

SİNEMADA FİGÜR, OLAY ÖRGÜSÜ ve OYUNCULUK BAĞLAMINDA STEREOTİPLER

Doç. Dr. Dilek İMANÇER*

ÖZET

Sinemada anlam kurma ve bu anlamların izleyiciler tarafından algılanmasında toplumda demir atmış ve gelenekselleşmiş temsillerinin önemi büyüktür. Bu çalışmada sinema anlatısında figür, olay örgüsü ve oyunculuk bağlamında anlam kurma ve bu anlamı gelenekselleştirmede stereotiplerin üstlendiği işlevsel roller ve bu role ne gibi estetik ve toplumsal önem atfedildiğini saptamaya yönelik olarak bu konuda daha önce yapılmış akademik çalışmaların izi sürülecektir.

Anahtar Kelimeler: Stereotip, Sinema, Ötekinin Temsili, Tip, Figür, Olay Örgüsü, Oyunculuk.

ABSTRACT

Well-established and traditional representations in cinema bear considerable importance in construction of signification and perception of these significations by the audience. This study aims to discuss the functional roles of stereotypes in construction of signification and establishing these significations as a tradition in terms of figures, plot and acting as well as aesthetic and social attributions of such significations with a particular emphasis on the previous studies on the issue

Key Words: Stereotyp, Cinema, Representations of Others, Types, Figures, Plot, Acting.

GİRİŞ

Sinemada stereotipler konusunda yapılan sosyal psikolojik ve etnolojik araştırmalar öncelikle ötekinin imgesine dair insan resimleri üzerinedir. Bu bağlamda sinemada anlatı figürleri açısından, belirli insan resimlerinin nasıl canlandırılıp şekil verildiğini saptamaya yönelik çalışmalar sosyal psikolojik, etnolojik, kültürel ve ideolojik film analizleridir. Bu araştırmalara göre stereotipler, insanlar üzerine basitleştirilmiş süreklilik gösteren temsillerdir. Bu temsiller bir yandan gruba aidiyeti belirlerken, diğer yandan gündelik hayatın kültürü içinde demir atmış ve gelenekselleşmiştir. Bunlar anlatı figürlerinin yapılanmasında da önemli bir rol oynamaktadır. Başka bir deyişle sinemada canlandırılan figürlerin izleyiciler tarafından alınmasında ve perdede gelişen olaya seyircinin katılımında gündelik hayatın demir atmış ve gelenekselleşmiş temsillerinin önemi büyüktür. Zira izleyici ve film arasında karşılıklı etkileşim

* Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon Sinema Bölümü

önemlidir. Popüler medya anlatıları, halkın temsil dünyasında önemli bir rol oynarlar. Gündelik hayatın demir atmış ve gelenekselleşmiş temsillerini içeren filmler çeşitli tür anlatıları (western, polisiye, korku v.s.) aracılığıyla görsel örneklerin bir repertuarını hazırlamaktadır. Sinema bir yandan “ötekinin resmi” konusunda çarpıtma ve sınırlamaları ortaya koyucu örnekler verirken, diğer yandan seyircinin eğilimlerini göz ardı etmemiştir.

FİĞÜR VE STEREOTİP

Sinemada figürler açısından stereotipler “ötekinin resmine” ait sabit resimlerin neler olduğunun saptanmasıyla ilgilidir. S. Neale (1993), ‘The Same old Story: Stereotypes and Difference’ isimli çalışmasında yetmişli ve seksenli yıllarda azınlıklar ve yabancıları konu alan birçok filmde hep benzer tartışma ve duyarlılığın yinelenildiğini saptamıştır. R. Dyer (1993), figürler açısından sinemada stereotip olgusunu sosyal psikolojik perspektiften kategorilere ayırarak değerlendirmiştir. Bu bağlamda diğerine ait resimler genelde “kurban” olarak sıklıkla tekrar edilerek sunulmakta ve stereotipleştirilmektedir. Bu figürler, yalnızca belirli bir gruba üyeliğe özgü stereotip temsillerin içeriğine uymanın yanı sıra, sinemanın kendine özgü araçsal anlatımının estetik sunumsal (kamera açısı, aydınlatma, ses, kurgu v.b.) öğeleri geleneksel kalıplara uygun sınırlı niteliklerle yinelenerek kullanılmaktadır. Örneğin gece yarısı karanlık sessiz bir sokakta üst açıdan gösterilen, dramatik müzik eşliğinde yürüyen yaşlı bir kadının öldürüleceğini seyircinin tahmin etmesi zor değildir. Zira sinemada yaşlı kadınlar genelde kurban rollerinde gösterildiği toplumsal cinsiyet araştırmaları aracılığıyla tespit edilmiş ve bilinen bir olgudur. Bu bağlamda filme özgü stereotipler basitleştirme, değişime karşı dayanıklılık gösterme ve gelenekselleştirme ile bağlantılı anlatı tarzı olarak ortaya çıkmaktadır. Dyer bunu ‘kurmamacının karakterizasyon modu’ olarak görmektedir (Dyer, 1993:13).

Sosyal psikolojik yaklaşımın ‘diğeri’nin karmaşıklığının basitleştirilmesi ve şemalaştırılması, genelleme ve otomatik algılamaya yönelik saptamaları sinemada da söz konusudur. Dyer, ‘aptal sarışın’ stereotipini hem gündelik hayattaki sarışın temsili olarak hem de filme özgü hayali anlatımın somut örneği (Marilyn Monroe gibi) olarak incelemektedir. Stereotip algılama ve düşünme biçiminde diğer insanları sabırlı önyargısız ve ayrıntılı olarak gözlemlemenin zıttı olarak çabuk, basitçe, çarpıtılarak, genelleyci önyargıların işlevsel olduğu bakış söz konusudur. Anlatımın estetik yapısını da bu iki bakış tarzı belirlemekte ve figürlerin anlatım biçimine bağlı olan tip ve karakter olgusu ayrışmaktadır.

Karakter, anlatım yapısı içinde davranışlarla gelişen, bireysel ve çok yönlü psikolojik yapıya sahiptir. U. Eco (1986), benzer araştırmalardan farklı bir terminoloji kullanarak tip ve karakter ayırımına benzer bir ayrım ortaya

koymaktadır. Eco, anlatıda izleyicisine aksiyon içinde adım adım gelişen, psikolojik çok yönlü figürler ile bu figür yapılanmasına zıt olarak şematik olarak çabuk basitleştirilen, sınırlı, fakat göze çarpıcı karakteristik özelliklerle kolay tanınan figürleri birbirinden ayırır. Eco, buna Dumas'ın psikolojik karmaşıklık ve bireysel gelişimin eksik olduğu D'Artagnan'ı örnek vermektedir: "Biz onun maceraları ile fevkalade eğlenirken, temelde yazarın onun üzerine hiç bir şey söylemediğinin farkına varırız. Anlatıda D'Artagnan, olayların kurgulanması için sadece bir vesiledir" (Eco, 1986:177). Bu bağlamda Eco'nun sinemada figürler konusunda iki yaklaşımı bulunmaktadır. Birincisi aksiyonu taşıyan figürdür. Bu figür olayların kurgulanmasına aracılık yapar ve aksiyonun gerektirdiği işleve göre yapılan bir formül içerir. Eco'nun ikinci figür yaklaşımı ise, karşıt (rakip) figürlerdir. Karşı figürler her filmde benzer bir şematik yapı gösterirler ve diğer figürlerin kendine özgülüğünü vurgulamaktadır. Bu bağlamda onlarsız tiplerin oluşumu mümkün olmamaktadır. Zira karşıt figürler izleyicide çabuk değerlendirme ve anlam düzenlemesi sağlayarak, anlatıma açıklık getirmekte ve onlar sayesinde aksiyondaki çatışmalar abartılmaktadır.

Dyer'de Eco'nun figür yapılanması konusundaki yaklaşımına benzer bir açıklamayı sinema konusunda yapmaktadır. Dyer'de karakter ve tip zıtlığını olarak sosyal psikolojide ötekinin resmine dair stereotip düşüncesiyle bağlantılı olan kurmaca anlatımlardaki tipleri 'topos' kavramıyla açıklar. Eco'nun 'tip' kavramını 'topos' kavramını açıklamak için geçici olarak kullanmaktadır. Bir metin içindeki figürün dayanıklılığı ve basitleştirilmiş karakteristiğinin gelenekselleşme açısından metinler arasılığına öneminin altını çizer. Başka bir deyişle topos daha çok sürüp giden geleneksel nitelikteki figür stereotiplerine benzerlik taşımaktadır. Dyer'e göre topos "tipler gibi faydalı ve zararsız örnek olarak adlandırılmalıdır. Kolaylıkla gelenek içinde aktarılır ve kullanılır. Hayal gücünün örneği olarak hafızada kurulur, gerektiğinde daha önceden yer edinmiş figür çağrılır ve bize yardımcı olur" (Dyer, 1993:13). Dreyer'in "tip ve figür stereotipi", Eco'nun "tip" kavramına tekabül etmekle birlikte esas itibarıyla aynı değildir. Zira bir metinde ilk kez geliştirilen tip, metinler arası anlatımda tekrarlar aracılığıyla gelenekselleşmiş figür örneğine dönüşerek, anlatı yapısına yerleşirse anlatı toposuna dönüşmektedir.

Bir metinde kurulan tipin stereotipleşmesini mümkün kılan, ikinci adım söz konusu tipin metinler arası alanda tekrarlanmasıdır. Bu aynı zamanda kültürel benliğin dışı vurumu ve anlatı tasarımında gelenekselleşen sanat olgusudur. Örneğin "vamp" tipi dış görünüş olarak (kostüm, maske ve duruş) gelenek içinde İtalyan divayı karakterize etmektedir. Sessiz filmler ise tekrarlar aracılığıyla kendi sinematografik geleneğini tecrübe ederek kurmuştur.

Sembollerini yerleştirmiş, alegorilerle yakın ilişki içinde benzer anlatımların esin kaynağı olmuştur.

Genellikle teorik çalışmalarda figür açısından tip olgusu, geliştirilmiş stereotip olarak anlaşılır. İtalyan Commedia dell'arte ya da Hacıvat Karagöz oyunları gibi standartlaşmış figür dünyası oldukça gelenekselleşmiş bariz örneklerdir. Buna benzer gelenekselleşmiş tiplene örnekleri tür filmlerine de (western, korku, polisiye vs.) damgasını vurmaktadır. Anlatım biçiminin doğurduğu stereotipleri araştıran S. Cavell (1979) popüler sinemanın geliştirdiği anlatımdaki tiplene olgusunu şöyle yorumlamaktadır. "Tipler sinemanın anlatı biçimine güven kazandırır. Medya yeni tipler yaratır; ya da yeni kombinasyonlarla tipler ironik bir biçimde tersine döner; her halükarda onlar vardır ve yerleşiktir" (Cavell, 1979:33). Bu bağlamda, tip geneli temsil eden basitleştirilerek kategorize edilmiş bir örnektir. Stereotipleşmiş figür ise orijinal bir tiplenenin zamanla tekrarlarla metinler arası alana yerleşerek tanınmasıdır. Cavell ise sinemada bireysel yaratım ve tipleneyi sorgulamaktadır. Bulduğu cevap ise tipikleşmiş oyunculuk ve stereotipleşmiş oyunculuk arasındaki farkı ortaya koymamaktadır. Ona göre bir tipi yaratan tipin doğmasına referans olan benzerleri değildir, diğer insanlardan dikkat çekici ayrılığıdır, fakat burada karmaşıklığın sadeleştirilmesi, metne özgü şemalaştırma aracılığıyla bir stereotipleştirme de söz konusudur. Bu tarz bireyselleştirme yukarıda betimlenen tarzda bir karakter değildir, bilakis tiptir fakat stereotip değildir. Zira diğerlerinden dikkat çekici ayrılık, sadeleştirme ve şemalaştırma gibi nitelikler metinler arası tekrarlar olmadıkça stereotipleşmemektedir.

Cavell, popüler sinemada özellikle de Hollywood'un tür sinemasında söz konusu olan tanınmış tip ve figür stereotipleri arasındaki ayrımı pek dikkate almamakta ve oyunculuk alanındaki gelenekselleşme sürecine gerekli değeri vermemektedir. Hollywood sinemasındaki stok karakterlerin ayrıntılı araştırılmasında; bu tarz karakterlerde, "gelenekselleşen kalıpların" hakim olduğu görülmektedir. Loukides, Paul ve Arkadaşları (1990) tarafından yapılan 'Beyond the Stars: Stock Characters in Amerikan Popüler Film' isimli çalışmada orijinal bir figür tiplenesinin bulunması ve onun sonradan stereotipleşmesi arasındaki farklılık ortaya çıkmaktadır.

S. Kracauer (1949) sosyal psikolojik bakış açısından toplumsal gerçekliğe ait belirli bir millet, meslek, azınlık gruplara ait 'öteki'nin resmi'nin sinemada nasıl bir sosyo kültürel öneme sahip olarak sunulduğunu araştırmıştır. Kracauer yaşadığı toplumda Amerikalı, Rus, Türk, Alman ya da başka bir bağlamda homoseksüel v.b. tipleneleme üzerine geleneksel ve şematik kültürel temsillere odaklanmıştır. Bu temsillerin gündelik hayatta geçerli olan toplumsal değerlere dayandığını ve toplumsal etkileşimlerde bunların önemli olduğunu

saptamıştır. Buradan yola çıkarak figür stereotiplerinin anlatı taslağını, kurmaca figürlerin resimsel anlatı tarzını araştırmaktadır. Buna göre sinema anlatısında stereotipler öncelikle yaşanan dünya ile tutarlı olan hayali bir gerçeklik yapılanması ve bu yapılanmanın metinler arası ilişkilerle gelenekselleşmesi sonucu oluşmaktadır.

Kracauer'ın stereotiplere yönelik anlatı taslağında gözden kaçırılmaması gereken ise sinema anlatısının hayali dünyasının karmaşık sosyal psikolojik yönüdür. Zira hayali dünya her seyircinin kendi yaşadığı hayattaki temsil biçimlerine göre belirlenmekte ve sayısız hayali anlar içermektedir. Bir figür stereotip olarak anlatı tarzı içinde, gerçekle bağlantılı, ötekinin resmine ilişkin stereotipi canlandırma işlevi taşıyorsa, bu aynı zamanda birbirini takip eden geleneksellik ile kendinden önceki benzer figürleri yeniden canlandırmaya meyillidir. Mümkün olduğunca gerçekliğin sunumu gibi görünen figürler bir ölçüde geleneksel halk tiyatrosunun kukla karakterlerine benzemektedir. Geleneksel halk tiyatrosunda bir dizi geleneksel tip, anlatı anlayışı içinde varlığını korumaktadır. Bu tipler oldukça sınırlı ve dolaysız olarak gerçeklikle ilişkili "ötekinin resmini genel olarak alır ve seyirci tarafından bunlar hayali örnek olarak bilinerak algılanır. Lotman, bu konuda Comedia dell'arte oyuncularını örnek vermektedir. "İtalyan (yalnız İtalyan değil) halk tiyatrosunun katılığı, kendi saymacalarıyla aracısız bir ilişki içinde bulunmaktadır. Seyirci sahnede kuklaların ya da maskelerin hareket ettiğini bilir ve çektikleri acıları ya da ölümlerini, yedikleri dayakları ya da başlarına gelen yıkımları, gerçek insanların ölümleri ya da çektikleri acılar gibi değil, tersine dinsel törenlerde de geliştirilen bir dış görünüş gibi benimsemektedir (Lotman, 1986:34).

Lotman (1986), geleneksel anlatım kalıplarının seyircinin anlam kurmasında gerekli olduğunu söylemektedir. Bu düşüncesini İtalyan Yeni Gerçekçi akımını örnek vererek açıklar. Bu akım geleneksel anlatım kalıplarını yadsımaya yönelik olarak, basmakalıp film kahramanlarını, profesyonel oyuncularını, yıldız olgusunu yadsıyan, kurgudan ve değişmez senaryolardan, saptanmış diyaloglardan, fon müziğinden vazgeçmekle uzlaşılara dayanmayı reddediyordu. Yeni Gerçekçilik her ne kadar lüm bu geleneksel anlatı unsurlarından kurtulmaya çalışan çıplak gerçekliğin sanatı olmaya çabalasa da ortaya konulmaya çalışılan bu sanatı algılamak içinde kapsamlı bir eğitim gerekmektedir. Lotman'a göre demokratik düşünce, filmin dilini aşırı anlksal yapar. Başka bir deyişle geleneksel anlatı kalıplarından bağımsız üretilen düşüncelerin sanattaki yansıması seyircide ortak anlamlar kurma açısından yetersiz kalıp anlam karmaşasına neden olacaktır. Seyirci alışık olmadığı bir dilden kurulmaya çalışılan anlatımdan sıkılmaktadır. Bu durumda seyirci

geleneksel anlatım kalıplarını tekrar yeğleyerek, kendisine yabancı olmayan bir sanat dilinin haklarını yeniden teslim eder. İtalyan Comedia dell'art'si ve opera, seyirci kitlesinin geleneksel im dizgelerine alışık olduğu iki sanat türüdür. Sinema sanatı ise bu sanatlara özgü teatralikten uzaklaşarak doğallığın sınırına gelmiş olmasına rağmen seyirciye yabancı olmayan geleneksel anlatı kalıplarına başvurmadan vazgeçmemiştir.

Seyirciler açısından tür filmleri ise, "söz konusu türün göreneklerine, bu görenekler artık görünmez hale geldiğinde bile inanırlık atfetmeye gönüllü, verileni almaya hazır bir seyirci kitlesine ihtiyaç duyarlar. Bu bir kez elde edildikten sonra, türsel yanılsama gerçeğe yakın bir karaktere bürünebilir; perdedeki gerçeklik artık, kodlanmış formüllerin manipülasyonu ile inşa edilmiş izlenimi bırakmaz.... Türler atıfta bulunabilecek bir nesne halini alan gelenekler üretir, bir dönüşümsellik fırsatı yaratırlar. Örneğin geleneksel Western filmleri, erkeklerin kamusal alana egemen olmalarının uygunluğuna inanan bir toplumsal gerçekliğin inşasına katkıda bulunmuştur. Geleneksel melodramlar ise; kadınların ev içi dünyasına uygun konumlarını destekleyen bir dizi yaygın düstur, tutum ve inanıştan oluşan toplumsal gerçeklik inşa etmiştir" (Ryan ve Kellner, 1990:130-131), fakat toplumsal arenadaki dönüşümler kültürel temsiller düzeyinde de değişimlere yol açmaktadır.

Senaryo kuramcısı W. Miller'e (1993) göre klişe karakterler, tek boyutlu, yapmacık ve belirgin özelliklere sahiptir. Bunlar metinler arası alanda da kolayca tanınan tiplerdir. Örneğin altın kalpli fahişe, yoksul sanatçı, deli profesör, şişko, aşçı, ağırbaşlı rahip v.b. Klişe tiplerin sahip oldukları gerçeklik aşırı şekilde abartılarak teşhir edildiği ve çarpıtıldığı için basmakalıplaşmıştır. Abartılı ve hayal ürünüdür, fakat seyircilerce hemen tanınma avantajına sahiptir. Buna karşın gerçek ve klişe olmayan karakterler de vardır. Tipik karakterlerin değişik türleri vardır. Stok karakterler, klişeleşmenin bir ürünüdür. Stok karakterleri o kadar sık görürüz ki gerçekmiş gibi kabul ederiz ve yeni klişe tip doğar (western filmlerinde korkak yaşlı şerif gibi). Stok karakterlerin de klişe tipler gibi bazı çok bilinen abartılı özelliği vardır. Ancak gerçek bir kişiliğe sahiptir, tek boyutlu değildir. Bir klişeden çok, bir birey olma özelliği göstermektedir.

Özgün tipler ise, kökleşmiş bir kültürel tipin ilk örneğidir. Biricikliği o kadar önemlidir ki tek başına bir tipi temsil eder. Diğerleri onun taklitleridir (Don Kişot, Faust, Frankeştayn, Drakula gibi) (Miller, 1993:115).

Stanislavski (1982), 'Bir Karakter Yaratmak' isimli çalışmasında stereotip oyunculuk performansını şöyle tanımlamaktadır: bu tür oyuncular her rolü her zaman aynı basmakalıp tavırla, aynı geleneğe uygun olarak oynarlar. Örneğin, bir tüccar, bir asker, bir aristokrat, bir köylü gibi çeşitli kategorilere

bölünmüş kişileri canlandırmak söz konusu olduğunda, yüzeysel olarak bir takım çarpıcı davranışlar, duruş ve hareket biçimleri bulmak zor değildir. Örneğin, bir asker, kural gereğince kasılır, normal bir insan gibi yürümekten ziyade askerce yürür, apoletlerini göstermek için omuzlarını oynatır, mahmuzlarının ses çıkarması için topuklarını birbirine çarpar, alışılmışın dışında yüksek ve sert bir tonla konuşur. Bu klişeler yaşamdan alınmışlardır, yaşamda gerçekten de vardır, fakat bunlar karakterin ruhunu içermedikleri gibi, bireysellikten de yoksundur. Yaşayan kişiler değil, yaşar görünen kişilerdir.

Karakter oyunculuğunda ise bir askerin özellikleri herhangi bir askerde rastlanan türden değildir, tümüyle kendine özgüdür. Böyle bir kişi kuşkusuz, gene de genel anlamda bir askerdir, bununla birlikte bir bireydir ve kendine özgü bir adı vardır. Stanislavski çalışmalarında araştırma, inceleme ve yaratıcı sezgiye dayanan oyunculuğu savunarak, oyuncunun kendi kimliğini yitirmemesi gerektiğinin altını çizmektedir. Ona göre oynadığı rollerin karakterlerini ortaya çıkarmayan bir oyuncu zayıf ve tek düze oyun çıkarıcı bir oyuncudur. Böylesi bir oyuncu, rol çalışmasındaki eksiklikleri ya da boşlukları sürekli kendi malzemesindeki hazır kalıpları kullanarak kapatmaya çalışacak, böylece çok geçmeden her rolde kendisini oynayan kalıplı bir oyuncu olup çıkacaktır (Stanislavski, 1982:35).

Sinemanın simgesel boyutunun tutarsız ya da belirsiz bir unsur olarak işin içine girmesini engellemek için Metz, iyi kovboyların beyaz, kötü kovboyların siyah gömlek giydiği dönemleri konu etmektedir. Zira temelde simgesel olan sözsöz dilin aksine sinema, belirtisel ve görüntüsel göstergeye dayanır. Sinemada gizli örtük kalan boyut simgeseldir. Bu bağlamda Panofsky 1934 yılında yazdığı 'Styl and Medium in the motion Pictures, Film Theory and Criticism' adlı çalışmasında sinemada ikonografinin önemi konusunda kuşku duymaktadır: "Standart görünüşleri, tavır ve özellikleriyle sahneye çıkar çıkmaz kimlikleri saptanabilen, o bildiğimiz vamp ve iyi kız (Ortaçağdaki erdem ve kötülük alegorilerinin belkide en inandırıcı modern karşılıkları); siyah bıyığı ve bastonuyla aile adamı ve kötü adam tipleri ortaya çıkmıştı. Gece sahneleri mavi ya da yeşil filmlere basılıyordu. Kareli bir masa örtüsünün tek anlamı 'yoksul ama mutlu' bir ortamı, geçmişin gölgeleriyle sarsılacak olan mutlu bir evlilik ise, genç kadının kocasının kahvaltısı fincanına kahve doldurmasıyla simgeleniyordu. İlk öpücük değişmez olarak kadının sevgilisinin kravatıyla oynamasıyla anons ediliyor. Ve bunu yine değişmez olarak kadının sol ayağını geriye atışı izliyordu" (Aktaran: Wollen, 1989:145-148).

Bu motifler sesli film icadından sonra demode olmuş, fakat Panofsky'ye göre 'ilkel simgecilik' hala vardır. Sinemada Eisenstein'den sonra simge kullanmanın önemi bilinmektedir, fakat yinelenen simgelerin kullanımı da bir

ön yargının gelişmesini önleyememiştir. Barthes, bir retorik çekirdeğin varlığını sürdürdüğü 'merkez çevresi bir alan' dan bahseder. Örnek olarak zamanın geçişini göstermek için takvim yapraklarının dökülmesini verir. Ama retoriğe başvurmanın vasatlığı 'hoş geldin' demek olduğu duygusunu besler (Aktaran: Wollen, 1989:148).

Eco, Peirce'in tanımına göre, göstergenin bir kimse yerine bir şeyin konulması ya da bir konu, bir nitelik yerine başka bir şeyin geçmesi olduğunu işaret eder. Böylece sarhoş kendinin değil, tüm alkoliklerin göstergesi olmaktadır. Sarhoş örneğinin bazı özellikleri onu tipik yapmaktadır. Zira o sadece kendini değil, onun gibi birçok insanı temsil eden bir örnektir. Aynı zamanda kızarmış burnu ve baygın gözleri ile bir sarhoşun özelliklerini canlandıran ve seyircinin de onun becerisinin farkında olduğu bir oyuncudur. Ayrıca bir dramatik gösteride sarhoş yalnızca anonim bir varlık değildir. O, ayrıca bireyselleştirilmiş hayali bir karakteri oynayan ve böylece, hem bir bölüm insanı temsil eden hem de hayali birey'in bir göstergesi olarak işlev görmektedir. Bu nedenle, dramatik olayda oyuncunun semiyotik rolü Eco'nun örneklemesinden daha karmaşık olmaktadır (Aktaran: Esslin, 1996:46-47).

Esslin'e (1996) göre, sahnedeki ya da beyaz perdedeki oyuncu öncelikle kendi varlığıyla bir kişidir ve canlandıracağı hayali karakteri inceleyip o karakterin bilinç durumuna girerek, canlandıracağı karaktere uyacak ses niteliği, davranış, giysi, makyaj ve görünüşünü değiştirerek bir sahne figürüne dönüşmektedir. Bu figürün algılanması oynadığı oyunun seyircinin daha önce zihninde bıraktığı öykü ile de ilgilidir. Örneğin, seyirciye Juliet'i oynayan sahne figürü güzel ya da çekici gelmeyebilir; ancak seyirci Juliet'in çok güzel olduğu varsayımı ile imgeleminde resmi tamamlar ve aksiyonu, çok güzel bir kız görüyormuş gibi okumaktadır. Bu hayali figür, aynı zamanda, tıpkı, Eco'nun sarhoş'u gibi, belli bir kategori ya da bu sınıfa giren bireyleri temsil ederek evrensel anlamı yüklenir.

Seyirci için bir gösterinin anlamı çeşitli başka olgulardan etkilenmektedir; bunlar kendi toplumlarının, kültürlerinin ya da alt kültürlerinin kültürel çevresinin kapsadığı, edinilen ve kazanılan bilgilerdir. Bulardan biri, aşağı yukarı 'metinler arası' ilişkiden doğan etkenlerdir: Metinler arası ilişkiler genellikle bilindiği var sayılan şeylere yapılan göndermeler, paralellikler ve çeşitliliklerdir. Halkın bilincinde yer eden efsaneler ve öyküler bu başlık altında toplanır. Bunlar, günümüzün popüler oyun tarzında, seyircinin televizyonda gösterilen sayısız dizilerden algıladıkları ve aldıkları hazın temel kaynaklarından biridir: burada, kişilikler ve bu karakterlerin (ve bunları canlandıranların) özellikleri üzerine var olan ön bilgi ile her epizoda esas olan sağlamca kurulmuş yapısal dokudan haberdar olma, bu dramatik epizotları

yalnızca kolay anlaşılır yapmakla kalmaz, her epizodun getirdiği yapısal dokunun çeşitliliği yoluyla da anlam üretir. Stereotip kişileri, şemalaşmış olay dizileri kullanan (Antik Yunan yeni komedyasından İtalyan Commedia dell'arte'sine, oradan da bu günkü televizyon dizilerine kadar) oyunların popülerliği bu tür bir beklentiden ve hazdan kaynaklanır (Esslin, 1996:116).

Esslin, dramatik deneyimlerin çoğunun metinler arası ön bilgidен üretildiğini söylemektedir. Buna göre metin salt oyunun sözel öğesini göstermekle kalmamakta, aynı zamanda etkileşim içinde olan gösterge sistemlerinin tüm örgüsünü sergilemektedir. Batı uygarlığının eklektik karakteristiği seyircilerin farklı dramatik gelenekleri ve alt gelenekleri ezbere bilmesini sağlamakta ve Batı gelenekleri ile çok sayıda sahne geleneklerini okumak mümkün olmaktadır: "çerçeve sahne, açık hava sahnesi, çevreli tiyatro, sokak tiyatrosu ve daha birçokları gibi. Aynı şey farklı türleri, alttürleri, gösteri üsluplarını anlamada yardımcı olan alt gelenekler için de geçerlidir: bunlardan bir kaçı, müzikal komedy, opera, gerilim, tragedy, komedy, farstr; sinemanın çeşitli 'tür'leri (Western filmleri, bilimkurgu, tulûat, aile oyunları vb.), televizyondakiler ise diziler, mini diziler, dizi filmler, sabun köpüğü güldürüler, durum komedyaları ve benzerleridir" (Esslin, 1996:118). Bu türlerin her biri seyircinin bildiği geleneklere uygun olarak belli bir beklentiyi, temaya uygunluğu, yapısal ve biçimsel varsayımları yansıtmaktadır.

Eco'nun verdiği sarhoş örneğinde olduğu gibi, kurtuluş ordusu barınağındaki sarhoşun tüm sarhoşları temsil etmesi ya da sokakta rastlanan yaşlı bir adam da ihtiyarlığın simgesi olabilmektedir. Gerçek dünyadaki her şey, böylece bir simge, bir mecaz olarak algılanabilecek potansiyeli kapsamaktadır. Düzenlenen denetim altına alınan ve yönlendirilen dramatik yapıtın anlamlı çerçevesi içinde, gerçek olanın mecaza dönüşmesi daha fazla vurgulanmaktadır (Esslin, 1996:133). Başka bir deyişle dramatik yapıt, izleyiciyi oluşturulan bir dünyanın içine kapatır ve onu ciddiye almaya yöneltmektedir. Bu bağlamda kurmaca anlatı gerçeklikten daha kolay görüldüğü için, gerçeklikte kurmaca bir olguymuş gibi yorumlanmaktadır.

Sinema ve televizyonda birçok stereotipleşmiş entrika ve stok durum örnekleri bulunmaktadır. "Senaryoların bütünü ya da bir kısmı da önceden kestirilebilir ve fark edilebilir. Gangster filmlerinde, değişmez bir biçimde kahramanın yükselişi ve düşüşü vardır ve filmin son sahnesinde "dürüstlük" kazanır, anti kahraman kurşun yağmuru altında ölür. Pembe diziler de aynı şekilde öngörülebilir; ancak haftalar geçtikçe senaryo biraz karmaşıklaşır. Genellikle kadın ya da erkek kahramanın geçmişinde bıraktığı birinin çıkageldiği ve bir yüzleşmeyle karşı karşıya kaldıkları bir sahne vardır. Aşk öyküleri aşklarını engellemeye kalkan korkunç bir durum nedeniyle kadın

kahramanın sevgilisine kavuşamamasını anlatan bir entrika içerir, bunun nedeni de genellikle erkeğin o kadının farkında olmamasıdır. Ancak her şey mutlu sona erer, ya da erkeğin zaten iyi bir insan olmadığı ortaya çıkar, kadın onsuz daha mutlu olacaktır. Örneğin polisiye filmlerde suçlunun sorguya çekilmesi gibi stok durum örnekleri çoktur” (Burton, 1995:95).

Türlerde türe özgü kolay tanınmayı sağlayan nesnelere bağlamında stereotipleşmiş görüntüsel göstergeler bulunmaktadır. Örneğin kovboy filmlerinde 45’lik Colt tabanca, casusluk filmlerinde kurye, bilim kurgularda ışın tabancası gibi. Aynı şekilde tanınmış yıldız oyuncuların yüzleri de türe özel stereotipleşmiş (Kovboy filmlerinde John Wayn gibi) görüntüsel göstergelerdir.

Sinema ve Televizyonda arka plan yani dekor kullanımında da stereotipleşmeden söz etmek mümkündür. Örneğin gece yağmurla ıslanmış şehir sokaklarının ve yüksek binaların görüntüsü çoğunlukla ya dedektif ya da polisiye filmlerinde kullanılmaktadır. Çoğu yarışma programı canlı, parlak ışıkları ve kendine özgü mekanıyla türünün bir parçasıdır. Sonuçta türlerin bütünü yineleme ve uzlaşımlara dayalı olarak izleyici tarafından kolayca tanınmaktadır. Türler “anlamsal şemalara” dayanan formüller içermektedir. Bu formül türlere göre değişiklik göstermekle birlikte aynı zamanda, yaratıcıları ve izleyicileri tarafından paylaşılan, bir çeşit ortak kodları betimlemektedir. Bir anlamlandırmanın söz konusu olabilmesi için ortak kodların bilinmesi gerekmektedir.

Sinemada figür bağlamında stereotip olgusunu iki temel kategoride değerlendirmek mümkündür. Birincisi popüler figürlerdir. Bunlar Sherlock Holmes’den James Bond’a kadar bu film figürleri birçok filmde yer almanın yanı sıra edebiyat, televizyon dizileri, komediler gibi birçok kitle iletişim aracında yer almaktadır. Popüler figürlerin çıkış noktası edebiyat olmakla birlikte, asıl kariyerini sinema sayesinde kazanmıştır. Bu figürün odak noktasını stereotipleşmiş konu dağılımı oluşturmada ve anlatı tiplene biçimi her figürün birçok metinde güncellenmesi ile birlikte varlığını sürdürmektedir. Figürün kişileştirilmesi gelenekselleşerek bir isim ile birlikte somutlaşmaktadır. Figür açısından stereotip konusuyla bağlantılı diğer film kategorisi ise star olgusudur. Star bireysel bir temsil biçiminin yaratılan imajıdır. Star figürü metinler arası alanda birçok rolde, fakat genelde benzer tiplene içinde sunulmuş inşa edilmektedir (Schweinitz, 2001:75). Popüler medya ürünü olan star imajı kitlelerin arzu ve duygularına uygun olarak basitleştirilerek, şematize edilerek kurulmaktadır. Aynı zamanda star imajı beklentilerin dayanaklı maskesi olarak kültürel deneyim stoku içinde biçimlenmektedir. Starı kişi olarak toplumu bulunduğu durumdan, açmazdan kurtaracak, karizmatik bir önder niteliğinde, kitlelerin tüm ilgisini üzerinde toplayan, onların düşlerini ve toplumsal

beklentilerini karşılayıp değerini yansıtacak biri olarak tanımlamak mümkündür. Medya sisteminin bir ürünü olarak metalaşan “star sistemi fabrikasyondur, starın belirli standart içinde üretimi ve tüketimine dayalıdır. Dolayısıyla star, reklam edilecek, pazarlanacak belli tipleri canlandıran somut özellikleri taşımak zorundadır” (Dyer, 1986:11).

Sinemada Figürler bağlamında ötekinin resmine ilişkin stereotip, film figürünün temel unsurunu teşkil ederken, diğer taraftan anlatı tarzına ilişkin esas zorluğu belirlemektedir, zira anlatıdaki figür stereotipi sabit tip olarak hareket etmez; sosyal psikolojik örnek etrafında oynayan her figür kompozisyonunun sunumunda gelenekselleşmiş tipleştirme setinin yanı sıra, yeniden bireyselleştirme de söz konusudur. Bu geleneksel tipler direk olarak ötekinin resmine ilişkin gerçeklikle çok az ilgilidir ve hayali örnek olarak bilinmekte ve buna uygun olarak algılanmaktadır.

OLAY ÖRGÜSÜ STEREOTİPLERİ

Stereotip olgusunu metinlerde yalnız bir konu etrafında hareket eden figürler bağlamında değil, aynı zamanda anlatılan olay örgülerinin akışı açısından da söz konusu olduğunu görürüz. Bu tarz metinlerde figür açısından geleneksel bir tipi karakterize ederken onun jest ve hareketleri yanı sıra onu eylem yapmaya sevk eden işlevlerin canlandırılmasında da bir şematizasyon ve gelenekselleşme söz konusudur. Bu bağlamda figürler belirli bir eylem programına bağlıdır.

V. Propp (1928), Rus halk masallarının temel anlatı birimlerini keşfetmeye yönelik çalışmasında olay örgüsü açısından bir karakterin görevini ifade eden “işlev” kavramını kullanmaktadır. Ona göre kişilerin işlevleri masalın değişmez, sürekli ögesi ve temelini oluşturmaktadır. Bu işlevlerin sayısı sınırlıdır ve ard arda geliş biçimi her zaman aynıdır. Propp masalarda 31 işlev olduğunu keşfetmiştir. Bu işlevler her metinde farklı varyasyonlar içinde tekrar tekrar yinelenmektedir. Masal figürlerinde ise yedi temel değişken (saldırgan, başışçı, yardımcı, prenses ve babası, gönderen, kahraman, düzmece kahraman gibi) saptamıştır. Bu figürlerin rollerinin belirlediği karakteristik yapı bu günkü tür anlatı biçimlerinde de kendini hissettirir. Propp, anlatı işlevleri ile bağlantılı olarak standart bir eylem alanı görür ve bu standart eylem alanı figürün rolünü belirlemektedir. Propp’un analizi Rus masal türü çerçevesinde geleneksel görülen şemanın yapısal düzenlenmiş repertuarını ortaya koyar (Propp, 1985).

Propp’un yapısal analizine benzer bir çalışmayı A. Asa Berger ‘The Prisoner’ (tutsak) isimli televizyon dizisine uyarlayarak gerçekleştirir. Asa Berger’e göre ‘The Prisoner’ olağan üstü bir masal değilse de pek çok olağan üstü masal ögesi içermektedir ve Propp’un çözümleme biçiminin çağdaş bir

anlatıda kullanılabileceğini bu dizisinin 'Arrival' bölümündeki işlevleri örnek vererek göstermektedir (Asa Berger, 1993:25):

Propp'un İşlevleri Simge		Olaylar
Başlangıç durumu	α	kahraman istifa ederken gösterilir
Yasağın çiğnenmesi	β	(dolaylı anlatım) casuslar istifa etmezler
Kötü adamın kötülük yapması	Λ	kahramanın köye kaçırılması
Büyülü bir nesnenin alınması	F	kadının saati kahramana vermesi
Düzmece kahramanın gösterilmesi	Ex	arkadaşın düşmana gösterilmesi

Asa Berger, bir öykünün anlatımındaki kuralların doğasını anlamada öncülük yapan Propp'un izini sürerek anlatı metninin kurgusal mantığını oluşturan olayların arka arkaya gelme biçimindeki şemaları keşfetmeye çalışmaktadır.

Rus biçimcisi V. Schklovski, 1920'li yıllarda edebi bir fenomen olan Rus devlet yayınlardan çıkan iki Tarzan romanını inceleyerek formüle etmiştir. Ona göre kitleler daima benzer maceraların sonsuz tekrarını sevmekte ve daima benzer tarzda oluşumundan haz duyarlar (Schklovski, 1987:127).

Figür stereotipleri sinema, televizyon ve edebiyat gibi türe özgü popüler anlatılara damgasını vurmuştur. Eylem boyutunda belirli bir düzen diğer medyalarda olduğu gibi sinemanın da yabancı olmadığı bir olgudur. Elbette sinema 19. yüzyılın edebi mirasını almış bir medya olarak anlatımda gerek figürler bağlamında, gerekse olay örgülerinin arka arkaya gelmesi bağlamında geleneklerden yararlanmıştır. Benzer şeylerden duyulan haz aynı zamanda oldukça eski mitsel anlatı geleneğinin karakteristiğini yansıtır. Başka bir deyişle Lotman'ında (1981) belirttiği gibi 'sonsuz tekrar eden devir' mitosun asla değişmeden tekrar tekrar anlatılmasını ifade eder. Bu olguya örnek olarak Eco, Ian Fleming'in James Bond romanlarının öyküsel yapılarını betimleyen tekrar şemalarını verir (Eco, 1983:223-224):

- A- "M" Bond'a bir görev verir.
- B- Kötü (muhtemelen bir ikame şeklinde) Bond'un karşısına çıkar.
- C- Bond Kötü'ye yenilgiyi tattırır ya da Kötü Bond'u yenilgiye uğratır.

- D- Kadın, Bond'un karşısına çıkar.
- E- Bond Kadın'ı ayartır; ona sahip olur ya da olmaya çalışır.
- F- Kötü Bond'u (Kadın ya da Kadınsız ya da farklı anlarda) yakalar.
- G- Kötü Bond'a (Kadınla ya da Kadınsız) işkence eder.
- H- Bond Kötü'yü alt eder (Onu ya da ikamesini öldürür ya da ölümünde hazır bulunur).
- İ- İyileşmekte olan Bond Kadın'la görüşür sonra yine kaybeder.

Fleming romanlarında yukarıdaki şema unsurları değişmezdir. Fleming romanında şema aynı olaylar zinciri üzerine aynı ikinci dereceden kişileri bir araya toplar. Fleming romanlarından okuyucunun aldığı zevk ise parçaları, kuralları ve hatta sonucunu bildiği bir oyuna eşlik etmektir.

Eco'ya göre Fleming, romanlarında en kesin ve evrensel eğilimleri kullanır. Propp'un geleneksel masallarda değerini ortaya koymuş olduğu ilk örnek elemanlarını oyuna sokar. Eco, zıtlık içindeki kişilik çiftlerindeki ilk örnek elemanlarının nasıl kullanıldığını şöyle tespit eder: Kral olan "M" şövalye Bond'a bir görev verir; Bond Şövalye; Kötü canavardır; Kadın ve Kötü kendi aralarında Güzel ve Çirkin'dir; Kadını akıl ve duyularına kavuşturan Bond, Uyuyan Güzel'i uyandıran Prens'tir. Özgür Dünya ile Sovyetler Birliği, İngiltere ile Anglosakson olmayan ülkeler arasında, Üstün ve Aşağı Irk, Siyah ve Beyaz, İyi ve Kötü arasındaki ilkel destansı ilişkiler yeniden ortaya çıkar (Eco, 1983:230). Bu bağlamda Fleming'in öykülemesinde eylemlerin örgütlenişi açısından ortaya çıkan şema kolay anlaşılır bir ortak uzlaşlar ağına harekete geçirir ve bizleri ilk örnek unsurlarına yeniden davet eder.

"J. Cambell, 'Hero with a Thausand Faces' (1949) adlı kitabında bir kahramanın macera serüvenini 'temel mitos' kavramı ile tanımlar. Ona göre eski ilkel ayinleri anlatan çeşitli mitoslar ve folklor tek bir ana mitos altında toplanır. Cambell bu görüşü ile Propp'un Rus masalları için keşfettiği şemayı genelleştirerek, tüm kültürler için geçerli olabilecek anlatı türleri olan eposlar, masallar, romanslar ve hatta bazı romanlar için geçerli olabilecek bir temel mitos keşfeder. Bu temel mitos kahramanı ayrılma, sınav ve dönüş aşamalarından oluşan bir serüven yaşıyordu. Mitos kahramanı bir nesneyi bulmak için yola çıkar (Ayrılma), türlü engellerle karşılaşır ve bir ara yeraltı dünyasına iner ve orada karanlık güçlerle çarpışır (sınav); istediğini elde eder ve dönüşe geçer. Bu arama yolculuğunun başarıyla sonuçlanması toplumun refahı demektir" (Aktaran: Moran, 1999:222-223).

Campbell tarafından temel mitos olarak saptanan ayrılma, sınav ve dönüş serüveni olarak açıklanan teoriyi kullanarak C. Vogler (1998) Amerikan sinemasının mitolojik temel örneğini açığa çıkarmayı hedefler. Vogler'e göre

kahramanın ölümsüzleşen ayrılma, sınav ve dönüş serüveninin yalnızca macera, aksiyon ve gerilim türlerinde söz konusu olmadığını, melodramların da alt yapısını oluşturduğunu tespit eder.

Arketipler üzerine geliştirilen kuramlar cylemleri yapılandıran stereotiplerin sağlamlığına dikkati çeker. Arketip ve stereotip olguları arasında belirgin iki farklılık bulunur. Öncelikle Campbell tarafından ortaya konulan anlatı arketipleri soyutlamaya dayanır. Buna göre tüm anlatı formları belirli bir kültüre ve onun unsurlarına bağlıdır. Kültür kendi içinde yüksek oranda uzlaşılar ve işlevsel özellikler taşır. Campbell ise kültürün bu özelliklerini zaman ötesi ve evrensel olarak değerlendirir. Başka bir deyişle anlatı formlarını derinlerde yatan arketiplerin ince bir kamuflaj malzemesi olarak görür ve şu yorumu getirir: “Elbette insanlığın sayısız mitoloji ve dini arasında farklılıklar vardır, fakat benzerlikler üzerine bir kitap bu; ve bir kez bunlar anlaşıldığında farklılıkların, yaygın (ve politik) olarak sanıldığından çok daha az olduğu görülecektir... Gerçek birdir, bilgiler onu birçok isimle çağırır.” (Campbell, 2000:10).

Arketip olgusu belli bir kültüre özgü olmadığı gibi belli bir zaman ya da türden türe değişen örnek için de geçerli değildir, bilakis antropolojik bir ortaklığa dayanır. Stereotip olgusu ise daha çok belli bir kültürel içeriğe sahip işlev taşıyan şema olgusu etrafında tartışılır. Stereotip olarak anlatı örneğindeki belirli yinlemeler ile ilgilenilmekte, anlatımın işlevsel olarak standartlaşması ve bağlamın pragmatik boyutu olarak değerlendirilir. Belirli bir zaman ve kültürün estetik anlayışına uyduğu gibi tür bağlamına da uyar. Bunlar evrensel değildir, metinde stereotip olarak gösterilen ortaklıklar, daha çok metnin dış hallarını belirler ve Campbell’in arketipinden çok daha dikkat çekicidir. Sinema ve televizyona stereotip boyutundan baktığımızda türler arasında farklılıklar (western, melodram v.b.) bulunmakla birlikte yine de birbirinden ve diğer anlatılardan çok derin ayrımlıklar göstermediği gözlenir.

İkinci temel farklılık ise Campbell arketipi C. G. Jung’un görüşleri ile bağlantılı olarak, evrensel örnek, antropolojik bir değişmezlik ve insanlığın çok eski düşlerinin sonsuz biçimi olarak görülür. Buna karşın stereotip teorisi yavaş yavaş kültürel tortulanma sürecinin sonuçlarını tartışır. Başka bir deyişle anlatımın gelenekleşmesi ile birlikte stereotiplerin biçimlenme süreci işlevsel olarak kültürel geçerlilik taşıyan ve göreceli olarak dayanıklılık gösteren olgulara dayanır.

Arketipin kendine özgü evrensel antropolojik taslağı içinde stereotipler açısından başka bir kuramsal çıkış noktası da söz konusudur. Buna göre stereotip uzlaşımlara dayanan karakteristiği ile kültürel belirli bir örneği hedefler. Bu bağlamda stereotip, sinemada tür anlatısında, belirli bir zaman

dilimi içinde gelenekselleşen eylemler ve durumlar repertuarına aittir. Bu bağlamda sinemada stereotipleri keşfetmekte Propp'un kuramı daha yakın gelmektedir. Zira Propp, bir kültürle bağlanmış materyal içinde gerçekten çok uzun süre yaşayan geleneklerin etkili olduğu ortak bir şema aramıştır.

W. Wright (1975) ise zihinsel yapıyı ortaya koyabilmek için mitlerin anlamını inceleyen Levi Strauss'dan farklı olarak toplumsal anlamları bulmak için mitin yapısını inceler. Daha önceden de belirttiğimiz gibi Propp Rus masallarını inceleyen çalışmasında hikayeyi nitelendiren işlevlerin katı, değişmez bir düzen içinde tekrarlandığını, her hikayede her işlevin (yani eylemin) aynı gelişim çizgisini takip ettiğini gösterir. Bu yaklaşımı Wright sinemada western filmlerini incelediği çalışmasında fazlasıyla kısıtlayıcı bulur. Zira temelde benzer hikayeleri farklı olay sıralaması içinde görmek zor değildir. Bir western olay örgüsünü (plot) karakterize eden işlevlerin düzeni herhangi bir başka western filmdeki olayların düzeni ile her zaman aynı değildir. Bazı işlevler birden fazla tekrarlanabilmektedir. Westernlerde karşıtlıklar kırk yıllık süreçte değişmezlik gösterirken, bu karşıtlıkları sembolize eden karakterlerin etkileşimi Amerikan toplumsal değişimlerine paralel olarak değişebilmektedir. Wright'a göre Karşıtlıklar, toplum bilincinde temel olan toplumsal tiplerin imgelerini yaratır. Toplumsal tipler etkileşim biçimlerini değiştirebilir, fakat insan sınıflama olarak tiplerin kendilerini değiştirmeleri zordur. Zira bir toplumda insanları farklılaştıran, onları tanımlayan kavramlar toplumun inançlarından, tutumlarından, kurumlarından kaynaklanır. Bu bağlamda Wright, dört farklı döneme ait atmış dört filmde dört öykü modeli saptayarak, her dönemin kendi toplumsal eylem modelini sunduğunu tespit eder.

Toplumsal bir mit olarak westernleri inceleyen Wright, tüm westernlerin prototipi olarak klasik olay örgüsünün 16 işlevden oluştuğunu tespit eder (Wright, 1975:48):

1. Kahraman toplumsal bir gruba girer.
2. Kahraman toplum tarafından tanınmaz.
3. Kahramanın farklı bir becerisi olduğu ortaya çıkar.
4. Toplum kendileriyle kahraman arasında bir fark olduğunu anlar, ona ayrı bir statü verir.
5. Toplum kahramanı tam olarak kabul etmez.
6. Toplum ile kötüler (caniler) arasında çıkar çatışması vardır.
7. Kötüler toplumdaki güçlüdür; toplum zayıftır.
8. Kahraman ve kötü birbirlerine saygı duyarlar, güçlü bir arkadaşlık vardır.
9. Kötü toplumu tehdit eder.
10. Kahraman çatışmaya katılmak istemez.

11. Kötüler kahramanın bir arkadaşını tehlikeye sokar.
12. Kahraman kötülerle kavga eder.
13. Kahraman kötülerini yener.
14. Toplum kurtulmuştur.
15. Toplum kahramanı kabul eder.
16. Kahraman özel statüsünü kaybeder ve bırakır.

Wright westernler üzerine yaptığı bu çalışmada bir toplumda mitlerin yapıları aracılığıyla toplum üyelerine nasıl bir kavramsal düzen iletilildiğini gösterir ve Campbell'in görüşlerine itiraz etmemekle birlikte, dikkate de almaz. Daha çok sinema semiyolojisinde önemli bir yeri olan Levi-Strauss'un mitlerde zihnin taklit nesnesi olarak zihnin kendisini görmesine yani mitin anlamını inceleyerek, zihinsel yapıyı ortaya koymaya çalışmasına itiraz eder. Buna karşılık Wright, mitlerin farklı toplumlarda farklı fonksiyonları olduğunu vurgular ve toplumsal anlamı bulmak için mitin yapısını inceler. Ona göre mitler adeta geleneksel dünya modeli olarak kabul edilir. Zira O, mitlerin içinde hayali öykü biçiminin bütün bir destesini bulur ve bunların belirli bir kültürel biçime göre düzenlendiğini söyler. Wright, aynı zamanda bu hayali öykülemenin basitleştirilen yapısını da vurgular. Karmaşık sistem üzerine mitsel anlatı, figürler ya da değerler arasındaki zıtlıklardan temellenen bir anlam üretir. Bu anlayış Levi-Strauss'un bir sistemi içinde kavramsal kategoriler inşa etmek anlam yaratmanın özüdür ve bu sürecin kalbinde ikili karşıtlıklar (binary opposition) diye nitelendirdiği bir yapı vardır görüşüne benzerlik gösterir.

Wright'ın mitlerden ürettiği anlayışa uygun bir stereotip kuram taslağı geliştirmek mümkündür. O western filmlerini eylemler bağlanunda analiz ederek, stereotip olgusunun çok katmanlılığı ve tarihsel boyutunun altını çizer. Araştırmasında 16 işlevin yanı sıra dört tip western kategorisi tespit eder. Bu 64 filmlerden 24 tanesi klasik olay örgülü, 9 tanesi intikam varyasyonlu, 3 tanesi geçiş temalı, 18 tanesi profesyonel olay örgülü olarak saptar. İntikam varyasyonu 40'lı yıllar, geçiş temalı 50'li yıllar, profesyonel olay örgüsü 60'lı yılları kapsar.

Böylesi bir model stereotip konusundaki sorunların çok boyutluluğunu ortaya koyar. Zira yalnızca anlatıdaki unsurların çokluğu (eylemler, figürler, durumlar, ve motivasyon) şemalaştırma ve gelenekselleştirme eğilimini açıklayıcıdır. Şemalaştırma ve gelenekselleştirme eğilimi daha çok eylem yapısında etkisini gösterir. Wright'ın denemesi, yitelenen eylem unsurları ağı arkasındaki yapısal alt yapıyı keşfetmek ve aynı zamanda dayanıklı yapıyı formüleştirmektir. Bunu da westernlerin uzun süren belirli bir tarihsel dönemde devam eden anlatı dizisinin temelinde yatan şema ve gelenekleri

keşfederek yapar. Onun toplumsal tarihsel değişkenlere bağlı olay örgüsü modeli stereotip teorilerine benzer bir biçimde dolaylı olarak olaylara uyum ve çözüm süreçlerine dikkat çeker ve bir tür stereotip tarzı ve değişimi sunar.

Günümüzde ise giderek melezlenen türler içinde benzer olay örgüsü için inanılır sıkı bağlanmış bir şema bulmak zorlaşmıştır. Bir dizi olay örgüsü belirli bir kültürel çerçeve içinde filmin amaçladığı etkiye göre özdeşleşme uyandırmaya ya da mesafe koymaya yönelik olarak düzenlenir.

Sinemada anlatı stereotipleri geleneksel repertuarın birbirine bağlanarak organize olduğu bir ağdan oluşur. Klasik tür sinemasında kültürel bilgi ve deneyimlerin işlev gördüğü anlatı stereotiplerinin yapısal repertuarını açıkça görmek mümkündür. Örneğin gerilim unsuru olarak son dakikada kurtarma olgusu Griffith'den beri aksiyon ve gerilim filmlerinin yanı sıra birçok film anlatısının standartlaşan repertuarından birisidir. Buna benzer 'mutlu son' (Happy Ends) diye tabir ettiğimiz diğer bir standart dramatik yapı geliştirmiştir. Tür sineması gerek figür, gerekse olay örgüsü açısından stereotip için geçerlilik çerçevesi çizer ve bu bağlamda film dünyasının bütünlüğü oluşturulur.

Sinema ve Televizyonda öykülü tür anlatılarında muhtemel olana dayalı, kurallara uygun, tutarlı, hayal edilen türe özgü stereotip biçimlerin güncellenmesiyle geleneksel bir dünya modeli geliştirilir. Eco (1990) bu konuda somut bir anlamsal güncellenmenin yapısal sunumundan bahsederken, "muhtemel dünya" kavramını kullanır. Başka bir deyişle öykünün dünya modeli, dolaylı olarak dış gerçekliğin yinelenmesidir. K. Hickethier (1991) benzer bir durumu televizyon dizilerinde tespit eder. Ona göre televizyon dizileri de geleneksel figürasyon ve kurallara göre inşa edilir. Tür filmlerinde söz konusu olan benzerlik olgusu yeniden üretilir. Dizilerde bir bölümdeki figürlerin eylemlerini oluşturan çerçeveyi şöyle yorumlar: "bu çerçeve alışkanlık sağlar, oyunun kurallarını tayin eder ve bunlara göre figürler hareket eder. Sürekli seyredenler olarak seyirciler buna alışır. Figürlerin eylemleri için birçok gerçeklik tabulaştırılır. Bir çok problem ve çatışma oldukça gündelik bir tarzda çözümlenir" (Hickethier, 1991:45). Hickethier'in diziler için çizdiği çerçevede 'geleneksel muhtemel dünya modeli' kavramından başka bir şey değildir. Belirli bir repertuarın düzenli olarak yinelenmesiyle hem anlatı kuralları, hem de anlatı stereotiplerinin damgasını vurduğu eylemler ve "gelenekselleşmiş tipler" olarak kendini ortaya koyar. Bu biçimlerin sürekli tekrarı seyirci açısından kurallara alışkanlığı destekleyerek, beklentilerin belirli bir repertuara endeksli olarak sınırlanmasına neden olur.

Televizyon türleri bağlamında stereotip olgusunu değerlendirmek gerekirse öncelikle dizilerin gerçeğe yakın konularıyla reklamların çerçevesinde sunulan programlar olarak ele alınması gerekir. Dizi endüstrisi alanında

'gerçeğe yakın' olma özelliği, eğlenceye endeksli ve açık anlaşılır olma gibi kıstaslar hakimdir. Bu bağlamda dizi üretiminde konuların farklı işlenmesine ve içeriksel yenilenmeye olanak vermez ve bunun sonucu olarak stereotip dizi örnekleri süreklilik kazanır.

L. Mikos'a (2001) göre genel olarak televizyon metinlerinde iki tür eylem rolü vardır: birincisi spesifik medyaya özgü işlevsel roller (Talkshow sunucuları, haber sunucuları gibi), ikincisi ise olayları merkeze alan dramatik tüm yayın biçimleri için geçerli toplumsal eylem rolleridir. Bütün işlevsel roller elbette ki bir eylem tarzı da içerir. Dramatik bir amaca hizmet eden eylem rollerini kuran biçimlerde ise klasik örnek baskındır. Buna göre içine yabancı giren bir gurup söz konusudur. Zira yabancı, grubun karşılıklı etkileşimini konulaştırmayı daha gösterişli kılar. Yabancı'nın girişi daha gösterişli olabilir. Örneğin, mutlu bir aileye (topluma) bir psikopat girer, aile birliğinin ahlaki değerini denemeye tabi tutar. Aileye giren yabancı temelde sempatik bir insan da olabilir, fakat bu yabancı bazı durumlarda tehdit edici olabilir – bu bağlam aile konulu sit com gibi türlerde klasik motiftir: Üvey anne gelir (sihirli annem), maymun gelir (Charlie), Alf v.b.

Gerek sinema gerekse televizyon alanında stereotip unsurların yapılandığı göreceli dayanıklı ağda verdiğimiz tüm bu örnekler basitleştirme ve gelenekselleşmenin baskısı sonucu oluşmuştur. Stereotip olgusunun serileşen sinema filmleri ve televizyon dizilerine damgasını vurduğu gözlenir.

OYUNCULUK STEREOTİPLERİ

Sinema ve televizyon gibi görsel sanatlarda sahneye koyma kamera ve kurgu dolayımı ile gerçekleşir. Figürler ve eylemler gibi oyunlaştırmanın da geleneksel biçimleri sahneye konular. Tiyatroda olduğu gibi sinemada da söz konusu gelenekselleşen oyunculuk vurguları aracılığıyla oluşan sunum biçimleri bulunur. Goethe'nin, 1803'te belirlediği ve uzun süre Almanya'da geçerli olan doksan maddelik oyunculuk ilkelerinden birini örnek verirek: "genç bir adamın ideal düşünceli pozu şöyledir: göğüs ve bütün gövde dik, ayaklar dördüncü dans pozisyonunda, baş hafifçe yana eğilmiş, gözler yere çivilenmiş, her iki kol gevşek bir şekilde aşağıya doğru salıverilmiştir" (Aktaran: Nuku, 1995:142). Buna benzer oyunculuk klişelerine sessiz sinema döneminde de rastlanır. "Erwin Panofsky sessiz sinema dönemine ait şu klişeyi örnek olarak verir: İlk öpücük değişmez olarak kadının kocasının kravatıyla oynamasıyla anons ediliyor ve bunu yine değişmez olarak kadının sol ayağını geriye atışı izliyordu" (Aktaran: Wollen, 1989:148). Bu belirlenmiş ikonografinin temelinde sessiz film geleneği yatar. Zira sessiz filmlerde olay ve karakterlere ilişkin bilginin

seyirciye ekonomik bir biçimde verilebilmesi için, bazı sabit görünüş ve davranışlara gereksinim doğmuştur.

Belirli jestlerle gelenekselleşen figür tiplmeleri yalnızca sessiz sinemaya özgü bir olgu değildir. Sesli film döneminde de vamp kadın tiplmesinde olduğu gibi gelenekselleşen jestlerle birlikte oyunculuk sunumu varlığını çeşitli varyasyonlar içinde sürdürür. Bu tarz sunum örnekleri oyunculuk stereotipleri olarak yorumlanabilir. Panofsky'nin de örneğinde olduğu gibi gelenekselleşen oyunculuk karakteristiği aynı zamanda anlam karmaşasını indirgeyici bir işlev taşır. Bu da stereotipin temel karakteristiğinden birisidir. Yinelemeler aracılığıyla da sunum biçimleri izleyiciler tarafından hemen tanınarak, benimsenir. Geleneksel bir örnek kendi anlamsal bağlamı içinde kabul görerek sembolleşmektedir. Böylesi biçimlerin çokluğu bir oyunculuk repertuarının oluşmasına neden olur. Bu spesifik ifade repertuarı izleyicilerle uzlaşımli olarak oyunun sembolik kesinliğini güçlendirir.

19. ve 20. yüzyılın başlarında oyunculuk repertuarını belirleyen estetik düşünüş kesin çizgilerle belirlenmiş kurallardan oluşur. Oyunculuk sanatı için kurallar kitabı ve fizyonomik lügat içinde stereotip biçimler kanunlaştırılarak sistematikleştirilmiştir. Goethe'nin belirlediği oyunculuk kanunları kitabı gibi kitaplarda farklı ruhsal durumları yansıtan şematik sunumların bariz mimik biçimlerine eşlik eden jestler sahne uygulamaları geleneği ile bağlantılı olarak stereotipler sabitlenip devam etmiştir.

Sahne dünyasındaki bu mimik ve jestler gündelik hayattaki davranış ifadeleri ile çok az ortak özellik taşır. C. Michel'in (1886) oyuncuların işaret dili üzerine olan eserinde duygusal haller üzerine mimik ve jestleri tarif eden uzun bir liste bulunur: Alın yukarı kaldırılmış, derin alın çizgisi oluşmuş, gözler fal taşı gibi açık, gözbebeği ileri fırlamış, dehşetle sabitlenmiş; Burun kanatları titreyerek açılmış, yanaklar çökök, ağız önce son derece açık, sonra kapanır ve ara sıra dudaklar titreyerek tekrar açılır; Omuzlar yukarı kaldırılır, kollar göğse sıkıca bastırılır, tıpkı üşüme duygusunun ifadesi gibi; Bütün vücut ürperir, titreyerek büzüşür bir kol parmaklar açık olarak yukarı kaldırılır; eller asabiyetle yumruk yaptır, fakat vücuda dönük durur. Sessizce bir ah çeker, nefesini içine çeker. Her şey bir anda gelişir. Konuşma başlangıçta tonsuz, yumuşak, akıcı sonra yavaş yavaş yükselir. Ölüm korkusunun doruk noktasında dehşetten bütün kaslar gevşer, akıl gücünü yitirir, cenaze gibi sararır, güçlkle nefes alır bayılır.

Burada herkesin bildiği bir şema açıklık kazanarak sabitlenir. Bu şema mimik, jest ve tonlama düzleminde ifade biçimlerini tespit eder. Bu gün bunlar tuhaf görünse de tarihsel perspektiften baktığımızda her şey mantıklı görünür. Zira gündelik hayattaki gerçek ifade biçimlerinin sahnede canlandırılmasında oldukça stilize ifade biçimleri kullanılmasından dolayı birbirinden oldukça

farklıdır. Geleneksel oyunculukta otomatik kullanılan biçimsel formlar ve bu formlara bağlı kültürel kabuller söz konusudur. Michel, bu sunum biçimlerindeki uzlaşmaları kabul görmüş olguların şemaya indirgenmesinin doğal sonucu olarak görür. Tiyatro geleneği içinde oyuncunun şematize olmuş yüz mimikleriyle belirli duyguları yansıttığı bilinir. Söz konusu olan bir insanın resmi bütün detayların yansıtıldığı bir belge değil, bilakis ortalama önemli çizgilerin şematize edilerek sunumu söz konusudur. Bu bağlamda fizyonomik stereotiplerin etkisi altında kalmak geleneksel olarak bir oyunun ifade repertuarının etkisi altında kalmaktan başka bir şey değildir. Onlar el yordamı ile bir temel oluşturarak 19. yy.da profesyonellik olarak kabul edilmekle kalmıyor, aynı zamanda profesyonelliğin şartıdır da.

H. Jhering (1912) oyunculuk klişelerinin sorunlarını tartıştığı ‘Schauspielerische Klischees’ isimli çalışmasında geleneksel stereotiplerin kullanımını yaratıcı düşünceyi sınırlayan bir tekrar baskı olmasından dolayı eleştirir. Ona göre zenaat olarak öğrenilen oyunculuk unsurları sanatçının kendi ifadesini bulmada ancak bir başlangıç olabilir. Bu bağlamda Jhering geleneksel stereotiplerin kullanılmasından ziyade onların hayal yoksunu sadece yeniden üretimini eleştirir. Hauser ve Gombrieh’de güzel sanatlarda stereotiplerin kullanımını Jhering’e benzer bir bakış açısıyla değerlendirir. Buna göre eğer klişenin arkasında kişisel enerji varsa klişe olmaktan çıkar ve yaratıcı bir sanatçının klişeden kurtulma yolu da budur. Zira stereotipler sanatçının bireysel yaratıcı ifadesi içinde dönüşüme uğrayarak, aşman ifadeler olarak yeniden gerçeklik ve deneyime maruz kalırlar.

Günümüzde sinema ve tiyatrodaki stereotiplerin oyuncu jest ve mimiklerinde kullanımı açısından 19. yy sanat akımlarının çözülmeye uğradığı gözlenir. Bu çözülmeye sinemanın kendine özgü anlatım dilini kurma çabaları etkin bir rol oynar. Tiyatrodaki ise Stanislavski’nin (1883) ‘bilinçli psiko tekniği’ne dayanan kuramı da sahneye özgü geleneksel oyunculuk şemasının gerilemesinde etkin bir rol oynar. Psikolojik oyunculuk teorisi daima günlük gözlemler aracılığıyla kazanılan orijinal bireysel ifadeleri vurgular. Stanislavski’ye göre oyuncu rolü yaşamının psikolojik tekniğini edinmeli ve rolünü sanathı bir biçimde anlatmalıdır. Başka bir deyişle, aktör rolünü önce içten yaşamak, sonra da o yaşayışa dıştan bir biçim vermek zorundadır. Her yeniden yaratmada rol yeni baştan yaşanmalı, yeni baştan cisimlenmelidir. Başlangıçta rollerini duyumsayan, fakat bir kez duyumsadıktan sonra yeniden duymaya devam etmeyen, sürekli coşkusuz yinelemeye dayanan oyunculğu makinemsi oyunculuk olarak niteler. Makinemsi oyunculuk, seyirciye var olmayan bir duygunun maskeleyişmiş biçimlerini sunar. Bu biçimler kuşaktan kuşağa aktarılarak gelenekselleşmiştir. Örneğin, aşkı anlatmak için elinizi

kalbinizin üzerine bastırmak ya da ölüm düşüncesini çağrıştırmak için ağız geniş geniş açmak gibi. Bütün insanca duyguları, tutkuları anlatmanın da yöntemleri vardır (kıskançlığa kapıldığınız zaman dişlerinizi gösterip gözlerinizi belerte belerte döndürmek, ağlayacağınız yerde gözünüzü, yüzünüzü ellerinizle kapamak; umutsuzluk içindeyken saçınızı başınızı yolmak gibi). Her tipten insanı, toplumdaki çeşitli sınıfları taklit etmenin de yolları vardır (köylüler yere tükürür, burunlarını ceketlerinin eteğine siler, askerler mahmuzlarını şıkırdatırlar, aristokratlar saplı gözlükleriyle oynarlar) (Stanislavski, 1983:38-39). Makinemi aktör sahnede sesini yükselterek konuşur, geniş hareketler yapar ve böylece gösterişli bir biçimde teatral etkileri daha güçlendirmeye çalışma yöntemini kullanır. Bu tarz oyunculuk salt gelenekselleşmiş teknik ve yinelemeye dayanmakta, gerçek duygular yerine hazır şablonlar koymaktadır.

Bu oyunculuk klişeleri yaşamdan alınmıştır, fakat bunlar karakterin ruhunu içermedikleri gibi, bireysellikten de yoksundurlar. Stanislavski'ye (1982) göre önemli olan basmakalıp insan tiplerinin genel sınıflaması içinde alt bölümlerin de olduğunu gözlemleyebilmektir (örneğin; tüccarlar içinde, küçük dükkan sahipleri, esnaf, büyük mağaza sahipleri v.s. ayrımını ortaya koyabilmek). Yaratıcılıkta baş etmen, insan ruhunun yaşamıdır, oyuncu ile rolün ortaklaşa duyguları ve bilinçaltı yaratmadır. Bu bağlamda Stanislavski bir aktörün kendini rolün içinde, rolü de kendi içinde hissetmesini sağlayan psiko tekniği kuramlaştırmıştır.

Sinema, tiyatronun olanaklarından yararlanmakla birlikte kendine özgü yeni olanaklar da sunmuştur. Sinema kendine özgü fotografik teknikleri ile özellikle yakın ve uzak çekimler, montaj ve oyuncular için vurgulayıcı olan 'Kleşov Etkisi'¹ ni mümkün kılar. Sinemada sesin kullanımıyla birlikte, tiyatroya özgü önceden saptanmış geleneksel sunum repertuarı sinemanın fotografik görüntüsünün realitesi içinde etkinliğini yitirmiştir. Sinemanın başlangıç yıllarında özellikle de sessiz film döneminde tiyatroya özgü geleneksel sunum repertuarı oldukça kullanılmıştır.

¹ Kleşov etkisinde kurgu aracılığıyla yeniden yaratılmış bir uzay söz konusudur. Birbirinden ayrı ayrı yerlerde geçen olgular, birbirinden uzakta bulunan oyuncular birbirine bitişikmiş gibi aynı dramatik çizgiyi izliyordu. Bu etkinin en ilginç deneyi hiç bir zaman var olmamış bir kadının yaratılışıdır. Tuvalet masasının önündeki bir kadın filmi alınırken, kadının saçını taraması, makyaj yapması, çoraplarını, ayakkabısını, elbisesini giymesi, ayrı ayrı yakın çekimlerle gösterilir. Başka başka kadınlardan alınmış bu yakın çekimler sanki tek bir kadın söz konusuymuş gibi kurgulanır. Bu kurgu sayesinde gerçekte var olmayan, fakat sinemada gerçekten var olan bir kadını yaratmak mümkün oluyordu. Ayrıntılı bilgi için bknz. Lev V. Kuleşov (1968), "Anılar", Türk Dili Sinema Özel Sayısı, sa:196, s.294.

Bir kısım sinema eleştirmenleri ve sinema kuramcıları; sinema oyunculuğunun, tiyatro oyunculuğunun, abartılı ses ve mimiklerinden kaçınması gerektiği doğal, gündelik yaşamdaki davranışlara benzer doğal jest ve mimiklere dayanan oyunculuğun benimsenmesi gerektiğini savunmuşlardır. “Tiyatro oyuncusu kendisini seyircilere göstermek, varlığından haberli kılmak için ne kadar geniş (large) ölçüler içinde davranırsa; sinema oyuncusu, aksine, hareketlerinde son derece ölçülü, ekonomik doğallığı hiç bir vakit aşmayacak yolda davranmaya mecburdur... Tiyatroda seyircinin kulağına erişmeyecek bir fısıltı, seyircinin gözünden çoğu vakit kaçabilecek ufak falsolu davranışlar, bakışlar bir yakın yahut büyük plan içinde sinema seyircisinin kulağına ve gözüne hemen erişebilir” (Onaran, 1986:59).

J. August Lux 1914 yılında sinemanın bilinen teatral bir oyunculuk gerektiren bir sanat olmadığını, bilakis sinemanın oyunculuk stiline doğallık olduğunu söylemiştir (Lux, 1992). Bundan on yıl sonra Bela Balazs sinemada geleneksel oyunculuktan bağımsız bedensel ifadeler düşüncesine dayanan kuramını geliştirmiştir. Buna göre baş çekimler ve bunun sunduğu görsel nesnelere bizim bilinçaltı duygularımızın bir yansıması olarak anlam kazanır. Yüzün denetlenemeyen fizyonomik ayrıntıları görülerek, bunların takındığı anlamların genel anlamla çelişen farklılığını keşfedebiliriz. “Bu durumun çok yüksek bir sanatça değeri, anlamı vardır, çünkü konuşmada gerek yetişkin bir kimsenin gerekse ayık bir insanın konuşmasında, istek dışı ya da bilinçsiz öğeler yoktur. Bir kimse yalan söylemek istiyorsa, yetenekli bir yalancıysa sözle eksiksiz başarır bu işi. Ama yüzünde denetimden uzak kesimler vardır. Kaşlarını çatıp alını istediğince kırıştırabilir, alıcı gene iyice yakına sokulup, kişiye denetlenebilecek bir anlam taşımayan çenenin, yüzün öteki kesimlerinde görülen kabadayılıktan çok uzak bir güçsüzlük, ürkmüzlük içinde olduğunu gösterir. Ağzın o denli tatlı gülümseyişi boşunadır – tek başına büyütülerek gösterilen kulak memesi, burun kanadı, sinsi bir kabalığı, zorbalığı göz önüne seriverir” (Balazs, 1968:306).

Geleneksel oyunculuk repertuarının sarsıntıya uğramasında sinemanın önemli katkıları olmuştur. Sinema oyunculuğunun tarihi çok kısa olmasına rağmen tiyatroya özgü bilinen anlamda geleneksel oyunculuk stereotiplerinin sinemada kullanımı çok etkin olmamıştır. Geniş kitlelere hitap eden bir sanat olarak sinema geleneksel örneklerin bazılarını muhafaza etmekle birlikte sinema türleri ve çağa özgü sunum stereotiplerini yeniden kurar. Örneğin westernlerde oyunculuk açısından haydutların sunumu kültüve edilmiş, kabul gören gelenekleşmiş davranış ve ifade repertuarı oluşturmuştur. Oyuncuların ata binmesi, silah kullanımı, atı bağlama biçimi, salondaki hareketleri, kahramanın meydan okuma biçimi, kahramana karşı meydan okuma biçimi, haydutların

baskın yaparken ki davranış tarzı ya da silah düellosundaki davranışları stilize olmuş, tespit edilmiş jestlerden oluşur. Westernler için karakteristik anlatı unsuru, figür tiplmeleri ve davranış motifleri kurallı olarak yinelenir ve hayali olarak biçimlenen geleneksel dünya modeli ve bu dünyaya ait mimik ve jest repertuarı ile sağlamlaşır ve görsel olarak somutlaşır. Tüm günlük gerçeklik ya da doğallık bu dünyanın eğilimleri doğrultusunda geri planda kalır.

Sinemada türlere göre kalıplaşmış oyunculuk açısından yine başka bir örnek olarak gangster filmleri, komediler, korku filmleri v.s. verilebilir. Oyunculuk stereotipleri yalnızca klasik sinemada bulunmamış, zaman zaman bu örnekler günümüz filmlerinde de ortaya çıkar, seyircilerde bunları otomatik olarak göz aşinalığıyla algılar. Günümüzün ana akım sineması içinde oyunculuk stereotiplerini büyük oranda gözlemlemek mümkündür. Örneğin westernlerden bildiğimiz siyah giysili adam 90'lı yılların popüler sinemasında, video kliplerde v.s. oldukça rağbet gören bir tiplmesidir. H. Jhering'in (1912/13) de dediği gibi klişeler nesilden nesile miras kalan ve oldukça uzun süre varlığını sürdüren formlardır. Yüz yıllık sinema tarihine baktığımızda oyunculuga ait stereotiplerin değişimi kültürel bağlam ve türlerin spesifik özelliklerine bağlıdır. Stereotiplerdeki bu değişimleri türler ve çağın göstergesi olarak okumak mümkündür. Sonuçta çağdaş sinema, seyircinin bilincinde yer etmiş sinema oyuncusuna ilişkin söylenceden bir aktarım aracı olarak yararlanır, ama ona körü körüne bağlı kalmaz.

Popüler sinema ve onun akrabaları olan televizyon dizileri ve video klipler gibi görsel – işitsel sunumlar eski yapısal lügatın standardize edici ve sistemleştirici işlevini benimsediği tezi savunulur. Güncel jest örnekleri birçok filmde yaratılır ve bir çok benzer sunumlarda tekrar edilerek kolay tanınır hale gelerek moda olur. Bu kültürel işleyiş kültür kuramcıları tarafından 20. y.y. sonlarında tartışılmaya başlanmıştır. Tekrar efekti ve diziselliğe dayanan ve yeniden üretilebilen bir ürün olarak sinema ve televizyon dizilerinin mimiklerin biçimlenmesinde payı vardır. Dizilerin ve filmlerin iyi düşünülmüş, tahmin edilmiş, etkileri denenerak biçimlenmiş jestleri filmlerden insanların özel hayatlarına kadar yaygınlık gösterir. Pragmatik standartlaşmanın güçlü mekanizması varlığını jest ve davranış sözlüğü olarak kendini açıkça hissettirir.

SONUÇ

Sinemada figür, olay örgüsü ve oyunculuk bağlamında stereotip olgusu basitleştirme, dayanaklılık, genellenenin yanı sıra metinler arası dolaşım aracılığıyla yinelenerek gelenekselleşmeyi de içermektedir. Figür açısından stereotipler 'öteki'nin temsil biçiminin metinler arası yinelemelerle seyirci tarafından otomatik algılanmaya yönelik anlam dizgeleri içinde sunulmasıdır.

'Öteki'nin sinemada temsili figür yapılanmasında karakter ve tip olgusuyla açıklanmaktadır. Tipler toplumdaki referans alırlar, fakat aşırı genelleme ve abartı sayesinde bireysellikten yoksundur. Karakterler ise kendine özgü karmaşık psikolojik yapısıyla bireyseldir. Film anlatısında daha çok türlerdeki tekrarlarla gelenekselleşip "tipleme seti" olarak işlev gören tip olgusu, direkt olarak ötekinin resmine ilişkin gerçeklikle örtüşmekten ziyade hayali örnek olarak bilinmekte ve buna uygun olarak seyirci tarafından kabul görmektedir. Karakterler ise kendilerinden sonra üretilen benzerlerinin metinler arasında tekrarı aracılığıyla karakter stereotiplerine dönüşmektedir, fakat ilk örnek her zaman referans alınandır ve diğerlerinin onun takliti olduğu bilinmektedir.

Stereotip olgusu sinemada yalnız figür ve ötekinin temsiline ilişkin şemalarla sınırlı olmadığı anlatı açısından olay örgüsü akışı ve oyunculuk bağlamında da şemalaşma ve gelenekselleşmenin özellikle tür anlatısında egemen bir unsur olduğu tespit edilmiştir. Oyunculuk açısından sessiz sinema döneminden beri anlam karmaşasını indirgeme işlevi taşıyan ve seyirciyle uzlaşmalı jestler seti bulunmaktadır. Bu jestler ise bir oyunculuk repertuarının oluşmasını sağlamıştır. Bu repertuar bağlamında gerçekleştirilen oyunculuk anlayışı stereotipleşmeyi de kaçınılmaz kılmıştır. Tiyatrodan, sessiz sinemaya oyunculuk adına belirlenmiş jest ve mimikler sesli sinemanın araçsal özellikleri açısından kimi zaman abartılı bulunarak ve aynı zamanda yaratıcı düşünciyi sınırlayan bir tekrar baskı olarak eleştirilmiştir. Bu eleştiriler doğrultusunda sinema anlatısında stereotipleri kullanmaktan kaçınmak ise anlam açısından karmaşaya yol açabileceği sorunsalını da beraberinde getirmektedir. Zira klasik anlatı kalıplarından farklı arayışlarla oluşturulan yeni anlam dizgilerinin seyirci açısından anlam kazanabilmesi için bir öğrenme süreci ve yine tekrarları gerektirmektedir. Bu bağlamda anlam oluşturmada tasarruf ve kolaylık sağlayan stereotip olgusunu tamamıyla dışlamak mümkün görünmemektedir. Film anlatısı içinde stereotiplerin kullanımı hayal yoksunu tekrarlarla kalıplaşmış ifadelerin yeniden üretimden ziyade, farklı varyasyonlar içinde sanatçının kişisel yaratıcı ifadesiyle dönüşüme uğrayarak, yeniden sanatsal bir deneyimi mümkün kılması da göz ardı edilmemesi gereken bir olgudur.

KAYNAKÇA

Asa Berger, A. (1993), *Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri*, Murat Berkan ve Diğerleri (çev), Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

Balazs, B. (1968), "Film Kuramı", *Türk Dili*, İstanbul,

Burton, G. (1995), *Görünenden Fazlası*, Nefin Dinç (çev) Alan Yayıncılık, İstanbul.

- Cambell, J. (2000) *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Sabri Gürses (çev), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Cavell, S. (1979), *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, Harvard University Press, London.
- Eco, U. (1986), *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, Fischer, Frankfurt am Main.
- Eco, U. (1990), *Lector in Fabula: Die mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten*, München.
- Eco, U. (1983), "James Bond: Ian Fleming'in öyküsel tasarımı", Korkmaz Alemdar, Raşit Kaya, *Kitle İletişiminde Temel Yaklaşımlar*, Savaş yayınları, Ankara.
- Esslin, M. (1996), *Dram Sanatının Alanı*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Dyer, R. (1993), *The Matter of Images: Essays on Representations*, Rudlege, London, New York, s.11-18.
- Dyer, R. (1986), *Stars*, BFI Pub. Co., London.
- Hickethier, K. (1991), Die Fernsehserie und das serielle des fernsehens. *Lüneburger Beiträge zur Kulturwissenschaft 2*, Universitaet Lüneburg.
- Jhering, H. (1912/13), "Schauspielerische Klischees", *Blaetter des Deutschen Theaters*, Sa:30, s. 487-488.
- Kuleşov V. L. (1968), "Anılar", *Türk Dili Sinema Özel Sayısı*, İstanbul.
- Kracacauer, S. (1949), "National Types as Hollywood presents them", *Public Opinion Quarterly*, sa:13, s.53-72.
- Lotman, J. M. (1981), *Kunst als Sprache*, Leipzig: Reclam.
- Lotman J.M. (1986) *Sinema Estetiğinin Sorunları. Filmin Semiotiğine Giriş*. Oğuz Özügöl (çev), De yayınevi, İstanbul.
- Loukides, P., Fuller L. F. (1990), *Beyond the Stars: Stock Characters in American Popular Film*, Bowling Green University Popular Press, Ohio.
- Lux, J. A. (1992), "Das Kinodrama", J. Schweinitz (ed.), *Prolog vor dem Film: Nachdenken über ein neues Medium, 1909-1914*, Reclam, Leipzig s. 319-326.
- Michel, C. (1986), *Die Gebaerdensprache dargestellt für Schauspieler sowie Maler und Bildhauer, Teil 1: Die körperliche Beredsamkeit: Gebaerden – Seelenzustaende stimme. Rollenstudium – spielen*, Verlag der Dumont-Schaubergschen Buchhandlung, Köln.
- Mikos, L. (2001), *Fern- sehen. Bausteine zu einer Rezeptionsaesthetik des Fernsehens*, VISTAS, Berlin.

- Miller, W. (1993), *Senaryo Yazımı*, Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi, Yılmaz Büyükerşen(çev), Yalçın Demir, Nesrin Eren, Eskişehir.
- Moran, B. (1999), *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*, İletişim Yayıncılık, İstanbul.
- Neale, S. (1993), "The same old story: stereotypes and difference", M. Alvarado, E. Buscombe, R. Collins, *The Screen Education Reader: Cinema, Television, Culture*, Colombia Universty Pres, New York.
- Nutku, Ö. (1995), *Başlangıcından XIX. Yüzyıla Oyunculuk Tarihi*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Onaran, A. Ş. (1986), *Sinemaya Giriş*, Filiz Kitabevi, İstanbul.
- Panofsky, E. (1934) "Style and Medium in the Moving Pictures", G., Dickie, R., Sclafani ve diğerleri, *Aesthetics: A Critical Anthology*, St Martin's Press, (1977)New York.
- Propp, V., (1985) *Masalın Biçim Bilimi*, Mehmet Rifat, Sema Rifat (çev.), Bilim Felsefe Sanat Yayınları, İstanbul.
- Ryan, M., Kellner, D. (1990), *Politik Kamera*, Elif Özsayar (çev), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Schklowski, V. (1987), "Tarzan", F. Mierau, *Die Erweckung des Wortes*, Essays der russischen formalen schule, Leibzig: Reclam.
- Schweimitz, J. (2001), *Stereotyp und Film*, Heblitationsschrift, Universität Konstanz.
- Stanislavski, K. (1982), *Bir Karakter Yaratmak*, Suat Taşer (çev), Yazko, İstanbul, s.34-48.
- Stanislavski, K. (1983), *Bir Aktör Hazırlanıyor*, Suat Taşer (çev), Yazko, İstanbul.
- Vogler, C. (1998), *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die Mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*, Zweitausendundeins, Frankfurt.
- Wright, W. (1975), *Sixguns and Society: a Structural Study of the Western*, University of California Pres, Berkeley.
- Wollen, P. (1989), *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, Zafer Aracagök (çev), Metis Yayınları, İstanbul.