

TELEVİZYON YAZARLIĞI: SAMUEL BECKETT

ÇAĞDAŞ TELEVİZYON OYUNLARI UYGULAMASINDA ‘GHOST TRIO’NUN GÖSTERGEBİLİMSEL İNCELEMESİ

[Television Writing: A Semiotic Analysis of Samuel Beckett’s “Ghost Trio” in the Context of Contemporary Television Drama Practise]

Gizem CANDAN

Dr. Öğr. Üyesi
gizem.candan@belek.edu.tr

ÖZET

Anlam evrenini çözümlmeyi amaçlayan göstergebilimde, göstergeler, içinde yaşadığımız dünyanın özdeksel öğelerinin daha önce hiç olmadığı biçimde kullanılmasını mümkün kılar. Göstergeler toplum yaşantısı içinde güncel bir diyaloga, tartışılan konuyla ilgili bir değerlendirme yaparak verilen tepkilerdir. Dolayısıyla gösterge, bir ‘yanıt’tır. Yalnızca biçimsellikle kendi içinde bir anlam taşımaz ancak insan ilişkileri bağlamında kullanıldığı zaman anlam taşır, Bu bağlamda çalışmada, Samuel Beckett’in, The Lively Arts programının bir parçası olarak 1977’de BBC2’de

yayınlanan *Shades* (Gölgeler) adlı yapım içindeki 'Ghost Trio' adlı televizyon oyunu göstergebilimsel yaklaşımla incelenmiştir. Beckett, çağcıl-ötesi bir oyun yazarı olarak, insanın durumlarını hep çözülemeyen bir giz olarak göstermekle ünlüdür. Çağdaş televizyon oyunlarının, izleyicinin merakını giderecek ve tüm soruları yanıtlayacak biçimde sunulması temel varsayımı hakimdir. Bu kurallara uymak, belli soruları bastırmaktır. Beckett'in televizyon kurallarına aldırmandan; televizyon izleyicisine ayrıcalıklı bilgi vermeyi reddederek, en sıradan şeylere yeni bir kan getirdiği söylenebilir. Beckett'in yenilikçi oyunu, bizlere, göstergelerin genel uygulamaları yıkarak ve aynı zamanda onlara uyararak nasıl anlam kazandığını gösteren bir oyundur. 'Ghost Trio' ile klasik dramatik yapıya eleştirel bir karşılık sunduğu ön kabulüyle yola çıkılan çalışmada, Beckett'in göstergeler aracılığı ile verdiği eleştirel yanıtların göstergebilimsel sunumu irdelenmiştir.

Anahtar sözcükler: Göstergebilim, Samuel Beckett, Ghost Trio, TV yazarlığı.

ABSTRACT

In semiotics, which aims to analyze the universe of meaning, signs make it possible to use the material elements of the world we live in in ways never seen before. Signs are responses in the social life of society, reactions given by making an evaluation about the subject under discussion in the current dialogue. Therefore, a sign is a "response." It does not carry meaning in itself through formalism, but it acquires meaning when used in the context of human relations. In this context, the study examines Samuel Beckett's "Ghost Trio," a television play in the 1977 BBC2 broadcast as part of The Lively Arts program, from a semiotic approach. Beckett, as a postmodern playwright, is famous for depicting human conditions as an unsolvable mystery. The fundamental assumption of contemporary television plays is that they present the narrative in a way that satisfies the audience's curiosity and answers all questions. Following these rules means suppressing certain questions. By disregarding the rules of television, Beckett can be said to have brought a fresh perspective to the most ordinary things, rejecting the idea of providing privileged information to the TV audience.

Beckett's innovative play shows us how signs gain meaning by breaking down the general applications of signs while simultaneously adhering to them. The study, which starts with the premise that "Ghost Trio" offers a critical response to the classical dramatic structure, investigates the semiotic presentation of Beckett's critical responses through signs.

Keywords: Semiotics, Samuel Beckett, *Ghost Trio*, TV scriptwriting.

Giriş

Gösterge yaratımı (*semiosis*) insanoğlunun amaçlarını karşılayan göstergelerin artsüremsel yaratma sürecidir. Gösterge anlamlarının eşsüremsel bir incelemesi olan göstergebilimde göstergelerin neyi *temsil ettiği*, belli bir toplum kesitinde var olan ve yerleşmiş toplumsal düzgü dizgesiyle çıkarılabilir. Dolayısıyla, hiçbir gösterge tam anlamıyla yeni değildir çünkü daha önceden temsil edilenlerin göstergelerinden oluşmuştur. Ancak, gösterge yeni bağlamlarda kullanıldıkça yeni anlamlar kazanır ve bunlar yalnızca düzgülerden çıkarılacak anlamlar değildir. Buradaki yaklaşım, Frederic Jameson'un *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism* (1990) adlı yapıtında verdiği örneğe dayanır. Jameson bu örnekte, en ilerici deneysel videonun bile kökeninin toplumsal gerçeğe dayandığını gösterir. Dolayısıyla, diyalog açısından dizilerle ve daha önceki televizyon oyunları ile ilişkilidir. Bu örnek, izleyicilerden belli bir kesite yanıtır; bu grup, televizyon kurallarının çok iyi bilincine varan ve bu kuralların dışına çıkıldığının ayırına hemen varan gruptur (Jameson, 2016:62-92).

Samuel Beckett, televizyon için yazdığı oyunun izlenince adının *Shades* (Gölgeler) olmasını istemiştir. Bu, kendi içinde diyalog açısından yazınla ilişkilidir. Burada, *shades* (gölgeler) sözcüğünün içinde *Hades* (ölüler dünyası) sözcüğü vardır ve oyunun acı verici konusu vurgulanır ve Beckett'in, '*Tek ayağımız mezarda doğmuşuz/ Işık bir an parlar ve yok olur*' biçimindeki kendi satırlarına da çok uyar. Televizyon kurumu da hem bu gölge olgusunu belgeler hem de temsil eder. Beckett'in oyunu, kendisinden bir televizyon oyunu yazmalarını isteyen endüstriye de bir yanıt olarak kabul edilebilir. Karşıt-oyun (Anti-drama) denilen bu tür, anlatmak istediği düşüncüyü, var olan uygulamalara karşıt ilişkilerle anlatır. Oyunun bundan sonraki yorumu, Beckett'in bu çağrıya değinilen bir yanıtı olabileceği düşüncesine dayanır. Bir başka deyişle, televizyon oyunlarına bir örnek getirip katkıda bulunurken, aynı zamanda da bu olguyu eleştirmiştir. Bunun yayınlanışı, zaten tartışma konusu sayılan televizyon olgusunu kışkırtan tarihsel bir davranış olmuştur. Enoch Brater'in yorumu şöyledir: '*Kamera, arka plandaki ses ögesi ve ses oyunları, oyunun televizyon için yazıldığını gösterir – özel olarak yaratılmış bu oyun, bizi, video teknolojisinin bildiğimiz tiyatro uygulamalarına neler getireceğini düşünmeye iter.*' (Brater, 1987:94).

Julia Kristeva'ya göre, 'Göstergebilim, göstergebilimin kendisine bir eleştiri getirmenin ötesinde bir biçimde var olamaz. Bilimselliğin yok olduğu noktada, göstergebilim hem bu ölen kavramın varlığını öğrenir hem de bu edindiği bilgi aracılığıyla bilimselliği yeniden canlandırır.' (Kristeva, 1986:78). Yine bir başka deyişle, göstergebilim sürekli bir biçimde kendi temellerini inceleyerek yıkıp yeniden yapılandırmak durumundadır. Yalnızca göstergelerin *ne* anlama geldiği değil, ancak göstergelerin nasıl olup da bir anlam yarattığı konusu irdelenmelidir. Samuel Beckett'in çok özgün ve ilerici televizyon oyunu, Kristeva'nın görüşünün nasıl gerçekleştiğini gösteren bir simgelenme uygulamasına örnektir. Beckett'in oyunu, ekinin köktenci bir yenilikçiliğidir. Kristeva, 'var olan göstergebilim uygulamalarını yıkıldığı yerde, eskisine yeni kan getirerek ortaya çıkan yeni uygulamalar bunların yerini alır' demek istemektedir. Beckett'in oyunu da, 1977'lerin çağdaş televizyon oyunlarına bir eleştiri niteliğiyle kabul edilebilir: Varsayımları öne çıkararak uygulamalara yeni bir kan getiren dönüm noktasıdır.

Oyunun Konusu ve Genel Yapısı

Birinci perdede ilk görüntü, odanın genel bir görünümüdür ve görüntü belirdiğinde, bir kadının seyirciye doğrudan hitap eden sesi duyulur:

"İyi akşamlar. Benim sesim zayıf bir sestir. Lütfen ona göre ayarlayın. (Duraklama)

İyi akşamlar. Benim sesim zayıf bir sestir. Lütfen ona göre ayarlayın. (Duraklama) Olan ne olursa olsun ne yükseltilecek ne de alçaltılacaktır."

Kadın, odada bir pencere, kapı, ve yatak olduğunu söyler. BBC prodüksiyonunda bu, yerdeki bir şilteden ibarettir. Aynayı veya tabureyi belirtmeyi ihmal eder ancak belirgin bir ışık kaynağının olmadığını, her şeyin eşit derecede aydınlatıldığını ve odadaki her şeyin gri olduğunu vurgulamak için zaman ayırır. Kadının hitap eden sesi duyulmaya devam eder:

'Tanıdık bir oda, ışık hafif, silik ve her yerde, görünür bir kaynak yok, sanki her şey ışık saçıyormuş gibi, soluk bir ışık ışıldama, renk yok her yer gri, grinin tonları'

Bu apaçık şeyleri belirttiği için özür diler ve ardından izleyiciyi uyarır: "O sesi kısık tutun."

Kamera dikdörtgen alanı gösteren zeminin yakın planına geçer. Zeminin tozla kaplı olduğunu söyler. Bu örneği gördüğümüze göre tüm zemini de görmüş olduğumuzu belirtir. Aynı egzersiz duvarın bir bölümü ile tekrarlanır. Ardından kapı, pencere ve şiltenin yukarıdan çekilmiş yakın plan görüntüleri gelir; her biri dikdörtgen bir görüntüdür fakat boyutları biraz farklıdır.

Artık ne tür bir şilte, pencere, kapı, duvar ve zemin olduğunu gördüğümüze göre odanın tamamına tekrar bakmamız söylenir. Kamera, genel görünümüne döner ve yavaşça diğer konumuna hareket eder. *'Hayatın tek belirtisi oturan bir figür'*

Figür, "bir taburede oturmuş, öne doğru eğilmiş, yüzü saklı ve küçük bir kasetçaları kavrarken" görülür. Ancak bu mesafeden kasetçalar olduğu tam olarak anlaşılabilir; kamera diğer konumuna geçip adamın "sarkık bir kuklaya" benzeyen yakın plan görüntüsünü gösterdiğinde anlaşılır. Beckett, kameranın adamı nasıl görmesi gerektiği konusunda çok nettir.

Bir kadın sesi, odadaki yalnız bir adamı tanımlar. Kamera ona yaklaştıkça, elinde Beethoven'ın "Ghost" Piyano Trio No. 5'i çalan bir kaset çalar tuttuğu görülür. Film, bu sahneyi tekrar eder ve ardından adamın tepki verdiği şeyi gösterir. Birinci Perde'de üç müzik anı vardır: kapının her bir yakın planında, kamera adamı görmek için ilerlediğinde ve sonra başlangıç noktasına geri döndüğünde.

İkinci Perde belirdiğinde kadının sesi, *"Şimdi onu duyduğunu sanacak"* diyerek izleyiciyi bilgilendirir. Bu sırada adam, başını hızla kapıya doğru çevirir. Kimse yoktur ve eski duruşuna geri döner. Bir sonraki seferde kasetini yere bırakır, kapıya yönelir ve dinler. Kapıyı açıp kontrol eder; ancak içeride kimse olmadığı gibi dışarıda da kimseyi göremez. Figür tekrar şiltesine döner, sonra fikrini değiştirip aynaya bakar. Ses, bu beklenmedik hareket karşısında şaşırır. "Ah!" der; anlatımına göre onun kapıya gitmesi gerekiyordu. Eğer sesi duyabiliyorsa bile, onu kontrol etmediği açıktır. İşini bitirdikten sonra adam kasetini alır ve başlangıç pozisyonuna geri döner. Figür sonra ayağa kalkar, kapıya döner ve dışarıya bir kez daha bakar. On saniye sonra kapıyı bırakır ve kapı kendiliğinden yavaşça kapanır. Tabureye geri döner, kararsızdır. Ses, müziğin durmasını söyler ve müzik durur. Kısa bir aradan sonra, *"Tekrar et"* der. Bu sefer iki müzik anı

vardır: kameranın I. Perde'deki hareketlerini tekrarladığı sırada ve kapıyı ikinci kez açtığında. İlki önceki temanın yeniden ele alınışını diğeri hareketin ikinci temasını tanıtan anı anımsatır.

Üçüncü perdede sesin tekrarı istemesinin hemen ardından kamera Figür'ün yakın planına geçer. Müzik duyulmaktadır. Kamera daha da yaklaşır. Müzik biraz daha yükselir ve sonra durur. Kadın, oyunun geri kalanında konuşmaz. Adam yine bir ses duyduğunu zannederek kapıya gider. Bu kez koridoru görürüz; tahmin edileceği gibi boş, gri ve karanlıkta son bulur. Pencereye yöneldiğinde, dışarısını da görürüz; gece olup hafif ışıktaki yağmur yağmaktadır. Kamera tekrar şilteye ve kasetle aynı boyutlarda gri bir dikdörtgen olan aynaya döner. Başta aynada bir yansıma yoktur. Kamera tekrar döndüğünde adamı aynada görürüz. Gözlerini kapatır, açar ve sonra başını eğer.

Adam başlangıç pozisyonuna döner. Müzik durur ve yaklaşan ayak sesleri duyulur. Durur ve kapıya hafif bir tıklama sesi gelir. Bir süre sonra daha yüksek bir tıklama duyulur. Kapıyı açtığında siyah yağmurluk giymiş küçük bir çocuk görür. Çocuk gülümseyerek hafifçe başını sallar, duraksar, tekrar başını sallar, döner ve uzaklaşır.

Figür, kaseti kollarında sararak durur. Kamera geri çekilir ve sahne kararıp kaybolur. Figür başını kaldırıp kameraya bakar. Hafif, gizemli bir gülümseme ile sahne sona erer.

Oyunun Göstergeleri

Beckett'in *Ghost Trio* (Hayaletler Üçlüsü) adlı oyunu boş bir sahneyle açılır. On saniye kadar, bir tiyatro sahnesini andıran bu boş odayı izleriz ve hemen ardından 'geri ses' duyulur. Bu, Davis'in kitabında belirtilen ana kurallardan biri olan '*görüntünün asla sesten önce gelmemesi*' kuralının çiğnenmesidir (Davis 1974, s.16). Bunu nedeni, görüntü tek başına gizem doludur ve çeşitli yorumlara açıktır ancak, önceden gelen bir anlatım görüntüyü hemen 'hapseder' ya da Barthes'in dediği gibi 'demirler' ve görüntünün artık tartışılacak bir yanı kalmaz. Beckett'in oyununda, kadın bir anlatıcı kendini tanıtır ve doğrudan izleyiciyle konuşur. Burada, genel olarak televizyon oyunlarında görülmeyen bir anlayışla, düşlem bozulmuştur. Ses bizim dikkatimizi çekmekle kalmaz, tutumumuzu da yönlendirir. İlk yönlendirme, konuşmacının alçak ses tonuyla verilir.

Burada bir üst-dil ögesi vardır; gözümüzle gördüğümüz sahneyi bize açıklamaktadır. Bu, belki Davis'in yapıtındaki izleyicinin merakını gidermekle ilgili ana düşünceyle uyum içindedir. Bir başka düzeyde, sesin 'dili' ile, ekinsel bir diyaloga girilir. Guy Debord, *'bugünlerde her bilgi bir emir olmuştur'* der (Debord 1996, s.22). Örneğin, 'bahçeyi ot bürümüş' tümcesi duruma göre, 'bahçenin bakımı yapılmalı' gibi bir emri çağrıştırabilir. Ancak, bu tümce, 'Bahçenin bakımını yaptır!' biçiminde bir emirden farklıdır. Bakhtin bunu *'alaycı-ironik-vurgulama'* olarak tanımlar. Amaç, sözcükleri eski göstergeye yeni bir anlam katacak yeni bir bağlamda söylemektir (Bakhtin 1986, s.12).

Theodor Adorno, her şeyin 'üniforma' gibi birbirinin aynı olduğu oyunları eleştirir. Öte yandan Bertolt Brecht, sözcükler, müzik ve yapımlar arasındaki 'üstünlük kavgası' nı eleştirir çünkü bu durum, *'hangisi bir başkasına yol açmıştır?'* sorusunu ortaya getirir (Brecht 1964, s.37). Brecht için destansı tiyatroların amacı 'birimlerin ayrılması'nı sağlamaktır; yani müzik, sözcükler ve üretimin birbirinden kopmasıdır. Beckett'in oyunu, Davis'in yapıtındaki televizyon oyunu kurallarını yıkararak birimleri ayırır. Bu kurallardan biri, *'Görüntüdeki bir değişiklik izleyiciyi konudan koparıp tekniğe yönlendirir ve bu nedenle; bir sonraki görüntü izleyici için açıklayıcı olabilecek, söylenmesi gereken yeni bir şey söylemeyecekse, görüntü değiştirilmemelidir'* (Davis 1974, s.19). Beckett'in oyununu ilk açılışında, izleyici boş bir odadaki kapı ve pencerelere bakarken, 'geri plandaki ses' bize bu boş sahneye *bakmamızı* söyler. Dikdörtgen duvarda bir yatak ya da şilte belirir. Bu da, Davis'in gerekli bir neden bulunmadıkça sahne değiştirme kuralını bozar ve burada teknik önem kazanır.

Çağdaş televizyon oyunlarında bu kuralların yıkıldığı pek çok durum vardır. Doğalcı biçem, genelde çeşitli birimleri bir arada uyum içinde bulunduğu ve televizyon tekniklerinin ayırt edilmediği biçemdir. Beckett, çağdaş televizyon oyunlarında kuralları çiğneyen kesme'lerden yanadır. Oysa kural, *'bir devinim bulunmadığı yerde, tamamen oyunsal nedenlerle kesme yapılır'* biçiminde kullanımı yaygındır (Davis 1974, s.18). Bu, konuşan kişiyi ön plana çıkarmak ya da herhangi bir tepki (beklenen tepkiyi) almak için yapılır. Beckett'in oyununda ise, geri plandaki sesin yalnızca 'yer' sözcüğüyle uyardığı yere doğru yapılan çekim, izleyiciye hiçbir bilgi vermeyen

yerdeki belli bir noktayı gösterir .Yine de, özellikle yerdeki bu noktaya bakmamak izleyicinin elinde değildir. Edilgen izleyiciliğimiz, zorlanarak sürmektedir.

Oyunun ilk bölümünde (yani, devinim öncesinde), tüm bezeme şöyle bir göz gezdirildikten sonra, kamera ağır ağır sahnenin sağ tarafında oturan bir insan görüntüsüne döner. Beethoven'in Beşinci Senfonisiyle birlikte kamera insan görüntüsüne yaklaşır ve oyun başlar. Kamera kamburunu çıkararak oturan erkek görüntüsüne yaklaşır ve geri çekilir ve müzik durur. Bu da Davis'in, '*Müzik, parçanın sonuna yaklaşırken derece derece indirilir, hiçbir zaman ortasında değil*' biçimindeki kuralının dışına çıkmıştır. Kamera adamın yüzüne hiç yaklaşmaz; oysa Davis, '*izleyicinin yeni bir kişiliği hemen görmek isteği vardır*' (Davis 1974,s.20) der. Dolayısıyla, izleyicinin bu merakı da yakın çekimle hemen giderilmelidir ancak Beckett'in oyununda bu da yerine getirilmemiştir.

Göstergeleri görüp düzgülerini çözemediğimiz durumlar vardır çünkü gösteren gösterilenden kopuktur. Gözümüzle gördüğümüz herhangi bir şey bile, aldatıcı olabilir. Diyelim, karşımızdaki bir insanın bize bir davranışının bir tehdit olduğunu nasıl anlarız? Bunun bir kuralı yoktur ancak o davranışın bizim tehdit olarak tanımayı öğrendiğimiz bir davranış grubuna girdiğini algılamamız sonucu buna karar veririz. Burada bir 'aile benzerliği' olabilir. Bir davranışı tehdit olarak algılamak, o davranışın düzgüsünü çözmek değildir; yalnızca öyle görmektir. İnsan davranışlarını gözlemlememiz sonucu ve bu tür bir davranışı ve sonuçlarını daha önceden görmüş olmamız nedeniyle, bunun belli bir ulama girdiğini biliriz. Tehdit edici bir davranış, görerek tanıdığımız bir toplumsal uygulamadır; bunu bir sonuç çıkararak öğrenmemişizdir. Beckett'in konuşmacısının, zaten boş bir oda ve duvarla pencere olarak gördüğümüz bir sahneye yeniden bakmamızı söylemesi, belki de bu olguya dikkat çekiyor diyebiliriz; çünkü Beckett'in oyununda karyolanın şiltesini, gri bir dikdörtgen oda içinde yine gri bir dikdörtgen biçim olarak görmemiz isteniyor. Kuralları yerine getirmemekle, Beckett izleyiciyi yeni bir bakış açısıyla bakmaya ve yeni sorular sormaya itiyor. 'Görme' alışkanlığımız üzerinde düşünmemiz gerektiğini anlatıyor. Nesneyi kendimize yabancılaştırmakla, günlük herhangi bir şeyi sıra dışına dönüştürürüz. John Berger 'Görme Biçimleri' kitabında şöyle demiştir.

'Bu dünyayı sözcüklerle anlatırız ama sözcükler dünyayla çevrelenmiş olmamızı hiçbir zaman değiştiremez. Her akşam güneşin batışını görürüz. Dünyanın güneşe arkasını dönmekte olduğunu biliriz. Ne var ki bu bilgi, bu açıklama gördüklerimize uymaz hiçbir zaman. Gerçeküstücü ressam Magritte 'Düşlerin Anahtarı' adlı resminde sözcüklerle görülen nesnelere arasında her zaman var olan bu uçurumu yorumlamıştır.' (Berger 1986, s.7).

Bu yaklaşım, Brecht'in birimlerin ayrılması isteğini de yerine getirmiştir. Bu, Christian Metz'in beş oluşuyla karşılaştırılabilir bir görüşür (Metz 2012, s.34). Müzik o anda egemen olan duygu yoğunluğumuza yalnızca bir katkıda bulunmaz, aynı zamanda da müzikle birlikte çözmemiz gereken öbür gösterge dizgeleri arasında bir diyalog başlatır. Televizyon kurallarını bir yana atmak, ayrı birimler arasında çok sesli bir diyalog kurmaktır. Simgeleme artık her yorumda tek ilkeye dönüşür. Susan Petrilli, 'göstergebilimde düzgü çözümü, insan iletişimindeki ayırıcı özelliklerin çözümlenmesinde yetersizdir' der (Petrilli 1991, s.104). Bu çoklu dil ve çoklu ses iletişimi, anlam belirsizliği, ayrılık, diyalogculuk gibi özellikler olabilir ve sözcük iletişimi, Saussure'ün *dil* (langue) ve *söz* gibi iki nokta içinde sınırlanamaz.

Dil ve söz arasında bir yerde *simgeleme* vardır. Simgeleme, bir göstergenin kendi özgün bağlamında iletişim yaratmasıdır ancak henüz evrensel niteliğiyle tanınıp kabul edilmemiş olabilir. Saussure, göstergeleri ya evrensel olarak anlaşılabilir olarak kabul eder ya da hiç anlaşılabilir olarak kabul eder. Gerçek yaşamda göstergeler belli marjinal toplumsal uygulamalardan çıkar ve ağır ağır kendi bir dile dönüşür; ya da kendi içinde kalır. Volosinov'un bu konudaki görüşleri birbiriyle uyum içinde değildir. '*Bir dilbilgisi olgusu olan her şey bir zamanlar bir biçimin olgusu olmuş şeylerdir*' der (Volosinov 1973, s.51). Ama dilbilgisel bir söz söylemek, iletişimde yeni bir yol açmaz: Göstergeler yaratılmalıdır. Volosinov'a göre, *sözler*, dil'den (*langue*) önce gelir.; ve dil belli sözlerin soyutlanmasıdır. Kristeva'nın ileri sürdüğü nokta bununla bağlantılıdır. Beckett'in *Ghost Trio* gibi bir televizyon oyunu, televizyonun 'dilbilgisi' denen kavramın katı ve değişmez kurallardan çok bir alışkanlık olduğunu gösterir. Bazı göstergeler, evrensel olarak kabul edilene dek ve *dil*'e girene kadar bir yanda varlığını sürdürmek durumundadır. Buna göre, bir göstergenin, bütün bir toplum tarafından tanınmıyor diye bir yana atılması söz konusu değildir.

Toplumsal olarak uzlaşmış bir düzgülü olmayan göstergeler ise Volosinov tarafından biraz hafife alınarak ‘belirtke’ olarak adlandırılır. Bu, bireyler arasında bilinen, toplumsal anlam düzgüleri açısından bir anlatım taşımayan soyutlanmış göstergelerdir. *Marxism and the Philosophy of Language* (Marksizm ve Dil Düşünbilimi) adlı yapıtta, belirtke şöyle tanımlanır: ‘*kendi içinde değişmez, başka hiçbir anlama gelmeyen, başka hiçbir şeyi yansıtmayan ya da saptırmayan tek başına bir olgudur; ve yalnızca şu ya da bu nesneyi belirleyen teknik bir araçtır*’(Volosinov 1973, s.68). Trafik lambaları birer göstergedir ancak ben araba kullanırken arkamdaki şoföre geçmesi için yaptığım bir el devinimi, belirtkedir. Bu bağlamın dışında, bu devinimin ne anlama geldiği anlaşılmayabilir. Bunun yerine başka yerlerde başka göstergeler de kullanılabilir. Belirtke, dil içinde değildir çünkü kullanımı evrensel anlayışlarla ortaya çıkmamıştır; ancak, burada, pekala iyi bir iletişim sağlayan bir araç olarak görülür. O zaman, simgeleme dizgesinin bir parçasını oluşturması gerekir. Belirtkelerde de, bir *dil*’in parçası olamadıkları için, bir yana atılamaz çünkü simgeleme dilin içindedir. Bir grup izleyici beklentilerini göz ardı etmek, belli kimi gösterenlerin işlevini azaltmak ve bir düzgülü düzeyinden belirtke düzeyine getirmektir. Belli bir televizüel tekniğin evrensel anlam taşıması, onun bir gösterge niteliğiyle işlev yapamayacağını gösterir.

İkinci bölüm ‘Devinim’ sahnesi olarak adlandırılan ve adamın ayağa kalktığını gördüğümüz sahnedir. Konuşmacı, onun beklediği bir kadının sesini duyar gibi olduğunu bize açıklar. Adam kalkıp pencerenin önüne gider ve gelmeyen kadına bakınır. Sonra yatağa gider ve duvarda asılı duran aynada kendi yüzünü inceler. Bu, konuşmacının hayretle iç çekişine neden olur. BBC yapımında adamın yüzünü, sanki aynadan kendisine bakıyormuşuz gibi görürüz. Televizyon kuralları, oyuncunun hiçbir zaman kameranın objektifine bakmamasını söyler. Ancak, izleyiciyle doğrudan konuşuyormuş izlenimini vermek gerekirse, bu teknik kullanılabilir (Davis 1974, s.54).

Konuşmacı bundan sonra, ‘Şimdi kapıya’ der ve adamın bu kez kapıya gidip kadına bakması beklenirken, adam eski yerine oturur. Burada, konuşmacının rolü zayıflamıştır. Tümüyle duruma egemen olması gerekirken, sözlerine kulak asılmamıştır. Kurallara göre, üst-konuşmacı, görüntüleri açıklamak ve karışıklıkları gidermek açısından çok değerli bilgi sunar; burada, bu kural

da saptırılmıştır. Teknik bir deyişle, ayrışık öyküsel bir konuşmacıdan üstün öyküsel konuşmacıya bir kayma olduğunun bilincine varırız (Stam 1992, s.97).

Aynada kendini inceleyen adama ayrıcalıklı bakış fırsatımız, bir prodüksiyon takımının bizi benzer bir şoka sokabileceği en yakın noktaya getirir. Adama aynadan bakarken, onun parmağını alt göz kapağına doğru getirişini görürüz. Kendi kendini inceliyor gibidir. Kameranın adamdan en uzak noktaya gelişiyle hafif bir müzik duyulur, fakat konuşmacının ‘dur’ komutuyla müzik kesilir.

Martin Esslin, oyunlarda yapının da bir gösteren olduğunu öne sürer. *Waiting for Godot* (Godot’yu Beklerken) adlı oyunda izleyici, oyunun anlamını ikinci perdede de aynı yapıyla karşılaştığı zaman kavrar (Esslin 1987, s.120). Bir başka deyişle, oyun, yapısıyla yarattığı beklentileri karşılayan bir toplumsal olgudur. Düzgülerin terk edilmiş olması, metni tümüyle toplumsal gerçeklerden koparmaz. Oyun, etki ve tepki ilişkisinden doğar. Adam beklediği görünmeyen kadının gelmeyeceğini anladığında nasıl bir tepki verecek? Umutlarımızın hiçbir biçimde gerçekleşmeyeceğini anladığımızda, artık bir beklentiye giremeyeceğimiz durumda ne yapabiliriz? Bu sorunun yanıtı nerede yatıyor? Yanıtın kaynağı adamın kendisi mi? Yoksa onun duygularıyla hiç ilgisi olmayan düşünsel bir tartışma mı söz konusu? Belki de, yakın çekimin tek bir yüz anlatımıyla adamın ruh durumunu yansıtmasını mı beklemek gerekir? En olmayacak biçimde, hümanizmin utkusunu görmek için bekleriz –sanki bir tek yüz her şeyi anlatabilirmiş gibi! John McGrath 1977 yılında, ‘Doğalcılığın bir bakıma Hollywood filmlerinden geliştiği için, bir oyuncunun yüz anlatımın yakın çekiminin, izleyici üzerinde öznel bir etkisi taşıdığı inancı çok güçlüdür.’ diye yazmıştır (McGrath 1977, s.100).

Üçüncü bölüm Tepki sahnesidir. Siyah yağmurluğuyla küçük bir çocuk kapıya gelir ve çocuğun koridorda hafifçe başını salladığını görürüz. Bu gösterge, yalnızca beklenen ‘kadın’ın gelemeyeceğini doğrulamaktadır. İleti alındığında, adam yeniden yerine oturur ve Beethoven’ın Hayalet sonatından *largo* en yüksek noktasına yükselir ve dramatik bir biçimde keskin bir düşüşle yavaşlar. Müziğin tam olarak kaynağı belli değildir ve belirsizliğini korur. Göstergibilim açısından bu, Stam’ın tanımıyla yankılanımlı bir göstergedir ve bunun yorumu *yankılanımın* bozulması ya da müziğin bir kaynağa mal edilmesidir (Stam 1989, s.12). Eğer müzik devinimi yorumluyorsa, bu

keskin düşüş bekleme eyleminin umutsuzluğuyla aynı anda olmalıdır. Oysa BBC yapımında son sahne adamın yakın plan çekimiyle kapanır ve yavaş yavaş kameraya dönerken yüzünde belli belirsiz bir gülümseme yayılır. Bu gülümsemenin düş kırıklığıyla uyum içinde olduğunu düşünemeyiz. Televizyon oyunlarında tiyatro metninin vurgulanması; yönetmenin minimal metni, özgün metinde ‘*çocuk döner ve gider*’ gibi bir anlatımı yönetmenin sunumunda göstermesidir.

Aynı oyunun Alman yapımında, Beckett kendisi oyunun yönetmenliğini yapmıştır ve adam yanıt verirken çocuğu koridorda geri geri giderken çekmiştir. Burada insan güdülemenin üstünlüğü adamın devinimleri ve görünüşüyle çocuğun tepkisi arasında diyalogcu bir ilişki kurar. Bu sahnenin etkisi, aynı zamanda adamın tutumunu değerlendirir. Belki bu, adamın oyunun adındaki ‘Hayalet’ olduğunu belirliyor sayılabilir. Zaten uzun siyah bir giysisi vardır ve bir hayalet gibi öne doğru eğilerek yürür.

Bu diyalogcu ilişkilerde ‘kurallar’ terk edilmişse, ortaya çıkan tehlikeli bir durum söz konusudur; bu, izleyicinin imgelem gücüyle bir tepki vermesini gerektirir. Diyalogculuğu yorumlamak, kurguyu anlamakla aynı şey değildir. ‘*Kurgu var olan toplumsal uygulamalarla biri öbürünü izleyen iki görüntüyü birleştirmektir*’ (MacCabe 1981, s.9). Colin MacCabe her ne kadar böyle dese de; diyalogculuk, gerçekte, izleyicinin belli toplumsal uygulamalar içinde yorum yaratmasını bekler. Kurgu, zaten var olan bir ilişki ya da bağlantıyı anlamaktır; diyalogculuk ise, bir ilişki ya da bağlantıyı yaratmaktır.

Beckett’in ‘absürd tiyatro’ anlayışı, bağlamsız göstergeler konusunda en güzel örnekleri sergiler. Bunlar kasıtlı olarak tarihsel ya da toplumsal temellere dayandırılmamıştır; ancak bu, oyunların belli bir tarihsel olaya diyalogcu bir tepki ya da yanıt olamayacağı anlamına gelmez. Beckett’in her şeyin açıklanabilir olduğu ve gösterilebileceği çağdaş televizyon oyunlarında kuşku götüren düşünsel önerileri ortaya koyuşu, her şeyin sorgulanabileceği bir oyun biçimidir.

Figürün kasetinin de, odadaki her şey gibi dikdörtgen biçiminde olduğunu bulgulamamız, yeni diyalogcu ilişkiler kurmak için bir başka girişimdir. Müzik bölüm bölüm verilir; kesintisiz sürüp gitmesine izin verilmemiştir. Bekleme ve umudun bir seremonisi olarak beş saniyelik ara,

izleyicinin öngörülebileceği bir dizem içine girmiştir. Göstergeler birleşerek, belki de, buradaki tüm sanatın müziğin koşullarından esinlendiğini anlatmaya çalışmaktadır. Çalınan parçanın çeşitli yorumları, sanatlar arası bir diyalog olduğunu gösterir. Robert Samuels'ın dediği gibi, *'gösteren, müziği dinlediğimiz an yaratılır ve müzik bunu sağlayan bir sanattır.* (Samuels 2004, s.15). Ancak, bu parçada öbür tüm gösterenler, izleme ve dinlemeyle yaratılır. Metz'in *'imgelemsel gösterge'* kavramında, Saussure'ün gösterge-aracını tanımladıktan sonra gösterenin bununla ilişkilendirildiği süreç yoktur; gösteren imgelemidir. Barthes'in *Mythologies* (Söylen-bilimler) yapıtında ortaya attığı gibi, geleneksel simgelemeyi hesaba katmamanın en etkin yolu, gösterene verilen anlamı saptırmaktır; yani, nesneyle kavram arasında bağlantı kurmaktansa *'nesnenin kendisini değiştirmek'tir* (Barthes 1991, s.111).

Oyunun Göstergebilimsel Yapısı

Çalışmada bir tür düşünsel deney olan Ghost Trio adlı televizyon oyununun göstergebilimsel analizinde odaklanılan temalar sembolizm ve izleyiciye yönelik etkiler bağlamında "Metin ve Gösterge Düzeyleri", "Dil ve Sessizlik", "Karakterler ve Anlam İlişkisi", "Zaman ve Bellek" gibi kavramlardır.

Beckett'in televizyon oyunlarında biçem ön plandadır ve içeriği aşar. Barthes'in dediği gibi, *'anlam vardır, konu değil'* (Barthes 1977, s.75). Bu tür oyunlarda ilk sorun, sahnenin iç ilişkileridir, neyi anlatıyor olduğu değil. Barthes şöyle der: *'Düzgüsü olmayan başka iletiler var mıdır? İlk bakışta, evet. Gerçeğin tüm örneksemeli röprodüksiyonları –resim, yağlıboya, sinema, tiyatro-düzgüsüz iletilerdir. Ne var ki, gerçekte, bu iletilerin her biri örneksemeli içeriğe (sahne, objeler ve manzara) ek, anında ve gözle görülür bir biçimde gelişir ve buna genelde röprodüksiyonun biçemi denir'* (Barthes 1977, s.17).

Bir tablonun biçemi, bir iletidir. Beckett oyunlarında yanıtlanması en güç soru almamız gereken iletinin ne olduğu ile ilgilidir. Göstergebilim, nesnel biçimde kanıtlanabilen iletişimle ilgiliyse,

burada bir iletinin aktarılışını nesnel bir biçimde kanıtlama yollarımız çok sınırlıdır. Bu oyunun adındaki ‘Üçlü’ kavramı çok türden anlama gelebilir:

İzleyici/oyuncu/yazar (Karakterler ve Anlam İlişkisi)

Adam/kadın/biz (Dil ve Sessizlik)

Ses/adam/kadın (Zaman ve Bellek)

İzleyici/ses/adam (Metin ve Gösterge Düzeyleri)

Adam/çocuk/ses (Metin ve Gösterge Düzeyleri)

Dil ve Sessizlik

Bu çoklu anlam kargaşası ve belirsizliği, izleyiciyi daha baştan düşündürür ve oyunun kendisini çoklu gösterenlere dönüştürür. Dil ve sessizlik temasında örneğin, yukarıdaki tüm üçlü ilişkilerde kaçınılmaz bir hayalet, ya da yokluk olduğu tartışılabilir. Her an geri planda, görünmeyen ancak olacakları denetleyen biri vardır: Aygıtın içinde bir hayalet, yazar, konuşmacı ya da besteci. Gösterge konusunda da hep bir ‘yokluk’ açıkça görmediğimiz bir şey olmalıdır yoksa simgeleme hiçbir zaman söz konusu edilemez. Müziğin bir işlev yerine getirmesi için ‘yokluk’ gereklidir. Bu sahnede ‘yokluk’ müziğin görkemli duygusudur. Bu, son sahnede adamın yüzündeki gülümsemenin de, müziğin yarattığı olağanüstü duyguya bağlanması olanaklıdır. Beckett’in kendi dediği gibi, umutsuz bir durumun bile sona erdiği, bütünlendiği bir an olduğunu belirtmek isteği burada görülür. Bu yorum, adamın kadının gelmemesiyle rahatlamış olduğunu düşünmemizi sağlar. İnsanın duyguları olmaksızın, müzik duygusal bir etki yapamaz. Bu da adamın başına gelen her neyse, bunu kabullenişini vurgulayan son sahnedeki yakın çekimi açıklayabilir. Beckett’in oyununun amacı, belki de açık seçik bir anlam iletmek değil de, şu andaki eleştirisel düşünceleri yaratmaktır. Bu da, Bakhtin’in anlatımıyla, ‘beklenen tepki’dir. Oyun, ruhun erince kavuşması düşünüyü olarak yorumlanabilir. Bir şeyin ‘boşuna’ olduğunu anladığımızda, yapabileceğimiz tek şey kendi içindeki bu burukluğu kabullenmektir. Bunun ortaya çıkardığı sorun, gebe anın bir türlü gelmemesidir. Bu da, oyunun kalıpsal ilişkiler arayışı içinde bulunmadığını gösterir: Burada pek

çok yorum getirilebilecek bir yapı söz konusudur. Belki, gebe anın geliştirilmesi için metin ve bağlam birleşimi gereklidir. Barthes, ‘Musica Practica’ başlıklı yazısında Beethoven’in müziğine çok önem verir. Beethoven’in müziğinde, yazarlıktan okurluğa yazınsal bir geçişle karşılaştırılabilecek tarihsel bir özgünlük ayırt eder. On dokuzuncu yıl Beethoven için ‘müzikte ilk *özgür olan kişidir;*’ der. (Barthes 1977, s.150). Beethoven Romantik bestecinin gelenekleri kırmasına yol açmış, kendi müziğinde bir iç dünya arayışıyla besteciyi kendi savaşımına itmiştir. Daha sonraki Beethoven ise, duymak değil *yazmak* konusuna eğilen bir bestecidir. Barthes, ‘*müziğin artık temsili değil tam tersine onu yapılandıracak bir izleyici gereğini duyan bir öge olduğunu*’ dile getirir. Artık dinleyici müziğe anlam verecektir. Brecht’in oyunundaki adam da bir şeyleri ‘kırmak’ savaşı içindedir. Burada, belki Brecht’in oyununda müziğin adamın duygularını aktaramadığını ifade edebiliriz. Oyun, müziğe bir ön hazırlıktır ve adam sonunda kendi savaşını ve iç kavgasını müziğin içine yerleştirmeyi başarır. İzleyici müziği ‘yorumladığı’ anda bu kırılmayı da yorumlar ve o zaman müzik çok önemli bir tarihsel boyutta özgürlük veren bir güç sağlar.

Zaman ve Bellek

Beckett’in seçtiği *shades* sözcüğü, Yeats’in ‘Tower’ adlı şiirinin en sonunda da görülür. Beckett’in ikinci televizyon oyunu bu şiire dönüş yapar. Örneğin, ‘... *oysa bulutlar..*’ tümüyle Yeats’in şiirinden doğrudan bir alıntıdır. Zaman ve bellek temasında yaşlanma üzerine bir düşünüyü dile getiren bu alıntı, yaşlanmanın konuşmacı üzerindeki etkilerini anlatır. Geçmişin duygusal anılarına dalan adam, Yeats’in lirik konuşmacısı olarak ‘mezar’da kendini ayakta tutacak bir son arayışı içinde bulur.

Şu ana kadar *Ghost Trio* ile ilgili incelememiz içinde Barthes’in ‘*studium*’ diye adlandırdığı daha açık bir deyişle, oyunun ardında kavranılması gereken niyetleri anlamaya çalıştık. Buna, oyunun kuramsal varsayımları da diyebiliriz. Öte yandan, ‘*punctum*’ yani oyunun duygusal etkisi, kurama bağlı olmayabilir. Barthes bu konuda, ‘*hiçbir çözümlemenin bana yararı olmayacaktır;*’ der. (Barthes 2014, s.42). Konuşmacı kendi kendiyi bir diyalog içinde, çok zaman önce üzeri örtülmüş birtakım gerçekleri ışığa çıkarmak için kendi yansımasıyla konuşur. Bir kadını sevmek ve o kadını yitirmek için ödenen bedel, konuşmacının kendi ifadelerinde bulgulamaya çalıştığı bir bilgi olarak

bize ulaşır. Beckett'in oyunuyla ilgili olarak sorulardan biri şu olabilir: İmgelem gücü daha çok kazanılmış bir kadın üzerinde mi, yoksa kaybedilmiş bir kadın üzerinde mi yoğunlaşmaktadır?

Konuşmacı kendi düşüncelerine yanıt olarak, adamın imgelem gücünü çalıştırmanın ne olduğunu araştırır. Eğer bu daha çok yitirdiği kadınsa, o zaman bu yitirişte kendi kişisel yanlışlarını kendi kendine açılması gerekir biçiminde bir yorum yapar. Böyle bir anı, günü tersine çevirip her şeyi karanlığa boğacaktır. Bir başka deyişle, adamın kendi suçu yüzünden yitirdiği bir sevgilinin anılarına dönmek dayanılmazdır. Dolayısıyla, onu düşleyemediği için sızlanmanın gereği yoktur. Yeats'in yararlandığı şiirsel imge, başarısız bir ilişkinin anımsanmasıyla güneşin kararacağı biçimindedir. Ayrıldığı kadını düşleyerek gözünün önünde canlandırmak, adamı başarısızlığa götürecektir. Şiirin en sonunda, tüm bu düşünce süreci içindeki çelişkiler bir araya toplanır. Konuşmacı usçul bir düşünceye yoğunlaşmaya çalışarak, geçmiş aşklarının imgelerini geri getirmeyi dener:

Sadece gökyüzünün bulutları gibi görünüyor

Ufuk kaybolduğunda;

Ya da bir kuşun uykulu çılgılığı

Kararan gölgeler arasından.(Yeats, The Tower şiiri son dizeleri).

İronik bir şekilde, şiirin okunması uyarılan tehlikeyi başlatır. Kadının hayaline daldıkça, gün kararmaya başlar. Alacakaranlığı da, kayıpla birlikte ardından günün doğacağını simgeleyen bir sığınak gibi düşünmek nafi değildir. Artık alacakaranlığın her zamanki tanıdık görüntüsü bir hüznle karışmıştır. Peki, konuşmacının stratejisi iş gördü mü, yoksa başarısız mı oldu? Sonuç yoruma açıktır.

Dolayısıyla, şiir 'Yüksek Sanat' değeri içinde, evrensel bir kural getirmeye çalışır. Ne var ki, çelişkiler bu kuralı yok edecek kadar güçlüdür ancak bu da insan doğasıyla ilgili bir şey öğrendiğimiz duygusuna ağırlık verir. Beckett'in bir televizyon oyunu için temel aldığı Yüksek Sanat'ın toplumsal uygulaması işte budur. Burada beklenti, 'insanın durumu'nun düzeleceği ve böylece insan olmanın getirdiği sınavlarla birlikte avuntuların da bize yol göstereceği anlaşılır.

Metin ve Gösterge Düzeyleri

Beckett son sahnesini, Yeats'in şiirini bir avuntu bulma düşüncesine bağladığı gibi bağlamamıştır. Oyun bir erkek sesinin şu tümceyi okumasıyla başlar: '*Onu ne zaman düşünsem, hep akşamdı.*' Hemen arkasından ses, kendi tümcesini düzeltir: '*Ne zaman karşıma çıksa, hep akşamdı.*' Tele-görsel düzgülerle yaratılan beklenti, sesin yalnızca bir 'üst-konuşmacı' olduğu ve bu sözünü ettiği olayın az sonra devinimlerle gösterileceğidir. Adam bir ayın yapar gibi içeri gelip bir yöne, sonra öbür yöne gider, ardından uzun giysileriyle görünüp, ölmüş sevgilisinin imgesinin ona görünmesi için 'küçük sığınağında' gözden kaybolur. Bütün gün yollarda dolaşan bu adam Beckett'in alışlagelmiş 'serseri' kişiliğidir ve hiçbir özel kimliği yoktur.

Tek sahne olayı, ortada gölgelerle çevrilmiş bir ışık huzmesidir. Beckett'in ilginç tekniğinde, kamera devinimleri yoktur. Sahneler yalnızca bir sıralanma içerisinde verilir. 'Düşüncenin gözü' ancak bu biçimde verilebilir. Işık, bilinci temsil eder. Tele-görsel teknikte eksik olan bir şeyi kapatmıştır; çünkü oyunun amacı anıların sürecini yeniden geri getirebilmektir. Bu oyunda konuşmacılar içeriğe bilinen öğelerle dönüş yapar, ancak burada atlanan, konuşma biçimidir. Konuşmacı ölen kadının görüntüsünü yakalamakla değil, bu görüntüyü yakalamak için sahneleri geri getirmekle uğraşır. Bize yalnızca ne olup bitiğini anlatmaz, aynı olayları baştan gösterir. Bu yüzden girip çıkmalar, gidip gelmeler 'doğru'yu yakalamak için bir tören gibi yinelenir. Tek başına bu tören, ölen kadının görüntüsünü geri getirmenin bir anlatımıdır. Televizyon estetiği, oyunun görebilmemiz olanaklı bulunan her şeyi sunmasıdır. Tüm öykünün parçalarını birleştirebilmemiz için, yaşamın her boyutuna ayrıcalıklı bir giriş söz konusudur. Bu oyunda da, adamın aklında kadının imgesi canlandığında onun gördüklerini biz de 'görürüz'. Göstergebilim açısından, 'tören' ya da 'kutsal törensi' anlatım, 'kargaşa içindeki olaylara bir düzen getirmez, düzeni yaratır.' (Lindgren ve Knaak, 1997:124). Adamın gidip gelmeleri sanki bir ruh çağırma oturumu gibi, ölen kadını çağırma bir durumdur. Gerçeklerin tanımlandığı bir süreç olan iletişim yöntemi yerine, kutsal törensi yöntem bir olayı oynayarak gösterir. Beckett durmaksızın bu iki yöntem arasında gidip gelir. Kişilikleri, anlamları tanımlar gibidir ancak kutsal törensi yinelemelere sık sık dönüş yaparlar. Televizyonda kutsal törensi edim, geçmişten bir yüzü yeniden getirmek ve anıları yeniden

oynamak gibi görünebilir görünmesine de , ancak bu bir söylendir. Adamın sesi, üçüncü kez kutsal törensi edimi yinelemeye karar verdiğinde, bu artık bir gösterge olmuştur. Bu oyunda, kutsal törensi edim izleyici için belli bir anlam taşır.

Barthes'e göre, göstergeleriyle birlikte yeni bir toplumsal uygulama yaratmak, ancak eski uygulamalara dayanır. Yukarıdaki örnekte toplumsal olgunun göstereniyle gösterileni kesin değildir. Böyle bir toplumsal uygulama içinde yeni bir göstergeyi anlamamız, bu uygulamanın amaçlarını bilmemizden kaynaklanır. Bu, eski bir uygulamaya dayanmadan yeni bir gösterge yaratamayacağımız anlamına gelmemelidir.

Oyundaki söylende Yeats'in sözleri yer alır. Kadının görüntüsünün alacakaranlıkla ilişkisi konusunda, konuşmacı üç olasılık getirir: Görüntü çağrılır ve yiter gider; Görüntü çağrılır ve bir süre kalır; görüntü çağrılır ve Yeats'in sözlerini yineler. Konuşmacı o anda, bu görüntünün hiç gelmediği zamanların daha iyi olduğunu buruk bir biçimde düşünür. Adamın o zamanlar kendini kare küplerle oyalamakta olduğunu düşünür. Kutsal törensilik söylieni yeniden getirir ve buradaki söylen Yeats'in usçullukla anıların acılarını dindirmenin olanak kazanacağı düşünüdür. Beckett Yeats'e bir yanıt verirken, yitirdiklerimize karşı nasıl dayanıklı olabileceğimiz konusunda Yeats'in görüşünü iyimserce bulduğunu söylemek istemiştir.

Usçul bir yaklaşım içinde, kadının görüntüsünün gökyüzündeki bulutlardan başka bir şey olmadığını düşünmeye çalışmakla, adam gerçekte alacakaranlıktaki bulutlara dokunaklı bir anlam katar. Kadının yüzü gözlerinin önünde canlandığında, kadın Yeats'in satırlarını yinelerken, bu sözcükler artık sonsuza dek adamın verdiği anlamla birleşmiş gibidir. Kadının görüntüsünü uzaklaştırması gereken sözler, konuşmacısını ilintili oldukları güzelliklere boğar. Duygularımızdan kurtulmak için usçula sığınmak bir söylendir: Duygulardan o denli kolayca kurtulamayız. Sonunda, adam kadının imgesini kendi isteği üzerine çağırmayı başardığında, satırları sanki bunların büyüyle acılı duygularından kurtulacakmışçasına okumaya başlar. Bu noktada artık söylenin niteliği açıktır. Artık kadının imgesi, bu görüntüden kurtulma düşüncesiyle birlikte gelir.

Tepki sahnesinde beliren siyah yağmurluklu küçük çocuk kapıya gelerek beklenen 'kadın'ın gelemeyeceğini doğrulamaktadır. İleti alındığında, adam yeniden yerine oturur ve Beethoven'ın Hayalet sonatından *largo* en yüksek noktasına yükselir ve dramatik bir biçimde keskin bir düşüşle yavaşlar. Müziğin tam olarak kaynağı belli değildir. Yankılanımlı bir gösterge olan bu sahneyle figür, kaseti kucağında eğilmiş görünümü ile bekleme ve umudun bir seremonisi olarak kısa bir arayla izleyicinin öngörülebileceği bir dizem içine girmiştir. Göstergeler birleşerek, buradaki tüm sanatın müziğin koşullarından esinlendiğini anlatmaya çalışmaktadır. Televizyon oyunlarında tiyatro metninin vurgulanması; yönetmenin minimal metni, özgün metinde '*çocuk gülümser, hiçbir şey demeden döner ve gider*' gibi bir anlatımı yönetmenin sunumunda göstermesidir.

Sonuç

Bu çalışma, Samuel Beckett'in Ghost Trio adlı minimalist televizyon oyunu ile izleyicinin neredeyse hiçbir düşünceye sevk edilmeden anlayabileceği yapıtlar sunan çağdaş TV yayınlarındaki klasik dramatik yapıya eleştirel bir karşılık sunduğu ön kabulüyle yol çıkmıştır. Çalışma, Beckett'in eleştirel girişimlerini; -ağırlıklı olarak Davis'in- TV yayıncılığında belirttiği kuralların aksine sergilediği performansı Ghost Trio oyunundaki göstergeler üzerinden ortaya koymaya çalışmıştır.

Ghost Trio adlı televizyon oyunu dilin, zamanın, sembolizmin, karakterlerin ve yalnızlığın belirsizliğine temellenen temaları içeren, izleyiciyi sürekli bir anlam arayışına sürükleyen, gösterge bakımından oldukça zengin bir eserdir. Oyun hemen hemen tümüyle 'insan' kavramına dayanır ve pek çok izleyici gözünde de başarısız olur. Öte yandan göstergebilim, oyunları insanlığın temsil edilmesi konusunda ifade edilen dolaylı gengüdömler olarak yorumlanabilir. Barthes'e göre, göstergeleriyle birlikte yeni bir toplumsal uygulama yaratmak, ancak, eski uygulamalara dayanır. Yukarıdaki örnekte toplumsal olgunun göstereniyle gösterileni kesin değildir. Böyle bir toplumsal uygulama içinde yeni bir göstergeyi anlamamız, bu uygulamanın amaçlarını bilmemizden kaynaklanır. Bu, eski bir uygulamaya dayanmadan yeni bir gösterge yaratamayacağımız anlamına

gelmemelidir. Oyunun izleyici ve oyun yapıcıları üzerindeki etkisi, *Holocaust* gibi, insanı hep bir şeylerin pençesinden kurtulma umarsızlığı içinde gösteren bir kavramdan kaçınmaya itmek sayılabilir. *Holocaust*'ın görüntülerindeki vahşetten, Beckett'in televizyon çalışmaları dikkatle incelenerek kaçınılabilir. Ramond William şöyle der '*Doğalcı anlatımlar sanki oyunun iç özellikleri gibi görünür; oysa egemen duygu yapısına uygun olarak bu özelliklerden seçilmiştir.*' (William 2013, s.56). Beckett, en azından, doğalcılığın televizyonun estetik temeli niteliğiyle kabul edilmesi gerektiğini göstermiştir. Başka gengüdümle de kullanılabilir ancak bir yapıtın etkisi, izleyiciden daha çok şey istemek olmalıdır.

KAYNAKÇA

- Bakhtin, M. M. (1986). *Speech genres and other late essays*. USA: University of Texas Press.
- Barthes, R. (1977). *Critical Essays*. USA: Northwestern University Press.
- Barthes, R. (1991). *Mythologies*, Çev.Annette Lavers. New York: The Noonday Press
- Barthes, R. (2014). *Camera Lucida*, Çev.Reha Akçakaya. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.
- Berger, J. (1986). *Görme Biçimleri*. Çev.Yurdanur Salman. İstanbul: Metis Yayınları.
- Brater, E. (1987). *Beyond minimalism: Beckett's late style in the theater*. USA: Oxford University Press.
- Brecht, B. & Mueller, C. R. (1964). Notes on Stanislavski. *Tulane Drama Review*, 9(2), 155-166.
- Davis, M. (1974). *Sensitization of the rat startle response by noise*. *Journal of comparative and physiological psychology*, 87(3), 571.
- Debord, G. (1996). *Gösteri toplumu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Esslin, M. (1987). *Actors acting actors*. *Modern Drama*, 30(1), 72-79.
- Kristeva, J. (1986). *The kristeva reader*. Columbia University Press.
- Lindgren, J. R., & Knaak, J. (1997). *Ritual and semiotics*. (No Title).
- MacCabe, C. (Ed.). (1981). *The talking cure: essays in psychoanalysis and language*. Springer.
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*, Çev. Oğuz Adanır. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- McGrath, J. (1977). TV drama: the case against naturalism. *Sight and Sound*, 46(2), 100-5.
- Petrilli, S. (1991). For a semiotic narration of semiotics. *Semiotica*, 87(1), 2.
- Samuels, R. (2004). *Mahler's sixth symphony: a study in musical semiotics* (Vol. 6). Cambridge University Press.

Stam, R. (1992). *Reflexivity in film and literature: from Don Quixote to Jean-Luc Godard*. Columbia University Press.

Stam, R. (1989). *Subversive pleasures*. USA: Johns Hopkins University Press.

Jameson, F. (2016). Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism. In *Postmodernism* (pp. 62-92). Routledge.

Volosinov, V. N. (1973). *Marxism and the Philosophy of Language*. London: Harvard University Press.

Williams, R. (2013). *Raymond Williams on Television (Routledge Revivals): Selected Writings*. London: Routledge.

İnternet Kaynakları

<https://www.youtube.com/watch?v=Nwsp5ISOOVk> (Erişim Tarihi:11.11.2024)

<https://www.youtube.com/watch?v=3mtbEcwJUZI&t=1623s> (Erişim Tarihi:11.11.2024)