; belirli bir durum, nesne, kişi ya da düşünceyi, izleyene 'yabancı' kılacak bir biçimde dile getirerek otomatik algılamanın ötesinde 'gerçek' bir algılama sağlamaktadır.[41] Oyuncunun, rolüne girip çıkması, yorumda bulunması, sahnede kostüm değiştirmesi türünde uygulamalar, sahnede yer alan göstergelerin ne şekilde teatral göstergelere dönüştüğünü gözler önüne serer ve seyircinin geleneksel izleme alışkanlıklarını kırmayı amaçlar.

Literature et Signification adlı yapıtında Roland Barthes de tiyatroyla ilgili bir dizi soru sorar: 'bu ayrıcalıklı göstergebilimsel objeyi' nasıl inceleyebiliriz? Göstergeler arasında ne tür bir ilişki mevcut? Teatral bir üründe anlam nasıl oluşur? Teatral gösteren nasıl biçimlenmiştir? Modelleri nelerdir?[42] Barthes, Racine'in oyunlarını incelediği yapıtta, yukarıdaki sorulardan yola çıkarak Racine tiyatrosunun temel çatışma öğelerini, örüntülerini ve kahramanlarının özelliklerini ortaya çıkartmaya çalışmıştır.[43]

Tiyatro göstergebilimi üç farklı yönden tiyatroyla hesaplaşmış ve tiyatroyla ilgili araştırma alanları açmıştır. Tiyatro göstergebilimi edebi metinle onun sahnelenişi arasındaki ilişkiyle hesaplaşmış, teatral iletişim ve alımlama koşullarını araştırmış ve bir sahneleme analizi için modeller geliştirmeye çalışmıştır. Sahneleme analizi tiyatro sahnelemelerinin metinden özerkleşmesi sürecindeki en önemli aşamalarından birisini oluşturmaktadır. Biçimcilerin şiirlerini ya da öykülerini inceledikleri gibi, sahneleme analizi sahnelemeyi bağımsız, kendi kendine yeterli bir yapı olarak ele alır ve onu olabil-

---

41 a.g.e., s.59-60

42 Aston, Elaine, Savona, George, *Theatre As Sign-System*, Routledge, London 1991, s.9

43 Yüksel, Ayşegül, a.g.e., s.62

diğince nesnel ölçütlerle çözümlemeye çalışır. Bütün tiyatro göstergebilimsel yaklaşımları buluşturan bir başka nokta da göstergeyi yeniden tarif etme gereksinimidir. Erika Fischer-Lichte'nin bu alana katkısı çok büyüktür. Tiyatroyu dizge, norm ve metin düzleminde inceleyen özenli çalışması ile Fischer-Lichte sahneleme çözümlemeleri için bilimsel bir temel oluşturmanın yanı sıra tiyatro göstergebilimini bilimsel bir disiplin olarak yerleştirmeye çalışmıştır. Bundan sonraki bölümlerde öncellikle Fischer-Lichte'nin dizge düzleminde teatral göstergeyi tarifi ve üretebildiği olası anlamlar ayrıntılı bir biçimde ele alınacak ve bir sahneleme analizi için önerdiği yöntem iki farklı oyun üzerinde uygulanacaktır. Çözümleme örnekleri, kuramcının geliştirdiği yöntemi sorgulamak ve tartışmaya açmak için daha sonraki bölümlerde gerekli altyapıyı da sağlayacaktır.

2.2. Kültürel Bir Dizge Olarak Tiyatro

Fischer-Lichte'ye göre tiyatro kültürel bir dizge olarak bir yandan diğer tüm kültürel dizgelerin kapasitesine sahip, öte yandan diğer tüm kültürel dizgelerden gösteren açısından farklı, yalnızca kendisinin yerine getirdiği özellikleri bulunan kendine özgü bir sistemdir.

Kuramcı, kültürü çok genel olarak, kendiliğinden, insanın etkisi olmadan oluşan doğaya karşılık, insan tarafından yaratılan olarak tanımlar. İnsanın yarattığı her şey, kendisi için anlamla yüklü olduğundan, tiyatro da, kültürel bir dizge olarak değerlendirildiğinde, anlam üretmekle yükümlüdür. Anlam ise göstergelerle üretilir. Kültürel bir dizgenin ürettiği anlamlar, birbirinden bağımsız, içine kapalı anlamlar değil, başka kültürel dizgelerin ürettiği anlamlarla ilişki içindedir. Çünkü bu dizgeler gelişigüzel değil, belli kurallar, yani bir şifre çerçevesinde oluşur. Şifre, genelde gösterge, ya da gösterge bağlantılarının üretilmesi ve yorumlanması sürecidir. Dışsal ve içsel şifreler arasında başka bir ayrım daha vardır. Dışsal şifreler bir top-

lumun temel gereksinimlerini karşılayan yapıları kapsar, içsel şifreler ise dinsel âdetler, resim, tiyatro ve dil gibi simgesel, mutlak bir gereksinimi karşılamayan yapılardan oluşur.

Tiyatro, kültürel bir dizge olarak algılandığında, anlam üretmedeki işlevini içsel bir şifre temelinde gerçekleştirmektedir. Bu şifre:

- Tiyatronun göstergelerini belirler;
- Bu göstergelerin hangi koşullarda ve ne şekilde birbirleriyle kombine edilebildiklerini;
- Ve bu göstergelere (1) belli kontekstte (bağlam) ve (2) tek başlarına ne gibi anlamlar yüklenilebileceğini belirler. Bunun dışında teatral şifre prodüksiyon ve göstergelerin yorumlanmasında dışsal bir şifreye bağlı olabilir. Ancak sonuç olarak tiyatronun içsel bir şifreden oluştuğu düşüncesi ağırlık kazanmakta, çünkü tiyatro kendi içinde anlam üreten ve kendine özgü kuralları bulunan bir yapıya sahiptir.

Fischer-Lichte tiyatronun kültürel dizgesinin, tiyatro olabilmesi için iki öğeyi şart koştuğunu vurgular: oyuncuyu ve seyirciyi. Bu iki öğenin içinde üçüncü bir öğe daha barındırmaktadır. Oyuncu ancak, sahnede kendisinden başkasını ifade ettiği zaman işlevini yerine getirmektedir. Tiyatroyu çok basite indirgediğimizde, şu formül çıkar ortaya: S izlerken, X'i canlandıran bir A kişisine gereksinim duymaktadır. (Gerçek yaşamla sahne arasındaki fark) X olabilmek için A belli bir görünüme bürünerek belli bir biçimde belli bir uzamda hareket eder. A sahnede yemek pişirdiği zaman, bunu acıktığı için değil, X hakkında bilgi iletmek için yapar. Böylece onun becerikli bir ev kadını ya da yemeğe düşkün birisi olduğunu gösterebilir örneğin. A'nın sahnedeki her davranışı, X'e işaret eder. Tabii ki oyuncunun istemeden yaptığı bir hata bu genellemenin dışında tutulmalıdır.

Tiyatro, üretildiği kültürün gerçekliğini iki boyutta yansıtır: gerçekliği yansıtmanın yanı sıra bu yansıma aracılığıyla düşünen bilinçle

karşı karşıya gelir. Tiyatro böylece, seyircinin kendi ürettiği anlamlarla karşı karşıya geldiği, kültürel gerçekliğin bir modeli haline gelir. Tiyatro bu şekilde, bir kültürün hem kendini ifade ettiği hem de kendisiyle hesaplaştığı bir platform olarak değerlendirilebilir.

2.3. Teatral Şifre

Tiyatronun kendine özgü, anlam üreten bir dizge olarak nasıl işlediğini görmek ve inceleyebilmek için şifresini, yani onun göstergelerini ve olası kombinasyonları ile anlamlarını tanımlamak ve analiz etmek gerekir.

Fischer-Lichte burada yöntemsel bir sorundan söz eder. Çünkü tiyatro tarihi, çeşitli kültürlerin, dönemlerin, sosyal sınıfların ve türlerin kendine özgü şifrelere sahip olduğunu göstermektedir. Bu nedenle araştırmacı öncelikle belli düzlemde bir ayrıma gitme gereğini duyar. Başta tüm ortamlarda ve zamanlarda tiyatroya özgü olan kuramsal ortak bir şifrenin adını koyar ve bu araştırma düzlemine *dizge düzlemi* adını verir. Dizge olarak teatral şifre, çeşitli tiyatro biçimlerinin içerdiği tüm öğeleri kapsamaktadır. Gerçek bir türe uymadığı için, yalnızca kuramsal bir yapı oluşturmaktadır.

Commedia dell'Arte, Antik Tragedyalar ya da Shakespeare Tiyatrosu gibi belli bir kültür ya da döneme ait teatral biçimler ortak bir şifreye sahiptirler. Fischer-Lichte bu araştırma düzlemine *norm düzlemi* adını verir. Norm düzlemi tarihsel bir olgu olarak da algılanabilir.

Bir sahneleme, ortak şifrenin dışında, yalnızca kendi içindeki kurallara uyan, hatta kendi içinde yeni anlamlar üreten ve onu diğer tüm sahnelemelerle karşı karşıya getiren bir şifreye sahip olabilir. Teatral şifre bu düzlemde araştırılmak istendiğinde, bu somut sahnelemeye özgü kurallar dizgesini çözmek gerekir. Bu araştırma düzlemini Fischer-Lichte *metin düzlemi* olarak adlandırmıştır.

2.4. Bir Dizge Olarak Teatral Şifre

Fischer-Lichte, teatral şifreyi dizge temelinde inceleyebilmek için, tiyatroda olabilecek tüm göstergeleri ortaya koymaya çalışır. Tekrar anımsanacak olursa, S'nin önünde X'i canlandırabilmek için, A belli bir biçimde davranır (1), belli bir görünümle (2), belli bir uzamda hareket eder (3). Araştırmacı bu üç düzlemden bir dizi birbiriyle ilintili gösterge ortaya çıkartır.

(1) A belli bir biçimde davranır: A'nın davranışı belli hareketlerle kendini gösterir. Bunlar yüz ya da beden hareketleri olabilir. Hareketlerle yaratılan göstergelerin adı *kinetik* göstergelerdir. Yüz hareketleri (gülümseme, kaşları çatma, ağlama vs.) dar anlamda *mimik* göstergelerdir. Kinetik göstergeler ikiye ayrılır: Yer değiştirmeden gerçekleşen hareketlere *jestik*, uzamın içinde yer değiştirmeye yol açan hareketlere *proksemik* adı verilir. Oyuncu, görsel göstergelerin dışında, *akustik* (işitsel) göstergeler de üretebilir. A konuşabilir, şarkı söyleyebilir, ses çıkartabilir. Oyuncu konuşup ya da şarkı söylerken, başka geçerli bir gösterge dizgesine başvurmuş olur. Oyuncu burada dilsel (konuşma) dizgesini teatral ortama sokmaktadır. Bu göstergeleri, oyuncu belli vurgularla, sesle ve ses tonuyla üretir. Bu şekilde üretilen göstergelere *paralinguistik* gösterge adı verilir.

Dilsel göstergeler şarkı biçiminde üretildiğinde *müzikal* gösterge adını alırlar. Yani, bir oyuncunun sahnede konuşması, *linguistik* ve *paralinguistik* göstergeler; şarkı söylemesi *linguistik* ve *müzikal* göstergeler üretmektedir.

(2) A belli bir *görünümle* hareket eder. Burada iki grup gösterge vardır: a. X'in doğal görünümüyle ilintili göstergeler (Örn.: yüzü, fiziksel yapısı, saçları.); b. X'in yapay görünümü oluşturan göstergeler ve giyimi.

X'in fiziksel görünümü ve yüzü *maske* kavramıyla tanımlanır. X bir *saç şekline* sahiptir ve görünümünü tamamlamak için bir *kostüm*

giymektedir. Yani oyuncunun dış görünümü *maske*, *saç şekli* ve *kostüm* ile spesifik hale getirilmektedir.

(3) A belli bir uzamda hareket etmektedir: İlk ayrım, burada izleyici ile oyuncuların bulundukları alanları kapsar. İzleyicinin sahnenin neresinde oturacağını *uzam düzenlemesi* belirler. Oyuncuların eyledikleri alanı belirleyen ve uzun süre orada kalarak, değişmeyen objelerin tümü *dekoru* oluşturmaktadır. Oyun süresi içinde kolay yer değiştiren, özellikle oyuncular eyledikçe değişebilen objeler, *aksesuarlardır*.

Uzamı belirleyen bir başka etmen ise *ışıktır*. Yani uzamı belirleyen ve anlam üreten göstergeler, *uzam düzenlemesi*, *dekor*, *aksesuar* ve *ışıktır*.

Yukarıdaki göstergeler karşıt çiftler oluşturarak, sınıflandırılabilir: 'işitsel/görsel', 'anlık/uzun süreli', 'oyuncu hedefli/mekan hedefli' vs.

<table>
<tr><td rowspan="14">sesler
mekan hedefli
müzik
linguistik göstergeler
paralinguistik göstergeler
mimik göstergeler
jestik göstergeler
proksemik göstergeler
maske
saç şekli
kostüm
uzam düzenlemesi
dekorasyon (sahne tasarımı)
aksesuar
ışık</td><td rowspan="7">işitsel</td><td rowspan="9">kısa süreli</td><td rowspan="14">oyuncu hedefli</td></tr>
<tr><td rowspan="7">görsel</td></tr>
<tr><td rowspan="6">uzun süreli</td></tr>
<tr><td rowspan="6">uzam hedefli</td></tr>
</table>

Dizge düzleminde teatral şifre yalnızca *görüntüsel göstergeleri* (ikon) içermektedir. Yalnız norm ve konuşma düzleminde teatral şifre, belirti (index) ya da simge (sembol) işlevine sahip olabilmektedir.

2.5. Bir Gösterge Olarak Oyuncunun Eylemi

2.5.1. Dilsel Göstergeler

A) Linguistlk Göstergeler

Dilin, tiyatrodaki en önemli işlevi, onun oyuncu tarafından kullanımıdır: A'nın sözleri burada X'in sözlerini ifade eder. Bu, seyircinin A'yı sahnede gördüğü durumda ya da kukla tiyatrosu örneğinde olduğu gibi görmediği durumlarda da aynıdır.

Dil, özne boyutunda yaş, cinsiyet, kökeni, toplumdaki konumu, ruh hali, duygular, istekler vs. için bir gösterge oluşturabilir. Nesne boyutunda, dil, kişiler arasındaki ilişkileri, konu ve oyunun bütünü için göstergeler olarak değerlendirilebilir. Dil sonsuz anlam üretme kapasitesiyle, ayrıca başka gösterge dizgelerin yerini alabilir.

Örneğin dil, antik tiyatroda oyuncular maske taktıkları için gözükmeyen mimiklerin yerine, Shakespeare tiyatrosundaki büyük çapta boş olan sahnede bir orman, savaş alanı, saray vs dekorunun yerine geçebilir. Bu geleneğin içinde yetişmiş bir seyirci, sahnede sözü edileni görmeye hazırdır. Dil, jestik ve proksemik göstergelerin dışında tüm dil dışı göstergelerin yerini alabilir. Yalnızca söylenen söz olarak değil, dil aynı zamanda yazı olarak, yani dekorun parçası olarak anlam da üretebilir. Yer: orman, saray. Zaman: saat 12, akşam. Tarih: 1789 vs. türünde yazılar örneğinde olduğu gibi, sözler oyuncuların kostümleriyle ya da ışıkla örtüşmese de, izleyici sözle geçen bilgiyi kabullenmeye ve almaya hazırdır.

Tiyatro metninde daha belirgin olan, ancak sahnelemeye de yansıyan iki tür metinden söz eder Roman Ingarden. Birincisi yukarıda açıklanan, yani oyuncu tarafından söylenen sözlere karşılık gelen ana metin (Haupttext), diğeri 'didaskali' olarak da bilinen reji notlarıdır (Nebentext).[44] Klasik Yunan metinleri ve Shakespeare metinlerinde pek bulunmayan reji notlarının önemi, natüralist döneme ait oyunlarda ve uyumsuz tiyatro metinlerinde doruğa ulaştığı bilinen bir gerçektir.

B) Paralinguistik Göstergeler

Paralinguistik gösterge olarak a) linguistik, b) müzikal, c) insanın dışında ortaya çıkan tüm sesler (köpek havlaması, kuş ötmesi, tren sesi vs.) anlaşılmaktadır. Linguistik gruba ait göstergeler büyük çapta insanın ses kalitesini ve duygularını ifade eden göstergelerdir. Örneğin sahnede bir kişinin özellikle sesini incelterek konuşması anlam üretmeye yöneliktir. Anlam üreten öğeler sesin rengi, yüksekliği, frekansı ritmi, vurgusu, yoğunluğu gibi değişik olguların bir arada kullanılmasıyla oluşur. Ses dışındaki paralinguistik göstergeler genellikle linguistik göstergelerle bir arada kullanılmaktadır. Bunlardan en önemlilerden biri sözcüklere yapılan vurgudur. "Dün eve gittim" cümlesinde her sözcük farklı bir vurguyla söylenirse, her cümlede sözcükler farklı bir önem kazanırlar. Bunun dışında cümlenin söyleniş biçimi, yani melodisi farklı anlamlar üretebilir. Böylece yukarıdaki cümle hem bir saptama hem bir soru vs. niteliği kazanabilir.

En fazla paralinguistik göstergeler, özne boyutunda bulunmaktadır. Şive, ağız vs. gibi, kişinin nereden geldiğini gösteren göstergelerin dışında tek bir sözcüğün farklı biçimlerde söylenmesiyle oluşan

---

[44] Ingarden, Roman, "Von der Funktion der Sprache im Theaterschauspiel", *Das Literarsiche Kunstwerk,* Max Niemayer Verlag, Tübingen, 1960, s. 403, aktaran Martin Esslin, a.g.e., s. 81

anlamlar da saptanabilir. Örneğin, yalnızca 'evet' sözcüğünü 'sinirli', 'ironik', 'neşeli', 'ilgisiz', 'şüpheli' bir biçimde söylemek olasıdır. Yapılan bir araştırma, bu tür söyleniş biçimlerinin bir toplumda hemen herkes tarafından aynı biçimde algılandığını göstermiştir. Stanislavski'nin tiyatrosunda paralinguistik göstergeler büyük önem taşıyordu. Bir oyuncu, Stanislavski'nin tiyatrosunda, "bu gece" sözcüğünü seyirci tarafından algılanabilecek, 40 farklı biçimde söyleyebiliyordu.

Çeşitli tiyatro biçimlerinin incelenmesinde, paralinguistik şifrenin temelde kültürel ya da teatral kaynaklı olduğuna dikkat etmek gerekmektedir. Örneğin günlük dilde bulunmayan paralinguistik göstergeler, sahnede yeni bir buluş olarak seyircinin karşısına çıkabilir. Bu bağlamda ülkemizde Ferhan Şensoy'un çeşitli sözcükleri vurgulama biçimi kendine özgü bir üslup yaratmış olan bir örnek olarak gösterilebilir.

Paralinguistik göstergelerdeki son kategori, ağlama, gülme, bağırma ya da 'mm' gibi seslerin oluşturduğu, dilsel olmayan göstergelerdir. 'Mmm' türünde sesler, linguistik göstergelerin yerine kullanılır, oysa ağlama vs. gibi göstergeler, çoğu zaman öznenin iç dünyasıyla ilgili bilgi verir. Bu tür göstergelerin değerlendirilmesinde, söz konusu göstergelerin o kültürdeki yerini de dikkate almak gerekir. Bunlar 1) hangi durumlarda gülünebileceğini, ağlanabileceğini vs. 2) hangi durumlarda bunların daha güçlü ya da azaltılmış olmaları gerektiğini, 3) hangi durumlarda bunların yapılamayacağını, 4) hangi durumlarda bunların bir başka göstergeyle yer değiştirdiklerini gösteren durumlardır. Bunun için Anadolu'da gerçekten o duyguları hissetmeyen kadınların ağıt yakması ya da toplumda saygınlığını yitirmeye yol açabilecek, ağlanmaması gereken durumlarda ağlanması gibi örnekler gösterilebilir. Paralinguistik göstergeler, çok sayıda anlam üretme yeteneğine sahip olsa da, sahnede aynı anda kullanılan diğer göstergelerle birlikte anlam kazanırlar.

2.5.2. Kinetik Göstergeler

Kinetik göstergeler tüm yüz ve beden hareketlerini kapsar. Kinetik göstergeler mimik, jestik ve proksemik gösterge gruplarına ayrılırlar. Mimik, anlam üreten tüm yüz hareketlerini; jestler, pozisyon değişikliği olmadan yapılan beden hareketlerini; proksemik göstergeler ise yer değiştirerek yapılan hareketleri kapsar. Bir iletişim sürecinde genellikle yukarıda sayılan üç grup bir arada kullanıldığı halde, önce bunları tek tek ele almakta yarar vardır.

A) Mimik Göstergeler

"İnsan yüzü, ister hareketli ister hareketsiz halde, konuşurken ya da susarken, yalnız ya da başkalarıyla, dışarıdan gözlemlenmiş ya da içten hissedilmiş, başat derecede kompleks ve bazen de akıl karıştırıcı bir bilgi kaynağıdır. Görünebilirliği ve sürekli mevcudiyeti nedeniyle başat bir durumdadır insan yüzü. Sesler ve konuşmalar kesilebilir olmasına karşın insan yüzü susarken bile bilgi aktarır ve maske ile peçe dışında hiçbir şey onu gözlerden uzak tutamaz.

Yüz ifadesini tanımlayabilecek fazla sıfat bulunmadığı halde, yüz kasları binlerce yüz ifadesi oluşturma yeteneğine sahiptir. Yüz ifadesi, yani mimikler uzun süreli ya da anlık duygular yansıtabilir. Mimikler genellikle duyguları yansıttığı için, özne düzlemi ön plandadır, ancak iletişim için mimiklerin taşıdığı önem de dikkate alınmalıdır.

Çeşitli çalışmalarla, insanların yaşadıkları duygular kategorilerle saptanmaya çalışılmıştır. Bunların arasında Ekman'ın Amerikan toplumundan yola çıkarak hazırladığı duygu kataloğu, en çok ilgi görendir. Ekman, farklı yoğunlukta ortaya çıkabilen yedi temel duygudan söz eder: mutluluk, şaşkınlık, korku, üzüntü, sinirlilik, tiksinti/küçümseme, ilgi. Bunlar farklı mimik göstergelerin açıklanmasında kullanılabilecek duygulardır. Bu mimik göstergeleri tam anlamıyla

görebilmek ve açıklayabilmek için, Ekman, yüzü üç bölgeye ayıran bir test yöntemi geliştirmiştir:

(1) Kaşlar/Alın; (2) Gözler/Gözkapakları; (3) Yanaklar, Burun, Ağız ve Çeneyi kapsayan yüzün alt kısmı. Bu test yöntemi yardımıyla, gözlenebilen tüm hareketlerin belli duyguları yansıtan standart hareketler olduğu saptanabilmiştir.

Duygu ifade eden paralinguistik göstergelerde olduğu gibi, mimik göstergeler için de dört kural belirlemek olası: (1) abartmak, (2) küçültmek, (3) nötrleştirmek ve (4) bir duyguyu farklı algılanabilecek bir mimikle maskelemek. Hangi durumda hangi kuralların uygulanacağı çocukluktan itibaren öğrenilen bir durumdur. Bu kontrol mekanizmaları:

- Kişinin statik belirtilerine (örn.: yaşı, cinsiyeti, boyu), çevrenin statik belirtilerine (örn.: cenaze, düğün, otobüs bekleme, iş görüşmesi);
- Kişiye ait geçici belirtiler (örn.: sosyal konumu, görüşü);
- Bir iletişim sürecinde sık ama geçici olan durumlardan (örn.: 'girişler', 'çıkışlar', geçiş süreleri, konuşma aralıkları, dinleme vs.) oluşmaktadır.

Mimik göstergeler çoğu zaman paralinguistik, jestik ve proksemik göstergelerle birlikte anlam üretirler. Bunlar önemli çünkü tiyatroda her zaman mimikler çok iyi algılanmayabilirler. Antik Tiyatro ve Noh Tiyatrosu'nda bu nedenle masklar kullanılmış, Commedia dell'Arte' de yarım maskeler kullanılmış, Barok tiyatrosunda mimikler makyajla daha belirgin hale getirilmiştir.

Mimik göstergelerin diğerleriyle birlikte algılanması gereğinin bir başka nedeni kültürel şifrelerdir. Örneğin, hangi durumda üzüntüsünü belli etmenin uygun olduğu ya da duyguların abartılması gerektiği, kadın olarak bir toplulukta yüksek sesle gülmenin uygun olup olmadığı kültürel kodlar tarafından belirlenmektedir.

Şekil 5: Ekman'ın duygu kataloğu

	Kaşlar/Alın	**Gözler/ Gözkapakları**	**Yanaklar, Burun, Ağız ve Çeneden oluşan alt kısım**
Mutluluk	normal	gözlerin altında ve kenarlarında kırışıklıklar	Ağız kenarları yukarı kalkık, dişler gözüküyor; yanaklar yukarı kalkmış, burundan ağzın kenarına doğru çizgiler iner
Şaşkınlık	kaşlar yukarı çekilmiş; kaşların altındaki deri gergin; alında yatay çizgiler belirir	gözler sonuna kadar açılmış; gözlerin beyazı renkli kısmından fazladır	altçene, ağız açık kalacak biçimde düşer, gevşektir.
Korku	kaşların içteki uçları yukarı çekilmiş ve birbirine yaklaşmış; alındaki çizgiler tüm alına yayılmış değil, ortada kalır	göz kapağı yukarı kalkmış; gözlerin beyazı gözükür, gözün alt kısmı gergin ve hafif yukarı kalkmış	ağız açık; dudaklar gerilmiş ve içe çekilmiş
Üzüntü	kaşların iç kısmı yukarı kalkık, kaşların altındaki deri bir üçgen oluşturur	göz kapaklarının iç kısımları yukarı kalkmış	ağız uçları aşağı sarkmış; dudaklar titrer
Sinirlilik	kaşlar aşağı doğru çekik; kaşlar arasında dikey çizgiler yer alır	üst göz kapakları gerilmiş; yukarı çekilmiş olamaz; gözlerin alt kısmı gerilmiş; gözler donmuş vaziyette hafifçe öne çıkar	dudaklar sertçe birbirine yapışmış bağırırken olduğu gibi açık bir ağız
Tiksinti / Küçümseme	kaşlar aşağıda, gözkapaklarına iner	gözlerin altında çizgiler belirir	burun çizgilerle kaplanmış; yanaklar yukarı çekilmiş; alt dudak ya yukarı çekilmiş ve üst dudağa yapışmış ya da hafifçe sarkmış.

Bir oyunda mimiklere yeni anlamlar kazandırmak da mümkün, ancak bunların bir temsil süresi içinde izleyici tarafından öğrenilebilecek yapıda olması gerekir.

B) Jestik Göstergeler

Diğer tüm göstergelerden vazgeçilebilse bile, jestlerin olmadığı bir tiyatro düşünülemez.

Jestik göstergeler, kültürlere özgüdür, yani her toplumun farklı kodları vardır ve bunlar dil gibi öğrenilen davranışlardır.

Jestik göstergeler, iki kategoriye ayrılır: ya bir iletişim sürecinde ya da bir amaca yönelik kullanılırlar (örn.: bir nesnenin yapımında).

Dil ile birlikte kullanılan jestler, paralinguistik göstergeler gibi, dilin anlamını oluşturmaya yardımcı olurlar. İşlevleri söyleneni (1) vurgulamak ve (2) göstermektir.

Örneğin, soru sorarken omuzların, ellerin kalkması, cümle bittiği halde aynı yere bakmaya devam edilmesi, isteğin bitmemiş olduğunu gösterir. Ya da "o, bana vurdu" derken, ona işaret edilmesi gibi söylenenin anlamını açıklayan jestler vardır.

Dilin yerine geçen jestik göstergeler de vardır. Ancak bütün bir cümlenin yerini jestler aldığında özne, nesne, fiil, zarf vs. yer değiştirir. Örneğin "Sinirli erkek, çocuğa şiddetle vurmaktadır", cümlesi jestlerle "erkek sinirli, çocuğa vurur şiddetle" şeklinde bir ifadeye dönüşür. Her kültür, kişinin yaşı ve cinsiyetine uygun gördüğü jestik göstergelere sahiptir. Örneğin, bir çocuğun öfkesini ağlayarak ifade etmesi doğal karşılanırken, yetişkin bir erkeğin aynı şeyi yapması ayıplanacaktır. Ya da bir sohbet sırasında erkeğin koltuğunda geriye kaykılıp bacaklarını aralaması kimse tarafından yadırganmazken, aynı davranışın bir kadın tarafından sergilenmesi ya tuhaf bulunacaktır ya da o kadının erkeksi olduğu söylenecektir. Bu tür göstergeler biyolojik kaynaklı olabildiği gibi kültürel kökenli de olabilir. Meslek/sınıfsal konumla ilgili jestler ise tümüyle kültürel kökenlidir. Örneğin askerlerin ya da din adamlarının kendine özgü selamlama biçimleri vardır. Bunun dışında yalnızca belli bir sınıfa ait olan kişi-

lerce kullanılan jestler vardır, örneğin bir kadının elinin öpülmesi gibi.

Kostüm, jestik göstergeleri destekleyen bir unsurdur. Basit kumaşlardan yapılmış bol giysilerin izin verdikleri jestlere dar, sıkan bir giysi olanak tanımayabilir. Sahnede kostüm jest ilişkisiyle oynayarak güzel tezatlar oluşturmak mümkündür. Yüksek topuklu ayakkabı ve dar bir etek giymiş olan bir kadının sahnede küçük bir kız çocuğu gibi hoplayıp zıplaması, onun canlandırdığı kişilik hakkında yeterince bilgi aktaracaktır. Bu bağlamda jestler, kişinin sosyal konumu (eş, baba, işveren vs.) dışında fiziksel ve ruhsal durumu hakkında da bilgi verirler.

Bunu örnekleyici bir çalışma, çeşitli durumların oynanması (örneğin bir partide iki kişi tanışması; bir bakkalda birbirinden çok hoşlaşmayan komşuların karşılaşması gibi) ve kişilerin ürettikleri jestik göstergelerin çözümlenmesidir. Burada kişilerin kendilerini ne şekilde sundukları, ilişkiyi hangi düzlemde tuttukları vs. incelenebilir. Jest kullanımı açısından politikacıların konuşmaları da ayrı bir inceleme konusudur.

Jestik kodlar Uzakdoğu Tiyatrosu'nda daha çok spesifik teatral kodlardan oluşurken, örneğin, oyuncunun hayali bir eşikten geçmesi onun bir odaya girdiğini, bir kamçıyı eline alması ata bindiği anlamına geldiğinin anlaşılması ancak izleyicinin bu şifreleri öğrenmiş olması halinde olanaklıdır. Buna karşın Batı Tiyatrosu daha çok günlük yaşamdan bildiğimiz şifreleri kullanmaktadır. Jestik göstergelerdeki son grup amaca yönelik jestlerdir. Bunlar tiyatroda kullanıldığında aksesuar gerektirirler, ancak aksesuarların yerini de alabilirler. Örneğin, sahnede oyuncunun bir halı dokuması bunu gerçekte kullanacağını değil, o kişinin sosyal statüsü, geçim kaynağı ya da becerileri hakkında bilgi vermesi işlevini taşır. Ancak sahnede gerçekte bir dokuma tezgahı olmaksızın da oyuncu bu işi yansıtabilir. Jestlerin bu şekilde kullanılması pandomim sanatı için tipiktir.

C) Proksemik Göstergeler

Proksemik göstergeler iki gruba ayrılır. (1) İlişki halinde olan kişiler arasındaki mesafe (boş bırakılan alan) ve bu mesafenin değiştirilmesiyle oluşan göstergeler. (2) Uzamdaki yer değişimleri, yani hareketlerden oluşan göstergeler.

(1) Her kültürde a) iletişim koşulları açısından ve b) konuşmacıların arasındaki ilişkiyi yansıtan ve uyulması gereken mesafeler için kurallar vardır. Örneğin Batı ve Doğu kültürlerinde erkekler arasında farklı mesafeler uygun görülür. Bir başka örnek, ülkemizde erkeklerin birbirlerini yanaklardan öpmeleri çok olağan karşılanırken, bu durum batı kültüründe homoseksüelliği çağrıştırmaktadır. Kişiler arasında korunan mesafeleri belirleyen bir başka etmen sınıfsal konumlardır. Örneğin, iki müdür karşı karşıya geldiğinde, biri masanın arkasından kalkıp diğerinin yanına oturacaktır, oysa hiyerarşik olarak altında bulunan biri onu ziyaret ettiğinde masanın arkasında oturmaya devam edecektir.

Tiyatro, toplumda mevcut kodları kullanabildiği gibi, söz konusu yapıtın yarattığı uzamsal anlamlar da oyuncular arasındaki mesafeyi belirleyebilir ya da tersi sürekli korunan mesafeler uzamla ilgili anlamlar üretebilir. Örneğin, sahne uzamının belli bölümlere ayrılarak oyuncuların bu alanlarda eylemesi cennet–cehennem, düş dünyası ve gerçeklik gibi farklı dünyalar yaratabilir.

(2) Girişler, çıkışlar, bir yere ya da kişiye doğru gitmek, tırmanmak, düşmek vs. de anlam üreten göstergelerdir. Dans tiyatrosunda ve balede dansçıların uzamla kurdukları ilişki türünün en önemli öğelerinden biridir.

Aynı anda sunulan göstergeler arasındaki ilişki değişebilir niteliktedir. Göstergeler: (1) birbirlerini pekiştirip, destekleyebilir; (2) birbirleriyle çelişebilir; (3) aralarında herhangi bir ilişki bulunmayabilir.

2.5.3. Bir Gösterge Olarak Oyuncunun Görünümü

Başlangıçta verilen tanıma göre oyuncu olmadan tiyatro olamaz. Demek ki tiyatronun koşulu oyuncunun bedensel varlığıdır. Daha oyuncu sahnede göründüğü ilk andan itibaren, izleyici onun rolünü tanımlamaya yardımcı olacak göstergelerle karşı karşıya gelir. İzleyici, oyuncunun kimliğini tanımlarken, oyuncunun ürettiği mimik, jestik ve proksemik göstergeleri görünümünden edindiği izlenimle karşılaştırıp değerlendirir. Bunlar oyuncunun görünümüyle çelişebilir, onu tamamlayabilir ya da destekleyebilir. Seyirci ilk anda oyuncunun görünümünden yola çıkarak onun yaşı ve cinsiyetiyle ilgili (yaşlı adam, genç kız) ya da daha spesifik kişinin sosyal konumuyla ilgili (kral, dilenci) bilgi edinebilir. Bu kişinin hangi zamana ait olduğu anlaşılabilir (ortaçağ şövalyesi, 20. yüzyılın başlarından bir işçi), hangi milletten olduğu saptanabilir (İngiliz, Japon, Kızılderili), belli tipler hakkında fikir verebilir (palyaço, komik yaşlı), meslekler (polis, doktor) ya da değişik tipler hakkında bilgi verir (Mephisto, Othello). Yani oyuncu sahneye çıktığı andan itibaren, izleyici onun oynayacağı rol hakkında fikir edinir ve onunla ilgili beklentiler geliştirir. İzleyici ona, görünümünden yola çıkarak belli bir kimlik kazandırır. Öyleyse kişinin dış görünümü onun kimliği hakkında bilgi veren bir göstergedir.

A) Maske

Oyuncunun maskesi, oynadığı kişinin yüzünü ve bedenini yansıtan gösterge dizgesidir.

Oyuncunun maskesi, X oyun kişisinin yüzünü ve bedenini yansıttığı için, (1) yaş, cinsiyet, ırk, sağlık durumu, (2) sosyal konumu ve (3) karakteri için bir göstergedir. Son iki durumda göstergeler mutlaka, içinde bulunulan kültürün sosyal değerleri tarafından anlamlandırılacaktır (klişeler). Batı kültüründe genç ve masum bir kız genellikle

iri gözlere, düzgün yüz hatlarına, oldukça küçük bir buruna ve küçük bir ağza sahiptir. Yaşlı kötü bir kadınınsa eğri, uzun bir burnu, küçük gözleri ve eğri bir ağzı vardır. Vamp bir kadının iri göğüs ve dudakları, bir felsefecinin yüksek bir alnı vardır. Oyuncunun doğal görünümü de bir maske işlevi taşıyabilir.

Tiyatroya özgü geliştirilmiş maskeler de vardır. Örneğin, Uzakdoğu Tiyatrosu'nda ya da Commedia dell'Arte'de olduğu gibi.

Toplumsal klişelerin dışında kültürel kodlar da maskeyi etkiler. Örneğin toplumlarda mitolojik figürler, tanrı ya da şeytana dair inançlar, onların sahnedeki görünümlerini belirler. Boynuzlu, kuyruklu bir figürün şeytan olduğunun anlaşılması için, izleyicinin kafasında topluma özgü ortak bir imgenin bulunması gerekir.

Makyajla oluşturulan maskelerin dışında statik maskeler de vardır. (Noh Tiyatrosu, Antik Tiyatro vs.) Statik maske takmış bir oyuncu A, X olma yanılsamasını oluşturmaz, X'i oynar. Böylece statik (sabit) maske teatral temel yapının en iyi göstergesi olma özelliğini taşımaktadır. Yani oyuncunun birisini canlandırdığını ifade etmektedir. Bu maske kült bağlantısını yitirmiş olsa da, bu nedenle ortaya çıkmış, daha sonra bir kişinin bir kaç rol üstlenmesine izin verdiği için kullanılmıştır. Ancak, oyuncunun yüzü değişmediği için maskeler yalnızca tip yaratımına uygundur (Commedia dell'Arte). Yüzün şekli bu maskelerle sabit olduğu için, diğer kinetik göstergeler, jestler ve hareketler mimiğin yerine geçer ve bunlar dansa yaklaşan abartıyla sunulabilir.

B) Saç Şekli

Saç şekli saç-sakal tıraşını içermektedir. Genellikle maskenin bir parçası olarak görülen saç, bazı oyunlarda maskeden bağımsız bir gösterge haline gelebilmektedir. Örneğin, Dürrenmatt'ın *Fizikçiler*

adlı oyununda Beutler adlı oyun kişisi kendini Newton sanır, gerçek kimliğine döndüğü anları peruğunu çıkartarak gösterir.

Rengi, uzunluğu, yapısı ve yoğunluğuyla anlam oluşturan saçlarla ilgili, tarih boyunca klişeler üretilmiştir. Avrupa'nın kültür tarihinde fazla kıllı olmak çoğunlukla hayvanilik, yabanilik, kötülük olarak algılanmış, kızıl saçlar cadılara mal edilmiştir. Eskiden sarı saçlar iyiliği, siyah saçlar kötülüğü simgelerken, 20. yüzyılda Hollywood'da sarışın seks bombası ve aptal sarışın tipleri yaratılmıştır. Samson ve Delilah'ın öyküsünde, Samson'un uzun saçları gücünü yansıtırken, kesilmeleri onu gücünden yoksun bırakmıştır, ancak saçların yeniden uzamasıyla gücüne tekrardan kavuşmuştur. Saçlara, farklı toplumlarda farklı etik, ahlaki ve dini özellikler yüklenilmiştir. Avrupa tarihinde soyluların perukları örneğinde olduğu gibi saçlar, belli bir sınıfsal aidiyetin göstergesi olarak işlev görmüştür. Örneğin antik dönemde sakal modası değiştiği anda, köle sahibinden farklı, sakallı ya da sakalsız olmak zorunda olması durumundaki gibi, saçlar, sosyal statünün göstergesi olmuştur. Saçlar, bazı kültürlerde kadının konumunu belirleyen bir göstergedir. Yahudilerde yüzyıllarca genç kız doğal saçlarını taşırken, evli kadın kendi saçını tıraş edip peruk taşımak zorundaydı.

Saç şekli, doğal olmayan bir gösterge olarak kız ya da erkeği birbirinden ayırabilir (Uzun, kısa saçlar). Hemen her toplumda asker ve ruhban sınıfının saç kesimiyle ilgili kuralları olması durumu, saç şeklinin mesleğe özgü niteliğini vurgular. Ayrıca saçlar bir kişinin milliyetini gösterebilir. Saçlar yöresel özellikleri yansıtan bir gösterge olabileceği gibi, saç şekli, kişinin dini aidiyeti için de bilgi verebilir. Ortodoks bir Yahudi'yi uzun lülelerinden, Buddha'nın müritlerini tıraş edilmiş saçlarından tanımak mümkündür. Saçlar, kişinin politik görüşü hakkında bilgi verebilir, örneğin ülkemizde aşağı sarkan bıyıkların MHP, dudakları örtmeyen bıyıkların AKP taraftarlığını yansıttığı gibi. Saç şekli, kişinin ruhsal durumunu gösterebilir. Yahudiler, es-

kiden yastayken saçlarını tıraş ederlerdi. Buna karşın Cesar'ın üzüntüsünü göstermek için sakal bıraktığı biliniyor. Saçlar farklı bir davranışın göstergesi olabilir, örneğin 2. Dünya Savaşı sonrasında Fransa'da Almanlar'la ilişkiye girmiş olan kadınların saçı tıraş edilerek, afişe edilmiştir.

Saç şekli, birçok toplumda kişinin bireysel tercihi olduğundan, onun kimliğini açıklayan bir işarettir. Saçlar, bilinen toplumsal niteliklerin dışında, tarihsel ya da sembolik bir nitelik de kazanabilir. Yani saç şekli, oyun kişisinin hangi tarihsel kesite ait olduğuna dair bir gösterge olabilir, sarı saçlar, kızın masumiyetini göstermenin dışında tümüyle masumiyetin simgesi haline gelebilir.

20. yüzyılda toplumun saç şekillerine yüklediği anlamın dışında, her oyunda yeni bir kod geliştirilebilmektedir. Örneğin sarı, mavi, yeşil peruklar ancak oyunun içinde çözümlenecek bir renk kodu sonucunda anlam kazanabilirler. Ancak genellikle oyun kişisini tanımada, maske ve kostüm izleyiciye yardımcı olmaktadır.

C) Kostüm

Oyuncunun dış görünümünü belirleyen unsurlar arasında kuşkusuz kostüm en önemlisidir, çünkü kapladığı alan nedeniyle, kostüm en çok göze çarpanıdır. Kostümün günlük yaşamdaki işlevi, büyük çapta tiyatrodakiyle aynıdır. 'Kostüm' ve 'rol', günlük yaşamda da bir bütündür.

Günlük yaşamda giysi kişinin sosyal rolünü gösterdiği gibi, kostümün işlevi, oyun kişisinin kimliğini açıklamaktır. Günlük yaşamda giysinin sahip olduğu pratik işlev, yani soğuktan, yağmurdan ya da sıcaktan koruma işlevi tiyatroda önemini yitirmektedir. Erika Fischer Lichte'ye göre, burada bizi ilgilendiren kostümün sembolik işlevidir. Kostüm onu giyenin yaşı ve cinsiyeti hakkında bilgi verebilir. Örneğin çocuklar daha canlı renkler, yaşlılar daha koyu renkler giyerler.

Hemen tüm toplumlarda kadın ve erkek giysileri sıkı bir biçimde birbirinden ayrılmıştır. Bu ayrılık biyolojik kaynaklı olmaktan çok kültürel kaynaklıdır.

Kostüm yöresel ya da ulusal kimliğe ait bir gösterge olabilir ya da onu giyenin dini özelliklerini yansıtabilir. Kişilerin sosyal sınıflarını gösterdiği gibi, kostüm, bu ayrılıkları oluşturmak için de bir araç olabilir. Kostümün bazı parçaları, başörtüsü, kep vs. kişinin konumunu yansıtabilir. Örneğin, başının bağlı olması, bazı kültürlerde kadının evli olduğuna işaret etmesi gibi. Mesleğe ait gösterge olarak kostüm, genellikle üniforma şeklinde kendini gösterir. Toplumsal gruplaşmalara ait bir gösterge olarak kostüm, kişinin punkçı, heavy metalci vs. olduğunu gösterebilir. Duruma uygun kostümler vardır, bunlar düğün, cenaze, iş kıyafetleri vs.'dir. Kostüm sadece onu giyenin sosyal kimliği hakkında değil, onun bireysel kimliği hakkında da bilgi verir.

Tiyatroda, giysiler pratik özelliklerini yitirdikleri için, her zaman bir şey ifade ederler. Yani kürk giymiş bir oyuncu, onu soğuktan korumak yerine, onun sınıfsal konumu hakkında bilgi verir ya da oyunun soğuk bir mevsimde geçtiğini gösterebilir. Bunun dışında kostüm, kişinin karakteri hakkında bilgi verebilir ve sembolik özellikler taşıyabilir.

Kostüm, bir yandan maske ve saçlarla, diğer yandan jestik ve proksemik göstergelerle ilişki halindedir. Çünkü oyun kişisinin jestleri ve hareketleri kostümüne bağlıdır. Böylece daracık bir etek ve yüksek topuklu ayakkabılarla oyun kişisi uzun adımlarla sahnede hızlı yürüyemeyecektir. Belli hareketlere izin vermeyen kostümlerin dışında, belli hareketleri koşullayan kostümler de vardır. Örneğin kraliçe gibi giyinmiş biri, bir çocuk gibi sahnede hoplayıp zıplamayacaktır, ya da oyuncu bunu yapıyorsa bu, oyun kişisi açısında sahnelemede ayrı bir anlam ifade eder.

Kostüm, yalnızca bir oyun kişisinin taslağını oluşturma kapasitesine sahip ve ancak linguistik, paralinguistik, mimik, jestik ve

proksemik göstergelerle birlikte kimlik kazanır. Yani ancak diğer göstergelerle birlikte değerlendirildiğinde oyuncunun dış görünümü onun kimliğini tanımlayan bir dizge olarak görülebilir.

2.5.4. Uzamın Göstergeleri

Erika Fischer-Lichte uzamla ilgili göstergelerin temelde üç soruya yanıt vermesi gerektiğini ifade eder. (1) Oyun nerede sergileniyor? Bir kilisede mi, okulda mı, barda mı, belli bir sahnede mi? (2) İzleyici-oyuncu alanları ne şekilde birbirinden ayrılmıştır. Bir amfitiyatroda mıyız, yoksa bir İtalyan sahne mi var karşımızda? (3) Oyunun gerçekleştiği alan, yani sahne nasıl?

Burada da öncelikle sorulması gereken sorular (a) uzamın anlam üreten bir dizge olarak nasıl işlediği, (b) üretilen anlamların hangi kategorilere ayrılabildiğidir.

Bir uzam ya da uzamsal bir obje, içinde ya da onunla yapılabilenlerin anlamını üretirler. Örneğin bir kapıdan bir yere girilir, merdivenden üst kata geçilir. Dini bir mekanın planı ya da resmi binaların konumları, o binanın pratik işlevine yönelik göstergeler değil, sembolik işlevine yönelik göstergelerdir. Bir şehrin gecekondu ve lüks semtlerinin düzenlenişi bir toplumun emek ve sınıf ideolojisi hakkında bilgi verir. Bir konutun yeri ve şekli öncelikle içinde oturanın sosyal ve ekonomik durumu hakkında bilgi verir. Bunun dışında, özellikle iç döşemesi ev sahibinin zevki ve öncelikleri hakkında bir fikir verir. Mobilya zevki, düzen, temizlik, güzellik vs. gibi kişiye ait özellikler mekan aracılığıyla gösterilebilir.

Uzam ve uzamsal objeler, hem pratik hem sembolik işlevlere sahip olabilmektedir. Gotik bir kilisenin pratik işlevi, orada ayinlerin düzenlenmesi ve dua edilmesinden ibarettir, oysa sembolik işlevi, onun "Göksel Kudüs", "Tanrı'nın evi" olduğuna işaret eder. Burada

sembolik işlev pratik işlevin önüne geçer, çünkü sembolik anlamı olmasaydı, içinde dua edilmezdi. Ancak zaman içinde bir mekanın işlevi değişebildiği için, mekan belli eylemleri olanaklı hale getirmekle birlikte, onları zorunlu kılmamaktadır.

2.5.5. Tiyatronun Uzamsal Konsepti

İki çeşit oyun alanı ayırt etmek olası: (1) tiyatro olarak inşa edilmiş olan yapılar (2) başka pratik bir işlev için inşa edilmiş olup, geçici ya da sürekli tiyatro olarak kullanılan yapılar. Yapının mimarisi bize, onu inşa eden toplumun sahip olduğu değer ve idealleri, ayrıca o toplumda tiyatronun yeri ve önemi hakkında bilgi verir. Örneğin antik tiyatronun yuvarlaklığı, antik kent ve demokrasisine, yanındaki Dionysos Tapınağı ise tiyatronun kaynağı ve bunun Yunan toplumu için taşıdığı öneme işaret eder.

Günümüzde geçici mekanlarda tiyatro yapmak ya da tiyatro olarak inşa edilmemiş yapıları tiyatrolara dönüştürmek çok yaygın bir eğilimdir, çünkü geleneksel tiyatro yapılarını toplumsal yaşamdan kopuk, burjuva sınıfının iyiyi, güzeli ve doğruyu bulduğu alanlar olarak değerlendiren gelenek, çağdaş gereksinimlere artık yanıt verememektedir. Bu nedenle metro istasyonundan, park, fabrika vs. değin yaşamın içinde varolan çok çeşitli alanlarda tiyatro yapılmaktadır. Böylece A/X/S'nin gerçekleştiği uzam, A/X/S'nin toplumsal işlevine yönelik bir gösterge olarak değerlendirilebilir.

Mekan, A ile S arasındaki ilişkiyi de belirlemektedir. Oturma sıraları kamusal alan olarak işlevini yitirdiğinde, sahne de toplumsal yaşam alanı olarak değerlendirilememekte, hatta sahne izleyicinin içsel yaşantısının projeksiyon alanına dönüşmektedir.

A/X/S'nin gerçekleştiği uzam ile, A ve S'nin alanları, yani bir tiyatronun mekan konsepti, tiyatronun toplumsal işlevine yönelik bir gösterge olarak değerlendirilebilir. Bu gösterge bir yandan tiyatronun

toplumsal işlevi, diğer yandan tiyatronun savunduğu değer ve düşüncelerine yönelik anlamlar üretebilirler. Her oyunun, içinde gerçekleştiği mekan konseptine göre değerlendirilmesi gerekir.

A) Sahne

Sahne, A'nın X'i canlandırmak için eylediği alandır. Yani bu A'nın mutlaka sınırlı bir alanda bulunması gerekmediği, X olmak için eylediği her yerin bir sahne olarak işlev görebildiği anlamına gelir. Buradan yola çıkarak sahnenin hem pratik hem sembolik işlevi ortaya çıkar: (1) A'nın eylediği alan böylece (2) X'in bulunduğu mekandır.

Sahnenin biçimi, büyük çapta oyuncunun hareketlerini etkiler, yuvarlak bir sahne, halı ya da kum kaplı bir sahneden farklı hareketlere izin verir, içinde yükseltilerin, bol merdivenlerin ya da eğimlerin bulunduğu bir sahne hareketleri sınırlandırır. Sahne böylece A'nın X olabilmesi için üretebildiği proksemik göstergeler için bir gösterge olma niteliğini taşımaktadır.

B) Dekor

Sahne, genelde X'in bulunduğu uzamı ifade ederken, dekor onun o anda bulunduğu yeri gösterir: orman, zindan, saray odası, bahçe, denizin dibi vs. Gerçek bir saray inşa etmek olanaksız olduğu için, dekorda tiyatroya özgü şifreler geliştirilmiştir.

Dekorla ilgili göstergeler X'in bulunduğu mekana yönelik yorumlanabilir. Örneğin bir perde, *Faust*'ta ön oyunun geçtiği tiyatroyu; kitaplar, Faust'un çalışma odasını gösterirler. Dekorun göstergeleri, hem iç hem dış mekan, hem bina hem doğal alanlar, spesifik mekanlar, sembolik ya da düşsel mekanları (cennet, cehennem) gösterebilirler. Bu, doğalcı, sembolik ya da stilize bir dekorla yapılabilir, ancak birçok durumda dekorun göstergeleri oyunun geçtiği zamana yönelik de bilgi verirler, antik sütunun antik dönemi, gotik bir keme-

rin Ortaçağı çağrıştırması gibi. Bu tür göstergeler oyunun geçtiği ülke hakkında da fikir verebilir.

Bir yeri belli bir zamandaki belli bir mekan olarak somut bir biçimde yansıtan göstergeler, aynı anda durum ve eylem hakkında bilgi veren göstergelerdir. Bir kilisede, bir garda, bir okulda nelerin yapıldığına ilişkin bilgiler ortaktır.

Dekor, rollere yönelik gösterge olarak değerlendirilebilir ve yorumlanabilir. Sahnede duran bir sandalyeye A oturabilir, ona çarpabilir, üstüne çıkabilir, örneğin. Böylece A'nın yarattığı proksemik göstergeler dekorun göstergeleri dikkate alındığında X'den beklenen hareketler olarak algılanabilir. Dekor, rolün karakterizasyonuna da katkıda bulunur. Böylece Faust'un odasındaki kitaplar, Gretchen'in odasındaki basit eşyalar onların karakterleri hakkında da bilgi verir. Dekor, sahnede belli bir atmosfer yaratır. Atmosferin algılanması için toplumun bu konudaki kültürel şifreleri bilmesi gerekir. Örneğin açık renkler pozitif değerleri, sevinci, mutluluğu, armoniyi, sıcaklığı çağrıştırırken koyu renkler, ölüm, yas, korku, soğuk vs. gibi olumsuz değerleri çağrıştırır. Dekor, bir evin kapalı, güvenli ya da kısıtlayıcı alan olarak yorumlanmasını sağlayan sembolik bir işlev görebilir. Dekor, sahnelemenin temel düşüncesini yansıtabilir, örneğin dünya bir hapishanedir, dünya bir savaş alanıdır vs. Bu durumda tüm diğer göstergeler bu düşünceye göre yorumlanmalıdır.

Dekorun konumu, işlevi ve amacı ancak teatral şifrenin bütünü göz önünde bulundurulduğunda doğru bir biçimde anlamlandırılabilir ve yorumlanabilir.

C) Aksesuar

Aksesuarlar genel olarak, oyuncunun eyleminde etkin olan araçlardır. Aksesuarın öncelikli işlevi, kendisini ifade etmektir. Bir bıçak bir bıçaktır, ister stilize bir araç olsun ister gerçek bir bıçak. Akse-

suarların ikincil işlevi onu kullanan oyuncunun rolüne yöneliktir. Örneğin orakla bir çiftçi tarlaya gidip onunla ekin biçerse, aksesuar kendi anlamını ifade eder; ancak oyuncu ölümü canlandırıyorsa, orak ölümü simgeleyen ikincil anlamı üretir. Aksesuarlar roller arasındaki ilişkilere yönelik anlam üretebilirler. Örneğin X'in, Y'ye bir gül armağan etmesi, ya da onu bir bıçakla tehdit etmesi, cüzdanını çalması vs. oyuncular arasındaki ilişkiye işaret eder. Aksesuarlar, X'in eylemi, diğer roller ya da durumlar hakkında bilgi kaynağı olabilir. Örneğin üst üste yığılan bavullar yakındaki bir yolculuğu gösterir, yakılan bir mum havanın kararDığını vs. Bir aksesuarın kullanımı sembolik bir anlam üretebilir. Tacın çıkartılması dünyevi iktidardan kurtuluş, ellerin yıkanması suçtan kurtulma çabasını vs. simgeler. Sembolik işleviyle aksesuar bir düşünce, ideoloji ya da bir dünya görüşünü yansıtabilir.

D) Işık

Doğal ve yapay ışık kaynakları vardır. Tiyatroda ışık hem pratik hem sembolik işleviyle kullanılır. Bir gösterge olarak ışık hem bir kültürde hem tiyatroda (1) yoğunluk, (2) renk, (3) dağılım ve (4) hareket öğeleriyle anlam üretir. Bu öğelerden biri değiştiğinde ışığın anlamı da değişir. Böylece sahnede yoğun sarı ışık öğle vaktini, hafiflemiş sarı ışık öğleden sonrayı, mavi bir ışık geceyi gösterebilir. Işığın geliş biçimi bir mekan yaratabilir. Sahneye süzülen az ışık bir orman yansıtabilir, belli bir pencereden gelen ışığın kapalı bir odayı çağrıştırması gibi.

Işığın temel işlevi bir ışığı ifade etmektir. Buna güneş ışığı, mum ışığı gibi farklı ışık kaynakları da dahildir. Gelişen teknik sayesinde ışıkla sonsuz efektler yaratmak mümkündür artık. Işık belli bir yeri yaratabilir. Kare biçiminde sahneye verilen ışık bir mezarı gösterebilir. Işık, günün belli bir zaman dilimine ya da belli bir mevsime işaret

edebilir. Işık, belli eylem ve durumlara gönderme yapar, örneğin genelde seslerle birlikte yaratılan şimşek ve gök gürlemeli fırtınalar, uzayda savaş, yanardağ patlamaları gibi. Bir oyuncunun üstüne yansıtılan aydınlık ışığın onu bir azize olarak göstermeye çalışması örneğinde olduğu gibi, ışık, role yönelik anlamlar üretebilir.

Atmosfer yaratmadaki en önemli araç ışıktır. Sahnelemeye bağlı olarak üretilen anlamlarla bağlantılı olarak ışık, bir düşünceyi de yansıtabilir. Örneğin oyunun tümüyle karanlıkla bitmesi, dünyanın bir kaosa yuvarlandığını anlatması ya da ışığın Brecht Tiyatrosu'nda, bütünüyle aydınlatılmış sahnede illüzyonu kırmaya yönelik işlev taşıması gibi.

2.5.6. Sözel Olmayan Akustik Göstergeler

A tarafından üretilmeyen ve sözel olmayan akustik göstergeler, X'in davranışına işaret eden göstergeler olarak yorumlanmalıdır, Erika Fischer – Lichte'ye göre.

Sahnede görünmeyen kişiler (ruhlar vs.) yalnızca akustik göstergeler aracılığıyla yaratılabilir.

Mekan ve sesler arasında sıkı bir bağ vardır. Örneğin büyük bir şehir yalnızca binaları, arabaları, caddeleriyle anlatılmak zorunda değil; araba gürültüsü, fabrikadan yansıyan sesler, müzik vs. ile de anlatılabilir. Teatral gösterge olarak sesler ve müzik kullanıldığında, uzamla yakın bir bağ kurarlar ve böylece yalnızca oyuncu X'in davranışını yorumlamaya değil, aynı zamanda X'in içinde bulunduğu uzamı yaratmaya ve onu yorumlamaya da yaramaktadır.

A) Sesler

Tiyatroda yaratılan tüm sesler, gösterge olarak yorumlanmalıdır. Ancak ortaya zorunlu olarak çıkan sesleri (sahnede yürürken yerin

ses çıkartması, dekor değişimi vs.) duymazlıktan gelmek, gösterge olarak algılamamak gerekir. Sesin birincil işlevi bir sesin göstergesi olmaktır. Bu sesin nasıl yaratıldığı ise burada önemsizdir, çünkü bir tren sesinin teyp kaydından verilmesiyle, sahne arkasında biri tarafından taklit edilmesi hemen hemen aynı etkiyi yaratır.

Tiyatroda yaratılan bu tür sesler üçe ayrılır:

1. Doğa sesleri: yağmur, gök gürlemesi, rüzgar, kuş ötmesi, köpek havlaması vs.
2. Makine sesleri: saatin tik tak etmesi, motor sesi, mikser sesi vs.
3. Bazı davranışların sonucunda oluşan sesler: masa hazırlarken tabakların birbirine vurması, kapıyı hızla kapatırken oluşan gürültü, bardak kırılırken oluşan ses vs.

Sesler, teatral göstergeler olarak birçok anlam üretme potansiyeline sahiptir.

Bu anlamlar uzama yönelik olabilir, çünkü sesin nereden geldiği mekanın konumuna yönelik bilgi verir. Örneğin yukarıdan gelen bir motor sesi bir uçağın geçtiğine işaret eder. Sahnenin arkasından gelen bir motor sesinden izleyici, uzaktan bir arabanın geçtiğini anlar; bu sesin giderek artması ise o arabanın yaklaştığını gösterir. Sesler belli bir uzamı yaratmada kullanılabilir. Hayvan sesleri bir orman ya da çiftlik yaratır, motor sesleri bir fabrika vs.

Sesler zaman hakkında bilgi verebilirler. Bir baykuş sesi geceyi, bir horozun sesi sabahı, saat vuruşu saatin kaç olduğunu gösterir. Sesler bir durum ya da eylemi yaratmada kullanılır. Örneğin rüzgar sesleri, gök gürlemesi ve yağmur sesi belli bir hava durumunu, silah sesleri savaş ortamını hazırlayabilir. Sesler, tek bir oyuncunun eylemini de yansıtabilir. Burada özellikle off-stage, yani oyuncu sahnenin dışında bulunurken duyulan sesler önemlidir, çünkü izleyicinin göre-

mediği bir şey hakkında bilgi verirler. Örneğin Y, X'i kovalarken, sahnenin arkasından gelen bir silah sesi. Sesler sembolik göstergeler yaratabilirler. Bazı oyunlarda sürekli yinelenen bazı seslerin konuyla ilintili bir anlam üretmesi buna örnek verilebilir. Sesler atmosfer yaratımında da önemli bir işleve sahiptir.

Görüldüğü gibi yaratılan tüm ses üniteleri, uzamı tamamlayan ünitelerdir. Sesler, tiyatroyu destekleyen, ancak vazgeçilmez olmayan göstergelerdir.

B) Müzik

Erika Fischer-Lichte, müzikal göstergeleri dört düzlemde inceler. Buna göre müziğin ürettiği anlam, (1) uzam ve hareket, (2) uzamda yer alan objeler ve uzamda cereyan eden olaylar (3) karakter, ortam, durum, duygu ve (4) bir ide - düşünceye yönelik olabilir. Bu anlamlar tabii ki kültürel şifrelere bağlıdır, böylece Avrupa kültüründe yüksek tonlar neşeli, canlı olarak, ağır; kalın sesler ise karanlık ve üzücü olarak yorumlanırken, Doğu kültüründe tersi söz konusudur. Müziğin ürettiği anlam genelde mutlak değil, yoruma açıktır.

Teatral bir gösterge olarak müzik ikiye ayrılır:

(1) Oyuncu A'nın ürettiği müzik ile (2) Sahnede ya da off-stage ya da teypten gelen müzik. Bu arada tiyatro ile operada müziğin işlevi farklıdır. Bir oyuncunun şarkı söylemesi X'in şarkı söylemesi anlamına gelirken, operada şarkılar X'in belirli bir biçimde konuşması anlamına gelir. Sahnede canlı ya da teypten üretilen müzik, sesler gibi uzama yönelik de anlam üretebilir. Müzik hem uzamı belirlemede, hem belli bir hareketi yansıtmada hem de kişilere yönelik kullanılabilir. Aynı şekilde müzik (Barok müziği, disko müziği vs.) oyunun geçtiği zamana yönelik bir gösterge olabilir. Müziğin anlamı bir durum ya

da eyleme yönelik olabilir. Trompet, askeri bir harekete, vals müziği bir baloya yönelik anlamlar üretebilir.

Müzik genellikle, atmosfer ya da soyut bir ide-düşünceyi yansıtmada, seslerden daha başarılıdır, ancak sesler gibi somut bir objenin yerine geçemez. Müzik X için bir gösterge olabileceği gibi, leitmotiv biçiminde hep aynı kişi sahneye çıktığında çalabilir, X'in karakterini yansıtabilir -onun neşeli, depresif ya da saldırgan kişiliğine işaret edebilir ya da onun düşüncelerine ayna tutabilir- düşler, anılar vs. nefret, üzüntü, neşe gibi duygularını yansıtabilir.

Müzik diğer yandan proksemik, jestik göstergeleri destekleyebilir, onlarla çelişki içinde olabilir ve abartabilir. Bu özellikle dans tiyatrosu ve balede geçerlidir. Burada müzik ve kinetik göstergelerin oluşturdukları bütün içinde birbirlerini ne şekilde etkiledikleri önemlidir.

Müzik, her tür tiyatroda yer alabildiği halde, müziksiz tiyatro da yapılabilir. Brecht, müziği anti-illüzyonist bir ortam yaratmak için kullanırken, Appia, Craig, Meyerhold ve Tairov müzikte teatralliğin özünü görüyorlardı.

2.5.7. Göstergebilimsel Bir Dizge Olarak Tiyatro

Tiyatro, yalnızca içinde bulunduğu kültürde var olan şifrelerle değil, aynı zamanda tiyatroya özgü bir şifre kullanarak da anlam üretir

A) Teatral Göstergenin Özelliği

Tüm teatral şifreler, göstergelerin göstergeleridir. Bu tüm estetik dizgelere özgü bir özelliktir. Ancak tiyatroyu şiirden, müzikten, resimden ayıran göstergeleri maddi olarak değişmeden kullanabilmesidir. Yani tiyatroda jestik gösterge jestik, linguistik gösterge linguistik gösterge olarak kalabilmektedir.

Göstergelerin göstergesi olma özelliği, teatral göstergenin hareketliliğini (Mobilitaet) sağlamaktadır. Dekorun sözlerle, aksesuarın jestlerle yaratılabilmesi göstergenin hareketliliğiyle sağlanabilmektedir.

Teatral göstergenin sahip olduğu bir başka önemli özellik, çok işlevsellik (Polyfunktionalitaet)'tir. Bir sandalye üzerinde oturulan bir nesne olması dışında bir dağ, bir merdiven, bir kılıç vs. olarak kullanılabilir. Sandalye, oyuncunun ona yüklediği anlamı üretmektedir. Bu şekilde hemen tüm teatral göstergeler, çok farklı anlamlar üretebilmektedir.

B) Göstergelerin Düzenlenmesi ve Hiyerarşi

Göstergelerin düzenlenmesi ve hiyerarşisi, çeşitli görüşlerin çarpıştığı ve yoğun tartışmalara neden olan bir konudur. Kimine göre teatral bir birim metindeki sahne olmalı, kimine göre oyuncunun girişi çıkışı, kimine göre ise oyuncunun jestleri bir birimin sınırlarını oluşturmalıdır. Ancak tüm bu öneriler her durumda işlevselliklerini koruyamamaktadır. Örneğin bazı oyunlarda oyuncunun olmadığı sahnelerin de bulunması, birimleri oyuncuya bağlamayı sakıncalı hale getirmektedir. Tiyatronun heterojen yapısı göz önünde bulundurulduğunda, homojen bir birim bulmanın olanaksız olduğunu kabul etmek gerekir. Bu nedenle, bir sahneleme analizini olanaklı kılmak için çeşitli gösterge birimlerini bir araya toplamak gerekir. Böylece, tiyatroda mutlak yer alması gereken gösterge birimlerinden oyuncuyla ilgili ve uzamla ilgili olan göstergeleri iki ayrı grupta toplamak mümkün olur. Farklı biçimlerde olduğu gibi (dans tiyatrosunda proksemik, operada müzikal, pandomimde jestik) her oyunda farklı gösterge dengeleri vardır, farklı gösterge birimlerine öncelik tanınmıştır. Bu nedenle incelemecinin temel alacağı birimler ve bu birimlerin hiyerarşisi her oyun için yeniden belirlenmelidir.

3. BİR METİN OLARAK SAHNELEME

Erika Fischer-Lichte, bir sahneleme çözümlemesinin yolunun, sahnelemeyi bir metin olarak düşünmekten geçtiğini söyler. Araştırmacı *Tiyatro Göstergebilimi* adlı çalışmasında, bir sahneleme analizi için uygun yöntemin kavramlarını doğal olarak dilbiliminden ödünç alır. Dilbiliminden ödünç alınan "metin" kavramı Coseriu'ya göre şöyle açıklanmaktadır: "*her metin anlam üretmektedir.*"[45] Metin dilbiliminin temel sorunu anlamın nasıl oluştuğunu ve anlamın nasıl anlaşıldığını araştırmaktır. Bu sorular tiyatro sahnelemesi için de geçerli olan sorulardır. Bir sahneleme çözümlemesinin amacı sahnelemenin ne şekilde anlam ürettiğini, hangi araçlarla hangi anlamı oluşturduğunu ortaya çıkartmaya çalışmaktır. Metin kavramını daha spesifik hale getirebilmek için Fischer-Lichte, Lotmann'ın metin kavramına başvurmuştur: "*sanatsal bir metin kompleks yapıdaki an-*

---

[45] Coseriu, E., *Textlinguistik, Eine Einführung,* Tübingen, 1980, aktaran Erika Fischer-Lichte, *Semiotik des Theaters, Band 3,* Gunter Narr Verlag Tübingen, 1983, s.11

lamdır, tüm öğeleri anlam üretir."[46] Sanatsal olmayan metinlerin aksine sanatsal metinlerde mutlaka her öğenin bütün içinde bir işlevi olmalıdır. Bu nedenle de Fischer-Lichte'ye göre sanatsal bir metni anlamanın tek yolu, metnin yapısını çözümlemekten geçmektedir. Bu bağlamda Lotmann'a göre, bir metnin (sahnelemenin) hangi gösterge türlerini bir araya getirdiğini, bir metnin sınırlarını ve bir metnin yapısını incelemek gerekir.

Kristeva'ya göre metnin yapısı, metni oluşturan öznenin, kendisini bir özne olarak var ettiği anlamlandırma sürecinde ortaya çıkmaktadır.[47] Fischer-Lichte, Kristeva'nın metindeki anlam üretiminde öznenin konumuna yönelik sergilediği yaklaşımından yararlanarak sahnelemede anlamın bir kolektif tarafından oluşturulduğunu kabul ettikten sonra, Kristeva'nın özne kavramının tiyatro için işlerlik kazanabilmesi için, sahnelemede yalnızca oyuncuyu anlam üreten özne olarak değerlendirerek yol alınabileceğini ifade eder. Dramatik tiyatroda oyuncunun ürettiği göstergelerin üç çıkış noktası vardır. Birincisi tiyatro metninin sunduğu role bağlıdır; ikincisi oyuncunun bireysel fiziğiyle ilgilidir ve üçüncüsü söz konusu dönemde hakim olan oyunculuk sanatı anlayışıyla ilgili olan çıkış noktalarıdır. Böyle bakıldığında anlamın çok boyutluluğu tiyatro metnini belirleyen ve tanımlayan önemli bir özellik olarak ortaya çıkmaktadır.

Bir sanat yapıtının anlam oluşturabilmesi için, belirli koşullarda üretilmiş göstergelere belirli koşullarda anlamlar yüklenmesi gerekmektedir. Bir estetik (sanatsal) metin olarak teatral metin, anlam üretimi ve anlam verme sürecinde çoklu olasılıklar sunmaktadır. Göstergeler ne tek olarak ne de içinde bulundukları düzen içinde herkes tarafından

---

[46] Lotmann, J.M., *Die Struktur Literarischer Texte*, München, 1972 aktaran Erika Fischer-Lichte, a.g.e., s.11

[47] Kristeva, Julia, *Die Revolution der Poetischen Sprache*, Frankfurt/Main, 1978, aktaran Erika Fischer-Lichte, a.g.e., s.22

aynı şekilde çözümlenebileceği için, alımlayıcı özne bu göstergeleri yorumlamak zorunda kalır, yani bireysel birikimi metni anlamlandırmada ona özel bir anlam ortaya çıkaracaktır. Herkes için bire bir aynı olan bir anlamı teatral metin için bulmak olanaksızdır, çünkü metnin estetik boyutu onun çok anlamlığını sağlamaktadır. Fischer-Lichte bu nedenle bir tiyatro sahnelemesinin çok anlamlılığı içinde kaybolmamak için, sahne öğelerine ve bütününe bir anlam yükleyebilme amacıyla sahnelemenin özündeki düzenin ortaya çıkartılması ve yeniden kurgulanması gerektiğini ifade eder. Sahneleme çözümlemesinin gerçek bilimsel bir disiplin olarak varlığını sürdürebilmesi için, gelip geçici olan sahnelemenin uygun bir şekilde sabitleştirilebilmesi gerekir. Bunun için mevcut en uygun araç video kayıtlarıdır. Gerçi video kaydı sahnelemeyi kamera aracılığıyla sabitleştirir ve dolayısıyla videonun bütünü bir merceğin bakışına indirgeyerek birçok sahneleme öğesini dışladığını kabul etmek gerekir. Tiyatro göstergebilimcileri, tiyatro sahnelemeleri için Rudolf von Laban'ın yirmili yıllarda dans için geliştirmiş olduğu bir notasyon sistemine benzer bir sistemin tiyatro için de geliştirilebileceğine inanıyorlardı. Bu beklentinin gerçekleşemeyeceğini bilim adamları seksenli yıllarda artık kabul etmek zorunda kalmışlardır. Bu nedenle bir sahneleme analizi için, oyunu birkaç defa izlemek ve ardından video kaydıyla çalışmaktan başka çare bulunmadığını ifade eder Fischer-Lichte.

3.1. Sahneleme Çözümlemeleri

Bundan sonraki bölümde Erika Fischer-Lichte'nin sahneleme analizi için geliştirdiği yöntem, farklı örnekler üzerine uygulanacaktır. Böylece hem yöntemin işleyişi hem de yöntemin farklı yapıdaki oyunların analizi için uygunluğu tartışılacaktır. Bu bağlamda bir yabancı ve bir yerli, birbirinden farklı biçimlere sahip iki oyun temel alınmıştır. Çözümlenen ilk örnek, Michael Thalheimer adlı genç bir yönetmenin tipik bir Alman klasiği olan ve 2001 yılında Deutsches

Theater Berlin'de prömiyer yapan *Emilia Galotti* (E.G. Lessing) adlı oyunudur. Oyuna getirdiği yenilikçi sahneleme yorumu nedeniyle Almanya'da çok ilgi gören ve yönetmenine sınırları aşan bir ün getiren bu yapıtın televizyon yorumu Hannes Rossacher'e aittir. Yapılan sahneleme çözümlemesinde de *Emilia Galotti*'nin ZDF'de yayınlanmış olan televizyon çekimi temel alınmıştır.

İncelenen ikinci oyun, 2005 yılından bu yana İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda gösterimi süren *Yangın Duası* adlı oyundur. Bu yapım, müzik dışında tamamıyla Berkun Oya'ya aittir.

3.1.1. Emilia Galotti

Anımsanacak olursa tiyatro, A oyuncusunun S izleyicisi karşısında X rolünü canlandırdığı anda gerçekleşmektedir. Tiyatro bu şekilde tanımlandığında oyuncunun göze çarpan başat konumu bir sahneleme çözümlemesinde de dikkate alınmalıdır. Oyuncunun kendisini sahnede en fazla ortaya koyduğu düzlem ise dilsel düzlemin dışında kinetik göstergeler düzlemidir. Kinetik göstergeler a) nesne boyutunda dilsel göstergelerle girdiği ilişki bakımından, b) özne boyutunda, tek tek roller açısından ve c) oyun kişilerinin birbiriyle kurdukları ilişkiler açısından anlam üretebilir. Bir sahneleme çözümlemesi bu nedenle bu üç aşamanın hangisiyle anlam ürettiğini dikkate almalıdır. Kinetik göstergeler oyuncunun dış görünüşünden çok etkilenirler. Ayrıca kinetik göstergeler uzamla kurduğu ilişkiye göre anlam üretme kapasitesine de sahiptir.

3.1.1.1. Kinetik Göstergeler için Bağlamlar

A) İçerik

Egosantrik ve çok duygusal bir kişiliğe sahip olan Guastalla Prensi, burjuva kızı Emilia Galotti ile ilk karşılaşmasından sonra tek

bir düşünceye odaklanmıştır: Emilia Galotti'ye sahip olmak. Âşık olduğu kişinin Kont Appiani ile evlenmek üzere olduğunu öğrenen Prens, entrikacı mabeyncisi Marinelli'yi evliliği engellemek için görevlendirmekten başka çare bulamaz. Nikah töreni için yola çıkmış olan araba, Marinelli tarafından tutulmuş olan iki kiralık katil tarafından durdurulur ve Appiani öldürülür. Yardıma gelmiş kişiler görünümünde Prensin hizmetlileri Emilia ve annesi Claudia'yı prensin yazlık sarayı Dosalo'ya getirirler. Claudia olup bitenlerin iç yüzünü görmeye başlarken, Emilia neredeyse iradesini yitirmiş bir halde kaderine boyun eğer. Oyundaki gerilim Emilia'nın babası Odoardo Galotti'nin saraya gelmesiyle tırmanır. Burada Odoardo, Prens tarafından terk edilmiş olan Kontes Orsina ile karşılaşır. Orsina ona Appiani'nin öldürüldüğünü ve Emilia'nın başına gelecek olanları anlatır. Konuşmalarının sonunda Orsina ona Appiani'nin ve kendi intikamını alması için bir bıçak verir. Ancak Odoardo her şeyi Tanrı'ya havale eder, kimseyi öldürmek istemez. Ne var ki Emilia sarayın şaşalı yaşamına dayanamayacağından korktuğunu ve ancak ölerek namusunu koruyabileceğini düşündüğü için babasına kendisini öldürmesi ya da bıçağı ona vermesi için yalvarır. Biraz tereddüt ettikten sonra Odoardo, Emilia'nın yalvarışlarına daha fazla karşı koyamaz ve onu bıçaklayarak öldürür.

Michael Thalheimer *Emilia Galotti* yorumunda metni ana kurgusuna indirgemiştir. Tüm yan kişiler oyundan çıkarılmış, Emilia, Prens, Annesi, Babası, Kont Appiani, Marinelli ve Kontes Orsina gibi ana kişiler oyunda bırakılmıştır. Sahne yorumunda, metinde yer alan resim ve güzellik üzerine yapılan sanatsal tartışmalar atılmış, Marinelli'nin entrikasının detayları konu olmaktan çıkmış ve oyunun sonu açık bırakılmıştır. Emilia bıçaklanmak yerine, Thalheimer'in yorumunda elindeki silahla, dans eden kalabalığın arasında kaybolur.

B) Uzam

Sahneleme geleneksel çerçeve sahneyi kullanır. Yapılan inceleme televizyon için yapılmış bir çekimi temel aldığı için, görsel algılama büyük çapta kameraya bağlı kalmıştır. Oyunun tamamı tek bir dekorda geçer. Yan duvarların yüksekliğiyle bir saray odasını çağrıştıran mekan, arkaya doğru daralmaktadır. İlginç bir şekilde fazla yüksek olmayan ve çok uzun boylu oyuncuların eğilerek ancak geçebildikleri kapı, aslında arkada oyuncuları yutan kara bir delik gibi görünmektedir. Christel Weiler'e göre Thalheimer'in yarattığı sahne mekanı, oyuncuların eylemlerine zoom yapan çok büyük bir kamera izlenimini vermektedir.[48] Oyuncular arkadan öne doğru düz bir çizgi üzerinde ilerlerken podyumda yürüyen mankenleri anımsatmaktadırlar. Ancak *Emilia Galotti*'de kişiler giysileri değil, üstlendikleri rol kişilerini sergilemektedirler. Sergileme burada bilinçli olarak seçilmiş bir sözcüktür ve tam olarak neyi ifade ettiği üzerinde daha sonra durulacaktır. Sahnede hiçbir eşya, hiçbir dekor parçası bulunmamaktadır. Sahne, Kontes Orsina'nın göndermiş olduğu ve okunmadan buruşturulmuş ve yere atılmış olan mektubun dışında bomboştur. Oyunun üçüncü perdesine kadar bütün oyuncular arkadaki kara boşluktan girip çıkarlar, ancak üçüncü perdeden itibaren, yani Emilia'nın kaçırılmış olduğu ve Prens'e ait av köşküne getirildiği andan itibaren, oyuncular daha önce hem sağ hem sol tarafta daha önce hiç kullanılmamış olan yan bölmelerden çıkmaya başlarlar. Kontes Orsina'nın gelmiş olduğunu haber alan Prens, onu görmek istemediği için sağ yandan açılan kapılardan birinden onu karşılamayı Marinelli'ye bırakarak kaçar adeta. Marinelli ise aynı şaşkınlık içerisinde yanlarda kaçacak bir kapı arar ve sonunda solda açılan bir kapıdan çıkar. Bundan sonra Marinelli de Prens de yan kapıları kul-

---

[48] Weiler, Christel, Deutsches Theater der Gegemwart Unter die Lupe Genommen, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Dergisi, Sayı 3, İstanbul 2003, s. 128

lanmayı sürdürürler. Emilia belki tutkularına yenik düştüğü için Prensi yan kapıdan izler, Kontes Orsina, Prense ulaşabilmek için çaresizce yan kapıları açmaya çalışır, ancak başaramaz. Aynı şekilde Claudia, kızına ve gerçekliğe ulaşabilmek için yanlardan bir çıkış arar, bulamaz. Sonunda Odoardo kararlı bir biçimde sağ ve soldaki tüm kapıları, tüm insanların yüreğine giden yolları açar. Nitekim oyunun sonunda aydınlatılmış olan bu kapılardan siyah giyimli çiftler vals yaparak çıkarlar ve elinde silahla sahnede ne yapacağı belirsiz bir şekilde duran Emilia'yı aralarına alırlar. Sonunda Emilia dans eden çiftlerin arasında kaybolur. Michael Thalheimer oyununu, Emilia'yı intihar ettiren Lessing'in aksine açık bir sonla noktalar.

C) Dış Görünüşe Alt Göstergeler

Michael Thalheimer'in *Emilia Galotti* yorumundaki tüm oyuncular yirminci yüzyılın üçüncü çeyreğinden itibaren herhangi bir zamana ait olabilecek kostümler taşırlar. Erkek oyuncular gömlek pantolon ya da takım elbiseyle genelde daha spor giyimliyken, kadın oyuncuların giysileri iki türlüdür. Emilia ve annesi Claudia oyunun başında dar kesimli şık gündüz ya da çok resmi olmayan bir partide giyilebilecek nitelikte elbiseler taşırlar. Claudia oyunun sonuna kadar kıyafetini değiştirmezken Emilia üçüncü perdeden itibaren, yani kaçırıldığı ve Prens'in av köşküne getirildiği sahneden itibaren yine dar oturan, ancak beyaz bir gelinliği andıran bir elbiseyle çıkar sahneye. Uzunca, aşağı doğru genişleyen saten elbisesi ve yüksek topuklu ayakkabılarla, Kontes Orsina, sahnelemenin en şık kostümüne sahiptir.

Giysilere, oyunun iki sahnesinde oyun kişilerinin toplumsal konumu ve Emilia'da olduğu gibi içinde bulunduğu (evlilik) durumu göstermek dışında farklı bir işlev daha yüklenmiştir. Oyunun ikinci perdesinin birinci sahnesinde, yani nikah gününde şehirde bulunan

eşini ve kızını ziyarete gelmiş olan Odoardo arka kapıdan sahnenin önünde duran Claudia'ya doğru yürürken üzerindeki ceketi, yeleği ve kravatını çıkartıp yerlere fırlatarak ilerler ve Claudia'nın yanına ulaştığında ona sarılmak yerine, yalnızca yanağından ve kolundan hafifçe okşar, elini tutar ve konuşmaya başlar. Odoardo'nun sahnede giysilerinin bir kısmını çıkartarak ilerlemesi, evine uzaktan gelmiş olan bir erkeğin rahatlamak amacıyla ortaya çıkarttığı proksemik ve jestik göstergeleri çağrıştırır, ancak eşine Claudia'ya ulaştığında kısaca birbirlerine dokunarak gerçekleştirdikleri jestik göstergeler, birbirlerine karşı hissettikleri yoğun duyguları çok rahat gösteremeyen iki kişi görünümü vermektedir. Kont Appiani, Marinelli'yle konuşmasının ardından bir rahatlama göstergesi olarak ceketini çıkarır. Marinelli'nin, üçüncü perdenin birinci sahnesinin sonunda giysilerinin bir kısmını üzerinden öfkeyle fırlatarak çıkartması, onları içindeki duyguları yansıtmak için başvurduğu bir unsur haline getirmektedir.

Kont Appiani'yi Prens için özel bir görev yerine getirmesi ve bunun için evlilik planlarını ertelemesi için ikna edemeyen Marinelli, çareyi düğün törenine gitmekte olan arabaya Kont Appiani'nin ölümü ve Emilia'nın kaçırılmasıyla sonuçlanan bir saldırı düzenlemekte bulur. Planın başarıyla sonuçlandığını haber alan Prens ilk anki şaşkınlığını attıktan sonra Marinelli'yi onaylayan hareketlerde bulunsa da (bundan sonraki bölümde detaylı olarak ele alınacaktır), Marinelli pek mutlu değildir. Lessing'in metnindeki Marinelli'nin soğukkanlılığının yerini, Thalheimer'in yorumunda eyleminden pişmanlık duyan, hatta kendinden iğrenen bir Marinelli almıştır. Marinelli'nin bu sahnede ceketini ve gömleğini başının üstünden çekerek çıkarması paralinguistik göstergeler eşliğinde giysilerini üzerinden kusuyormuş izlenimi doğurmaktadır. Marinelli'nin buradaki çırpınışı tutkuları, görevi ve vicdanı arasında sıkışmış olan ve kendinden iğrenen bir kişinin görüntüsünü vermektedir.

D) Kinetik Göstergeler

Michael Thalheimer'in *Emilia Galotti* yorumunun en önemli anlam üretici öğesi kinetik göstergelerdir. Bu bakımdan kinetik göstergeler hem oyundaki genel kullanımı hem de spesifik işlevi açısından incelenecektir. Başta kişilerin tipik duruş, jest ve yürüyüş biçimleri gibi bazı göstergeler oyunun bütünündeki kullanımı açısından incelenecektir. Tabii ki burada tüm göstergeleri dikkate almak söz konusu olamayacağı için onların temel özellikleri değerlendirilecektir, III. perdenin üç sahnesi detaylı bir biçimde ele alınacak ve ardından oyunun bütünüyle ilişkilendirilecektir.

E) Rollerin Tanımlanışı (1. Perde)

Bu çalışma için incelenen oyun bir televizyon çekimidir ve tek tek oyun kişilerinin tanıtıldığı ve anlatıcının daha baştan oyunun kısa bir özetini verdiği bir girişle başlamaktadır.

1. Emilia Galotti eğilirken onun "Kont Appiani'yle evlenmek üzere olan burjuva kızı Emilia Galotti" olduğu bilgisi verilir;
2. Kont Appiani, isminin geçtiği anda görüntüye girer ve eğilir;
3. Prens eğilirken, "ancak Guastala Prensi Hettore Gonzaga, Emilia'ya olan arzuyla yanıp tutuşmaktadır" sözleri işitilir;
4. "Emilia'nın annesi Claudia, olup bitenlerden haberdardır, ancak Prense karşı gelme gücüne sahip değildir";
5. "ancak Kontes Orsina öyle değil, o entrikayı gün yüzüne çıkarır ve Emilia'nın babası Odoardo'yu bundan haberdar eder";
6. "ne var ki baba Prense karşı duracağına kızına karşı durur" sözleriyle yalnızca oyun kişileri tanıtılmaz, oyunun yorumuna dair bilgi de izleyiciye daha baştan aktarılmış olur.

Ardından boş sahne görünür ve müzik başlar. *In The Mood For Love* adlı filmin müziği oyunda filme de belli bir gönderge alanı açmanın yanı sıra yetmiş beş dakika süren oyunun tüm ritmini belirleme ve oyun kişilerinin duygularını yansıtma, destekleme ve vurgulama işlevini yüklenmiştir. Kısmen sözlü sahneler dahil olmak üzere tüm sözsüz sahnelerde müziğin yer alması müziği, oyuncu ve metinin yanı sıra, sahnelemenin başat gösterge dizgelerinden birisi haline getirmektedir.

Oyun, müzik eşliğinde sözsüz başlar ve uzun süre sözsüz devam eder. Emilia iki tarafı yanan ateşlerle aydınlatılan kapıda gözükür, kapıda bir tablodaki gibi durur, ardından iyice kararan sahnede öne doğru yürür ve durduğu noktada üzerine bir ışık yağmuru yağar. Işıklar yeniden yanar. Emilia döner, kapıya doğru yürürken sahneye girmiş olan Prens'le karşılaşır, birbirlerine uzunca bir süre bakarlar. Prens sol eliyle Emilia'nın yüzünü uzaktan okşar, ondan aldığı sıcaklığı ve görüntüyü bu eline hapseder. Elinde Emilia'yı görmeye devam eder. Prens içinden taşan yoğun arzu ve isteği gömleğinin düğmelerini açarak görselleştirir. Bu görüntü Prens'in Emilia'ya duyduğu tutkulu arzuya yenik düştüğünün ifadesidir. Kontes Orsina sahneye girer, Prens'e bir mektup bırakır ve sahneden çıkar. Mektup ağır çekimle yere düşer. Prens mektubu görür, onla bir kayık gibi yerde biraz oynar, eline alıp buruşturur ve yere atar. Emilia tekrar sahneye girer. Prens ona dokunmak ister, dokunamaz, dudaklarını hareket ettirir, ona çok şey söylemek ister, söyleyemez. Emilia öylece durur, ardından çıkar gider. İlk sözleri Prens söyler: "Günü çok erken başlattım. Sabah öyle güzel ki."[49] Marinelli sahneye girer.

---

[49] Lessing, G. E., *Emilia Galotti*, çev. Zahide Gökberk, Maarif Basımevi, İstanbul 1995, s.3

Detaylı bir biçimde betimlenen oyunun ilk sahnesi, sonunda Prens'in söylediği tek cümle dışında hiç dilsel gösterge kullanmayan, tümüyle kinetik göstergelerle oluşturulmuş bir sahnedir. Bu kinetik göstergeler Lessing'in metninde yer alan birçok bilgiyi anlatmak yerine özetleyerek göstermekle yetinmiştir. Thalheimer'in bu giriş sahnesinde Prens'in kişiliği, Kontes Orsina'nın mektubu ve bunun oyunda önemli bir yer tutacağı bilgisi, ama her şeyden önemlisi Prens'in Emilia'ya karşı hissettiği tutkulu arzuyu, yani özne ve nesne boyutundaki tüm bilgileri söyleyerek değil, yalnızca göstererek ve müzikal göstergenin ürettiği aşka dair çağrışımının desteğiyle verilmiştir.

Bundan sonraki sahnelerde yönetmen, dilsel göstergeler ve kinetik göstergelerin bir parçası olan proksemik göstergelerle sahne estetiğini biçimlendirmeyi sürdürmüştür. Marinelli'nin sahneye girişiyle Prens'le aralarında sözlü diyalog başlar, ancak o kadar hızlı ve tekdüze konuşurlar ki neredeyse hiçbir şey anlaşılmaz. Burada oyun kişileri birbirlerine bakmazlar. Dilsel göstergeler bu kullanımda bir iletişim aracı olmaktan çıkar, çünkü ne söyledikleri anlaşılmaktadır ne de başvurdukları kinetik göstergeler, birbirleriyle konuşan iki kişinin toplumsal kodlarını yansıtmaktadır. Prens ile Marinelli diyalog süresince birbirlerine bakmadıkları gibi birbirlerine son derece uzak mesafede durmaktadırlar.

Thalheimer, sahne yorumunda tüm yan kişileri oyun dışı bıraktığı için, sahnelemede bundan sonra Claudia ile Odoardo, Claudia ile Emilia, Emilia ile Kont Appiani, Kont Appiani ile Claudia, Kont Appiani ile Marinelli'nin bulunduğu sahnelerle ilerlemektedir. Kinetik göstergelerin detaylı analizi (sekans protokolü) için oyunun üçüncü perdesinin ilk beş sahnesi seçilmiştir.

3.1.1.2. Sekans Protokolü

Sözel Göstergeler	Kinetik Göstergeler
Marinelli	Üzgün bir halde kapının önünde durmaktadır.
Prens: Peki her şey olduğu gibi mi kalıyor? Yani iş oluyor mu? Emilia hemen bugün onun mu oluyor?	Prens kısaca Marinelli'ye baktıktan sonra, daha önceki gibi sahnenin ön kısmında durmayı ve izleyiciye bakmayı sürdürür. Aralarında büyük bir mesafe vardır.
M: Görünüşe göre öyle.	Duruşu değişmez.
P: Aklınıza gelen şeyden öyle ümitlenmiştim ki! Kim bilir bu işte ne sersem davrandınız. Delinin tavsiyesi bir kere doğru çıkarsa, onun yerine getirilen hiç olmazsa akıllı olmalı. Bunu düşünmeliydim ben.	Yalnızca başını hafifçe yana çevirir, bunun dışında duruşu aynıdır.
M: Güzel mükafatlandırılıyorum.	Değişmez.
P: Mükafatlandırılmak da niçin?	Aynı.
M: Hayatımı tehlikeye koyduğum için. Baktım ki ne ciddilik ne de alay, Kont'u şerefini aşkının üstüne çıkartmak için harekete getirmiyor, onu kızdırayım dedim. Onu, kendinden geçirtecek sözler söyledim. Bana küfürler savurdu, ben de düello istedim, hemen oracıkta çarpışmamızı teklif ettim. Ya o benim hakkımdan gelir, ya ben onun, diye düşündüm. Ben onun hakkından gelirsem, meydan tamamıyla bizim olur; o benim hakkımdan gelirse, o zaman da kaçmak zorunda kalır, Prens de hiç olmazsa zaman kazanır dedim.	Marinelli başını hafifçe kaldırır ve gözlerini sonuna kadar açmış, yapılan konuşmayı o anda yaşıyormuşçasına anlatır. Burada konuşmasındaki hızlı tempoyu düşürür ve her sözcüğü üstüne tek tek basarak söyler.
P: Bunu yapacak mıydınız? Peki Kont ne dedi? O böyle bir şeyi kendisine iki kere söyletmez. Öyle tanınmıştır.	Yalnızca başı hafifçe yana döner.
M: Yerine göre şüphesiz. Onu niye suçlu bulmalı? Bugün, bana kafasını kopartmaktan daha mühim bir işi olduğunu söyledi ve düğünden bir hafta sonrası için razı oldu.	Dimdik sabit yerinde durur.

P: Ah, Emilia Galotti ile evlenecek! Bu düşünce beni çıldırtıyor! Bunun üzerine siz de işi bitirdiniz ve çıkıp gittiniz!	Bu cümlede gözlerini kısar, yalnızca başını hafifçe çevirir.
M: Daha başka ne yapabilirdim Prens Hazretleri?	Pozisyonu değişmez.
P: Ne mi yapabilirdiniz? Bir şey yapmış gibi söylüyorsunuz.	Düş kırıklığına uğramış bir şekilde yeniden başını izleyiciye doğru çevirir.
M: Ya siz, kendiniz için ne yaptınız, söyleyin Prens Hazretleri, Onunla kilise de olsun konuşmak bahtiyarlığına nail oldunuz. Kendisiyle nelere karar verdiniz?	Daha fazla takdir görmemiş olmanın verdiği düş kırıklığıyla ve Prensin anlatacaklarını, meraklı gözlerle bekleyen bir tavırla konuşur.
P: Her şey istediğim gibi oldu. İstediklerimin yarısından fazlasını iyi karşıladı. Onu hemen birlikte alıp götürebilirdim. Artık bilmek istediğinizi biliyorsunuz; gidebilirsiniz!	Elini, hayali Emilia'ya doğru uzatır ve onu kendisiyle gelmesi için ikna etmeye çalışır. Prens'in yalnızca dudaklarının hareket ettiği sessiz bir sahne. Gözler sabit uzağa bakar. Kolunu yukarı kaldırarak hem düşüne hem Marinelli ile konuşmasına bir son verir.
M: Gidebilirsiniz! Evet, evet; şarkının sonu bu. Mümkün olmayanı yapmaya çalışmış da olsam, bu gene böyle olacaktı. Mümkün olmayanı mı diyorum? Pek mümkün olmayan da denemezdi. Sadece cüretli bir şey olurdu. Gelin şöyle elimize geçseydi, emin olun düğün olmazdı.	Yavaşça sahnenin önüne doğru gelir.
P: Bak hele! Adam neler de yapmak istiyor. Ona şimdi muhafızlarımdan bir bölük asker vereyim, o bununla yolda pusu kursun, şu ellilik başıyla arabaya hücum etsin, içinden kızı çekip alsın ve iftiharla bana getirsin, öyle değil mi?	Eli başında, düşüncelerini toplamaya çalışır.
M: Zorla kaçırılmışa benzemeden kız kaçırılmış olurdu.	Henüz sahnenin başına gelememiştir.
P: Bunu yapabileceğinize aklınız yatsaydı, önceden bu kadar çok lafını etmezdiniz.	Marinelli'yi ciddi almadığını gösteren bir tepkisizlik hakim.
M: Ama bu işin sonu hakkında bir şey söylenemez. Bu arada kazalar da olabilir.	Yürür.
P: İnsanlara yapamayacakları işleri havale etmek de zaten âdetimdir.	Marinelli'yi gerçekten dinlemeye, hatta önemsemeye başladığını ifade eden bir

	biçimde bütün bedeniyle yavaşça ona doğru döner.
M: Ya sizin zannettiğinizden daha hamarat çıktımsa?	Artık Prens'in hizasına gelmiş, sahnenin sol kenarında durur ve hafifçe ona döner.
P: Daha hamarat mı? Söylesenize.	Duruşu değişmemekle birlikte, bedeninin üst kısmını meraklı bekleyişini vurgulayan bir biçimde hafifçe öne eğer.
M: Söyleyeyim: Bahsettiğim iş oldu.	Onaylayıcı bir biçimde başını sallar.
P: Mümkün mü?	Aynı.
M: Her zaman olabilecek bir şey! İşin yapılması, güvendiğim insanlara bırakılmıştır. Yol hayvanat bahçesinin tahta perdelerinin ta yanından geçer. Bir kaçı, sanki soygunculuk edeceklermiş gibi, arabaya orada hücum edecekler. Aralarında, uşaklarımdan biri de bulunacak öteki kısmı da, hücuma uğrayanlara yardım etmek üzere hayvanat bahçesinden koşmuş olacaklar. İki taraf arasında, sözde boğuşmalar sırasında uşağım, kurtarmak istiyormuş gibi Emilia'yı yakalayacak, hayvanat bahçesinin içinden saraya getirecek. Böyle kararlaştırıldı. Şimdi ne buyuruyorsunuz. Prensim?	Marinelli önce başını Prens'e çevirip, kısaca ona baktıktan sonra eline yoğunlaşır. M. bir elini yumruk yapmış diğer eliyle yumruğunun çeşitli noktalarını işaretleyip onu küçük bir oyun alanına çevirir. Prens bu arada Marinelli ile arasında bulunan mesafeyi korumasına karşın ilgiliyle M.'yi dinlediğini gösteren bir duruş sergiler. M. sözlerini bitirince yeniden meraklı ve onay bekleyen bakışlarını Prens'e çevirir.
P: Beni çok şaşırttınız. İçime bir korku düştü.	P. şaşkın bakar yalnızca.
M: Ne var efendim? Yaptığımı şimdi de çok fazla buluyorsunuz değil mi? Demin ise az buldunuzdu.	M. P.'ye bakmayı sürdürür.
P: Bunu demek istemedim canım, ama bütün bunlarda anlayamadığım.	P. bakışlarını M.'den ayırır ve sağa sola bakarak anlama çabasını görselleştirir. Yeniden M.'ye döner.
M: Anlamak mı? Hepsini birden anlarsanız daha iyi!	M. yaptıklarıyla gurur duyan bir tavırla P.'ye bakar ve başını eğer. Ardından ikisi birbirlerine doğru sahnenin ortasında buluşuncaya değin yürürler. P. ve M. birbirlerine sarılmak isterler, ancak bunu bir türlü beceremezler. İkisi de kollarını şaşkın bir şekilde bir oraya bir buraya koymaya çalışırlar, birbirlerine dokunamazlar. Nihayet ikisi arasında çok kısa bir sarılma gerçekleşir, P.

	M.'nin sırtına dostça bir kez vurur, hemen birbirlerinden ayrılırlar. Oyun süresince kişiler arasında tekrarlayan ve oyuncular tarafından bir espri olarak provalar sırasında ortaya çıktığı belli olan, tamamen çağdaş bir jestik göstergeyle bu sahneyi tamamlarlar: P. işaret parmağını, M.'nin karnına sokarak "iyi" der ve mutluluğunu yansıtan hızlı adımlarla çıkar.
Marinelli Bla bla bla... Ey, Kont Hazretleri, siz ki Massa'ya gitmek istemiyordunuz, şimdi daha uzak bir yolu tutmak zorundasınız! Size maymunları böyle tanımayı kim öğretti?	Sahnede yalnız kalmıştır. Az önce Prens'le paylaştığı mutluluktan eser kalmamıştır. M. yüksek sesle bağırır, önce giysilerini çekiştirir, ardından ceketini ve gömleğini çıkarır, yere yatar. Bu sözler her şeyin boş ve saçma olduğunu anlatır. Bir süre yerde kalır, kalkar, gitmek ister ancak gidemez. Güçlü bir bedene sahip olmasına karşın bu sekansta kendisine karşı duyduğu tiksinti, içinde bulunduğu durumun çaresizliğini ve güçsüzlüğünü sergilemektedir. Tekrar sahnenin önüne gelir. Bacaklarını yukarıya çekerek zıplar. İçindeki nefretini biraz akıtmış olarak giysilerini toplar ve konuşmaya başlar.
Prens	Eğilmiş bir halde sahneye girer ve yavaşça kollarını zafer kazandığını gösteren bir tavırla yukarı kaldırır. Hâlâ olanlara tam inanmayan gözlerle M.'ye bakar, M. başını "merak etme, her şey tamamdır" dercesine sallar. P. heyecanlı ve mutlu önce bir eliyle başını okşar, diğer eliyle de kendini, ardından da gömleğini koklar, kendine gömleğini pantolonun içine yerleştirerek çeki düzen verme gereğini duyar. Tekrar tekrar heyecanla kapıya döner bakar. Yere oturur ve hasretle kapıyı gözler. M. P.'yi izler. Kendinden hoşnut görünür ve P.'nin heyecanlı hallerini anlayışlı, ama gücü elinde tutan bir ebeveyn edasıyla onaylar, Marinelli.
P: İşte oradan, ağaçlı yoldan yukarıya doğru geliyor. Uşağın önünden, acele acele yürüyor. Korkudan ayakları kanatlanmış gibi. Henüz bir şeyden şüphelen-	P. hâlâ yerde oturur ve heyecan içinde M. ile konuşur.

memiş. Kendisinin sadece haydutlardan kurtarıldığını sanıyor. Ama bu ne kadar sürebilir?	Bundan sonraki repliklerde karşılıklı konuşmalarına karşın M. ve P. arasındaki mesafe korunur. M. hemen hemen hiç P.'ye bakmaz, P. ise arada bir M.'ye bakar.
P: Marinelli onu siz karşılayın! Neler olacağını ben şurada, yakından dinlerim; kendimi biraz daha toplayabilirsem gelirim.	P. bu sözlerle ayağa kalkar ve doğrudan M.'ye bakar. Oyunda ilk kez yanlardan bir kapı açılır ve P. oradan çıkar.
Marinelli	Prensin peşinden gitmek ister, çıkamaz çünkü kapı kapanmıştır, açılmaz. Şaşkın bir halde yanlarda başka çıkış arar, ancak bulamaz, çıplak üst bedenini giysileriyle örtmeye çalışır. Sonunda yanlardan bir kapı açılır ve çıkar.
Emilia	Ağır adımlarla sahneye girer ve sahnenin ortasında durur. Üzgün bir halde başını öne eğer.
Marinelli Ah, Sayın Fraeulein! Nasıl bir felaket, daha doğrusu nasıl bir saadet – nasıl mesut bir felaket bize bu şerefi bahşediyor.	Yan kapılardan birinden girer ve E.'ye bakmadan duvara rahat bir biçimde koluyla yaslanmış olarak izleyiciye bakarak konuşur.
E: Nasıl? Siz burada mısınız? Demek sizin evinizdeyim? Affedersiniz, Bay Mabeyinci. Yakınınızda, haydutların baskınına uğradık. İyi insanlar imdadımıza yetiştiler, bu namuslu adam da, beni aradan aldı, buraya getirdi. Ama yalnız kendimin kurtarılmış olmasından korkuyorum. Annem daha tehlikede. Arkamızdan da silah atıldı. Belki de ölmüştür. Halbuki ben yaşıyorum! Affediniz. Gitmeliyim; yine oraya gitmeliyim; zaten ben de orada kalmalıydım.	E.'nin konuşmaya başlamasıyla birlikte müzik de başlar. E. sakin, korku dolu gözlerle, duruşunu hiç değiştirmeden konuşur. Burada fısıldamaya başlar E.
M: Üzülmeyin Sayın Fraeulein. Merak edecek bir şey yok; kendileri için bu kadar derin bir şefkatle korkular geçirdiğiniz sevgili insanlar hemen şimdi yanınızda olacaklar.	Duruşu değişmez.
E: Muhakkak mı? Hiçbirine bir şey olmadı mı? Ah bugün benim için nasıl bir korku günü oldu. Ama burada kalmamalıydım;	Burada E. sesini yine kısar ve yukarıya, gökyüzüne, Tanrıya bakarcasına konuşur.

M: Niçin Sayın Fraeulein? Sizin de nefesiniz kesilmiş. Biraz dinlenin, daha rahat bir odaya çekilip istirahat edin. Prens'in de kendisi değerli, sayın annenizi düşündüğünden ve onu yanınıza getireceğinden eminim.	Aynı.
Emilia	Nerede olduğunu ve nelerin olup bittiğini anlamaya çalışarak başını yavaşça M.'ye çevirir. E. sabit sahnenin tam ortasındaki pozisyonu korur. M. sol yandan çıkar, sağ yandan kapı açılır ve P. girer. (bkz. fotoğraf no: 2)
Prens E: Ne yapayım!	E.'ye uzak bir mesafeden elini ona doğru uzatır. E. yalnızca uzun uzun P.'ye bakar, arkasını döner ve kararlı adımlarla oyunun başından beri kullanılan kapıdan çıkar. P. çöküntüye uğramış bir halde, sendeleyerek E.'nin peşinden gider, tam kapıdan çıkmak üzereyken E. geri döner ve hızlı adımlarla P.'nin üstüne yürür, P. geri çekilmek zorunda kalır. E. sahnenin ortasına geldiğinde durur, P. onun arkasında durmuş, E. ile konuşmak ister, ancak bir ses çıkartmadan, yalnızca dudaklarını kıpırdatır. E. başını P.'ye çevirir ve sorar. P. yere E.'nin ayaklarının dibine yığılır, küçük bir bebeğin uyurken aldığı pozisyonu alır sonra sürünerek E.'ye yaklaşır. Ona dokunmaya çalışır, ancak E.'nin başı bir fanusun içindeymişçesine yalnızca belli bir uzaklıktan elini E.'nin çevresinde hareket ettirir ve bu arada sürekli onun adını tekrarlar.
P: Ne kadar utanıyorum bilseniz! Evet, Emilia, ben bu dilsiz sitemi hakettim. Bu sabahki hareketim haklı gösterilecek gibi değil: bağışlanabilir ancak. Zafımı affedin. Bana hiç faydası olmayacak bir itirafla huzurunuzu kaçırmamalıydım. Kelime bulamadığınız bir dehşet içinde beni dinlemenizle, daha doğrusu dinlememenizle cezamı pek güzel verdiniz. Bana, ümitlerim, ebediyen kaybolmadan önce,	P. E.'nin arkasında, yüzler ise yan yana, P. heyecanla konuşur. E. başını P.'ye doğru yana eğer.

sizi tekrar görmek, tekrar sizinle konuşmak saadetini bahşeden bu tesadüfü daha hayırlı bir bahtiyarlığın işareti olarak kabul edebilseydim! Yeniden lütuf dilenebilseydim! Yeniden lütuf dilenebilmem için hakkımda verilecek hükmün bir geri bırakılışı diye anlayabilseydim: Titremeyin Fraeulein'im, yalnız ve sadece bakışlarınızın esiri olmak istiyorum. Hiçbir söz, hiçbir iç çekmesi sizi incitmesin, yalnız güvensizlik gösterip beni kırmayın. Üzerimdeki hakim kudretinizden bir an bile şüphe etmeyin. Bana karşı kendinizi korumak için bir başkasının yardımına ihtiyacınız olduğu hiçbir zaman aklınıza gelmesin.	P. ondan uzaklaşarak sahnenin önüne doğru gelir, burada gömleğinin üst düğmelerini açar ve bir eliyle kalbine vurarak kalp çarpıntısını görselleştiren bir hareket yapar. Ardından gömleğini kapatır, yeniden E.'nin yanına gider, E.'nin gözünden akan bir gözyaşını parmağının ucuyla alır, ona bakar ve sonra kendi yanağına sürer. P. birkaç defa elini E.'nin eline doğru uzatır, ancak ona dokunamaz, çaresiz döner ve yan kapıdan çıkar, E. arkasından bakar. P. kapıda bekler, yalnızca eli gözükür. E. bir an izleyiciye bakar, ardından ağır ama kararlı adımlarla P.'nin peşinden çıkar.

Yukarıda sunulan sekans protokolü sonucunda, *Emilia Galotti*'nin sahneleme stratejisinin karşıtlıklar üzerine odaklandığı söylenebilir. Bu karşıtlıklardan biri sahnede söz ve beden arasında kurulan dengesizlik üzerine kurulmaktadır. Sekans protokolü açıkça kinetik göstergelerin dilsel göstergelerle eşit ağırlıkta olmadığını gözler önüne serer. Bazen, oyuncular sahnede durup, hızlı bir biçimde konuşurlar, ancak hiç hareket etmezler. Bazen ise, özellikle Emilia'nın Prens ile karşılaştığı giriş sahnesi örneğinde olduğu gibi, oyuncular çok az dilsel göstergeye başvurup, sözlerin yerine hareketlerin geçtiği bir anlatım sunarlar.

Başka bir karşıtlık ilkesi de birbirlerine dokunmayı ve dili bir iletişim aracı olarak sağlıklı bir biçimde kullanma yeteneğini kaybetmiş olan oyun kişilerinin duygularını ifade ederken ya fazla bastırılmış ya da fazla abartılmış jestik göstergeler üretmeleridir.

Ortaya çıkan sahneleme ilkelerinden bir diğeri Hans-Thies Lehmann'ın *Postdramatisches Theater* (Postdramatik Tiyatro)[50] kitabında göstergelerin azlığı olarak nitelendirdiği durumdur. Thalheimer, yalnızca ışık aracılığıyla tümüyle boş olan sahneye biraz hareket kazandırır. Sahneleme süresince kullanılan aksesuarlar, Kontes Orsina'nın sahneye getirdiği mektup ve bir silahtan ibarettir. Bunun yanı sıra Emilia dışında oyuncuların kostümleri oyun süresince değişmemektedir. Thalheimer'in sahnelemesindeki bu strateji, izleyicinin mevcut göstergeleri daha yoğun olarak algılamasını sağlamaktadır. Ancak oyuncuların sergiledikleri kinetik göstergeler dekor ve kostüm konusundaki gösterge azlığıyla aynı tutarlılıkta değildir. Çünkü oyuncular tarafından bu anlarda üretilen kinetik göstergeler de toplumsal kültürel kodları birebir uygulamak yerine onları abartma stratejisini izlemektedirler. Prens'in elini kalp çarpıntısını görselleştiren biçimde kalbine tekrar tekrar dokundurması ya da Emilia'nın yanağından süzülen bir gözyaşını parmağıyla alıp yüzüne sürmesi dozu iyice abartıya varan bir duygusallıkla klişeye dönüşür. Oyuncular tarafından üretilen dilsel göstergeler de aynı karşıtlıklar ilkesi üstüne kuruludur. Oyun kişileri ya çok hızlı ve neredeyse anlaşılmaz biçimde konuşurken, bazen fısıltıyla, bazen de gündelik hız ve yükseklikte konuşmaktadırlar. Oyun kişileri zaman zaman birbirleriyle konuşurken yan yana durup izleyiciye bakmakta, böylece iki kişi arasında gerçekleşen bir diyalogda alışılmış iletişim kodlarına çok seyrek başvurmaktadırlar (*Emilia Galotti* oyunundan fotoğraflar için kitabın son bölümüne bakınız).

---

[50] Lehmann, Hans-Thies, *Postdramatisches Theater*, Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, 1999

Erika Fischer Lichte, yetmişli yılların Almanya'sında yeni bir dekor anlayışıyla koşut olarak geliştirilen bir tür 'resim tiyatrosu'nun varlığından söz eder. Özellikle Stein, Grüber, Minsk, Zadek, Fernandes, Neuenfels ve Peymann gibi yönetmenler tarafından uygulamaya sokulan 'resim tiyatrosu'nun ayırt edici özellikleri: (1) oyun kişisinin temel gestusunu belirleyen bir oyuncu duruşu, (2) kişilerin sahne üzerindeki gruplandırılışı; bu bağlamda özellikle a) kişilerin uzam içinde ve birbirlerine göre yerleştirilişleri, b) kişilerin arasında yatay ve dikey eksende bulunan mesafeler, (3) sahne üzerindeki yürüyüşleri, (4) aksesuar ile kurulan ilişkidir. Bu kinetik göstergeler yukarıda adı geçen yönetmenler tarafından özellikle bir yandan oyun kişilerinin içinde bulundukları spesifik durumu, diğer yandan aralarında bulunan ilişkileri karakterize etmek için kullanılmıştır.[51] Böylece Fischer-Lichte'ye göre, 'resim tiyatrosu'nda üretilen kinetik göstergeler yirminci yüzyıla kadar gelişen illüzyon tiyatrosundan farklı bir işlev yerine getirmektedir. Kinetik göstergelerin illüzyon tiyatrosundaki işlevi kişilerin duygularını, ruhsal durumlarını ve psikolojik gelişmelerini yansıtmaktı. Buna karşın kinetik göstergeler 'resim tiyatrosu'nda belli durumları ortaya koymak, kişiler arasındaki ilişkileri belirlemektir, yani kinetik göstergeler kişiler arasındaki iletişimi yansıtmak için başvurulan bir gösterge dizgesi halini almaktadır. Yönetmenlerin amacı özellikle dilin bir iletişim aracı olarak işlevini yitirmiş olduğunu göstermektir. Fischer-Lichte'ye göre 'yeni resim tiyatrosu' da bu geleneğe dayanarak kişiler arasında dil ötesi iletişimi beden üzerinde sorgulamaktadır, bu bağlamda duruş, mesafe, yürüyüş ve jestlerle oluşan beden dili incelenmektedir.[52]

Thalheimer'in *Emilia Galotti* yorumu ilk bakışta bu geleneği temsil eden bir sahneleme örneği gibi görünmektedir, ancak oyuncuların

---

[51] Fischer-Lichte, Erika, *Semiotik des Theaters*, Band 3, Gunter Narr Verlag, Tübingen 1983, s. 187

[52] A.g.e.:, s. 183

özellikle jestik göstergelerindeki abartı bir çeşit yabancılaştırma unsuru olarak okunabileceği için, Thalheimer'in 'resim tiyatrosu' geleneğini sorguladığı düşünülebilir. Thalheimer'in sahnesi bir podyumu hatırlatır ve oyuncular bu podyum üzerinde duygularına ve tutkularına hapsolmuş, ya duygularını hiç ifade edemeyen ya da onları patlama halinde dışa vuran, iki uç arasında sıkışmış kişiler olarak çizilmiştir. Ancak oyun kişileri bu duygularını, mankenlerin podyumda giysilerini sergiledikleri gibi izleyiciye sergilemektedir. Çünkü her şey yalnızca bir gösteridir. Thalheimer'in *Emilia Galotti* yorumuna göre insanların tutkuları ve duyguları da, insanların yalnızlıkları ve acizlikleri nedeniyle zavallı bir gösteriye dönüşmektedir.

3.1.2. Yangın Duası

Yabancı bir sahnelemenin ardından tümüyle Türkiye'ye ait olan ve *Emilia Galotti*'den farklı bir yapıya sahip olan ikinci bir sahneleme örneği incelenecektir. İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı'nın düzenlediği 14. Uluslararası Tiyatro Festivali'nde prömiyeri gerçekleştirilen *Yangın Duası*, İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda 2005 sezonundan bu yana gösterimi devam eden bir yapım. Metni, rejisi, ışık ve sahne tasarımı ile Ahmet Uğurlu'nun emekliye ayrılmasıyla boşalan "Zajo" rolü dahil neredeyse tamamı Berkun Oya'ya ait olan *Yangın Duası*'nda, müzik Tan Tunçağ'a ait, "Mişkadora" rolü Ülkü Duru, "Bin" rolü de Ali Atay tarafından canlandırılmaktadır.

3.1.2.1. Kinetik Göstergeler İçin Bağlamlar

A) İçerik

Yangın Duası yer çekiminin azalması nedeniyle boşlukta kalarak kaybolmaktan korkan, ölmek isteyen ancak bir türlü ölemeyen üç kişinin öyküsünü anlatıyor. Evli bir çift olan Mişkadora ve Zajo ile bir arada yaşayan ve eşcinsel olan Bin'e, cinsel kimlik temasına vurgu yapmak dışında, çiftin arasında gelişen olaylara yorum ve hakemlik

yapmak düşüyor. Sürekli birbirleriyle çatışma halinde olan üç kişiyi birbirine bağlayan şey varoluşlarının saçmalığı karşısında geçmişteki anılarına sığınma gereksinimi ve bundan da onları kurtaracak olan ölme arzusudur. Üç kişiyi yaşama bağlayan önemli anlardan birisi ise tanık oldukları orman yangınlarıdır. Bol sözcük oyunlarıyla geçen oyunun başından sonuna değin (düş sahneleri dışında) üç kişi, oturdukları tekerlekli sandalyelerle yaşama tutunmaya çalışsalar da sonsuzluğa karışmaktan kurtulamazlar.

B) Uzam

İki sezondur Atatürk Kültür Merkezi, Oda Tiyatrosu'nda sergilenen oyun, geleneksel İtalyan çerçeve sahneyi kullanmaktadır. Berkun Oya'ya ait olan sahne tasarımı boş bir sahneyi büyük çapta yoğun ışık ve ses efektleriyle doldurmaktadır. Oyun süresince dekor, bazı aksesuarlar dışında sabittir. Sahnenin zemini düz beyaz, iki yanı ve arkası kare çerçeveli beyaz pleksiglastan oluşan panolarla kaplıdır. Oyuncuların giriş ve çıkışı için arkada bir antre, antrenin sağında ve solunda iki kapı bulunmaktadır.

Oyunun başında sahne karanlıktır. Teypten gelen sesler ve mırıldanmalar (birkaç kez tekrar eden "Koca kafa kimde var?"cümlesi) ile oyunun başladığını anlayan izleyici bir anda yoğun mavi bir ışıkla karşılaşır. Sahnenin ortasında mavi ışığının altında duran ayaklı saat, sahnelemenin anahtar göstergelerden birisine, 'zaman'a işaret eder. Sahne kararır, uzun süre karanlık kalan sahne yeşil ışıkla yeniden aydınlanır. Saatin yerini tekerlekli sandalyeyle tek başına sahnenin sol kenarında duran Ahmet Uğurlu almıştır. Sahneyi dolduran ağustosböceklerinin cırcır sesi, izleyiciyi bir anda bir yaz gecesinin atmosferine taşır. Cırcır seslerinin yanan odun çıtırtısına dönüşmesiyle ışık da önce mor, pembe ve nihayet yoğun bir kırmızıya dönüşür. Orman yanmaktadır ve Zajo rolündeki Ahmet Uğurlu bir sigara yakarak yangını izlemektedir. Deiktik bir gösterge olarak beyaz spot

ışık, oyuncunun yüzünü aydınlatır. Işık beyaza döner ve Zajo'nun yellenmesiyle "ön oyun" sona erer. Bir sigara yakan Ahmet Uğurlu'nun üzerine düşen beyaz spot, onun orman yangınlarıyla çok rastlantısal olmayan bir bağlantısının olabileceğine dair bir kuşku uyandırır.

Berkun Oya'nın sahneye koyduğu *Yangın Duası*'nın ön oyununda, akustik göstergelerin ve ışığın kısmen dilsel ve dekora ait görsel göstergelerinin yerini aldığını gösterir. Ağustosböceklerinin sesi yaz sıcağını, odunların çıtırtısı kırmızı ışıkla birlikte yangını gösterirken sahnede tek söz söylenmez. Banttan gelen bir sesle duyulur kılınan, yani belirgin bir gösterge haline getirilen yellenme ve ilk baştaki "Koca kafa kimde var?" sözlerinden oluşan mırıldanmalar, izleyiciyi oyunun alımlama koşullarına hazırlayıcı niteliktedir. Belli bir tiyatro bilgisine sahip olan izleyiciye akustik ve kinetik göstergelerle desteklenen yelleme, Alfred Jerry'nin *Kral Übü*'sünü hatırlatarak, oyuna yönelik belli beklentiler oluştururken, bu bilgiye sahip olmayanlarda ise belki Kral Übü'nün ilk sözcüğü olan "Merde!"in uyandırdığı etkiye benzer bir şok ya da şaşkınlık etkisi yaratmaktadır.

C) Dış Görünüşe Ait Göstergeler

Yangın Duası'nda yer alan iki erkek ve bir bayan oyuncunun hemen tüm oyunu tekerlekli sandalyede oynamaları sahneleme stratejisinin ana unsurlarından birini oluşturur. Her bir oyuncunun bir ana rengi vardır. Zajo'nun herhangi bir özelliği bulunmayan gündelik takım elbisesi koyu gri, Bin'in yine sıradan kadife takım elbisesi koyu yeşildir. Mişkadora'nın yeşil bir elbise üstüne giydiği sabahlığa benzeyen kostümüyse koyu kırmızıdır. Düş sahneleri dışında, oyun süresince oyuncuların mahkum oldukları tekerlekli sandalyeler her bir oyun kişisinin giysisiyle aynı renktedir. Bin'in yine koyu yeşil olan ve bağlı olmadan Zajo'nun boynunda asılı duran siyah kravatlarının ortadan yana doğru kıvrılması ya da Mişkadora'nın sabahlığından

kalın kıvrık iplerin çıkması, oyuncuların kostümlerine fantastik bir boyut kazandırmanın yanı sıra oyuncuların uzam içindeki konumlarına da, yani azalan yer çekimine işaret eder. Oyuncuların kostümlerinin renkleri, orman yangını temasıyla uygunluk gösteren; orman-ateş-kül üçlemesini çağrıştırmaktadır. Oyuncuların dış görünüşünü belirgin bir şekilde gerçek dışı bir boyuta getiren diğer bir unsur ise sahip oldukları saç şekilleridir. Yer çekiminin giderek azaldığı bir ortamda var olmaya çalışan üç kişiyi canlandıran oyuncuların saçları yukarıya doğru taranmış, havalanmaktadır. Özellikle düz saçlara sahip olan Ali Atay ve Ülkü Duru'nun saç şekilleri böylece oyun kişileri özne boyutunda tamamlayan bir unsur olmaktan çok, sahnelemede oyun kişilerinin içinde bulundukları durumu yansıtan, nesne boyutunda göstergeler olarak işlev görmektedir (*Yangın Duası* oyunundan fotoğraflar için kitabın son bölümüne bakınız).

D) Kinetik Göstergeler

Yangın Duası'nın ikinci yarısında yer alan düş sahneleri dışında oyuncular oyun süresince tekerlekli sandalyelerle hareket ederler. Tekerlekli sandalyeler oyuncuların hareket yeteneklerini sınırlandırmasına karşın, oyuncuların beden, jest ve mimikleriyle oluşturdukları kinetik göstergeler sözel göstergelerle bir arada incelenerek sahneleme stratejisine yönelik bazı ipuçları ortaya çıkarılacaktır. Ancak *Emilia Galotti*'den farklı olarak, *Yangın Duası*'nı çözümlerken oyunda önemli bir yer tutan akustik ve ışık göstergelerini de dikkate almak gerekecektir.

E) Rollerin Tanımlanışı

Yangın Duası'nın üç kişilik oyuncu kadrosu bir karı koca ve onlarla birlikte yaşayan bir eşcinselden oluşuyor. Ülkü Duru, kaç yaşında olduğunu artık takip etmekten vazgeçmiş olan Mişkadora'nın anılarıyla yaşama tutunan, sonsuzlukta kaybolup gitme korkusuyla yanıp

tutuşan halini, mimik ve jestleri zaman zaman abartan ya da tümüyle donduran grotesk bir oyunculuk biçemiyle birleştirmektedir.

Mişkadora ve diğer iki oyun kişisi, yani eşi Zajo ve onlarla birlikte yaşayan Bin, onlara kalan zamanı birbirleriyle tartışarak, bağrışarak ve oyun oynayarak geçirmeye çalışırlar. Bu arada Zajo'nun hesabına göre 2140 yaşında olması gereken Mişkadora'nın 'kadınsı' korkuları doğurganlık, güzellik ve yaşlanma temaları üzerinden gelişir.

Bir eşcinsel olan Bin rolünde Ali Atay, temelde geçmişe tutunmak, gelecekten korkmak ve anı benzersiz bir çıkışsızlık içinde yaşamak gibi temalar üzerinden rolünü daha doğalcı bir oyunculukla şekillendirir. Evi paylaştığı çiftle kavga ederek ve onları kimi zaman birbirlerine düşürerek, oyun oynayarak ve cinsel kimliğinin geçirdiği değişime izin vererek var olmaya çalışan Bin'in temel çıkışsızlığı ise diğerleriyle aynı.

Zajo rolünde Ahmet Uğurlu (Berkun Oya) temel korkularını diğer oyun kişileriyle paylaşmasına karşın, diğerlerinin sakladıkları masum sırlardan daha büyük bir sır saklayan gizemli havaya sahip biriymiş gibi görünür, çünkü diğerlerinin nesne boyutunda sergiledikleri abartılı ve dışa dönük tavırlarına Uğurlu daha az başvurmaktadır. Temel korkuları birbirlerine çok benzeyen oyun kişileri, bu korkularıyla birbirlerine ayna tutan, dalga geçen ve bunları anlamaya çalışan halleriyle yoğun bir ilişki ağının içinde hareket ederler. *Yangın Duası*'nın ilk iki sahnesinin ayrıntılı olarak çözümlendiği sekans protokolünde, oyuncular tarafından üretilen kinetik göstergeler, *Emilia Galotti*'nin çözümlemesindeki gibi metinle kurduğu ilişki açısından değerlendirilecektir. Oyuncular, düş sahneleri dışında, baştan sona kadar tekerlekli sandalyelerle sahnede var olmalarına karşın, mimik ve jestleri dışında bu sandalyelerle gerçekleştirdikleri hareket akışı, oyunun sahneleme stratejisini ortaya çıkartmada yardımcı olacaktır.

3.1.2.2. Sekans Protokolü

SÖZEL GÖSTERGELER	KİNETİK GÖSTERGELER
Zajo: Mişkadora, Mişkadora!	Sahnenin yeşil tonlarda aydınlanmasıyla Zajo tekerlekli iskemlesiyle girer. Hareketsiz durur. Bu arada ışık beyaza döner ve fonda radyo cızırtıları, şarkı sözleri duyulur. Kaotik bir ses perdesi vardır. Sahne yeniden kararır, bu defa sahne mavi ışıkla aydınlanır. Çıtırdamalar ağaçların yandığını haber verir. Işık kırmızıya döner. Yoğun kırmızı ışık yangın atmosferini destekler. Zajo'nun başının etrafı bir ışık haresiyle çevrelenir. Sigara yakar. Işık yeniden beyaza döner. Zajo yellenir. Mişka yüksek sesle şarkı söyleyerek sahneye girip çıkar, yeniden girer. Zajo bu arada onu duyar, onu arar, çağırır.
Mişka: Yerini değiştirmişsin...	Mişka, Zajo'nun yanında durur. Ağlamaklı bir sesle.
Z: Orman yanıyor.	Sakin bir ifadeyle.
M: Duyuyorum.	M. elini Z'ye uzatır, sevinçlidir.
Z: Bir şey yapmalı.	Z. elini tekerlekli iskemlesinin koluna vurur, sinirlidir.
M: Mutfaktan mı izledin?	Z. 'evet' anlamına gelebilecek bir ses çıkarır.
Z: Tarçın kavanozunu devirmişsin. Duymadım.	M. suçlanmış, başını öne eğer, ellerini kucağında birleştirir. Z. sağ elinin serçe parmağını sağ kulağına sokup sallayarak kaşır.
M: Zajo...	M. birkaç kez Z.'ye seslenir, ancak Z. tepki vermez. M. soran gözlerle Z'ye bakar, ayağını sert bir şekilde yere vurur. Aynı anda ışık mora döner, zil sesine benzeyen bir efekt M'nin hareketini destekler.

Z: Demin osurdum, onu da duymadım.	Z. ağlamaklı bir sesle konuşur.
M: Belki de ses çıkmadı?...	M. tekerlekli iskemlesini Z.'ye doğru çevirir, ona dokunarak teselli etmeye çalışır.
Z. Duymuyorum. Mişkadora?....	Z. ağlamaklı, başını iki elinin arasına alır. Bu arada M. tekerlekli sandalyesiyle sahneden çıkar bir çarpma sesi ve ona eşlik eden bir çığlık duyulur. Z. doğrulur ve merakla M'nin çıktığı yöne doğru bakar. Bağırarak.
M: Duydun işteee...	İçeriden gelen ses yankılanır.
Müzik.... (Erik Satie / trois gymnopedies I)	Z. sahnededir, çaresiz başını iki elinin arasına alır. Sahne kararır.
M: Orman sustu.	M. ve Z. karşılıklı durmaktadırlar. M., Z.'nin kollarında asılı duran yünü sarar.
Z: Koku da bitti.	Z. elindeki ipe tutunarak M.'ye yaklaşır ve onun burnundaki mandalı çıkarır. Tekrar eski yerine döner.
M: Baaaaaabanın bir ormanı var, ormaaaaaaaanında sincapları var....	M. ağlamaklı alçak sesle söyler.
Z: Sulu zırtlak bir şey oldun Mişka, kötüye işaret bu, yaşlılık belirtisi, sonun başlangıcı. Aklın duygusu var Mişka, hem temiz, pırıl pırıl, yoktan keder var etme.	Z. yine yüne tutunarak ve arkadan gelen zil efekti eşliğinde M'ye yaklaşır ve kızgın bir şekilde elindeki yünü M'nin kucağına atar.
M: Hmmm?	M. anlamaz.
Z: Yok bir şey Mişka...	Z. yerine geri döner.
M: Koku dağılmış hep, her yer koku, hiç kokmuyor.	M. etrafına bakar.
Z: İlk yangını hatırlıyor musun Mişka? Ne kokmuştu.... Bir elinde lavanta şişesi, diğeriyle çevrendeki dumanı, tozu dağıta dağıta sağa sola koşuyordun. Sen bir türlü alışamadın bu is kokusuna. Bense başlarda değilse de şimdilerde, seviyorum, arıyorum bu kokuyu... Geridekileri.... ve geçmişimizi hatırlattığı için. Yansa şu orman bir kez daha da getirse aklıma eski yangınları diye bekliyo-	Z. başta memnun bir şekilde anıları yad eder, ancak gerçekliğin yarattığı dehşet ve hüzün örtük olarak ifadesine yansır.

rum. Geçmişinde hepsini değil, son üç yangını hiç düşünmem mesela, onları 20 yangın sonra getireceğim aklıma, geçmişimiz olduklarında. Gelecek kabul etmedi bizi, biz de geçmişimizde yaşıyoruz, tüm asiller gibi...	
M: Aliiiiiiii Babaaaaaaaaaaaaaaaanın bir ormanı var, ormaaaaaaaaanında tavşanları	M. ağlamaklı, Z. başını eline dayamış kızgın bakar
Z: Mişka....	Z. onu susturur.
M: Ekose bir etekliğim vardı benim, ipek bir şalım, bir de hani, .. ekru bir florans şapkam, tüylü tüylü, hatırlar mısın, istasyondaki o küçük pastanede öpmüştün beni, bir kez, ... yoo, iki kez.... yanağımdan, ama ne utanmıştım.... Adını hatırlayamadığımız bir film yıldızına benzetmiştin bir de beni o gün ... ama sen daha güzelsin demiştin, hem onun çilleri de yokmuş. Zajo, ... çillerim duruyor değil mi?....	M. tekerlekli iskemlesiyle neredeyse dans eder, mutlu bir şekilde geçmişi hatırlar. Şapkasının kontürlerini çizerken hareketi yaklaşık on saniye donar. Bir anda Z.'ye bir tekme atar, Z. irkilir (bkz. fotoğraf no: 11).
Z: Artmışlar.	Z. dikkatle Mişka'nın yüzüne bakar.
M: Çillerimi seviyorsun değil mi Zajo?	M. meraklı
Z: Hmmm...	Z. ilgilenmez
M: Ben güzel miyim hâlâ?...	M. üzgün
Z: Hâlâ?...	Z. ürkek.
M: Hiç mi değildim.	M. panikle Z.'nin elini yakalar ve havaya kaldırır.
Z: Sen hep güzeldin sevgili Mişka...	M., Z.'nin elini tutmayı sürdürür, Z.'nin yanıtı hoşuna gider.
M: Sevgili Mişka... Ne güzel söyledin... Bir daha söylesene	M. mutlu olmuştur. Z'den uzaklaşarak çıkar.
Z: Sevgili Mişkaaa	Z. onu çıkışların bulunduğu arka koridora kadar izler.
Uzaktan M: Bir dahaaa...	Bu sırada Bin, tekerlekli sandalyesiyle sağdan delinmiş gibi sahneye girer, bağınr.
Bin: Yeteeeeeeeer... Uyuyamıyorum... Biliyor musun uyumak? Haaa.... Ne bağırıyor sidikli karın "bir daha bir daha", ne, ne bir daha... Neeeee....	B. Z.'ye vurur, uzaklaşır ancak hırsını alamaz, yeniden Z'ye yaklaşır ve ona vurur. Z. de ona vurarak karşılık verir.
Z: Gece niye uyumadın?	Z. kızgın

B: Gece oldu mu?	B. bir anda donup kalır. Ağlamaya başlar. Z., bir sigara yakar, Bin'e uzatır, Bin sigarayı ağzına ters koyar, Zajo, çakmağı Bin'in ağzına yaklaştırdığında durumu fark eder, sigarayı düzeltir yakar, birlikte birer nefes alırlar, Bin sakinleşir.
B: Tarçın kavanozunu kim devirdi?...	
Z: Mişka	B. sevinçle bağırır.
B: Ooooh. Ben de ben devirdim sandım, yüreğim ağzıma geldi, yaşlılığa hiç tahammülüm yoktur bilirsin, yaşlanınca ölebilir bile insan...	B. derin bir soluk alır. Rahatlamış bir şekilde bacak bacak üstüne atar.
Z: Bin?..	Z. ürkmüş.
B: Ha?	B. kendisiyle meşgulken kısa bir es'in ardından Z. konuyu tümüyle değiştirir.
Z: Mişka hep çilli miydi?	Z. merakla Bin'e doğru dönmüştür.
B: Aaa...aaaa, çil, çil, çil?...	B. hatırlamaya çalışır.
Z: Hani şu....	Z. elleriyle kendi yüzünde gösterir.
B: Aaa... Evet, ben tanıdığımdan beri çilli, benden önce bilmiyorum, beni zor hatırlıyorum... Neden sordun, o nerede sahi, ben bağrışmalarınızı duyunca... Girdiler dedim yine birbirle....	B. bir yandan sigara içer, sakindir.
Z: Sence Mişka güzel mi?...	B. düşünceli bir şekilde önce arkaya doğru bakar, sonra Z.'nin yanına gelir ve onun sandalyesinde sigarasını söndürür
B: Mişka mı, eee, güzel kadındır, ama son zamanlarda hiç bakmıyor kendine. Tırnaklarına dikkat ettin mi, ayy... hiç tahammülüm yok, bakımsız tırnaklara, dişlerini de fırçalamıyor galiba, su içtiği bardaklar bile bok kokmaya başladı, hele o saçlar, lepiska gibi yapıştırıyor bir de onları iki yana kimi gün, hiç sevmem şekerim bakımsız kadın, geçenlerde sandıktan bir ayna çıkartıp verdim eline, halini bir görsün, kendine bir çeki düzen versin diye, önce boş boş baktı suratıma, her zamanki gibi, sonra da ağlaya zırlaya mutfağa fırladı, ne oldu bu şapşala diye gittim pe-	B. bir yandan makyajını siler. Dedikodu havasında.... Z. ilgiyle B.'yi dinler.

şinde, bir de ne göreyim, iki çatal kapmış seninki soktu sokacak gözüne, zor aldım elinden, çıkarıverecekti gözlerini, göz bu, olmaz, burun değil, kas değil.... Şapşal kız korkuttu beni, yatıştırdım sonra, Zajo majo, bir şey sayıklaya sayıklaya uyuya kaldı.	
Z: Niye çağırmadın beni?	Z. Biraz şaşırmış.
B: Niye... Aaaa.... Sen Zajo'ydun doğru ya, aman ne tuhaf sizin isimleriniz de, hatırlamak imkansız, gören de yaşlılıktan sanacak.... Ne diyorduk, hah, güzeldir yani Mişka, hoş kadındır, bir film yıldızına benzetirim ben onu hep, adı aklıma gelmez şimdi... Tabii ya, Mişka çilliydi değil mi, hiç dikkat etmemiştim bak, ... Ne renkti çilleri?	
Z: Ne?...	Z. şaşkın, Bin'e bakar.
B: Eğleniyorum seninle, atlama hemen, mavi olduklarını biliyorum.	B. şakaya vurur, sahneden çıkmak üzere hareket eder, tam çıkarken
Z: Bunak ibne.	Z. kendi kendine söyler, onu duyan B. çıktığı gibi geri gelir, Z.'yi tehdit edercesine Z. ondan uzaklaşmaya çalışır. B. imalı....
B: Sahi,... orman yandı değil mi?	Z. kafasıyla onaylar, B. çıkar, M. girer.
M: Bin?...	M. gelir Z.'nin hizasına oradan izleyiciye bakarak konuşmayı sürdürür.
Z: Gitti.	Z. aynı şekilde ara ara birbirlerine baksalar da, sakinler ve izleyicilere bakmayı sürdürürler.
M: Neye kızmış yine?	Aynı
Z: Gürültümüzden uyuyamıyormuş.	....
M: İyice yaşlandı.	....
Z: Ona sorsan, anasının karnında hâlâ.	....
M: Bana durmadan tarçın kavanozunu kimin devirdiğini soruyor.	....
Z: Sen ne diyorsun Mişka?.	....
M: Bilmiyorum diyorum, o da ağlaya ağlaya	M. gülmeye başlar, hatta gülmekten

odasına gidiyor.	konuşamaz.
Z: Tarçın kavanozunu kim devirdi Mişka?	M. cevap vermez, başını ağır ağır önüne eğer. Bu arada bir zil sesi duyulur, sahnenin bir kısmı karanlık diğeri kırmızı ışıkla renklendirilir.
Z: Bin'in sana verdiği ayna nerede?	Z. ısrarlı bir şekilde sorar. M. cevap vermez.
Z: Mişka!	
M: Anlattı ha?... Anlatmasın diye ona makyaj çantamı vermiştim.	M. üzgün bir şekilde başını kaldırır.
Z: Ayna sende mi?	M. üzgün.
M: Aldı geri.	Z. sağdan çıkar. Mişka, Zajo'nun yokluğunu fark eder.
M: Zajo?...	Z. bir süre sonra içeri elinde aynayla girer.
M: Zajoooo?...	M. yüksek sesle çağırır.
Z: Şşşşşt... Bin uyuyor.	Z., M.'nin yanına gelir, aynada kendine bakmaya başlar, ağzını açar, aynayla bir süre ağzının içine bakar.
Z: Dişim çürümüş.	.....
M: Fırçalamıyor musun?	Z.'ye bakar.
Z: Lavabo çok pis.	Z. bir sigara yakar.
M: Sigara dişleri çürütür.	....
Z: Çürütmez, sarartır.	Z. inatçı.
M: Çürütür.	M. ısrarlı.
Z: Sarartır.	....
M: Çürütüüür...	M. sesini yükseltir.
Z: Sarartır...	Z. bağırarak karşılık verir. Bağrışmalar gürültüye dönüşür ve Bin içeri delirmiş şekilde bağıra bağıra girer, elindeki süpürgeyle Zajo ve Mişka'ya saldırır.
B: Yeteeeeeeer... Uyumak istiyoruuuuuuum ...	Z. ve M. kaçışırlar, biri sağdan biri soldan sahneden çıkarlar, B. de peşlerinden, bağıra bağıra kovalar. Işığın rengi değişir, koyulaşır, kararır ve müzik....

"Yetersiz bilgilerle de olsa, açıklanabilen bir dünya, aşina bir dünyadır. Ancak bir anda akıl ve illüzyondan yoksun bırakılmış olan bir evrende insan bir yabancıdır. Kaybolmuş bir memleketin anısından yoksun olduğu için ve kutsal toprak için bir umut kalmadığı için insanın bu sürgünden çıkışı yoktur. İnsanın yaşamından, oyuncunun geçmişinden bu kopuşu absürd duygudur."[53]

Albert Camus'nün yukarıdaki sözlerinde dile getirdiği yabancılık durumu *Yangın Duası*'ndaki oyun kişilerinin içinde bulundukları durumu yansıtmaktadır. İllüzyondan ve akıldan uzak dünyaları onlara, belirsiz bir sonsuzlukta kaybolup gitmekten daha iyi göründüğü için, oyun kişileri bu dünyaya sıkı sıkıya tutunmaya çalışırlar. Ve bunu sıradan insanların sıradan korkularına hapsolmuş kişiler olarak yaparlar.

Parçalı yapısı ve zaman zaman diyalogları monologlara dönüştüren konuşma örgüsü, ilk bakışta dilin oyunda bir iletişim aracı olarak anlamını kaybettiğini düşündürse de dil, oyunun asıl anlam aktarıcısı olarak işlevini korumaktadır. Yukarıda verilen sekans protokolü, tekerlekli sandalyelerle oyuncuların hareket yeteneğini kısıtlamasına karşın, oyuncuların söz ile jestleri hemen hemen dengeli bir şekilde kullandıklarını göstermektedir. Oyuncuların sahnede başvurdukları jestik ve mimik göstergeler büyük çapta gündelik hareket kodları yinelemektedir. Daha önce de ifade edildiği gibi Mişkadora'nın bazı sahnelerdeki jestik ve mimik göstergeler grotesk niteliktedir. Bu bağlamda oyuncuların sahnede homojen bir oyunculuk biçemi sergiledikleri söylenemez. Sahnelemedeki en önemli aksesuar olma özelliğine sahip olan tekerlekli sandalyeler, yalnızca oyuncuların yer

---

[53] Camus, Albert, *Le Mythe de Sisyphe*, Paris 1942, s. 18, aktaran Martin Esslin, *Das Theater des Absurden*, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1865, s.13

çekiminin azalması nedeniyle dünyaya tutunmalarını sağlayan bir araç değil, aynı zamanda içine sığındıkları korunaklı bir alan olma özelliğini de taşımaktadır. Oyuncular bu güvenli alanlarını oyun süresince yalnızca rüya sahnelerinde terk ederler. Oyunun ikinci bölümünde her oyuncu yine geçmişle ilgili anıları canlandıran rüyalar görür. Mişka'nın rüyasında Zajo, akustik efektle var edilen su dolu bir sahnede dikkatle Mişka'ya doğru yürür, ona bir öpücük verir ve ışıklar kardıktan sonra devam eden suda yürüme sesleri eşliğinde sahneyi terk eder (bkz. fotoğraf no: 8).

Bin'in rüyasında Mişka ve Zajo, tren istasyonundaki bir bankta otururlar. Birbirlerini tanımayan, ama daha önce karşılaşmış olan iki yabancı olarak arzuları ve belirgin olmayan geçmişleri hakkında konuşurlar.

Zajo rüyasında hemşire kılığına girmiş olan Mişkadora'yı görür. Zajo, Mişkadora'nın yapacağı iğneden çok korkmaktadır, ama kurtuluşu yoktur. Zajo'nun güçlü görünümünün ardındaki çocukça korkuları çıkar ortaya bu sahneyle. Düşlerde sahne gerçekliğiyle düş gerçekliği iç içe girmiş, izleyici gerçekle düş çizgisinin belirsizleştiği bir çizgide tutulur.

Sahnedeki görsel zenginliğe katkı sağlayan en önemli gösterge dizgesi ışıktır. Sabit dekor, çok yoğun ve canlı renklerdeki ışıkla hareket ve anlam kazanır. Renkler oyunda, atmosfer yaratmakla yükümlü olmakla birlikte, daha çok ara sahnelerde duygu dönüşümlerine, yaşanan ve yaşanmış olana, gidiş gelişlere ve düş-gerçek ayrımına göre değişir. Sahnelemenin genelinde kullanılan keskin beyaz ışık ise, sahnede kurulan fantastik ortamla bir karşıtlık oluşturur. Sesler de bu oyuna görsel bir boyut kazandırmıştır: Su sesi ya da yanan odunun sesi vb. Oyunun sonuna doğru oyuncuların sözlerinin yankılanması sözlerin de artık boşlukta kaybolup gittiğini gösterir. Akustik göstergeler böylece oyunun sonuna doğru görsellikle

sağlanması güç olan, yer çekiminin azaldığını yansıtan göstergeler olarak işlev görürler.

Oyunun temel çatışma noktası zaman olgusudur. Geçmişe tutunmak –şimdiki zamanı anlamlı kılamamak– ve gelecekten korkmak ekseni üzerinde ilerleyen oyunda bu durumu en iyi Zajo'nun sözleri dile getirir:

> "Sen bir türlü alışamadın bu is kokusuna. Bense başlarda değilse de şimdilerde, seviyorum, arıyorum bu kokuyu... Geridekileri... ve geçmişimizi hatırlattığı için. Yansa şu orman bir kez daha da getirse aklıma eski yangınları diye bekliyorum. (Es) Geçmişinde hepsi değil, son üç yangını hiç düşünmem mesela, onları 20 yangın sonra getireceğim aklıma, geçmişimiz olduklarında. (Es) Gelecek kabul etmedi bizi, biz de geçmişimizde yaşıyoruz, tüm asiller gibi..."[54]

Oysa en değerlisi yaşanılan andır. Fakat oyun kişileri geçmiş özlemi ve gelecek korkusu içinde hapsoldukları için anın değerini çoktan unutmuşlardır.

> "Bin: ..... ölmeyi beceremez ve korktuğumuz başımıza gelip de boşluğa karışırsak her şeyin sonunda, geride kalanlar arasında en çok anları özleyeceksin Zajo, kıymetini bilmediğin bütün anları .... Bu söylediğimi unutma... Bunu söylediğimi unutma.... Bunu söylediğim anı, sakın unutma....."[55]

Martin Esslin'e göre, absürd tiyatro yaşamın saçmalığını tartışmak yerine onu yansıtmayı tercih eder.[56] Metni ve sahne estetiği

---

[54] Oya, Berkun, a.g.e., s.4

[55] Oya, Berkun, *Yangın Duası*, oyun metni, s.22

[56] Esslin, Martin, *Das Theater des Absurden*, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1865, s.14

açısından absürd tiyatro geleneğinin izinde yürüyen *Yangın Duası*'nı bu türde yazılmış başarılı örneklerden farklı kılan temel özelliklerinden birisi, bu noktada ortaya çıkmaktadır, çünkü yukarıda alıntılanan cümlelerin gösterdiği gibi, iletilmek istenen her şey sözle belirgin bir biçimde ifade edilmektedir. Dil, hem oyun kişilerinin birbirleriyle olan 'iletişimsizliği' yansıtması açısından hem de izleyiciye açık mesajlar verme kaygısı açısından, oyunun başından sonuna değin, 'anlamlı' bir iletişim aracı olarak değerlendirilir.

Yapılan inceleme sonucunda ışık, efekt, müzik, oyunculuk ve metnin yapısıyla, çok ilgi çekmiş olan *Yangın Duası*'nda bu gösterge dizgelerinin sahne gerçekliği içinde kendine özgü bir mantığı bulunan bir dünyayı yansıttığını göstermiştir. Ancak izleyici üzerine yaratılan etki, bu dünyada eyleyen kişilerin korkularının yarattığı etkiden çok, çarpıcı bir ışık ve ses dramaturjisi eşliğinde oyun kişilerinin aralarındaki didişmeler ve çekişmelerin yarattığı durum komedisi ile sağlanan bir etkidir.

Erika Fischer-Lichte'nin seksenli yıllarda geliştirmiş olduğu göstergebilimsel çözümleme yöntemi, bir oyunun sahneleme stratejisini ortaya çıkartarak, söz konusu oyunun derin anlamına ya da ana cümlesine ulaşmaya çalışır. Araştırmacının önerisine dayanarak, bu kitapta iki farklı oyunun dilsel gösterge dizgeleri, oyuncuların ürettikleri kinetik gösterge dizgeleriyle karşılaştırılmıştır. Bazı sahneler için yapılan detaylı sekans protokolleri, bu iki dizge arasındaki ilişkiyi çok net bir biçimde ortaya koysa da, sonuçlar, incelenen oyunların sahneleme stratejilerinin ana ilkelerini belirlemede tatmin edici olmaktan uzaktır. *Emilia Galotti* ve *Yangın Duası* adlı oyunların sahneleme çözümlemeleri şu iki ana cümleyi ortaya çıkartmıştır: *Emilia Galotti*'de, "her şeyin yalnızca yüzeysel görüntüsüyle var olduğu bir dünyada, kişilerin gerçek duygularını ifade etmedeki beceriksizlikleri ve bunun sonucunda yaşadıkları yalnızlık ve sıkışmışlık" olduğunu; *Yangın Duası*'ndaysa "kaçınılmaz bir sona doğru giderken, geçmişe

tutunan kişilerin, anlarını 'anlamlı' kılmadaki beceriksizliklerinin" sergilenmekte olduğu söylenebilir.

Oldukça fazla veri sonucunda ortaya çıkan bu iki ana cümle, incelenen oyunların 'derin anlamları'nı mı, yoksa bütün bir sahnelemeyi tek bir cümleyle açıklama ihtiyacının indirgemeci tavrını mı yansıttığını sorgulamak gerekir. Bilimsel bir yöntemle bir sanat ürününün anlamını bilimsel verilerle ortaya koymaya çalışan yukarıdaki göstergebilimsel çözümleme yöntemi, tüm seyircilerin tüm göstergeleri aynı şekilde değerlendireceğini varsaymaktadır ve böylece seyircinin alımlama sürecinde oluşturacağı öznel yorumunu göz ardı etmektedir. Bir oyunun biricik anlamını ortaya çıkartmaya çalışan Fischer-Lichte'nin göstergebilimsel çözümleme yönteminin bu indirgemeci ve tek boyutlu özelliğinin yanı sıra, ortaya çıkan sonucun evrensel bir doğru olarak kabul edilmesi de sorgulanması gereken bir başka noktadır. Ne var ki bir oyunun bazı bölümlerini çok detaylı bir biçimde inceleyen ve betimleyen yukarıdaki çözümleme yöntemi, indirgemeci tavrına karşın oyunları izlememiş olanlar için oldukça iyi ve görece nesnel bir bilgi kaynağı oluşturma potansiyeline de sahiptir. Bu nedenle Erika Fischer-Lichte'nin geliştirmiş olduğu göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle kesin yargılara ulaşmaya çalışmak yerine, bu yöntemi, gelip geçici olan sahnelemeleri belgelemek için kullanmak daha gerçekçi bir yaklaşım olacaktır. Ayrıca izleyiciyi bir gösterge bombardımanına tutan bir sahnelemede yolunu kaybetmekten korkanlar için Fischer-Lichte'nin yöntemi bir çeşit yol haritası sunmaktadır.

Fischer-Lichte'nin bir dizge olarak tiyatronun ne şekilde anlam ürettiğini sunan çalışması gibi akademik faaliyetlerin yanı sıra uygulamanın içinde de bulunan Martin Esslin tarafından fazla soyut bulunmuş ve bu nedenle araştırmacı, *Dram Sanatının Alanı* adlı çalış-

masında, konuyu daha basit ve anlaşılır bir dille aktarmaya çalışmıştır.

3.2. Martin Esslin ve Dram Sanatının Alanı

Dram Sanatının Alanı, temelde Fischer-Lichte'nin çalışmasının izlerini fazlasıyla yansıtmakla birlikte iki noktada ayrılmaktadır. Martin Esslin'e göre sinema ve televizyon özünde aynı araçlarla anlam üretir. Bu nedenle Esslin üç tür arasındaki katı sınırları kaldırır ve bu türlerin ortak yönleriyle bu türlerin birbirinden ayrılan yönlerini inceler. Eskisinden çok daha fazla dramayla karşı karşıya olan izleyiciye, bu ürünlerin neler anlattığını, iletileri nasıl oluşturduğunu, hangi araçları kullandığını her zamankinden daha fazla bilmeye gereksinimi olduğunu düşünen araştırmacı, bir tür kılavuzu sunma çabasındadır. Ayrıca Esslin, kitabında göstergebilimi, akademik çevrelerinin bilimsellik iddiasıyla oluşturdukları karmaşık ve anlaşılmaz soyut dilinden kurtarmak ve göstergebilimi herkesin, ama özellikle de yönetmenlerin kolay anlayabilecekleri düzeyde bir dile çevirmeyi amaçlar. Esslin'e göre başta tiyatro olmak üzere, televizyon ve sinemada sorulması gereken temel soru: "*Nasıl yapıyor?*" sorusudur. Çünkü: "*tiyatro gösterisi, her şeyden önce, mimetik yoldan yaratılan aksiyonun taşıdığı bilgiyi seyirciye aktaran bir işlem olarak kabul edilmelidir.*"[57]

Bir gösterimde hangi gösterge tiplerinin, hangi gösterge dizgelerinin bulunduğunu ve bunların birbirlerini ne şekilde etkilediklerini, birbirlerine nasıl bağlandıklarını ya da birbirlerine diyalektik olarak ne şekilde ters düştüklerini bilmenin, izleyiciye, eleştirmene ve uygulayıcıya her dramatik gösterinin iletişim koşullarına en gerçekçi ve

---

[57] Esslin, Martin, *Dram Sanatının Alanı*, çev. Özdemir Nutku, YKY, İstanbul, 1996, s. 15

işlevsel yaklaşımı sağladığını düşünür Esslin. Özellikle yönetmenlerin gösterge ve gösterge dizgeleri arasındaki etkileşimin 'grameri' ve 'sentaksı' hakkında bilgi sahibi olması, Esslin'e göre, onların arzuladıkları anlamları izleyicinin büyük çoğunluğuna aktarmalarına yardımcı olacaktır.

Esslin de, Fischer-Lichte gibi dram sanatının alanını belirlemeye çalışırken, onun temel özelliğinin 'oyunculuk', olduğu sonucuna vararak oyuncuyu dram sanatının merkezine yerleştirir. Dram sanatının olayları taklit etmesi, oynaması ve göstermesi, bu türdeki gösterimlerin tümünün birer 'mimetik aksiyon' olduğunu gösterir. Mimetik aksiyonun izleyicinin önünde o anda gerçekleşmesi, gerçek ya da hayali olayları yansıtması, epik yazın sanatını görsel sanatlarla birleştirmesi açısından biriciktir. Bu sanatın hem uzamsal hem zamansal boyutu vardır. Dramatik zaman ve dramatik uzam olarak belirlenen öğeler, izleyiciye çeşitli gösterge dizgelerini ortaya çıkartan çerçeveyi oluşturmaktadır.

Esslin kitabında, gösterge dizgelerini büyük çapta Fischer-Lichte'nin yöntemini onaylayan bir benzerlik içinde sunarken, olay dizisi ve karakter çözümlemelerinde uygulana gelen yaklaşıma karşı çıkar. Genellikle Vladimir Propp ya da Etienne Souriau'nun çalışmalarına dayanarak karakterleri bir yapıtta temel işlevlerine indirgeyen yaklaşımları zekice ve uyarıcı bulmakla birlikte özünde sınırlayıcı olduklarını savunan Esslin, bir dramatik sahnelemenin bütününü oluşturan çeşitli görsel, akustik ve sözel yapıların olası kombinasyon ve yer değiştirmelerinin sonsuz olasılıklara sahip olduklarını ifade eder. Dramatik sahneleme bir 'metin'dir, ifadesiyle Fischer-Lichte ile buluşan Esslin, metnin iki yapım aşamasından söz eder. Metnin ilk okuması sahnelemeden sorumlu kişilerin (yönetmen, dekor ve kostüm tasarımcıları, müzisyen vs.) bireysel okumasından oluşur, ikinci

okuma ise 'sahneleme metni'ni okuyacak ve yorumlayacak olan izleyiciye aittir.

> *"Dramatik gösteri, birçok 'göndericiden 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' taşıyıcısı olur. Ancak 'mesaj'ın ya da 'anlam'ın tek kaynağını bulmak zor olduğundan, dramatik gösteriyi 'mesaj'ın tek 'iletişim eylemi' olarak almak yerine, izleyicinin tanık olduğu bir 'olay' olarak kabul etmek daha doğru olur."*[58]

'Olay' olarak nitelendirdiği dramatik sahneleme, Esslin'e göre öncelikle izleyicinin ilgisini çekmek ve tutmak zorundadır. Bunun gerçekleşebilmesinin temel koşullarından birisi, izleyiciyle uygulayıcıların ait olduğu, belli bir kültürün, medeniyetin ya da toplumun uzlaşımlarının kültürel, ideolojik ve davranışsal açıdan ortak olmasıdır ve dramatik sahnelemeyi belirleyen sahneleme kodlarına ait geleneklerin ortak olmasıdır. Kitabında izleyicinin alımlama koşullarına geniş yer ayıran Esslin için, sahne sanatlarının gerçek büyüklüğü, dramanın mistik ya da dinsel coşkuya yakın yoğunlukta bir duygusal yaşantıyı sağlayabilme gücünden kaynaklanmaktadır. Bu yaşantının, bireyi değiştirebilecek boyutta ya da onu derinden sarsabilecek bir dönüm noktası olma potansiyeline sahip olduğunu ifade eden sözlerle Esslin çalışmasını noktalamaktadır.

Martin Esslin de bir dramatik gösteriyi oluşturan öğeleri sistematik bir çizelge içinde sunma gereğini duyar. Bu çizelge kitabı özetleyici nitelikte olmakla birlikte, Fischer-Lichte'den ve daha sonra yer

---

[58] a.g.e. s. 102

vereceğimiz Patrice Pavis'den farklı olarak sinema ve televizyona ait gösterge dizgelerini de içermesi nedeniyle aşağıda olduğu gibi alıntılanmıştır:

"**1. Asıl oyunun dışında kalan çerçeveleme sistemleri**

a) Mimari yapı ve sahnelemeyi çevreleyen atmosfer

b) Oyun adı, tür adı, bilgilendirici önhaberler

c) Prolog, ön oyun, epilog

2. Oyuncunun başvurabildiği gösterge sistemleri

a) Kişilik, 'rol dağılımı'nın dengesi

b) Metnin düzenlenişi

c) Yüz ifadesi

d) Jestler, beden dili

e) Uzamdaki devinim

f) Makyaj, saçlar

g) Kostüm

3. Görsel gösterge sistemleri

a) Mekanın tasarım ilkeleri

b) Oyun alanının görsel tasarımı

c) Renk skalası

d) Aksesuarlar

e) Işık

4. Metin

a) Sözcüklerin sözlük, yapı ve çağrışımsal anlamları

b) Biçem – süslü/yalın, düzyazı/koşuk vs.

c) Karakterlerin bireyselleştirilmesi

d) Yapının tümü – tartım – zamanlama

e) Aksiyon olarak metin – altmetin

5. Akustik gösterge sistemleri

a) Müzik

b) Ses efektleri

Sinema ve Televizyona Ait Gösterge Sistemleri

1. Kamera işçiliğiyle bağlantılı gösterge sistemleri

a) Sabit kamerayla çekimler, uzak, orta ve yakın çekimler

b) Çevrinmeli çekimler

c) Kaydırmalı çekimler

d) Yavaşlatılmış ve hızlandırılmış çekimler

2. Bağlayıcı çekimlere ilişkin gösterge sistemleri

a) Zincirleme

b) Çapraz açılıp kararma

c) Alan bölünmesi

d) Kurgu

3. Kurguya ilişkin gösterge sistemleri

a) Montaj

b) İmgelerin tartımsal akışı"[59]

---

[59] Esslin, Martin, *Dram Sanatının Alanı*, çev. Özdemir Nutku, YKY, İstanbul, 1996, s.85-87

Esslin, Martin, *Die Zeichen des Dramas*, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg s. 106-107

Kuramcı kimliğinin yanı sıra bir televizyon kanalında yıllarca yönetmenlik de yapmış olan Esslin'in hem tiyatro hem televizyon konusundaki deneyimi, amacına uygun bir yalınlıkla kitabının her satırına sinmiştir. Ancak yazarın kitabında yer alan tüm örneklerin geleneksel yanılsamacı Batı tiyatrosu geleneğini temsil eden örneklerden oluşması, kitabın önemli bir zaafı olarak karşımıza çıkmaktadır. Esslin'in, "*drama, gösteri sanatları arasında en kendine özgü olanıdır; hayali evrenini yaratmak için, gerçekliği, gerçek insanlar ve genellikle de gerçek nesneler kullanarak gösterir*"[60], sözleri, onun dramanın gerçekçi, yanılsamacı yönüne vurgu yapan bakışını açıkça ortaya koymaktadır. Böylece Esslin, tiyatro, sinema ve televizyonu drama çatısı altında değerlendirerek, bir yandan sınırları aşarken, diğer yandan birçok çağdaş gösterimleri hiç dikkate almayarak drama türünün bütününe sınırlar koymuştur. Bu açıdan Patrice Pavis'nin *Gösterimlerin Çözümlemesi* isimli çalışması, çağdaş gösterimlerin alımlama olanaklarına verdiği önem açısından farklı bir alternatif oluşturma potansiyeline sahip bir çalışma olarak karşımıza çıkar.

3.3. Patrice Pavis ve Gösterimlerin Çözümlemesi

İzleyicinin gösterime yönelik her yorumunun aslında bir çözümleme olduğunu ifade eden Pavis'ye göre çözümlemenin temel sorusu, onun kimin için, hangi amaçla yapıldığını ve hangi yöntemin onun için en iyi olduğuna yöneliktir. Gösterim çözümlemesinin, Diderot ve Lessing'ten, Brecht üzerinden Dort ve Barthes'e değin uzun bir geleneğe sahip olduğunu ifade eden Pavis, *Gösterimlerin Çözümlemesi* adlı kitabıyla Kowzan, Ubersfeld, Elam ya da Fischer-Lichte'nin çalışmalarıyla seksenli yıllarda üniversitelerde okutulan bir bilim dalı haline gelen uygulamaları aşmayı amaçlar. Pavis için, her gösterimde kullanılan, çözümlemenin frekanslarını ve koşullarını kaydederek

---

[60] a.g.e., s.25-26

oluşturulan gösterge kategorilerinin "ölü bir listesini" oluşturmanın bir yararı yoktur, çünkü bu türden uygulamalar özellikle yanılsamacı ve burjuva gerçekçiliği türündeki 'ortalama' Batı tiyatrosundan aynen alınmıştır ve bu listeler, bir gösterimi anlaşılır kılmaktan çok onu dondurmaya yaramaktadır.[61] Ancak kitabının genelinde çağdaş gösterimleri dikkate alan ve postmodern kuramlarla hesaplaşmış olan yöntemler sunmayı arzulayan Pavis tümüyle postmodern kuramların izinde yürümekten de kaçınır ve şu soruyu sorma gereğini duyar: "*Gösterim içerisindeki her şey bir gösterge olabiliyorsa ve eğer hiçbir şey kesin olarak gösterge değilse, hâlâ göstergebilimden yararlanmak gerekli midir?*"[62] Ancak durağan bir göstergeler ağı yerine, anlamın "arzunun göstergeleşmesine" ya da "vektörleştirilmesine" uygun olarak belirdiği ve yer değiştirdiği bir devre olarak işlev gördüğü noktada göstergebilim işlevsel bir çözümleme yöntemi olma özelliğini koruyabilir. Kuramcıya göre bu model duyumsanır olanın göstergebilimiyle, gözle görülmeyen yer değiştirmelerin enerjetiğini uzlaştırır. "*Böylece tiyatro nesnesinin, ağları, bağıntıları ve kurallarıyla birlikte, göstergelerin kapanına tutulan, göstergebilimsel modelin yerini, bir ayağı görsel göstergebilim bir ayağı enerjetik üzerinde duran, vektörlerin modeli alır.*"[63]

Kitabında sıkça karşılaştığımız vektörleştirme kavramını[64], Pavis "*bir anlatının ya da sahne yapıtının değişik bölümleri arasındaki kronolojinin harekete geçirilmesi, gösterge ormanının içinden geçen yol, temsilin düzene sokulması*" olarak açıklar.[65]

---

61 a.g.e.: s. 36

62 a.g.e.: s. 348

63 Pavis, Patrice, a.g.e., s.349

64 *Vektör* asıl olarak bir fizik kavramıdır.

65 a.g.e., s. 154

Bu kavram için kitabında yer alan bir başka tanım da şöyledir: "*Vektörleştirme hem yöntembilimsel hem bellek eğitici ve dramaturjik olan gösterge ağlarını birbirine bağlama yoludur. Ağlar içine alınmış göstergeleri birleştirmeyi ve birbirine bağlamayı içerir, bu bağlar içerisindeki her gösterge, ancak onu diğerlerine bağlayan dinamik içerisinde anlam taşır.*"[66]

Vektörleşme kavramı, gösterimin global ritmini dikkate alan, geleneksel çözümlemenin altyapısını oluşturan parçalara ayırma işlevinin yerine de konulur. Fizikteki tanımına en yakın olan bir başka vektör tanımı da şöyledir: "*Vektör, belirli bir kaynaktan bir uygulama noktasına yönelen ve bu çizginin yönüne göre bir noktadan ötekine giden bir güç ve bir yer değiştirme olarak tanımlanır.*" Pavis dört ana vektör sayar:

"1. Yoğunlaştırıcı vektörler

2. Birleştirici vektörler

3. Kesen vektörler

4. Taşıyıcı vektörler"[67]

Özellikle oyuncu odaklı çözümlemede işlev gören vektör çeşitlerine, Pavis zaman ve uzam ilişkisini değerlendirebilmek amacıyla Bakhtin'den ödünç aldığı 'kronotop' kavramını ekler. Kronotopları meydana getirmek için, Pavis'ye göre uzam ve zamanın karşıt özelliklerinden yola çıkmak gerekir. Uzam, zaman ve eylemi birbirinden ayırmak yerine, etkileşmelerine odaklanmanın çözümleme için daha işlevsel bir yaklaşım olduğuna inanan Pavis, bu üç öğeyi basit bir üçgen trinomun üç köşesine yerleştirerek aralarındaki bağımlılığı görselleştirmektedir.

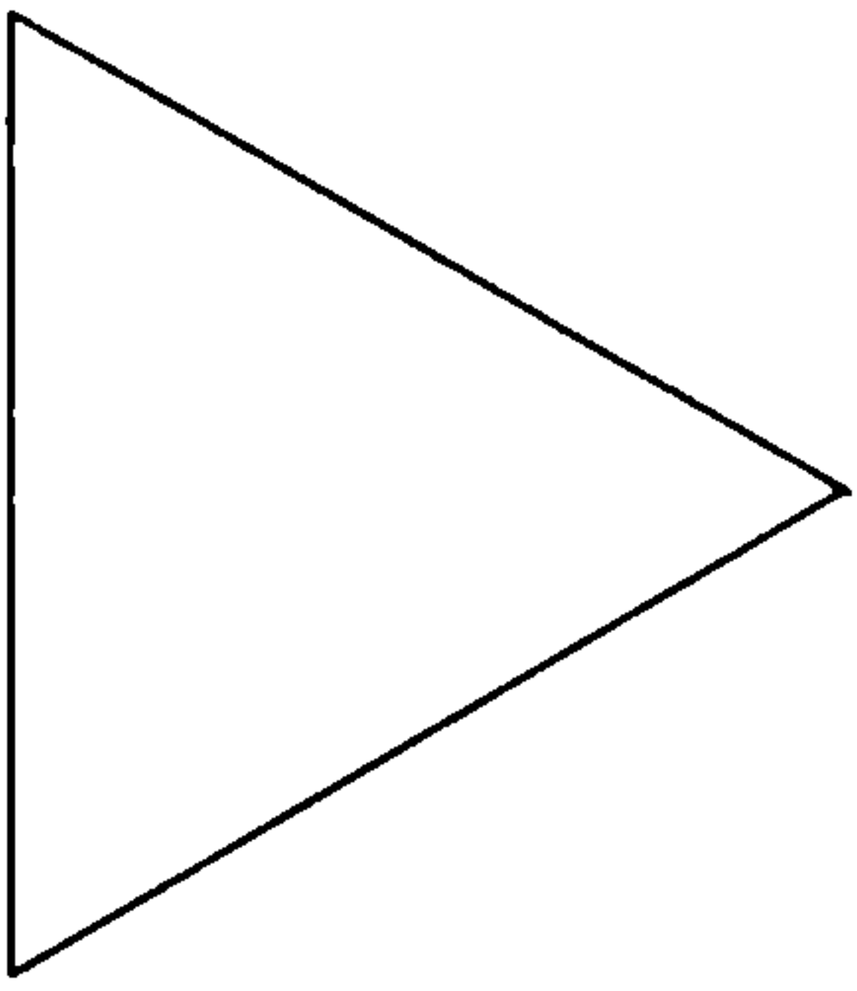
---

[66] a.g.e.: s. 38

[67] a.g.e.: s. 87

Şekil 6: Pavis'nin trinomu

Zaman: Uzam içerisinde belli biçimde kendisini belli eder.



Uzam: Eylemin belirli bir sürede geçtiği, gelişiği yerde konumlanır.

Pavis, geleneksel göstergebilimi gözle görülmeyen yer değiştirmeler, yani daha postyapısalcı bir yaklaşımı benimseyen tariflerle okur karşısına çıkarırken, kitabın başka bir yerinde göstergebilimi postyapısalcı kuramlarla uzlaştırmak yerine karşıt kavramları bir araya getirmeye çalışmaktadır. Bu yolla ortaya çıkan bir çeşit oxymorları üretken bir çelişkinin alanına dönüştürmeyi seçtiğini belirtir, Pavis. Buna örnek olarak da şu karşıtlıkları verir:

"• Gösterge ve enerji

• Göstergebilim ve enerjetik

• Vektör ve arzu

• Göstergelendirme ve gösterge bozma".[68]

Kuramcıya göre bu şekilde ortaya çıkan oxymorlar, göstergeleştirme, gösterilenlere çevirme, göstergelerin okunması vs. gibi gös-

---

[68] a.g.e., s. 360

tergebilimin klasik işlemlerini tartışmaya açma ve zorlama potansiyeline kavuşur.

Psikodilbilimcilere göre, insan algısı bir göstergeyi adlandırarak çözmektedir. Ancak Pavis, her türlü 'betili' tanınmaya direnen birçok öğenin varlığından söz eder tiyatro için. Buna göre sahne ve sahnenin imgeleri, müzik ve müziğin sesleri, metin ve metnin sese çevrilebilirliği gibi bazı şeyler gösteren olarak kalır. Birçok çağdaş sahnelemede gösterenler J. F. Lyotard'ın 'figüral' kavramıyla karşıladığı biçimiyle kalır. Pavis bu durumu, adlandırılmayan yani "arzunun vektörleştirilmesi." kavramıyla açıklar.[69] Adlandırılamayan, Pavis için bir yapıtın aurasını vücuda getiren şeydir ve çözümleyicinin işi bu aurayı duyumsamak ve duyumsatmaktır.

Bir sahnelemenin farklı alımlama boyutlarının özelliklerini bir arada değerlendiren bir yöntem arayışında Pavis'nin yardımına Umberto Eco yetişir. Göstergebilim ve edebiyat metinlerinin alımlanması üzerine yaptığı çalışmalarıyla göstergebilimi alımlama estetiği ile uzlaştırmaya çalışmış olan Umberto Eco'nun *Lector in Fabula*'da anlatısal metnin okumasındaki yorumsal düzenekleri içeren bir çizelgeyi, Pavis tiyatroya uyarlamıştır. Okuma ediminin psikolojik, ideolojik, göstergebilimsel bütün parametrelerini toplu bir çizelge içerisinde birleştirmesi açısından dikkate değer olan bu çizelgenin dramatik metnin ve gösterimin alımlanmasına uyarlanmış biçimi şöyledir:

---

[69] a.g.e., s. 253

Şekil 7: Pavis'nin sahnelemeye ilişkin yorum düzenekleri

IDEOLOJIK YAPILAR
Bu sahneleme içerisinde üstü kapalı olan değerlerin kestirimi

EYLEYEN YAPILARI
Oyun kişileri ve temsile değin

ANLATI YAPILARI
Fabelin toplam düzenlenmesi (derinlemesine bakış)

SÖYLEMSEL YAPILAR
- Neden söz ediliyor, tema ne
- Dolantının yapılanışı (yüzeysel bakış)
- Temsilin olası bir yorumunun seçimi

DÜNYANIN YAPILARI
- Temsilin tamamlanması için gönderge dünyamızın ve olası dünyaların kullanılması
- Mimetik etmenler
- Dünyaların modelleştirilmesi

VARSAYIMLARIN DOĞRULANMASI
Seçimlere ilişkin çıkarsamalar

İLK İZLENİMLER
- Okumaya ilişkin varsayımlar
- Yaşadığımız dünyaya anıştırma arayışları

(hâlâ yüzeydeyiz)

TEMSİL
Sahnesel akış içerisindeki

ANSİKLOPEDİ
- Kodların ve göstergelerin dizgesi
- Sahne dizgelerinin ve seçimlerinin tutarlığı
- İzleyicinin ideolojik yetisi

(kodların yapılanışı hâlâ dağınıktır, henüz giderek daha soyutlaşan düzeylerde tasarlanmışlarıdır.

SÖZCELEME DURUMU
- Oyuncuların seçimi, oyunculuk türü
- Toplu duruma ilişkin bilgiler

(gözlemin başlangıç noktası)

Bütün devreleri denemeye ve değişik haneleri birbirine bağlayan okları ile izleyiciyi bunları sorgulamaya zorlayan modelin bu nedenle etkileşimsel olduğunu ifade eder Pavis. Algı, yorumlama, değerlendirme, bellekleme, bilme, afekt üretimiyle ilgilenen bu çizelge aracılığıyla bir tür 'izleyici dramaturjisi'ni başlatmanın da mümkün olduğu öne sürülür.

Pavis'nin çalışmasını öncülerinden farklı kılan, yalnızca göstergebilimi çağdaş kuramlar ışığında yeniden yorumlamaya çalışması değil, bununla birlikte gösterimlere uygulanan bir kültürel antropolojinin çok genel ya da çok teknik olan göstergebiliminin yerini alacağına olan inancıdır. Kuramcıya göre tiyatroya uygulanan kültür antropolojisi, psikanaliz ve toplumbilimle bağlaşık göstergebilimin oluşmasına izin veren tüm bilgileri toplayan ve yeniden değerlendiren en uygun malzemeyi sunar.

> *"Antropolojik yaklaşım karşılaştırmalı bir bakış açısı edinmeyi ve çözümleme yöntemlerini yeniden sorgulamayı gerektirir. Nasıl ki bir kültür ancak gerçekten öteki kültürlere göre ve onlarla olan karşıtlığıyla tanımlanıyorsa, bir tiyatro geleneği ve bir çözümleme yöntemi de ancak başkalarıyla olan bağıntılarıyla bir anlam taşırlar."*[70]

İzleyicisiyle buluşmuş olan gösterimin başarılı bir gösterim olduğunu ifade eden basit bir değerlendirmeyle çalışmasını noktalayan Patrice Pavis'nin bir hayli detaylı ve kısmen çok soyut yaklaşımı, kitabını arzuladığı gibi, gösterim sanatlarıyla ilgilenen herkesin kolay anlayabileceği bir çalışma olmaktan uzaklaştırır. İzleyicinin geleneksel düşünme alışkanlıklarını kırarak duygu ve düşüncelerini harekete geçirmeyi hedefleyen birçok çağdaş gösterimin yarattığı etkiyi, vek-

---

[70] a.g.e., s.307

törlerin izini sürerek sahnelemenin enerjetiğini ortaya çıkartarak çözümlemenin mümkün olduğunu düşünen Pavis'nin kitabındaki soyut açıklamaları, ancak araştırmacının öğrencileri için hazırlamış olduğu "Pavis soru dizini"nde bir ölçüde somutlaşabilmektedir. Bu soru dizini bir sahnelemeyi, sistematik bir şekilde değerlendirmek açısından son derece işlevsel olması dolayısıyla, gösterim sanatına ilgi duyan herkese bir kılavuz olma özelliğini taşıdığı için, olduğu gibi alıntılanmıştır.

Pavis Soru Dizini

1. Sahnelemenin genel özellikleri

a. Gösterimin öğelerini tutan şey (sahne dizgelerinin bağıntıları).

b. Sahnelemenin tutarlığı ya da tutarsızlığı: Ne üzerinde temellenir?

c. Kültürel ve estetik bağlantı içerisinde sahnelemenin yeri.

d. Bu sahnelemede sizi rahatsız eden nedir: güçlü, zayıf ya da sıkıcı anlar hangileridir?

Güncel üretim içerisinde kendisini nasıl konumlar?

2. Sahne tasarımı

a. Kent, mimari, sahneye, devinimlere vs. değin uzamın biçimleri.

b. Seyir uzamı ile oyun uzamı arasındaki bağıntı.

c. Uzamın yapılandırılış ilkeleri:

1. Sahne uzamının ve onun doldurulusunun dramaturjik işleyişi;
2. Sahneye ilişkin olanla sahne dışına ilişkin olanın bağıntısı;

3. Kullanılan uzamla sahnelenen dramatik metnin kurmacası arasındaki bağ;
4. Gösterilenle gizlenen arasındaki bağıntı;
5. Sahne tasarımı nasıl gelişir? Değişimleri neye denk düşer?

d. Renk, biçim, malzeme dizgeleri: bunların yan anlamları.

3. Aydınlatma dizgeleri

Niteliği, kurgu, temsil, oyuncuyla olan bağı.

Gösterimin alımlanması üzerindeki etkileri.

a. Nesneler

Nitelik, işlev, malzeme, uzam ve bedenle bağıntısı, kullanım dizgesi.

b. Giysiler, makyajlar, maskeler

İşlevi, dizgesi, bedenle bağıntısı.

c. Oyuncuların performansı

1. Oyuncuların fiziksel betimlemesi (jestler, mimik, makyaj); görünüşlerindeki değişiklikler.
2. Oyuncular tarafından canlandırılan kinestezi, gözlemciye aktarılan kinestezi.
3. Rol kişisinin kuruluşu; oyuncu/rol.
4. Topluluk ve oyuncu ilişkisi, yer değiştirmeler, topluluk ilişkileri, yörünge.
5. Metin/beden bağıntısı.
6. Ses nitelikleri, ürettiği etkiler, diksiyon ve şarkıyla bağıntısı.
7. Oyuncunun statüsü, geçmişi, meslekteki konumu, vs.

d. Müziğin, efektin, sessizliğin işlevi

1. Nitelik ve özellikleri: Fabelle ve diksiyonla bağıntısı.

2. Hangi anlarda devreye giriyorlar? Temsilin diğer bölümleri üzerindeki sonucu.

e. Gösterlmin ritmi

1. Bazı gösteren dizgelerin ritmi (karşılıklı söyleşim, ışık, kostüm, jest dizgesi vs.) Gerçek süreyle yaşanan süre arasındaki bağ.
2. Gösterinin global ritmi: Sürekli ya da kesintili ritim, hız değişiklikleri, sahnelemeyle olan bağı.

f. Fabelin bu sahnelemeyle okunması

1. Anlatılan öykü nedir? Özetleyiniz. Sahneleme metinle aynı şeyi mi anlatıyor?
2. Hangi dramaturjik seçimler yapılmış? Okumanın tutarlılığı ya da tutarsızlığı?
3. Metindeki belirsizlikler hangileri, sahnelemede aydınlatılan yerler hangileri?
4. Öykü nasıl düzenlenmiş?
5. Fabel oyuncu ve sahne tarafından nasıl kuruluyor?
6. Bu sahnelemeye göre dramatik metnin türü nedir?
7. Başka olası sahneleme seçimleri.

g. Sahneleme içerisindeki metin

1. Sahne versiyonunun seçimi: Hangi değişiklikler yapılmış?
2. Çevirinin (gerektiği durumda) özellikleri. Çeviri, uyarlama, yeniden yazım ya da özgün yazın mı?
3. Sahneleme dramatik metne hangi yeri ayırmış?
4. Metin ve imge, kulak ve göz arasındaki bağıntılar.

h. İzleyici

1. Bu sahneleme hangi tiyatro kuruluşu içerisinde yer alıyor?

2. Bu gösterimden ne beklentiniz vardı (metin, sahneleme, oyuncular)?
3. Bu gösterimi değerlendirmek için hangi önkabuller gereklidir?
4. İzleyici nasıl tepki verdi?
5. Anlam üretiminde izleyicinin etkisi. Teşvik edilen okuma tekanlamlı mı yoksa çoğul mudur?
6. Hangi imgeler, hangi sahneler, hangi temalar size seslendi ve sizde kaldı?
7. İzleyicinin dikkati sahneleme tarafından yönlendirildi mi?

i. Bu gösterim nasıl kayda geçirilir (fotoğrafı çekilir ya da filme alınır)? Belleği nasıl korunur?

13. Göstergelendirllemeyen

a. Sizin sahnelemeyi okumanızda anlam kazanmayan.

b. Göstergeye ve anlama indirgenemeyen (ve neden?).

14.Sonuç

a. İncelenmesi gereken özel sorunlar hangileridir?

b. Bu sahnelemeyle ve soru dizinine ilişkin başka eleştiriler, başka kategoriler.[71]

Yalnızca tiyatro öğrencilerine değil, dikkatli bir biçimde bir oyunu izlemek isteyen herkes için yol gösterici olan Pavis soru dizininin hangi maddelerinin yanıtlanabileceğini sahnelemenin kendisi belirlemektedir. Bu nedenle yukarıda alıntılanan soru dizini katı bir şablondan çok, sahneleme koşullarına göre biçimlenen bir yapı içinde ele alınmalıdır.

---

[71] Pavis, Partice, *Gösterimlerin Çözümlenmesi*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2000, s. 59-61

SONUÇ

Tiyatro göstergebilimi her şeyden önce, sahnelemeyi tiyatro metninden bağımsız, kendi içinde bir bütün olarak değerlendirerek, sahnelemeyi özerk bir inceleme nesnesi haline getirmiştir. Ancak göstergebilimin tiyatrodaki işlevini doğru değerlendirebilmek için, öncelikle yapısalcılık ve göstergebilim kuramlarıyla ilgili bazı düşünceleri anımsamakta yarar vardır.

Frederic Jameson'un, "her şeyi dilbilimin terimleriyle bir kez daha düşünme"[72] çabası olarak tanımladığı yapısalcılık, Terry Eagleton'a göre her şeyden önce edebiyatı demistifiye etmeye yaramıştır.[73] İki Dünya Savaşı sonrasında çöküşe uğrayan modernlik projesi, yapısalcılık ve göstergebilimin gelişmesine katkıda bulunmuştur. İnsan öznesinin gücüne ve dolayısıyla büyük söylemlerin gerçekleşmesine duyulan kuşku, tarihsel arka planı ve öznel yorumları dışlayan, tümüyle nesnel olma iddiasında olan bir yöntemi ortaya çıkartmıştır. Çevikbaş, bu gelişmeyi aydınlanma felsefesinin özneye her şeyin etkin nedeni olarak bakmış olmasının, olayları ve olguları doğru

---

[72] Eagleton, Terry, *Edebiyat Kuramı*, çev. Esen Tarım, Ayrıntı Yay., 1990, s. 120

[73] a.g.e., s. 129

olarak değerlendirilmesinde bir engel olarak görülebileceğini ifade eder.

> *"Yapısalcılık her türden toplumsal ve kültürel fenomene, insan öznelerinin amaçlı ürünleri ya da tarihin amaçsız yan ürünleri olarak bakma yerine, öğelerin, özgül ve indirgenemez birleşim ve dönüşüm kurallarıyla yapı kazanmış sistemleri olarak ele almayı önerir."* [74]

Freud ve Nietzsche'nin "insanın sonu" olarak değerlendirdikleri öznenin "kurmaca bir şey" (Nietzsche) ve bilinç dışı "bihaber olan merkezsiz, parçalanmış ... bir şey" (Freud)[75] olarak adlandıran eğilimleri, yapısalcılığın özne karşıtlığını besleyen öncüleri olarak değerlendirilebilir. Yapısalcılık, özneye de artık yalnızca dilin bir kurgusu olarak bakar. Yani dil yalnızca nesneleri ve eylemeleri yorumlayan değil, aynı zamanda özneyi de kurandır.[76]

İnsan öznesini yok sayan bir anlam kuramını çok ilginç bulduğunu ifade eden Terry Eagleton, buna karşın yapısalcıların insan anlamlarının 'kurulmuşluğu'na yaptıkları vurgunun önemli bir ilerleme olduğunu düşünür. Eagleton'ın izinde yürümeye devam edecek olursak, anlam kişisel bir yaşantı ya da göklerden gelen bir oluşum değil, belirli ortak anlamlandırma sistemlerinin ürünüydü. Gerçeklik de dil tarafından yansıtılan değil, onun tarafından üretilen bir olguydu. Nesnelerin tek bir anlamı olduğuna ve bu anlamın da karşılaştığımız nesnelerin görünümünden kolayca anlaşılabileceğine inanan görüşe

---

[74] a.g.e., s. 147

[75] Graeme, Burton, *Görünenden Fazlası*, çev. Nefin Dinç, Alan Yay., İstanbul, 1995, s.40

[76] Edelman, Murray, *Constructing the Political Spectacle*, University of Chicago Press, Chicago, 1988, s. 9, aktaran Sebahattin Çevikbaş, a.g.e., s. 149

karşı çıkmasıyla da yapısalcılık Eagleton'a göre önemli bir farklılık getirmiştir.

> *"Yapısalcılık gerçeklik ile bizim ona ilişkin yaşantımızın birbirlerinden farklı oldukları inancının modern varisidir; böyle olunca da dünyanın kendi denetimlerinde olmasını, kendi tek anlamlarını yüzeyde taşımasını ve onlara kendi dillerinin lekesiz aynasını vermesini isteyenlerin ideolojik güvenliğini tehdit etmiştir. En 'gerçek' olan yaşantılanandır ve bu zengin, incelikli, karmaşık yaşantının yuvası da edebiyatın kendisidir görüşünü savunan edebi hümanistlerin ampirizmini çökertir. Yapısalcılık Freud gibi bizim en mahrem yaşantımızın bile yapının etkisi olduğu yollu şok edici hakikati gösterir.*[77]

Ancak dil ya da yapı tarafından üretilen anlama ulaşabilmek için, yapıtın yüzeysel özelliklerinin altındaki derinliklerde bulunan öze ulaşmak gerekir. Eagleton'a göre bu öz artık yazarın ruhu veya kutsal ruh değil 'derin yapıydı'. Metin de bu derin yapının yalnızca 'kopya'sıydı. Yapısalcı yöntemler eleştirmenin ya da araştırmacının nesnel bir biçimde bu öze ulaşmasında yardımcı olur ve incelemenin sonucunda ulaşılan "derin anlam" da "metnin gerçek anlamı" olarak kabul görür. Sebahattin Çevikbaş, yapısalcıların bu anlamı arama çabalarına, Derrida'nın *Yazı ve Ayrım* adlı eserinden esinlenerek yaptığı bir değerlendirmeyle son noktayı koymaya çalışır. Derrida adı geçen eserinde:

> *"...bütün anlama, anlam (sense) arama çabalarının tümüyle Apolloncu bir doğaya sahip oluğunu, "modern yapısalcılığın" da bu Apolloncu projenin ayrılmaz bir parçası olarak görülmesi gerektiğini vurgu-*

---

[77] Eagleton, Terry, a.g.e., s.131

lar. Ayrıca modern yapısalcılığın fenomenolojinin gölgesinde yetiştiğini de belirtir. Ona göre, fenomenolojinin kuvveti, kavramaya yarayacak bir kavramdan yoksundur. Bu yoksunluk aynen modern yapısalcılığa taşınmıştır. Yapısalcılığın biçim ve içerimleri, felsefi metafor olan ışık ve kuvveti dışlayan mekan metaforu tarafından belirlenir. Öyleyse Derrida için modern yapısalcılık Batı felsefesinin her zaman var olan Apollonculuğunun en yeni tezahürlerinden başka bir şey değildir."[78]

Oysa dünyamızda Apolloncu akıl yoluyla açıklayamadığımız, Dionysosçu bir yan vardır. Aydınlanma kültürünün şekillendirdiği insan yalnızca düşünebilen ve kavram üreten bir varlıktı. Onun aynı zamanda duyuları aracılığıyla hem dış dünyayı hem kendi bedeninde olanları algılayabilen, duyumsayabilen, onlara karşı olumlu veya olumsuz içgüdüsel tepkiler gösteren bir varlık olması çoğu zaman göz ardı edildi. İnsanın tüm eylemlerini ve düşüncelerini, dolayısıyla da dilin oluşumunu etkileyebilen, aklın dışında insanda var olan ve Tülin Akşin'in "dil dışı sessiz işaretler"[79] olarak adlandırdığı işaretlerin anlamlılığı hiçe sayıldı. Postmodern düşünce bugün yaşanan bazı sorunları, bu sessiz işaretlerin aklın içinde eritilerek susturulmuş olmasıyla açıklamaktadır. Antik çağda tohumları atılmış olan ve felsefeyi ortaya çıkartmış olan bu düşünce biçimi, postmodern düşünürlere göre köksüz bir dil ve düşünce anlayışıyla yer değiştirmeliydi. Bu köksüz dil ve düşünce anlayışını, araştırmacılar, Uzakdoğu'nun bilgelik geleneğinde buldular:

---

[78] Çevikbaş, Sebahattin, "Yapısalcılık Üzerine", *Felsefe Dünyası*, 2002/1, Sayı 35, s. 145

[79] Akşin, Tülin, "Anlamın Anlamının İkinci Bir Açıklaması ve Postmodern Söylem", *Felsefe Dünyası*, Ankara, 1993, Sayı 7, s. 81

"Terk ettiğimiz ve önümüzde artık içinde yaşamadığımız bir manzara resmi gibi açılan düşünme biçimine Çin'den baktığımızda, resmin bütününden geçen o yolu şaşkınlıkla izleriz, çünkü bu yol şu ana kadar tüm düşüncelerimize yön vermiştir: bu bizim sonsuz hakikat ve anlam arayışımızın yoludur. Çünkü anlam hakikatin yerini aldı, anlam sorusu 'modern' bir sorudur (bu şekide metafizikten hermeneutiğe, ontolojiden aksiyolojiye geçtik)."[80]

Doğuya bakarak Batı düşüncesini sorgulayanlardan Foucault Batı geleneğini, kültürünü ve onun dilini tümüyle reddederken, Derrida, Batı kültürünün mirasını ve onu temsil eden dili reddetmez. Derrida her şeyi, bütün bir metafiziği ve onun kültür edebiyat sanat tarihini tek bir yazı olarak düşünür. Ona göre Antik Yunandan beri üretilmiş tüm dünya görüşleri akıl merkezli (logocentric)'dir. Derrida, geleneksel söz merkezli (phonocentric) yaklaşıma karşı çıkarak ve gösterge kavramını yeniden tanımlayarak bir yazı olarak düşündüğü tüm kültürel olguları okumayı dener. Anımsanacağı gibi göstergeyi bir birlik olarak değerlendiren Saussure, anlamın her zaman göstergelerin bölünmesi veya 'eklemlenmesinin' sonucu olarak ortaya çıktığını belirtmiştir. Oysa Derrida'ya göre göstergeler gösteren ve gösterilenden oluşan sınırlı, tanımlanabilen yapılar değil, her şeyin bir bütün içinde bir arada kavranıp değerlendirildiği ve öğelerin sürekli olarak karşılıklı ilişki ve dönüşüm içinde bulundukları sınırsız bir ağ görünümündedir. Derrida'nın göstergesi sürekli yeni bir göstergeye yol açan, sonsuz bir zincir içinde bu ilişkiyi sürdüren, bir yarısı orada bulunmayan, "yerlem"inden (location) hiçbir zaman emin olamadığımız kaygan özelliktedir. Göstergenin bu halini "differance" kavramıyla açıklayan Derrida, gösteren ile gösterilen arasında doğrudan

---

[80] Jullien, Francois, *Der Weise haengt an keiner Idee*, Wilhelm Fink Verlag, Münih, 2001, s.110

bulunduğu varsayılan ilişkiyi bozmakla kalmaz aynı zamanda anlamın da doğrudan bir göstergede bulunduğunu (present) reddeder.

> *"Bir göstergenin anlamı, o göstergenin ne olmadığına bağlı olduğuna göre anlamı da bir bakıma her zaman kendi içinde taşımaz. Anlam bütün bir gösterenler zincirine dağıtılmış veya yayılmıştır: Kolayca belirlenmez, hiçbir zaman tümüyle sadece bir göstergede bulunamaz, ancak gösterge içinde, sürekli bir bulunup bulunmama sınırında oynayan bir şeydir."*[81]

Derin yapı, anlam ve öz gibi kavramları sorgulayan, hatta varlığını reddeden postmodern düşünce, bu kavramlara ulaşmaya çalışan bir yöntemin işlevselliğini de doğal olarak sorgulama gereğini duymuştur.

Tiyatro da fazlasıyla postmodern düşünceden payını alarak, özellikle yirminci yüzyılın son çeyreğinde oldukça farklı sahneleme biçimlerine tanık olmuştur. Hans-Thies Lehmann'ın tüm çeşitlemelerine karşın "postdramatik tiyatro" kavramıyla tanımladığı çağdaş oyun örneklerini, derin anlamına ulaşmaya çalışan bir yöntemle çözümlemenin zorluğu aşikardır.

Kitapta ayrıntılı olarak üstünde durduğumuz, göstergebilimsel yöntemde, Fischer-Lichte, Coseriu'nun metin kavramını sahnelemeye uyarlamıştır. Buna göre her metin anlam üretir. Lotmann ise bu tanımı sanatsal metinler için şöyle geliştirmiştir: "*sanatsal bir metin kompleks yapıdaki anlamdır, tüm öğeleri anlam üretir.*"[82] Fischer-Lichte, sanatsal metnin çokanlamlı olduğunu, alımlayanın içinde kaybolmaması ve derin anlamına ulaşabilmesi içinse, sahnelemenin özündeki düzenin ortaya çıkartılması ve yeniden kurgulanması gerek-

---

[81] Eagleton, Terry, a.g.e., s. 150

[82] Lotmann, J.M., a.g.e, s. 11

tiğini ifade eder. Fischer-Lichte'nin geliştirdiği göstergebilimsel çözümleme yöntemi, tiyatroyla ilgili herhangi bir alana (reji, oyunculuk, dramaturji, eleştiri vs.) ilgi duyanlar için hem dizge hem sahneleme düzeyinde çok iyi bir araç çantası sunmaktadır. Ayrıca, kitapta örneklenen sahneleme çözümlemelerinden anlaşılabileceği gibi, sunulan yöntem, pek fazla kayda alınmayan tiyatro sahnelemelerinin tarihsel bir kaydını tutma potansiyeline de sahiptir. Fischer-Lichte'nin göstergebilimsel çözümleme yöntemi incelenen bir oyunu hiç izlememiş olan okura, oyunun sahneleme stratejisine yönelik çok fazla bilgi aktarmaktadır. Ne var ki tüm artılarına karşın, *Emilia Galotti* ve *Yangın Duası* üzerine uygulanan bu yöntem, sahnelemelerin özüne dair bazı sonuçlara ulaşırken, bu sahnelemeleri birer cümleye indirgeme tehlikesiyle de karşı karşıya gelmektedir. Öznellikten uzak, olabildiğince nesnel olma iddiasındaki göstergebilimsel yöntemin içine düştüğü bir başka tehlike de, çözümleyicinin bireysel seçimlerini göz ardı etmesidir. Terry Eagleton'ın, araştırmacı "anlamlandırıcı birimleri" seçmesiyle anında öznel yorumuyla hareket ettiği için, en nesnel analizlerde bile yorum öğesinin ve dolayısıyla öznelliği aşabilmenin olanaksız olduğunu ifade eden[83] sözleri Fischer-Lichte'nin yöntemi için de geçerli bir durumdur. Yukarıda yapılan sahneleme çözümlemeleri sonucunda ortaya çıkan bilgiler de bu nedenle, sahnelemelerin derin anlamlarından çok, iyi desteklenmiş bireysel yorumlar olarak değerlendirilmek durumundadır. Eagleton, "uygun" kodlarla bir metin okunduğunda (bir sahneleme izlendiğinde), metnin kodlarıyla okurun kodlarının zamanla birleşik bir bilgi oluşturduklarını varsayan yapısalcıların, okuma (izleme) işleminin çok basite indirgendiğini savunur.

---

[83] Eagleton, Terry, a.g.e., s. 144

"Bir kodu metne uygularken okuma süreci içinde dönüşüme uğradığını görebiliriz; aynı kodla okumaya devam ederken o kod 'farklı' bir metin üretebilir ve bu 'farklı' metin de elimizdeki kodu dönüştürebilir. Bu diyalektik süreç ilkesel olarak sonsuzdur; ve eğer sürecin sonsuz olduğunu kabul edersek metne uygulanabilecek uygun kodları bulduğumuz zaman görevimizin biteceği varsayımı da çürütülmüş olur. Edebi metinler (sahnelemeler) 'kod-üretici', 'kod-bozucu' ve 'kod-pekiştirici'dirler."[84]

Tam bir nesnellik iddiasıyla ortaya çıkmış olan *göstergebilimsel* yöntemin edebiyat ya da sanat söz konusu olduğunda, nesnellik arayışının iki açıdan tehlikeli olduğunu kabul etmek gerekir. Birincisi, yöntemin incelediği nesneyi parçalara ya da birimlere bölmesiyle ortaya çıkar, ikincisiyse yukarıdaki alıntıdan da anlaşıldığı gibi, metnin, çözümleme için uygulanan kodu sürekli dönüşüme uğratmasıyla incelemecinin nihai bir anlama ulaşmasının engellenmesidir. Gösterge dizgelerinin belli bir hiyerarşik düzen içinde oluşturulduğu sahneleme çözümlemelerinde bile nesnelliği sağlama ve arzulanan öze ulaşmada yetersiz kaldığını düşündüğümüz bir yöntemin, gösterge dizgelerinin geleneksel hiyerarşisinin bozulduğu, 'postdramatik' sahnelemelerdeki işlevini bu açıdan da baştan sorgulamak gerekir.

Patrice Pavis, *Gösterimlerin Çözümlemesi* adlı detaylı çalışması hem özneyi, yani alımlayıcıya bir alan açarak hem de çözümleyicinin bir gösterimin enerjetiğini ya da aurasını hissetmesi ve çalışmasında da hissettirmesi gerektiğinden söz ederek görsel göstergebilimin rasyonel yaklaşımının sınırlarını duyumsal ya da tiyatronun Dionysosçu yönünü dikkate alan bir boyuta getirmiştir. Ne var ki *Gösterimlerin Çözümlemesi*'nde Pavis, çağdaş sahnelemelerin hesabını veren bir göstergebilimsel yöntem üzerine kafa yorarken, kitabında kullan-

---

[84] Eagleton, Terry, a.g.e., s.147

dığı soyut biçemi nedeniyle bu bilgileri, Esslin'in de ifade ettiği gibi, onlara gereksinimi olanlara ulaştırmakta zorlanmaktadır.[85]

Artık birçok kuramcı tarafından fazlasıyla indirgemeci ve teknik bulunan yapısalcılık ve göstergebilimsel çözümleme yöntemlerin bir sanat yapıtı üzerine uygulandığında dikkate alınması gereken önemli bir nokta gösterime uygun çözümleme yönteminin uygulanmasıdır. Pavis, *Gösterimlerin Çözümlemesi*'nde farklı gösterim çeşitleri için, farklı çözümleme örnekleri sunarak, tiyatroda göstergebilim tartışmalarına bu noktada önemli bir yenilik getirmiştir. Burada Pavis, tek bir çözümleme yöntemi yerine, sahnelemenin yapısına göre farklı çözümleme modellerinin geliştirilmesi gerektiğini savunan Hans-Thies Lehmann'la buluşmaktadır. Lehmann'a göre, gösterenlerin birbirleriyle olan bağlarını irdelemek ve her gösteren için mutlaka bir gösterilen ya da kavram aramanın absürd bir arayış olduğunu savunmaktadır. Amacı kavramın önemini yadsımak değil, ancak Lehmann tiyatronun canlı olma özelliğinden kaynaklanan, ifade edilebilir olmaktan çok, duyumsanabilir olan farklı bir erotizme sahip olduğunu vurgulamaktadır. Her şeyi nesnel bir biçimde tarif etmeye çalışmayan ve bir şeyleri anlamamayı göze alabilen bir sahneleme çözümleme yönteminin işlevselliğine inanmaktadır, Lehmann.[86]

Sınırları belli olan bir yöntemle her tür sahnelemeleri bilimsel bir nesnellikle çözümleyebileceğine inanan Fischer-Lichte'nin göstergebilimsel modelinden, sahnede üretilen her göstergenin anlamlandırılabileceğinden kuşku duyan farklı çözümleme önerilerine kadar, tiyatro göstergebilimi, sahnelemelerin geçirdiği değişime ayak uy-

---

[85] Şimdiye kadar *Gösterimlerin Çözümlemesi* üzerine konuştuğum hemen herkesin hemfikir olduğu bir düşünce: algılama zorluğu. Kitabın orijinalini Fransızca dil engeli nedeniyle okuma şansım olmadığı için, bunun orijinal metinden mi, yoksa çeviriden mi kaynaklandığını değerlendiremiyorum.

[86] Lehmann, Hans-Thies, *Die Inszenierung: Probleme ihrer Analyse*, *Zeitschrift für Semiotik*, Band 11, Heft 1, Stauffenberg Verlag, Tübingen, 1989, s. 49

durmaya çalışarak işlevselliğini korumak istediği söylenebilir. Ancak bir sanat ürününü öyle ya da böyle anlamaya çalışan her türlü yöntemi değerlendirirken hiç unutulmaması gerektiğine inandığım bir alıntıyla ve onun açtığı çağrışımla kitabı noktalamak istiyorum.

François Jullien'in "*gerçek bilge hiçbir düşünceye takılı kalmaz*"[87], sözünden yola çıkarak, bir sanat ürününün herhangi bir yöntemin sınırlarına sığdırılamayacağını, her zaman alımlayıcının sanat ürünüyle kurduğu öznel yaşantının ya da deneyiminin sonsuz anlam üretme potansiyeline sahip olduğunu anımsamak gerekir. Sonuçta hiçbir yöntemin, bir izleyicinin kendi bakışına olan güveninin yerine geçemeyeceğini, unutmamamız gerekir.

---

[87] Jullien, Francois, a.g.e.,

KAYNAKÇA

Akşin, Tülin, "Anlamın Anlamının İkinci Bir Açılaması ve Postmodern Söylem", *Felsefe Dünyası*, 1993, Sayı 7

Aston, Elaine, Savona, George, *Theatre As Sign-System*, Routledge, London 1991

Coseriu, E., *Textlinguistik, Eine Einführung*, Tübingen, 1980

Çevikbaş, Sebahattin, *Yapısalcılık Üzerine*, *Felsefe Dünyası*, 2002/1, Sayı 35

Eagleton, Terry, *Edebiyat Kuramı*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1990

Dobrowlanska-Sabczak, Monika Ionna, *Das Spiel mit dem Zuschauer*, Verlag Otto Sagner, München, 1999, Band 301

Eco, Umberto, *Zeichen, Einführung in einen Begriff und seine Geschichte*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1977

Eco, Umberto, *Açık Yapıt*, çev.: Yakup Şahan, Kabalcı Yayınları, İstanbul, 1992

Edelman, Murray, *Constructing the Political Spectacle*, University of Chicago Pres, Chicago, 1988

Eco, Umberto, Semiotics of Theatrical Performance, *The Drama Review*, Nr. 21, New York, 1977

Ekhenbaum, Boris, "The Theory of the 'Formal Method'", *Russian Formalist Criticism, Four Essays*, cev: L:T: Lemon ile M.J. Reis, London, 1965

Elam, Keir, *The Semiotics of Theatre and Drama*, Routledge, 1997

Erkman, Fatma, *Göstergebilime Giriş*, Multilingual, İstanbul 2005

Eschbach, Achim, *Pragmasemiotik und Theater: ein Beitrag zur Theorie und Praxis einer pragmatisch orientierten Zeichenanalyse*, Gunter Narr Verlag, Tübingen, 1979

Esslin, Martin, *Die Zeichen des Dramas*, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1989

Esslin, Martin, *Das Theater des Absurden*, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1965

Fischer-Lichte, Erika, *Bedeutung: Probleme einer Semiotischen Hermeneutik und Aesthetik*, Beck Verlag, München 1979

Fischer-Lichte, Erika, *Semiotik des Theaters, Das System der Theatralischen Zeichen*, Band 1, Gunter Narr Verlag, Tübingen, 1983

Fischer-Lichte, Erika, *Semiotik des Theaters, Die Aufführung als Text*, Band 3, Gunter Narr Verlag, Tübingen, 1983

Fischer-Lichte, Erika, Wandel theatralischer Kodes: Zur Semiotik der interkulturellen Inszenierung, *Zeitschrift für Semiotik*, Stauffenberg Verlag, Tübingen, 1989, Band 11, Heft 1

Fischer-Lichte, Erika, *Von* der "Universalsprache der Empfindungen" zur "Universalsprache des Theaters": Zur Geschichte der Theatersemiotik, *Zeitschrift für Semiotik*, Stauffenberg Verlag, Tübingen, Tübingen, 1989, Band 11, Heft 1

Graeme, Burton, *Görünenden Fazlası*, çev. Nefin Dinç, Alan Yay., İstanbul, 1995

İmançer, Dilek, Özer, Zühal "Göstergebilimsel Çözümleme", *Sinemasal*, Bahar 1999, Sayı 3

Jullien, Francois, *Der Weise haengt an keiner Idee*, Wilhelm Fink Verlag, Münih, 2001

Martin Krampen, De Saussure und die Entwicklung der Semiologie, *Zeitschrift für Semiotik*, Akademische Verlagsgesellschaft Athenaion, Band 1, 1979

Kristeva, Julia, *Die Revolution der Poetischen Sprache*, Frankfurt/Main, 1978

Krieger, David J., *Kommunikationssystem Kunst*, Passagen Verlag G.m.b.H., Wien , 1997

Lehmann, Hans-Thies, *Postdramatisches Theater*, Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, 1999

Lehmann, Hans-Thies, "Die Inszenierung: Probleme ihrer Analyse," *Zeitschrift für Semiotik*, Stauffenberg Verlag, Tübingen, 1989, Band 11, Heft 1

Lotmann, J.M., *Die Struktur Literarischer Texte*, München, 1972

Megill, Alan, *Aşırılığın Peygamberleri: Nietzsche, Heidegger, Foucoult, Derrida*, çev. Tuncay Birkan, Bilim Sanat Yay. 1998

Moran, Berna, *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*, Cem Yay., İstanbul 1972

Nazan Aksoy-Bülent Aksoy, "Rus Biçimciliği Üstüne Bir Ön Çalışmanın Notları", *Toplum ve Bilim*, 31/39 Güz-1985-1987

Oehler, Klaus, Idee und Grundriss der Peirceschen Semiotik, *Zeitschrift für Semiotik*, Akademische Verlagsgesellschaft Athenaion, Band 1, 1979

Pavis, Patrice, *Gösterimlerin Çözümlemesi*, çev. Şehsuvar Aktaş, Dost Kitabevi, Ankara, 2000

Pavis, Patrice, *Sahneleme, Kültürler Kavşağında Tiyatro*, çev. Sibel Kanber, Dost Kitabevi, Ankara, 1999

Pavis, Patrice, Die Inszenierung zwischen Text und Aufführung, *Zeitschrift für Semiotik*, Stauffenberg Verlag, Tübingen, 1989, Band 11, Heft 1

Posner, Roland, Semiotik Diesseits und Jenseits des Strukturalismus: Zum Verhaeltnis von Monderne und Postmoderne, Strukturalismus und Poststrukturalismus, *Zeitschrift für Semiotik*, Stauffenberg Verlag, Tübingen, 1993, Band 15, Heft 3-4

Renner, Rolf Günter, *Die Postmoderne Konstellation, Theorie, Text und Kunst im Ausgang der Moderne*, Rombach GmbH & Co Verlagshaus KG, 1988

Rıfat, Mehmet, *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları, 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*, Cogito - YKY, İstanbul, 1998

Rıfat, Mehmet, *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları, 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*, Cogito - YKY, İstanbul, 1998

Rosenau Graeme, Burton, *Görünenden Fazlası*, çev. Nefin Dinç, Alan Yayıncılık, İstanbul, 1995

Sarup, Madan, *Postyapısalcılık-Postmodernizm*, Ark Yayınevi, İstanbul, 1995

Sormani, Laura, *Semiotik und Hermeneutik im Interkulturellen Rahmen*, Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main, 1998

Weiler, Christel, "Deutsches Theater der Gegenwart - Unter die Lupe Genommen", *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Dergisi*, Sayı 3, İstanbul 2003

Yücel, Tahsin, *Yapısalcılık*, Can Sanat Yay., İstanbul, 2005

Yüksel, Ayşegül, *Yapısalcılık ve Bir Uygulama*, Yazko, İstanbul, 1982

Thalheimer, Michael, Rossacher, Hannes, *Emilia Galotti*, Deutsches Theater, DVD Kaydı,

Lessing, G. E., *Emilia Galotti*, Maarif Basımevi, İstanbul 1995, çev.: Zahide Gökberk

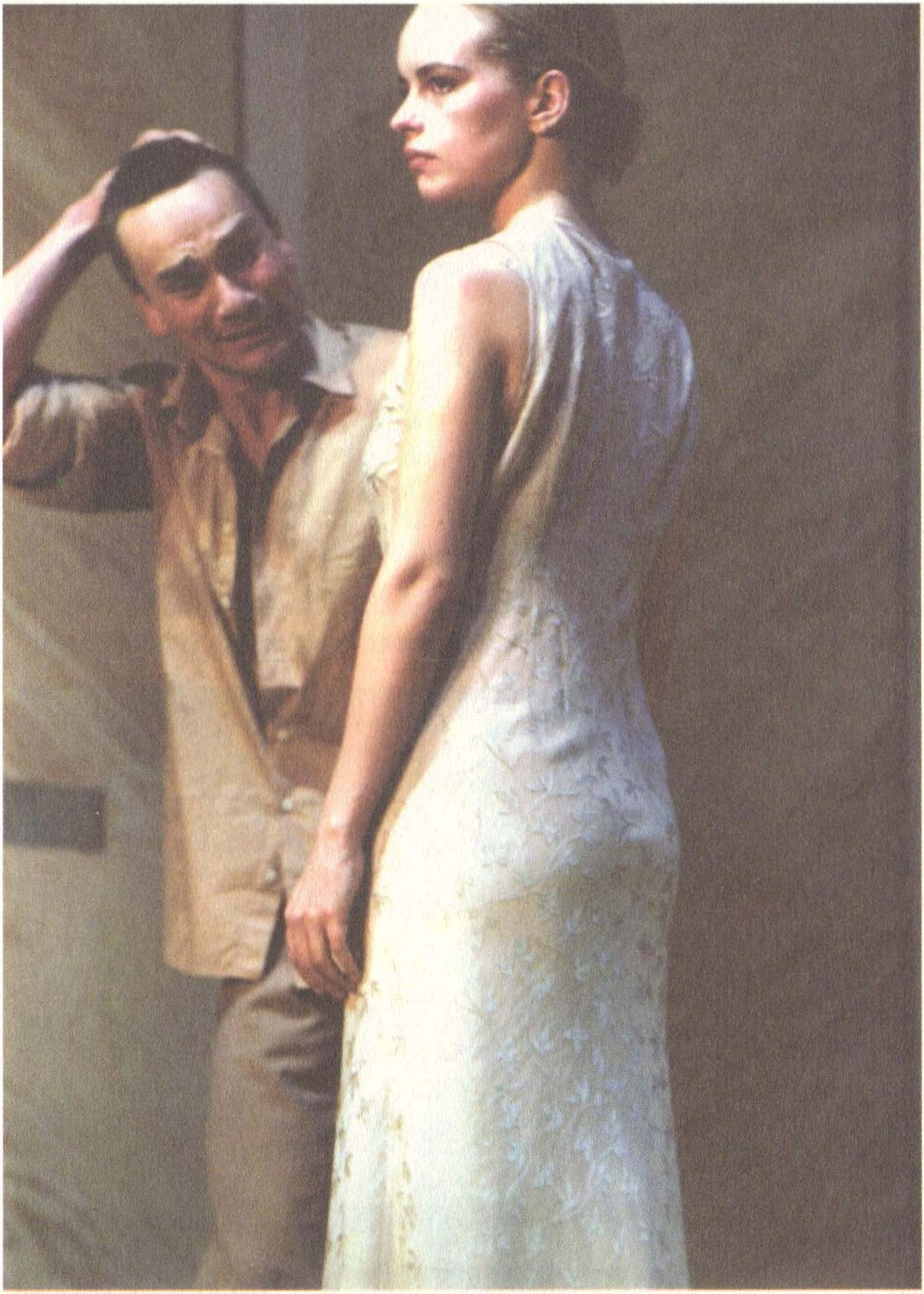
Oya, Berkun, *Yangın Duası*, İstanbul Devlet Tiyatrosu, DVD Kaydı,

Oya, Berkun, *Yangın Duası*, oyun metni

Fotoğraf 1: Emilia Galotti (Regine Zimmermann) ve Kont Appiani (Sven Lehmann)

Fotoğraf 2: Emilia Galotti (Regine Zimmermann) ve Kont Appiani (Sven Lehmann)

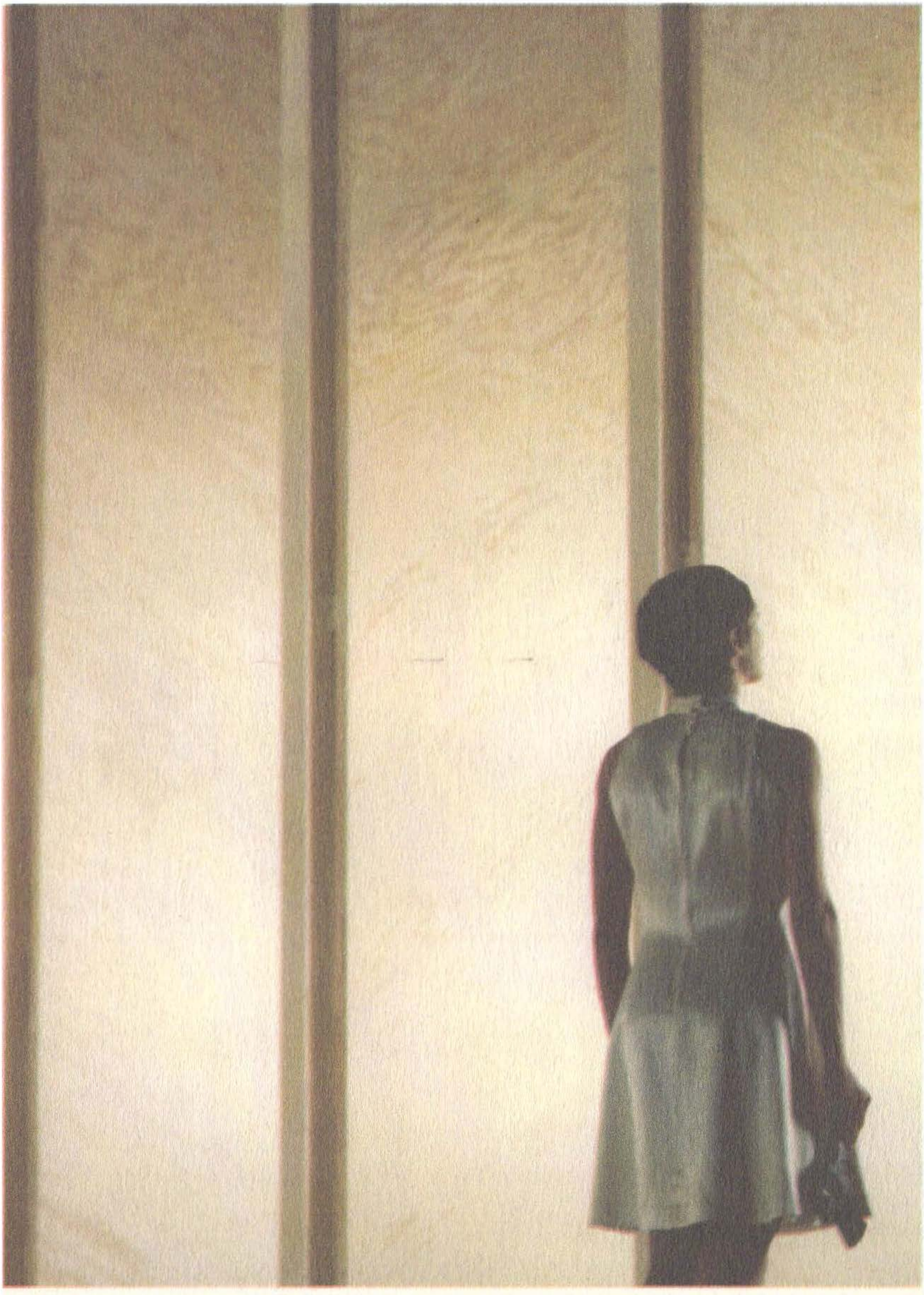
Emilia Galotti fotoğrafları: © Katrin Ribbe



Fotoğraf 3: Marinelli (Ingo Hülsmann) ve Kontes Orsina (Nina Hoss)



Fotoğraf 4: Marinelli (Ingo Hülsmann) ve Kontes Orsina (Nina Hoss)



Fotoğraf 5: Emilia Galotti (Regine Zimmermann) arkası dönük, elinde silahla...



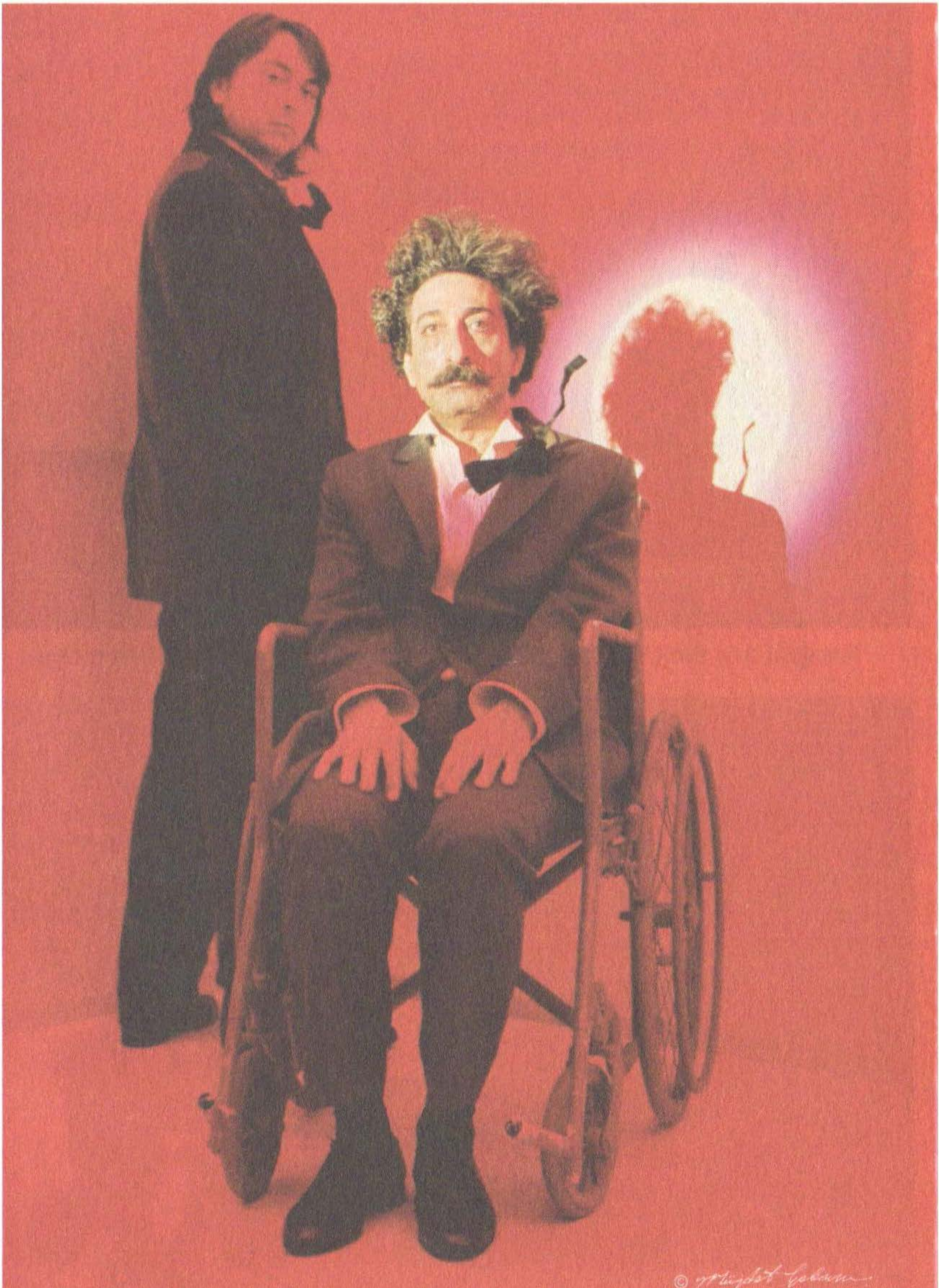
Fotoğraf 6: Zajo (Ahmet Uğurlu) ve Mişkadora (Ülkü Duru)



Fotoğraf 7: Bin (Ali Atay), Mişkadora (Ülkü Duru) ve Zajo (Berkun Oya)



Fotoğraf 8: Zajo'nun (Berkun Oya) düş sahnesi



Fotoğraf 9: Bin (Ali Atay) ve Zajo (Ahmet Uğurlu)



Fotoğraf 10: Bin (Ali Atay), Mişkadora (Ülkü Duru) ve Zajo (Berkun Oya)



Fotoğraf 11: Mişkadora (Ülkü Duru) ve anıları

İki Dünya Savaşı sonrasında insan öznesinin gücüne ve dolayısıyla büyük söylemlerin gerçekleşmesine duyulan kuşku, tarihsel arka planı ve öznel yorumları dışlayan, tümüyle nesnel olma iddiasında olan bir yöntemi ortaya çıkartmış, çöküşe uğrayan modernlik projesi, göstergebilimin doğmasına katkıda bulunmuştur. Tiyatro göstergebilimi ise, sahnelemenin tiyatro metninden bağımsız, özgül bir yapı içinde değerlendirilmesini sağlamış ve daha önce tiyatro üzerine yapılan değerlendirmelerin izlenimciliğine karşı, bilimsel bir değerlendirme çabasıyla tiyatro bilimini meşru bir bilim dalı olarak geliştirmiştir. Sahneleme çözümlemelerinin, çok fazla kayda alınmayan sahnelemelerin tarihsel bir kaydını oluşturuyor olması açısından da tiyatro biliminin amaçlarından birisi, yaşama ayna tutup tarihsel bir bellek oluşturarak eleştirel bir yöntem oluşturmaktır. Ancak tiyatro göstergebilimini günümüz açısından değerlendirmek, ancak genel bir yapısalcılık ve göstergebilim eleştirisi dahilinde mümkündür.
Elinizdeki kitap da işte bu yöntemin olanaklarını araştırmaya dönük, tiyatroyla ilgili reji, oyunculuk, dramaturji, eleştiri vs. gibi alanlara yeni başlayanlar ve bu konuda var olan çalışmaları için kaynak sıkıntısı çekenler için oldukça iyi bir araç çantası oluşturmaktadır.

ISBN 978-975-390-223-6