

31. Tiyatral Anlatının Sinemasal Anlatıya Dönüşümü: Ferhan Şensoy'un "Çok Tuhaf Soruşturma" Tiyatro Oyunu ve "Pardon" Sinema Filminin İncelenmesi

Kerim Emre ÖZERDEN¹

Ziyad GULİYEV²

APA: Özerden, K. E. & Guliyev, Z. (2022). Tiyatral Anlatının Sinemasal Anlatıya Dönüşümü: Ferhan Şensoy'un "Çok Tuhaf Soruşturma" Tiyatro Oyunu ve "Pardon" Sinema Filminin İncelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (30), 516-528. DOI: 10.29000/rumelide.1192625.

Öz

Türk tiyatrosunun önemli isimlerinden biri olan yönetmen, oyuncu, yazar, tiyatro kurucusu kimliğiyle önemli çalışmaları bulunan sanatçı Ferhan Şensoy'un 'Çok Tuhaf Soruşturma' tiyatro oyunu ve bu oyundan sinemaya uyarlanan 'Pardon' sinema filmi incelenmektedir. Araştırmada tiyatral ve sinemasal anlatı farklılıkları, ifade biçimlerinin değişmesi ile öykünün dönüşümü merkezi konumdadır. Araştırmanın kapsamında, anlatıların yapısal özellikleri, iki yapı arasındaki farklılıkların incelenmesi ile ele alınmıştır. Tiyatro oyununun beyaz perdeye uyarlanmasıyla hikâye yapısının kazanmış olduğu yeni olanaklar incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Anlatı, Söylem, Ferhan Şensoy, Tiyatral Söylem, Sinemasal Söylem

Transformation of Theatrical Narrative into Cinema Narrative: Review of Ferhan Sensoy's Theater Play "A Very Strange Investigation" and Movie "Pardon"

Abstract.

The theaterplay "VeryStrangeInvestigation" by Ferhan Sensoy, who is one of the importantnames of Turkishtheater and who has importantworks with his identity as a director, actor, writer and theaterfounder, and the movie "Pardon" adaptedfrom this play to the cinema are examined. In the research, the theatrical and cinematicnarrativedifferences, the change of expressionforms and the transformation of the story are central. Within the scope of the research, the structuralfeatures of the narratives are discussed by examining the differencesbetween the two structures. The newpossibilities that the storystructuregained with the adaptation of the play to the bigscreen were examined.

KeyWords:Theatre, narrative, discourse, Ferhan Sensoy, discourse of the theatre, discourse of the cinema.

1. Giriş

Anlatılar farklı medya mecralarının yapısal ve teknik özelliklerine göre değişkenlik göstermektedir. Söylemler farklı medyumlara göre biçimlenmektedir. Bu anlamda anlatı, dönemin iletişim mecralarının

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Nişantaşı Üniversitesi, Konservatuvar Sahne Sanatları Bölümü (İstanbul, Türkiye), kerimemre.ozerden@nisantasi.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-9247-8014 [Araştırma makalesi, Makale kayıt tarihi: 02.09.2022-kabul tarihi: 20.10.2022; DOI: 10.29000/rumelide.1192625]

² Dr. Öğr. Üyesi, Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Radyo Sinema ve TV Bölümü (İstanbul, Türkiye), ziyad.guliyev@nisantasi.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-0720-3698

yapısal, teknik ve sanatsal olanaklarına göre değişmektedir. Anlatının geçmişinde sözlü anlatıların yaygın olduğu halk hikayeleri, orta oyunlar, ritüeller ve diğer söylem biçimleri varken; zamanın sunduğu yeni olanaklarla yazılı ve görsel anlatı yapıları yaygınlaşmıştır. Antik Yunan'da şarap tanrısı Dionysos için düzenlenen müsabakalarla trajedinin doğuşu, takip eden dönemde komedi türünün keşfi tiyatral söylemin gelişmesine neden olmuştur. Görsel anlatılar için; teknolojik gelişmeler, fotoğraf makinesinin bulunması ve Lumiere kardeşlerinin 'sinematografı' bulması da sinemasal anlatı yapısını geliştirmiş ve kendi içinde bir geleneğin, sanat disiplininin ve yeni söylem biçiminin oluşmasına neden olmuştur.

Hikâye insan tarihiyle yaşittir; farklı medya mecralarında kendine özgü söylem yapıları kazanmaktadır. İnsanlığın tarihi kadar eski olan bu gerçekliğin bilimsel temelleri ise ilk dönemlerde Aristoteles'in Poetika (1987) yapıtında savunduğu ilkelerle ve onunla aynı dönemde Platon'un savunduğu düşüncelerle başlamış olsa da kendi başına bir disiplin olarak göstergebilim, linguistik, semiyoloji ve anlatı bilim gibi disiplinlerin akademik literatürde kendine yer edinmesiyle olgunlaşmaya başlamıştır.

Yapısalcılık etrafında yapılan çalışmalar anlatının yapısal özelliğini incelemek açısından önemli işleve sahiptir. Araştırmada aynı metnin tiyatral bir söylem biçimi olarak oyundan, sinema anlatısı olarak filme uyarlanması yapısal özellikler incelenmiştir. Uyarlama yapıtların, farklı medya mecralarının ortaya çıkışı ile yaygınlaştığı dönemde, tiyatro oyunlarının sinemaya uyarlanması durumu yaygınlaşmıştır. Metinlerarasılık bağlamında tiyatro ve sinema arasındaki uyarlama tekniği özgün eserin mirasçısı olarak sinemaya boyut kazandırmıştır. Sinema, sanatının birçok disiplini kendi bünyesinde toplama özelliğinden dolayı, tiyatronun anlatı yapısını, medyum özelliklerini birebir miras almıştır. Bu iki medya mecrası arasındaki ilişkiyi Andre Bazin (1966:16) şu şekilde tanımlıyor:

'Kuşkusuz sanatın evrimsel dairesi içinde sinema, alıntılar ve taktikler gibi yöntemlerin kullanılmasıyla erken dönem tiyatro sahnesinde rastlanamayan bir yapıya sahip olarak diğer sanat dallarına göre farklılık göstermiştir.'

Araştırma kapsamında Ferhan Şensoy'un 'Çok Tuhaf Soruşturma' oyunu ve 'Pardon' filmi incelenmiştir. Araştırmada ağırlıklı olarak bu iki söylem arasındaki farklılıklar ve benzerlikler tespit edilmiştir. Tiyatro oyununun birebir ekrana aktarımından oluşan bu uyarlama film sadece belirli yerlerde hikâyeye ilaveler yapılarak sunulmuştur. Aynı zamanda asal ve yan olaylar incelendiğinde; tiyatro oyununun sahnenin sunduğu olanaklar nedeniyle sunduğu sınırlı anlatısal biçimine karşılık, sinema filminin geri-dönüşler, karakterin derinleşmesi, olaylara izleyicinin odaklanması (*focalization*) ile boyutlanan yan olayları iki anlatı arasındaki farklılıkların ortaya çıkmasına neden olmuştur. 'Çok Tuhaf Soruşturma' tiyatro oyunu ve 'Pardon' filmi arasındaki öykü yapısı, olay diziliminin büyük oranda aynı olması birebir uyarlama iddiasını doğrulamaktadır. Yalnız sinemanın teknik olarak sunduğu olanak, anlatının yoğun bir biçimde aktarımı için geniş imkanlar, farklı söylem biçimleri, seyirci ve içerik arasında yoğun birliktelik imkânı sunmaktadır. Özellikle de 'Pardon' filminde kullanılan geri-dönüşler, ilave edilen sahneler tiyatrodaki anlatıdan farklı olarak olaya daha çok odaklanmaya olanak yaratmaktadır; yan olay olarak Asuman'ın İbrahim'in hayalindeki bir kişi olmaktan çıkarak filmde başlı başına bir karakter olması, İbrahim'in eniştesi ve kız kardeşi ile ilgili ek sahnelerin ilave edilmesi, karakterin daha derinlikli tasarlanmasına, bilinmesine ve odaklanma (*focalization*) olgusunun inşasına etki göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında, özellikle 'Çok Tuhaf Soruşturma' oyun metninden uyarlanan senaryonun belli bazı kısımlarına eklenen sahneler, her iki söylem biçimi arasında bire bir uygulamanın yer-yer bozulduğu gerçeğini de sunmaktadır.

Konusunu gerçek bir olaydan alan ve prömiyerini 1998 senesinde yapan "Çok Tuhaf Soruşturma" oyunu, 2004 senesinde "Pardon" ismiyle sinemaya uyarlanmıştır. Pardon filmi, Ferhan Şensoy'un oğlu Mert

Baykal'ın yönetmenliğinde, oyuncu kadrosundaki ufak değişikliklerle oyun metnine sadık kalarak oluşturulmuş bir uyarlama sinema projesidir. Oyun metninde filme adını da veren "Pardon" kelimesi geçmemektedir. Tiyatro oyun metninde hikâyenin sonunda cezaevi müdürü "Geçmiş olsun." ifadesini kullanırken, sinema filminin sonunda müdür karakteri "Pardon." ifadesini kullanır ve bu replik filme ismini verir. Uyarlamada yapılan bu ufak değişiklikle, özgün eserin teması vurgulanırken, sistemin büyük hatalarına da ironik bir gönderme yapılmaktadır.

2. Anlatıların Yapısal Özellikleri

Anlatıların yapısal özelliklerinin incelenmesi sosyal bilimlerin farklı disiplinleri içerisinde yapı sorunlarının merkeze alınarak çözümlendiği bir süreçtir. Yapısalcılıkla ilgili tartışmaların en yoğun olduğu disiplinlerin başında gelen ilk aşamada edebiyatla gelen bir gelenekten bahsetmemiz gerekmektedir. Şöyle ki, 1960'larda Roland Barthes, Claude Bremond, Gerard Genette ve TzevetanTodorov (Bal, 2004) gibi eleştirmenler ve yazın bilimcilerin tarafından araştırılmaya başlanmıştır. Özellikle de Saussure tarafından geliştirilen dilbilim anlatı yapılarının özelliklerine ilişkin çok detaylı bir olanak sunmuştur. Saussure tarafından anlatı teorilerine gösterge ile ilgili de teorilerin girmiş olması, tiyatral ve sinemasal söylem biçimlerinin yapısal özelliklerinin incelenmesi bağlamında teorik bir temel oluşturmuştur. Ona göre; her gösterge (sign), bir 'gösteren'den (signifier) ve bir 'gösterilen'den (signified) yani en basit ifade şekliyle biçim ve anlamda oluşmaktadır. Anlatısal metinde bir gösterge olan gösteren, yani 'söylem' (*discourse* yani sunuş kipi – *made of presentation*): gösterilen ise 'öykü' (*story*) yani eylem dizisidir. Bu nedenle genellikle anlatıyla ilgili bilimsel incelemeler iki yönde gerçekleşmektedir: birinci yönelim söylem merkezli, ikinci yönelim ise öykü merkezli olmaktadır (Durst-Andersen, 2008).

Anlatı; "mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bir bütün haline bağlanan iki ya da daha fazla olayın (veya durum ve bir olayın) nakledilmesidir." (Mutlu, 1998) Mehmet Rifat (1999) anlatıyı, "gerçek ya da düşsel olayların, değişik gösterge dizeleri aracılığıyla anlatılması" diye tanımlarken, Bordwell ve Thompson (2012) "Zaman ve mekân içinde olan, neden-sonuç ilişkisi içindeki bir olaylar zinciri" olarak açıklar. Seymour Chatman, (2009) ise "anlatılar somut sözlü iletişimin ya da başka iletişim yollarının sözleri (paroles) aracılığıyla nakledilen dillerdir (langues)" diyerek yaşamın her yönünü kapsayan bir tanım yapar.

Bununla birlikte anlatı yapılarının kapsamını belirleyecek olursak, temelde iki formu göz önünde bulundurmamız gerekir. Bunlardan ilki kurmaca anlatılar diğeri ise kurmaca olmayan anlatılardır. Kurmaca anlatıların özelliklerine baktığımızda onların yapısal olarak farklılık gösterdiğini görmekteyiz; anlatının gerçeklikle ilişkisinin bilinçli olarak ortadan kaldırıldığı bir olay örgüsü inşası söz konusudur. Kurmaca anlatıların en önemli işlevi insan tahayyülünü zenginleştirmek ve derinlemesine bir deneyim sunmaktır. Bu anlamda uyarlamalar da özellikle iki kurmaca yapı arasındaki uyarlama deneyimin derinlemesine yaşanması için büyük olanak sunmaktadır. Özellikle kurmaca anlatıların yapısal özelliklerine bakmamız ve temel kavramlarına değinmemiz gerekirse;bu bağlamda mimesis- diegesis tartışmaları merkezi konumdadır. Platon ve Aristoteles'in bilime kazandırmış olduğu diegesis (anlatma) ve mimesis (gösterme) kavramları önemlidir. Platon (2010) tarafından her iki kavrama ilişkin yapılan tanımlama açıklayıcıdır.

"Şair bize başkalarının söylediği sözleri, bu sözlerin nerede nasıl söylendiğini anlattığı zaman, yaptığı iş bir anlatıdır sadece. Ama şair bu sözleri söylerken kendisi değil, bir başkasıymış gibi davranırsa, nedir o zaman yaptığı şey? Bir başkasının yerine geçmek, sözünü bir başkasının kişiliğine elinden geldiği kadar uydurmak değil mi? Peki, bir insan sesini, davranışlarını bir başkasına uydurmaya çalıştı mı ne yapmış olur? Benzemek istediği kimseyi taklit etmiş olmaz mı? Demek ki şiirin iki türlü

anlatma yolu varmış. Biri tragedyaadaki ve komedyadaki taklit yolu (mimesis); öteki şairin olanı biteni kendi anlatması(diegesis).”

Bu anlamda medyumların taklit yoluyla öyküyü aktarma süreci değişmektedir. Şöyle ki, tiyatrodaki taklit sinemaya aktarıldığı zaman anlatı daha boyutlu bir yapıya dönüşmekte ve derinleşmektedir.

3. Tiyatral Anlatı

Tiyatral anlatı öykünerek anlatmadır; kavramın kökleri Aristoteles'in Poetika (2006) adlı eserine dayanır. Aristoteles tiyatral anlatıyı Poetika'da epik şiirin teknikleri arasında değerlendirir. Epik ve dramatik şiir ayrımı yapılırken, “*epik anlatır, dramatik gösterir*” denir fakat anlatı sadece anlatma işi değil, hikâye ederek, öyküleyerek anlatmadır (Öztürk, 2012: 126). Aristoteles, tasvirle taklit ve öykünmeyle temsil anlayışını mimesis kavramıyla açıklar. Mimesis, yaygın düşüncenin aksine görünüşü taklit etmek değildir. Yaratma sürecine öykünme ve yaratının sanatçı tarafından yeniden keşfidir. Anadolu Aydınlanma Vakfı'nın 31.10.2016 tarihinde düzenlediği *Karşılaştırmalı Doğu ve Batı Estetiği* başlıklı konuşmasında yazar Metin Bobaroğlumimesis kavramının; yaratının değil yaratının ve yaratı sürecinin taklit edilmesi olduğunu söyler (Bobaroğlu, 2016).

Tüm anlatı türlerinde olduğu gibi tiyatro da bir iletişim etkinliğidir. Bu iletişim, “şimdi ve burada” ilkesiyle biricikleşir. Tiyatro; canlılık, o an orada olma, tekrar edilmezlik gibi özelliklere sahiptir (Aydoğan ve Aydoğan, 2021: 130). Tiyatral anlatı mekânın, zamanın netlik kazandığı anda gerçekleşir. Zaman belirlendiğinde, tiyatral anlatı farklı çözümlenmelerle anlamına kavuşur. Anlatının nerede, nasıl, ne zaman, niçin ve kim tarafından yazıldığı gibi konular anlamlandırma sürecinin parçasıdır. Bu çözümlenmeye dramaturji denir. Nutku (2001 :26) dramaturjik süreci şöyle açıklar: “Karşımızda kurulmuş bir oyun var (metin). Siz bu oyunla oyun oynuyorsunuz (Dramaturjik Çözümleme). Varılmak istenen sonuçları yakalamak için göstergelere dayalı eylemlerin belli bir kompozisyon bütünlüğü içinde vermek gerekiyor (Sahne Üstü Dramaturji) ya da (Prodüksiyon dramaturji). Bunun seyirci tarafından alınması ve seyircinin bilinciyle buluşması (Seyirci Dramaturjisi).” Tiyatral anlatının hedefi, alımlayıcısını anlatıdaki olayın şimdiki zamanına taşımak ve olay dizisini yarattığı uzamın zamaniyle tutarlı bir şekilde var etmektir.

Sahne yapıtı aksiyonla yansıtıldığından, olay dizisi, oyun için büyük önem taşır. Aristoteles, olay dizisini, dram sanatının en önemli ögesi olarak kabul eder. Büyük düşünür, “olay dizisinin bir başı, bir ortası ve bir sonu olmalıdır,” derken de haklıdır. Olay dizisi neden-sonuç bağı ve mantıksal gelişim içinde belli bir yerde başlayan, gelişen sonra da sonuçlanan bir bütündür (Nutku, 2001 :28)

Diğer anlatı tiplerinden farklı olarak mimetik olan görseleliğe dayanır ve bu durum seyirciyi anlatının vazgeçilmez bir parçasına dönüştürür. Form olarak çerçeve sahne ya da hacim sahne yapısında planlı bir seyirci-oyuncu etkileşimi yoksa; görünmeyen bir duvarın, aşılamayan bir çizginin iki taraflı kabulü üzerine kurulan bir iletişim biçimi vardır. Bu saydam çizgi; seyirci için seyir alanını, oyuncu için ise oyun alanını oluşturur. Çerçeve sahne formunda seyirci daha edilgendir. Hacim sahnede ise oyuncu seyirci arasına çizilen çizgi esneyebilmekte, etkileşim artabilmektedir. Seyircinin edilgen bir gözlemci olduğu 19.yy tiyatrosunda da, epik veya interaktif etkileşimlerde de tiyatronun ayırt edici özelliğini belirleyen seyirci ve oyuncu arasında kurulan işbirliğidir. Formu, türü, yapısı nasıl tercih edilirse edilsin anlatı, yazarın ve yönetmenin çizdiği sınırlarla belirlense dahi seyirci gösterilen içerisinde kendi dilediği şeye odaklanabilmektedir. Tiyatral anlatıda uzam, görülen/bakılan ve gören/bakan üzerine kurgulanır. Tiyatro kelimesinin kökeni de Yunanca “Theastai” –görmekten “theatron” – genel görüş’ten (Çelik, 2020) gelmektedir. Peter Brook’un dediği gibi, belirli bir yerde karşılaşan seyirci ile oyuncunun birlik olup çıkardıkları bir gerçekliktir tiyatro (Brook’tan aktaran Çamurdan, 2016: 64).

Karakter, zaman, mekân ve olay dizgisi seyirciyle buluşur ve bu buluşmadan anlam meydana gelir. Tiyatral anlatı, söze bağımlı olmayan oyuncu bedeninin de okunabildiği bir anlatıdır. Tasarlanmış bir hareket/davranış planını takip eden oyuncu bedeni, jest-mimik kullanımıyla sözcükler olmadan seyirciyle iletişim kurar. Sahne sanatlarında amaç; kavrananı seyirciye aktarmaktır kavrananın aktarıldığı an içinde beden dili önemli bir etki alanı yaratır(Tonbul'dan aktaran Erkan, 2014: 5). Tiyatral anlatının gerçekleştiği oyun alanı üzerinde var olan her şey birer simge; iletişimi sağlayan parolalardır. Tiyatro sanatı, bir yandan metni yansıtırken bir yandan da ortak bellekteki bilgiyi imgesel ve fiziksel olarak yansıtan bir anlatıdır.

4. Sinemasal Anlatı

Anlatı yapılarında olayların sıralanmış biçimi de belirli anlamda söylem yapısının teknik olanaklarına göre değişkenlik göstermektedir. Bu anlamda araştırmamızın da merkezini oluşturan olay örgüleri, olay sıraları ve bunların tiyatro oyunu ile sinema filmi arasında karşılaştırılmasıdır. Bu bağlamda Gerard Genette'in (1983) öykü ve söylem zamanı ile ilgili zaman ilişkisine dair yapmış olduğu tespitler önemlidir. Şöyle ki, Genette'e göre bu ilişkiler üç kategori içerisinde ele alınır: sıralama (ordre), süre (duree) ve sıklık (frequence). Anlatıların yapısındaki bu üçlü tespiti açıklayalım; *Sıralama* kısmında söylem öykü sıralamasının anlaşılır kalması kaydı ile, olayların sıralanmasının istendiği gibi düzenlenmesidir. Öykü diziliminde anlaşılabilirliğin korunması önemlidir. Genette; öykü ve söylem sıralamasının aynı olduğu (1,2,3,4) normal dizilimle, 'anakronik' dizilim (2 13 4) arasında bir ayırım yapmaktadır. Anakronik dizilim iki türlü olabilir; söylemin daha önceki olayları çağırarak için öykü akışını kırdığı "geri dönüş" (analepsi) ve söylemin ortadaki olayları atlayarak ileri geçtiği "sıçrama" (prolepsis) biçiminde. (Örneğin; 'Çok Tuhaf Soruşturma'da olayların dizilimi normal dizilim şeklindedir. 'Pardon' filmindeki olayların dizilimi ise anakronik dizilimdir.)

Sinemasal anlatılar kendi içinde iki tür olarak belirlenmiştir; '*nesnel anlatı*' ve '*öznel anlatı*'. Nesnel anlatılara bakıldığında bu noktada kamera dışarıdan bir gözlemci işlevi görür ve olayları yansıtır. Nesnel anlatı aracın sınırlılıkları içerisinde kendi diziliminin tamamlanmasıdır ve bu boyutla izleyiciler yorum yapma olanağı kazanmış olur. Öznel anlatıda ise, aksine, kamera karakterlerden birinin yerine geçer, olayları söz konusu karakterin gözünden anlatır. Bu boyutla filmin dışsal gerçekliğinin belirli bir anlatıcıya özgülüğü inşa edilmiş olur. Sinemasal anlatı tiyatral anlatının aksine bakış açısını teknik altyapısı ve olanakları ile inşa eder. Bu anlamda görüntünün boyu ve açısı izleyicilerin konunun ne kadarını göreceğini ve hangi bakış açısından görmesi gerektiğini belirler. Kamera konumlandığı yere göre izleyiciye farklı bakış açıları kazandırır. Sinemasal anlatıdaki bu farklı bakış açıları bir filmin farklı sahnelerinde kullanılabilir. Aynı zamanda 'Pardon' filminde de nesnel, öznel ve yorumlayıcı bakış açıları kullanılmıştır (Sözen, 2008).

5. Ferhan Şensoy ve Sanat Anlayışı

Yazar, yönetmen, sinema ve televizyon oyuncusu Ferhan Şensoy, 1951 yılında Samsun'da dünyaya geldi. Ortaoyunu geleneğinin simgelerinden olan kavuğu Münir Özkul'dan devralan sanatçı, batı ve doğu kültürünü sanatında harmanlamayı başarabilmiş profesyonel bir tiyatro insanıdır. Yazarlığa 1970 yılında başlayan Ferhan Şensoy'un yazdığı skeçler ilk olarak Devekuşu Kabare'de oynanmış ve burada, Şubat 2018 tarihli Ferhangi Şeyler Ekşi Sözlük Zirvesi'nde verdiği bilgiler ışığında, kendi deyimi ile Devekuşu Kabare'nin kurucusu olan Haldun Taner'den etkilenmiştir (Memiş, 2022).

Hem kendi röportaj ve söyleşilerinde hem sanatsal üretimlerinin üslubunda hem de Şensoy ile ilgili tüm kaynaklarda Haldun Taner adı ve etkisi bulunmaktadır. Ustası hakkında Şensoy şunları belirtmektedir:

Beni tiyatroya o bulaştırmış, ben yeteneğime inanınca, mimarlık öğrenimimi bırakarak tutmuştum Fransa'nın yolunu. Haldun Taner ile sürekli yazışarak, görüşerek tiyatro öğrenmeyi sürdürdüm. Bana içimdeki bu büyük umudu hep Haldun Hoca verdi. (Şensoy 1998: 97).

Şensoy, hayatının bir dönemini ülke dışında, çoğunlukla da Fransa'da geçirmiştir. Ortaoyuncular resmi internet sayfasında bulunan bilgilere göre; 1972-1975 yılları arasında Fransa ve Kanada'da tiyatro eğitimine ve çalışmalarına Jerome Savary, Andre-Louis Perinetti gibi isimlerle devam ederken Montreal'de Ce Fou De Gogol adlı oyunuyla 1975'te En İyi Yabancı Yazar Ödülü'nü aldı. Yine Montreal'de Theatre De Quatre – Sous'ta da yönetmenliğini yaptığı Harem QuiRit isimli müzikalde oynadı (ortaoyuncular.com).

Batı sanatından öğrendiği formları, Haldun Taner'in çıraklığından öğrendikleriyle birleştiren Şensoy, bu sayede kabare kültürüyle tanışır ve çalışmalarını bu istikamette sürdürür. Kabareyle tanışmasını Haldun Taner anma gecesi için yapılan röportaj videosunda şu sözlerle anlatır:

'Ben Haldun Taner'le 1968 yılında 17 yaşındayken tanıştım ve sanırım hayatımın en talihli rastlaşmasıdır. Ben o zamanlar Galatasaray Lisesi'nde öğretmen taklitleri yapardım, 1968'de Türkiye'ye gelen Fransa Cumhurbaşkanı Charles de Gaulle'un taklidini yapardım. Şamata geceleri olurdu. Haldun Bey beni böyle bir şamata gecesinde izledikten sonra ben kulis kapısından çıktım, o birinci kapıdan çıktı, koridorda karşılaştık. İsmimi sordu. "Beni tanıyor musun?" dedi, tabi efendim dedim. Sen kabarecinin dedi bana. Ben kabare lafım ilk defa orada duydum. Böylece Devekuşu Kabare ile de tanıştım. Kendimi birdenbire lunaparkta bulmuş bir çocuk gibi hissettim ve "Evet. Ben bundan yapmak istiyorum" dedim. (<https://bit.ly/3Axm4tc>)

Kabare; var olan düzenin aksaklıklarını gören ve bunu söylemekten çekinmeyen, sivri dilli, eleştirel bir mizahi türdür.

Kabare tiyatrosunun sanatsal devrimlerin yaşandığı, özgürlüklerin körüklendiği bir ortamda kök salması olağandır. Aristide Bruant, Pablo Picasso, Max Reinhardt, George Grosz, Vladimir Mayakovski, Frank Wedekind, Oscar Kokoshka, Bertolt Brecht, Karl Valentin gibi sanatçıların kabareye yönelik çalışmalarında ortak nokta, genel geçer değerlere karşı duruşlarındaki kararlılık ve sivriliklerdi. Geniş kesimlerin tepkisizliğine karşın, var olan durumu (status quo) sorgulamak bu sanatçıların temel hareket noktalarıydı (Gürün, 2012).

Ferhan Şensoy ustası Haldun Taner'in yönlendirmesiyle edindiği sanatsal tavırda; mizahı bir silah olarak kullanmış, sistemin açıklarına güldürü sanatının inceliklerini kullanarak, özgür bir dille parmak basmıştır. Ferhan Şensoy'un kurucusu olduğu Orta Oyuncular bu topraklar üzerinde yeni bir sanat ekolünün de doğmasını sağlamıştır. Ekolün anlatı yapısı, sistemi ve toplumun duyarsızlığını eleştiren kabare güldürüsü üzerine kuruludur. Bu anlatılarda güldürü özelliği dil merkezli gerçekleşir; -tıpkı halk tiyatrosunda olduğu gibi- farklılığı, saçma olanı, yanlış anlaşılmayı, deyimleri, imaları kelime oyunları (dilbazlıkla) güldürmek amacıyla seyircisine aktarır. Şener'in belirttiği gibi; "ülkemizde başlangıçtan beri geleneksel halk tiyatrosu, eğlendirici özelliğiyle" tanımlanmaktadır. (Şener, 1999: 306) Şensoy'un üretimlerinin halk tiyatrosuyla örtüşen yönü güldürü merkezli olması ve dil üzerinden kurduğu iğneleme ve kelime oyunları gibi unsurlar değildir. Oyun kişilerini karikatürize etme, harekete dayalı güldürü, tuvat yapma gibi unsurlar ile eskinin övülmesi, kadının ikincilleştirilmesi gibi bulgular da Şensoy tiyatro anlayışının geleneksel taraflarıdır.

Geleneksel Türk tiyatrosunun ana karakterleri, Şensoy'un tiyatral yapıtlarında güncellenmiş bir halde günümüz hikayelerinin ana karakterlerine dönüşür. Sivri dilli, bilmiş bir oyun kişisi Karagöz'ün, toplumsal sınıfının değişmesi için çabalayan bir oyun kişisi Hacivat'ın, saf temiz kalpli bir oyun kişisi Beberuhi'nin, hatalı sistemin temsilcileri olarak polis, asker ya da bir memur Tuzsuz Deli Bekir'in günümüz hikayelerinde yeni formlarıyla görebilmekteyiz.

Oyuncu, yazar ve/veya yönetmen olarak yer aldığı tiyatro oyunlarının sayısı oldukça fazladır. 1980'li yıllarda Soyut Padişah (1989), Don Juan ile Madonna (1988), Ferhangi Şeyler (1987), Keşanlı Ali Destanı (1986), İçinden Tramvay Geçen Şarkı (1986), Muzır Müzikal (1986), Eşek Arıları (1986), Hayrola Karyola (1985), Fırıncı Şükrü, Deli Vahap, Nuri ve ötekiler (1983), Kiralık Oyun (1983), Eski Moda Komedi (1983), Anna'nın 7 Günahı (1983), En Büyük Romülüs Başka Büyük Yok (1982), Kahraman Bakkal Süpermarkete Karşı (1981), İstanbul'u Satıyorum (1980), Şahları da Vururlar (1980), Dedikodu Şov (1979) yapıtlarında görev almıştır. 1990'lu yıllarda ise; Şu An Mutfaktayım (1999), Parasız Yaşamak Pahalı (1999), Çok Tuhaf Soruşturma (1998), Haldun Taner Kabare (1997), Aptallara Güzel Gelen Televizyon Dizileri (1996), Felek Bir Gün Salakken (1995), Üç Kurşunluk Opera (1995), Şu Gogol Delisi (1994), Kırkambar-Gece Tiyatrosu (1994), Seyircili Seyir Defteri (1994), Köhne Bizans Operası (1993), Parasız Yaşamak Pahalı (1993), Güle Güle Godot (1992), Aşkımızın Gemisi Fındık Kabuğu (1991), Yorgun Matador (1990) çalışmalarına imza atmıştır. 2000'li senelerde; Nereye de Gidiyor Lan Bu Gemi? (2017), Masal Müfettişi (2013), Nasri Hoca ve Muhalif Eşeği (2012), İşsizler Cennete Gider (2010), Ruhundan Tramvay Gecen Adam (2010), Bilimsiz, Kurgusal Güldürü (2009), Boşgezen ve Kalfası (2008), Fername (2007), Kötü Çocuk (2007), Aşkımızın Son Durağı (2006), Kiralık Oyun (2005), Uzun Donlu Kişot (2004), Beni Ben mi Delirttim? (2003), Biri Bizi Dikizliyor (2002), Kahraman Osman (2002), Kökü Bitti Zakkım Zulada (2001), Sahibinden Satılık 1. El Ortaoyunu (2001), Fişne Pahçesu (2000) oyunlarını sahnelemiştir (<http://ortaoyuncular.com>).

5.1. "Çok Tuhaf Soruşturma" Oyun İncelemesi

Çok Tuhaf Soruşturma oyunu ilk kez 13 mart 1998 senesinde Orta Oyuncular tarafından sahnelendi. İki perde ve on altı sahneden oluşan oyunda birinci perde 6 sahne, ikinci perde 6 sahne olarak hazırlanmıştır. Hiciv sanatını ustalıkla kullanan Şensoy'un sistem eleştirisi yapan bu komedi oyunu; kelime oyunları, karagöz-hacivat atışmaları ile geleneksel oyun yapısıyla da benzer özellikler taşımaktadır.

Oyun; devlet kurumlarını temsilen görev yapan, adalet mefhumu hasarlı kimseler tarafından haksız yere suçlanan, zorla ceza çeken üç sıradan vatandaşın cezalandırılma sürecini konu alır. İşlemedikleri bir suç yüzünden altı yıl üç ay hapis hane yatan üç arkadaşlar gerçek suçluların tespitiyle serbest bırakılır.

Oyun kişileri; İbrahim, Muzaffer, Aydın, Komiser, Komiser Yardımcısı, Müdür, İkinci Müdür, Gardiyan'dır.

Yazar, oyun metninde sahne mekanlarıyla ilgili yönlendirmede bulunmamaktadır. Devlet kurum binalarında geçen sahneler, ortak bellekteki gündelik ve sürprizsiz haliyle var olabilmektedir.

Dönemin siyasi ve toplumsal yapısına baktığımızda; istikrarsız bir siyasi yapının olduğunu görmekteyiz. 1990 öncesi, Turgut Özal'ın ara rejimde askeri yönetime karşı irade ve idaresi, dış politikadaki aktif rolü, farklı ve aydın görüşlerle teması merkezi ve popüler bir lider olmasını sağladı.

1982 Anayasasının kendisine sağladığı hukuki yollardan faydalanmak suretiyle fiili bir yarı-başkanlık rejimini işleten Özal'ın ani ölümü ile boşluğa düşen Türk siyaseti, doksanlı yılları ekonomik kriz, koalisyonlar, faili meçhul cinayetler, askeri vesayet, terörizm, derin devlet ilişkileri ve toplumsal çatışma eşliğinde bölünmüş bir yapıda geçirmek zorunda kaldıktan sonra ancak iki binli yıllarında başında toparlanarak konsolide bir görüntü verecektir (Baykal, 2019).

1990'lı yıllarda hem siyasi hem de toplumsal akışın yönünü değiştiren en önemli gelişme ise; yayıncılığın devlet tekelinden çıkması ve özel yayıncılığının başlamasıdır. Bu durum çok-sesliliği, özgürlüğü, halkın sesinin duyulur olmasını kuvvetle pekiştirmiştir.

"Çok Tuhaf Soruşturma" oyununun yazılış tarihi net olarak bilinmemekle birlikte, Orta Oyuncular'a ait resmi internet sitesinde oyunun ilk prömiyerinin 1998 senesinde gerçekleştiği bilgisi bulunmaktadır. Bu dönem ve yakın geçmişinde Türkiye Cumhurbaşkanı Süleyman Demirel, Başbakan Mesut Yılmaz, Başbakan yardımcısı ise Bülent Ecevit'tir. Bu senelerde, Türkiye siyasetinde, "düalist iktidar kavrayışı" yerine "çoklu iktidar kavrayışı"na; "güçlü devlet geleneği" olgusu yerine, kimlik temelli sosyal grup davranışlarına dayalı "total siyaset" olgusuna geçildiğini söylemek mümkündür (Karakoç, 2020).

1990 ve 2000 yılları arası Türkiye siyasetine baktığımızda; dağınık ve tutarsız bir koalisyon hükümet yapısıyla, kriz yönetimindeki yetersizlik ve dengesizlik kendini göstermektedir. Devlet ve kurumlarının sorunlara çözüm getirmemesi, halkın sisteme olan inancını kaybetmesine neden olmuştur. Ülkede siyaset, yolsuzluk ve suistimalin kurumsallaşmış yapısı olarak görülmekte, parlamenterler halkın temsilcisi olma vasfının gururunu yaşayamamaktadırlar. Sistemdeki sorunlara çözüm üretemeyen siyaset kurumu, sistemin günah keçisi durumundadır (Özgişi, 2014).

Zeynep Arıkan (2011), "Türkiye'de 90'lı Yıllarda Çağdaş Sanatta Eleştirel Yaklaşımlar" isimli çalışmasında "1980'lerle birlikte siyasal anlamda ifade kanallarının kapatılmış olmasına paralel olarak kültürel alanın otonomlaşması, 90'lı yıllara gelindiğinde birincisinde biriken enerjilerin ikincisine aktarılmasına da sahne oldu." şeklindeki ifadesinde belirttiği gibi; 1990 öncesinde baskılanan düşünce sanatta çokseseleliliğin ve eleştirinin kapılarını açmıştır.

Oyunun ana teması; "adalet", karşıtlıkları ise yine "adalet ve adaletsizlik"tir. Yan temalarda ise; çaresizlik, saflık, dostluk, kanıksama, uyumsuzluk ve ataerki gibi kavramlar göze çarpmaktadır. Oyunun önermesi için de "Güvenilir, sağlam temeller ve temsiller üzerine kurulmayan bir sistemde, herkes mağdur olabilir." şeklinde bir yargı getirebilmekteyiz.

Oyun mekânsal olarak; karakol soruşturma odası, nezarethane, koğuş, cezaevi ofisi gibi devlet kurum binalarının farklı birimlerinde geçmektedir. Oyunun geçtiği mekanlar, çağrışımı olumlu olmayan yerler olmasına karşın -tıpkı bir çocuğun olduğu herhangi bir yeri neşelendirmesi gibi- oyun karakterlerinin suçsuz, saf halleriyle temizlenir ve "hapsolunmuş" duygusu yaratmaz. Oyun türünün komedi olması sebebiyle, oyun atmosferi iç sıkı bir yapıda değildir.

Olayların hepsi kapalı mekanlarda geçmektedir. Oyunun bütününde ortak bir iç aksiyona sahip olan üç oyun kişisi; İbrahim, Muzaffer ve Aydın, bir an önce hapisneden kurtulma hayalindedir. İbrahim askerlikten kurtulmak, Asuman'la evlenmek ve bir iş kurmak; Muzaffer zengin olmak, Aydın ise sessiz sakin hayatını sürdürmek arzusundadır.

Sistemsal bir problem nedeniyle asker kaçağı sayılan ve geç yaşında husumetli olduğu eniştesinin ihbarı üzerine askere alınan İbrahim, acemi birliğinden ustalık birliğine geçerken polis tarafından şüpheli bulunur ve suçsuz yere soruşturmaya alınır. Komiser ve yardımcısı var olan bir suç, -durduk yerde-

herhangi bir sebepten potansiyel suçlu olarak gördüğü İbrahim'in üstüne yıkmaya çalışır. Ancak işlenen ve faili meçhul olan suç bir örgüt suçudur. Suçsuzluğunun belirteci olan bu durum komiser tarafından manipüle edilerek örgütün diğer elemanlarını bulma yolunu açar. İbrahim kan kardeşi Muzaffer'in evinde yakalandığı için diğer örgüt üyesi de Muzaffer olur. Üçüncü örgüt üyesi olarak ikisinin ortak arkadaşı olan Aydın'ın ismi fişlenmesiyle hayali örgüt kurulmuş olur. İbrahim ve Muzaffer, işkence edilmek tehdidiyle karakol tarafından hazırlanan itiraf dilekçelerini imzalar. Aydın ise dilekçeyi imzalamayı reddederek işkenceye maruz kalır ve dayanamayarak suçu üstlenir. İlk mahkemede suçsuz bulunup salıverileceklerini bekleyen üçlü, mahkemece suçlu bulunur. Uzun aralıklı mahkeme süreci, üçlünün suçsuz olduğu kanıtlanana kadar 6 yıl 3 ay sürer. Hapishaneden beraat ettikleri gün İbrahim'i askeri birlik kapıda beklemektedir. Oyunun doruk noktası da üçlünün bu mağduriyet karşısında devletten hiçbir şey talep edememesi ve boşu boşuna senelerce hapis yattığı gerçeğinin anlaşılmasıdır.

Oyunda üstü kapalı şekilde anlam üreten iki konu dikkat çeker. Bunlardan ilki; cezaevi müdürünün sistemin güçlü bir parçası olmasına rağmen sisteme karşı aşırı duyarsız olması ve tüm ilgisini doğaya yönlendirmesidir. Oyuna konu olan suçsuz üçlünün durumu bir yana; cezaevindeki firar eden, ölüm orucu tutan, isyan çıkaran mahkumlarla da hiç ilgilenmez hatta müdürü olduğu cezaevi hakkındaki haberleri gazeteden öğrenir. Onun tek ilgisi, uyuşmuş biçimde tohumlar ekmek, bitki yetiştirmek ve fidancılık hakkında konuşmaktır. Sistemin yanlışlıklarına karşı körleşmiş, tüm alakasını toprağa/doğaya vermiştir. Bu durum; insan icadı bir sisteme inancını yitiren ve doğanın sistemine yönelmiş biri olarak da okunabilmektedir. Diğer dikkat çeken konu başlığı ise; oyunun merkezindeki üçlünün gardiyandan sipariş ettiği şişme bebedir. Şişme bebeğin bekareti gibi eril zihniyetin hasarlılığına göndermeler yapan diyaloglar aynı zamanda eril dünyanın icadı olan bir adalet sisteminin absürtlüğüne göstergesidir. Mahkumların suçsuz olduğu kanıtlandığında sistemin en zayıf halkasını temsil eden figür olan gardiyan, bu şişme bebeği devlet kurumunda, ticari amaçlarla hizmete açacaktır.

Ferhan Şensoy tiyatro sanatını çok boyutlu değerlendirebilen, donanımını kanıtlar nitelikte kaleme aldığı "Çok Tuhaf Soruşturma" oyununda; batılı tiyatronun groteskini, epik tiyatro anlayışını barındırırken aynı zamanda Sevda Şener'in (1999: 262) Şensoy için belirttiği gibi; "Ortaoyununda görülen sözcüklerle oynama geleneğini yepyeni bir biçimde geliştirerek güncel olaylara uygulaması" ile yüzünü gelenekten de hiç çevirmemiş bir sanatçıdır.

5.2. Pardon Filmi ve Çok Tuhaf Soruşturma Yapıtlarının Karşılaştırılması

Anlatılar yapısal özelliklerinden ötürü farklı mekanlar kullanır. Bu anlamda özellikle de tiyatro ve sinema mekânı arasında ciddi anlamda farklılıklar bulunmaktadır. 'Pardon' filminde oyuna kıyasla sinemasal söylemin sunduğu olanaklardan ötürü tasvir edilen mekanlar farklı anlamlar oluşturmaktadır. Özellikle mekanlar zaman geçiti, olay geçiti olarak kullanılmıştır. Kamusal alanın toplumsal bellekte inşa ettiği anlam, sinemasal anlatıda bire-bir mekânın kendisinin gösteriminden dolayı odaklanmayı, özdeşleşmeyi ve anlatıyı içselleştirmeyi kolaylaştırmaktadır. Bu anlamda 'Pardon' filminde kullanılan İstanbul manzaraları olayların nerede geçtiğinin göstergesi olmakla birlikte, anlatıya yoğunluk katmak açısından da önemlidir. Avlu, karakterlerin var oldukları ortamın seyirci tarafından daha çabuk benimsenmesine, izleyici algısında ortamın niteliğini anlamasına yardımcı olmaktadır.

Pardon filminde zamanı temsil eden ve izleyicinin özdeşleşmesini hızlandıran göstergeler sıklıkla kullanılmaktadır. Özellikle de İbrahim, Muzaffer ve Aydın'ın mahkemeye gidişleri, tren yolculuğu, hapishaneye giriş-çıkışları, mahkeme salonu gibi sahnelerde bir zaman akışının ve anlatsal zamanın göstergelerle temsili için üretilmiş imajlar olması açısından önemli işleve sahiptir. Aynı zamanda

tiyatral anlatı sadece bir mekânda devam ederken, sinemasal anlatının sunmuş olduğu olanak sayesinde mekânsal değişimler söylemin inşasında tekdüzeliği kırmaktadır. Mekanların anlatı metnindeki ile gerçek zamandaki temsilinin birebir aynı olması- tiyatronun aksine- özdeşleşmeyi de arttırmaktadır. Kuşkusuz, izleyicinin aynı hikâyeyi tiyatro sahnesinde ve ekranda izleme deneyimi arasında farklı düzeyde odaklanma gerçekleşmektedir.

Tiyatro oyun metninden uyarlanan ve sahnelerin büyük çoğunluğunun gerçeğine sadık kalarak aktarıldığı filmin, belli sahnelerinde gerçekleşen değişimlerle olay ve sahne akışı olgusu kırılmıştır. Özellikle de oyun metnindeki VII ve VIII sahneler anlatısal olarak asal ve yan olayların kendi zamanından çok sinemasal anlatıda iç-içe geçtiği bir serime dönüşmektedir. Bu anlamda bir taraftan müdür ve yardımcısı arasında geçen yan olayla ilgili bilgi verilirken, diğer taraftan da İbrahim, Muzaffer ve Aydın'ın hapisane içerisindeki gündelik rutini yansıtılmış olur. Bu şekilde kendilerinin işlemediği, nerede, ne zaman olduğundan bihaber oldukları olay için suçlanmış ve işlemedikleri suçu içselleştirmiş karakterlerin çaresizliği de gösterilmiş olur.

Ferhan Şensoy'un oyun metninde olmayan, 'Pardon' filmi için son sahne olarak yazdığı cinayet olayı filme eklenen sahnelerden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. İbrahim'in jandarma erini kandırması, evin, ziyaret etmesi, kapıyı açan eniştesini jandarma erinin silahı ile öldürmesi ve yeni bir karakolda görevlinin karşısında suçu Aydın ve Muzaffer ile planladıklarını söylediği sahneler hikâyeye dahil edilmiştir. Bu sahnelerle, yanlışlıkla 6 yıl 3 ay hapis yatmanın herhangi bir tazminatının olmamasına karşı İbrahim'in kendi adalet mekanizmasını oluşturması boyutu gösterilir. Bu sahne filmin anlatı yapısına ters düşse de filmin mesajını destekleyen, sistemi eleştiren ironik bir anlam taşımaktadır.

'Pardon' filmi ve 'Çok Tuhaf Soruşturma' oyunu arasındaki söylemsel farklılıklardan ötürü özellikle değinilmesi gereken karakter inşası sürecidir. Tiyatral anlatı genel olarak karakterlerin bireysel özelliğinden çok sunulan hikâyeye odaklanırken, sinemasal anlatı aynı metinde karakterlerin iç dünyalarını seyirciye aktarmak açısından daha avantajlıdır. Bu anlamda; sistemin körlüğünü temsil eden hapisane müdürünün çiçek sulama, budama, saksı alma veya gardiyanın hapisane içindeki gizli işlerini 'sakince' örtmesi gibi sahneler önemlidir.

Filmdeki diyalogların çoğu değiştirilmeden oyun metninden uyarlanmıştır. Flashbackleri ve karakterin fantezilerini yansıtan sahneleri saymazsak söz konusu uyarlamada teknik değişimlerin olduğunu, içerik açısından çok fazla değişikliğin olmadığını söyleyebilmekteyiz. Senaryoya eklenen yeni bölümler özgün metnin bütünlülüğünü bozmamaktadır. Uyarlanan anlatıda hikâyenin güçlenmesi adına sinema sanatının olanakları kullanılır ve zamanda hızlı sıçramalar gerçekleştirilir. Özgün esere eklenen sahneler; hikâyenin ana konusunu ve mesajını değiştirmeyerek karakterleri boyutlandırılan bir işlev üstlenir. Asuman karakteriyle ilgili sahneler sadece filmde karşımıza çıkmaktadır. Asuman karakterini görünür kılma sebebi; popüler sinemadaki kadın-erkek ilişkisi temasının yaygınlığı olarak değerlendirilebilir ya da eril dünyanın ataerkil dille ürettiği anlatılarında tekdüzeliği bozma amaçlı bir figür/meta olarak açıklanabilir. Zira; filmdeki Asuman karakteri aklı çalışmayan, çok konuşmayan, güzelliğiyle dikkat çeken, İbrahim'in dengesiz ve saldırgan tavırlarına karşı gereken karşılığı ver(e)meyen bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çocuk Tuhaf Soruşturma oyununun ikinci sahnesindeki diyaloglar sinema filminde de paralel şekilde ilerlemektedir. Filmde baş karakter İbrahim'in, kodes sahnesinde sigara içerken aniden efkarlanmasıyla Asuman karakteriyle tanışırız. Sigara içen İbrahim'in görüntülerinin üstüne yerleştirilen aşk şarkısıyla efkâr hissi ve hikâyenin kendisi desteklenir. Hemen ardından Asuman karakterinin mahallede yürürken

çekilmiş slow-motion sahneleri eklenir. Oyun metninde, İbrahim'in takıntılı olduğu bir aşk imgesi ve herhangi bir sohbetin arada geçen konusu olarak karşımıza çıkan Asuman karakteri, filmde adının geçtiği ilk anda yeni bir boyut kazanır. İbrahim'in niyetini Asuman'a açıkladığı sahne ve Asuman ile deniz kenarında yemek yedikleri sahne arka arkaya anelesi olarak anlatıya eklenir. Filmin başından sonuna kadar bir skeç yapısında, parça halinde verilen Asuman ile ilgili sahneler birleşerek bir yan hikâye inşa eder. İbrahim'in Asuman'a niyetini açıkladığı sahne, Asuman'ın beşik kertmesi olduğunu söylediği sahne, İbrahim'in Asuman'ı taciz ettiği sahne, İbrahim'in Asuman'ı babasından istediği sahne, Asuman'ın beşik kertmesiyle evlendiği sahne, Asuman ve kocasının taksiye bindikleri sahne var olan özgün metnin içerisine belirli aralıklarla serpiştirilerek İbrahim'in iç dünyası ve anın dışında kalan hayatıyla ilgili bilgi edinilmesini sağlamaktadır.

Anlatının anti-protagonisti sayabileceğimiz Enişte karakteri de tıpkı Asuman karakteri ve hikayesinin inşasında olduğu gibi parçalar halinde sunulur; hatta iki hikâye belli bir noktada birleşerek ana hikâyenin ateşleyicisi görevi üstlenmektedir. Hem oyunda hem de filmde Enişte karakterinden daha ilk sahnelerde bahsedilir. Enişte'nin İbrahim'i askere uğurladığı sahne, Enişte'nin Asuman'ın babasıyla çay içtiği sahne, İbrahim'in ailesinin ve Enişte'nin yemek yediği sahne, Enişte'nin dükkânı sattığı sahne, Baba'nın Enişte yüzünden battığını anladığı sahne ve İbrahim'in Enişte'yi vurduğu sahne birleşerek bir yan hikâye daha oluşturur. Asuman'ın babası ve Enişte'nin sohbeti asker kaçağı İbrahim'i ihbar etmelerine sebep olurken; askere gitmek zorunda kalan İbrahim'in yolda tutuklanması da tüm olay örgüsünün başlamasına sebebiyet verir.

Konu edindiğimiz bu yapıtların incelendiğinde; tiyatro oyunu ve sinema filmi arasındaki en belirgin farkın; sinemasal anlatımın zaman-mekân esnekliği yaratabilmek gibi yapısının avantajlarını kullanarak olay örgüsünü çok boyutlu bir şekilde anlatabilmesi ve karakterlerin iç dünyasını daha detaylı yansıtabilmesi olduğunu söyleyebilmekteyiz.

6. Sonuç

Öykülerin farklı söylem biçimlerinde yeniden inşası üzerine birçok çalışma yapılmıştır. Bu anlamda özellikle de uyarılma çalışmaları; güncellenme, kitleyi genişletme, yapıtı boyutlandırma gibi olanaklarıyla disiplinleri zenginleştiren bir yöntemdir. Kendi disiplini içinde yapılabildiği gibi disiplinlerarası etkileşimle metinlerin, resimlere, tiyatro oyunlarına tiyatro oyunlarının sinema filmlerine uyarıldığı pek çok örnek bulunmaktadır. Anlatılar arası bu dönüşüm her bir medya mecrasının kendi teknik yapısına göre değişkenlik göstermektedir. Ferhan Şensoy'un yazdığı 'Çok Tuhaf Soruşturma' ve 'Pardon' filmi de bu anlamda uyarılma açısından bazen yeniliklerin olduğu, bazen de metnin birebir aktarımından oluşan özgün bir yapıya sahiptir. Daha önce de belirttiğimiz gibi; karakter özelliklerinin daha detaylı sunumu ve olayların seyirci için daha anlaşılır olması adına yapılan belirli anlatım değişiklikleri söylem biçimlerinde özgünlüğü inşa etmektedir.

Ferhan Şensoy'un sistem eleştirisi ve yasal süreçlerdeki boşlukları komik bir dille eleştirmesi 'Çok Tuhaf Soruşturma' tiyatro oyununda daha belirgin çizgilerle görünmektedir. 'Pardon' filmi ise, kendi içinde tiyatrodaki komik çizgilerin yerini, ironiye ve kara mizaha dönüştürmektedir. Bu anlamda aynı hikâyenin değişen söylem yapısı konuyu ele alma biçimini de etkilemektedir. Oyun; toplumsal sorunlara, iktidar yapılarının niteliğine eleştirel yaklaşımı ve adalet sistemindeki boşluklara yaklaşımı açısından değerlidir.

'Çok Tuhaf Soruşturma' oyunu ve oyundan beyaz perdeye uyarlanan 'Pardon' filmi arasında anlatı yapısı açısından da farklılıkların olduğu görülmektedir. Anlatı yapılarında, özellikle, medya mecralarının söylem oluşturmak için sunmuş olduğu olanağın dışında, anlatı dizilimi, olay örgüsü, asal ve yan olaylar açısından da belirli farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. Tiyatro oyunlarındaki Kabare estetiğinin ön planda olduğu söylemin aksine, 'Pardon' filminde karakterlerin çok boyutlu yapısı aktarılmaya çalışılmıştır. Filmde belli bazı yan olaylarla (Enişte ile ilgili sahneler, Asuman'la İbrahim'in sahneleri, İbrahim'in kız kardeşi vb.) olay örgüsü zenginleştirilmekte; bu durum seyirci için anlatıya odaklanma ve özdeşleşme olanağı sağlamaktadır. Ayrıca; sinema sanatının olanaklarıyla disiplinin önemli oyuncu performansları ölümsüzleşmekte ve yeni kuşaklara aktarılmaktadır.

Kaynakça

- Aydoğan, D. & Aydoğan, Ö. (2021). Tiyatroda Sanal Gerçeklik Atılımı. *Akademik Sanat*, (14), 130-140.
- Bal, M. (2004). Narrative theory: critical concepts in literary and cultural studies.
- Baykal, Ö. (2019). Türkiye'de Siyasetin Konsolidasyonu: Turgut Özal Dönemi. *Akademik Hassasiyetler*, 6 (12), 143-179.
- Bazin, A. (1966) Çağdaş Sinemanın Sorunları, Bilgi Yayınları, Ankara.
- Çamurdan, E. (2016). Çağdaş Tiyatroda Eşzamanlılık, Eşdeğerlilik, Çokboyutluluk. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, (23), 61-70.
- Çelik, M. (2020). Türkçe Sözlük'te Yer Alan Tiyatro Terimleri Üzerine. *Sanal Türkoloji Araştırmaları Dergisi*, 5 (4), 26-49.
- Bordwell, D., Thompson K., (2012) Film Sanatı, (Çev. Ertan Yılmaz-Emrah Suat Onat), De ki Basım Yay., 2. Bsk., Ankara, s. 79
- Durst-Andersen, P. (2008). Linguistics as semiotics. Saussure and Bühler revisited. *Signs-International Journal of Semiotics*, 2, 1-29.
- Erkan, S. (2014). Sahne Sanatlarında Güçlü Bir Anlatım Aracı Olarak Beden. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (41), 1-12.
- Mutlu E. (1998), İletişim Sözlüğü, Bilim ve Sanat Yay., 4. Bsk., Ankara, s. 41.
- Genette, G. (1983). *Narrative discourse: An essay in method* (Vol. 3). Cornell University Press.
- Gürün, D. (2012). Kabare Tiyatrosu ve Haldun Taner. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, (8), 5-18.
- Karakoç, Ş. M. (2020). Türkiye'de Siyasetin Dönüşümü: 'Güçlü Devlet Geleneği'nden 'Total Siyaset'e. *Journal of Economy Culture and Society*, (62), 227-253. DOI: 10.26650/JECS2019-0091
- Rıfat M. (1999), Gösterge Eleştirisi, Kaf Yayıncılık, 1. Bsk., İstanbul, s.15
- Memiş, G. M. (2022). Ferhan Şensoy'un İstanbul'u Satıyorum Adlı Oyununda Orta Oyunu Ögelerinin Kullanımı. *Hars Akademi Uluslararası Hakemli Kültür Sanat Mimarlık Dergisi*, 5 (1), 99-120.
- Nutku, Ö. (2001). Dram Sanatı. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Özgişi, T. (2014). Türkiye'de Toplumsal Değişimin Siyasi Katılıma Etkisi. *TESAM Akademi Dergisi*, 1 (1), 52-101.
- Müşerref Ö.Ç., (2012) Küreselleşmenin Tiyatral Anlatıdaki Uzama Etkileri, (*Doktora Tezi*), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, 2012.
- Platon, (2010) *Devlet*, (Çev. Sabahattin Eyüboğlu-M. Ali Cimcoz), Türkiye İş Bankası Kültür Yay., 20. Bsk., İstanbul, s. 83-84.
- Chatman S. (2009), Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı, (Çev. Özgür Yaren), De Ki Basım Yayın., 1. Bsk., Ankara, s. 21.

- Sözen, M. (2008). Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümler. *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi*, 4(8), 123-146.
- Şener, S. (1999). Cumhuriyetin 75. Yılında Türk Tiyatrosu, Türkiye İş Bankası Yay., İstanbul.
- Şensoy F. (1998). Denemeler. İstanbul: Ortaoyuncular Yayınları 5. Basım
- Şensoy, F. (2018). "Ferhangi Şeyler Ekşi Sözlük Zirvesi". Erişim: 8 Ağustos 2022. <https://bit.ly/3wE44Mo>
- Şensoy, F. "Ferhan Şensoy, Haldun Taner'i anlatıyor!". Erişim: 31 Temmuz 2022. <https://bit.ly/3Axm4tc>
- Tunalı, İ., & Günay, A. (1987). Aristoteles Poetika.