

IONESCO'NUN *KRAL ÖLÜYOR* OYUNU ÜZERİNE GÖSTERGEBİLİMSEL BİR ÇÖZÜMLEME

Doç.Dr.Nedret Öztokat

Fransa, İkinci Dünya Savaşı'nı ve Alman istilasından kurtuluşu izleyen dönemde (1940-50 arası) hem edebiyat, hem tiyatro alanında da önemli bir devrime sahne olmuştur. Savaşın anlamsızlığı, acımasızlığı ve yerle bir ettiği değerler karşısında dünyanın ve yaşamın anlamsızlığının sorgulanmasıyla edebiyat sahnesinde yerini bulan **Varoluşçuluk**, Sartre ve Camus'yle tiyatro alanında da yeni bir yönelişe açılır. Bu doğrultuda tiyatro metni daha felsefel bir nitelik kazanırken dram tekniği ve kuralları pek sorgulanmaz. Öte yandan, tiyatro dilinin sınırlarını, dram tekniklerini, sahneleme yöntemlerini sorgulayarak bu yeni ve alt-üst olmuş dünyayı anlatmayı seçen bir tiyatro anlayışı da aynı dönemde ürün vermeye başlamıştır. 1932'de Adamov'un **Kötülük Tiyatrosu**'yla başlattığı bu yeni dram anlayışı, *Absurd tiyatro* adıyla hem edebiyat, hem tiyatro alanında bir devrim yaratacaktı..

Absur tiyatronun ustalarından Eugène Ionesco 1912'de Romanya'da doğdu. Annesinin Fransız olması nedeniyle çocukluğunu Fransa'da geçirdi. Nazi rejiminin ezdiği ülkesindeki umutsuz gelişmelere seyirci olmaktansa Fransa'da tiyatro alanında çalışmayı seçti. İlk bakışta güldürücü görünmekle birlikte insanlık durumu üzerine düşündürülen oyunları modern çağın temel sorunsallarına ayna tutmuş bir tiyatro yazarı olarak Ionesco Türkiye'de de gerek oyunlarının metinlerinin çevirileri, gerekse sahnelenen oyunlarıla yakından tanıdığımız bir ad.

1938'de Paris'e yerleşerek tüm sanatsal üretimini Fransa'da sürdüren Ionesco ilk metinlerinden başlayarak alışılmış tiyatro anlayışını sarsmıştır. İlk sahnelenen yapıtı **Kel Şarkıcı** (1949, sahnelenmesi: 1950) dram sanatının alışılmış kurallarını yerle bir ederken, onu izleyen **Ders** (1950), **Jacques ya da Boyun eğme**, **Sandalyeler** (1951) düş anlatılarıyla bilinçaltını harmanlayarak, gerçeklik dediğimiz şeyin tuhaflığını vurgulayarak tepkiler almayı sürdürdü. Başarısız geçen on yılın ardından 1960'da oynanan *Gergedan* ona ilk başarıyı getirdi. Bu oyunu **Gönüllü Katil** (1957) **Hava Yaylası** (1962) ve **Kral Ölüyor** (1962) izledi. Ionesco 1964'te **Susuzluk ve Açlık**'ı 1972'de de **Macbett**'i yazdı. Tiyatro sanatıyla ilgili

düşüncelerini 1962 ve 1967 'de yayımlanan **Notlar ve Karşı-notlar**'ında dile getirmeyi sürdürdü.

İlk oyunu **Kel Şarkıcı**'dan başlayarak geleneksel dram teknikleri ve oyun örgüsü (entrika, intrigue) anlayışıyla alay eden Ionesco, tiyatro yapıtında alışılmış yüzeysel psikolojileri bir yana iterek, akıldışına öncelik tanımış ve anlık, doğal tepkiler, hayal gücü, düşler, fantastik vizyonlarla insanın dışı vurduğu o anlaşılmaz yönüne dikkat çekmiştir. Ustaları Jarry ve Adamov gibi, bu kalıpların kırılmasını savunan Ionesco, tiyatroda izleyicinin oyuna katılması gerektiğini ve bu amaçla sarsıcı bir tiyatro anlayışının gerekli olduğunu savunmuştur.

Ionesco dramaturjisinin özgünlüğü bir yandan sözde psikolojik açıklamalara dayanan görünürdeki gerçekliğin reddedilmesi ve buna bağlı olarak dilsel şaşkınlara öncelik tanınmasından, diğer yandan da soylu tiyatro söylemlerinden basit farslara, kukla oyunundan sirk gösterisi tarzına uzanan geniş bir çizgide çeşitli türleri harmanlayarak dekor, ışık, sesle ilgili modern tekniklerin de oyuna katılmasıyla insanın en derin, en ulaşılmaz yanını ortaya koymak istemesinden kaynaklanmaktadır.

2002-2003 sezonunda İstanbul Şehir Tiyatroları'nda sahnelenen **Kral Ölü(şü)yor** Ionesco tiyatrosunun en temel özelliklerini vurgulayan bir metindir. Oyun bir yandan insanın iktidar sorunuyla ince ince alay ederken, diğer yandan da ölüm korkusunun ruhun en derinlerinde nasıl kök salmış olduğunu gözler önüne serer. Bu iki ana izlek ekseninin metin boyutunda ürettiği anlam evrenini, Fransız göstergebiliminin önde gelen adlarından A.-J. Greimas ve onun öğretisi doğrultusunda oluşan Paris Göstergebilim Okulu'nun kuramsal yaklaşımı çerçevesinde inceleyeceğiz.

Fransızca adı **Le Roi se meurt** olan oyunun çevirisi Mitoş Boyut'un Tiyatro/Oyun dizisinde yer alan "Ionesco'nun Toplu Oyunları"nda **Kral Ölüyor** adıyla yer almaktadır *. 2002-2003 sezonunda İstanbul Şehir Tiyatroları'nda sahnelenirken ise Kral Ölü(şü)yor başlığı yeğlenmiş. Bu eklemenin, Fransızca'da "mourir" ("ölmek") fiilinin önüne eklenmiş ve "kendine üzerine dönen" anlamını içeren "se" adılının anlamının yitirilmemesi kaygısıyla konulduğu açıktır. Fransızca'da "mourir-ölmek" fiilinin genellikle tek başına kullanıldığını düşünürsek, Ionesco'nun da Kral Bérenger'nin giderek uzayan ve uzadıkça gülünçleşen ölüm sürecine dikkat çekmek amacıyla "se mourir"i "mourir"e yeğlediğini düşünebiliriz. Şehir Tiyatroları'nda sahnelenen oyunun başlığında kullanılan "ölüşmek" bir yandan da "can çekişmek" sürecini sessel benzeşme yoluyla akla getirmektedir. Bu bakımdan yapıtın başlığında "ölüşmek" in kullanılması, oyun boyunca Bérenger'nin ölüme direnmesini, tüm

fiziksel gücünü yitirmesine karşın ölüm sürecini reddetmesini de yansıtan, metin boyutunda anlamlılığı olan bir seçimdir. Ancak bu çalışma, metin düzeyinde bir göstergebilim çalışması olduğundan oyunu, sahnelenen adıyla değil, yapıttaki adıyla, **Kral Ölüyor** olarak anacağız.

Kral Ölüyor'da Çözümleme Düzeyleri

Greimas göstergebilimi, anlatı metinlerinin çözümlenmesinde iki temel düzey saptamıştır: bir yanda farklı biçimlerle dile getirilmesine karşın değişmez nitelikli, ortak bir göstergesel bütüne bağlanan ve **derin düzey** adı verilen bir temel yapı, diğer yanda da çeşitli dilsel yollardan bu temel anlamsal yapıyı söylemleştiren ve **yüzeysel yapı /düzeyi** denilen ve metin biçiminde var olan gözlemlenebilir bir düzey, göstergebilimsel çözümlemenin iki evresini oluşturur (Greimas, Courtés 1993: 252).

Böylece ilk aşamada metnin söylem boyutunda saptadığımız anlatısal, betisel (figüratif) ve izleksel (tematik) katmanlardan oluşan **yüzeysel yapı** incelenir, ardından bu düzeyde elde edilen verilerden *derin yapı* çözümlemesine gidilir. **Yüzeysel yapı**da yer alan anlatısal (narratif) katman, bir dönüşümü, dönüşümün içerdiği eylem(ler)i ve dönüşüm sürecinin “eyleyenler”ini; betisel katman, bu temel nitelikli anlatısal öğelerin betisel- (figüratif) ve izleksel (tematik) içeriklerini, eyleyenlerin izleksel açıdan üstlendikleri “roller”i kapsar. **Derin yapı** ise metnin anlamsal yapısını tanımlayan evrensel nitelikli temel karşıtıklardan (yaşam/ölüm, canlı/cansız, doğa/ekin.. gibi) oluşur. Özellikle söylem düzeyinde saptadığımız izleksel ve betisel içeriklerin sıklıkla yinelenen anlambirimcikleri derin yapıda yer alan temel kategorilere ulaşmamızda anahtar birimlerdir. Bir başka deyişle, derin yapıya yüzeysel yapının çözümlemesiyle ulaşılır; yüzeysel yapı da derin yapının yönlendirmesiyle oluşur.

Dönüşüm: Temel Anlatı

Kral Ölüyor, **Gergedan** ve **Gönüllü Katil**'le birlikte Ionesco'nun Bérenger dizisinde yer almaktadır. Bu oyundaki Bérenger ötekiler gibi olağanüstü bir deneyimin kahramanı olur: Yaşam süresi dolmuştur. Doktorun da desteğiyle, eski kraliçe Marguerite tarafından öleceği kendisine bildirilmiştir. Ancak, sağlığındaki hafif bozulmalara karşın Bérenger buna hazır değildir: “...Dalga mı geçiyorsunuz. Yalancılar. (Marguerite'e) Her zaman ölmemi istedin. Ne vakit istersem o vakit öleceğim; ben Kral'ım, ben karar veririm” (s.21). Kral'ın direnmesine karşın, öleceğine ilişkin bilgiyle oyun boyunca yaşaması ve ölmesi gerekmektedir. Böylece

oyun metninin daha baştan “çatışmalı yapı” barındırdığı açıktır. Bu çatışmalı yapıyı biraz ileride ele alacağız.

Gerek anlatıbilim (narratologie), gerek göstergebilim açısından olsun, “anlatı” dediğimiz birim, zaman çizgiselliği içinde bir olayın yeniden sunumu (représentation) olarak tanımlanır (Everaert-Desmedt 2000: 13). Olay dediğimiz ise bir anlam içeriğinin başka bir anlam içeriğine dönüşmesini kapsar. (Everaert-Desmedt 2000: 17) Metinde sunulan olay açısından açıdan bakıldığında, elimizdeki oyunun “anlatı” yapısı çok belirgindir. Bérenger’in D durumundan (iktidardaki kral/yaşayan kral), D’ (iktidarı yitirmiş kral/ölü kral) durumuna geçmesi geçmesi, bir başka deyişle “dönüşümü” oyunun ana izleğini oluşturur. Bu dönüşüm, yaşam ve ölüm arasında yer alan bir çizgiye yerleştirilmiştir. Bérenger ancak ölecek iktidarı bırakacaktır. Böyle bir önerme kuşkusuz, imparatorluk, krallık, padişahlık, hanedanlık türünden, bir kişinin salt iktidar olduğu yönetim biçimlerinin işleyişine öykünülerek tasarlanmıştır.

Bu dönüşümün aktörlerine baktığımızda, yapıtın adından da anladığımız gibi, baş kişi Kral Bérenger’dir. Bérenger’in temel anlatı şemasına göre dönüşümünü şöyle özetleyebiliriz:

Başlangıç (D)	(dönüşüm)	Son (D’)
“Kral” Bérenger	-----	“Kral olmayan” Bérenger
Yaşayan Bérenger		Ölü Bérenger

Öte yandan, metnin ilk sayfalarından anladığımız biçimiyle, söz konusu dönüşüm başlatılmış olarak sunulmaktadır. Bir başka deyişle oyun, kralın bu dönüşüm sürecine hazırlanışı, sürecin başla(tıl)ması ya da dönüşümün nedenleri gibi konularda bilgi vermez. Oyun başladığında süreç başlamıştır; kralın hasta olduğu konuşulmakta; ülkenin çöküş içinde olduğu görülmekte ve tahtın el değiştirmesi gereği vurgulanmaktadır. Kaldı ki Kral’ın sahnede ilk kez belirmesi ağırlar, sızlanmalar eşliğinde verilmiştir: “Ben iyi değilim! Neyim olduğunu bilmiyorum, kollarım, bacaklarım uyuşuyor, kalkmakta zorlanıyorum, ayaklarım ağrıyor (s.17) “Karaciğerim bozuldu...dilimde acı bir tat var “ (s.19) . Böylece, ölmesi gereken kralın hasta olarak belirmesi oyunda söz konusu sürecin son aşamasının anlatıldığı konusunda bizi bilgilendirir.

Ancak metne dikkatle bakıldığında, ölme sürecinin kralı kapsamakla birlikte, süreç konusunda söz sahibi, bilgi sahibi, yönlendirici bir anlatsal ögenin bulunduğu görülür: Kraliçe Marguerite, Kral'ın ölmesi ve tahtı bırakması konusunda yönlendirici ve bilgi sahibi özne olarak belirir. Bu bilgisiyle ve operasyon yönetir gibi üstün tavrıyla Marguerite yönlendirici bir konumdadır. Örneğin genç kraliçe Marie'yi, kralın ölümüne hazırlanması gerektiğini, oysa bu konuyu hiç ciddiye almadığı konusunda sert biçimde eleştirir: “Eğer [hazırlıklı] değilse de, bu sizin suçunuz. Sanki gideceği yerin hanlar olmadığını unutup hanlarda kalmaya devam eden yolcular gibiydi.(...) Çok önceden hazırlanmış olması, her an buna hazır olması gerekirdi. Bunu her gün kendine söylemeliydi. Ne büyük vakit kaybı!” (s.12).

Eski kraliçe Marguerite yine oyunun başında krallıkla ilgili bilgiler de verir: “Şimdi koca krallık gravyer peyniri gibi delik deşik” (s.13). “Krallığının haline bak! Onu yönetemiyorsun artık. Kendin de farkındasın artık ama bunu kendine itiraf etmek istemiyorsun. Kendi üzerinde bile etkin yok., hiçbir madde üzerinde gücün yok. Bozulmaları engelleyemiyorsun artık, bizim üzerimizde de etkin yok” (s.22) . Daha sonra da bu kaçınılmaz gerçeğin devletin devamı için gerekli olduğunu bildirir: “Öylesi daha iyi olacak. Kendi isteğinizle çekilmeniz yani” (s.22). “Sen de devlet çıkarları için ölüyorsun” (s.38).

Böylece Marguerite oyunun ana konusu olan ölme süreciyle ilgili olarak neredeyse karar yetkisine sahip, bilgili, katı, uzlaşmaz tavrıyla anlatı ögesi olarak, bir “eyleyen” olarak belirir. Anlatsal düzeyde bir tasarımı, oluşu, süreç ya da edimi başlatan, bu konularda bilgili, yönlendirici olma yeteneğine sahip eyleyene “Gönderici” denir (Greimas, Courtés 1993: 95). Gönderici, eyleme geçmesi beklenen “Özne”ye gerçekleştirmesi gereken programla ilgili bilgiyi, gücü ya da başka yeterlilik koşullarını iletir. Bizim oyunumuzda devlet çıkarları adına iktidar sahibinin değişmesi gerektiğini bildiren ve bu doğrultuda bilgi ve yetki sahibi olarak karşımıza çıkan “Gönderici”, Kraliçe Marguerite'dir.

Marguerite'in bu bilgili ve yetkili konumunu destekleyen bir başka eyleyen daha vardır: Kral'ın hastalığı ve ölüm süreci konusunda bilgi sahibi olduğundan, “bilişsel” (bilgiye dayanan) özellik taşıyan bu eyleyen, Marguerite'in söz sahibi, yönlendirici konumunu destekleyen Doktor'dur. “Majesteleri, Kraliçe Marguerite doğruyu söylüyor, öleceksiniz” (s.19). Metin boyutunda Doktor'un bu rolü “bilgilendirici özne” işleviyle örtüşür (Greimas, Courtés 1986: 112) . Oyun içindeki diğer kişileri –saray halkı- olduğu kadar, biz metin dışı özneleri, okuyucu/izleyicileri de bilgilendirir, eldeki bilgilerin pekişmesini sağlar.

Oyunun sonunda, ölümün gerçekleşmesini anlatan kesitte (ss.73-76) ise Marguerite tam bir yaptırım öznesi (manipülatör) olarak belirir. Bérenger'nin ölüm eşiğinden geçişini gerçekleştiren bir öznedir: “Sakin ol! Bu postallara artık ihtiyacın olmayacak. Ne bu karabinaya ne de bu makineli tüfeğe. Ne de bu alet kutusuna. Ne de bu kılıç. Bırak beni uslu dur (Kral'ın eline bir tokat atar) Kendini savunmaya ihtiyacın yok (...) Daha iyi oldun. Şimdi yürü. Elini ver, hadi elini ver bana, korkma, bırak kendini, seni tutacağım. (...)İyileştin, ilerleyebilirsin, ilerle hadi (...) Omuzlarını eğme, çünkü artık yükün yok..Ne dik başlısın! Yumruklarını sıkma, parmaklarını serbest bırak (...) Seni yönlendireceğim, korkma!...yoğunlaş, kalbine yönel, gir, gir, hadi bu gerekli.” Unut bu imparatorluğu da. Renkleri de reddet. Tek başına yürü, korkma haydi. (...) başını çevirme, soldaki uçuruma düşme, uluyan yaşlı kurttan korkma... dişleri kağıttan! Aslında kendisi de yok (...) Engeli aş. O koca kamyon ezemez seni, bu bir serap... geçebilirsin, geç. (..) Evet işte böyle, kaldır ayağını, öbürünü de. İşte köprü, baş dönmesinden korkma. Dimdik dur. Eğilme, özellikle de düşme. Çok, çık. Daha yükseğe, daha yükseğe.(...) Bana dön. Bak bana. Bacaklarını ver, sağ, solu, bana parmağını ver, 3,4,5, 10 parmağını. Ver bana sağ kolunu, sol kolunu, göğsünü, omuzlarını, karnını. Evet artık söyleyecek sözün yok, kalbinin atmasına ya da nefes almana gerek yok. Gereksiz bir çaba değil mi? Yerini alabilirsin” (s.74-76).

Marguerite'in -oyunu kapatan- bu uzun söyleminden de anlaşıldığı gibi Bérenger, ölüme geçişte bir nesneye dönüşerek, Kraliçe tarafından yönlendirilir. Çünkü eşiği aşmaya cesareti yoktur. Anlatısal düzeyde “Gönderici” eyleyensel rolünü saptadığımız Marguerite, izleksel düzeyde ölme sürecinin başlatıcısı, yönlendiricisi, cesaretlendiricisi, “rehber”i olarak belirir. Burada iktidardaki kralın, bir başka deyişle “kitleleri yönlendirme gücüne sahip” bir öznenin ölüm olgusu karşısında “güçsüz, yardıma muhtaç, çaresiz” kalışı metnin derin yapısındaki temel karşıtlıklardan belki de en önemlisini bize duyurmaktadır.

Başlangıç		Son
Özne+İktidar: Varlık	vs	Özne-İktidar: Yokluk
“Güçlü”		“Çaresiz”

Öte yandan, “ölme” süreci, bilgi düzeyinde, yalnızca Doktor ve Kraliçe Marguerite'i değil, genç kraliçe Marie'yi de ilgilendirmektedir. Marie de Kral'ın öleceği bilgisine sahip olmakla birlikte, Kral'a olan bağlılığı nedeniyle oyunun başında bu haberin ona iletilmesine karşıdır. Bu noktada, Kraliçe Marguerite ve Kraliçe Marie sahip oldukları bilgiye göre izleksel açıdan “mutlu” / “mutsuz” karşıtlığını vurgularken /duygu/ anlam eksenine göre

Marguerite /esenlikli/ bir konuma yerleşirken, Marie /esenliksiz/ bir durumda kalır. Bu temel karşıtlık aynı bilgiye sahip olmalarına karşın, iki kraliçenin kralla olan duygusal ilişkilerinin de farklılıklarını ortaya koyar.

Bilişsel özne:	Kraliçe Marguerite	Kraliçe Marie
Betisel rol:	Eski eş	Yeni eş
İzleksel rol:	“memnun”	“mutsuz”
Derin yapı:	/esenlikli/	/esenliksiz/

Anlatının çatışmalı yapısı: /Tahtta kalma/ vs /tahttan çekilme/

Daha önce de belirttiğimiz gibi, oyunun başında süreç başlamıştır. Kral'a öleceği bildirilmiştir. Ancak Kral'ın bu konuda ötekiler gibi düşünmediği açıktır: Marguerite ve Bérenger açısından “ölme” sürecinin gerekliliği farklı yorumlanmaktadır. Marguerite ve Doktor artık kralın tahtını, yönetimi bırakması ve ölmesi, yeni bir düzenin yerleşmesi gerektiğine inanmasına karşın, Bérenger ölmesinin başkalarının kararıyla değil, ancak kendi isteğiyle gerçekleşeceğini söyler: “Ne vakit istersem o vakit öleceğim; ben Kral'ım, ben karar veririm.” (s.21).

Ancak Doktor ve Marguerite, Kral'ın “tek başına karar verme yetkisini kaybettiğini” bildirirler (s.22). Bu açıklamadan sonra Bérenger kendisine dayatılan “Tahttan çekilme” programına karşılık, “Tahtta kalma” programını geliştirmeye çalışır. Metnin anlatsal boyutunda saptadığımız bu iki program derin yapıda iki kategoriyle örtüşmektedir: Bir yandan, Marguerite için Kral'ın tahttan inmesi ancak onun ölümüyle gerçekleşebilecek bir koşuldur, oysa Kral için ülkenin başında kalmak, “hayatta kalmak” anlamını taşır. Öte yandan da, Tahttan inme/tahtta kalma ikilemi “iktidar” bağlamında temel bir karşıtlık barındırır: Bérenger'nin tahttan inmesi iktidarın yitirilerek başkasınca kazanılması anlamına gelir.

P1: “Tahttan inme”	vs	P2: “Tahtta kalma”
/ölüm/		/yaşam/
/yitirilen iktidar/		/kazanılan iktidar/

Ölümlerle yaşam arasında sıkışıp kalan Kral'ın kendi yaşamsal programını gerçekleştirmesinde bir yardımcı kişi vardır: İyi kalpli, saf kraliçe Marie. Onun hayatta kalmasında “Yardımcı” eyleyen olarak belirir. Tıpkı Marguerite'in bilgi düzleminde yardımcısı Doktor gibi. Her iki tarafın da ardında koştuğu *değer nesnesini* iktidarı simgeleyen “taht” olarak kabul edersek, birbirinin karşısı iki programı ve eyleyenlerini aşağıdaki gibi gösterebiliriz:

P 1	vs	P 2
-----		-----
Marguerite----- İktidar		Bérenger-----İktidar
/Özne/ /Nesne/		/Özne/ /Nesne/
Doktor		Marie
/Yardımcı/		/Yardımcı/

Marguerite'in sunduğu programı oluşturan temel koşullara baktığımızda, Kral'a tahttan el çektirme konusunda /istemek/ ve /yapabilmek/ en belirgin kiplikler (modalité) olarak karşımıza çıkıyor. Bérenger içinse tahtı bırakmayı /istememek/ ve /bırakmamak/ dolayısıyla “ölüme karşı koymak” kendi programının temel koşulları olarak beliriyor.

Marguerite	vs	Bérenger
/istemek/		/istememek/
/yapabilmek/		/yapamamak/

Böylece “İktidarı ele geçirme” ve “İktidarı bırakmama” iki farklı program olarak Ionesco'nun bu oyununun “çatışmalı” yapısını kuruyor. Göstergibilimde “çatışmalı” anlatı yapıları, gerçekleşmesi beklenen program ve edimlerin birbiriyle çatışan değer dizgelerine bağlanmasından ileri gelir (Greimas, Courtés 1993: 70). İncelediğimiz oyunda çatışmayı yaratan öge, öznelerin (Marguerite ve Bérenger) iktidarla ilgili düşüncelerinin farklılığıdır. Marguerite devletin sürekliliği açısından Bérenger'nin gitmesi gerektiğine inanırken, Bérenger alışageldiği gibi yönetimi sürdüreceğine inanmaktadır.

Elimizdeki metin, bu çatışmalı durumun Marguerite'in istediği yönde sonuçlandığını gösteriyor. Bununla birlikte, Marguerite'in örneğin tahta çıkışı, iktidarı ele geçirmesi gibi bir durum değişikliğini izleyiciye aktarılmaz. Böylece söz konusu iktidar değişikliği bir “isteme” (Marguerite) ve “istememe” (Bérenger) kutbu arasındaki gerilimden öteye gitmez. Edime dönüşmüş bir gerçeklik düzeyinden çok, edinç aşamasında kalmış gücül (virtuel) bir

değişiklik , başka bir deyişle, değişiklik olasılığı ve bu olasılık karşısında iktidar konumundaki Bérenger'nin tepkileri sunulmaktadır. Aslında metnin “anlamlılığı” (signifiante) da bu gerilimli yapıda yatmaktadır. Her iki özne de güçlü bir “istek öznesi”dir: Marguerite de, Bérenger de, dikkati iktidara çevrilmiş birer tutku öznesidir. “İktidar” Marguerite için değişiklik isteği; Bérenger için değişikliğe direnç anlamını taşır. Oyunun tüm kurgusu Bérenger'nin bu “istek” çerçevesinde geliştirdiği sözel ya da bedensel söylemlere dayanır. Oyunun başından sonuna doğru gerek sözleri, gerekse davranışlarıyla Kral'ın söz konusu değişikliğe artan bir direnç gösterdiğini görürüz. Örneğin oyunun başında: “Yine mi bu konu? Canımı sıkıyorsunuz.Öleceğim doğru, öleceğim, kırk yıl, elli yıl, üç yüz yıl sonra. Daha sonra. Ne vakit istersem. Vakit bulduğumda. Karar verdiğimde” (s.19). Ancak oyunun sonunda Marguerite'in yönlendirmeleriyle Bérenger'nin direnci bırakarak, ölüm sürecini kabullenişini görürüz.

Bérenger'nin tahttan vazgeçmesi ve ölmesi bildirildiğinde içine düştüğü çıkmaz, oyunda aşamalı biçimde, hafiften yoğunla, mantıklı yadsımadan saçmalamaya giden bir yükseliş şemasını örnekler. Tepkinin yükselen bir çizgide verilmesiyle insanın iktidar tutkusunun vurgulanması daha belirgin kılınmıştır. Bu aşamalara yakından bakınca bir düzen izlediğini görürüz.

Ölmesi gerektiği anımsatılarak vurgulanan Kral ilk önce inanmaz bir tavır sergiler : “Belki de bu doğru değildir. Bunun doğru olmadığını söyleyin. Bu bir kabus (Ötekiler susarlar) Belki de onda bir şansım vardır, binde bir.... Piyangoda sık sık kazanırdım”(s.36). Sonra korkar: “Tek bir söz bile dinlemek istemiyorum. (Ona yaklaşmak isteyen Marie'ye) yaklaşma, sen bile. Bana acıman beni korkutuyor (...) Konuşun benimle, konuşun. Çevremi sarın, tutun beni. Sıkıca tutun düşmememe izin vermeyin” (s.36). Ardından baş kaldırır: “Yazgıma boyun eğmeyeceğim” (s.37). Ve yavaş yavaş kabullenme sürecine girer. “”Artık kanun değilim(...) Artık kanunların üzerinde değilim, artık kanunların üzerinde değilim” (s.38). Son olarak da kabullenme gelir: “Mezarımın üstünde gülecekler, tıknacaklar, dans edecekler. Ah beni unutmasınlar,. Ağlasınlar, umutsuzluğa düşsünler. Tüm tarih yıllıklarında benim anımı yüceltsinler. Herkes hayatımı ezberle bilsin ve yeniden yaşasınlar. Okullarda benden başka bir şey okutulmasın. (...)” (s.39). Kuşkusuz ölümü hesaba katmak Bérenger'ye iyi gelmeyecek ve onu sayıklamalara itecektir: “(...) Beni mumyalamanızı istemiyorum. Ceset olmak istemiyorum. Beni yakmayın da! Gömülmeyi de istemiyorum,... Beni sıcak, sevgi dolu, genç kollarla sımsıkı sararak koruyun” (s.40). Bérenger'nin ölüm gerçeği karşısındaki tepki aşamalarını şöyle özetleyebiliriz:

“Yadsıma”--- “Korku”--- “Başkaldırı”----- “Kabullenme”---- “Sayıklama”

Gerçeklik duygusu -----Gerçeklikten kopuş.

Kralın dönüşümü: Varlık/Yokluk

Kral Bérenger'nin dönüşümü metin boyutunda güç kavramının içeriğinin dönüşümüyle koşuttur. Son yıllarda öznenin değer nesnesiyle kurduğu ilişkiyi fenomenolojik açıdan irdeleyen göstergebilim **varlık/yokluk** ikiliğine ayrı bir yer vermektedir. Dilbilimdeki sözcelem kuramının göstergebilime katılmasıyla, eyleyen, uzam ve zaman üçlüsü “algılama alanı” içinde değerlendirilmeye başlandı (Fontanille, Zilberberg 1998: 92). Bunun sonucu olarak da “varlık alanı” “algılamaların ve izlenimlerin yoğunluk ve yayılım açısından algılandığı uzamsal-zamansal bir alan” olarak belirir (Fontanille 1998: 10).

Bu yeni yönelimler doğrultusunda, Bérenger, tam bir “duyumsayan özne” olarak, kişisel bütünlüğünü tehdit eden bir tehlike (ölüm) karşısında “gerilmiş” bir özne olarak değerlendirilmelidir. Varlık göstergebiliminde gerilim şemaları iki değer dizgesinin arasındaki mesafede oluşur. Yukarıda Bérenger'nin /hafif/ten /yoğun/a doğru ilerleme gösterdiğini saptadığımız tepki davranışlarının şiddetini iktidara sahip olmayla iktidarı yitirme dizgeleri arasındaki boşluk yönlendirmektedir. Şemamızda da gösterdiğimiz gibi, iktidardan kopma olasılığı hafifken tepkiler mantıklı, olasılık yoğunlaşırken tepkiler mantık çizgisini aşar.

Öte yandan, yine varlık alanı açısından baktığımızda, iktidarı yitirme olasılığı Bérenger'nin varlık alanına yerleşmiş, ve korku, gerilim, hezeyan gibi duygusal dalgalanmalara yol açmaktadır. Bir başka deyişle, iktidarı yitirme olasılığı salt “GÜÇ”ün yoğunluğunu sarsmaktadır. Oyun başladığında bu gücün zaten sarsılmış olduğu Bérenger'nin bedensel sıkıntılarıyla da -uyuşmalar, ağrılar- verilmiştir: “Topallaman mı? Hayır, topallamıyorum, belki biraz” (s.18) “Ay! bacaklarım, böbreklerim. Kırık camlardan bütün rüzgarların ve soğuğun girdiği iyi ısınmayan bu sarayda soğuk aldım” (s.19).

Gerçekten de fiziksel bu gerileme, yetkilerinin de gerilmesiyle koşut verilmiştir: “Emrediyorum, yeden ağaçlar bitsin. Emrediyorum, çatı yok olsun. Ne! Bir şey olmadı mı? Emrediyorum, yağmur yağsın. (...) Marguerite: “Artık vazgeç. Gülünç duruma düşüyorsun” (s.28). Böylece Başlangıç durumunda /yaşam/ kategorisiyle örtüşürken gösterdiğimiz Bérenger, anlatının Son bölümünde hem yaşamsallığı, hem iktidarı azalarak tükenen bir kişi

olarak karşımıza çıkar. Metnin başından beri sergilenen krallığın yoksulluğu da bu tükenişi desteklemektedir. Azalmış yaşam gücü ve iktidar, oyunun sonunda sıfırlanır: Marguerite Bérenger’yi bir bebek, bir kukla gibi hareket ettirerek “ölüm” kapısından geçirir.

Varlık göstergesini açısından baktığımızda, bu derecelenmiş güç oyunu (dağılmış---bitmiş) Kral Bérenger’in varlıktan yokoluşa geçişinde önemli bir anlam ögesi olarak belirir. Öte yandan, Marguerite’in sözlerinden de anladığımız gibi, yokoluşa geçiş aslında insan değerlerine ulaşmaktır: Marguerite’in Bérenger’yi “ korkularından”, “küçük pisliklerden, sefaletten kurtarması” (s.74) aslında “imparatorluk” saplantısından kurtarmasıdır. (s..75). Ölüm böylesi kör bir iktidarın yadsınmasıdır.

Bérenger’in sonunu anlatan azalma şemasını şöyle gösterebiliriz:

Yoğunlaştırılmış Güç ----	Dağılmış Güç -----	Tükenmiş Güç
“Sağlıklı Kral”	“Hasta Kral”	“Ölen Kral”
(Oyunda Yok)	(+)	(+)

Ionesco iktidarlarda güç donanımının bir yaşamsallık sorunu olduğuna dikkat çekmektedir. Bérenger’in kimi zaman gülünçleşen trajik dönüşümü, iktidarda gücün ve yaşamsallığın insan değerlerinin yadsınması gibi çelişkili bir yoldan gittiğine ve sadece kendi değerlerine körü körüne inanan güç sahiplerinin yaşamak kadar, ölmekte de beceriksiz olduklarına dikkat çekiyor.

Kaynakça:

- IONESCO, Eugène, *Toplu Oyunları 3*, Mitos Boyut, 1999, İstanbul.
- EVERAERT-DESMEDT, N., (2000) *Sémiotique du récit*, 3e éd., Bruxelles, De Boeck Université .
- FONTANILLE, J., (1998) *Sémiotique du discours*, Limoges, PULIM.
- FONTANILLE, J., ZILBERBERG, C., (1998) *Tension et signification*, Liège, Mardaga.

- GREIMAS, A.-J., COURTES, J., (1993) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.
- GREIMAS, A.-J., COURTES, J., (1986) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage 2*, Paris, Hachette.

Summary:

Eugene Ionesco's "The King is dying" is one of the master pieces of Absurd theatre. The play is concerned with human reaction against death and his passion for power.

In this article, we have studied the text of Ionesco in accordance with French Semiotics Method. This approach is basically a discourse analysis which is based on two fundamental levels: First, the superficial structure of the text is analysed in its narrative, figurative and thematic components; Second, the deep structure of the text is studied. This level is composed of universal categories such as life/death, nature/culture, etc.

Ionesco's play puts Beranger on stage, the King of an absurd Kingdom; he is expected to die.

The first Queen Margureite announces the beginning of his dying programme. But Beranger revolts against this decision. Thus, in the first step, we analyse the conflicting structure of the narrative component with its figurative and thematic configurations. In the second step, Beranger's voyage to death is studied in its evolutionary aspect.

In this sense, the play offers an important example also for the semiotics of the "presence". (Called also "semiotics of tenseness"). In this point of view, the sense of Beranger's voyage to death is presented in a parallel way with its fall from power.

Our feature presents a new way of evolution of "the King is dying" under the light of new semiotic approaches.